



PRÁTICAS MULTILETRADAS: OS RECURSOS TECNOLÓGICOS POTENCIALIZANDO A ALFABETIZAÇÃO

Eixo 04 - Educação, Comunicação e Práticas de Multiletramento

James Lima de Araújo¹

Jannice Moraes de Oliveira Cavalcante²

Vanessa Castelo Branco de Melo³

RESUMO

As transformações tecnológicas advindas da era globalizada trazem impactos importantes para o século XXI, especialmente no cenário educacional. As novas tecnologias, particularmente as da informação e comunicação, expandem-se, fixam-se e consolidam-se rapidamente. Nesse cenário de desenvolvimento tecnológico uma nova forma de ensinar e aprender é exigida na educação básica, tendo como pano de fundo uma escola no interior do estado amazonense, é necessário que os professores mobilizem espaços de aprendizagem que trabalhem com as linguagens verbal, imagética, escrita, corporal, etc., fazendo com que os alunos sejam os protagonistas de suas ações, usando as mídias digitais criticamente, ressignificando sua inserção no mundo letrado virtual (TEDESCO, 2004). A pesquisa referenciou-se aos princípios da pesquisa de campo e é considerada de natureza explanatória (MARCONI e LAKATOS, 1996). Desta feita, o objetivo desse trabalho é tecer considerações sobre estratégias de aprendizagem, através do uso do aplicativo Silabando, em uma turma de 3º ano do ensino fundamental em uma escola no interior da Amazônia. Os alunos utilizaram o aplicativo através de *tablets* e celulares com atividades voltadas para a contagem das sílabas e a formação de palavras simples e complexas. Os dados da pesquisa apontam os benefícios do uso de recursos tecnológicos, em particular do aplicativo Silabando, que auxiliam de forma significativa no processo de alfabetização, apontando para a necessidade da inclusão de novas práticas escolares, tendo em vista os desafios postos à escola na era da internet, das tecnologias digitais utilizadas na área educacional e suas implicações no processo ensino/aprendizagem na contemporaneidade.

PALAVRAS-CHAVE: Alfabetização; multiletramento; aplicativo Silabando; ensino fundamental, contexto Amazônico.

ABSTRACT

¹ Secretaria Municipal de Educação do Guajará - AMm; Especialista em Letramento Digital; e-mail: jamesaraujo2554@gmail.com

² Universidade Federal do Acre; aluna do Doutorado no Programa de Pós-Graduação Linguagem e Identidade - PPGLI; e-mail: jannicedeoliveira@gmail.com

³ Instituto Federal do Acre; aluna do Mestrado em Ensino de Humanidades e Linguagens – MEHL, Campus Floresta; e-mail: vanessa.melo@ifac.edu.br



The technological changes resulting from the globalized era brought important impacts for the 21st century, especially in the educational field. New technologies, especially information and communication technologies, are expanding, settling and consolidating quickly. In this scenario of technological development, a new way of teaching and learning is required at primary education in a school in the interior of the state of Amazonas where is necessary that teachers mobilize learning spaces that work with verbal, imagery, writing and body language, making students the protagonists of their own actions, using digital media critically, giving a new meaning to their insertion in the virtual literate world (TEDESCO, 2004). This research is based on the principles of field research and it is considered to have an explanatory way (MARCONI and LAKATOS, 1996). This time, the objective of this study is making considerations about learning strategies, using the Silabando app, in a class of 3rd year of elementary school in the interior of Amazonia. The students used the application through *tablets* and cell phones with activities aimed at counting the syllables and forming simple and complex words. The research data point out the benefits of using the technological resources, in particular the use of the Silabando app, which significantly assist in the literacy process, pointing to the need to include new school practices, due to the challenges posed to schools in the age of the internet, the digital technologies used in the educational area and their implications in the teaching / learning process in contemporary times.

KEYWORDS: Literacy; multiliteracy; Silabando app; elementary education, Amazonian context.

1 Introdução

As transformações tecnológicas dessa era globalizada trazem mudanças importantes nesse século XXI, especialmente no cenário educacional. As novas tecnologias trazem em seu bojo novos desafios, através do uso de recursos tecnológicos, que podem facilitar as práticas educativas escolares. No cenário de desenvolvimento tecnológico pelo qual passamos uma forma moderna de ensinar e aprender é exigida na educação básica.

Nesse contexto educacional, que tem como pano de fundo uma escola de um município no interior do estado amazonense, os professores mobilizam espaços de aprendizagem que trabalham com as linguagens verbal, imagética, escrita, corporal, etc., fazendo com que os alunos sejam os protagonistas de suas ações, através da utilização das mídias digitais, ressignificando sua inserção no mundo letrado virtual (TEDESCO, 2004).

Algumas questões nortearam nossa pesquisa: O uso das tecnologias descomplexifica a alfabetização? Como fomentar o uso das tecnologias na educação básica? Qual o impacto na prática pedagógica ao utilizar o aplicativo Silabando?

O presente trabalho tem importância no campo educacional por incentivar a utilização de mídias interativas como facilitadoras no processo de alfabetização, tornando a aprendizagem



mais eficiente através do uso de *tablets*, celulares e computadores como aliados no processo de aprendizagem escrita e da leitura. Para elucidar como se deu a presente pesquisa, que utilizou em sala de aula o aplicativo Silabando como forma de melhorar a assimilação silábica dos alunos no processo de alfabetização, iremos descrever, em linhas gerais, o aplicativo e o contexto educacional em que foi utilizado.

Em consonância com os sites da *Google Play* e da *Amazon*, o aplicativo Silabando auxilia na aprendizagem escolar das crianças, uma vez que possui um display divertido, simplório e interativo, que expande o conhecimento, permitindo, por exemplo, que professores escolham a fase em que a criança se encontra e, deste modo, apliquem atividades adequadas, trabalhem com sílabas simples e complexas (maiúscula, minúscula e cursiva), apresentem exemplos de palavras e imagens de cada sílaba por meio de atividades divertidas e coloridas, facilitando a memorização e pronúncia silábicas.

Como recursos positivos do aplicativo podemos destacar: apresentação e montagem das sílabas, ilustração de sílabas, recurso para completar as palavras com a sílaba correta; pode-se observar as sílabas das palavras e escolher de acordo com a imagem correta; possibilita a contagem do número de sílabas e auxilia as práticas de leitura e escrita em contextos reais do uso da linguagem. Pode-se usar o aplicativo em computadores, *tablets* ou celulares, não sendo necessário o acesso à internet para utilizá-lo após baixado.

2 Contextualização da pesquisa

A aplicação do plano de ação da intervenção pedagógica descrita na presente pesquisa aconteceu na Escola Municipal Alba Duarte Ferreira, na cidade interiorana do município de Guajará, Estado do Amazonas, região Norte do país, no ano de 2018.

O município de Guajará possui, de acordo com o IBGE (2021), cerca de 16.937 habitantes. Faz fronteira com Atalaia do Norte, Ipixuna e com os municípios acreanos de Cruzeiro do Sul e Mâncio Lima. Guajará fica distante 1.476 Km de Manaus, a capital do Amazonas.

A escola estava localizada bem próxima às margens do Rio Juruá, que corta toda a cidade. Grande parte da população vive às suas margens, tendo a pesca e a agricultura como meio de subsistência.



Na escola supracitada havia 260 alunos matriculados, do 1º ao 5º ano do ensino fundamental.

É importante salientar que a escola não estava funcionando em sua sede própria quando se deu o *locus* da pesquisa, tendo em vista que o prédio onde funcionava estava aguardando o início de uma reforma. Assim, funcionava em um prédio alugado, que pertencia a uma Igreja local.

O prédio possuía uma estrutura simples de alvenaria; as paredes, com uma pintura antiga, estavam sujas e havia muitos rabiscos nelas, feitos pelos próprios alunos. Nas 5 salas de aula que funcionavam no turno matutino e 05 salas no turno vespertino havia somente cadeiras de madeira, um quadro branco e uma pequena mesa para o professor; as janelas eram pequenas e baixas. A estrutura não dispunha de biblioteca e laboratório de informática.

No prédio improvisado para atender à demanda escolar, contabilizamos poucos banheiros, com uma estrutura preparada para adultos. Os vasos sanitários eram grandes, bem como as pias. Mas isso não parecia ser um problema para os alunos.

Uma cozinheira preparava regularmente as refeições dos alunos. A prefeitura enviava com frequência arroz, feijão, farinha de mandioca, carne de frango, de boi e peixes, além de verduras, que eram diariamente preparados na cozinha improvisada. Ressaltamos aqui que o lanche servido durante os intervalos era, para uma parte significativa dos alunos de baixa renda, a principal refeição do dia.

Nesse cenário, os alunos participantes da presente pesquisa eram do 3º ano “A” do ensino fundamental, do turno da manhã. Em um universo de 30 alunos, somente 20 participaram, tendo em vista que os outros 10 alunos já haviam sido alfabetizados. Esse grupo de 20 alunos era formado por 11 meninas e 09 meninos, com idade entre 08 e 09 anos. Desse total, 02 eram repetentes.

3 Os recursos tecnológicos na Educação Básica

Em se tratando da Educação Básica, especialmente falando de alfabetização, existem alguns programas governamentais que buscam alcançar resultados mais eficientes e tentam diminuir o alto índice de analfabetismo no Brasil. Dentre esses programas podemos destacar o



Brasil Alfabetizado, Mais Alfabetização, Pacto Nacional pela Alfabetização (PNAIC) e o Plano Nacional de Alfabetização (PNA).

Em consonância com o site do Governo do Distrito Federal, o PNAIC é um compromisso assumido formalmente

pelos governos Federal, do Distrito Federal, dos Estados e dos municípios, desde 2012, para atender à Meta 5 do Plano Nacional de Educação (PNE), que estabelece a obrigatoriedade de ‘Alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do 3º (terceiro) ano do ensino fundamental’ (GDF, 2018).

E segundo as linhas de base do Plano Nacional de Educação (PNE) (2014-2024):

A alfabetização hoje não pode mais ser considerada uma (de) codificação mecânica de letras e sílabas; ela deve ser entendida em relação à efetiva participação da criança nas práticas de letramento às quais se encontra exposta, dentro e fora da escola. Assim, torna-se necessário tomar os usos e as funções da língua escrita com base na elaboração de atividades significativas de leitura e escrita nos contextos em que vivem as crianças (BRASIL, 2015, p. 87).

É nesse contexto educacional no interior da Amazônia, e tendo em vista o que prevê a Meta 5 do Plano Nacional de Educação ao estabelecer que se deve “alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do terceiro ano do ensino fundamental” (BRASIL, 2015, p. 87), que desenvolvemos nossa pesquisa, tendo no horizonte as estratégias para alcançar essa meta através do desenvolvimento de tecnologias educacionais e de práticas pedagógicas inovadoras, que nos guiasse no caminho rumo à alfabetização, melhorando a aprendizagem no contexto em que estávamos inseridos.

Nossas considerações encontram respaldo na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que apresenta algumas capacidades/habilidades envolvidas na alfabetização, dentre elas:

Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação); dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas e minúsculas, cursiva e script); conhecer o alfabeto; compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita; dominar as relações entre grafemas e fonemas; Saber ler, reconhecendo globalmente as palavras (BRASIL, 2017, p. 93).



Nesse sentido, refletimos sobre o processo de ensino e aprendizagem dentro da Educação Básica e como, efetivamente, poderíamos utilizar metodologias diversificadas e interativas que facilitassem e consolidassem o processo de letramento, através do uso de ferramentas virtuais que aproximassem os alunos às práticas pedagógicas vigentes, transformando o ato de aprender em algo prazeroso e dinâmico, levando em consideração o constante movimento entre o local e o global. Nas palavras de Libâneo: “o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem” (2007, p. 309).

Em meio a esse cenário muitas pesquisas em âmbito nacional já foram realizadas e tiveram seus resultados reconhecidos e publicados. Algumas delas nos serviram de arcabouço teórico.

Na pesquisa de Souza (2013), através do uso do aplicativo educativo *Mundo das Letras*, a pesquisadora teve o intuito de ensinar o alfabeto para os alunos, com o objetivo de testar o aplicativo de modo experimental em um grupo de crianças da educação infantil, visando observar se a sua utilização poderia melhorar o conhecimento que os alunos tinham do alfabeto. Ela relata ter obtido resultados promissores, uma vez que foi possível concluir que grande parte das crianças teve um acréscimo no conhecimento do nome das letras após o uso do aplicativo. Segundo a autora: “o aplicativo *Mundo das Letras* se fundamentou no princípio do ensino alfabético, primeiro e primordial passo para o sucesso na alfabetização” (SOUZA, 2013, p. 77). Corroboram com nossas crenças sobre a utilização do uso de tecnologias na alfabetização a fala de Souza:

No grupo de aplicação, das 30 crianças que participaram, 28 tiveram um aumento do reconhecimento das letras do alfabeto, apenas uma aluna ficou no mesmo patamar (com as mesmas cinco letras) e um aluno diminuiu uma letra (antes 2, depois 1). O resultado foi positivo após um mês de uso do aplicativo *Mundo das Letras* (2013, p. 79).

No artigo intitulado “aplicação móvel de matemática no ensino básico para crianças do ensino fundamental I do 1º ao 3º ano”, Marinho (2016) objetivou apresentar um estudo de caso de desenvolvimento de software de apoio ao ensino de matemática. Desenvolveu a partir de uma linguagem de programação *Java* um aplicativo móvel para a plataforma *Android* que ensina matemática de uma forma divertida através de elementos de gamificação. O autor



concluiu que a tecnologia permitiu a possibilidade de inserir princípios de programação nas grades curriculares para incentivar os alunos a criar seus próprios jogos digitais educacionais.

Silva e Medeiros (2004) em “Aplicação de um Programa Computacional Educativo para alunos com Necessidades Especiais que apresentem dificuldades na aprendizagem da Leitura e da Escrita” objetivaram verificar a eficácia de procedimentos baseados no paradigma de equivalência apresentados através do computador com alunos com necessidades especiais. O público-alvo eram quatro alunos com necessidades especiais (P.C) que apresentavam dificuldades na aprendizagem em relação à leitura e escrita. O pré-requisito para a formação do grupo de alunos foi a ausência e/ou dificuldade de aprendizagem na leitura e na escrita, que foram selecionados pela Experimentadora (E), através de um teste de leitura composto por 20 palavras. Os autores concluíram que o Programa *Mestre* possibilita a interação aluno/computador facilitando o processo ensino/aprendizagem. O computador possibilitou o desenvolvimento do hábito de escrever destes alunos, haja vista que os movimentos no teclado eram menos elaborados do que os movimentos necessários para escrever utilizando o lápis ou a caneta.

Outra pesquisa de intervenção que nos ajudou a compreender a importância do uso de recursos midiáticos na aprendizagem, englobando crianças com distúrbios auditivos, foi a “Aplicabilidade do *software fast forward* na reabilitação dos distúrbios do processamento auditivo: resultados iniciais” das autoras Balen, Massignani e Schillo (2008). O estudo utilizou o *software Fast ForWord Language (FFWL)* na reabilitação de distúrbios de processamento auditivo (DPA), feito com três crianças brasileiras, com faixa-etária entre 9 e 14 anos. As autoras concluíram que o *software* apresentava boa aplicabilidade para crianças brasileiras com distúrbio do processamento auditivo, e que o uso das tecnologias na área da saúde influenciava significativamente o processo de ensino e aprendizagem.

“Uma experiência do uso do Software Livre GCOMPRIS na aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental” (RAABE; BORTOLUZZI; SILVA JR.; OLIVEIRA, 2008) também serviu como base para fundamentar este estudo. A pesquisa buscou analisar os resultados de um projeto de promoção de inclusão digital através da capacitação de crianças, no ensino fundamental, em escolas públicas, utilizando softwares livres em atividades de aprendizagem. Os resultados mostraram que durante as oficinas de informática as crianças envolvidas nas atividades depararam-se com um vasto universo que engloba a tecnologia e a comunicação, desenvolvendo atividades que as tornaram protagonistas de um aprendizado consciente,



resgatando valores como autoestima e cidadania. Essa experiência evidenciou ainda mais a importância em contextualizar o uso de softwares educacionais livres, de relacioná-los com os conteúdos curriculares e de promover a problematização de temáticas relacionadas ao contexto em que os alunos estão inseridos.

4 Metodologia, desenvolvimento e análise dos dados

A presente pesquisa referencia-se aos princípios da pesquisa de campo e é considerada de natureza explanatória (MARCONI e LAKATOS, 1996).

Na imagem da figura 1 a seguir apresentamos um fluxograma que demonstra os procedimentos adotados na sequência de aulas durante a realização da intervenção pedagógica relatada nesta pesquisa, bem como a sequência de atividades propostas.

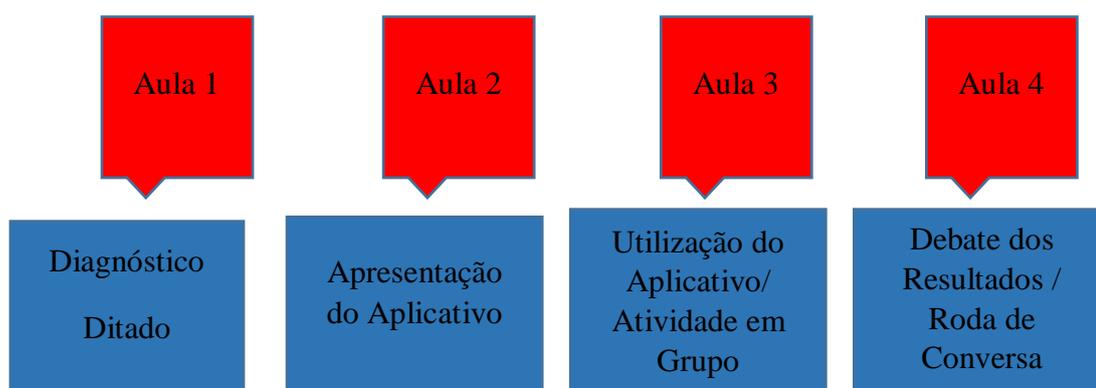


Figura 1: fluxograma da sequência de aplicação das aulas

Fonte: própria, 2018

No primeiro contato com a turma tivemos uma conversa utilizando uma linguagem bem simples, explicando o porquê da nossa presença na escola, naquela turma. Em seguida explicamos alguns passos do plano de ação que seriam executados com a turma do 3º “A” do turno manhã, composta por 30 alunos; a priori todos os alunos presentes iriam participar; porém, apenas 20 seriam avaliados ao final das atividades, tendo em vista que nosso público-alvo eram os alunos não alfabetizados.



Nessa intervenção de caráter diagnóstico utilizamos o autoditado a fim de verificarmos se os alunos conseguiram identificar e reconhecer as palavras, assim como escrevê-las de maneira correta, compreendendo a formação das sílabas, e assim detectar as dificuldades dos alunos. O autoditado é frequentemente usado em sala de aula e serve para desenvolver a concentração, verificação do vocabulário e da ortografia, além de ser utilizado na produção textual.

As atividades do autoditado foram entregues para cada participante em uma folha de papel A4 para serem resolvidas manual e individualmente, inicialmente sem o auxílio do aplicativo. Os alunos formaram palavras e reconheceram as sílabas que as compunham. Em seguida foi feita a correção da atividade com o auxílio dos alunos que foram ao quadro branco escrever a forma correta da palavra que o professor regente falava. Após a correção, as atividades foram recolhidas pelos pesquisadores e professor regente a fim de que pudéssemos identificar o nível silábico dos alunos e poder direcionar as atividades do aplicativo de maneira mais eficaz.

Ao iniciar a segunda aula revisamos o que foi estudado no encontro anterior, com o auxílio dos alunos, destacando os pontos mais relevantes, e apresentamos a interface do aplicativo Silabando. Explicamos seu funcionamento e a sua importância como suporte para tirar dúvidas no reconhecimento das sílabas simples e complexas, como também a formação de palavras utilizando as sílabas, destacando o número de sílabas que formam as palavras, consolidando a aprendizagem de maneira simples e criativa. A turma ficou bem entusiasmada com a dinâmica do aplicativo.

Depois demonstramos, através do aplicativo Silabando, como os alunos poderiam identificar a quantidade de sílabas correspondente a cada palavra e como formá-las. Utilizamos imagens, figuras, sons e palavras, que facilitaram o processo de assimilação e prenderam a atenção dos alunos.

A terceira aula iniciou com a retomada do que foi estudado anteriormente, com uma breve revisão. Em seguida a turma foi dividida em 5 grupos com 4 componentes, que receberam *tablets* e celulares, emprestados pela Secretaria Estadual do Amazonas. O objetivo era colocar em prática o que os alunos aprenderam sobre o aplicativo Silabando.

Primeiramente o professor realizou uma atividade do aplicativo junto com os alunos com o objetivo de reduzir as dúvidas que poderiam surgir no decorrer das atividades, dando suporte quando necessário. Depois os alunos receberam uma atividade para resolverem em



grupo, tendo o aplicativo como suporte para tirarem as dúvidas quando surgissem no momento em que estivessem resolvendo a atividade. Em seguida o professor realizou a correção da atividade proposta, junto com toda a turma, através do aplicativo Silabando, fazendo intervenções, quando necessário.

Após a atividade supracitada os alunos tiveram que resolver, sem o auxílio do *tablet*, celular ou do aplicativo, uma outra atividade, com o intuito de observarmos o desempenho dos alunos nas atividades realizadas sem o aplicativo, comparando os resultados alcançados com o uso da tecnologia como recurso no processo de ensino/aprendizagem.

Na quarta aula foi realizada uma revisão do que tinha sido trabalhado na aula anterior, explorando os tópicos estudados. Para detectar o avanço ou retrocesso na aprendizagem e a fim de obtermos mais dados para nossa pesquisa, aplicamos duas atividades para serem feitas com o uso do aplicativo Silabando.

A primeira delas foi uma atividade individual em que os alunos teriam que identificar, a partir de um poema, todas as palavras que iniciavam com a letra “B” e depois reconhecer e organizar sílabas nos quadrinhos por nós delimitados, observando as sílabas que faziam parte da formação das palavras. Fizemos a correção da atividade com toda a turma e os resultados foram positivos.

A segunda atividade foi desenvolvida com o objetivo de que os alunos reconhecessem as sílabas que faltavam nas palavras. Posteriormente o professor regente fez a correção do exercício proposto, tirou as dúvidas através do aplicativo Silabando e os alunos buscaram no aplicativo as figuras ou palavras que não tinham acertado.

A seguir, com o auxílio do professor regente, organizamos um debate com a turma, através de uma roda conversa, organizando as cadeiras em círculo. Algumas perguntas foram feitas: Vocês já conheciam o aplicativo Silabando? O que vocês acharam do aplicativo Silabando? Qual a maior dificuldade que encontraram em manusear o aplicativo? O que vocês mais gostaram no aplicativo? Quem de vocês vai utilizar o aplicativo para estudar em casa?

Ao dialogar com o professor regente nossas percepções foram referendadas. A turma com a qual estávamos realizando nossa pesquisa era formada por alunos disciplinados, esforçados e que 90% da turma gostavam de atividades criativas e de participar de maneira ativa no desenvolvimento de questões a eles propostas.



Na roda de conversa através das perguntas direcionadas foi possível gerar um debate com os alunos que destacaram como o uso aplicativo facilitou o reconhecimento e organização das sílabas na formação de palavras. Dentre as respostas mais relevantes destacamos que:

1. Todos ficaram entusiasmados com o aplicativo e disseram que gostaram de usá-lo;
2. Nenhum dos alunos conhecia o aplicativo;
3. Uma das dificuldades não estava relacionada ao manuseio do aplicativo; mas devia-se ao fato da maioria não possuir nem celular e nem *tablets* para fazer as atividades em casa;
4. Muitos relataram que gostaram de montar as palavras pesquisando no aplicativo;
5. Todos os alunos que possuíam celular disseram que iriam usar o aplicativo para estudar em casa.

Em se tratando dos dados coletados e tabulados frisamos que com a resolução do autotestado foi possível concluir que, dos 20 alunos que participaram do processo de diagnóstico, 23% estavam no nível pré-silábico, 54% eram silábicos sem valor e que 23% eram silábicos com valor, sendo capazes de reconhecer a leitura e a escrita de palavras de forma clara e objetiva.

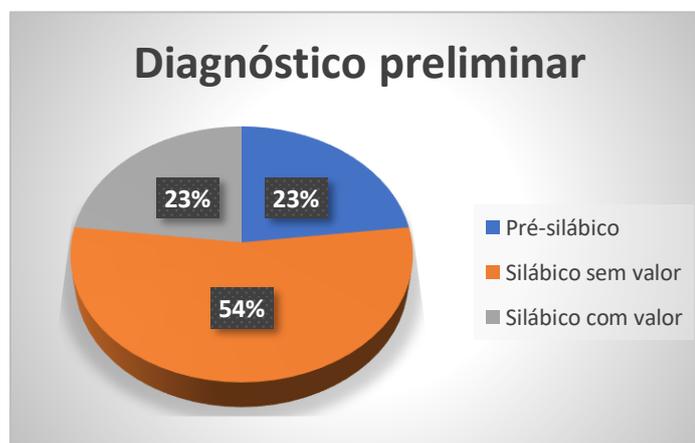
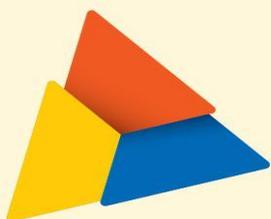


Figura 2: resultado do diagnóstico

Fonte: própria, 2018

De acordo com os dados coletados 15% dos alunos que estavam no nível pré-silábico permaneceram no mesmo estágio, sendo necessário aplicar outras estratégias de aprendizagem para avançarem de nível. 35% dos que estavam no nível silábico sem valor tiveram um bom avanço, mas não evoluíram de nível. Já os 50% que estavam no nível silábico com valor



evoluíram significativamente. 35% dos alunos foram para o nível alfabético, demonstrando um resultado satisfatório através das estratégias apresentadas.



Figura 3: resultados da avaliação

Fonte: própria, 2018

Frisamos, neste contexto da pesquisa, que a escola, em se tratando do processo de ensino e aprendizagem, não pode se fechar para o uso das tecnologias. Conforme o pensamento de Sousa, Miota e Carvalho (2011), é fundamental que o docente se aproprie da diversidade de saberes advindos das novas mídias e inclua em suas práticas pedagógicas o uso de computadores e ferramentas de multimídia. Para Barros, Ciseki e Silva (2018), atualmente a sociedade “na era da informação exige competências de acesso, avaliação e gestão da informação. As escolas são lugares onde as novas competências devem ser adquiridas ou reconhecidas e desenvolvidas” (p. 12). Os professores não devem se sentir ameaçados ou desconfortáveis; mas devem agregar novos conhecimentos e habilidades que facilitem a aprendizagem ativa dos alunos.

Nossas reflexões vão ao encontro do pensamento de Moraes ao afirmar que: “o simples acesso à tecnologia, em si, não é o aspecto mais importante, mas sim, a criação de novos ambientes de aprendizagem e de novas dinâmicas sociais” (1997, p. 5). De igual modo, é importante ter em vista que o desenvolvimento linguístico da criança se desenvolve gradualmente, em um processo de aprendizagem contínuo, complexo; e para manter os alunos engajados, participativos e motivados é necessário ultrapassar as metodologias tradicionais de ensino.



Considerações Finais

O objetivo da presente pesquisa foi atingido, haja vista que as estratégias do plano de ação foram aplicadas de forma eficiente. No que concerne à alfabetização o uso de aplicativos através de *tablets*, celulares ou computadores indicou-nos o caminho para a utilização de práticas pedagógicas inovadoras em sala de aula, tendo em vista que ampliam as capacidades leitoras e de escrita. É notável o grau de relevância das tecnologias digitais da informação e da comunicação como ferramentas facilitadoras do processo de alfabetização.

O professor regente, participante da pesquisa, encontrou um caminho promissor no processo de ensino/aprendizagem a partir da utilização de recursos tecnológicos, quebrando paradigmas e preconceitos em relação ao uso das tecnologias em sala de aula, compreendendo que é possível implementar práticas educacionais significativas e que é relevante que os professores pesquisem e entendam as principais demandas dos estudantes.

A parceria firmada entre a Secretaria Estadual do Amazonas e a Secretaria Municipal do município do Guajará foi de fundamental importância para a coleta de dados, tendo em vista que os *tablets* foram emprestados pela Secretaria Estadual do Amazonas.

O aplicativo Silabando, com um display divertido e interativo, chamou a atenção dos alunos, aumentando a vontade de aprender. Os alunos perceberam que o aplicativo é uma ferramenta lúdica no processo de aprendizagem e que poderiam utilizá-lo diariamente como recurso para facilitar o ensino/aprendizagem de língua portuguesa.

Os dados coletados durante a pesquisa apontam para os benefícios do uso de recursos tecnológicos, em particular do aplicativo Silabando, que auxiliaram de forma significativa no processo de alfabetização, apontando para a necessidade da inclusão de novas práticas escolares, tendo em vista os desafios postos à escola na era da internet, das tecnologias digitais utilizadas na área educacional e suas implicações no processo ensino/aprendizagem na contemporaneidade.

Dessa forma, o aplicativo Silabando possibilitou a transformação de velhos paradigmas educacionais por meio de atividades inovadoras, nos levando a (re)significar nossas práticas pedagógicas durante o processo de alfabetização mediado pelas Tecnologias da Informação e Comunicação, que é um desafio constantemente posto aos professores que lecionam em áreas remotas, como no caso do contexto por nós apresentado no presente artigo.



Referências

BALEN, Sheila Andreoli; MASSIGNANI, Rosiana e SCHILLO, Raquel. **Aplicabilidade do software fast forward na reabilitação dos distúrbios do processamento auditivo**: resultados iniciais, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rcefac/v10n4/v10n4a18.pdf>. Acesso em: 14 nov. 2019.

BARROS, R. M. R.; CISESKI, C. S. B.; SILVA, L. S. M. **Inclusão digital e educação**: emergências do mundo globalizado. *In*: Colóquio Luso-Brasileiro de Educação (COLBEDUCA), 5, 2018, Santa Catarina, 2018. Anais.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BRASIL. **Plano Nacional da Educação – PNE 2014-2024**. Brasília: Inep, 2015. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/documents/186968/485745/Plano+Nacional+de+Educa%C3%A7%C3%A3o+PNE+2014-2024++Linha+de+Base/c2dd0faa-7227-40ee-a520-12c6fc77700f?version=1.1>. Acesso em: jan. 2019.

GDF. **PNAIC – Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**. Disponível em: <http://www.educacao.df.gov.br/pnaic-pacto-nacional-pela-alfabetizacao-na-idade-certa/>. Acesso em: 14 dez. 2020.

IBGE. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/brasil/am/guajara/panorama>. Acesso em: jan. 2021.

LIBÂNEO, José Carlos. **Educação escolar**: políticas, estrutura e organização. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2007.

MARCONI, M. D. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.

MORAES, M. C. **Subsídios para Fundamentação do Programa Nacional de Informática na Educação**. Secretaria de Educação à Distância, Ministério de Educação e Cultura, Jan/1997.

RAABE, Renate de O; BORTOLUZZI, Fabrício; SILVA JR., Fábio da; OLIVEIRA, Alexandre. **Uma experiência do uso do Software Livre GCOMPRIS na aprendizagem de crianças do Ensino Fundamental**, 2008. Disponível em: <http://file:///C:/Users/User/Downloads/993-1200-1-PB.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2019.

SILVA, R. M. F, MEDEIROS, F. R. E. **Aplicação de um Programa Computacional Educativo para alunos com Necessidades Especiais que apresentem dificuldades na aprendizagem da Leitura e da Escrita**. Disponível em: http://www.ufrgs.br/niece/eventos/CBCOMP/2004/html/pdf/Forum/t170100301_3.pdf. Acesso em: 14 nov. 2019.



SOUSA, R. P.; MIOTA, F.M.C.S.C.; CARVALHO, A.B.G. (Orgs). **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

SOUZA, J. T. **Mundo das letras**: um aplicativo para ensinar o nome e o som das letras a crianças falantes do português do Brasil. São Paulo, 2013. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/16120/1/Joseane%20Terto%20de%20Souza.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2019.

TEDESCO, Juan Carlos. **Educação e novas tecnologias**: esperança ou incerteza? São Paulo: Cortez, 2004.