

A UTILIZAÇÃO DE APLICATIVOS DE SMARTPHONES COMO FERRAMENTAS AUXILIADORAS DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO
THE USE OF SMARTPHONE APPLICATIONS AS ASSISTANT TOOLS IN THE LITERACY PROCESS

Érika Cristina Costa Nunes Marques¹
Danila Cássia de Araújo²
Thalita Ramos Rocha de Carvalho³
Anna Cristina Brito de Oliveira⁴
Marcos de Oliveira Gonçalves Toledo⁵

RESUMO: A presente pesquisa evidencia uma temática relevante e imprescindível de ser proposta, sendo esta a consideração dos processos de alfabetização e também da utilização de tecnologias na atualidade. A alfabetização é de extrema relevância e desenvolve papel fundamental na vida do ser, porém, atualmente é impossível retratar o ser humano sem falar de tecnologias e a utilização de meios para tal. Nesse sentido, o objetivo geral está na promoção da percepção da utilização de aplicativos de smartphones como ferramentas auxiliaadoras do processo de alfabetização. Para sua realização foi utilizada pesquisa documental e de bibliográfica. Logo, é possível chegar a conclusão de que a utilização de aplicativos pode ser muito benéfica, permitindo que o processo de alfabetização seja mais lúdico, que chame mais atenção do educando e desenvolva sua aprendizagem de forma eficaz.

731

Palavras-chave: Alfabetização. Aplicativos. Smartphones. Ferramentas.

ABSTRACT: This research highlights a relevant and essential theme to be proposed, which is the consideration of literacy processes and also the use of technologies today. Literacy is extremely relevant and plays a fundamental role in the life of the being, however, it is currently impossible to portray the human being without talking about technologies and the use of means for this. In this sense, the general objective is to promote the perception of the use of smartphone applications as auxiliary tools in the literacy process. Documentary and bibliographical research was used for its realization. Therefore, it is possible to conclude that the use of applications can be very beneficial, allowing the literacy process to be more playful, attracting more attention from the student and developing their learning effectively.

Keywords: Literacy. Apps. Smartphones. Tools.

¹ Graduanda em Pedagogia- Centro Universitário Newton Paiva.

² Graduanda em Pedagogia- Centro Universitário Newton Paiva.

³ Graduanda em Pedagogia- Centro Universitário Newton Paiva.

⁴ Graduanda em Pedagogia- Centro Universitário Newton Paiva.

⁵ Orientador do curso de Pedagogia- Centro Universitário Newton Paiva.

INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização é um dos mais relevantes na vida do ser humano, sendo que a partir deste é que se constrói uma percepção de mundo, além do desenvolvimento de habilidades e técnicas de leitura, escrita, entre outras situações.

Porém, é necessário evidenciar este processo para além da sala de aula, onde a alfabetização ocorre de maneira tradicional, através de metodologias comuns e utilização de materiais básicos.

Atualmente vivemos uma realidade completamente tecnológica, onde o acesso a equipamentos se torna cada vez mais comum, onde o celular, principalmente, pode ser encontrado em todos os lugares, independente de renda familiar ou mesmo de ser considerado um país desenvolvido ou não.

Nesse sentido, o presente artigo almeja estabelecer a relação da utilização de tecnologias e dos smartphones como uma ferramenta auxiliadora do processo de alfabetização, através dos aplicativos que são disponibilizados em lojas virtuais.

Para o desenvolvimento do presente artigo, fora utilizada de pesquisa documental, a fim de estabelecer nortes legais trazidos pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação, além de cunho bibliográfico e hipertextual, pautando-se nas fundamentações de teóricos renomados e pesquisadores da área.

732

1. A alfabetização

Para tratar da utilização de aplicativos como ferramentas auxiliadoras do processo de alfabetização, é necessário, antes, abordar sobre as considerações que envolvem a alfabetização. Tal abordagem não visa o esgotamento do assunto, mas busca esclarecer sobre o conceito e sua conceituação.

Destarte, é possível afirmar que a alfabetização é um dos processos mais relevantes na vida de um educando, sendo este a origem de todo o seu processo de leitura, de escrita e de compreensão da vida acadêmica.

Embora o sentido epistemológico da palavra alfabetização indique objetivamente a ideia de “levar à aquisição do alfabeto”, sua percepção é muito maior, sendo que

[...] a alfabetização é mais que o simples domínio psicológico e mecânico de técnicas de escrever e de ler. É o domínio destas técnicas em termos conscientes. (...) Implica numa autoformação de que possa resultar uma postura interferente do homem sobre seu contexto (FREIRE, 1980, p. 111)

Em contexto não distante, temos as indicações de Kramer ao expor que, em se tratando da alfabetização, temos a caracterização de

Um processo de representação que envolve substituições gradativas (“ler” um objeto, um gesto, uma figura ou desenho, uma palavra) em que o objetivo primordial é a apreensão e compreensão do mundo, desde o que está mais próximo à criança ao que lhe está mais distante, visando à comunicação, à aquisição de conhecimentos, à troca (KRAMER, 1982, p. 62).

Assim, é possível perceber que a alfabetização em um papel de grande relevância na vida do ser, sendo este um fator a proporcionar a construção de mundo que o sujeito irá enxergar durante suas experiências de vida.

Assim, é imprescindível trazer ao debate as concepções de alfabetizar como na abordagem da subjetividade, sendo que abrange não só a leitura, mas também outras situações, como é trazido por Morais (2014, p. 12) ao explicar que “alfabetizar é o ato de ensinar habilidades de leitura e escrita em um sistema alfabético”.

Desta forma, temos que

A alfabetização deve desenvolver em uma pessoa qualquer a capacidade de organizar seu pensamento de maneira lógica, além de auxiliar na construção de uma consciência mais crítica em relação ao mundo que a cerca (SASSERON, CARVALHO, 2011, p. 61).

Logo, a percepção sobre o processo alfabetizador é que este está para além de algumas habilidades automáticas como no caso de uma leitura, mas trata de meios e modos para se compreender a percepção de mundo através do desenvolvimento de habilidades que são inerentes ao ser.

Portanto, para que o processo se torne efetivo, o mesmo deve abranger algumas áreas, denominadas como facetas, e que, na reflexão de Soares (1985, p. 22), englobam as perspectivas psicológicas, psicolinguísticas, sociolinguísticas e linguística do processo.

1.1 Smartphones: Tecnologias a favor do ensino

Com a grande evolução da utilização de tecnologias na atualidade, esse debate começa a ganhar espaço também dentro do contexto educacional. Sendo que grande parcela da população brasileira possui um smartphone e utiliza redes sociais, há a necessidade de que tais se tornem aliados e não concorrentes do processo educativo.

O Brasil ocupa o segundo lugar no ranking de países que mais utilizam internet, seja por meio de celulares, notebooks, tablets ou outros meios, conforme pesquisa Hootsuite publicada em 2021.

Portanto, essa utilização não enfatiza apenas leitura e estudos, sendo direcionadas a redes sociais, aplicativos, plataformas de compras, entre outras situações comumente realizadas pelo público internauta.

E, exatamente por estas considerações que as tecnologias passaram a ser interpretadas como nova forma alternativa, sendo “preciso pensar as tecnologias educacionais junto com o processo de melhoria da educação, de modo a articular a produção do conhecimento com bases críticas, garantindo as competências necessárias para enfrentar o mundo globalizado” (ZACARIOTTI, SOUSA, 2019, p. 619).

Nesse contexto, temos que,

As novas tecnologias ajudarão de forma efetiva o aluno, quando estes estiverem na escola e nesse momento eles se sentirão estimulados a buscar e socializar com esses recursos de forma a melhorar seu desempenho escolar. Essas ferramentas tecnológicas além de facilitar o acesso aos novos conhecimentos servem também de base para novas adaptações aos sistemas variados de transmissão de conhecimento de maneira a melhorar, transferir e transformar os fatores complicados em algo mais acessível e sedimentado, transformando a teoria em prática (SOUZA, SOUZA, 2010)

Por tal, surge a interpretação de que

A escola deve oferecer aos seus alunos a possibilidade do uso dessas ferramentas tão presentes em nosso cotidiano, [...] não oferecer acesso a essa nova tecnologia é omitir o contexto histórico, sociocultural e econômico vivenciado pelos educadores e educandos”. (TAJRA, 2001, p. 07)

734

Vivemos em uma sociedade onde a tecnologia está cada vez mais presente no nosso dia a dia, onde basicamente resolvemos a nossa vida em alguns clicks. Para as crianças, essa tecnologia chega como a era dos jogos, dos influencers e dos aplicativos.

Destarte, a tecnologia ingressada nas escolas facilita o processo de ensino e aprendizagem, onde a criança se sente motivada e atraída por uma nova ferramenta, podendo ser tais sentimentos considerados como pontos chave para o despertar do interesse em realizar atividades ou participar de brincadeiras/jogos, que irão proporcionar às crianças novo conhecimento, e nisso temos que “cada vez mais a participação das tecnologias educacionais está sendo mais importante para tornar a aprendizagem dos educandos mais interessante” (ZACARIOTTI, SOUSA, 2019, p. 619).

Logo, tal projeção nos projeta novas reflexões, as quais evidencia o comportamento docente em relação à disposição de utilização das tecnologias que são postas à sua disposição. Dentro desse tipo de comportamento, citam Souza e Souza (2010) que,

Se existem ferramentas disponíveis na sala de aula porque não a utilizar como meio para alterar e modernizar o ensino na sala de aula? Observa-se que a resistência de alguns professores em abster-se do uso desses recursos tecnológicos ainda é grande.

Eles se sentem aquém das novidades no mercado da educação e se recusam a utilizar a tecnologia como fonte para a formação do conhecimento, seja por não se sentirem motivados em busca do conhecimento, ou porque resistem em aceitar a rapidez da informação e as consequências dessas transformações (SOUZA, SOUZA, 2010)

O fato mais relevante é que, a tecnologia só poderá ser considerada benéfica à educação se utilizada pelos professores de forma a trazer sentido aos educandos, ao invés de confusão. A percepção das tecnologias deve fazer parte de um todo, não correspondendo a parte de professores que estão dentro de uma determinada instituição de ensino, mas sendo completamente tratada.

No interim, citam Zacariotti e Sousa (2019, p. 619) que

Não basta compreender a tecnologia apenas como ferramenta, como plataforma, em seu processo meramente de usabilidade. Cabe avançar nesse conceito para pensar metodologias críticas, que concebem tecnologias como linguagem.

Estes motivos são o que nos levam à consideração de que “tal momento trouxe a necessidade de uma reflexão mais profunda, uma vez que existem relatos positivos de professores que utilizam o aparelho em suas aulas e obtêm resultados satisfatórios” (LOPES, PIMENTA, 2017).

Logo,

Considerando que as tecnologias são parte integrante do dia-a-dia das crianças e adolescentes, é responsabilidade dos gestores e professores, acolhê-las como aliadas em seu trabalho, utilizando-a como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem e também formando para o uso correto dessas tecnologias (WEINERT, 2011, p. 53).

Logo, ainda que possível interpretar a tecnologia como possibilidade de auxílio, é necessário também compreender que o seu desenvolvimento está aquém da disponibilidade das mesmas no contexto escolar.

1.2 Os aplicativos como ferramentas

Dentro da realidade vivenciada atualmente, onde há uma utilização em grande escala social de meios tecnológicos, é preciso considerar que, até o presente momento, “o computador ainda é um objeto restrito [...] mas o celular está presente em boa parte das escolas, nas mochilas dos alunos de diferentes classes sociais” (MERIJE, 2012, p. 81).

Sobre tal, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) não apenas incentiva mas também argumenta em seu guia *Policy Guidelines for Mobile Learning* publicado no ano de 2013, que os celulares são mais acessíveis e, por isso, se tornam mais populares até em países subdesenvolvidos onde não há muita tecnologia.

Dessa forma, se torna mais plausível a ideia de que os celulares, sendo tão acessíveis, podem tornar-se uma ferramenta auxiliadora para o Brasil, sendo que

[...] a maioria das propostas de Aprendizagem na América Latina é destinada ao apoio e complemento da educação formal, em disciplinas como: Português e Matemática, para alfabetização e letramento de públicos desfavorecidos economicamente ou geograficamente (UNESCO, 2012)

Assim, percebe-se que os celulares trazer uma nova forma de conciliar a utilização de tecnologias com a educação, a fim de torna-la também mais acessível, independente de lugar e de horário. Mas, para que isso ocorra efetivamente, é necessário ainda a idealização de plataformas específicas.

Essas plataformas que estão dentro dos dispositivos são denominadas de aplicativos (app), ou seja, softwares desenvolvidos para downloads nos eletrônicos smartphones e/ou tablets.

Em geral, os aplicativos com objetivo de educação, mais especificamente de alfabetização, trazem formas lúdicas de aprendizagem, combinando as letras e seus traçados com seus sons e também imagens sobre o contexto apresentado.

Logo, a abordagem usada nos aplicativos envolve a consciência fonológica, que conforme Brites (2021) possui as seguintes áreas: rima, aliteração, consciência de palavras e frases, consciência de sílabas e consciência fonêmica.

736

Silva (2014, p.69- 70) diz a respeito que

Vários estudos demonstraram a importância do desenvolvimento da consciência fonológica para a aquisição da leitura e escrita e mostram que atrasos nesse processo de aquisição estão relacionados a lacunas no desenvolvimento da consciência fonológica. Portanto, o desenvolvimento da consciência fonológica favorece a generalização e a memorização das relações entre as letras e os sons.

As tecnologias digitais favorecem ainda mais a aprendizagem, justamente por ser multissensorial. O site NeuroSaber, por Brites (2021, online) descreve que nas atividades de método multissensorial pode ocorrer juntamente com a parte visual e auditiva, o uso do tato por exemplo.

As atividades multimodais são cativantes e interativas, o que favorece a atenção, integração das informações e a memorização de longo prazo (SEBRA; DIAS, 2011), o que favorece que o aplicativo seja usado por estudantes.

Portanto, espera-se que os recursos digitais sejam simples e intuitivos, principalmente quando o público alvo for o alfabetizando para ter uma boa aceitação, facilitar a compreensão e também o manuseio.

Nas lojas de aplicativos como a Play Store há vários apps que podem contribuir com a educação, gratuitos ou pagos. Eles necessitam de internet para serem baixados nos dispositivos portáteis, mas alguns podem ser usados de modo offline. São exemplos de aplicativos que auxiliam o processo de alfabetização os apps Palma Escola e o Graphogame, os quais serão descritos mais detalhadamente.

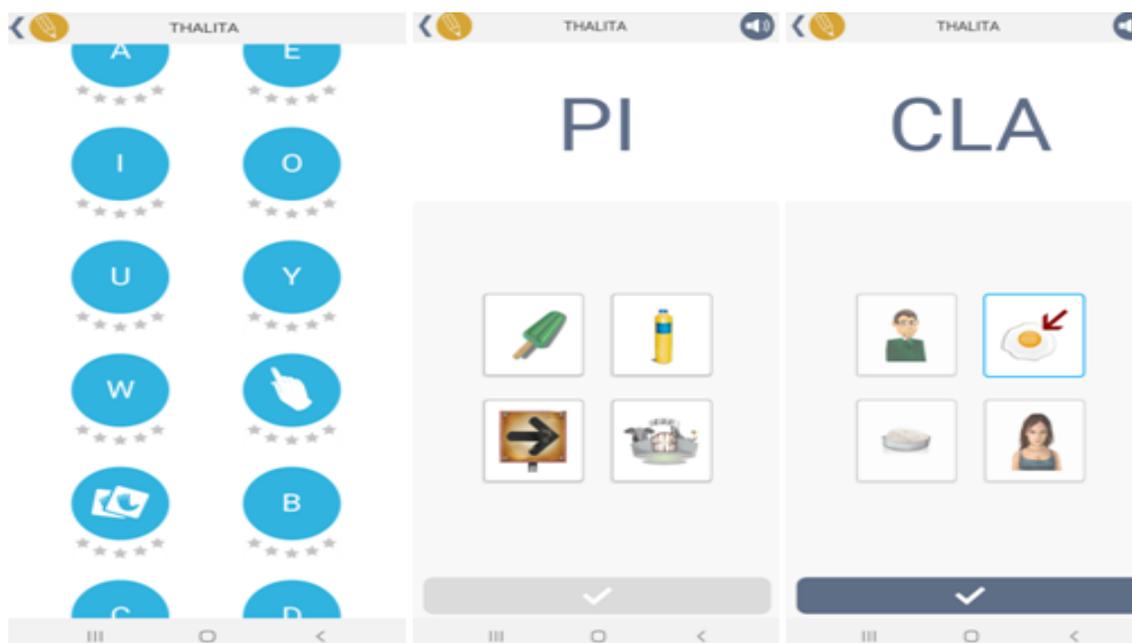
1.3 Palma

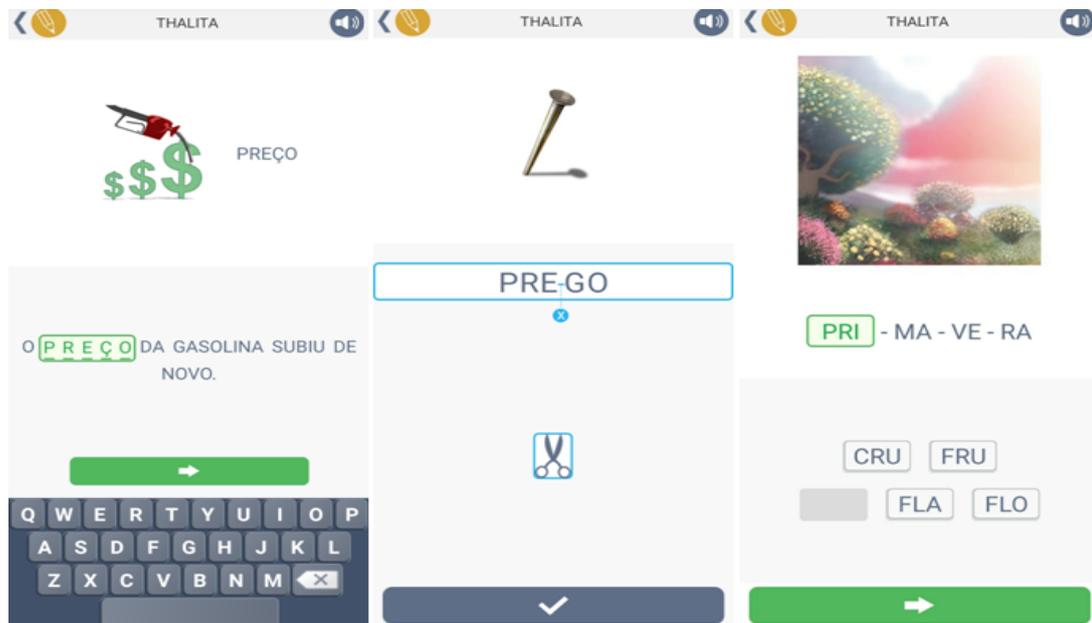
A concepção do aplicativo Palma foi pautada no conceito de aprendizagem móvel para contemplar estudantes no início da alfabetização ou com dificuldade. Seu idealizador, o matemático e cofundador da Anhanguera Educacional, José Luís Poli, tinha a princípio, como público alvo a Educação de Jovens e Adultos – EJA. Mas atualmente há três versões para atender a diferentes públicos: Palma Escola, Palma ABC e Palma PRO, desenvolvidos pela empresa IES2 e disponibilizados a partir do ano de 2013.

O método de alfabetização escolhido na produção do Aplicativo Palma é o fônico. O Método Fônico direciona a assimilação entre o grafema e o fonema, isto é, os símbolos gráficos das letras com seus respectivos sons. O aprendizado com este aplicativo é desenvolvido progressivamente em cinco níveis: alfabeto, sílabas simples e complexas, vocabulário e interpretação de texto. Isso possibilita a construção do conhecimento do simples ao mais complicado, partindo do princípio alfabético ao domínio ortográfico.

737

Figura 1: Layout aplicativo Palma



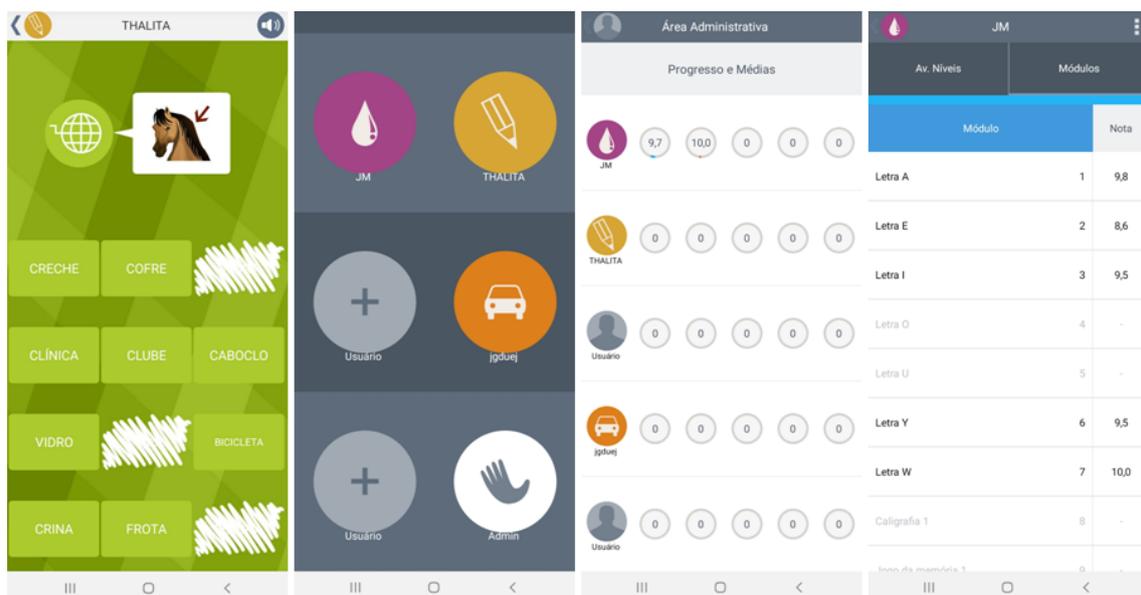


Fonte: Autores

Os recursos audiovisuais e táteis estão nas suas atividades de aprendizagem e fixação, caligrafia e até mesmo em jogo. As propostas foram consideradas mediante aos conteúdos escolares para apoio e complementação do processo de ensino-aprendizagem, mas diversificando as possibilidades educacionais e introduzindo também aspectos cotidianos, como o uso de tecnologias.

738

Figura 2: Layout aplicativo Palma



Fonte: Autores

O Palma suporta até cinco perfis, tendo também a área administrativa que permite acompanhar o desempenho e progresso dos seus usuários individualmente, o que é ideal para pais/ responsáveis, professores, fonoaudiólogos e outros profissionais.

De fato, a ferramenta Palma “apoia, complementa e potencializa o trabalho de mediação do professor durante o processo de alfabetização de crianças, jovens e adultos” (PROGRAMA PALMA, 2014).

2. Granphogame

O Graphogame (GG) é um aplicativo de jogo educacional com a finalidade de auxiliar estudantes em alfabetização ou com dificuldades. Este ambiente de aprendizagem digital foi desenvolvido na Universidade de Jyväskylä juntamente com o Instituto Niilo Mäki, ambos na Finlândia, país com sistemas educacionais bem sucedidos.

Embora o recurso é apresentado em formato de jogo, é considerado mais do que isso, chamado também de Método Graphogame. Há diversos estudos por pesquisadores de muitos países acerca de sua positiva contribuição na aquisição do sistema de leitura e escrita.

As intervenções com o app GG torna possível a observação de como ocorre o processo de aprendizagem da leitura, inclusive em um público de pessoas com deslexia. Afinal, ele foi desenvolvido a partir de estudos realizados pela Academia da Finlândia em 1992 a respeito de dislexia, seus fatores preditivos e identificação de crianças disléxicas. Esta condição torna mais difícil o aprendizado da leitura, e quando ocorre, a decodificação é lenta e com pouca fluência.

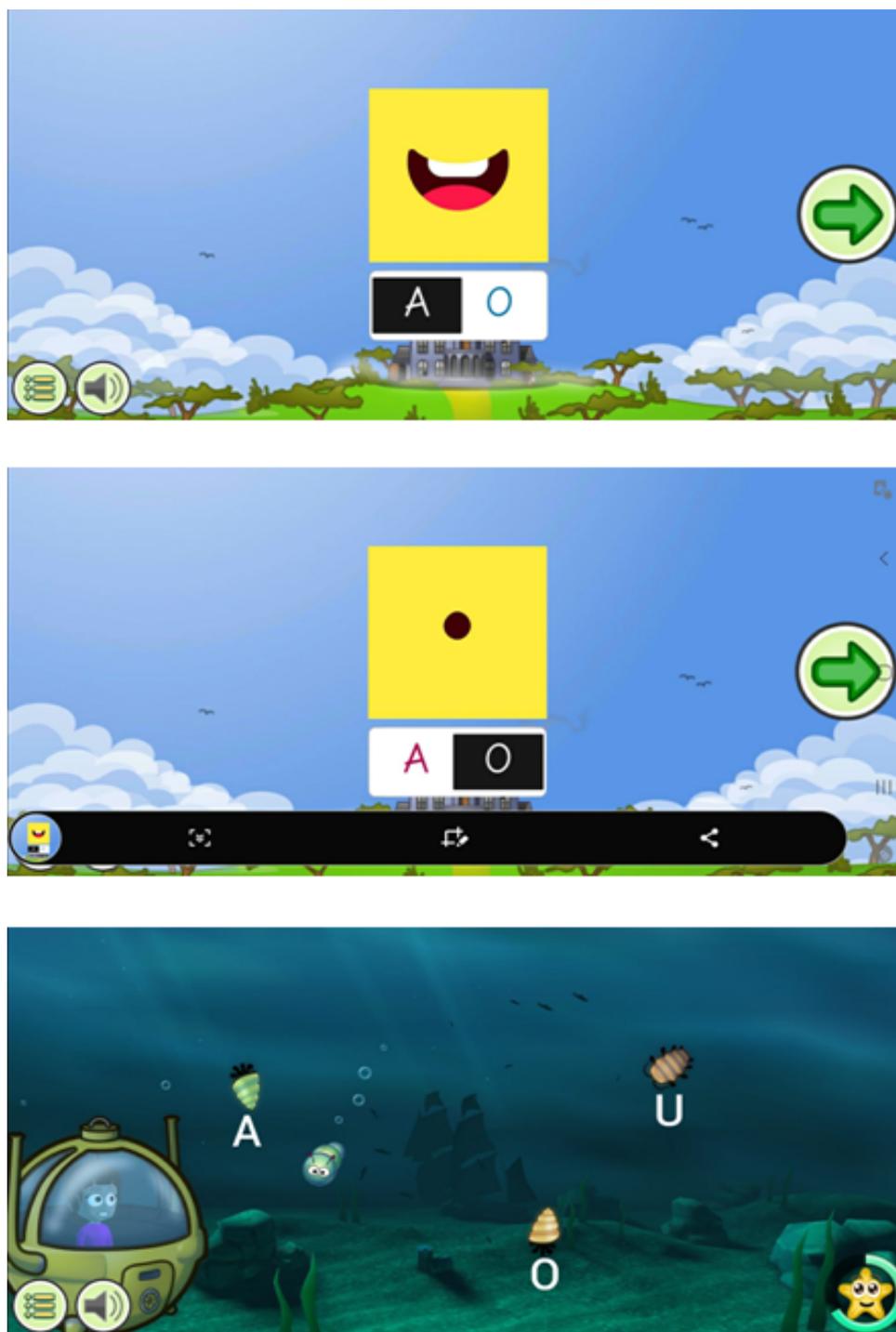
739

Para promover a aquisição do sistema alfabético, tanto na leitura quanto na escrita, foi utilizado em sua construção o método fônico para compreensão das correspondências entre os grafemas e seus fonemas (símbolos e seus sons). Posteriormente, a junção deles, formando sílabas e conseqüentemente palavras.

No Brasil, a adaptação do Graphogame foi uma iniciativa do Ministério da Educação (MEC), no que tange a Política Nacional de Alfabetização (PNA) e o Programa Tempo de Aprender, a fim de auxiliar professores na alfabetização e literacia.

A adaptação desse jogo baseado em evidências científicas foi voltada às crianças se divertirem aprendendo as letras e seus sons, a movimentação da boca nas pronúncias, as sílabas, a formação de palavras para desenvolverem a ortografia e a habilidade de leitura em português brasileiro. E o melhor, sem interrupção de anúncios e inteiramente off-line.

Figura 3: Layout aplicativo Gramphogame



740

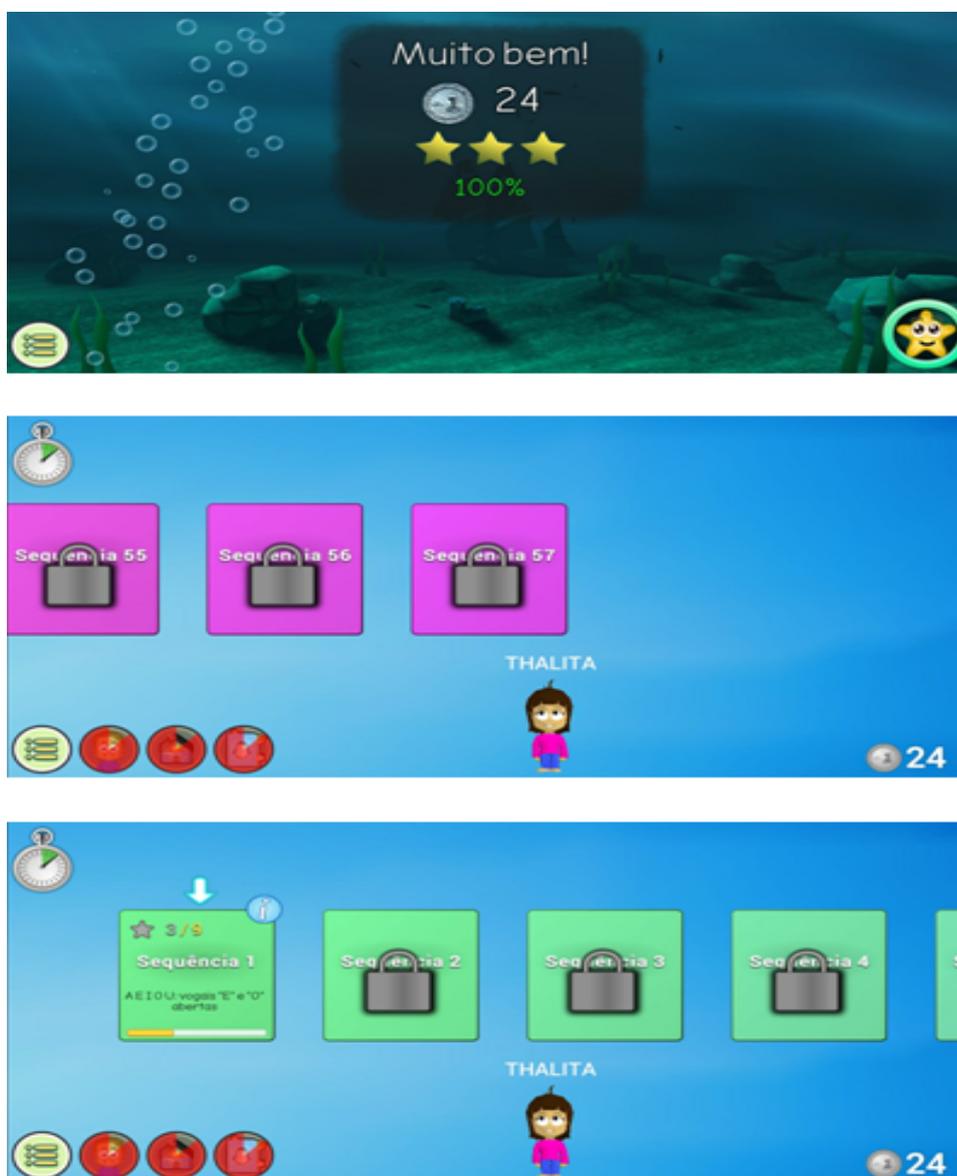
Fonte: autores

As atividades são distribuídas em cinquenta e sete níveis, chamadas de sequências, começando pelas vogais, outras letras e seus sons e evoluindo até a formação de palavras e frases.

À medida que o alfabetizando avança nas etapas, ocorre um feedback positivo para incentivá-lo cada vez mais. Os estímulos são multimodais, ou seja, a partir de vários

sentidos: visão, audição e tato. É muito importante que o jogador utilize fones de ouvido, para captar bem e distinguir os sons.

Figura 4: Layout aplicativo Gramphogame



Fonte: Autores

A conversão do Graphogame para o público nacional foi realizada pelo Instituto Cérebro da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Esta ação do Ministério da Educação (MEC) está em concordância com o que orientou em seu documento normativo Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BRASIL, 2018).

A citação acima refere-se a uma das 10 (dez) competências gerais encontradas na BNCC que devem ser trabalhadas com os estudantes das três etapas da Educação Básica, a saber, Educação Infantil, Educação Fundamental e Ensino Médio, a competência geral de número 05 (cinco)

Utilizar as tecnologias e os aplicativos, “além de possibilitar o aprendizado de conteúdo do currículo formal, proporciona a compreensão e uso de mais um objeto da cultura da escrita presente no contexto social” (FRADE *et al.*, 2018, p.25) e ainda promove a prática da inclusão digital.

Em suma, lembre que as formas de aprendizagem, interação e trabalho mudaram. Ao aproveitar os recursos tecnológicos, os professores facilitam a aprendizagem, cumprem as exigências do currículo formal, auxiliam na autonomia, agilidade, memorização dos aprendizes, trabalham com método sensorial e com a consciência fonológica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo a utilização dos smartphones na sociedade atual algo considerado como normal e que promove fácil acesso a interação de pessoas, é necessário trazer o contexto educacional também para a sua utilização.

742

Sendo que os smartphones e as tecnologias estão postas à sociedade de forma geral, independente de renda ou de faixa etária, estes devem ser trazidos como também, cada dia mais, devem ser influenciados ao uso.

Para que sejam efetivos, estes aplicativos devem corresponder às diretrizes que são estipuladas pelas diretrizes educacionais, sendo que caso contrário, os mesmos poderão prejudicar ainda mais o processo de aprendizagem.

Portanto, seguindo todos os critérios estabelecidos nas leis e sendo acessível para todos os educandos, os aplicativos e os celulares devem ser entendidos como ferramentas auxiliares no processo de educação, principalmente no processo de alfabetização.

A alfabetização, processo de insigne relevância, não deve se abster às salas de aula, devendo ser também utilizadas outras formas, lúdicas e interativas, que despertem o interesse dos alunos e que os tragam para mais perto do processo cada dia mais.

Assim, é necessário que se tenha uma percepção mais abrangente de tal, para que o alfabetizando, no desenvolvimento do seu processo, possa também aproveitar para brincar, para se divertir ao mesmo tempo que aprende.

REFERÊNCIAS

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. Seminário: Ciências sociais e humanas, v. 32, n. 1, p. 25-40, 2011.

BERGMANN, J.; SAMS, A. Flip your classroom: Reach every student in every class every day. [S.l.]: International society for technology in education, 2012.

_____. Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem. Rio de Janeiro: LTC, v. 114, 2016.

DELMAZO, C.; VALENTE, J. C. Fake news nas redes sociais online: propagação e reações à desinformação em busca de cliques. Media & Jornalismo, v. 18, n. 32, p. 155-169, 2018.

DORNELLES, J. R. W. Sobre os direitos humanos, a cidadania e as práticas democráticas no contexto dos movimentos contra hegemônicos. Revista da Faculdade de Direito de Campos, n. 6, p. 121-154, 2005.

FINO, C. N. A etnografia enquanto método: um modo de entender as culturas (escolares) locais. Educação e cultura, Universidade da Madeira, p. 43-53, 2008.

FREIRE, Paulo. Educação como prática da liberdade. Paz e Terra, São Paulo: 1980.

KARAHOCA, D.; KARAHOCA, A.; UZUNBOYLUB, H. Robotics teaching in primary school education by project based learning for supporting science and technology courses. Procedia Computer Science, Elsevier, v. 3, p. 1425-1431, 2011.

743

KRAMER, Sônia. Privação Cultural e educação compensatória: Uma análise crítica. Cadernos de Pesquisa, São Paulo: 1982.

OLIVEIRA, F. A. de et al. Interação salinidade da água de irrigação e substratos na produção de mudas de maracujazeiro amarelo. Comunicata Scientiae, v. 6, n. 4, p. 471-478, 2015.

SASSERON, Lúcia Helena; CARVALHO, Anna Maria Pessoa. Alfabetização Científica: Uma revisão bibliográfica. Investigações em Ensino de Ciências – V16(1), pp. 59-77, 2011.

SOARES, Magda Becker. As muitas facetas da alfabetização. Cadernos de Pesquisa, São Paulo (52): 19-24, 1985.

TAJRA. S. Informática na Educação professor na atualidade. São Paulo. Ed. Érica. 1998

WEINERT et al. O uso das tecnologias de informação e comunicação no cotidiano escolar das séries iniciais: panorama inicial. R. B. E. C. T., v. 4, n. 3, set. - dez. 2011.

ZACARIOTTI, Marluce; SOUSA, José Luis dos Santos. Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação como Recurso de Mediação Pedagógica. Revista Observatório, Palmas, v. 5, n. 4, p. 613-633, jul.-set. 2019.