

Utilização de aplicativos educacionais como recurso didático-pedagógico durante os processos de alfabetização e letramento¹

Juliana Alves Gomes²

Orientadora Prof^a Dr^a Jacinta Lourdes Weber Bourscheld³

RESUMO

O uso de novas tecnologias na educação ainda encontra barreiras para seu uso na prática educativa. É necessário superar obstáculos e buscar subsídios para que haja uma educação mais eficiente, levando-se em conta a realidade atual, onde a tecnologia é parte inseparável da vivência de jovens e crianças. Os processos de alfabetização e letramento são indissociáveis, um indivíduo é alfabetizado e letrado, quando conhece os símbolos e consegue fazer uso dos mesmos. Um fator extremamente relevante no planejamento da prática docente é o modelo de recurso didático-pedagógico a ser implantado, de maneira suprir a necessidade do desenvolvimento cognitivo do educando durante o processo de aprendizagem, visando a complementação da proposta pedagógica pretendida. O presente estudo tem a finalidade de pontuar, através de abordagem qualitativa, mediante Estudo de Caso a importância do uso de novos recursos tecnológicos, no caso Aplicativos Educacionais na área da Linguagem, como recursos didáticos pedagógicos eficazes e aliados durante o processo cognitivo de alfabetização, letramento e na conseguinte apropriação do Sistema de Escrita Alfabética. Foram realizadas atividades de cunho prático, com a turma do 2º ano do Ensino Fundamental, no total de 15 alunos momento em que utilizaram aplicativos educativos, previamente selecionados para este fim, pela pesquisadora, voltados para a alfabetização e letramento. Após a observação e análise das atividades práticas, foi possível constatar que o professor nesse novo contexto, da era tecnológica, deve tornar-se uma ponte entre o conhecimento e as tecnologias inovadoras, transformando assim, o processo de aprendizagem, que aliado aos recursos lúdicos tecnológicos, passa a facilitar o processo de aquisição cognitiva do aluno.

Palavras – chave: Aplicativos educacionais. Recurso didático – pedagógico.

Alfabetização e Letramento

1 Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Especialização em Linguagens e Tecnologias em Educação do Instituto Federal Sul-rio-grandense, Campus Passo Fundo, na cidade de Passo Fundo, em 2017.

2 Aluna regular do Programa de Pós Graduação Especialização em Linguagens e Tecnologias – IFSUL, Campus Passo Fundo RS. Formação inicial em Pedagogia, professora efetiva da rede Municipal de Educação de Passo Fundo. julianaalvesgomes@hotmail.com

3 Doutora em Ensino de Ciências e Matemática do PPGEICIM – Universidade Luterana do Brasil, Licenciada em Ciências / Biologia – UNIJUI- RS e Pedagogia – UNIGRANT – MT – Especialização em Docência do Ensino Superior – UFRJ – RJ. Mestre em Educação em Ciências e Matemática – PUC – RS. Professora do IFSUL – Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Sul – Rio-Grandense – Campus Passo Fundo. Jaceiw13@hotmail.com

1 - INTRODUÇÃO

A tecnologia e a educação sempre tiveram uma relação difícil, há muitos profissionais na área da educação, que divergem da eficácia de seu uso, sobretudo dentro da sala de aula. O modelo escolar pouco se alterou com o passar de muitos anos e a cultura digital é hoje uma realidade pouco utilizada, na prática educativa, levando-se em conta que a tecnologia já vem sendo parte do nosso cotidiano há algumas décadas.

O aluno que no passado, tempo de infância de nossos pais e avós, ou seja, há algumas décadas atrás era visto como uma folha em branco a ser preenchida pelo conhecimento do professor, hoje é visto como um indivíduo com conhecimento prévio, agente do seu próprio processo de aprendizagem. A educação não é mais a transmissão de conteúdos somente, atualmente, o professor deve estar pronto para monitorar e orientar o desenvolvimento dos seus alunos, fornecendo-lhes a base para construir seus próprios conhecimentos, sendo assim, um agente facilitador da aprendizagem.

Acredita-se que um dos maiores problemas da educação hoje, seja a existência de alunos e professores desestimulados devido a aulas monótonas, em que apenas o professor fornece informações, sem levar em conta o conhecimento prévio dos alunos, bem como a não utilização de recursos didáticos diversificados, que fariam com que as aulas viessem a se tornar mais estimuladoras e interessantes para os mesmos. Deve-se considerar que nossas crianças e jovens já nasceram em um mundo em que a tecnologia se faz presente no cotidiano da sociedade e o compartilhamento de informação é constante, segundo essa abordagem, nossos alunos são considerados, nativos digitais (Prensky, 2001, p.2).

O educador não pode ignorar as mudanças que vem ocorrendo na sociedade atual, o uso de novas tecnologias deve ser uma ação presente em seu dia-a-dia de trabalho, além disso, deve buscar inovar, sendo arrojado e dinâmico em seu campo de atuação. É preciso manter um elo com os educandos, pois, nossos alunos são nativos tecnológicos, já nascem sabendo como manusear tablets e smartphones, para eles esse é uma prática natural. Portanto, com a disseminação dos smartphones e tablets, recursos que a maioria dos alunos tem a sua disposição,

acredita-se que seja à hora de tornarmos esses recursos nossos aliados em prol de uma educação de maior qualidade.

A tecnologia é hoje uma realidade, não há como fugir dela ou permanecer em um mesmo patamar, é necessário para os educadores, apoderar-se dos novos recursos didáticos tecnológicos disponíveis na atualidade, para então assim ter maior êxito no processo de aprendizagem.

Manter a atenção do aluno na construção do conhecimento, em sala de aula em meio a tantas inovações e informações que a era digital proporciona, é um desafio para o professor que não domina essas tecnologias e ainda está atrelado a uma metodologia de ensino obsoleta. A aprendizagem é um processo muito particular de cada indivíduo, dependendo de suas vivências, desde o nascimento. Para Zabala, (1998): “[...] a forma como se aprende e o ritmo da aprendizagem, variam segundo as capacidades, motivações e interesses de cada um [...]” (ZABALA,1998, p. 34). Então, a forma como se produzem as aprendizagens são o resultado de processos que sempre são singulares e pessoais.

Por sua vez, para o aluno que nasceu na sociedade contemporânea, era digital, o sistema educacional pensado nos moldes de décadas atrás, o desmotiva e o afasta do ambiente escolar, notório pelos altos níveis de evasão escolar vivenciados atualmente.

O presente trabalho discorre sobre o uso de Aplicativos Educativos da área da Linguagem, como recursos didáticos - pedagógicos em sala de aula, afim de se obter uma aprendizagem mais estimulada e proveitosa, no caso específico do 2º ano do Ensino Fundamental e como se dá a Alfabetização e Letramento durante o processo de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética.

Em seguida, serão abordados no texto, em duas seções: O letramento e a alfabetização durante o processo de apropriação do sistema de escrita e O uso de aplicativos educacionais como recurso didático pedagógico durante a construção do conhecimento do sistema de escrita alfabética, como forma de embasar teoricamente a relevância da pesquisa pretendida.

1.1 O LETRAMENTO E A ALFABETIZAÇÃO DURANTE O PROCESSO DE APROPRIAÇÃO DO SISTEMA DE ESCRITA

Pertencemos a um mundo letrado, as pessoas para viver em sociedade, além da fala, necessitam saber ler e escrever, o mecanismo de leitura e de escrita é essencial para o ser humano, e para a sociedade. O acesso ao mundo da escrita se dá por meio de dois caminhos indissociáveis: um é o da técnica, pois é preciso que a criança note que os grafemas e fonemas estão relacionados, além das formas de escrita (de cima para baixo e da direita para a esquerda), o outro caminho é o desenvolvimento das práticas de uso dessa técnica. Em nada adianta saber a técnica, se o aluno não tiver condições de pô-la em prática, demonstrando domínio do letramento (SOARES, 2003).

Assim, enquanto a alfabetização se ocupa da aquisição da escrita, o letramento se preocupa com a função social do ler e do escrever, ambos os processos estão atrelados a aquisição do Sistema da Escrita Alfabética.

É preciso que durante o processo de alfabetização o aluno reflita sobre o funcionamento da notação alfabética, para isso é necessário oferecer a ele atividades que propiciem a análise das relações entre as partes sonoras das palavras e suas respectivas notações gráficas.

É fundamental também, que no processo de alfabetização e letramento, os alunos saibam as funções sociais e as finalidades da leitura e da escrita, eles precisam saber para quê se aprende a ler e a escrever.

Segundo este pensamento, teremos a contribuição de Soares (2001) ao afirmar que:

[...] a função da escola, na área de linguagem, é introduzir a criança no mundo da escrita, explorando tanto a língua oral quanto a escrita como forma de interlocução, em que quem fala ou escreve é um sujeito que em determinado contexto social e histórico, em determinada situação pragmática, interage com um locutor, também um sujeito, e o faz levado por um objetivo, um desejo, uma necessidade de interação (SOARES, 2001, p. 13).

Assim, a escola desempenha importante papel tanto no desenvolvimento das habilidades necessárias a escrita e a leitura, tanto na relação indivíduo e sociedade. Para um melhor êxito no desenvolvimento de tais habilidades, faz-se imprescindível um planejamento prévio, buscando, recursos didáticos pedagógicos pertinentes, que possam dar suporte ao desenvolvimento cognitivo objetivado.

1.1.1 O uso de Aplicativos Educacionais como Recurso Didático-Pedagógico durante a construção do conhecimento do Sistema de Escrita Alfabética

Um fator extremamente relevante no planejamento da prática docente é o modelo de recurso didático-pedagógico a ser implantado, de maneira a suprir a necessidade do desenvolvimento cognitivo do educando durante o processo de aprendizagem, visando a complementação da proposta pedagógica pretendida. Freitas (2007) afirma que os recursos didáticos, compreendem todo e qualquer instrumento utilizado em um procedimento de ensino, visando estimular e aproximar o aluno do processo ensino-aprendizagem. Sendo um recurso indispensável para o educador, pois torna a aula mais estimulante e próspera, possibilitando assim uma aprendizagem mais adequada.

Recursos didáticos são as ferramentas utilizadas pelo professor para facilitar o processo ensino-aprendizagem, como nos primórdios e ainda hoje, podem ser os mais simples, a lousa, o giz e materiais didáticos de uso cotidiano dos alunos, como livros didáticos, lápis coloridos, canetas coloridas, papéis, etc.

Quanto aos recursos mais avançados do ponto de vista tecnológico, esses proporcionam um verdadeiro desafio aos professores, pois buscam adequar sua abordagem de ensino a essa nova realidade, como a utilização de aparelhos de Data show, softwares educativos e aplicativos educativos, entre outros.

Aplicativos são programas que podemos baixar em smartphones e tablets, geralmente em formato de jogos, desenvolvem-se de forma lúdica, contam com interface e áudio pensados com a finalidade de atrair a atenção das crianças e dar suporte para a aprendizagem, pois apresentam conteúdos trabalhados em sala de aula. São vários os aplicativos educativos disponíveis no sistema operacional android, que é o sistema operacional a ser utilizado. Esses aplicativos podem ser baixados de forma gratuita e a maioria deles, depois de baixado não necessita estar conectados a uma rede Wifi para que rodem seu programa.

Os jogos digitais, como por exemplo, os aplicativos, têm um papel fundamental durante o processo de alfabetização, pois ao mesmo tempo em que conseguem aprimorar a atenção, a concentração, o raciocínio lógico e a socialização entre as crianças, eles também incentivam, desenvolvem e aprimoram a leitura e a

escrita. O ato de jogar exige uma movimentação mental, pois em muitos momentos a criança tem que colocar em prática o aprendizado adquirido para poder avançar as fases do jogo (Prensky, 2001).

O uso de aplicativos educativos como recurso didático pedagógico, no novo paradigma da educação, é uma ótima ferramenta na contribuição de uma aprendizagem de qualidade, pois não são apenas uma forma de divertimento, eles auxiliam e facilitam o desenvolvimento cognitivo, construindo através da experimentação e da interação uma assimilação e interpretação dos recursos linguísticos primordiais a alfabetização, o que condiz com a Teoria da Aprendizagem apresentada por Jean Piaget, In (MOREIRA,1999) que durante sua pesquisa acerca de como se dá o processo de aprendizagem, procurou compreender os mecanismos mentais e investigou o como se dá o processo de construção do conhecimento, de aprendizagem, com base na evolução e construção do pensamento cognitivo.

De acordo com esta teoria, as crianças do Ensino Fundamental, com idade entre 7 a 12 anos, entram no estágio denominado operatório-concreto, neste estágio as crianças começam a utilizar operações mentais para raciocinar e solucionar problemas. Essas operações dão ao pensamento operatório-concreto a lógica e as regras. Assim sendo, o aluno deve refletir sobre suas experiências e estabelecer estratégias de resolução das situações e só o conseguirá se suas estruturas estiverem prontas para a resolução de tal problema, (PIAGET In. MOREIRA, 1999). É possível oportunizar ao aluno a construção do seu conhecimento utilizando-se jogos lúdicos, no caso aplicativos voltados para a alfabetização e letramento

Nesse momento, a criança alcançou a capacidade de reversibilidade do pensamento operatório concreto, havendo então a necessidade de trabalhar com ela a atenção, a concentração e o raciocínio. Por isso, a importância dos jogos lúdicos, no caso Aplicativos Educacionais nesta fase, fundamentando assim a utilização de recursos didáticos tecnológicos no processo cognitivo de Alfabetização e Letramento, tornando-o mais instigante e ativo.

2 - METODOLOGIA

A pesquisa de caráter qualitativo, classificada como um estudo de caso, visto que, é caracterizada pela descrição, compreensão e interpretação de fatos e fenômenos, buscando-se aprender, descrever, discutir e analisar a complexidade de um caso concreto, na edificação de um embasamento que promova a compreensão da pesquisa. Tendo como etapa inicial a Observação Participante, na qual o pesquisador não é apenas um observador passivo, e sim participante dos eventos que estão sendo estudados (MARTINS, 2008).

A aplicação das atividades propostas, ocorreram na Escola Municipal de Ensino Fundamental Coronel Lólico, situada na rua Travessa Peri s/n, no bairro Tupinambá na cidade de Passo Fundo, RS.

O público alvo da pesquisa foram os alunos da turma do 2º ano, do Ensino Fundamental, composta por 15 alunos com faixa etária entre 7 e 8 anos. Necessário esclarecer que a professora titular da turma é a autora deste artigo.

Os aplicativos foram disponibilizados em tablets, de propriedade da própria instituição e utilizados em sala de aula. Durante o desenvolvimento desta atividade foi observado o interesse, a participação e o envolvimento dos alunos.

Foram utilizados três aplicativos, na seguinte ordem:

1º- “Formação de Palavras”. Indicado para a área de Língua Portuguesa e recomendado para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental I. Consiste em um jogo onde se deve formar palavras de duas sílabas, encaixando as peças corretamente. Necessita do raciocínio lógico para resolver os enigmas no menor tempo possível, objetivando-se a compreensão da composição de palavras, observando a relação entre nome e imagem.

2º- “Silabando”. Proporciona um display divertido, simples e interativo, apresenta exemplos de palavras e imagens em cada sílaba, buscando a montagem de sílabas e ilustração correspondente, a composição de palavras, a observação do número de sílabas das palavras, a escrita de nomes próprios, formação de palavras compostas por sílabas simples e complexas (maiúsculas, minúsculas e cursivas), a criança joga arrastando a sílaba que falta de cada palavra indicada, dando exemplos de imagem e som para cada palavra formada, memorização e pronúncia de cada sílaba e pontuação correta de frases. Para este jogo faz-se necessária a utilização de fones de ouvido.

3º “Forma palavras”. É um jogo com letras móveis, com o objetivo de formar palavras, a criança precisa arrastar as letras no local correto para formar a palavra

indicada pela imagem. Este aplicativo visa proporcionar de maneira lúdica e criativa o avanço no processo de leitura e escrita, além de favorecer a compreensão do processo de construção das palavras por meio das letras.

Os aplicativos elencados anteriormente foram escolhidos tendo se levado em conta, as necessidades dos alunos no processo de alfabetização e letramento, e a semelhança das atividades, dos aplicativos, com as já anteriormente trabalhadas em sala de aula, de forma convencional, através de cópia do quadro de giz ou em folhas impressas.

Para Piaget (1999), ensinar supõe criar situações compatíveis com o nível de desenvolvimento da criança, que venham acompanhadas de ações e demonstrações integradas à prática pedagógica do professor. Quando analisamos seus pressupostos e os relacionamos ao uso de aplicativos educacionais, na área de Linguagem, utilizados nesta pesquisa, somos remetidos aos esquemas de assimilação, que a criança utiliza no seu desenvolvimento intelectual e o quanto o jogo auxilia nesta perspectiva, enquanto busca-se avançar nas etapas propostas pelo jogo.

Essencial também a necessidade do alfabetizar letrando, isto é, tendo domínio da tradução dos códigos da escrita e também das informações implícitas nas imagens e sons, e explícitas nas frases e textos escritos, que no caso dos jogos em questão, aparecem na apresentação do jogo e em seu desenvolvimento. Segundo Magda Soares (2003), “Letrar é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno.” O letramento deve ser entendido como prática de ensino que desperte nos alunos a condição de sistematizar as finalidades do que está sendo ensinado na escola, assim desenvolvendo habilidades de interpretação também para as situações, fora dos muros da escola, para a vida.

A atividade prática ocorreu em três momentos, sendo que para isso ficou combinado com os alunos, que eles teriam um período semanal para “jogar” os aplicativos previamente baixados nos tablets pela professora titular da turma e autora do presente artigo. Assim, escolheram-se as primeiras terças-feiras do mês de setembro para este fim (05/09, 12/09, 19/09). Durante a prática foi realizada a observação e o registro escrito da mesma, consistindo em um exame minucioso que requer envolvimento e atenção do pesquisador na coleta e na análise dos dados. Martins (2008, p. 24) salienta que o observador deve ter competência para

observar e obter dados e informações com imparcialidade, sem contaminá-los com suas próprias opiniões e interpretações.

2 - ANÁLISE E DISCUSSÃO

Na última terça-feira do mês (26/09), foram realizados os questionários, oral e escrito, para o posterior levantamento de dados, visando elencar as impressões gerais deixadas por esta atividade. Foi constatado, durante a discussão, que todos os alunos aprovaram esta modalidade de atividade e segundo eles, foi muito divertido “jogar”, pois todos se mostraram envolvidos e concentrados na atividade proposta. Para Prenky (2001) ter componentes de prazer e diversão inseridos nos processos de estudo é importante porque, com o aluno mais relaxado, geralmente há maior recepção e disposição para o aprendizado (PRENSKY, 2001, p. 575).

Os alunos receberam um questionário com questões simples e objetivas, que tinha como objetivo analisar as impressões pessoais de cada aluno sobre o nível de dificuldade encontrado na resolução dos jogos, a aceitação ou não, de que o jogo age de forma positiva na construção da aprendizagem e se gostaria de ter como atividade cotidiana, parte da rotina escolar, a utilização de jogos educacionais, o referido questionário encontra-se em anexo. Os dados obtidos estão referidos na tabela a seguir:

Tabela 1 – Instrumento de coleta de dados, após atividade prática com os aplicativos educacionais.

Questões	SIM	NÃO
Você gostou das atividades realizadas com os tablets?	15	
Os jogos eram de fácil resolução?	15	
É possível melhorar a leitura e a escrita através de jogos?	15	
Você gostaria que jogos educacionais fizessem parte do cotidiano escolar?	15	

Fonte: Pesquisadora visita *in loco* na escola / 2017

É possível analisar nitidamente que 100% dos alunos questionados, aprovou o uso de jogos educativos digitais em sala de aula, vendo esta atividade como estimulante para o processo ensino aprendizagem e que também contribui para a aprendizagem. É possível relacionar estas informações com a seguinte afirmação realizada por Prensky (2012), quando lista o porquê de os jogos terem um alto índice de aceitação pelos alunos:

Jogos são uma forma de diversão, o que nos proporciona prazer e satisfação; jogos são uma forma de brincar, o que faz nosso envolvimento ser intenso e fervoroso; jogos têm regras, o que nos dá estrutura; jogos têm metas, o que nos dá motivação; jogos são interativos, o que nos faz agir; jogos têm resultados e feedback, o que nos faz aprender; jogos são adaptáveis, o que nos faz seguir um fluxo; jogos têm vitórias, o que gratifica nosso ego; jogos têm conflitos, competições, desafios, oposições, o que nos dá adrenalina; jogos envolvem a solução de problemas, o que estimula nossa criatividade; jogos têm interação, o que nos leva a grupos sociais; jogos têm enredo e representações, o que nos proporciona emoção (PRENSKY, 2012; p.156).

Durante a discussão oral sobre as atividades práticas com os aplicativos, os alunos acabaram por revelar de forma espontânea, a preferência por determinado jogo, foi relatado pela maioria (12 alunos), que o jogo Silabando era mais atrativo, pois não tinha marcador de tempo para a resolução (cronômetro), era possível realizar a tarefa novamente em caso de erro, isto é, o jogo não voltava para fase anterior se a resposta não fosse a correta, e contava com sistema de som, efeitos e explicação da atividade por áudio. Neste jogo também havia várias atividades de formação de palavras semelhantes com as trabalhadas em sala de aula, com o uso da cópia em seus cadernos ou em folhas impressas, formar palavras através de atividades digitais com sílabas variadas leva a criança a abordá-la em sua construção específica e ajuda muito na ortografia, de forma lúdica, onde o brincar confunde-se com o aprender.

Aprender a ler palavras e o mundo que os cerca, certos que a tecnologia na educação é uma necessidade, aplicativos educativos passam neste contexto, a ser muito mais do que prazer e descontração e sim uma ferramenta para auxiliar a inserção do aluno no mundo letrado. Segundo Piaget (1976): “[...] todo esquema de assimilação é obrigado a se acomodar aos elementos que assimila, isto é, a se modificar em função de suas particularidades, mas sem com isso, perder sua continuidade [...]” (PIAGET, 1976, p.14).

Deste modo, seu fechamento enquanto ciclo de processos interdependentes é uma sucessão de desequilíbrios, assimilações e acomodações que acabam por aprimorar o processo cognitivo.

Ficou evidente, que o uso de recursos tecnológicos, no caso específico, aplicativos educacionais só têm a acrescentar no processo de ensino aprendizagem e cabe aos educadores mudar o cenário atual da educação, buscando aprimorar sua prática.

2 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente a tecnologia faz parte do cotidiano de crianças de todas as idades, por isso, aprender por meio de recursos tecnológicos é tão normal quanto foi para nós realizar cópias imensas do quadro de giz para o caderno, a fim de aprimorar o talhe da escrita. Entendemos que atualmente, as crianças crescem rodeadas de tecnologia, os tempos são outros, não é possível manter os mesmos padrões, pois nossos alunos, nascidos na era tecnológica, aprendem e pensam de diversa de nós, por esse motivo, urge a necessidade da atualização dos profissionais da educação, visando a reformulação de suas práticas pedagógicas.

É possível desenvolver atividades que venham a facilitar a aquisição de conteúdo, através de jogos digitais, pois é muito grande a variedade de aplicativos voltados à alfabetização. O professor deve nesse novo contexto, tornar-se uma ponte entre o conhecimento e as tecnologias inovadoras, transformando o processo de aprendizagem.

Os recursos tecnológicos usados na Educação devem buscar um objetivo único: a qualificação do processo de ensino e aprendizagem. O uso das tecnologias digitais possibilita a transformação dos velhos paradigmas de educação, propiciando atividades pedagógicas inovadoras e atrativas.

A pesquisa contribuiu para reforçar que o educador também aprende, observando seus alunos, analisando a aprendizagem dele, disponibilizando recursos didáticos digitais, condizentes com suas reconhecidas habilidades tecnológicas. Pois, assim, tem a possibilidade de fazer algumas mudanças metodológicas na sua prática, que levarão a assimilação gradativa e inconsciente do aluno, sendo o jogo um excelente recurso para alcançar o objetivo previamente proposto, cabe ao

professor estimular o educando e direcioná-lo para os objetivos que a atividade propõe. É, portanto, um bom instrumento para o professor, uma vez que dá subsídios ao aluno, para construir o seu conhecimento conforme seu ritmo, de forma agradável, agregando entretenimento, informação e ludicidade.

ABSTRACT

The use of new technologies in education still finds barriers to its use in educational practice. It is necessary to overcome obstacles and seek subsidies for a more efficient education, taking into account the current reality, where technology is an inseparable part of the lives of young people and children. The present study has the purpose of evaluating, through qualitative approach by the aid of a case study, the importance of using new technological resources in the Educational Applications in the Language area, as effective pedagogical didactic resources and allied during the cognitive process of literacy and consequent appropriation of the Alphabetical Writing System. Practical activities were carried out with the class of the 2nd year of elementary school, in 15 students at which time they used educational applications, previously selected by the researcher for this purpose, focused on literacy. After observing and analyzing the practical activities, it was possible to verify that the teacher in the new context, of technological era, must become a bridge between knowledge and the new technologies, converting this way the learning process that allied to playful technological resources, makes the process of the student cognitive acquisition easier.

PALAVRAS CHAVE: Educational applications. Didactic - pedagogical resource.

Literacy and literacy.

REFERÊNCIAS

FREITAS, Olga. Equipamentos e materiais didáticos. - Brasília: Universidade de Brasília, 2007. 132 p. ISBN: 978-85-230-0979-3. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/equipamentos.pdf>, acessado em 02.novembro 2017.

MARTINS, G. A. Estudo de caso: uma estratégia de pesquisa. 2 ed. São Paulo: Atlas,2008.

MOREIRA, Marco Antônio. Teorias da Aprendizagem. EPU Editora. São Paulo 1999.

PIAGET, Jean. A equilibração das estruturas cognitivas: problema central do desenvolvimento. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1976.

PRENSKY, Marc. Aprendizagem baseada em jogos digitais. São Paulo: SENAC, 2012.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. Revista Brasileira de Educação, n.25, jan.-abr./2004.Disponível em: <<http://scielo.br/pdf/rbedu/n25/n25a01.pdf>> Acessado em:25.julho.2017.

_____. Letramento e alfabetização: as muitas facetas*, 2003.Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita.

_____. Alfabetização: a resignificação do conceito. Alfabetização e Cidadania – Revista de Educação de Jovens e Adultos, n. 16, julho de 2003.

ZABALA, Antoni. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

ANEXO

Questionário utilizado durante o processo de levantamento de dados.



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA SUL-
RIO-GRANDENSE - CÂMPUS PASSO FUNDO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM LINGUAGENS E TECNOLOGIAS NA
EDUCAÇÃO**

**UTILIZAÇÃO DE APLICATIVOS EDUCACIONAIS COMO RECURSO
DIDÁTICO-PEDAGÓGICO DURANTE O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

Pós-Graduanda Juliana Alves Gomes.

Questionário de avaliação pós prática.

Escola Municipal de Ensino Fundamental Coronel Lólico.

Nome: _____

Idade: _____

1-Você gostou das atividades realizadas com os tablets?

SIM

NÃO

2-Os jogos eram de fácil resolução para você?

SIM

NÃO

3-Você acha que é possível aprender ou melhorar a leitura e a escrita utilizando-se jogos?

SIM

NÃO

4-Você gostaria que jogos educacionais fizessem parte do cotidiano escolar?

SIM

NÃO