



Educação: Políticas, Estrutura e Organização 4

Gabriella Rossetti Ferreira
(Organizadora)

 **Atena**
Editora
Ano 2019

Gabriella Rossetti Ferreira

(Organizadora)

**Educação: Políticas, Estrutura e
Organização**
4

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora

Copyright © da Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação e Edição de Arte: Lorena Prestes e Geraldo Alves

Revisão: Os autores

Conselho Editorial

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Profª Drª Deusilene Souza Vieira Dall’Acqua – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Profª Drª Juliane Sant’Ana Bento – Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)

E24 Educação [recurso eletrônico] : políticas, estrutura e organização 4 / Organizadora Gabriella Rossetti Ferreira. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. – (Educação: Políticas, Estrutura e Organização; v. 4)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-305-7

DOI 10.22533/at.ed.057190304

1. Abordagem interdisciplinar do conhecimento. 2. Currículo escolar – Brasil. 3. Educação – Pesquisa – Brasil. 4. Políticas educacionais. I. Ferreira, Gabriella Rossetti. II. Série.

CDD 370.1

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores.

2019

Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

www.atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A obra “Educação: Políticas, Estrutura e Organização – Parte 4” traz capítulos com diversos estudos que se completam na tarefa de contribuir, de forma profícua, para o leque de temas que envolvem o campo da educação.

A educação é uma atividade que se expressa de formas distintas, envolvendo processos que tem consequências nos alunos, possui métodos que precisam ser compreendidos; envolve o que se pretende, o que se transmite, os efeitos obtidos, agentes e elementos que determinam a atividade e o conteúdo (forças sociais, instituição escolar, ambiente e clima pedagógico, professores, materiais e outros) (SACRISTÁN, 2007).

O conceito de educação é inseparável do ente subjetivo que lhe dão atributos diferenciados. A educação é algo plural que não se dá de uma única forma, nem provém de um único modelo; ela não acontece apenas na escola, e às vezes a escola nem sempre é o melhor lugar para que ela ocorra. A escola deve estar pronta para atender a diversidade cultural, conduzindo a aceitação e o respeito pelo outro e pela diferença, pois se valoriza a ideia de que existem maneiras diversas de se ensinar e conseqüentemente diferentes formas de organização na escola, onde seja levado em consideração a complexidade da criação de um currículo que atenda o desafio de incorporar extensivamente o conhecimento acumulado pela herança cultural sem perder a densidade do processo de construção do conhecimento em cada indivíduo singular.

A escolaridade faz parte da realidade social e é uma dimensão essencial para caracterizar o passado, o presente e o futuro das sociedades, dos povos, dos países, das culturas e dos indivíduos. É assim que a escolarização se constitui em um projeto humanizador que reflete a perspectiva do progresso dos seres humanos e da sociedade.

Em uma escola democrática não há barreiras educacionais, eliminam-se a formação de grupos com base na capacidade dos alunos, provas preconceituosas e outras iniciativas que tantas vezes impedem o acesso e permanências de todos na escola, proporcionando um ensino de qualidade para todos, sem exclusão.

Gabriella Rossetti Ferreira

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
AS MARCAS DOS PARADIGMAS EDUCACIONAIS E AS TEORIAS DA APRENDIZAGEM EM UMA PRÁTICA DE ENSINO PROFISSIONAL	
Calinca Jordânia Pergher	
Lucas Billo Dias	
Thamille Pereira dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.0571903041	
CAPÍTULO 2	11
AS ORIENTAÇÕES TÉCNICAS QUE NORMATIZAM SERVIÇOS DE ACOLHIMENTO PARA CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM MEDIDA PROTETIVA NO BRASIL E O DIREITO À EDUCAÇÃO DOS/AS ACOLHIDOS/AS	
Daiane Lins da Silva Firino	
DOI 10.22533/at.ed.0571903042	
CAPÍTULO 3	23
AS POLÍTICAS DA AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL, DIDÁTICA E GESTÃO DEMOCRÁTICA NO COTIDIANO ESCOLAR	
Valdir Avelino de Paiva	
Luandson Luis da Silva	
Joel Nunes de Farias	
Elaine Cristina Meireles Silva	
Marizete Soares de Oliveira Santos	
Hosana Souza de Farias	
Aldair Viana Silva de Alcaniz	
DOI 10.22533/at.ed.0571903043	
CAPÍTULO 4	32
AS POLÍTICAS EDUCACIONAIS E A FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES NAS CONCEPÇÕES NEOLIBERAIS	
Luandson Luis da Silva	
Joel Nunes de Farias	
Valdir Avelino de Paiva	
Elaine Cristina Meireles Silva	
Aldair Viana Silva de Alcaniz	
Marizete Soares de Oliveira Santos	
Hosana Souza de Farias	
DOI 10.22533/at.ed.0571903044	
CAPÍTULO 5	42
AS REDES SOCIAIS VIRTUAIS E A EDUCAÇÃO PARTICIPATIVA UMA VISÃO DA ESCOLA CONTEMPORÂNEA	
Isis Nalba Albuquerque Cardoso	
DOI 10.22533/at.ed.0571903045	

CAPÍTULO 6	49
AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA EDUCAÇÃO COMO METODOLOGIA DE ENSINO- APRENDIZAGEM, NA ALFABETIZAÇÃO INFANTIL: O USO DO APLICATIVO “SILABANDO”, COMO RECURSO DIDÁTICO	
Mariana Oliveira de Oliveira Adriano Miranda dos Santos André Luiz Andrade Rezende Cíntia Damasceno Farias	
DOI 10.22533/at.ed.0571903046	
CAPÍTULO 7	64
ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO: UMA ANÁLISE SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS	
Andreia Valeriano Figueredo Leandro Edilene Cristiano de Figueredo Valeriano Giovani Mendonça Lunardi Eliane Pozzebon	
DOI 10.22533/at.ed.0571903047	
CAPÍTULO 8	73
ATIVIDADES AQUÁTICAS E SEUS BENEFÍCIOS PARA CRIANÇAS COM AUTISMO: REVISÃO SISTEMÁTICA	
Weslley Alex da Silva Dionísio Mylli Ketwilly Ferreira dos Santos Amanda Aparecida de Lima Adriano Florêncio da Silva Pedro Lucena de Paula Carolina Lourenço Reis Quedas Dayana da Silva Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.0571903048	
CAPÍTULO 9	85
ATIVIDADES RECREATIVAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM UMA ESCOLA PÚBLICA	
Evandro Jorge Souza Ribeiro Cabo Verde Lionela da Silva Corrêa Francianne Farias dos Santos João Otacilio Libardoni dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.0571903049	
CAPÍTULO 10	97
AULAS PRÁTICAS COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NOS CONTEÚDOS DE DENSIDADE E MISTURAS	
João Victor Odilon da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.05719030410	
CAPÍTULO 11	104
AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM ONLINE UTILIZADA EM AULAS PRESENCIAIS	
Daniela Veiga de Oliveira Najla Fouad Saghie Tiago Nascimento de Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.05719030411	

CAPÍTULO 12 113

AVALIAÇÃO DA CONCEPÇÃO DE ALUNOS DO ENSINO MÉDIO SOBRE “LIXO” E “RESÍDUO” EM UMA ESCOLA DE REFERÊNCIA DA CIDADE DE VERTENTES/PE

Euarda do Nascimento Serra Sêca
Paloma Lourenço Silveira de Araújo
Juliana Thais da Silva Amaral
Ana Paula Freitas da Silva

DOI 10.22533/at.ed.05719030412

CAPÍTULO 13 124

AVALIAÇÃO DA FORMAÇÃO CONTINUADA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Cláudia Costa dos Santos
Camyla Silva da Costa
Ronaldo dos Santos

DOI 10.22533/at.ed.05719030413

CAPÍTULO 14 134

AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA DO ENSINO PÚBLICO ESTADUAL DE MATO GROSSO (ADEPE), UMA EXPERIÊNCIA INICIAL

Gresiel Ramos de Carvalho Souza

DOI 10.22533/at.ed.05719030414

CAPÍTULO 15 143

AVALIAÇÃO DO CONHECIMENTO DE ESCOLARES DOS ANOS FINAIS SOBRE A COLETA SELETIVA DE LIXO

Tamiris Alves Rocha
Dayane de Melo Barros
Marllyn Marques da Silva
Cristiane Maria da Conceição
Gilvania Luana da Rocha Silva Neves
Gerliny Bezerra de Oliveira
Jardielle de Lemos Silva
Danielle Feijó de Moura

DOI 10.22533/at.ed.05719030415

CAPÍTULO 16 149

AVALIAÇÃO ESCOLAR EM GRUPOS INTERATIVOS: UM ESTUDO TEÓRICO DE PRÁTICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS NOS ÚLTIMOS ANOS

José dos Santos Ferreira
Leonardo Alcântara Alves

DOI 10.22533/at.ed.05719030416

CAPÍTULO 17 162

AVALIAÇÃO INSTITUCIONAL: O QUE DIZEM OS GESTORES DAS ESCOLAS PÚBLICAS COM OS MELHORES RESULTADOS NO MUNICÍPIO DE CORURUPE/ALAGOAS

Jucicleide Gomes Acioli

DOI 10.22533/at.ed.05719030417

CAPÍTULO 18	173
AVALIAÇÃO, REPETÊNCIA E JUÍZO PROFESSORAL: UM DIÁLOGO QUALI-QUANTI	
<p>Maria de Lourdes Sá Earp Glauco da Silva Aguiar</p>	
DOI 10.22533/at.ed.05719030418	
CAPÍTULO 19	188
AVALIAÇÃO: PARA QUE TE QUERO? UM OLHAR VOLTADO PARA ALÉM DO EDUCAR E CUIDAR	
<p>Aline Dias Nascimento Rita de Cássia M. O. André</p>	
DOI 10.22533/at.ed.05719030419	
CAPÍTULO 20	197
BIOMASSA DE BANANA VERDE: CONSTRUÇÃO DE UMA CARTILHA EDUCATIVA COMO FERRAMENTA DE APOIO AO PRODUTOR RURAL	
<p>Bárbara Jardim Mariano Suzete Maria Micas Jardim Albieri</p>	
DOI 10.22533/at.ed.05719030420	
CAPÍTULO 21	202
BIOTECNOLOGIA: UTILIZAÇÃO DE MICRORGANISMOS PARA O PROCESSO DE BIORREMEDIAÇÃO EM AMBIENTES CONTAMINADOS - PERSPECTIVAS TECNOLÓGICAS	
<p>Emília Mendes da Silva Santos Isabela Regina Alvares da Silva Lira Ariosto Afonso de Moraes Adriene Siqueira de Melo Maria Gracielly Lacerda de Abrantes</p>	
DOI 10.22533/at.ed.05719030421	
CAPÍTULO 22	208
BRASIL – MOÇAMBIQUE, AFIRMANDO SINERGIA E RECONSTRUINDO IDENTIDADES PELA EXPERIÊNCIA DE EXTENSÃO INTERNACIONAL ENTRE A UFRN E A UNIVERSIDADE PEDAGÓGICA DE MOÇAMBIQUE	
<p>Marília do Vale Góis Pacheco Medeiros Adir Luiz Ferreira</p>	
DOI 10.22533/at.ed.05719030422	
CAPÍTULO 23	219
BREVE HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO BRASILEIRA E SUA EVOLUÇÃO ATÉ A EAD	
<p>Joel Nunes de Farias Luandson Luis da Silva Valdir Avelino de Paiva Hosana Souza de Farias Elaine Cristina Meireles Silva Aldair Viana Silva de Alcaniz Marizete Soares de Oliveira Santos</p>	
DOI 10.22533/at.ed.05719030423	

CAPÍTULO 24	231
CAMINHOS DA HISTÓRIA 2.0: UMA PROPOSTA DE USO DE JOGOS DIGITAIS NA SALA DE AULA	
Adriano Miranda dos Santos André Luiz Andrade Rezende Cíntia Damasceno Farias Mariana Oliveira de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.05719030424	
CAPÍTULO 25	240
CANTO DE MURO: UMA ABORDAGEM DE INVESTIGAÇÃO ZOOLOGICA NA OBRA DE CÂMARA CASCUDO	
Bruno de Paiva Rêgo Elineí Araújo-de-Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.05719030425	
CAPÍTULO 26	251
CARACTERIZAÇÃO DA INTELIGÊNCIA LÓGICO-MATEMÁTICA DOS ALUNOS DO IFRN <i>CAMPUS-MACAU</i>	
Marfisa Hyanchelle Cortez Costa Josivan Bonifácio Rocha de Almeida Micleydson Batista dos Santos João Batista Gomes Moreira Liliane Ribeiro da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.05719030426	
CAPÍTULO 27	264
CASAS GAYS E FAMÍLIAS TRADICIONAIS: CONCEPÇÕES HISTÓRICO-EDUCATIVAS E DISCURSOS EXCLUDENTES	
Robson José de Oliveira Brito	
DOI 10.22533/at.ed.05719030427	
CAPÍTULO 28	273
COLEÇÕES BIOLÓGICAS: ALTERNATIVA PARA A CONTEXTUALIZAÇÃO DO ENSINO DE BOTÂNICA	
Nadja Larice Simão de Lacerda Rivete Silva Lima	
DOI 10.22533/at.ed.05719030428	
CAPÍTULO 29	280
COMO SUPERAR AS DIFICULDADES DO ENSINO DE FÍSICA CONTEMPORÂNEO POR MEIO DE MÉTODOS DIFERENCIADOS	
Daiane Maria Medeiros da Silva Hérika Rafaella Soares da Silva Ana Maria Torres da Silva Regiane Marta Cassimiro de Farias Lidiane Maria Omena Silva Leão	
DOI 10.22533/at.ed.05719030429	

CAPÍTULO 30 287

COMPARAÇÃO ENTRE AS PROVAS DO ENADE 2005 E 2008 DO GRUPO I:
COMPOSIÇÃO DAS HABILIDADES PELA TEORIA C.H.C

Andreia Silva da Mata

DOI 10.22533/at.ed.05719030430

CAPÍTULO 31 297

CONFRONTANDO AVALIAÇÕES SOB UMA VISÃO MULTICULTURAL:
EXPANDINDO PRÁTICAS QUE ELEVAM O CONHECIMENTO, NÃO QUE O
BLOQUEIAM

Aldnir Farias da Silva Leão

DOI 10.22533/at.ed.05719030431

SOBRE A ORGANIZADORA..... 304

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA EDUCAÇÃO COMO METODOLOGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM, NA ALFABETIZAÇÃO INFANTIL: O USO DO APLICATIVO “SILABANDO”, COMO RECURSO DIDÁTICO

Mariana Oliveira de Oliveira

Universidade Federal da Bahia, FAGED/SEAD
Itabuna-Bahia

Adriano Miranda dos Santos

Universidade Federal da Bahia, FAGED/SEAD
Itabuna-Bahia

André Luiz Andrade Rezende

Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia Baiano - *Campus Catu*
Catu-Bahia

Cíntia Damasceno Farias

Universidade Federal da Bahia, FAGED/SEAD
Itabuna-Bahia

RESUMO: Resignificar a docência, abrindo espaços para a atuação de diferentes métodos de ensino é a constante busca desta pesquisa, cujo objetivo é articular a teoria aplicada na alfabetização infantil aos recursos tecnológicos, proporcionando aos docentes, medidas alternativas de intervenção pedagógica através da utilização do aplicativo Silabando. Objetivava-se com tal estudo, contribuir para uma educação crítica e reflexiva, ao propor uma interação entre a formação do indivíduo e a mídia digital. O *software* “Silabando”, adaptado ao público infantil, foi criado e desenvolvido para facilitar a compreensão e formação das palavras e propõe uma interação digital entre a criança e as tecnologias da educação. Ao acreditar em

uma educação construtivista, o presente artigo dialoga entre as teorias educacionais e as ferramentas digitais, propondo uma formação educacional lúdica e atrativa, valorizando sempre a autonomia do indivíduo. Estruturada através de revisões bibliográficas voltadas a temática da alfabetização infantil, jogos como recursos digitais e a inserção das ferramentas tecnológicas na educação, a pesquisa irá discutir um estudo de caso. Foram realizadas observações durante a aplicação do software “Silabando” na Escola Municipal Professor Paulo Freire, Ilhéus-Bahia, com os alunos do ciclo de alfabetização infantil (primeiro ao terceiro ano) do Ensino Fundamental I.

PALAVRAS-CHAVE: Docência; Alfabetização infantil; Silabando; Tecnologias digitais.

ABSTRACT: Resigning teaching, opening spaces for the performance of different learning methods is the constant search for this research, whose objective is to articulate the applied theory in children’s literacy to technological resources, providing teachers with alternative measures of pedagogical intervention through the use of the application Silabando. The goal of this study is to contribute to a critical and reflexive education, by proposing an interaction between the formation of the individual and digital media. The software “Silabando”, adapted to the children’s audience, was created and developed to facilitate the

understanding and formation of words and proposes a digital interaction between the child and the technologies of education. By believing in a constructivist education, the present article dialogues between educational theories and digital tools, proposing an educational and playful education, always valuing the autonomy of the individual. Structured through bibliographic reviews focused on children's literacy, games as digital resources and the insertion of technological tools in education, the research will discuss a case study. Observations were made during the application of the software «Silabando» at the Paulo Freire Municipal School, Ilhéus-Bahia, with students from the first-third year of elementary school.

KEYWORDS: Teaching; Child literacy; Silabando; Digital technologies.

1 | INTRODUÇÃO

Existem inúmeras dificuldades enfrentadas pela educação básica, dentre elas: deficiente estrutura física, material didático escasso, laboratório de informática inexistente ou inutilizável, além de profissionais com pouca oferta de atualização e formação pedagógica. A presente pesquisa busca propor possibilidades de intervenções pedagógicas que contribuam para a formação crítica e social do aluno e para o desenvolvimento da educação básica. Essa proposta visa, aliar o uso dos recursos digitais com as metodologias de ensino na alfabetização infantil.

Compreender os mecanismos de aprendizagem, transforma um sistema educacional deficiente em um ambiente de construção do conhecimento crítico e ativo. Um dos desafios enfrentados pela educação básica, é utilizar uma metodologia de ensino eficiente que contribua com o processo de ensino-aprendizagem do sujeito. Segundo dados apresentados pelo MEC (Ministério da Educação e Cultura), no ano de 2014, disponível no G1 em 2015:

A maioria dos estudantes do 3º ano do ensino fundamental – a idade em que termina o ciclo de alfabetização nas escolas – só consegue localizar informações “explícitas” em textos curtos. Mas uma em cada cinco crianças (22,21%) tem déficit ainda maior: elas só desenvolveram a capacidade de ler palavras isoladas [...] No caso da leitura, os níveis vão de 1 a 4, e só 11,20% dos estudantes atingiram o nível mais alto. Mais de um quinto deles (22,21%) não passaram do nível 1, onde, segundo o Inep, as crianças são capazes apenas de ler palavras com sílabas canônicas (compostas de uma vogal e uma consoante) e não canônicas” [...] Uma em cada dez crianças (9,88%) atingiu o nível mais alto de escrita no fim do ciclo de alfabetização. (G1, 2015)

Na alfabetização, a criança, de acordo a sua habilidade cognitiva, desenvolve uma forma de assimilar e construir os conceitos da leitura e da escrita. Ao ser avaliado no conceito “alfabético” se entende que o sujeito, lê e escreve, com autonomia, diferentes tipos de textos, interpretando e compreendendo os seus sentidos. FERREIRO e TEBEROSKY (1985, p. 213) completa afirmando que “Ao chegar a este nível, a criança já franqueou a “barreira do código; compreendeu que cada um dos

caracteres da escrita corresponde a valores sonoros menores que a sílaba, e realiza sistematicamente uma análise sonora dos fonemas das palavras que vai escrever.”

Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1985) teorizam a alfabetização como processo. Cada indivíduo, durante a alfabetização, transita por diferentes fases. Na pré-silábica, o sujeito ainda não relaciona o som com a grafia das letras e, dessa forma, não consegue decodificar a palavra. Na fase silábica, se inicia a associação entre as letras e as sílabas, começando o processo de leitura e escrita. Já ao ser considerado alfabético, a fonética e a escrita estão estabelecidas, assim o sujeito é capaz de ler e escrever com autonomia.

Menos de dez por cento das crianças se encontra no final do ciclo de alfabetização no nível alfabético, ou seja, reconhece a grafia das palavras e compreende diferentes tipos de textos. Diante dessa difícil realidade, medidas de intervenção e propostas metodológicas de alfabetização mais eficientes são necessárias. A discussão está em alfabetizar as crianças, de acordo a sua idade-série e respeitando as suas condicionalidades. Uma das alternativas vista como medida de intervenção, proposta pelo MEC (ministério da educação e cultura) está na BNCC (Base Nacional Curricular Comum):

O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza. (BRASIL, 2018)

A BNCC defende uma educação dinâmica e interativa, com metodologia adaptada a cada realidade, mas respeitando o mesmo currículo pedagógico. O uso de tecnologias de informação e comunicação, proposto pela BNCC, é uma metodologia apresentada nesta pesquisa, que propõe a utilização do aplicativo digital Silabando como uma ferramenta de ensino-aprendizagem na alfabetização. O objetivo deste estudo é possibilitar mecanismos de aprendizagem articulados aos métodos de ensino existentes na educação básica, inserindo os recursos digitais como auxílio pedagógico, proporcionando aos docentes, medidas alternativas de intervenção didática através da utilização do aplicativo Silabando. Assim, há a contribuição para uma educação crítica e reflexiva ao propor uma interação entre a formação do indivíduo e a mídia digital.

Ao vivenciar a realidade da educação básica, nota-se o abismo entre a escola e a tecnologia digital, bem como o contexto controverso diante de uma sociedade interativa. A pesquisa irá articular as habilidades de letramento ao uso do software educativo Silabando. Isso poderá ser possível ao possibilitar aos alfabetizadores, intervenções didáticas-pedagógicas que contribuam para a prática docente, relacionando a teoria da sala de aula com a prática. Como fase experimental e base de observação, a inserção do software deverá ocorrer na Escola Municipal Professor Paulo Freire (ciclo

de alfabetização), avaliando as possibilidades na utilização do aplicativo Silabando no processo de alfabetização, analisando as dificuldades nos níveis de leitura apresentados nos anos iniciais da alfabetização e levantando hipóteses de produção colaborativa entre os alunos e os professores.

O uso do aplicativo aliado aos métodos de ensino do docente, é uma proposta de intervenção pedagógica de fácil acesso e compreensão. A escolha desse aplicativo foi fundamentada na sua estrutura e formatação, o que auxilia no aprendizado escolar de maneira simples e interativa. Ao acessar o aplicativo através do *smartphone*, *tablet* ou computador, o software possibilita ao sujeito construir a relação entre som com a grafia das letras e sílabas, iniciando a formação de palavras, compreendendo o seu significado. A proposta é inserir o uso do Silabando na didática do docente, nos três primeiros anos do Ensino Fundamental I regular, ao considerar ser a fase cognitiva do indivíduo, a qual inicia o processo de leitura e escrita compreendendo os diferentes tipos de textos e produzindo-os para diferentes finalidades.

Silabando, é um aplicativo gratuito, com recursos visuais e sonoros “divertidos”, o seu objetivo está na formação das palavras através de sílabas simples e complexas, com diferentes grafias. Ele possui uma grande variedade de palavras, sempre destacando com cores diferentes as sílabas solicitadas e reproduzindo em áudio a palavra formada, estimulando a identificação, memorização e pronúncia de tais léxicos. O sujeito possui autonomia ao escolher as sílabas que acredita ser a mais adequada, sendo auxiliado pelo uso de imagens referentes à palavra apresentada. Ao cometer um engano na sua escolha, o aplicativo comunica o equívoco e permite novas chances de respostas, até atingir a mais adequada. É uma excelente possibilidade didática de ensino-aprendizagem, que permite a autonomia do sujeito, a compreensão das palavras, a memorização e a interação entre a tecnologia e a realidade.

O público alvo desta pesquisa é o educando do ciclo de alfabetização da Escola Municipal Professor Paulo Freire, município de Ilhéus-Bahia. A cidade é localizada no sul da Bahia e reconhecida pelo seu litoral, sua história (o cacau foi referência de prosperidade e reconhecimento cultural) e os seus personagens (Jorge Amado, através das suas obras literárias, contribuiu para a divulgação da cultura ilheense). Apesar das referências literárias, o estímulo à leitura ainda é deficiente no município, a educação municipal não apresenta projetos suficientes que promovam a formação de leitores e escritores nas escolas.

Segundo informações do IDEB - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica - (2017), no município de Ilhéus, o índice de alfabetização registrado em 2015 atingiu a nota de 5,3 (média abaixo do recomendado pelo Ministério da Educação), que determina como adequada a nota 6, a qual evidencia que a maior parte dos estudantes esteja na hipótese alfabética, fase na alfabetização determinada pela leitura e produção de diferentes tipos de textos com autonomia. Foi delimitado, como campo de pesquisa, a Escola Municipal Professor Paulo Freire, onde a pesquisadora desse artigo atua como professora do Ensino Fundamental I. A escola está localizada

no bairro Teotônio Vilela, e é considerada uma instituição de ensino de grande porte, uma vez que possui turmas de todas as séries do Ensino Fundamental I, tendo como característica um público, em sua maioria, de baixa renda e de vulnerabilidade social. Fato observado nas condicionalidades dos sujeitos, a renda familiar é composta por recursos federais (bolsa família) e o pescado de mariscos, a moradia são geralmente de madeira e localizadas em áreas de difícil acesso. Esse é um contexto significativo na realidade escolar, que ajuda a explicar as defasagens de aprendizagem e um número considerável de alunos na hipótese pré-silábica (não compreende o som e a grafia da palavra).

Os recursos tecnológicos da escola são limitados, apesar de possuírem uma sala de informática (no momento desativada), computadores e acesso à internet. A proporção é insuficiente e os alunos não utilizam esse recurso pedagógico. A pesquisa irá estimular a utilização desses recursos digitais, além de propor aos docentes o uso do smartphone como auxiliar no processo de ensino-aprendizagem e o professor e as tecnologias da educação serão mediadores na evolução cognitiva do sujeito.

Além da discussão acerca dos recursos digitais e os desafios na educação básica, essa pesquisa apresenta como possibilidade metodológica o *software* Silabando. O aplicativo, favorece a formação dos indivíduos na fase da alfabetização, uma gamificação atrelada aos métodos de ensino. “Gamificação é uma aplicação apropriada de três elementos dos jogos, mecânica, estética e conceito, com o objetivo de proporcionar o engajamento entre as pessoas, motivar ações, encorajar a aprendizagem e promover a resolução de problemas”. FRANCO; FERREIRA; BATISTA (2015). Contextualizada a educação online, a gamificação bem como os recursos digitais são caminhos a serem trilhados, pois considerar a educação para além do ambiente real e físico é ampliar os horizontes educacionais, considerando os avanços tecnológicos e a sociedade globalizada. O ensino é possível a qualquer hora e lugar, desde que tenha acesso a um recurso digital, internet e ao ambiente virtual de aprendizagem, a educação online democratiza o ensino básico, técnico e superior e proporciona uma aprendizagem lúdica e interativa.

A alfabetização compreende o período de 6 a 9 anos de idade. Espera-se que nessa fase a criança produza textos de diferentes gêneros com autonomia e leia as palavras associando o som à grafia. O indivíduo deve construir habilidades de leitura e escrita não-mecanizadas, não apenas reproduzindo ideias, mas sim construindo novos contextos e informações através da produção escrita e decodificação da leitura.

Aqui o sujeito é o autor do conhecimento, ao identificar no ato de aprender o significado e a função que exerce no âmbito social, ele se torna um ser crítico e reflexivo, consciente da sua função social e no papel transformador da educação. Dessa forma, FREIRE (1987), afirma que: “ensinar não é somente transmitir conhecimento e sim, proporcionar que o aluno aprende de dentro para fora”. O professor, nesse processo, é o mediador do conhecimento, respeitando a formação cognitiva do indivíduo, ao possibilitar recursos pedagógicos facilitadores na construção da sua aprendizagem.

Os recursos tecnológicos em crescente ascensão na sociedade, permitem a divulgação de informações e a interação entre as pessoas em tempo real. As crianças, fruto dessa sociedade dinâmica e interativa, utilizam a tecnologia como busca do lazer e da informação, realidade distanciada na educação, na qual as mesmas, possuem pouco acesso às mídias digitais e ainda estão submetidas a um método de ensino tradicional. Adotar formas tecnológicas na interação do saber, considerando os recursos digitais como uma ferramenta cognitiva na construção do conhecimento, são metodologias que desperta nas crianças motivação pela descoberta do aprender fazendo. STUMM; GAI (2016, p.15).

Compatível com essa realidade, faz-se necessário o estímulo às intervenções pedagógicas que utilizem as tecnologias digitais como possibilidade metodológica de ensino. O uso dos aplicativos digitais são recursos metodológicos que, aliados à atuação do aluno nas tomadas de decisões e nas resoluções dos problemas propostos, fazem do indivíduo o autor e produtor do conhecimento, desenvolvendo a criticidade, autonomia e a formação cognitiva.

Respeitar os métodos de ensino existentes, considerar a função do docente como mediador e inserir o aluno em uma sociedade dinâmica e interativa, são propostas apresentadas na interação entre a educação e a tecnologia. Logo, esta pesquisa visa contribuir para a evolução da educação, com ações didáticas que auxiliem o docente a alfabetizar através do lúdico, da imagem e dos sons, práticas que na geração atual são indispensáveis como mecanismos de aprendizagem. A partir desse contexto, a presente pesquisa busca responder a tal problemática: Como inserir a utilização do aplicativo digital Silabando como metodologia de ensino no processo de ensino aprendizagem, na alfabetização infantil?

2 | PESQUISAS CORRELATAS

Entre alguns estudos realizados relacionados ao uso dos recursos digitais na educação, percebe-se a abrangência e relevância sobre o tema, porém algumas limitações ainda são consideradas. As pesquisas encontradas não delimitam qual o melhor caminho a ser utilizado, indicações específicas de softwares educacionais e estudos de caso nos quais os recursos digitais foram efetivos.

PAULA e VALENTE (2015, p. 10) ressaltam a cultura digital como elemento transformador na abordagem pedagógica no ensino básico, e “a contradição existente entre uma sociedade envolta da arte, ciência e tecnologia e um ambiente escolar no molde tradicional”. Essa é uma contribuição indispensável, ao discutir as dificuldades da cultura digital no ambiente escolar, a formação docente deficiente e, principalmente, a precária infraestrutura (destaque nas salas de informática e nos equipamentos tecnológicos). As características vivenciadas por esta pesquisa, permitem a proposta como recurso, da utilização de softwares compatíveis com as necessidades da escola,

necessitando de poucos recursos digitais para utilizá-lo.

A relevância do docente nesse processo é um ponto abordado por ALVES e CASTRO (2014, p. 2) “é necessário que o professor compreenda o software, conhecendo suas ferramentas, para que ele possa usufruir de forma adequada”. Os autores apresentam uma proposta de softwares educativos que podem ser aplicados e desenvolvidos na educação básica, sendo pesquisados vários softwares e os pontos positivos e negativos de cada, dificultando a delimitação do docente em definir o software mais adequado a sua prática de ensino. Ao inserir o aplicativo Silabando na educação, prioriza-se o sujeito na prática de ensino. O professor como mediador não requer grandes orientações, a formação e a instrução da adequação do software na sala de aula deverá ser constante, envolvendo todos os atores envolvidos (coordenador, professor, aluno, equipe escolar).

A formação docente, é um conceito abordado por LANDIN (2015), que defende o uso adequado dos softwares na educação, que estejam articulados e fundamentados ao objetivo proposto, não apenas utilizando os recursos digitais como mecanismos de dispersão e lazer. Faz-se necessário a utilização de vários softwares e os mais adequados no contexto educacional, visto que a demanda pedagógica docente já é desproporcional ao tempo disponível em aula. Sugerir alguns softwares como recurso didático pode parecer desconexo à prática docente e à realidade educacional, no entanto a objetividade e praticidade devem ser as prioridades na relação entre as mídias digitais e a educação.

Os objetos digitais de aprendizagem são terminologias utilizadas pelos teóricos ALEXANDRE e TEZANI (2018), na aplicabilidade do ODA para o processo de alfabetização e letramento. Devido ao vasto acervo dos objetos digitais, a pesquisa delimitou como campo de estudo os jogos, geralmente recursos sem custos e de livre acesso, a ludicidade, o interesse e a capacidade de raciocínio, foram argumentos positivos apresentados. Por outro lado, existe o despreparo do docente no uso e conhecimento dos jogos, bem como a habilidade em manuseá-lo e orientar os alunos com relação ao uso desses.

As pesquisas são de grande contribuição na área da tecnologia e educação, abordando as tecnologias digitais, a evolução na educação, os dilemas existentes e as dificuldades de inserção desses recursos nas escolas. Porém, é importante destacar que as mesmas são direcionadas aos docentes e alunos e poucas são realizadas pelos próprios. Esta pesquisa foi realizada por uma docente atuante na área de ensino, que aplicou a proposta sugerida e reconheceu os avanços e dificuldades do software Silabando no ciclo de alfabetização infantil. Apresentar um software como recurso e delimitar as suas contribuições e formas de uso também é fundamental, por propor algo possível e simples, que pode contribuir para o avanço lúdico, social e cognitivo dos sujeitos.

3 | OS CAMINHOS DA ALFABETIZAÇÃO INFANTIL

Codificar e decodificar uma palavra é a libertação do indivíduo no campo da leitura e da escrita, ele descobre novos mundos ao compreender o contexto e o seu significado. Dessa forma, o processo da alfabetização no período infantil deve proporcionar ao sujeito mecanismos de aprendizagem, para que o mesmo possua autonomia em construir e consolidar o conhecimento. O docente, não é mais o reproduzidor de informações, assume o papel de mediador ao auxiliar o sujeito a desenvolver o seu conhecimento. FREIRE (1987, p.35) afirma que o educador deve orientar-se no sentido da humanização entre o educador e o educando, e permitir o pensar autêntico e não a doação ou entrega do saber.

Acreditar nas potencialidades de cada ser, estimular o desenvolvimento de suas habilidades e respeitar os seus limites, é construir uma educação libertadora, dinâmica e capaz de formar seres críticos e autônomos. Desconstruir a educação bancária analisada por Freire, como uma educação de depósito do conhecimento, é construir uma nova sociedade.

A base nacional comum curricular, BRASIL (2017), foi desenvolvida na concepção que a metodologia de ensino pode ser igualitária, independente da localização regional e da instituição que o sujeito frequenta. Os conceitos e habilidades proporcionados são unificados. Esse documento surge como uma proposta na educação para evoluir os níveis de aprendizagem. “Nesse sentido, espera-se que a BNCC ajude a superar a fragmentação das políticas educacionais, enseje o fortalecimento do regime de colaboração entre as três esferas de governo e seja balizadora da qualidade da educação” (BRASIL, 2017, p. 08). Alfabetizar, no que determina nos parâmetros propostos pela BNCC consiste em:

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os componentes curriculares tematizam diversas práticas, considerando especialmente aquelas relativas às culturas infantis tradicionais e contemporâneas. Nesse conjunto de práticas, nos dois primeiros anos desse segmento, o processo de alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica. Afinal, aprender a ler e escrever oferece aos estudantes algo novo e surpreendente: amplia suas possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, por sua inserção na cultura letrada, e de participar com maior autonomia e protagonismo na vida social. (BRASIL, 2017, p. 61)

“Participar com maior autonomia e protagonismo na vida social” (BRASIL, 2017, p.61), é fortalecer as ideias defendidas por Freire, do construtivismo e não da simples reprodução de informações. Porém, é necessário observar na sua teoria, que o aluno é o sujeito do conhecimento, sendo a todo momento o autor e responsável pela sua aprendizagem, não sendo adequadas imposições de parâmetros que devem ser atingidos, já que, cada um desenvolve o seu conceito sobre o saber e sobre o mundo. Dessa forma, a BNCC, utilizada como referência pedagógica no ensino básico, não estaria delimitando as habilidades e conceitos a serem desenvolvidos pelo educando? Será esse o caminho para uma educação autônoma e libertadora?

Propor diferentes intervenções pedagógicas, respeitar os limites e as dificuldades dos sujeitos é propor uma educação real e coerente com o meio social dos indivíduos. O alfabetizador, é o responsável por apresentar diferentes caminhos para esse sujeito, no qual ele possa compreender o significado da leitura e o papel transformador que ela estabelece. Faz-se importante observar que o estudante não submete apenas a codificação e decodificação das palavras, o objetivo da alfabetização ultrapassa o simples reconhecimento do som e da grafia das letras, sílabas e palavras. Alfabetizar é estimular o sujeito a utilizar esse conhecimento como meio de transformação da sua realidade. “Além de aprender sobre as letras, os alunos aprendem sobre os diversos usos e as formas da língua que existem num mundo onde a escrita é um meio essencial de comunicação.” ABREU et al. (2000, p. 7)

Ao reconhecer uma letra, a sua grafia e o som que representa, o aluno compreende um dos caminhos da alfabetização e, para alcançar as habilidades da leitura e escrita, o sujeito transita por diferentes fases, não necessariamente da mesma forma. Cada indivíduo percorre o seu caminho e estabelece as próprias estratégias de aprendizagem, cabendo ao professor, como mediador desse processo, reconhecer os métodos e habilidades de cada sujeito e auxiliar na construção do seu conhecimento.

FERREIRO e TEBEROSKY (1985) apresentam alguns direcionamentos sobre as fases da alfabetização. Devido a sua complexidade, propõe a segmentação do aprendizado por fases e que as mesmas podem ser dinâmicas e transitórias. Analisar um determinado sujeito na fase pré-silábica, não significa que o aluno esteja estagnado no processo cognitivo. Para uma melhor compreensão sobre o assunto, compreende transite por cinco níveis da alfabetização: Nível 1: Hipótese Pré-Silábica; Nível 2: Intermediário I; Nível 3: Hipótese Silábica; Nível 4: Hipótese Silábico-Alfabética ou Intermediário II; Nível 5: Hipótese Alfabética”, FERREIRO e TEBEROSKY (1985).

Considera-se pré-silábica a criança que ainda não estabelece relação entre o som e a grafia das palavras. No nível intermediário, ela inicia o reconhecimento entre aquilo que se fala com o que se escreve, ao passo que no nível silábico-alfabético, a criança já associa a representação da escrita com a oralidade. Nessa fase, ela compreende a formação das sílabas canônicas (formada por uma vogal e uma consoante) e como elas formam uma palavra. Ao atingir o nível alfabético, ela compreende a formação das palavras e o seu significado, ajustando a pauta sonora com a escrita. Na alfabetização, a criança, de acordo a sua habilidade cognitiva, desenvolve uma forma de assimilar e construir os conceitos da leitura e da escrita. Ao ser avaliado no conceito “alfabético”, se entende que o sujeito, lê e escreve, com autonomia, diferentes tipos de textos, interpretando e compreendendo os seus sentidos.

Dito de outro modo, conhecer a “mecânica” ou o funcionamento da escrita alfabética para ler e escrever significa, principalmente, perceber as relações bastante complexas que se estabelecem entre os sons da fala (fonemas) e as letras da escrita (grafemas), o que envolve consciência fonológica da linguagem: perceber seus sons, como se separam e se juntam em novas palavras etc. Ocorre que essas

relações não são tão simples quanto as cartilhas ou livros de alfabetização fazem parecer. Não há uma regularidade nessas relações e elas são construídas por convenção. (BRASIL, 2017, p. 88)

O desafio para os docentes está em compreender as fases do sujeito, considerando as suas dificuldades e limitações. Orientar, educar, mediar são processos lentos e com resultados em longo prazo. Buscar respostas imediatas e “soluções” instantâneas para as dificuldades na aprendizagem é negligenciar a educação e aprisionar o pensamento do sujeito. Partindo desse pressuposto, sugestões de intervenções pedagógicas que estimulem a autonomia e a liberdade de pensamento do sujeito são viáveis e indispensáveis. De acordo com FERREIRO e TEBEROSKY (1985, p.26), a criança é “um sujeito que aprende basicamente através de suas próprias ações sobre os objetos do mundo, e que constrói suas próprias categorias de pensamento ao mesmo tempo em que organiza seu mundo.” Aqui, observa-se o longo caminho a percorrer na educação. Adaptar ou modificar as metodologias de ensino não é uma proposta fácil, considerar a criança capaz de construir suas próprias categorias de pensamento é disponibilizar recursos didáticos adequados as suas habilidades. Ao fornecer a criança um ambiente alfabetizador, composto por recursos tecnológicos, musicais, brinquedoteca e uma vasta opção literária e artística, considera-se que o caminho do saber é composto por diferentes métodos e cabe ao sujeito identificar o recurso mais adequado a sua habilidade cognitiva. Esses recursos demandam de verbas, espaços e formação docente adequada, algo ainda distante da realidade educacional pública.

Esse educando é fruto da geração tecnológica, na qual as informações são rápidas e de alcance inimaginável, com fácil acesso a televisão, celular, smartphone. Os recursos digitais promovem a interatividade entre o indivíduo e a informação de maneira lúdica e dinâmica. Analisando esses aspectos, fica difícil imaginar uma educação que não recorra a esses métodos digitais como possibilidades didáticas de ensino.

Os docentes devem estar atentos a essas tecnologias, identificando as vantagens e a melhor forma de utilizá-las. Os alunos, são partes essenciais na escolha e utilização dos recursos tecnológicos, por possuírem um vasto conhecimento sobre o mundo digital, podendo contribuir para a formação do professor e para a construção de uma aula lúdica e interativa.

Além de compreender os caminhos da alfabetização, é necessário conhecer os recursos tecnológicos e a utilização deles como metodologia didática no processo de ensino-aprendizagem.

4 | UM RELATO DE EXPERIÊNCIA, A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO SILABANDO

A teoria é essencial para identificar os caminhos a serem seguidos, mas, para compreender os resultados e a finalidade proposta, é através da prática que o leque

de possibilidades demonstra os pontos possíveis a realizar. “O estudo de caso se caracteriza como um tipo de pesquisa cujo objeto é uma unidade que se analisa profundamente. Visa ao exame detalhado de um ambiente, de um simples sujeito ou de uma situação em particular”. GODOY (1995, p. 25). A partir desse caminho que a presente pesquisa está fundamentada. Após a revisão bibliográfica acerca das teorias da aprendizagem na alfabetização e a utilização das tecnologias da educação, a metodologia realizada, de cunho qualitativo, propôs a inserção do software “Silabando” no ciclo de alfabetização infantil, na Escola Municipal Professor Paulo Freire, Ilhéus-Bahia.

Devido à limitação da pesquisa, no início, a proposta era aplicar o *software* Silabando com dez alunos do Ensino Fundamental I, mas devido ao tempo disponível e a proporção da pesquisa, foi aplicada a experiência com oito alunos. Para contextualizar a fala com a ação, foi realizada durante quatro semanas (de 18 a 22 de junho e de 03 a 20 de julho, 2018), a utilização do *software* Silabando na Escola Municipal Professor Paulo Freire, Ilhéus-Bahia, com os alunos do ciclo de alfabetização (primeiro ao terceiro ano do Ensino Fundamental 1). Foram escolhidos oito alunos, sendo dois do primeiro ano, dois alunos do segundo ano e quatro do terceiro ano (o quantitativo maior de educandos do terceiro ano foi definido por estarem na fase final do ciclo de alfabetização infantil e ainda possuírem algumas dificuldades de aprendizagem). A média de idade dos alunos estão entre (6 a 10 anos).

O aplicativo foi selecionado após um processo de investigação, no qual no período de 15 dias, foram pesquisados vários aplicativos educativos. Dentre as condições mais coerentes para o desenvolvimento da habilidade de leitura e escrita, o aplicativo Silabando foi considerado o mais adequado aos métodos de ensino da escola e ao perfil dos alunos.

O método de ensino utilizado na escola caminha entre o tradicional (reprodução do conhecimento) e construtivista (aliando educação aos jogos, projetos interdisciplinares e planejamento coletivo). Os educandos são sujeitos ativos na tecnologia (a maioria conhece e/ou faz uso dos recursos digitais), porém, relatam pouco interesse na aprendizagem e no método de ensino utilizado. BARBOSA e MURAROLLI (2013, p. 6) consolidam essa teoria ao justificar a necessidade das novas tecnologias na “formação básica de uma criança e para a resolução dos problemas”, tendo assim “condições de receber informações ampliando o alcance do poder de suas ideias”.

O Silabando, é um jogo educativo, composto por sílabas, palavras e imagens que auxiliam o indivíduo no reconhecimento do som com a grafia. As músicas são relacionadas ao público infantil e as palavras são simples e de fácil compreensão. Cada etapa é orientada pelo jogo através do áudio, evidenciando para o jogador o erro ou o acerto, além de informar os nomes das sílabas e das palavras apresentadas.

No decorrer do período dessa experiência, os alunos na primeira semana demonstraram insegurança e ansiedade, devido ao pouco acesso e ao uso dos recursos tecnológicos na sala de aula, não compreendendo o objetivo proposto

inicialmente. Mas, ao iniciar o jogo, o encantamento e interesse pelo software foram despertados. Sem a interferência do professor, eles, de forma autônoma, escolhiam as opções do jogo e iam selecionando as fases de maior interesse. A opção oferecida pelo jogo, na qual tinha que identificar a palavra e selecionar o objeto relacionado, foi a mais utilizada entre a maioria, dos oito avaliados. Seis dos oito alunos avaliados passavam a maior parte do tempo nessa opção. A relação da imagem com a palavra proporcionava mais chances de acertos. O sujeito ao acertar a palavra expressava uma sensação de bem-estar e continuava a desvendar o jogo com entusiasmo, eles relataram o grande interesse em continuar a jogar e percebiam a contribuição do game no seu processo de aprendizagem.

Os alunos selecionados estão na fase da leitura e escrita pré-silábica, não estabelecendo relação entre o som e a grafia, além deles ainda não compreendem o processo de codificação e decodificação da palavra. Partindo desse pressuposto, é notória a dificuldade nos acertos no aplicativo (a quantidade de palavras erradas nas duas primeiras semanas foi considerável). Na terceira e na quarta semana de observação, nota-se uma habilidade maior dos alunos, explorando o jogo e começando a reconhecer as palavras e como são formadas, por exemplo, ao visualizar a palavra SAPO, através do som inicial da sílaba SA, eles já identificavam a imagem correspondente e o número de acertos aumentaram.

No período em que foi aplicado o jogo, algumas mudanças foram observadas. Os docentes relataram um relativo aumento na concentração dos educandos durante as atividades relacionadas à língua portuguesa propostas pelo professor em aula. Quanto ao interesse no reconhecimento das letras e das palavras as professoras relataram um avanço nas habilidades cognitivas de leitura e escrita. Além da evolução relacionada à prática docente, observa-se que no período de utilização do software, a frequência escolar aumentou progressivamente, alunos que possuíam uma média de 2 a 3 faltas por semana, reduziram esse número de ausência. Para apresentar os resultados obtidos, a tabela abaixo, resume os conceitos, habilidades e evoluções observadas nos alunos. Dentre os oito alunos utilizados na experiência, foram escolhidos três, por apresentarem melhores resultados e avanços cognitivos na formação da leitura e escrita.

Nome do aluno	Ciclo de alfabetização	Aumento da frequência escolar	Eixo leitura e escrita. Reconhecimento e formação das palavras.	Atenção e reflexão sobre os conceitos da cultura digital.	Relações sócio afetivas
Aluno A	Ciclo III (3º ano)	60%	Sílabas simples, formadas por duas letras (ba, da, sa, la, etc.)	Compreende o uso do <i>software</i> e associa os conceitos aprendidos as atividades em sala de aula.	Evoluiu na socialização com alunos e professor, e na concentração.

Aluno B	Ciclo III (3º ano)	80%	S í l a b a s complexas, formadas por três letras (bra, dra, cha, lha, etc.)	Compreende o uso do <i>software</i> e associa os conceitos aprendidos as atividades em sala de aula.	Evoluiu na socialização, diminuindo a agressividade, aumentou a capacidade de concentração.
Aluno C	Ciclo II (2º ano)	60%	Sílabas simples, formadas por duas letras (ba, da, sa, la, etc.)	Relaciona a teoria da sala de aula com os recursos do <i>software</i> , r e c o n h e c e n d o sílabas e palavras.	Evoluiu na socialização, aumentou a capacidade de concentração e participação em aula.

Quadro 1: Resultados e avanços

Fonte: Autoria própria (2018)

Os resultados foram satisfatórios, o nível de concentração e desenvolvimento cognitivo dos alunos tiveram avanços consideráveis, eles iniciaram a identificação da leitura compreendendo de forma prática e lúdica as diferentes composições das palavras. O recurso audiovisual contribuiu para a concentração do sujeito e processo de leitura e escrita.

A capacitação docente é um contraponto a ser discutido, pois as ofertas de tecnologia são vastas. Porém, o conhecimento do professor sobre esses recursos e a melhor maneira de utilizá-los ainda é algo limitado e não valorizado na educação. Como mediador no processo ensino-aprendizagem, a sua dificuldade em manusear e inferir esses recursos, colocam em xeque a resolutividade da tecnologia aliada a educação. Sem a devida orientação, o software não teria um objetivo educativo e serviria apenas como recurso de diversão e entretenimento. “É necessário que o professor compreenda o software, conhecendo suas ferramentas, para que ele possa utilizá-lo de forma adequada e, assim, poder ministrar aos alunos exercícios através de tal software.” ALVES; CASTRO (2014, p. 02)

5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

A formação docente contribui para, além do saber, utilizar as ferramentas tecnológicas. Ela auxilia o professor a conciliar a metodologia e o planejamento já realizados em aula, com os recursos digitais. O resultado obtido durante o período de observação constatou a carência dos educadores no uso dos recursos digitais (limitados a reprodução de vídeos e apresentação de slides), na disponibilidade deles (apesar de possuir computadores, a escola não possui um laboratório de informática) e na orientação sobre o uso desses recursos tecnológicos (as formações e o planejamento são voltados para compor uma aula através da lousa e reprodução escrita). A pesquisa mostra-se eficiente nesse processo, por utilizar um *software*

que pode ser manuseado pelo smartphone e não necessita de acesso à internet, o educador pode usar o aplicativo Silabando a qualquer momento, desde que possua um *smartphone* ou *tablet* a sua disposição. Quanto ao aspecto pedagógico, considera-se o jogo eficaz e possível na didática de ensino. As professoras do ciclo de alfabetização (três professoras participaram do processo de observação) acreditaram ser possível a utilização do jogo Silabando aliado ao seu método de ensino.

Esta pesquisa amplia os horizontes da educação, contribuindo com métodos didáticos, lúdicos e dinâmicos, que auxiliem na construção do conhecimento e na autonomia do indivíduo.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Mariana dos Reis; TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. Objetos digitais de aprendizagem para alfabetização e letramento na prática docente: A pesquisa e o produto. Congresso Internacional de educação e tecnologias, Encontro de pesquisadores em educação a distância. **CIET – ENPED**, São Paulo, p. 1 - 13, mai. 2018. Disponível em: <<http://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/236>>. Acesso em: 01 ago. 2018.

ABREU, Ana Rosa, et al. **Alfabetização**: livro do professor. Brasília: FUNDESCOLA/SEF-MEC, 2000.

ALVES, Felipe Augusto Martins; CASTRO, Adriane Belluci Belório de. **O uso de softwares como recurso didático na alfabetização infantil**: uma proposta. 2014. Disponível em: <<http://www.sied-enped2016.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2014/article/view/567>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

BARBOSA, Priscilla Alves; MURAROLLI, Priscila Ligabó. Modelo adaptado a partir do texto original do artigo Jogos e Novas Tecnologias na Educação. **Perspectivas em Ciências Tecnológicas**, Feira de Santana- Bahia, v. 2, n. 2, p. 39-48, mar. 2013.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular** - Educação é a base. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#apresentacao>>. Acesso em: 11 jun. 2018>.

Dados do Ideb/Inep (2017). Ilhéus: Ideb 2017. Disponível em: <<https://www.qedu.org.br/cidade/3355-ilheus/ideb>>. Acesso em: 14 de junho de 2018.

DOURADO, Jordana Siuves; CARVALHO, Sirley Alves da Silva; LEMOS, Stela Maris Aguiar. Desenvolvimento da comunicação de crianças de uma três anos e sua relação com o ambiente familiar e escolar. **Rev. CEFAC**, Belo Horizonte, Minas Gerais, v. 17, n. 1, p.88 - 99, Jan-Fev. 2015.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein e Liana Di Marco e Mário Corso. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FRANCO, Patrícia Marins; FERREIRA, Rayane Kelli dos Reis; BATISTA, Silva Cristina F. **Gamificação na Educação**: Considerações Sobre o Uso Pedagógico de Estratégias de Games. 2015. Disponível em: <www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/citi/article/download/6950/4639>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa tipos fundamentais. **Revista de Administração de**

Empresas, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, Mai./Jun. 1995.

LANDIN, Rita de Cassia de Souza. **Softwares educativos no contexto da alfabetização e do letramento nos anos iniciais do ensino fundamental**. São Carlos: UFSCar. 2015.

LOPES, Francisco Régis Ferreira. **Software educativo, lúdico e interativo, como recurso didático em apoio à construção do conceito de número por crianças em processo de alfabetização matemática**. 198 f. 2015. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

MORENO, Ana Carolina; RODRIGUES, Mateus. Uma em cada cinco crianças de oito anos não sabe ler frases, diz MEC. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/noticia/2015/09/uma-em-cada-cinco-criancas-de-oito-anos-nao-sabe-ler-frases-diz-mec.html>>. Acesso em: 11 jun. 2018.

PAULA, Bruno Henrique de; VALENTE José Armando. Jogos digitais e educação: uma possibilidade de mudança da abordagem pedagógica no ensino formal. **Revista Ibero-americana de Educação**, Campinas, v. 70, n. 1, p. 9-28, 2015.

SILABANDOAPK. Version 2018. Belo Horizonte: Apps Bergman Educativo Ensino, 2018. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsbergman.silabando&hl=pt_BR>. Acesso em: 11 jun. 2018.

STUMM, Mayara Cristina; GAI, Neli Aparecida. A utilização das tecnologias como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem das crianças do 1º ano ensino fundamental. **Unoesc & Ciência - ACHS**, [S.l.], v. 7, n. 1, p. 15-22, jun. 2016. Disponível em: <<https://editora.unoesc.edu.br/index.php/achs/article/view/10109>>. Acesso em: 11 jun. 2018.

SOBRE A ORGANIZADORA

Gabriella Rossetti Ferreira

- Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Educação Escolar da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara, Brasil.
- Mestra em Educação Sexual pela Faculdade de Ciências e Letras da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara, Brasil.
- Realizou parte da pesquisa do mestrado no Instituto de Educação da Universidade de Lisboa (IEUL).
- Especialista em Psicopedagogia pela UNIGRAN – Centro Universitário da Grande Dourados - Polo Ribeirão Preto.
- Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Araraquara, Brasil. Agência de Fomento: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq.
- Atua e desenvolve pesquisa acadêmica na área de Educação, Sexualidade, Formação de professores, Tecnologias na Educação, Psicopedagogia, Psicologia do desenvolvimento sócio afetivo e implicações na aprendizagem.

Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/0921188314911244>

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-305-7

