



Letramento digital: o uso do tablet como recurso móvel facilitador da alfabetização e do letramento

Digital literacy: using the tablet as a mobile resource to facilitate literacy skills

Aline Corrêa Pries¹
Amanda Barazzetti²
Josiane Teixeira³
Geisa do Nascimento Hendl⁴
Jordelina Beatriz Anacleto Voos⁵

Palavras-chave: Letramento Digital. Tablet. Alfabetização. Recurso móvel. Avaliação

Linha Temática: Tecnologia Educacional

O acesso e a utilização das tecnologias digitais alcançou novas dimensões na educação, possibilitando diversas experiências entre as crianças. É comum o relato de crianças que costumam acessar redes sociais, jogos e outros conteúdos através de recursos digitais móveis, como o tablet e o celular.

Se por um lado a maioria das crianças já sabem utilizar estes recursos, do outro está a escolha, muitas vezes inadequada, de aplicativos e jogos que serão utilizados. Quando se trata do uso desses recursos na sala de aula, entra o papel fundamental do professor, cuja

1Acadêmica do curso de Pedagogia na Universidade da Região de Joinville- UNIVILLE, e-mail: alinepries@outlook.com.br.

2Acadêmica do curso de Pedagogia na Universidade da Região de Joinville- UNIVILLE, e-mail: amandabarazzetti@gmail.com.

3Acadêmica do curso de Pedagogia na Universidade da Região de Joinville- UNIVILLE, e-mail: jhosimt505@gmail.com

4Professora da Rede Municipal de Ensino de Joinville, Supervisora do Pibid na Universidade da Região de Joinville – UNIVILLE, e-mail: geisanas@gmail.com.

5 Professora Orientadora. Dra. Em Educação pela PUCRS, Professora Titular dos Cursos de Licenciatura da UNIVILLE, jovoos@gmail.com.



orientação e mediação é necessária, pois há momentos em que só ele poderá conduzir as crianças aos estímulos necessários para aprimorar as competências necessárias para a aquisição da aprendizagem.

As inovações e os aprimoramentos tecnológicos tornam a aprendizagem estimulante e democrática. Quando as tecnologias são utilizadas na sala de aula, professor e aluno tornam-se colaboradores do aprender, onde o professor não é mais o detentor do saber e sim orienta, induz à reflexão e busca soluções através de sua mediação. Já a criança se percebe como responsável por sua aprendizagem, tendo seu tempo e ritmo respeitados.

De acordo com os estudos de Prensky (2010), os alunos não querem ficar o tempo todo escutando os professores, consideram importante ter suas opiniões ouvidas, esperam por respeito e confiança, querem criar usando ferramentas do seu tempo, não toleram ser explorados por seus colegas e sim trabalhar em conjunto, desejam tomar decisões que contribuirá na aula, querem compartilhar informações, cooperar e competir com seus pares e por fim, uma educação que faça sentido para o seu cotidiano. Conforme Prensky (apud BRAGA, 2012, p. 189):

[...] os nativos digitais se diferenciam das pessoas das gerações anteriores na forma de interagir e de socializar, apontando características como rapidez, processamento não linear, primazia do gráfico, preferência por estar conectado com outros, pareça pela fantasia, proatividade e interesse pela tecnologia.

Se pensarmos em nossas crianças como nativos digitais, entenderemos o quanto os recursos tecnológicos atraíram sua atenção e o interesse pela aprendizagem. Porém, as tecnologias digitais não podem ser utilizadas na sala de aula só porque é legal, divertido ou diferente e sim como um suporte aos objetivos pedagógicos. Do mesmo modo Palfrey e Gasser (2011, p. 277) afirmam:

A coisa mais importante que as escolas podem fazer não é usar mais tecnologia no currículo, mas usá-la de modo mais eficiente. Devemos experimentar formas em que a tecnologia deva ser parte do currículo do dia a dia nas escolas – mas apenas onde ela cabe. A tecnologia só deve ser aplicada em apoio à pedagogia, não por si só.



O projeto que trata o artigo em questão foi desenvolvido na Escola Municipal Valentim João da Rocha e que teve como objetivo analisar as contribuições do tablet como um instrumento didático facilitador da aquisição da alfabetização e do letramento de alunos do primeiro ano da Escola Municipal Valentim João da Rocha.

A pesquisa realizada tem caráter qualitativo e quantitativo, enfatizando as descrições das informações coletadas ao longo do estudo, tanto por meio de questionários, quanto por avaliação e observação, assim como o rendimento, participação e concentração das crianças ao usar o tablet. Para tanto, foi realizada pesquisa sócio cultural com as famílias, sondagem do nível conceitual da escrita, avaliação do repertório básico para a alfabetização e o desenvolvimento da psicomotricidade.

Com base nos resultados das sondagens foi realizada a pesquisa de aplicativos e jogos para estimular as habilidades básicas para a aquisição da leitura e da escrita: Ler e Contar, Alfabeto Melado, Sílabas, Silabando, Formação de Palavras, Rimas e Sons Iniciais, Game Fono e Falar e Brincar.

A avaliação formativa, baseada na performance dos aprendizes representa uma série de estratégias para a aplicação de conhecimentos, habilidades e hábitos durante a performance de tarefas que são significativas para os alunos (HIBBARD apud BRAGA, 2012, p. 194).

Em parceria com a Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Departamento de Computação Aplicada, foram utilizados os jogos ativos, baseados no princípio da psicomotricidade: Dance 2Rehab 2D – para desenvolvimento motor, MoviLetrando – para desenvolvimento motor e alfabetização e MoviPensando – para desenvolvimento motor e cognitivo. Esta parceria com o Laboratory for Research on Visual Applications - LARVA, veio ao encontro da colocação de Borghi (2010, p. 10):

Os estímulos psicomotores são imprescindíveis na preparação para a leitura e a escrita. A carência de coordenação motora e integração das funções psíquicas podem traduzir um transtorno psicomotor perturbando a vida de uma criança por tempo indeterminado e por muitas vezes se refletindo aos níveis cognitivo, afetivo e social.



A partir do uso do tablet no cotidiano escolar é possível criar situações que estimulem os educandos a pensar com criticidade sobre a escrita e ao som que cada letra possui. Durante este processo, mesmo com os diferentes níveis de aprendizagem, o uso do recurso tecnológico respeita a singularidade e o tempo de aprendizagem de cada um. Possibilitando também a interação e a aprendizagem por meio da cooperação e interação do grupo.

Ao final do projeto podemos constatar, por meio de conversas com a docente regente e com avaliações, que os alunos tiveram grandes avanços nos seus níveis conceituais da escrita. Com a utilização do tablet o desenvolvimento da turma tornou-se ainda mais potencializado e atrativo, fazendo que este processo da aquisição dos conceitos de leitura e escrita fosse lúdico e prazeroso. Sendo assim despertando nas crianças o gosto pelo aprendido.

Esta pesquisa mostrou de forma clara a importância de uma avaliação inicial antes de qualquer ação pedagógica, pois assim é possível identificar quais as habilidades que as crianças já têm bem desenvolvidas e quais necessitam de maior estimulação.

Embora cada criança utilizasse um tablet individualmente a dinâmica das aulas eram caracterizadas pela mediação e interação entre as crianças, elas tinham a preocupação e o interesse em auxiliar os colegas que não tinham a mesma habilidade em utilizar o aparelho e até mesmo explicavam o processo dos jogos.

Ficou evidente que a tecnologia por si só não favorece a aprendizagem, isto só acontece quando há um planejamento e objetivos claros a serem alcançados. Os meios tecnológicos devem ser utilizados para o enriquecimento pedagógico, oferecendo às crianças outros meios além de papel, lápis e lousa.

O tablet possui uma dinâmica mais livre para se trabalhar, assim os pibidianos foram criando regras e reformulando didáticas conforme utilizavam o recurso. Deste modo, os discentes aperfeiçoaram-se com a utilização, contribuindo para que seu comprometimento com as propostas apresentadas. Entendemos que era necessário respeitar seus conhecimentos prévios sobre o uso que muitos já faziam em casa e deixá-los participar dessa construção.



Contudo, podemos assegurar que foi possível realizar diversos encontros nos quais todos tivemos experiências significativas em nosso desenvolvimento pessoal e social, tanto as crianças quanto os pibidianos construíram uma base muito forte na vida escolar de cada um.

Referências

BORGHI, Teresa. PANTANO, Telma. **Protocolo de observação psicomotora (POP-TT):** relações entre aprendizagem, psicomotricidade e neurociências. São José dos Campos, SP: Pulso Editorial, 2010.

BRAGA, Tunia de Carvalho Fidelis. **Integrando tecnologias no ensino de inglês nos anos finais do ensino fundamental.** São Paulo: Edições SM, 2012.

PALFREY, Jhon. GASSER, Urs. **Nascidos na era digital:** entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Grupo A, 2011, 352p.

PRENSKY, M. **Teaching digital natives:** partnering for real learning. Thousand Oaks: Corwin, 2010.