

Estimulando a Alfabetização por meio de Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação: um estudo de caso em uma escola pública estadual de Palmeira das Missões – RS

Adriana Saldanha Machado¹, Sidnei Renato Silveira²

¹Curso de Licenciatura em Computação – UFSM/UAB – Polo de Palmeira das Missões/RS

²Departamento de Tecnologia da Informação (DTecInf)

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) - Campus Frederico Westphalen
Linha 7 de Setembro, s/n, CEP: 98400-000, BR 386 Km 40- Frederico Westphalen – RS
sidneirenato.silveira@gmail.com

Resumo. *Este artigo apresenta um estudo de caso envolvendo alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, que foi realizado em uma escola pública, destinado a estimular o processo de alfabetização por meio de Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação. O estudo de caso empregou jogos educacionais digitais disponíveis na Plataforma Elefante Letrado, para motivar o processo de leitura e escrita, por meio de uma rotina diversificada, com a utilização dos recursos disponíveis da instituição, além do acompanhamento familiar por meio de aulas remotas. É importante salientar que as ações e escolhas didáticas deste estudo de caso em prol do processo de alfabetização e o estímulo à leitura, estão intimamente ligados com a necessidade dos educandos e famílias serem estimulados a aprender de forma a utilizar as tecnologias adequadamente e com propósito educacional, a fim de se apropriarem da linguagem enquanto sistema e enquanto instrumento social. Como principais resultados obtidos, podemos destacar o gosto por utilizar as tecnologias para construir conhecimento e estimular o processo de alfabetização, assim como o prazer de ouvir e contar histórias de forma lúdica, por meio de uma Plataforma Digital de Leitura para os Anos Iniciais.*

Palavras-Chave: *Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação. Estudo de Caso, Alfabetização. Plataforma Elefante Letrado.*

Abstract. *This paper presents a case study involving students from the first year of elementary school, which was conducted in a public school, aimed at stimulating the process of literacy through Digital Technologies of Information and Communication. The case study used digital educational games available on the Elefante Letrado Platform, to motivate the reading and writing process, through a diversified routine, using the institution's available resources, in addition to family monitoring through remote classes. It is important to note that the actions and didactic choices of this case study in favor of the literacy process and the encouragement of reading, are closely linked with the need for students and families to be stimulated to learn in order to use technologies properly and for*

educational purposes, in order to appropriate language as a system and as a social instrument. As the main results obtained with the present case study, we can highlight the taste for using technologies to build knowledge and stimulate the literacy process, as well as the pleasure of listening and telling stories in a way, through a Digital Reading Platform for students. Early Years.

Keywords: *Digital Technologies of Information and Communication. Case Study.*

1. Introdução

Sabemos o quão importante é a escola na sociedade. Estamos cientes do seu papel de construção do conhecimento e mediação do conhecimento sistemático, científico, elaborado ao longo dos tempos. É papel da escola o de realizar a mediação entre o conhecimento prévio do aluno e o conhecimento formal, possibilitando formas de acesso ao conhecimento científico (PORTAL EDUCAÇÃO, 2020). Neste cenário nos deparamos na atualidade com alunos que já nascem ávidos por conhecimento em uma era tecnológica, muito diferente daquela em que se originaram as escolas. Sendo assim, faz-se necessária uma reflexão, sobre a prática docente, desde cedo no processo educacional, isto é, desde o processo de alfabetização das crianças, proporcionando a inserção adequada das TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação) neste processo. Assim, a motivação para o desenvolvimento deste trabalho surgiu da importância da implantação de recursos e ferramentas tecnológicas, com o intuito de estimular o processo de alfabetização das crianças e potencializá-lo, transformando a prática pedagógica, por meio da integração de TDICs para estímulo e consolidação, tornando o ensino mais satisfatório, prazeroso e de qualidade (COSTA; SILVA, 2008).

A atuação de uma das autoras deste artigo, como professora alfabetizadora no Colégio Estadual Três Mártires desde 2009, tendo lecionado em turmas de segundo ano do Ensino Fundamental, compostas por crianças na faixa etária média de 7 anos e, mais recentemente, lecionando em turmas de primeiro ano, cujas crianças têm, em média, 6 anos de idade e estão no início do processo de alfabetização, permitiu o estudo e aplicação de diferentes métodos de ensino voltados à alfabetização. Para tanto, foi preciso realizar cursos, capacitações e formações para garantir o processo de alfabetização eficaz e, conseqüentemente, a melhora dos índices e números da alfabetização na referida instituição de ensino. Entre eles destacamos o GEEMPA (Grupo de Estudos sobre Educação, Metodologia da Pesquisa e Ação) (GEEMPA.COM.BR, 2020), o Programa Alfa e Beto de Alfabetização e o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) (PNAIC, 2020).

Todos esses projetos foram importantes para aprender, repensar, refletir e refazer a prática pedagógica. Entretanto, nenhum destes projetos garante uma aprendizagem de qualidade e consolidada, sem que haja a mediação do professor, sem que o aluno esteja motivado, estimulado para atuar como sujeitos nos processos de ensino e de aprendizagem (FREIRE, 2011). É neste sentido que se compreende a aplicação das TDICs, não para substituir o professor, ou para torná-lo dispensável mas sim, para que o docente assuma um novo papel neste processo, mediando, questionando, auxiliando e incentivando os alunos, por meio de ferramentas e recursos tecnológicos, fazendo com

que esse aluno, em meio à tanta informação existente atualmente não se dissipe e perca o foco da aprendizagem.

Podemos observar que as crianças estão usufruindo das TDICs cada vez mais cedo, por meio de estímulos vindos das próprias famílias, utilizando *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, vídeos, áudios, entre outros recursos, sendo perceptível que estas são excelentes ferramentas para estimular os processos de ensino e de aprendizagem. Consequentemente podemos destacar que existem novas formas de conhecimento, sendo necessário que se faça o uso destes recursos nas escolas (MIYAZAKI, 2017). Morin (2002) diz “Mesmo no fenômeno da percepção em que os olhos recebem estímulos luminosos que são transformados, decodificados, transportados a um outro código, à uma tradução, seguida de uma reconstrução”.

Desse modo é importante alfabetizar as crianças, não só para codificar e decodificar símbolos, sílabas, palavras, mas sim, alfabetizar para este novo mundo, ao qual elas já estão inseridas desde o nascimento e nós, docentes, precisamos nos alfabetizar tecnologicamente para suprir as necessidades desta geração, garantindo maior satisfação, prazer e qualidade nos processos de ensino e de aprendizagem.

Neste contexto, o principal objetivo deste trabalho foi o de realizar um estudo de caso sobre a implantação de TDICs na prática pedagógica docente no Colégio Estadual Três Mártires, uma Escola Pública Estadual do município de Palmeira das Missões - RS, com o intuito de estimular e potencializar o processo de alfabetização das crianças.

Acredita-se que este trabalho auxiliou aos docentes a implementar em sua prática pedagógica novas ferramentas e o uso das TDIC's, reformulando seus planejamentos, compreendendo o uso adequado destas ferramentas, bem como as necessidades da geração atual, as vantagens nos processos de ensino e de aprendizagem e as limitações presentes em algumas realidades. Para dar conta desta proposta, este artigo está estruturado como segue: a seção 2 apresenta o referencial teórico, trazendo conceitos sobre o processo de alfabetização e a aplicação das TDICs no mesmo. Na seção 3 são apresentados alguns trabalhos relacionados ao estudo de caso proposto. A seção 4 apresenta o estudo de caso realizado. Encerrando o artigo são apresentadas as considerações finais e as referências empregadas.

2. Referencial Teórico

Apresenta-se, nesta seção, um breve referencial teórico de áreas que envolvem o desenvolvimento do estudo de caso, destacando conceitos compreendendo o processo de alfabetização e a aplicação de TDCIs no mesmo.

2.1 Alfabetização

Para Ferreiro (1996), a leitura e a escrita são sistemas construídos paulatinamente. As primeiras escritas feitas pelos alunos no início do processo de alfabetização devem ser consideradas, pelos docentes e familiares, produções de grande valor. Devemos considerar a interpretação da criança, realizada com muito esforço, por meio de suas hipóteses, com o intuito de alcançar um objetivo. “Alfabetização se refere ao processo por meio do qual o sujeito domina o código e as habilidades de utilizá-lo para ler e escrever. Trata-se do domínio da tecnologia, do conjunto de técnicas que o capacita a

exercer a arte e a ciência da escrita. Letramento, por sua vez, é o exercício efetivo e competente da escrita e implica habilidades, tais como a capacidade de ler e escrever para informar ou informar-se, para interagir, para ampliar conhecimento, capacidade de interpretar e produzir diferentes tipos de textos, de inserir-se efetivamente no mundo da escrita, entre muitas outras” (MACIEL; BAPTISTA; MONTEIRO, 2009, p. 30)

Ferreiro (2000) realizou vários estudos acerca do processo de alfabetização. O conceito de alfabetização vem sendo aprimorado e ganhando cada vez mais ênfase nos processos de ensino e de aprendizagem.

Cabe salientar que não existe uma técnica para alfabetização, mas sim um conjunto de estímulos, recursos e métodos que devemos utilizar em sala de aula, para motivar o processo. Ferreiro (1999, p. 47 citado por SOUZA, 2017) afirma que “a alfabetização não é um estado a qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior a escola, ou seja, a criança começa a ser alfabetizada no ambiente familiar e no convívio social, comunitário, e não termina ao finalizar a escola primária”.

É neste contexto que o uso de recursos tecnológicos se faz necessário. Como já mencionado no decorrer deste trabalho, as crianças já nascem no mundo digital e a grande parte dos professores ainda resistem continuando a atuar da mesma maneira como foram ensinados na escola. Com o uso de ferramentas tecnológicas pode-se potencializar os processos de ensino e de aprendizagem das crianças. Segundo Moran et. al (2007, p.12), “se ensinar dependesse só de tecnologias já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo. Elas são importantes, mas não resolvem as questões de fundo”.

De acordo com Ferreiro (1993), “[...] as crianças são facilmente alfabetizáveis desde que descubram, através de contextos sociais funcionais, que a escrita é um objeto interessante que merece ser conhecido (como tantos outros objetos da realidade aos quais dedicam seus melhores esforços intelectuais)” (FERREIRO, 1993, p. 25).

Durante muito tempo acreditou-se que a alfabetização era reduzida à aprendizagem do sistema alfabético. Os autores Barbosa (2013) e Ferrari (2014) alertam que, alfabetização é muito mais que codificar e decodificar palavras. Barbosa (2013, p. 19 citado por FERNANDES, 2017) afirma que “Saber ler e escrever possibilita o sujeito do seu próprio conhecimento, pois sabendo ler, ele se torna capaz de atuar sobre o acervo de conhecimento acumulado pela humanidade através da escrita e, desse modo, produzir, ele também, um conhecimento”.

Diante desta definição, precisa-se levar em consideração que o ato de ler e escrever é extremamente importante, pois será por meio deles que as crianças poderão compreender os conhecimentos.

Devemos considerar que as crianças, possuem como uma de suas características, a curiosidade, e assimilam desde cedo as aprendizagens mediadas pela família. Dentro do contexto familiar, elas observam o mundo letrado, constituído por diversos recursos. Entre eles podem-se destacar as ferramentas tecnológicas de uso diário e o uso das redes sociais. Assim, o processo de alfabetização das crianças inicia-se antes mesmo da chegada na escola, porém é na escola que este processo tem continuidade e deve ser planejado levando em consideração a realidade dos alunos e o conhecimento prévio, a fim de oportunizar situações de aprendizagens significativas.

A alfabetização então não é simplesmente um produto escolar, ela está entrelaçada com o contexto familiar, em síntese caracteriza o resultado do esforço de ambas as partes, escola e família. O processo de alfabetização precede e excede os limites escolares.

Ferreiro (1996) enfatiza que o foco da alfabetização, passa de como ensinar para como aprender. A escrita é o objeto de conhecimento para a criança. Com isso, iniciam-se os processos de ensino e de aprendizagem dando importância ao desenvolvimento.

Diante deste contexto, é extremamente importante que os professores alfabetizadores compreendam os níveis da alfabetização, conforme Ferreiro e Teberosky (1970 citados por FERNANDES, 2017):

- **Nível Pré-Silábico:** Este é o nível em que a criança escreve, mas sem correspondência com o som que sai da sua boca. A criança escreve desenhos sem configurações e posteriormente registra alguns símbolos e pseudoletas. No final desta fase inicia a diferenciação de letras e números, percebendo que as letras servem para escrever, mas ainda não conseguem compreender como isso ocorre. A criança acredita que todas as palavras são escritas da mesma forma que é pronunciada a fala;

- **Nível Silábico:** Neste nível a criança tenta escrever, mas sua escrita ocorre de forma diminuída, pois utiliza uma letra para representar uma respectiva sílaba, tendo ou não valor sonoro. Para a criança as palavras não podem conter letras de forma sequenciadas;

- **Nível Silábico-Alfabético:** Neste nível a própria criança, percebe que sua escrita não é compreendida, portanto, passa a elaborá-la melhor. Essa elaboração ocorre quando a criança insere letras na primeira sílaba;

- **Nível alfabético:** Este é o nível em que a criança, escreve e lê o que escreve, mas, ainda não identificou diferença fonética de ortografia.

Ao compreender os níveis de escritas dos alunos em fase de alfabetização, o professor alfabetizador deve proporcionar práticas que venham ao encontro de cada fase, do contexto social, cultural e econômico do aluno. As práticas devem fazer sentido para as crianças. O professor alfabetizador precisa apresentar uma nova possibilidade de olhar o mundo, abrir portas para um mundo mágico, mas ainda desconhecido: o mundo da leitura e da escrita. Precisa ir além das aparências da decodificação para uma profunda compreensão da realidade.

De acordo com Ferreiro (1993, p. 2 citado por BIANCHINI; FRUET, 2011), “[...] as crianças são facilmente alfabetizáveis desde que descubram, através de contextos sociais funcionais, que a escrita é um objeto interessante que merece ser conhecido (como tantos outros objetos da realidade aos quais dedicam seus melhores esforços intelectuais)”.

Diante deste contexto é que o professor alfabetizador pode introduzir as TDICs nas situações de aprendizagem, favorecendo não só o desenvolvimento e apropriação do processo de alfabetização, mas também proporcionando o letramento, potencializando os processos de ensino e de aprendizagem por meio das ferramentas e recursos digitais.

Convém ressaltar ainda a necessidade e a importância das TDICs no sistema educacional, porque essas ferramentas estão inseridas em outros contextos sociais maiores e mais complexos e que a educação não poderia ser um ponto isolado dessa

influência. Estaríamos andando na contramão da sociedade, se não se valesse desses recursos nos processos de alfabetização e letramento. Logo, diante de tantas possibilidades, o melhor que se tem a fazer é aproveitar a oportunidade que essa tecnologia oferece para repensar e adequar a educação aos novos tempos (BIANCHINI; FRUET, 2011).

É a partir da preocupação em estar atualizado com as metodologias de ensino, alfabetizar e também estimular o hábito de leitura, por meio de textos atuais e histórias que atinjam o público-alvo desejado que se consegue atingir o envolvimento, e é nesse contexto que está a magia do ato de ler: envolver a clientela em torno de um prazer comum que é a busca pelo conhecimento, pela informação e desenvolver a linguagem (CASTRO; ARAÚJO, 2020).

As crianças em fase de alfabetização ficam encantadas com contações de histórias, contos de fadas, histórias de aventuras, bem como, cada vez mais cedo são apresentadas ao mundo tecnológico que é extremamente rico em alternativas e propiciam, se usadas adequadamente, um instrumento importantíssimo na aprendizagem e no estágio de alfabetização.

Para a alfabetização acontecer de fato, é necessário que as crianças sejam estimuladas por meio de uma série de situações que irão garantir a conotação positiva ao ato de ler e de escrever. Diante do exposto, envolver as crianças em atividades diárias, onde letras, palavras e textos, em um universo rico em informações, onde a própria criança pode explorar de forma autônoma, irá lhes garantir inúmeras possibilidades no transcorrer do seu processo de aprendizagem, torna-a prazerosa e significativa.

É neste contexto que os docentes devem explorar das TDCIs no processo de alfabetização ao máximo, incentivando o uso adequado, tornando significativas as atividades, oportunizando uma maneira lúdica de aprender e respeitando o ritmo de aprendizagem de cada educando, ressaltando que o aluno representa o fim para o qual se aplica o desenvolvimento das práticas educativas.

2.2 As implicações das TDICs no processo de alfabetização

Mas afinal, o que são TDICs? Para responder a essa questão, recorreu-se às ideias de Moran (MORAN, 2010 citado por BIANCHINI; FRUET, 2011), que indica que as TDICs resultaram da fusão das tecnologias de comunicação e das chamadas tecnologias de informática, e estão convergindo para um só ambiente ou objeto, o uso das diversas possibilidades existentes na informática e nas telecomunicações. Nesta perspectiva é que o uso de diferentes recursos tais como *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, aplicativos e *softwares* educacionais, por exemplo, podem ser recursos poderosos para potencializar os processos de ensino e de aprendizagem, mais precisamente para a alfabetização, desde que utilizados adequadamente.

É importante salientar que o uso de recursos digitais, apenas para repetir de maneira moderna, velhas e ultrapassadas atividades escolares não estimula a criança a aprender, a se envolver com o processo de alfabetização, podendo resultar em tempo perdido, pois o foco não está na aquisição do conhecimento.

O que se precisa é reformular a prática pedagógica, a fim de inserir os recursos tecnológicos para potencializar os processos de alfabetização. Para isso, precisa-se ter

claro na docência o que se deseja e, principalmente, o que se deve fazer para avançar nesse processo.

Segundo Almeida (1998), “O computador só faz amplificar os processos já existentes. Neste sentido, se a escola é boa, pode ficar melhor; mas se a escola é ruim, certamente ficará pior ainda. O computador amplifica os erros e os acertos de quem os usa” (p. 80).

Para que o uso de ferramentas tecnológicas seja positivo no processo de construção do conhecimento, faz-se necessário que os professores participem de capacitações, formações, estudos, porém, o mais importante de tudo é que o professor esteja disposto a aprender, ou reaprender, a refletir e mudar seu planejamento. Os professores precisam ter consciência de que a utilização adequada das TDICs traz contribuições significativas para a educação, favorecendo em especial, a inclusão digital e, conseqüentemente, a inclusão social dos alunos e o favorecimento ao desenvolvimento da flexibilidade cognitiva.

De acordo com Perrenoud (citado por BIANCHINI; FRUET, 2011), “o professor deve buscar apropriar-se das tecnologias, conhecê-las, explorá-las e utilizá-las, conforme o seu planejamento, em situações que propiciem ganhos pedagógicos”.

O educador precisa analisar os recursos da informática que utilizará em seu planejamento, verificando os conteúdos previstos e contribuindo para uma aula dinâmica.

“O uso do computador na escola só faz sentido na medida em que o professor o considerar como uma ferramenta de auxílio e motivadora à sua prática pedagógica, um instrumento renovador do processo ensino-aprendizagem que lhe forneça meios para o planejamento de situações e atividades simples e criativas e que, conseqüentemente, lhe proporcione resultados positivos na avaliação de seus alunos e de seu trabalho” (LUCENA, 2002, p. 2).

A criança ou o educando tem que ser preparado para seu cotidiano e não apenas para decodificar o código da escrita, na sua alfabetização. O recurso tecnológico deve capacitar ao aluno a uma reflexão sobre o uso do código escrito, levando a criança a uma prática inovadora saindo do ensino tradicional, instigando-o a criar, fazer e agir por si próprio, sendo cada vez mais autônomo, tornando-o um sujeito ativo de sua aprendizagem. Quando a tecnologia é utilizada a serviço da educação emancipadora, para auxiliar na sua autonomia, o aluno ganha em qualidade de ensino e de aprendizagem.

O professor e o estudante devem explorar ao máximo todos os recursos que a tecnologia atualmente oferece para a aquisição de conhecimento, ressaltando que o educando representa o fim para o qual se aplica o desenvolvimento das práticas educativas, por intermédio da interatividade com o ambiente de aprendizado.

É importante que o professor alfabetizador, conheça os recursos disponíveis na instituição e no contexto familiar do aluno, bem como o material adequado para as suas aulas, para que obtenha resultados positivos no processo de alfabetização. Os recursos e ferramentas auxiliam o professor e o aluno, propiciando ao aluno criatividade, ordenação e coordenação de suas ideias e manifestações intelectuais.

Segundo Vygotsky (1984 citado por BERNARDI, 2010), a atividade criadora é uma manifestação exclusiva do ser humano, pois só este tem a capacidade de criar algo novo a partir do que já existe. O ser humano é capaz de, partindo de uma situação real, criar novas situações futuras. Logo, a ação criadora vai surgir do fato dele não estar acomodado na situação presente e buscar equilíbrio na construção de algo novo.

Neste sentido, utilizar os recursos digitais, possibilita ao aluno a oportunidade de desenvolver esta ação criadora. Os *softwares* educacionais apresentam diversas oportunidades de trabalhos. Eles ajudam a criar um ambiente de ensino e de aprendizagem em que o lúdico, a solução de problemas, a atividade reflexiva, a criatividade e a capacidade de decisão são privilegiadas. Desenvolvem a aprendizagem ativa, controlada pela própria criança, já que permitem representar ideias, comparar os resultados, refletir sobre sua ação e tomar decisões, depurando o processo de aprendizagem, tornando o processo de alfabetização mais atraente e significativo.

Para Oliveira (1999 citado por BERNARDI, 2010), a presença do professor é fundamental para que os processos de ensino e de aprendizagem ocorram, pois ele será mediador e estimulador destes processos. Um *software* por si só não promove aprendizagem, e sim, apenas, a articulação do pensamento.

Diante do exposto, acredita-se que as TDICs, quando utilizadas em um enfoque educacional, são instrumentos importantes para facilitar a construção das funções de percepção, cognição e emoção. Elas possibilitam o desenvolvimento do aprendiz unindo corpo-mente-emoção e estimulam ainda funções como: concentração, discriminação e memória auditiva e visual, memória sequencial, coordenação viso-motora, ativação dos dois hemisférios cerebrais (textos e imagens de forma combinada), orientação espaço/temporal e controle de movimentos (BERNARDI, 2010).

Ainda, segundo Oliveira (1999 citado por BERNARDI, 2010), a cognição é trabalhada por meio da capacidade de representação, passando do virtual para o real; simbolismo (por meio de ícones); resolução de problemas; criatividade e imaginação; leitura e escrita. Na área da emoção, o uso de recursos da informática favorece à autonomia e independência; trabalha o erro de maneira construtiva, elevando a autoestima; exige limites levando ao controle da ansiedade; o trabalho é motivador, pois permite a consciência da própria cognição, atenção e memória. Além destes fatores os recursos de informática ainda desenvolvem a curiosidade, a autonomia, a rapidez de interpretação e resposta, a organização na realização das tarefas, desenvolvimento lógico-temporal e a concentração para perceber o que deve ser feito.

Ainda, segundo Oliveira (1999 citado por BERNARDI, 2010), a cognição é trabalhada por meio da capacidade de representação, passando do virtual para o real; simbolismo (por meio de ícones); resolução de problemas; criatividade e imaginação; leitura e escrita. Na área da emoção, o uso de recursos da informática favorece à autonomia e independência; trabalha o erro de maneira construtiva, elevando a autoestima; exige limites levando ao controle da ansiedade; o trabalho é motivador, pois permite a consciência da própria cognição, atenção e memória. Além destes fatores os recursos de informática ainda desenvolvem a curiosidade, a autonomia, a rapidez de interpretação e resposta, a organização na realização das tarefas, desenvolvimento lógico-temporal e a concentração para perceber o que deve ser feito.

3. Trabalhos Relacionados

Nessa seção apresentam-se alguns trabalhos relacionados ao estudo de caso realizado. No final da seção apresenta-se um estudo comparativo entre os trabalhos estudados e o trabalho aqui apresentado.

3.1 Integração das Tecnologias nos Processos de Alfabetização e Letramento: investigação-ação educacional em uma escola pública da rede municipal de Lajeado – RS

O trabalho de Bianchini e Fruet (2011) apresenta uma investigação-ação educacional realizada com uma turma de 2º ano, com alunos na faixa etária entre 7 e 9 anos de idade, em processo de alfabetização e letramento no município de Lajeado/RS.

O estudo visou potencializar esses processos por meio da integração das TDICs na prática pedagógica. Foram investigados os recursos tecnológicos disponíveis na escola pesquisada, sua utilização e implicações nos processos de ensino e de aprendizagem, sendo desenvolvidas atividades escolares mediadas por jogos educacionais selecionados previamente pela docente responsável pela turma.

Os alunos utilizavam o laboratório de informática da escola e devido a deficiência de computadores disponíveis, os alunos revessavam-se para o uso dos dispositivos.

Todas as atividades consistem em a criança observar a figura que lhe é apresentada e marcar a resposta correta. No jogo de Leitura de palavras, deve-se marcar a palavra que representa o nome da figura, já no Jogo Leitura de frases, deve-se marcar a frase que representa a cena apresentada pela figura. Foi realizada a produção de frases a partir de fotografias da turma, utilizando o computador para digitação e posteriormente a criação de uma apresentação em slides. Para finalizar foi realizada a correção das frases com uso do projetor multimídia por meio da exploração da oralidade e da leitura.

Após a realização das atividades, os autores verificaram que as mesmas atividades potencializaram os processos de alfabetização e letramento, porque permitiram que os alunos explorassem muitas habilidades, em especial, a oralidade, a escrita e a leitura de forma colaborativa.

3.2 Ações Didáticas para a Inserção da Leitura na Alfabetização: estudo de caso de uma professora alfabetizadora

O trabalho desenvolvido por Seal (2012) revela ações didáticas realizadas por uma docente dos anos iniciais do Ensino Fundamental, no tratamento destinado à área da leitura em uma turma de segundo ano do primeiro ciclo. Durante a pesquisa a docente propunha uma rotina diversificada, como também atividades com o mesmo desenvolvimento/apresentação, porém com níveis diferentes de dificuldades.

É relevante salientar que as ações e escolhas didáticas da docente alfabetizadora em prol do ensino da leitura estiveram intimamente relacionadas com a necessidade de levar os alunos à aprendizagem da linguagem enquanto sistema e enquanto instrumento social.

Para este estudo de caso foram selecionadas doze aulas de uma docente de um segundo ano do primeiro ciclo da rede municipal do Recife para apresentar os resultados de suas aulas. Como metodologia a professora revelou que sua prioridade era a leitura e a aprendizagem da escrita alfabética. Dentre os materiais utilizados com maior frequência, a professora indicou que usava muitas fichas de atividades, jogos de alfabetização, o próprio livro didático, músicas e textos em geral, dos quais destaca poemas (para trabalhar apropriação e utilizar a rima nesse sentido). Das doze aulas observadas, foi possível elencar as seguintes ações: organização do cantinho de leitura (todos os dias a professora solicitava ajuda aos alunos para organizarem estantes – cestas plásticas, livros e almofadas), registro do roteiro no quadro, realização de rodas de conversas, realização da Hora do Conto (diariamente), respostas às fichas de atividades (de diversas áreas do conhecimento), escuta de músicas, leitura de músicas, utilização de jogos (de alfabetização e outros), produção de cartazes, produção de textos (coletivo, individual – ex. trava-língua, final de contos, crachás), socialização de leituras, leituras livres, visita à livraria, realização de projetos didáticos (ex. reciclagem, Luiz Gonzaga), revisões de textos, utilização de livros didáticos (de diferentes áreas), apresentação de vídeos (ex. de contação de história, vídeos informativos), palestras, dentre outras ações menos relevantes para este momento.

Em paralelo às atividades de análise linguística com objetivos voltados à alfabetização, a docente constituía uma prática contínua em sala de aula que promovia a construção de um leitor atento ao gerenciamento de sua compreensão acerca do texto lido e competente no uso das estratégias. Ao mesmo tempo se fazia presente, também articuladas às situações sociais de uso da escrita, as propostas voltadas ao ensino da escrita alfabética. Dentro dos limites impostos pela própria aprendizagem da leitura e da escrita alfabética e diante do descortinar das ações e escolhas realizadas por essa docente comprometida com uma prática centrada no alfabetizar letrando, é possível compreender um movimento de reconfiguração do ensino da alfabetização.

3.3 Alfabetização e Jogos *on-line*

O trabalho de Fernandes e Real (2018) apresenta uma pesquisa desenvolvida na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que visava investigar as aprendizagens e as TDICs. O foco apresentado foi um estudo de natureza qualitativa, na forma de estudo de caso, com o objetivo de averiguar o processo de desenvolvimento de aprendizagem da escrita, de uma criança de 6 anos em fase de alfabetização, a partir de jogos *online*. O aluno cursava o primeiro ano do ensino fundamental. A turma em que estava inserido tinha dezenove alunos e todos interagiam com a leitura e escrita. Na educação infantil, o aluno apresentava um comportamento agitado que não permitia que mantivesse o foco durante uma atividade o que atrapalhava seu aprendizado. Foi realizado o diagnóstico do histórico do aluno, realizadas sondagens para constatar em qual nível de desenvolvimento de escrita o aluno se encontrava e Intervenção com jogos educacionais *online* e o *software G.Compris*, de forma alternada.

Fernandes e Real (2018) optaram por jogos que pudessem ajudar o aluno a criar vínculos com a aprendizagem e pudesse aprimorar suas habilidades de leitura e escrita. O *G.Compris* engloba jogos pré-escolares e de ensino fundamental, voltado para o aprendizado. Pode ser livremente instalado e distribuído. São mais de cem atividades divididas em mais de sete categorias, que podem ser escolhidas de acordo com a idade

da criança. Seus recursos mais compatíveis com a pesquisa foram os que favoreciam a leitura, a escrita de palavras e os fonemas.

Os procedimentos adotados na pesquisa foram anamnese, observação em sala de aula, as provas de construção da escrita de Emília Ferreiro, documentos do aluno que estavam na escola e a interação com os jogos *online*.

Ao final do processo foi realizada uma nova sondagem de hipóteses da construção da escrita sendo observada a evolução do aluno do nível pré-silábico para o silábico-alfabético, a confiança em si mesmo reconquistada e o medo de errar ou de não saber fazer as atividades não fazia mais parte do universo dele.

3.4 Estudo Comparativo

Esta seção apresenta algumas características que permitem comparar os trabalhos estudados ao estudo de caso realizado, como mostra o Quadro 1.

Quadro 1 – Estudo Comparativo

	Trabalho 1 (BIANCHINI; FRUET, 2011)	Trabalho 2 (SEAL, 2012)	Trabalho 3 (FERNANDES; REAL, 2018)	Estudo de Caso Realizado
Público-Alvo	Investigação- ação educacional realizada com uma turma de 2º ano, com alunos na faixa etária entre 7 e 9 anos de idade, em processo de alfabetização e letramento no município de Lajeado/RS.	Trabalho destinado à área da leitura em uma turma de segundo ano do primeiro ciclo.	Estudo de caso, com o objetivo de averiguar o processo de desenvolvi- mento de aprendizagem da escrita, de uma criança de 6 anos em fase de alfabetização, a partir de jogos <i>online</i>	Crianças entre 6 e 7 anos de idade em processo inicial de alfabetização, frequentando o Ensino Fundamental Primeiro Ano.
Metodologia de Pesquisa	O estudo visou potencializar processo de alfabetização	Como metodologia a professora revelou que sua	O foco apresentado foi um estudo de natureza	O foco neste trabalho foi um estudo de natureza

	por meio da integração das TDICs na prática pedagógica.	prioridade era a leitura e a aprendizagem da escrita alfabética.	qualitativa, na forma de estudo de caso, a partir de jogos <i>online</i>	qualitativa, na forma de estudo de caso
Softwares Empregados	SMARTKIDS.COM.BR ESCOLAGABRIELMIRANDA.COM.BR ESCOLAGAMES.COM.BR WEBSMED.POR TOALEGRE.RS.GOV.BR	-	G.Compris LUDOEDUCATIVO.COM.BR JOGOSDAESCOLA.COM.BR	Plataforma Elefante Letrado
Atividades Propostas	Os jogos escolhidos para este estudo foram o Jogo das Sílabas Cruzadinha do nome dos animais Jogo separe as sílabas Jogo leitura de palavras e jogo leitura de frases	Dentre os materiais utilizados com maior frequência, a professora indicou que usava muitas fichas de atividades, jogos de alfabetização, o próprio livro didático, músicas e textos em geral, dos quais destaca poemas (para trabalhar apropriação e utilizar a rima nesse sentido).	G.Compris Ludo Primeiros Ludo Educa Jogos Sílabas e Figuras	Os jogos escolhidos para este estudo de caso foram o Jogo das Sílabas. Jogo Separe as Silabas Aplicativo para uso em dispositivos móveis “Ler e Contar, Silabando e Formar Palavras” Uso da Plataforma Elefante Letrado
Objetivo do trabalho	O estudo visou potencializar o processo de alfabetização por meio da integração das TDICs na prática pedagógica.	Necessidade de levar os alunos à aprendizagem da linguagem enquanto sistema e enquanto instrumento social.	Criar vínculos com a aprendizagem e pudesse aprimorar suas habilidades de leitura e escrita.	Implantação de recursos tecnológicos, com o intuito de estimular o processo de alfabetização das crianças entre 6 e 7 anos de idade

				em processo inicial de alfabetização e potencializá-los.
Principais Resultados Obtidos	As atividades potencializaram os processos de alfabetização e letramento, porque permitiram que os alunos explorassem muitas habilidades, em especial, a oralidade, a escrita e a leitura de forma colaborativa.	Foi possível compreender um movimento de reconfiguração do ensino da alfabetização.	Observou-se a evolução do aluno do nível pré-silábico para o silábico-alfabético, a confiança em si mesmo reconquistada e o medo de errar ou de não saber fazer as atividades não fazia mais parte do universo dele.	Serão apresentados na próxima seção deste artigo

Analisando-se as informações apresentadas no Quadro 1, podemos perceber a importância da realização de estudos de casos, pois eles contribuem para a reflexão da prática docente. Embora apresentem características distintas, todos os estudos comparados possuem como foco o processo de alfabetização e o uso das TDIC's na prática pedagógica docente.

Diante do exposto, acreditamos que, para que a alfabetização apoiada pelas TDIC's tenha o resultado almejado, seja ele, aliar o lúdico à alfabetização ou estimular os processos de ensino e de aprendizagem, necessitamos de uma reestruturação do método de ensino vigente nas escolas, incluindo uma formação onde o professor tenha contato direto com essas novas tecnologias e possa instrumentalizar-se na sua utilização, bem como apoio pedagógico e estrutural, dentro das escolas, para o desenvolvimento pleno dessas novas tecnologias, visando aproveitar todos os recursos de que elas dispõem.

Em todos os estudos analisados a tecnologia se tornou uma aliada muito importante na fase de alfabetização.

No estudo de caso aqui apresentado, a tecnologia foi utilizada para estimular o processo de alfabetização e conscientizar as famílias sobre o uso adequado das TDICs ferramentas pelos educandos em suas casas. Vivemos na sociedade da informação, na era digital. Nesta sociedade, que dispõe de uma enorme variedade de informações, as famílias e os educadores, possuem a primordial tarefa de filtrar, de separar informações, visando a qualidade dessas, sua veracidade, utilidade e se estas

informações contribuem para a construção do conhecimento ou se apenas “enchem” páginas da Internet, com o objetivo de produzir leitores acríticos e desinformados do mundo que os cerca, pois mesmo as crianças na faixa etária deste estudo, podem ser críticas e participativas.

4. Estudo de Caso

Este trabalho objetivou a realização de um estudo de caso sobre a implantação de recursos tecnológicos, com o intuito de estimular o processo de alfabetização das crianças e potencializá-lo por meio da integração das TDICs na prática pedagógica docente. Para tanto, foram estudados os conceitos de alfabetização e a implementação das TDICs no processo de alfabetização, por meio de recursos e ferramentas disponíveis no Colégio Estadual Três Mártires (escola onde foi realizado o estudo de caso), salientando o uso da Plataforma Elefante Letrado, para estímulo e melhor desenvolvimento no processo de alfabetização dos alunos, bem como, na implementação pelos docentes de novas tecnologias na prática pedagógica.

No ano de 2019 a referida instituição de ensino firmou uma parceria com a empresa que desenvolve a Plataforma Elefante Letrado. Esta é uma plataforma digital de leitura para estudantes do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, tendo como objetivo o de criar o hábito de leitura nas crianças impactando positivamente no seu amplo desenvolvimento. A plataforma fornece relatórios de dados sobre o aprendizado dos alunos aos professores, auxiliando a promover a leitura e as boas práticas de ensino.

Para que a plataforma fosse disponibilizada aos alunos, inicialmente foi realizada uma capacitação com os professores dos anos iniciais, coordenação pedagógica e direção da escola, em Porto Alegre - RS. Após os estudos sobre a plataforma, a mesma foi apresentada a comunidade escolar, via *web* conferência e posteriormente iniciou-se o trabalho com os alunos. A Escola mantém esta parceria no ano de 2020, e está novamente engajada em motivar e estimular o uso de recursos tecnológicos nos processos de ensino e de aprendizagem, proporcionando aos professores formações para atualização.

Segundo Yin (2015), os estudos de caso são uma metodologia de pesquisa adequada quando se colocam questões do tipo “como” e “por que”. Neste sentido, os objetivos deste trabalho estão alinhados a estas questões, já que se pretendeu identificar o valor da aplicação de recursos tecnológicos como elo entre docentes, discentes e família, para estimular que os processos de ensino e de aprendizagem fossem mais eficazes e satisfatórios.

4.1 O Caso aplicado

A realização do estudo de caso contou com o apoio da Direção, Coordenação Pedagógica, Pais e alunos do Colégio Estadual Três Mártires. O Colégio Estadual Três Mártires surgiu no cenário de Palmeira das Missões no dia 13 de janeiro de 1951, pelo Decreto-lei nº 1778. A ideia de criar um ginásio na cidade surgiu no ano de 1941, quando um grupo de cidadãos do município se reuniu e resolveu criar uma comissão para criação deste ginásio. Em 04 de fevereiro de 1951 o Colégio passou a funcionar com o nome de Ginásio de Palmeira das Missões. O prédio atual começou a ser

construído em 1957, sendo concluído em 1960, quando passou a funcionar definitivamente na Avenida Independência, 677, na Vila Velha, bairro tradicional onde iniciou a história do município. No ano de 1962, o ginásio foi transformado em Colégio Estadual Três Mártires. Atualmente, conforme as alterações propostas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Lei 9394/96 (BRASIL, 1996), esta Escola dispõe de Ensino Fundamental - Anos Iniciais e Finais, Ensino Médio, Educação de Jovens e Adultos (EJA) de Ensino Médio, Cursos Técnicos: Administração, Contabilidade, Informática e Saúde Bucal. A Escola acredita que a Educação deve contribuir para o processo de construção da cidadania. Atualmente a Escola conta com 78 docentes, entre efetivos e contratos temporários, 22 funcionários e possui 1209 alunos, sendo 445 alunos no turno da manhã, 467 alunos no turno da tarde e 297 alunos no turno da noite.

O trabalho pedagógico foi desenvolvido, no segundo semestre de 2020 com uma turma do primeiro ano do Ensino Fundamental, composta por 25 alunos na faixa etária de 6 e 7 anos de idade de forma remota, devido ao isolamento social, provocado pela pandemia de COVID-19.

Neste ano de 2020, estamos vivendo uma situação totalmente diferente e nova nos processos de ensino e de aprendizagem, devido à pandemia de COVID-19. Para manter o isolamento social e evitar o contágio do coronavírus, as instituições de ensino estão utilizando TDICs, tais como *e-mail*, *WhatsApp* e *AVAs* (Ambiente Virtuais de Aprendizagem). Nesse contexto, o presente estudo de caso, visou a utilizar os recursos de TDICs em seu fazer pedagógico, por meio da ferramenta *Google Classroom*.

O *Google Classroom* (ou *Google Sala de Aula*) é uma ferramenta gratuita para escola, organizações sem fins lucrativos e qualquer usuário que tenha uma conta do *Google* pessoal (GOOGLE, 2020). A SEDUC (Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul) definiu que, as atividades letivas nas Escolas Públicas Estaduais serão desenvolvidas de forma remota, por meio do *Google Classroom* (SEDUC-RS, 2020).

Para a realização do presente estudo de caso, foram planejadas atividades síncronas e assíncronas, bem como, o estímulo e motivação ao uso da plataforma de leitura Elefante Letrado em casa, sendo solicitado o uso de no máximo 20 minutos diários (ELEFANTELETRADO.COM.BR, 2020) e alguns jogos educacionais digitais.

Na Plataforma Elefante Letrado (ELEFANTELETRADO.COM.BR, 2020), o aluno tem acesso a uma biblioteca contendo centenas de livros de autores consagrados da literatura infantil, em diferentes gêneros e temáticas disponíveis para leitura no computador, *tablet* ou celular. A meta semanal é 20 minutos por dia. Segundo estudos internacionais, crianças que atingem esses números apresentam uma melhora no desenvolvimento em diversas áreas de conhecimento. Durante a vida adulta, conquistam melhores resultados em testes padrões.

Os alunos do primeiro ano, iniciam com acesso na Plataforma, em 4 prateleiras, sendo aa, A, B e C. Exemplificamos as prateleiras nas Figuras 1, 2, 3 e 4, que apresentam, respectivamente, as prateleiras aa, A, B e C. Em todas as prateleiras os alunos têm acesso a livros e também aos jogos que cada livro possui. Após realizar a leitura dos livros e acessar os jogos, tendo conseguido alcançar os pontos necessários e a média de leitura, a próxima prateleira é aberta na plataforma.

Os professores também podem estabelecer outras leituras das prateleiras posteriores que vão até a letra Z, porém como tarefa para todos os alunos. Ao adicionar uma tarefa, o aluno só conseguirá visualizar novamente as prateleiras e o acervo após ter realizado a tarefa atribuída.



Figura 1: Interface da Plataforma Elefante Letrado prateleira A (Fonte: dos autores, 2020)



Figura 2: Interface da Plataforma Elefante Letrado prateleira A (Fonte: dos autores, 2020)



Figura 3: Interface da Plataforma Elefante Letrado prateleira B (Fonte: dos autores, 2020)

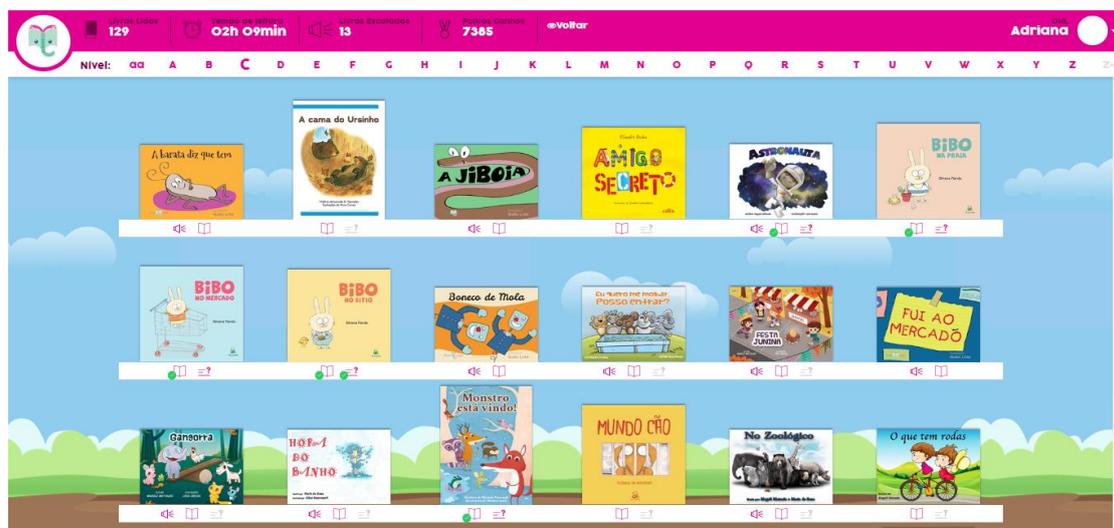


Figura 4: Interface da Plataforma Elefante Letrado prateleira C (Fonte: dos autores, 2020)

Para abrir novas prateleiras, os alunos precisam alcançar as metas de leitura e também jogar os jogos disponíveis na plataforma, que exploram cada livro lido,

necessitando acertos para desbloquear o próximo nível. Também há a possibilidade de os professores nomearem uma leitura para todos como tarefa, ou ainda, solicitar a gravação da leitura por meio da plataforma. Os livros possuem interfaces que permitem ao estudante virar as páginas como em um livro manual, possuem animações, sons e alguns estão disponíveis, também, por meio de áudio.

Para analisar e comparar o processo de alfabetização dos alunos, primeiramente foi realizado uma sondagem individual. As hipóteses de escrita foram analisadas de acordo com Ferreiro (1999). Foram dadas palavras, dentro de um contexto, com diferentes características semânticas, como uma monossílaba, uma dissílaba, uma trissílaba e por fim uma polissílaba, com dificuldades ortográficas distintas, para averiguar em que fase na escrita se encontra o educando, como se pode observar na Figura 5. Estes dados foram expostos em um tópico na sala de aula *Google Classroom*, o qual foi intitulado como Escada do Conhecimento.

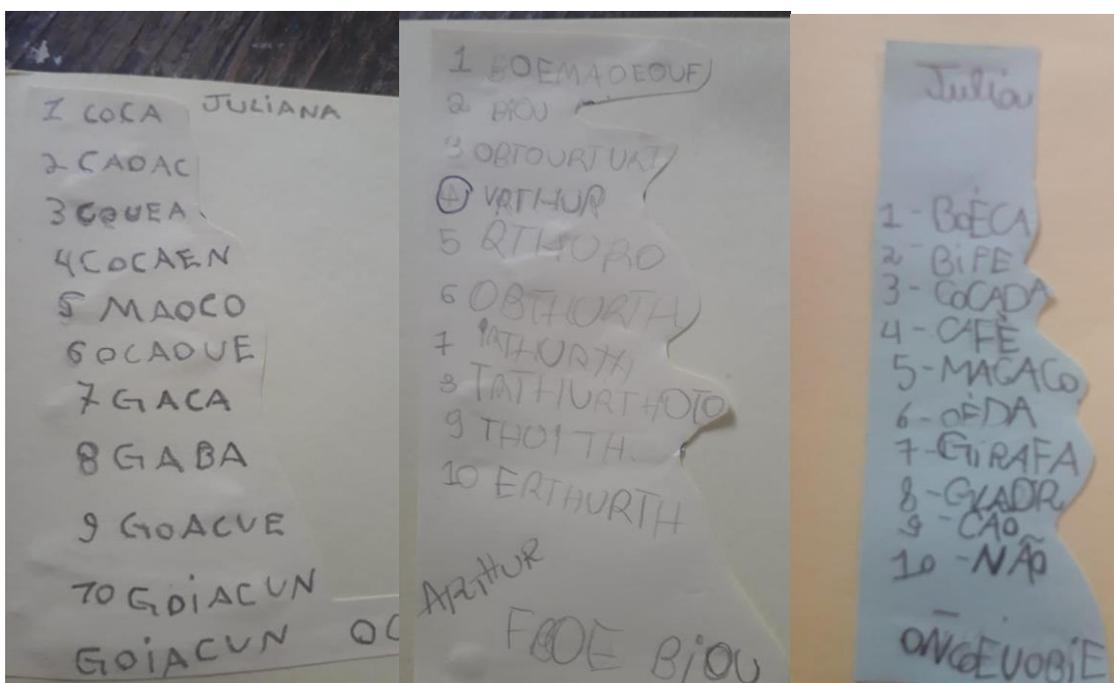


Figura 5: Sondagem diagnóstica fase da escrita (Fonte: dos autores, 2020)

A cada mês uma nova sondagem foi realizada e a “Escada do Conhecimento” atualizada. Foram combinadas com os alunos e as famílias algumas metas para alcançarmos o nível alfabético e, conseqüentemente, a alfabetização, até o fim do presente estudo como podemos verificar nas Figuras 6, 7, 8 e 9, que apresentam a “Escada do Conhecimento”.

Os autores deste estudo de caso utilizaram o termo “Escada do Conhecimento” de forma lúdica e divertida, para apresentar aos educandos os níveis de alfabetização e a quantidade de alunos que se encontravam em cada nível. A “Escada do Conhecimento” funciona como um diagnóstico sobre quais e quantos alunos se encontram em cada hipótese de escrita: pré-silábica, silábica, silábico-alfabética e alfabética.

Descobrir o que cada aluno sabe sobre o sistema de escrita é o ponto de partida para o trabalho do professor alfabetizador. Esse processo leva o nome de sondagem e permite identificar quais hipóteses sobre a língua escrita a criança compreende, entender

as necessidades de aprendizagem, estimular os alunos a subir os degraus da “Escada do Conhecimento” e, assim, fazer o planejamento das atividades propostas.



Figura 6: Interface da Apresentação em Slides da Escada do Conhecimento
(Fonte: dos autores, 2020)

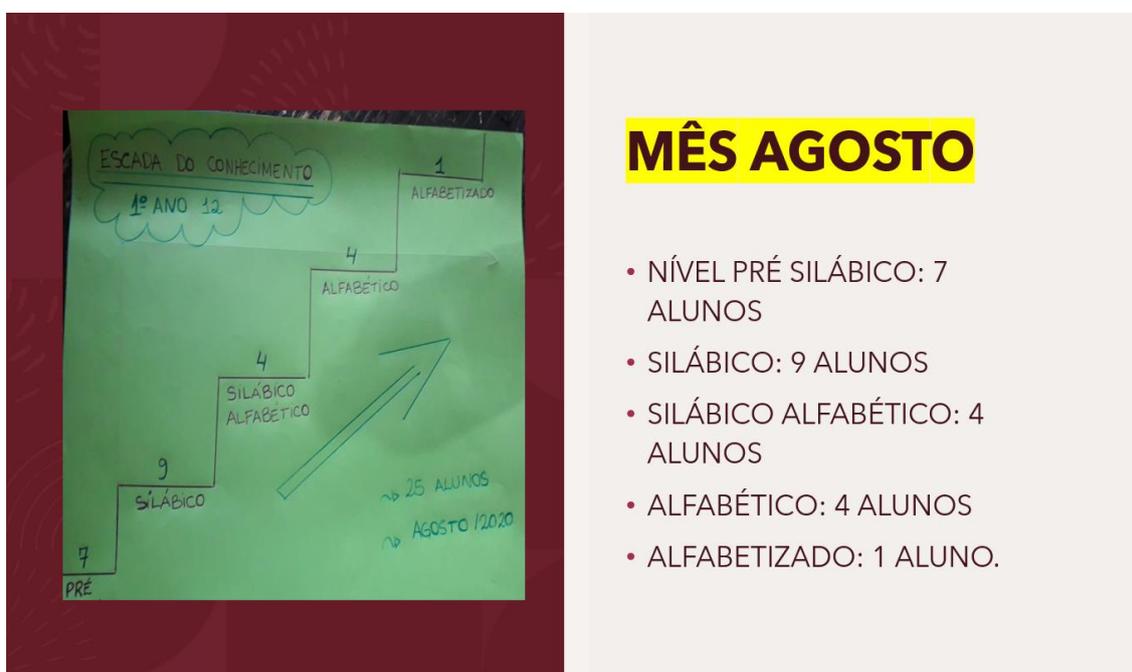


Figura 7: Apresentação da Escada do Conhecimento mês Agosto (Fonte: dos autores, 2020)

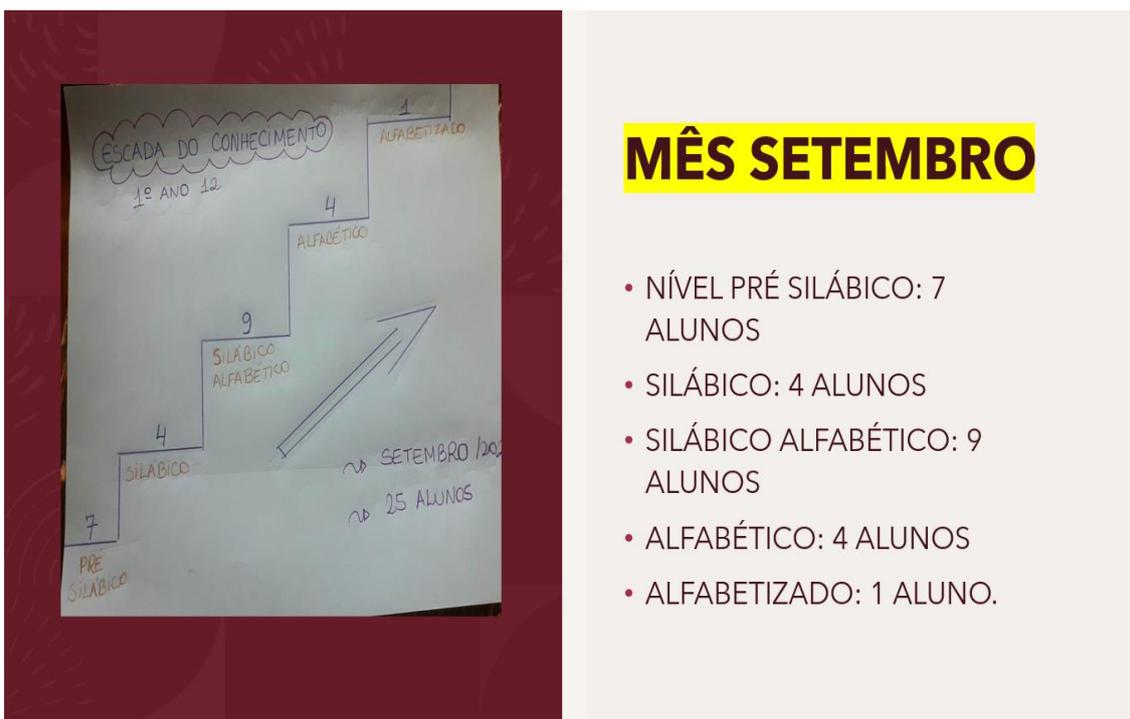


Figura 8: Apresentação da Escada do Conhecimento mês Setembro (Fonte: dos autores, 2020)

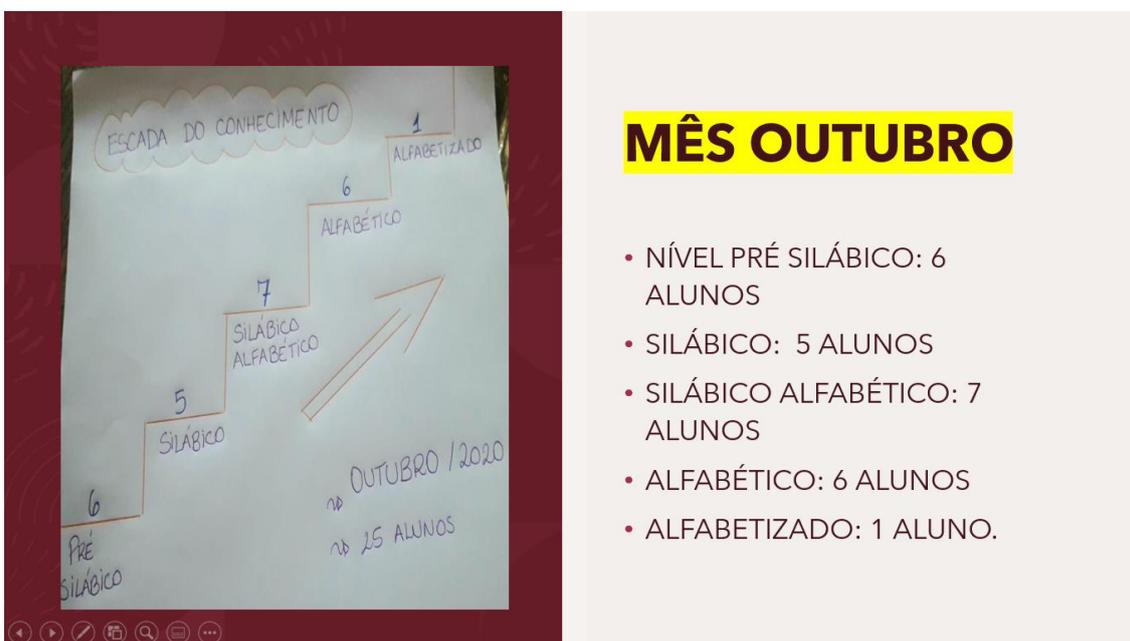


Figura 9: Apresentação da Escada do Conhecimento mês Outubro (Fonte: dos autores, 2020)

A apresentação das atividades deste estudo de caso foi realizada por meio de vídeos gravados (aulas assíncronas) e aulas síncronas utilizando o recurso disponível na sala de aula on-line, o *Google Meet*. As crianças foram convidadas a ouvirem com atenção e motivadas a realizar a interação após as explanações. Durante as aulas foi explorada a ludicidade, a curiosidade e o estímulo ao uso dos recursos e ferramentas

tecnológicas também em casa pelo aluno e sua família para potencializar a construção do conhecimento e alfabetização. As Figuras 10 e 11 ilustram estas atividades.



Figura 10: Apresentação das atividades do Estudo de Caso (Fonte: dos autores, 2020)



Figura 11: Aula assíncrona, ludicidade e estímulo à leitura e ao uso da Plataforma Elefante Letrado (Fonte: dos autores, 2020)

O intuito foi o utilizar a Plataforma de Leitura Elefante Letrado, além de alguns jogos educacionais digitais, tais como o “Jogo das Sílabas” (SMARTKIDS.COM.BR, 2020), apresentado na Figura 12, e o jogo “Separe as Sílabas” (ESCOLAGAMES.COM.BR, 2020), o aplicativo para uso em dispositivos móveis “Ler e Contar, Silabando e Formar Palavras” (PLAY.GOOGLE.COM, 2020) para incentivar o uso das tecnologias e estimular o processo de construção do conhecimento, bem como, potencializar o mundo mágico que existe na leitura e na tecnologia, a magia de ler, de descobrir um mundo novo cheio de informações, conhecimentos e novas

possibilidades, despertando nos alunos o gosto pela leitura, tornando-os assim críticos, reflexivos e autônomos.



Figura 12: Interface do Jogo das Sílabas (Fonte: dos autores, 2020)



Figura 13: Interface do Jogo Separe as Sílabas (Fonte: dos autores, 2020)

Para que os alunos pudessem ter mais segurança no acesso à plataforma durante as aulas, os pesquisadores solicitaram para que cada família confeccionasse com os alunos um cartão individual contendo o *login* e a senha para acesso a plataforma. Na primeira aula da aplicação da Plataforma Elefante Letrado, via *Google Meet*, os pesquisadores, por meio da ferramenta de compartilhamento de tela realizaram uma apresentação em *slides*, explicando como realizar o acesso aos alunos para que cada um pudesse ingressar com o seu *login* na plataforma, como mostra a Figura 14. Os alunos interagem durante a aula uns com os outros e com os pesquisadores, conforme Figura 15.

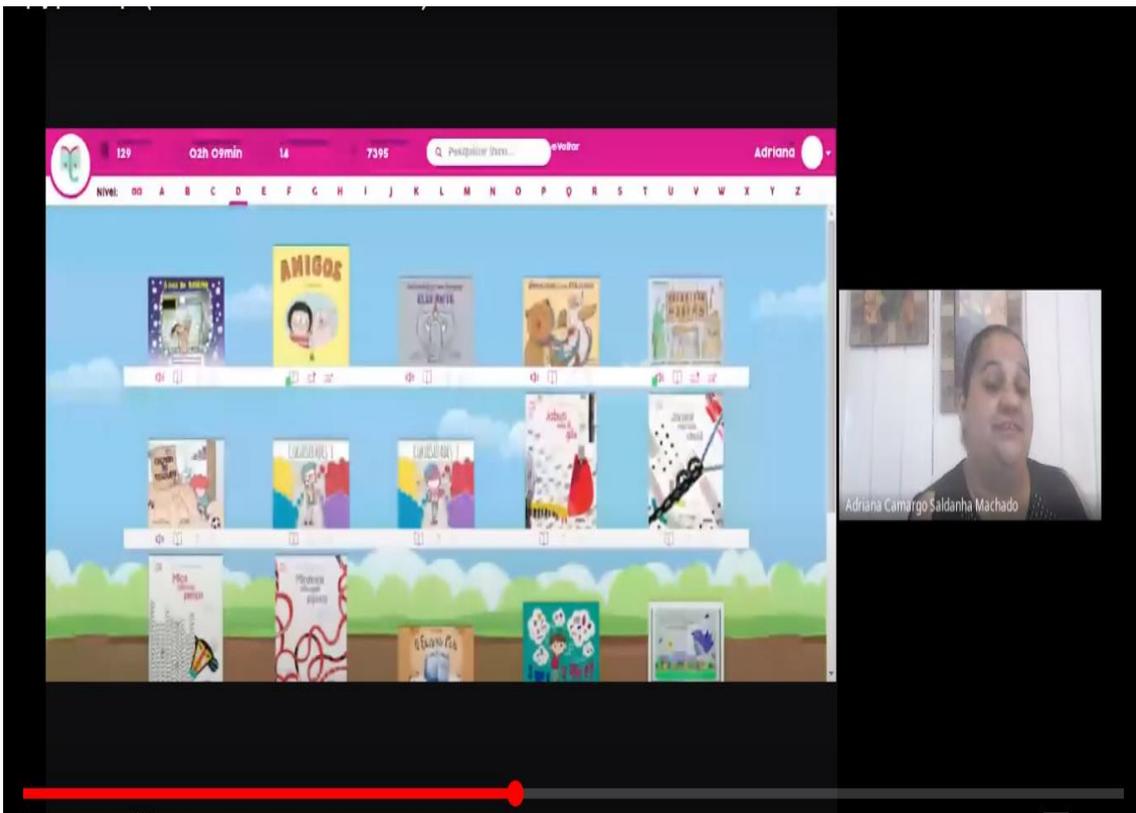
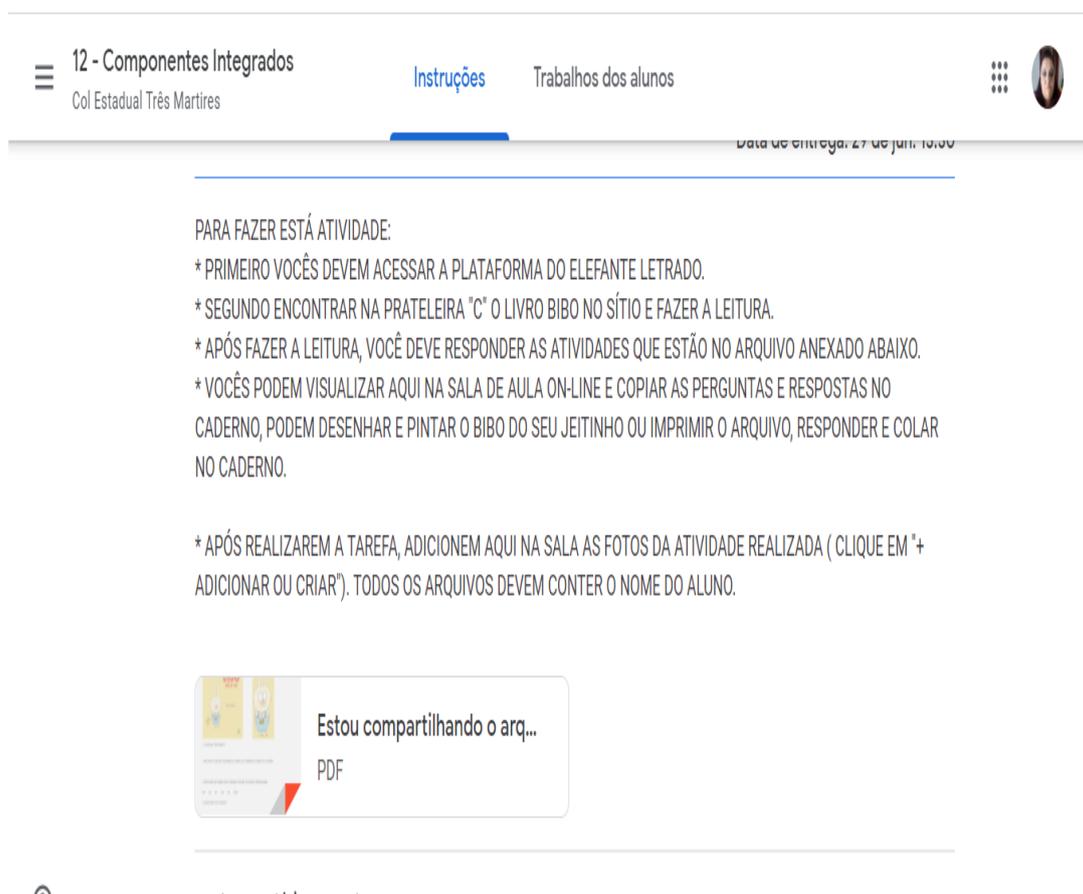


Figura 14: Apresentação da Plataforma Elefante Letrado e como fazer o acesso (Fonte: dos autores, 2020)



Figura 15: Apresentação da Plataforma Elefante Letrado, aluno interagindo (Fonte: dos autores, 2020)

As sequências didáticas da semana foram baseadas na leitura de um livro da plataforma, proporcionando interdisciplinaridade entre os componentes curriculares, favorecendo o processo de alfabetização, leitura e escrita dos alunos, como mostra a Figura 16.



The screenshot displays a user interface for a digital learning platform. At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu icon, the text "12 - Componentes Integrados" and "Col Estadual Três Martires", a blue "Instruções" button, and a "Trabalhos dos alunos" link. A user profile picture is visible in the top right corner. Below the navigation bar, a date "Data de entrega: 27 de Jun. 2020" is shown. The main content area contains the following text:

PARA FAZER ESTÁ ATIVIDADE:

- * PRIMEIRO VOCÊS DEVEM ACESSAR A PLATAFORMA DO ELEFANTE LETRADO.
- * SEGUNDO ENCONTRAR NA PRATELEIRA "C" O LIVRO BIBO NO SÍTIO E FAZER A LEITURA.
- * APÓS FAZER A LEITURA, VOCÊ DEVE RESPONDER AS ATIVIDADES QUE ESTÃO NO ARQUIVO ANEXADO ABAIXO.
- * VOCÊS PODEM VISUALIZAR AQUI NA SALA DE AULA ON-LINE E COPIAR AS PERGUNTAS E RESPOSTAS NO CADERNO, PODEM DESENHAR E PINTAR O BIBO DO SEU JEITINHO OU IMPRIMIR O ARQUIVO, RESPONDER E COLAR NO CADERNO.
- * APÓS REALIZAREM A TAREFA, ADICIONEM AQUI NA SALA AS FOTOS DA ATIVIDADE REALIZADA (CLIQUE EM "+ ADICIONAR OU CRIAR"). TODOS OS ARQUIVOS DEVEM CONTER O NOME DO ALUNO.

Below the text, there is a preview of a PDF document titled "Estou compartilhando o arq..." with a "PDF" label.

Figura 16: Sequência Didática Bibo no Sítio, atividade assíncrona (Fonte: dos autores, 2020)

Os alunos foram convidados semanalmente a ouvir uma história, motivando-os a realizar o acesso à plataforma de leitura e conscientizando as famílias que o uso da tecnologia é um modo prático, extremamente gratificante e prazeroso, de oportunizar aos alunos um vasto acervo literário infantil. Destacamos que, são exatamente os livros, que melhor evidenciam a magia que a leitura pode promover na vida de uma criança.

A Literatura proporciona mais segurança na fase de alfabetização, e é papel fundamental tanto dos pais quanto da escola e professores criar oportunidades para que a criança se descubra leitora.

Algumas tarefas das sequências didáticas foram guardadas para posterior montagem de um portfólio da turma. Dentre as atividades que compõem o portfólio, estão ilustrações, interpretações, dobraduras, sondagens diagnósticas da alfabetização, entre outras. Podemos observar algumas das tarefas conforme mostram as Figuras 17,18 e 19.



Figura 17: Atividade de pintura com guache ilustrando uma das histórias contadas (Fonte: dos autores, 2020)

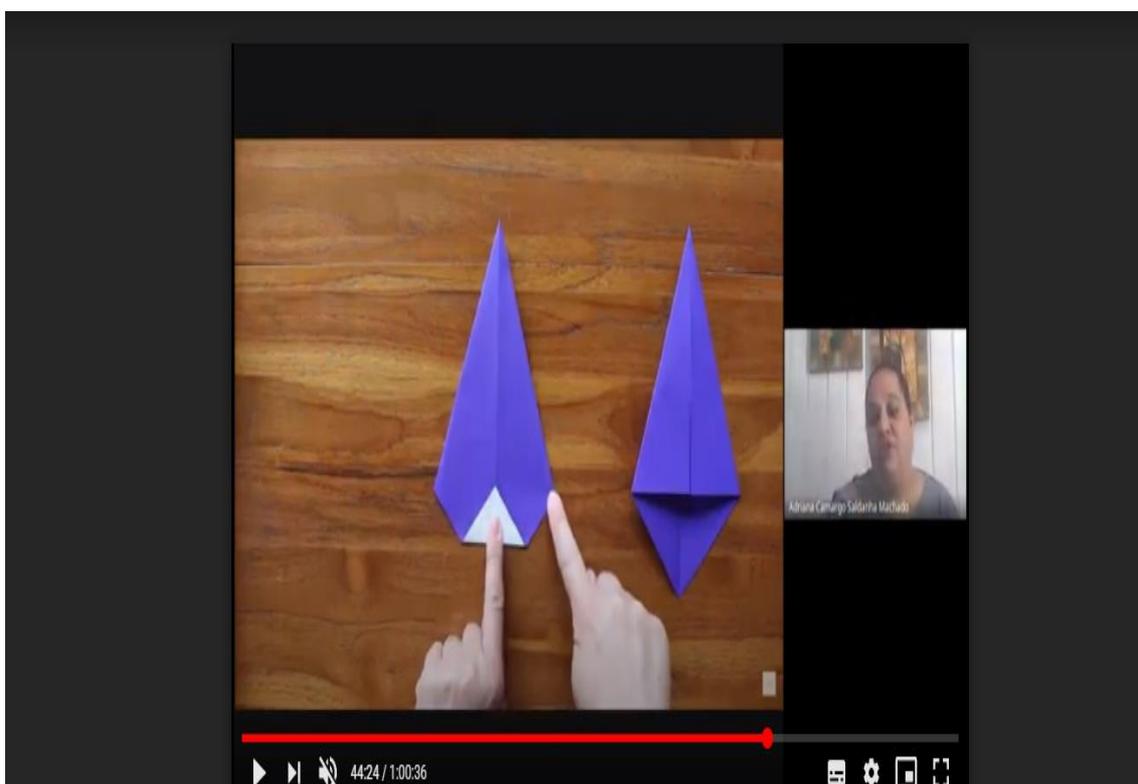


Figura 18: Atividade de dobradura, como exploração da história da Plataforma (Fonte: dos autores, 2020)

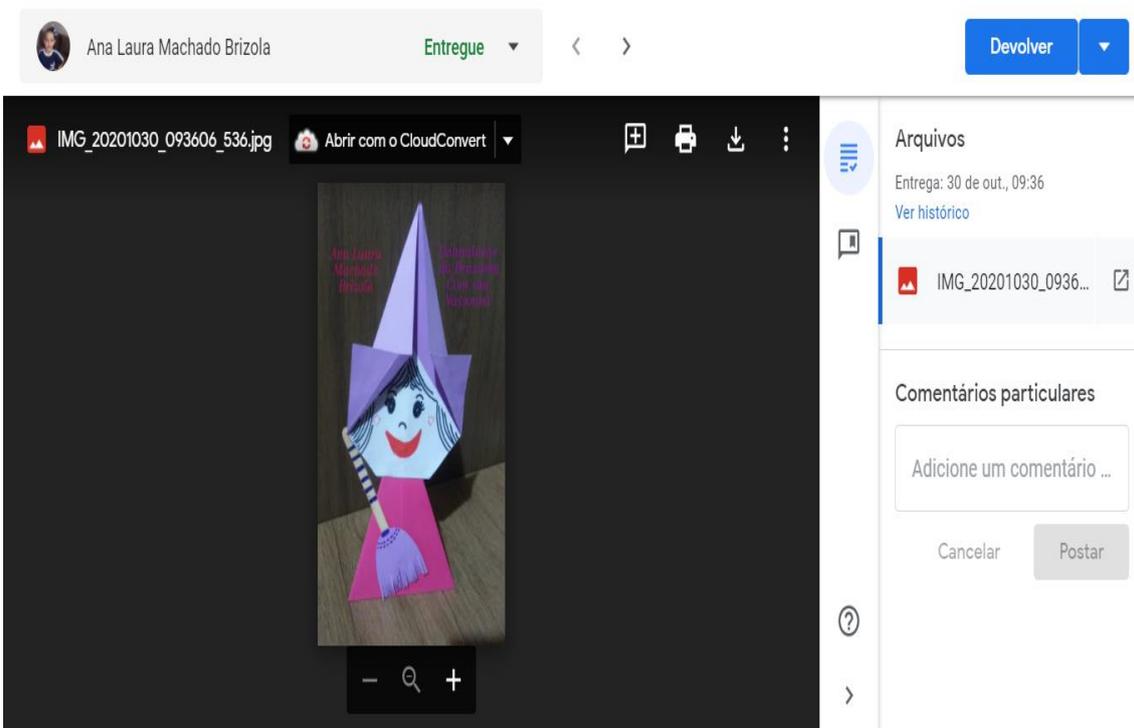


Figura 19: Atividade de uma aluna, encaminhada pelo *Google Classroom* (Fonte: dos autores, 2020)

Os pesquisadores utilizaram, também, como meio de motivação, os certificados da Plataforma e a quantidade de livros lidos pelo aluno. Estes certificados ao fim do ano letivo serão impressos e disponibilizados aos alunos e seus familiares. No Apêndice 1 apresentamos um modelo destes certificados.

Para a coleta dos dados deste estudo de caso, foram utilizados os relatórios da Plataforma Elefante Letrado, bem como um questionário para a família responder sobre o uso das TDIC's no processo de alfabetização e, por fim, uma sondagem final para a comparação e conclusão do nível de escrita inicial dos alunos e o nível de escrita ao finalizarmos o presente estudo.

A turma, composta por 25 alunos, iniciou as atividades com a Plataforma Elefante Letrado e com jogos educacionais digitais em março de 2020. Dos 25 alunos matriculados na turma, 14 alunos (representando 56 %) concluíram as atividades satisfatoriamente (considerando um aproveitamento de 70%) e 18 pais ou responsáveis preencheram o formulário contendo o questionário para a família.

O formulário de avaliação foi construído com a ferramenta *Google Forms*, anexado à sala de aula on-line *Google Classroom*, com prazo para preenchimento de 8 dias.

A primeira pergunta do questionário era “Qual a idade do seu filho(a)??”. 44,4% dos filhos dos dezoito respondentes têm sete anos e 55,6% possuem seis anos de idade.

Como segundo questionamento, tivemos: “*Quais os dispositivos tecnológicos são utilizados na residência?*”. Para esta questão, 100% dos respondentes destacou a opção *Celular*, 72,2% *Notebook*, 44,4% *Computador* e 22,2% *Tablet*.

A terceira pergunta compreendia “*Quantos dispositivos tecnológicos existem na residência em que a criança mora?*” Podemos observar as respostas por meio do gráfico mostrado na Figura 20.

3) Quantos dispositivos tecnológicos existem na residência em que a criança mora?

18 respostas

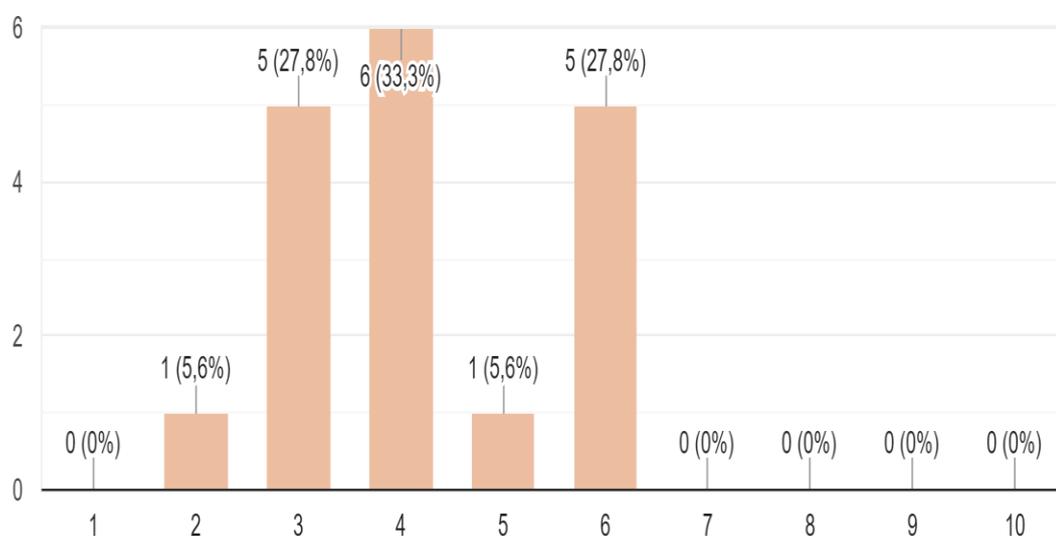


Figura 20 – Resultados da Questão Três (Fonte: dos autores, 2020)

De acordo com o instrumento de pesquisa, a quarta pergunta compreendia “*Com que frequência diária a criança utiliza dispositivos tecnológicos em casa, como celular, tablet e outros? Sendo 1 mínimo e 10 máximo.*” 5,6% dos respondentes destacou Nota 9, 11,1% destacou Nota 8, 16,7% destacou Nota 7, 11,1% destacou Nota 6, 16,7% destacou Nota 5, 11,1% destacou Nota 4 e 27,8% destacou Nota 3.

A quinta pergunta compreendia “*Você acha que a Tecnologia, pode contribuir para a construção da aprendizagem? Sendo 1 mínimo e 10 máximo?*” 50% dos respondentes destacou Nota 10, 6,3% destacou Nota 9, 18,8% destacou Nota 8, 6,3% destacou Nota 6, 12,5% destacou Nota 5 e 6,3% destacou Nota 3.

A sexta questão, compreendia a pergunta “*Você acha que a Tecnologia, utilizada este ano, como a Plataforma Elefante Letrado, sugestões de aplicativos, jogos, entre outros, contribuiu para a construção da aprendizagem, mais especificamente para a alfabetização? Sendo mínimo e 10 máximo.*” Podemos observar as respostas por meio do gráfico apresentado na Figura 21.

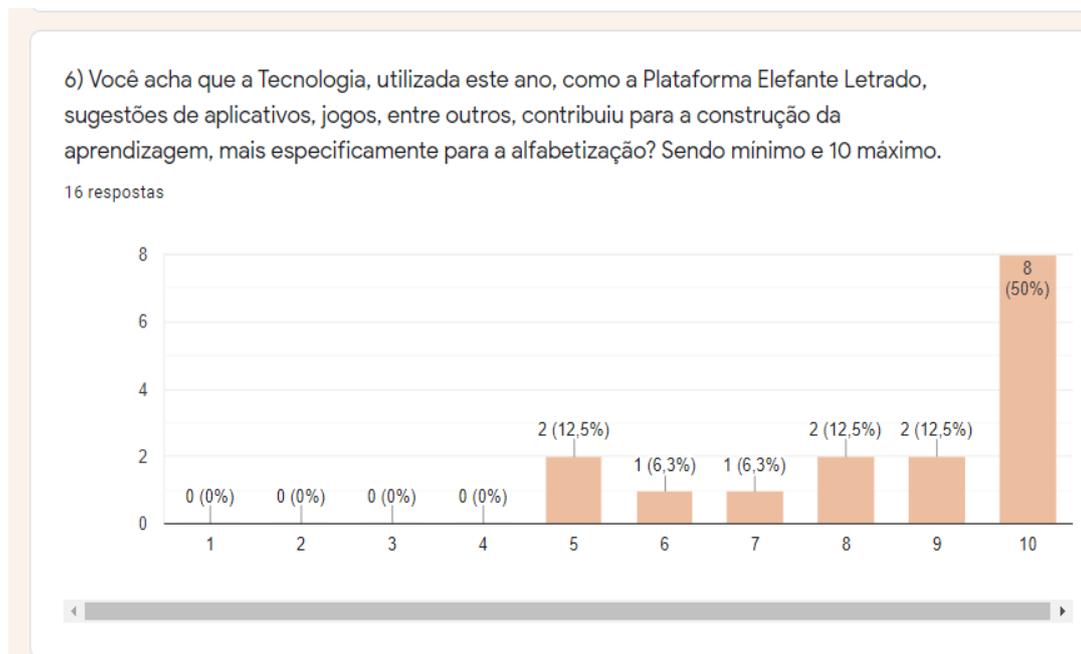


Figura 21 – Resultados da Questão Seis (Fonte: dos autores, 2020)

Perguntamos, no sétimo questionamento, “A criança tem liberdade em casa, para ligar e desligar os dispositivos tecnológicos?”, 61,1% dos responderam Somente com Supervisão, 44,4% responderam Sim e 5,6% responderam Não.

Como oitavo questionamento, tivemos a pergunta “A criança tem liberdade para acessar aplicativos como Youtube, Netflix, Whatsapp e outros?” 61,1% responderam Somente com Supervisão, 33,3% responderam Sim e 5,6% responderam Não.

A nona pergunta compreendia “A criança tem liberdade para acessar aplicativos sugeridos pelos professores, como a Plataforma Elefante Letrado?” 55,6% responderam Sim e 44,4% responderam Somente com Supervisão.

A décima pergunta do formulário de questionamento era “Com que frequência semanal a criança utiliza as sugestões de aplicativos e jogos enviados pela professora da turma, incluindo a Plataforma Elefante Letrado? Sendo 1 mínimo e 10 máximo.” 16,7% responderam Nota 10, 33,3% responderam Nota 8, 5,6% responderam Nota 7, 5,6% responderam Nota 6, 16,7% responderam Nota 5, 11,1% responderam Nota 4, 5,6% responderam Nota 3 e 5,6% responderam Nota 2.

Perguntamos também, quais eram os hábitos comuns na família (Questão 11), 100% responderam Assistir Televisão, 100% responderam Fazer as Refeições com a Criança, 77,8% responderam Brincar com a Criança, 72,2% responderam Acessar a Internet com a Criança, 61,1% responderam Contar Histórias para Criança, 61,1% responderam Procuramos Incentivar o uso da Tecnologia para Aprendizagem e Entretenimento, 55,6% responderam Ler livros para a Criança ou junto dela, 38,9% responderam Brincar com Poesias e Jogos de Pálavra, 33,3% responderam Acessar a Internet de Forma Individual, 5,6% responderam Não temos tempo hábil durante a semana para atividades que envolvam o uso de tecnologias para a aprendizagem.

A décima segunda questão compreendia o seguinte questionamento “*Na sua opinião utilizar jogos digitais, Aplicativos e a Plataforma Elefante Letrado, favoreceu no processo de leitura e escrita? Sendo 1 mínimo e 10 máximo*” 27,8% destacou Nota 10, 5,6% destacou Nota 9, 33,3% destacou Nota 8, 5,6% destacou Nota 7, 16,7% destacou Nota 5, 5,6% destacou Nota 4 e 5,6% destacou Nota 3. A Figura 22 apresenta, de forma gráfica, os resultados da questão.

12) Na sua opinião utilizar jogos digitais, Aplicativos e a Plataforma Elefante Letrado, favoreceu no processo de leitura e escrita? Sendo 1 mínimo e 10 máximo
18 respostas

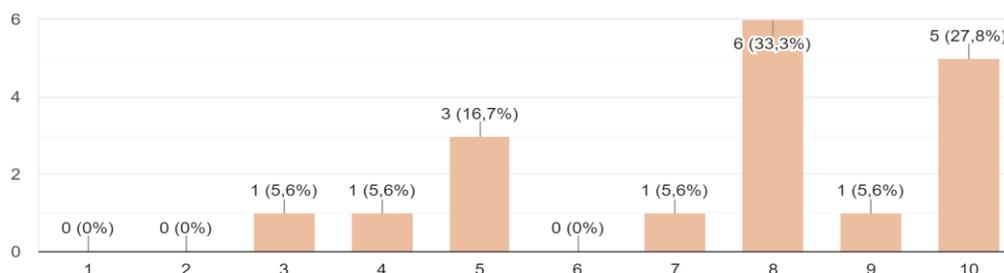


Figura 22 – Resultados da Questão Doze (Fonte: dos autores, 2020)

A décima terceira questão do formulário compreendia, “*Você acha importante o uso de tecnologias nos processos de ensino e de aprendizagem? Sendo 1 mínimo e 10 máximo*, 27,8% destacou Nota 10, 22,2% destacou Nota 9, 5,6% destacou Nota 8, 16,7% destacou Nota 7, 11,1% destacou Nota 6 e 16,7% destacou Nota 3.

Perguntamos, também, que nota os pais atribuiriam para a Plataforma Elefante Letrado (Questão 14), 62,5% responderam Nota 10, 6,3% responderam Nota 9, 12,5% responderam Nota 8, 12,5% responderam Nota 7 e 6,3% responderam Nota 6. A Figura 23 apresenta, de forma gráfica, os resultados da questão.

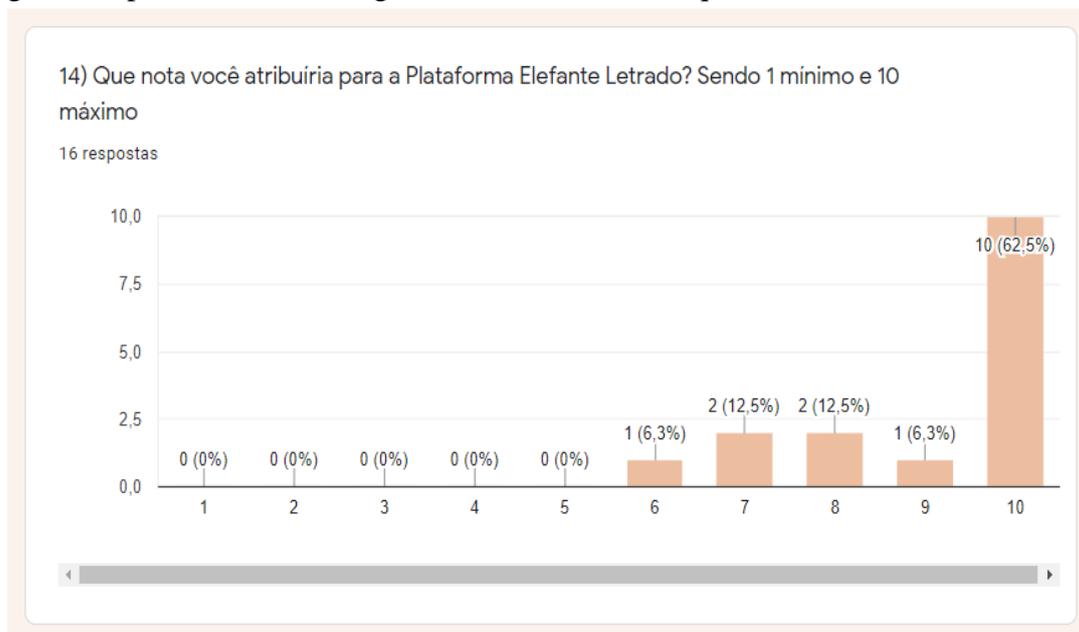


Figura 23 – Resultados da Questão 14 (Fonte: dos autores, 2020)

A décima quinta questão compreendia “A criança gosta de usar tecnologia para aprender? Sendo 1 mínimo e 10 máximo” 38,9% destacou Nota 10, 16,7% destacou Nota 9, 22,2% destacou Nota 8, 11,1% destacou Nota 6, 5,6% destacou Nota 5 e 5,6% destacou Nota 2.

Como décimo sexto questionamento, tivemos “A criança gosta de usar tecnologia como forma de distração e entretenimento? Sendo 1 mínimo e 10 máximo”, 66,7% destacou Nota 10, 11,1% destacou Nota 9, 5,6% destacou Nota 8, 5,6% destacou Nota 7 e 11,1% destacou Nota 5.

A pergunta décima sétima solicitava aos pais ou responsáveis que marcassem dentre as opções o que a criança mais acessava durante a semana. A Figura 24 apresenta, de forma gráfica, os resultados desta questão.

17) Marque o que a criança mais acessa durante a semana :

18 respostas

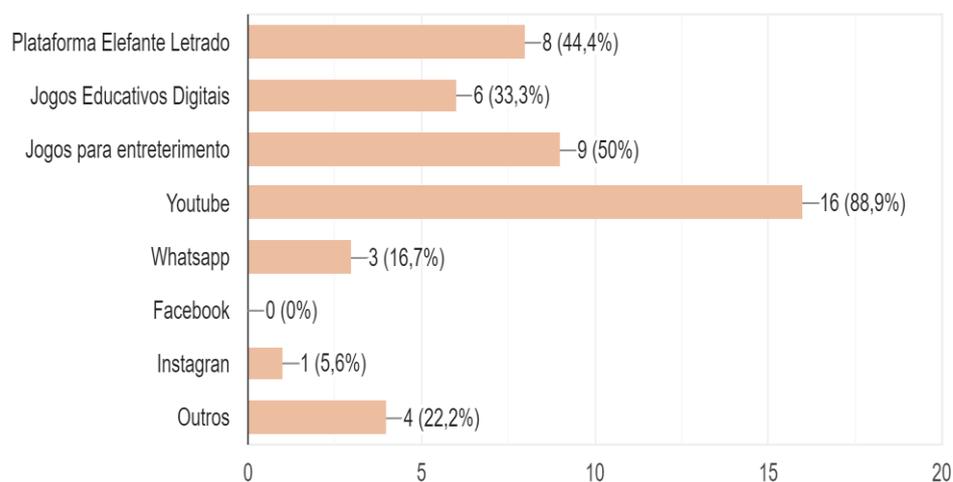


Figura 24 – Resultados da Questão Dezesete (Fonte: dos autores, 2020)

A décima oitava questão compreendia, “Este ano, devido à pandemia de COVID-19, e para manter o isolamento social, a SEDUC-RS, direcionou o uso de uma ferramenta do Google, a sala de aula virtual Classroom. Você e sua família já conheciam esta ferramenta” 72,2% responderam Não e 27,8% responderam Sim.

Como décima nona pergunta, tivemos “A criança ingressa na sala de aula virtual Classroom sem auxílio dos pais ou responsáveis?” 70,6% responderam Somente com Supervisão, 23,5% responderam Não e 17,6% responderam Sim.

A última pergunta do questionário compreendia “Quem, na sua opinião, tem mais facilidade em aprender e usar os dispositivos tecnológicos” 83,3% responderam Crianças e 27,8% responderam Adultos.

Ao todo foram realizadas 20 perguntas. Analisando as respostas podemos destacar que 100% dos alunos possuem acesso tecnológico em casa, usando dispositivos para conectar-se à internet, utilizando-os de forma a proporcionar a construção do conhecimento, o estímulo para a alfabetização e, também, para o

entretenimento das crianças. De acordo com os pais ou responsáveis, as crianças demonstram ter mais facilidade em aprender e utilizar as tecnologias digitais em comparação aos adultos.

Além do formulário para os pais, apresentamos neste estudo de caso os relatórios obtidos na Plataforma Elefante Letrado, conforme observamos na Figura 25.

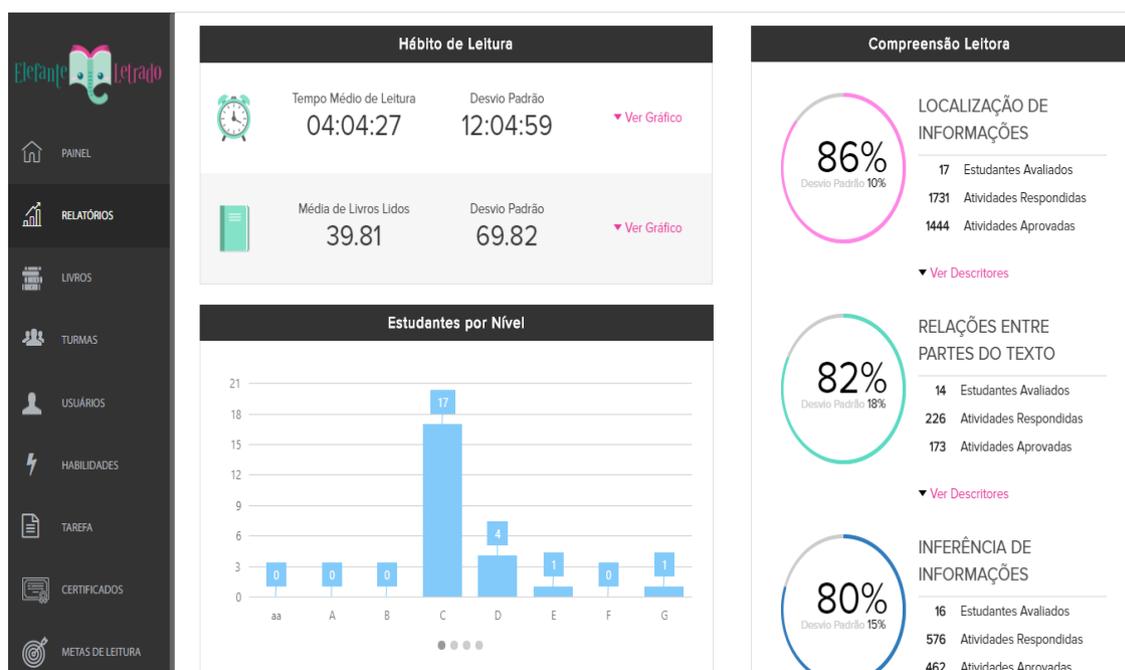


Figura 25 – Relatório Plataforma Elefante Letrado (Fonte: dos autores, 2020)

A Plataforma Elefante Letrado possui relatório por períodos determinados. Optamos por apresentar o relatório referente ao período de março de 2020 a novembro de 2020, tempo em que utilizamos a Plataforma para estímulo à alfabetização. De acordo com o relatório da Plataforma de Leitura, o Tempo Médio de Leitura da turma é de 4 horas, 4 minutos e 7 segundos e a média de livros lidos pela turma é 39,81. De acordo com os níveis de leitura que correspondem às letras de cada prateleira, sendo elas iniciadas na prateleira AA indo até a prateleira Z, 17 alunos encontram-se no Nível C, 4 alunos no Nível D, 1 aluno no Nível E e 1 aluno no Nível G. É importante destacar que alguns alunos da turma ultrapassaram o Nível G que apresenta o gráfico da Figura 23, encontrando-se 1 aluno no Nível K, 1 aluno no Nível H e 1 aluno no Nível N. Também destacamos que 86% dos alunos são capazes de localizar informações nos textos, 82% dos alunos realizam relações entre as partes dos textos e 80% dos alunos compreendem as inferências de informações dos textos. Os relatórios são instrumentos para que o professor alfabetizador acompanhe a evolução dos alunos e possa planejar tarefas, a fim de potencializar a aprendizagem.

Além disso, a Plataforma de Leitura Elefante Letrado, também fornece planilhas com relatórios individuais, conforme podemos observar na Figura 26.

	Nível	Livros Lidos	Tempo de Leitura	Livros Escutados	Tempo de escuta	Questões Respondidas	Questões Aprovadas	H1*	H2*	H3*
Aluno 1	K	139	12:04:34	14	00:32:36	442	403	91%	88%	91%
Aluno 2	C	17	00:26:21	0	00:00:00	0	0	-	-	-
Aluno 3	C	15	00:18:53	0	00:00:00	0	0	-	-	-
Aluno 4	G	101	07:25:53	89	02:15:39	305	236	79%	53%	75%
Aluno 5	C	11	00:31:14	28	01:17:15	38	31	80%	100%	86%
Aluno 6	H	63	03:08:51	52	01:12:58	272	229	86%	78%	81%
Aluno 7	C	2	00:08:46	0	00:00:00	4	3	100%	50%	100%
Aluno 8	C	5	00:12:39	35	01:01:02	4	4	100%	-	100%
Aluno 9	C	10	00:23:29	15	00:24:16	31	25	77%	-	100%
Aluno 10	D	54	03:08:09	72	01:46:14	92	77	86%	100%	69%
Aluno 11	C	17	00:25:24	25	00:25:23	0	0	-	-	-
Aluno 12	C	0	00:00:00	0	00:00:00	0	0	-	-	-
Aluno 13	C	12	01:04:27	0	00:00:00	35	35	100%	100%	100%
Aluno 14	D	36	00:42:35	2	00:03:30	92	78	83%	100%	86%
Aluno 15	C	0	00:00:00	0	00:00:00	0	0	-	-	-
Aluno 16	E	116	06:44:39	12	00:19:17	207	170	83%	70%	82%
Aluno 17	C	9	00:07:31	0	00:00:00	0	0	-	-	-
Aluno 18	D	32	02:39:59	14	00:10:41	86	66	78%	75%	69%
Aluno 19	C	16	00:42:52	30	00:27:04	21	18	100%	67%	60%
Aluno 20	C	6	00:18:26	0	00:00:00	0	0	-	-	-
Aluno 21	C	15	00:30:14	0	00:00:00	21	16	78%	100%	50%
Aluno 22	D	20	01:29:09	27	00:33:29	58	37	63%	100%	60%
Aluno 23	N	337	62:50:09	157	04:55:20	820	647	81%	73%	75%
Aluno 24	C	2	00:31:27	0	00:00:00	1	1	100%	-	-
Aluno 25	C	0	00:00:00	0	00:00:00	0	0	-	-	-
	C	0	00:00:00	0	00:00:00	0	0	-	-	-
	-	1035	105:55:52	572	15:24:53	2529	2076	-	-	-
	-	39,81	04:04:27	22	00:35:34	97,27	79,85	86%	82%	80%

Figura 26 – Relatórios Individuais - Plataforma Elefante Letrado

(Fonte: dos autores, 2020)

Os relatórios apresentam indicadores de desempenho sobre o desempenho de cada aluno e da turma, auxiliando o professor na avaliação da aprendizagem. Com a Plataforma de Leitura o professor alfabetizador estimula o desenvolvimento do hábito de leitura das crianças de uma forma divertida e inovadora e ainda acompanha o desempenho da sua turma em tempo real, por meio dos relatórios da turma e individual. Ao final da leitura, o aluno se diverte com jogos educacionais, que avaliam se ele está entendendo o que lê. Por isso, cada atividade desenvolve uma entre três diferentes habilidades de leitura, em alinhamento à nova BNCC. Observando os dados da Figura 26, podemos averiguar e avaliar o desempenho individual de cada aluno, o Nível em que ele se encontra, a quantidade de livros lidos, o tempo de leitura, a quantidade de

livros escutados, a quantidade de questões respondidas, quantas questões foram aprovadas e as habilidades por meio de porcentagem.

As habilidades compreendem: H1 Localização de Informações, com o objetivo de observar e avaliar se o aluno identifica informações explícitas em um texto, identifica o assunto com base nas características do gênero, no título, no conteúdo e/ou nas ilustrações, identifica a finalidade de textos de diferentes gêneros e identifica as marcas linguísticas que evidenciam o ambiente em que o determinadas linguagens são empregadas, quem fala no texto e a quem ele se destina. H2 Relações entre Partes do Texto, reconhecer o início e o final da história, identificar informações referentes à sequencia do texto, interpretar textos com o auxílio de material gráfico diverso (propaganda, tirinhas, fotos, gráficos e outros), estabelecer relações de causa/consequência entre partes/elementos do texto e identificar repetições e substituições que contribuem para a continuidade do texto. H3 Inferência de Informações, inferir o significado das palavras no texto e inferir informações não explícitas a partir dos elementos do texto de ilustrações e de seus conhecimentos prévios.

Mesmo com aulas síncronas e estímulo ao uso da Plataforma Elefante Letrado, podemos observar que ainda há alunos que não acessaram a Plataforma de Leitura.

O total de livros lidos até o momento é de 736, com tempo total de leitura da turma de 82 horas e 13 minutos.

5.Considerações Finais

Acreditamos que os objetivos propostos neste trabalho tenham sido atingidos pois percebemos que podemos utilizar a tecnologia como uma aliada muito importante na fase de alfabetização. A ideia de utilizar TDICs para incentivar o discente, estimular a leitura e o processo de escrita, pode proporcionar ampliação da imaginação, transformando a sua realidade vivida na escola e na sociedade, podendo torna-se um cidadão crítico, atuante e participativo poderá ser muito útil para muitas instituições, inclusive as públicas.

Com base nos estudos realizados, acreditamos que a utilização de recursos tecnológicos irá permitir aos alunos uma nova forma de aprendizagem, que os deixará estimulados para aprender. Com isso as aulas irão se tornar mais produtivas e os alunos ficarão mais envolvidos, visto que é uma geração que já nasceu conectada, que é ávida por conhecimento momento este que é propício para a realização de novos métodos e estratégias de ensino. Para que a alfabetização apoiada pelas TDICs tenha o resultado que se deseja, entre eles o de aliar o lúdico à alfabetização, necessitamos uma reestruturação do método de ensino vigente nas escolas.

Devemos repensar a utilização dos computadores em sala de aula, repensar sua aplicação como ferramenta pedagógica, abrindo espaço para seu uso, adaptando-nos a novas formas de organização do trabalho pedagógico.

Um dos desafios para a que os objetivos deste projeto sejam alcançados é conscientizar as famílias que o uso adequado e direcionado da tecnologia pode ser um fator muito importante para a aprendizagem e principalmente o processo de alfabetização. Muitas famílias utilizam os recursos tecnológicos como *smartphones*, para distração e entretenimento das crianças. De acordo com dados encontrados na

própria Plataforma do Elefante Letrado, “Duas horas por dia é o tempo máximo aconselhado por médicos, para a criança estar em contato com as telas, seja celular, tablet, computador e televisão”, porém sabemos que estas duas horas são facilmente consumidas por jogos, redes sociais e outras atividades que acabam por não proporcionar desenvolvimento neural e cognitivo. Criar o hábito de ler diariamente cerca de 20 minutos traz uma infinidade de benefícios que serão colhidos ao longo de uma vida toda.

Referências

- ALMEIDA, E. B. Da atuação à formação de professores. In: **Salto para o futuro: TV e informática na educação**. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998.
- BERNARDI, S. T. **Utilização de Softwares Educacionais nos Processos de Alfabetização, de Ensino e Aprendizagem com uma Visão Psicopedagógica**. Disponível em: https://www.caxias.ideal.com.br/wp-content/files_mf/d32c7ee2cd1a051cf0cbe5ffdd011bc2210_1.pdf Acesso em 14. out.2020.
- BIANCHINI, R.; FRUET, F.S. O. **Integração das tecnologias nos processos de alfabetização e letramento**: investigação- ação educacional em uma escola pública da rede municipal de Lajeado – RS. Disponível em: <https://www.ufsm.br/unidades-universitarias/ce/wp-content/uploads/sites/373/2019/06/Rejane-Bianchini-e-Fabiane-Sarmiento-Oliveira-Fruet.pdf>. Acesso em 29 abr. 2020.
- CASTRO, N.I.S; ARAÚJO, J.A. **A Importância da Leitura em Dias Atuais**: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/a-importancia-leitura-nos-dias-atuais.htm>. Acesso em 16 nov. 2020
- COSTA, J. G.; SILVA, M. R. **Método e Metodologia**: implicações na prática docente. SEED-PR. Faxinal do Céu, 2008.
- ELEFANTELETRADO.COM.BR. **Plataforma Elefante Letrado**. Disponível em: <https://www.elefanteletrado.com.br/>. Acesso em 13. jul. 2020.
- ESCOLAGAMES.COM.BR. **Jogo Separe as Sílabas**. Disponível em: <http://www.escolagames.com.br/jogos/separeSilabas>. Acesso em 13 jul. 2020
- FERREIRO, E. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1993.
- FERREIRO, E. **Alfabetização em Processo**. São Paulo: Cortez, 1996.
- FERREIRO, E. **Reflexões Sobre Alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2000.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- GEEMPA. **Grupo de Estudos sobre Educação, Metodologia da Pesquisa e Ação**. Disponível em: <https://geempa.com.br/>. Acesso em 30. abr. 2020.
- GOOGLE. **Google Classroom**. Disponível em: [google.classroom.com](https://classroom.google.com). Acesso em 30 nov. 2020.
- LUCENA, M. **Diretrizes para a Capacitação do Professor na Área de Tecnologia Educacional**: critérios para a avaliação de software educacional. Disponível em:

<http://aprendizagemafetiva.blogspot.com/2011/10/diretrizes-para-capacitacao-do.html>. Acesso em 28 abr. 2020.

- MACIEL, F. I. P.; BAPTISTA, M. C.; MONTEIRO, S. M. (orgs.). **A criança de 6 anos, a linguagem escrita e o ensino fundamental de nove anos**: orientações para o trabalho com a linguagem escrita em turmas de crianças de seis anos de idade. Belo Horizonte: UFMG/FaE/CEALE, 2009.
- MIYAZAKI, A. R. S. O Uso da Tecnologia para Alfabetizar e Letrar no Século XXI. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Edição 04. Ano 02, Vol. 01. pp 219-230, Julho de 2017. ISSN:2448-0959 Disponível em:<<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/tecnologia-para-alfabetizar>> Acesso em 27 Abr. 2020.
- MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. (Ed.). **Novas Tecnologias e Mediações Pedagógicas**. 13. ed. São Paulo: Papirus, 2007.
- MORIN, E. **Os Sete Saberes necessários à Educação do Futuro**. Tradução de Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya. 6. ed. DF: UNESCO, 2002.
- PNAIC. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**. Disponível em: <<http://www.se.df.gov.br/pnaic-pacto-nacional-pela-alfabetizacao-na-idade-certa/>>. Acesso em 30. abr. 2020.
- PORTAL EDUCAÇÃO. **O papel da escola na sociedade**. Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/direito/o-papel-da-escola-na-sociedade/42422>. Acesso em 26 abr. 2020.
- REAL, L. M. C.; FERNANDES, C. A., **Alfabetização e Jogos on-line: Um estudo de Caso**. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/543>. Acesso em 11 jul. 2020.
- SEAL, A. G. **Ações didáticas para a inserção da leitura na alfabetização**: estudo de caso de uma professora alfabetizadora. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=34089@1>. Acesso em 13. jul.2020.
- SEDUC-RS. Secretaria da Educação do Estado do Rio Grande do Sul. **Começa Implantação das Aulas Remotas na Rede Estadual de Ensino**. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/comeca-implantacao-das-aulas-remotas-na-rede-estadual-de-ensino>. Acesso em 11 jul. 2020.
- SMARTKIDS.COM.BR. **Jogos de Sílabas**. Disponível em: <https://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/c/jogos-de-silabas>. Acesso em 13. jul. 2020.
- SOUZA, M. L. **O processo de Alfabetização da criança segundo Emília Ferreiro**. Disponível em: <https://www.soescola.com/2017/12/o-processo-de-alfabetizacao-da-crianca-segundo-emilia-ferreiro.html>. Acesso em 26. Abr. 2020.
- YIN, R. K. **Estudo de Caso**: planejamento e métodos. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

Apêndice

APÊNDICE A – Questionário enviado para os pais ou responsáveis via *Google Classroom*

Questionário para os pais ou Responsáveis

Este questionário faz parte do estudo de caso que está sendo realizado pela Prof.^a Adriana Camargo Saldanha Machado "Estimulando a Alfabetização por meio de Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação: um estudo de caso em uma escola pública estadual de Palmeira das Missões – RS", acadêmica do Curso de Licenciatura em Computação – UFSM/UAB – Polo de Palmeira das Missões/RS

*Obrigatório

1) Qual a idade do seu filho(a)? *

6
7

2) Quais os dispositivos tecnológicos são utilizados na residência? *

Computador
Notebook
Celular
Tablet

3) Quantos dispositivos tecnológicos existem na sua residência? *

4) Com que frequência diária a criança utiliza dispositivos tecnológicos em casa, como celular, tablet e outros? Sendo 1 mínimo e 10 máximo. *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5) Você acredita que as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação podem contribuir para a construção da aprendizagem? Sendo 1 mínimo e 10 máximo. *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

6) Você acredita que as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação, utilizadas este ano, tais como a Plataforma Elefante Letrado, sugestões de aplicativos, jogos, entre outros, contribuíram para a construção da aprendizagem, mais especificamente para a alfabetização? Sendo mínimo e 10 máximo. *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

7) A criança tem liberdade em casa, para ligar e desligar os dispositivos tecnológicos? *

Sim

Não

Somente com supervisão

8) A criança tem liberdade para acessar aplicativos como Youtube, Netflix, Whatsapp e outros? *

Sim

Não

Somente com supervisão

9) A criança tem liberdade para acessar aplicativos sugeridos pelos professores, como a Plataforma Elefante Letrado? *

Sim

Não

Somente com supervisão

10) Com que frequência semanal a criança utiliza as sugestões de aplicativos e jogos enviados pela professora da turma, incluindo a Plataforma Elefante Letrado? Sendo 1 mínimo e 10 máximo. *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11) Assinale quais hábitos são comuns na família: *

Assistir Tv juntos

Acessar a internet com a criança

Ler livros para a criança ou junto dela (digital ou impresso)

Contar histórias para a criança

Brincar com a criança (andar de bicicleta, bola, etc)

Brincar com poesias, jogos de palavras, trava-línguas, jogos tecnológicos, etc

Fazer as refeições com a criança

Acessar a internet de forma individual, a fim de se distrair e interagir com amigos

Não temos tempo hábil durante a semana para atividades que envolvam o uso de tecnologias para a aprendizagem

Não usamos tecnologia

Procuramos incentivar o uso da tecnologia para aprendizagem e entretenimento

12) Na sua opinião utilizar jogos digitais, Aplicativos e a Plataforma Elefante Letrado, favoreceu no processo de leitura e escrita? Sendo 1 mínimo e 10 máximo *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

13) Você acha importante o uso de tecnologias nos processos de ensino e de aprendizagem? Sendo 1 mínimo e 10 máximo *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

14) Que nota você atribuiria para a Plataforma Elefante Letrado? Sendo 1 mínimo e 10 máximo *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

15) A criança gosta de usar tecnologia para aprender? Sendo 1 mínimo e 10 máximo *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

16) A criança gosta de usar tecnologia como forma de distração e entretenimento?

Sendo 1 mínimo e 10 máximo *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

17) Marque o que a criança mais acessa durante a semana : *

Plataforma Elefante Letrado

Jogos Educacionais Digitais

Jogos para entretenimento

Youtube

Whatsapp

Facebook

Instagran

Outros

18) Este ano, devido à pandemia de COVID-19, e para manter o isolamento social, a SEDUC-RS, direcionou o uso de uma ferramenta do Google, a sala de aula virtual Classroom. Você e sua família já conheciam esta ferramenta?

Sim

Não

19) A criança ingressa na sala de aula virtual Classroom sem auxílio dos pais ou responsáveis?

Sim

Não

Somente com supervisão

20) Quem na sua opinião tem mais facilidade em aprender e usar os dispositivos tecnológicos?

Crianças

Adultos

Idosos

APÊNDICE B – Modelo de Certificado emitido pela Plataforma Elefante Letrado

