

A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Eixo Temático: Tecnologia da Educação e Informação Aplicada à Educação

Forma de Apresentação: **RESULTADO DE PESQUISA OU RELATO DE VIVÊNCIA**

OLIVEIRA, Luan Henrique de¹
FRANCO, Rogério²

RESUMO

Este trabalho visa desenvolver as habilidades de alfabetização e letramento de crianças do ensino básico de educação do ensino fundamental de forma lúdica através de metodologia não tradicional, utilizando das ferramentas digitais, uma vez que a evolução tecnologia já é uma realidade global. Sendo o principal objetivo analisar o desempenho e a melhora da relação ensino aprendido das crianças envolvidas em relação aos métodos tradicionais, sendo assim foi trabalhado estudantes do terceiro ano do ensino fundamental I, com atividades em plataformas digitais, programa e software de alfabetização.

Desta forma nota-se um grande interesse dos estudantes envolvidos com a forma de aprendizagem apresentada, e também foi possível notar o avanço no desempenho dos mesmos em relação aos dados anteriores. Se mostrando uma grande ferramenta para os educadores, não somente na recuperação de alunos, mas também no desenvolvimento acelerado e lúdico do ensino.

Palavras-chaves: Ensino Aprendizagem. Mídias digitais. Alfabetização.

1 INTRODUÇÃO

Na atualidade, as tecnologias digitais vêm mostrando que a possibilidade de desenvolvimento de um novo paradigma pedagógico. As tecnologias vêm fazendo parte do cotidiano das crianças cada vez mais cedo. Este fator traz consigo mudanças nos modos de comunicação e de interação. E com tudo isso vem com um novo contexto, existindo uma nova forma de contextualização das habilidades comunicativas, onde, segundo (Avala, 2003), o ambiente virtual oferece oportunidades que acabam com obstáculos de tempo e espaço, e através do acesso e do domínio das novas tecnologias são desenvolvidas novas competências fundamentais: como o senso crítico; o pensamento hipotético e dedutivo; as faculdades de observação e de pesquisa; o julgamento; a capacidade de memorizar e classificar; a leitura e a análise de textos e de imagens; a imaginação; a

representação em redes e os procedimentos e estratégias de comunicação. A Educação, que foi extremamente influenciada pela globalização, avança no desenvolvimento dos indivíduos. Essas novas tecnologias, como a Internet, fazem com que a adaptação ao meio e ao ambiente social aconteça. O docente se torna um mediador do conhecimento dessas tecnologias inovadoras, transformando a dinâmica do processo de ensino-aprendizagem. Os vários recursos tecnológicos usados na Educação precisam caminhar buscando desenvolver a otimização do processo de ensino e aprendizagem. O uso dos recursos e tecnologias digitais possibilita a transformação dos antigos paradigmas de educação, possibilitando atividades pedagógicas inovadoras.

2 METODOLOGIA

Após busca das principais referências bibliográficas sobre o tema, o estudo proposto foi realizado através de pesquisa de campo, de caráter exploratório. Foram incluídos no estudo alunos do 2º ano do ensino fundamental, devidamente matriculados na Escola Municipal Pedro Alcântara do Município de Cabo Verde.

Para realização do presente estudo, de antemão tivemos a autorização da Diretoria do educandário, na pessoa da Diretora Elvira de Lima Silva.

Posteriormente, após a elaboração de um Plano de Aula, envolvendo atividades utilizando recursos digitais para o aprendizado do ensino de Português, o mesmo foi aplicado às duas turmas do 3º ano da mencionada escola.

O plano de aula desenvolvido para ser aplicado teve como objetivo facilitar o aprendizado de português através de ferramentas digitais;

O trabalho pedagógico foi desenvolvido no primeiro trimestre de 2020, onde as atividades foram desenvolvidas durante três dias utilizando o laboratório de informática da escola. Para essa atividade a turma foi separada em duplas. Cada dupla utilizou um computador; entretanto, cada um digitou um trecho de um livro sorteado em sala de aula, no software Word, para visualizar o que estava digitando e assim verificando seus erros ortográficos.

No segundo dia foram utilizados os recursos dos tablets e celulares em sala de aula com jogos educativos na área da alfabetização, para incentivá-los no uso deste equipamento.

No terceiro dia os alunos teriam que criar um texto com base em um tema proposto em comum acordo e esse texto seria digitado e editado no Word e em seguida os alunos poderiam utilizar de uma ferramenta digital para fazer ilustrações sobre o texto criado por eles.

- 1 – Seleção do equipamento e software a ser utilizado;
- 2 – Distribuição dos alunos de dois em dois no laboratório de informática.;
- 3 – Sorteio dos livros, onde após a leitura os alunos terão que digitar um trecho escolhido por eles;
- 4 – Utilização de tablets e celulares interagindo com os colegas, buscando trocar informações sobre a utilização desses aparelhos;
- 5 – Observação da percepção, coordenação motora e interesse da criança e fazer as atividades;
- 6 – Capacidade de interação e de intervir didaticamente sempre que a criança tiver dúvidas;
- 7 – Respeito ao tempo de concentração e interesse conforme a faixa etária;
- 8 – Finalização explicando o objetivo da atividade de forma lúdica;
- 9 – Premiação por desempenho.
- 10 – Apresentação do resultado final para toda a turma, fazendo anotações e observações.

A aplicação de atividades utilizando de recursos digitais como proposta a ser desenvolvida neste estudo, facilitou o interesse e interação entre a turma, Nesta perspectiva, o docente teve a função de possibilitar a descoberta, a experiência, provocação, motivação e estímulos, para que a criança se sinta segura, e interessada em escrever, ler, corrigir e ilustrar.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Gadotti, (2010) faz uma abordagem técnica da qualidade na educação, voltando-se para as questões relacionadas, aos métodos de ensino, o uso dos recursos materiais, a rotina e organização dos espaços. Sem, contudo, considerar os determinantes políticos e ideológico que embasam todo o funcionamento da escola. O autor utiliza-se dos ideais de Paulo Freire e defende uma qualidade de ensino que esteja voltada para uma formação para cidadania. Desta forma, é preciso observar a educação como um direito que leve a emancipação social e ao exercício de todos os direitos. É Preciso conciliar educação e tecnologia tendo em vista, que esta se tornou instrumento para aprendizagem e um importante meio de estudo e pesquisa. Devemos investir em conexão à internet compatível, computadores, dispositivos especiais e software educacional nas salas de aula.

O direito à educação só será pleno quando for possível ao gestor proporcionar as condições necessárias para que os objetivos sejam alcançados em todos os segmentos da escola, envolvendo-os em um trabalho prático, produtivo e com

reflexos em toda comunidade escolar.

Para chegarmos a este objetivo, é necessário a incorporação das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) no processo pedagógico, pois ela é uma ferramenta importante na criação das redes de relações e de referências culturais dos grupos sociais.

CONCLUSÃO

Essa atividade promoveu a integração entre os alunos diante da disciplina de português utilizando-se de ferramentas digitais. O ponto crucial dessa atividade foi a sala de informática e suas ferramentas digitais, pois muitos alunos não tinham acesso à tecnologia digital.

Com a aplicação do plano de aula desenvolvido, e com base no estudo das principais referências sobre o assunto, pudemos contribuir para o crescimento das novas abordagens sobre o ensino e aprendizagem da matéria de Português. Alcançamos os objetivos propostos principalmente, despertamos nos docentes a reflexão sobre o emprego do lúdico criando textos, lendo, corrigindo e ilustrando suas próprias atividades através da tecnologia.

Na sala de informática, o acesso a programa de digitação (Word) possibilitou a visualização imediata dos erros e a sua correção através do corretor que as sublinhou as palavras escritas de forma errada. Essas aulas foram muito prazerosas, pois os alunos ficaram atentos a cada detalhe das aulas. Nesse sentido, a utilização de recursos tecnológicos permite aos alunos uma nova forma de aprendizagem, que os deixa estimulados para aprender. Com isso as aulas se tornam mais produtivas e os alunos envolvidos.

¹ Estudante de Licenciatura em Pedagogia. Instituto federal de Educação Ciências e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho

² Estudante de Licenciatura em Pedagogia. Instituto federal de Educação Ciências e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho

REFERÊNCIAS

Alfabetização e letramento 1. Brasília: MEC, 2010.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico**: elaboração de trabalhos na graduação. 10. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

BERTON, Ivani da Cunha Borges; ITACARAMBI, Ruth Ribas. **Números, brincadeiras e jogos**. São Paulo: Livraria da Física, 2009.