



DO MUNDO DAS IDEIAS AO MUNDO DIGITAL PARA UMA EXPERIÊNCIA REAL: ANÁLISE CRÍTICA DE UM APLICATIVO EDUCACIONAL PARA A PRÁTICA DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

318

Humberto José Baia Neto

Sebastião Rodrigues-Moura

RESUMO

Nesta investigação, buscamos compreender como o desenvolvimento e a implementação de um aplicativo educacional – “Alfabetização Pai D’égua” – mobiliza o processo de alfabetização e letramento de crianças no primeiro ano de escolarização fundamental. Apropriamo-nos da abordagem da pesquisa qualitativa, na modalidade narrativa, para a qual foram tratados os dados por meio da experiência no desenvolvimento do aplicativo e a investigação da própria prática pedagógica. Da análise emergiram duas dimensões de análise: (i) do mundo virtual à experimentação real: implementando a tecnologia educacional em sala de aula; e, (ii) análise crítica da experiência pedagógica para a prática docente. Os resultados apontam as inter-relações professor-aluno, a interatividade no processo de letramento e as práticas de alfabetização a partir da dinamicidade pedagógica do uso do aplicativo em sala de aula.

Palavras-Chave

Alfabetização; Letramento; Aplicativo educacional; Ensino Fundamental; Práticas pedagógicas.

DEL MUNDO DE LAS IDEAS AL MUNDO DIGITAL PARA UNA EXPERIENCIA REAL: ANÁLISIS CRÍTICO DE UNA APLICACIÓN EDUCATIVA PARA LA PRÁCTICA DE LA ALFABETIZACIÓN Y LA ALFABETIZACIÓN

RESUMEN

En esta investigación, buscamos comprender cómo el desarrollo e implementación de una aplicación educativa – “Alfabetização Pai D’égua” (Alfabetización Pai D’égua) – moviliza el proceso de alfabetización y alfabetización de los niños en el primer año de escolaridad primaria. Nos apropiamos del enfoque de la investigación cualitativa, en la modalidad narrativa, para lo cual los datos fueron tratados a través de la experiencia en el desarrollo de la aplicación y la investigación de la propia práctica pedagógica. Del análisis surgieron dos dimensiones de análisis: (i) del mundo virtual a la experimentación real: implementación de tecnología educativa en el aula; y, (ii) análisis crítico de la experiencia pedagógica para la



práctica docente. Los resultados indican las interrelaciones profesor-alumno, la interactividad en el proceso de alfabetización y las prácticas de alfabetización a partir del dinamismo pedagógico del uso de la aplicación en el aula.

Palabras clave

Alfabetismo; Aplicación educativa; Escuela primaria; Prácticas pedagógicas.

FROM THE WORLD OF IDEAS TO THE DIGITAL WORLD FOR A REAL
EXPERIENCE: CRITICAL ANALYSIS OF AN EDUCATIONAL APPLICATION FOR THE
PRACTICE OF LITERACY

ABSTRACT

In this investigation, we seek to understand how the development and implementation of an educational application – “Alfabetização Pai D’égua” (Literacy Pai D’égua) – mobilizes the process of literacy and literacy of children in the first year of elementary schooling. We appropriate the approach of qualitative research, in the narrative modality, for which the data were treated through the experience in the development of the application and the investigation of the pedagogical practice itself. From the analysis emerged two dimensions of analysis: (i) from the virtual world to real experimentation: implementing educational technology in the classroom; and (ii) critical analysis of the pedagogical experience for teaching practice. The results indicate the teacher-student interrelations, the interactivity in the literacy process and the literacy practices from the pedagogical dynamism of the use of the application in the classroom.

Key Words

Literacy; Educational application; Elementary School; Pedagogical practices.

1 INTRODUÇÃO

Nesta investigação, apresentamos o desenvolvimento de uma tecnologia educacional voltada para a temática da alfabetização e letramento de crianças, haja vista que estamos em um contexto educacional cada vez mais tecnológico e informatizado. Nesse sentido, compreendemos que há contribuições pedagógicas de um aplicativo para smartphones capaz de promover a aprendizagem ainda nos anos iniciais de escolarização.

Motivado pelas experiências vivenciadas durante as aulas de um curso de pós-graduação, em sintonia com as demandas presentes no fazer pedagógico como professores da rede pública de ensino de Ananindeua, Pará, Amazônia brasileira, este trabalho foi concebido teoricamente e posto em prática por meio do desenvolvimento de um aplicativo



denominado de “Alfabetização Pai D’égua”¹, posteriormente implementado em sala de aula, como forma de proporcionar a educação paraense.

Do exposto, baseamos esta pesquisa e a tecnologia educacional ora apresentada na concepção de que a alfabetização deva ocorrer nos primeiros ciclos de escolarização das crianças e não se pode dissociá-la do letramento, pois tal movimento é um equívoco. Nesses termos, compreendemos que a inserção dos aprendizes no mundo das letras perpassa simultaneamente pelos aspectos linguísticos e gramaticais, assim como pelo desenvolvimento da competência de usar tais conhecimentos de uma forma intencional e significativa.

Neste contexto, reforçamos que a alfabetização e o letramento não são processos independentes que ocorrem em momentos e de formas diferentes. Antes, são interdependentes e indissociáveis. Assim, a alfabetização se consolida em práticas sociais, ou seja, por meio do letramento, e este só se desenvolve por meio das relações fonema-grafema, em consonância com a alfabetização (FERREIRO; TEBEROSKY, 1999; SOARES, 2021; INOCÊNCIO; FERREIRA, 2021).

Situamos, assim, esta prática, no contexto paraense, pelo fato de que as questões de alfabetização e letramento ainda são desafios educacionais importantes que precisam de uma solução em nosso país e, principalmente, no Estado do Pará. Na escola, esta orientação pode se dar, para que tais sujeitos sejam conscientes de seus direitos e deveres, tanto no mundo virtual como no mundo real (ALLAN, 2015; BANDEIRA, 2021).

Abrimos espaço para refletir sobre o contexto de construção de novos paradigmas educacionais advindos ao crescimento do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) em nossa sociedade em especial na área educacional, como forma de questionar: *que práticas pedagógicas sobre alfabetização e letramento podem ser mobilizadas a partir do desenvolvimento e da implementação de um aplicativo educacional para a interação de crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental?*

Do exposto, assumimos como objetivo geral o de *compreender como o desenvolvimento e a implementação de um aplicativo educacional podem mobilizar o processo de alfabetização e letramento de crianças nos primeiros anos de escolarização fundamental.*

¹ O termo “Pai D’égua” é uma expressão nortista brasileira, típica do estado do Pará, que representa uma conotação positiva em relação a situações exclamativas por conduzir a um sentido de algo genial, legal, sensacional, extraordinário, maravilhoso, por exemplo.



Buscamos, para tal, discutir elementos desde o desenvolvimento da tecnologia educacional – do mundo das ideias ao mundo virtual – ao contexto de sua implementação em sala de aula – do mundo digital ao mundo real, relacionando teoria e prática.

Recorremos a esta proposição para dar ênfase aos objetivos específicos que pleiteiam: (i) caracterizar uma prática pedagógica com crianças sobre alfabetização e letramento, quando em contexto real da experiência com a tecnologia educacional; e, (ii) tecer análise críticas sobre a tecnologia educacional para a prática docente no ensino básico.

Consideramos que, no contexto de sala de aula, tais momentos são necessários aos educadores, uma vez que a formação inicial muitas vezes não dá conta de trabalhar as tecnologias educacionais então vigentes, quanto mais as que surgirão após o professor ter saído do ambiente acadêmico, o que pode dificultar bastante o processo de ensino e aprendizagem (PREBIANCA *et al.*, 2013).

Como forma de ampliar as discussões e analisar as questões ora apresentadas, utilizamos a abordagem da metodologia qualitativa para a investigação, na modalidade narrativa, como processo de imersão sobre a nossa própria prática, a fim de compreendê-la e comunicar a experiência vivida por meio da docência nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

2 CAMINHOS METODOLÓGICOS ASSUMIDOS

Ao assumir que a jornada humana ainda perpassa por muitas idas e vindas, em movimento de ir e vir, destacamos que estamos sempre a nos indagar fazendo perguntas em busca de soluções para as mais diversas demandas sociais que assolam a educação. Nestes termos, adotamos os pressupostos teórico-metodológicos da *Pesquisa Qualitativa*, baseados em Minayo (2009), com intuito de que a educação seja parte integrante das Ciências Sociais e que temos como objeto de análise o caráter qualitativo de uma prática docente.

Quanto aos objetivos, aportamo-nos à *Pesquisa Exploratória* (GIL, 2008), pelo fato de trazer inicialmente a caracterização da prática, o objeto de investigação, bem como os elementos principais que dão uma visão geral que nos aproxima do objeto pesquisado, fazendo correlações e discutindo de forma mais ampla.

Assumimos, nestes termos, a *Pesquisa Narrativa* (CLANDININ; CONNELLY, 2011) por buscar compreender a experiência desenvolvida a partir da prática pedagógica e por meio do



uso da tecnologia educacional, além de que, com a experiência, pensamos sobre a educação e com a educação podemos transformar vidas.

Portanto, apontamos que essa experiência que trazemos é desenvolvida por outras experiências – tanto nossas como a com a interação com os alunos – que são levadas a outras experiências, nossas e de outros professores. Todo esse envolvimento narrativo, busca encontro em Clandinin e Connelly (2011), como uma forma de dar ênfase à paisagem investigada em sua complexidade do campo educacional.

Na busca pela compreensão das experiências vivenciadas, criamos momentos de interação de estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental (20 alunos de uma turma e 22 de outra turma, somando-se assim 42 alunos) de uma escola pública de Ananindeua, Pará, com a tecnologia educacional, para a qual desenvolvemos como um aplicativo e intitulamos “Alfabetização Pai D’égua”.

Organizamos pequenos grupos de até cinco alunos que foram feitos com base no nível de aprendizagem quanto à leitura e à escrita e estes faziam uso da ferramenta por meio de um único *smartphone*. Em seguida, foram feitas algumas perguntas simples aos alunos relacionadas às experiências que tiveram como usuários da ferramenta, haja vista que os relatos dos alunos não são o foco principal da investigação desta experiência.

Dessa forma, utilizamos, como instrumento para a obtenção de dados, um diário de docência (RODRIGUES-MOURA, 2016), como forma de obtenção de registros, anotações da prática, além de observações que pudemos ter ao longo da experiência. Nesses termos, a experiência aqui analisada está voltada aos textos de campo que compunham este diário.

Assim, a análise da experiência é feita por meio dos pressupostos da Pesquisa Narrativa, haja vista ser compreendida como método de pesquisa e fenômeno a ser investigado, propiciando-nos compreensões, novas interpretações e argumentações críticas da realidade, pois o registro permite que a pessoa se questione, autoavalie-se e posicione-se como autor e leitor da própria experiência (CLANDININ; CONNELLY, 2011).

Não há conclusões, neste sentido, mas compreensões por meio da análise e o tratamento dos dados obtidos por meio das interações. Foi, nesta fase da pesquisa, que pudemos trazer os elementos do diário de docência como material de análise, não apenas para classificar as impressões – nossas ou dos alunos –, mas para além, conseguimos perceber



os anseios, as descobertas e as contribuições que a tecnologia educacional traz para a prática e para os estudantes.

Do exposto, o material empírico foi organizado em duas dimensões da experiência, tal como expomos na Tabela 1.

Tabela 1

Dimensões das experiências e seus objetivos de análise

Dimensão da experiência	Objetivo de análise da dimensão
Do mundo virtual à experimentação real: implementando a tecnologia educacional em sala de aula	Caracterizar uma prática pedagógica com crianças sobre alfabetização e letramento, quando em contexto real da experiência com a tecnologia educacional
Análise crítica da experiência pedagógica para a prática docente	Tecer análises críticas sobre a tecnologia educacional para a prática docente no ensino básico

Fonte: Elaborada pelos autores

A partir da organização dessas dimensões da experiência, constituímos as discussões com base em cada uma delas, de forma cíclica e interativa, haja vista que estas se entrecruzam quando o objetivo mais amplo está voltado para a prática docente em seu processo de ensino e aprendizagem.

3 DISCUTINDO RESULTADOS DA EXPERIÊNCIA

Apresentamos os resultados da experiência desenvolvida em duas dimensões, para as quais discorreremos, argumentamos e confluímos os apontamentos científicos.

3.1 Do mundo virtual à experimentação real: implementando a tecnologia educacional em sala de aula

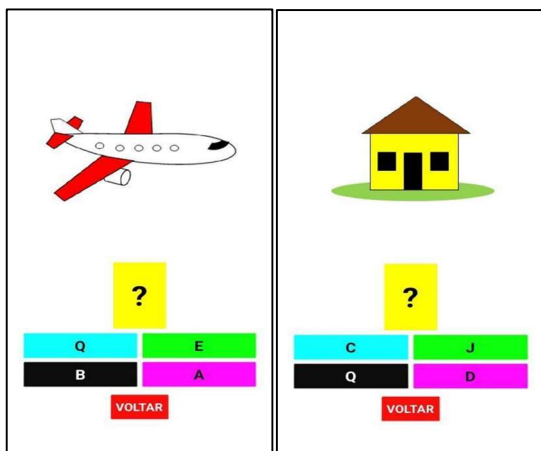
O aplicativo “Alfabetização Pai D’égua” conta com arquivos em áudio e em imagens, a captura das diversas falas que foi realizada no primeiro semestre de 2020. Os áudios das vogais do alfabeto das sílabas das orientações e das imagens foram feitos por meio do software Audacity usando o próprio microfone do notebook.

As imagens do Aplicativo Caminho do ABC foram feitas usando apenas os recursos do pacote básico do Office no PowerPoint com o auxílio do mouse, conforme a Figura 1.



Figura 1

Capturas de telas do Aplicativo Caminho do Abc



Fonte: Elaborada pelos autores

Já as imagens do Aplicativo Alfabetização Pai D'égua, Figura 2, foram feitas usando dois softwares livres, o FireAlpaca que trabalha com desenho à mão livre e o InkScape, um software de ilustração vetorial. Ambos foram importantíssimos no desenvolvimento do projeto. Consideramos que são dignos de nota, pois são desenvolvidos e distribuídos de forma gratuita contando apenas com doações por parte dos usuários para darem prosseguimento às ferramentas.

Figura 2

Tela Inicial do Aplicativo Alfabetização Pai D'égua



Fonte: Elaborada pelos autores



Na tela inicial, o aplicativo conta com 6 botões com os conteúdos que serão apresentados à criança: vogais; alfabeto; sílabas complexas; atividades; e, 123 números. Ao clicar em qualquer um dos botões, uma nova tela é aberta com o conteúdo ora informado, como apresentamos nas Figuras 3 e 4.

Figura 3

Telas Vogais e Alfabeto do Aplicativo Alfabetização Pai D'égua



Fonte: Elaborada pelos autores

Figura 4

Telas "sílabas simples" e "complexas"



Fonte: Elaborada pelos autores



Assinalamos ainda que as telas vogais, alfabeto, sílabas simples e sílabas complexas possuem funcionamento similar. O usuário clica nos botões e é emitido o nome das letras ou o som das sílabas.

Dessa forma, destacamos que as atividades que trabalham os menores elementos de nossa língua como as letras e sílabas são importantes, entretanto a prática de alfabetização não deve ser reduzida a esta etapa do processo. Mas, partindo dele, deve-se ampliar as ações de inserção da criança no mundo das palavras. Em situações reais de uso, coadunamos em Freire *apud* Macedo, Almeida e Dezotti (2020, p.6), pois os aprendizes quando

[...] participam criticamente da decomposição das primeiras palavras geradoras associadas à sua experiência cotidiana; quando percebem o mecanismo de combinações silábicas da sua língua descobrem, finalmente, nas várias possibilidades de combinações, as suas próprias palavras.

Por um ímpeto de certos educadores de não serem taxados de tradicionais ou coisa do gênero, o básico de nossa língua tem sido negligenciado causando por fim, os números significantes de analfabetismo que ainda persiste em nosso país. Esta situação, conforme Soares (2021), evanesceu-se o processo de alfabetização que consiste na apropriação do sistema de escrita alfabética e ortográfica em detrimento dos aspectos ligados ao letramento.

A partir desta dimensão, passamos a relatar, discorrer e trazer elementos pedagógicos da implementação da tecnologia educacional em sala de aula, com alunos de diversas origens sociais, uma vez que todas elas fazem uso de tecnologia (ALLAN, 2015). Nesse contexto, a ação pedagógica foi realizada com duas turmas de 1º ano do Ensino Fundamental, tendo crianças entre 6 e 7 anos de idade, entre as quais a maioria se encontra no nível pré-silábico da leitura e escrita.

Das duas turmas, cada turma possui 25 alunos, porém apenas 42 participaram da atividade no total. Entre os 8 alunos restantes, que não participaram da atividade, estão alunos com deficiência e alunos que não precisam de tais acompanhamentos. A escola já teve computadores e também tablets, mas, como não tiveram a devida manutenção por parte dos responsáveis governamentais, os dispositivos caíram em uma vertical de sucateamento e desaparecimento da escola.

Frisamos que, para realizar a ação pedagógica mediada pelo aplicativo “Alfabetização Pai D’égua”, propusemos o uso de *smartphone* de uso pessoal do primeiro autor deste artigo,



em pequenos grupos de até cinco alunos. Enquanto os demais estudantes realizavam uma atividade de registro no caderno de um conteúdo passado no quadro, os grupos faziam o uso do aparelho conforme a Figura 5.

Figura 5

Grupo focal de uso do aplicativo



Fonte: Arquivo do primeiro autor

Selecionado o grupo da vez, os alunos eram informados sobre o nome do aplicativo e suas características, bem como se daria a dinâmica do momento. Os grupos foram formados baseados no nível de desenvolvimento dos alunos, ressaltando que a turma já tinha sido informada sobre o que aconteceria de forma geral, antes da seleção do grupo.

A dinâmica ocorreu da seguinte maneira: iniciando a partir da tela “Atividade Vogal”, um por um, em forma de rodízio, os alunos visualizavam a figura e tentavam encontrar a primeira letra da palavra correspondente. Quando um aluno se equivocava quanto à resposta correta, era franqueada a um de seus colegas a possibilidade de responder. Tornando assim o momento de aprendizagem diversificado, em que os próprios alunos eram capazes de se ajudar de uma forma cooperativa (BANDEIRA, 2021).

Terminado este primeiro momento com o grupo, seguimos para a tela “Atividade alfabeto”, onde um número maior de figuras lhes foi apresentado. A atividade, vez por outra, era paralisada por um dos demais alunos que estava realizando a atividade de escrita (para que este fosse auxiliado em alguma dúvida que surgiu) ou a atividade era paralisada apenas



por um dos alunos que estava curioso com o que seus colegas estavam fazendo no fundo da sala em uma roda.

Outros grupos foram selecionados e os que já haviam participado do momento uniram-se aos demais colegas na realização da tarefa no caderno. Desta forma, todos os alunos, tanto da turma da manhã como da turma da tarde, puderam participar do momento que durou aproximadamente uma hora. Mesmo contando com apenas um *smartphone*, porém com planejamento, foi possível criar um momento significativo de aprendizagem com os alunos (ALLAN, 2015).

Desde a proposição da atividade e durante a realização dela, as crianças mostraram-se animadas pelo que viriam. Inicialmente, o frenesi deu-se pela possibilidade de usar juntamente com seus colegas um celular em sala de aula. Posteriormente, a animação deu-se pela forma com que eles estavam trabalhando o componente curricular, bem como os elementos regionais presentes no aplicativo. Dessa forma, pudemos unir os aspectos relacionados à fonemas e grafemas aos do letramento, uma vez que o que estava sendo exposto era do interesse das crianças e relevante para elas (SOARES, 2021).

Após a conclusão das atividades com o grupo da vez, questionamos as crianças quanto à realização das atividades e obtivemos os seguintes relatos dos alunos (com nomes fictícios para preservar as suas identidades) sobre o uso do aplicativo para a aprendizagem, ou seja, se elas tinham gostado do aplicativo. Os excertos foram extraídos do diário de docência:

Sim (Dalcídio)

Gostei. Gostei dos desenhos. (Edyr)

Eu adorei. (Salomão)

Essa interação com os alunos permite que, como professores, pudéssemos vislumbrar, pois as ações pedagógicas implementadas possuem benefícios educacionais e o trabalho flui de forma coerente com o objetivo da ferramenta educacional. Sobre quais elementos eles acharam mais interessante, registramos:

Da Kombi. (Dalcídio)

Eu gostei do tucupi. (Monique)

O relógio. Pois me fez lembrar de uma praça. (Walcyr)

A garça. (Felipa)



O Ver-o-Peso. Pois eu já fui lá. A gente almoçou e quando deu 4h a gente lanchou. (Fátima)

A do urubu. (Cris)

Igreja. (Lígia)

O Jacaré. (Rajani)

Maniçoba. (Anne)

O cantor (*referindo-se à ilustração do cantor Wanderlei Andrade*) (Francy)

O lagarto (*referindo-se à osga*) (Rosana)

O navio. Pois ele pode fazer muito bem pra gente. Levando pra algum canto. (Magda)

O retorno dos alunos sobre o que puderam experienciar garante mais qualidade à nossa própria prática, à nossa experiência, haja vista a intencionalidade pedagógica que ora apresentamos. Nesse sentido, questionamos sobre o fato de a atividade ser no celular e recebemos o retorno: “Sim, pois é legal de mexer. E dá pra aprender mais.” (Edyr). Em relação aos desenhos atrelados à sua vivência, destacamos, por exemplo, “A bandeira.” (Karol), e recebendo um “SIM” (Walcyr, Karol, Felipa, Fátima e Cris), uníssono, quando indagamos sobre a interação ao aprender com o celular na sala de aula.

Reiteramos que tanto durante a atividade quanto no momento das perguntas, o fato de as imagens terem um significado para as crianças foi bem emblemático. Não foram poucas as vezes em que os alunos fizeram comentários sobre as figuras apresentadas bem como lembraram de situações que viveram relacionadas com a ilustração da atividade, como momentos de passeios ao Ver-o-Peso² e elementos que viram por lá. E, assim, realizamos uma atividade que foge do mecanicismo alheio ao mundo da criança, como discutido por Ferreiro e Teberosky (1999).

² O Mercado Ver-o-Peso ou Mercado Municipal Bolonha de Peixe ou Mercado de Ferro ou somente Ver-o-Peso, é um mercado público de feira-livre em uma zona portuária de pequeno porte que foi inaugurado em 1901 e que faz parte do Complexo do Ver-o-Peso (1625), situado na capital paraense de Belém (Pará), às margens da baía do Guajará.



Além disso, uma das alunas comentou que ama comer pupunha³, outro reconheceu a figura do Hangar Centro de Convenções⁴ e a visita que fez à Feira Pan-Amazônica do Livro que estava sendo realizada. Destacamos que as crianças também fizeram ponderações sobre os animais presentes nas atividades, como o urubu e a garça. Um fato curioso é que elas rapidamente fizeram a associação das figuras da garça e do urubu com a música da Dona Onete, uma cantora paraense que também está representada no aplicativo. Mostrando mais uma vez, não importa a origem da criança, ela possui um grande repertório de vida que pode ser usado em seu processo de alfabetização (FERREIRO; TEBEROSKY, 1999).

Portanto, o uso do aplicativo se deu em dois dias de forma ainda experimental. As interações que foram desenvolvidas mostraram o potencial e a relevância que possui a forma com que ele foi concebido. Mesmo fazendo o uso de apenas um aparelho, foi possível realizar uma atividade mediada por uma TIC, de uma forma em que toda a turma pôde participar da interação.

3.2 Análise crítica da experiência pedagógica para a prática docente

O aplicativo “Alfabetização Pai D’égua” apresenta-se como ferramenta que muito pode agregar no processo de alfabetização das crianças do Estado do Pará, pois possui um elemento bastante significativo na educação contemporânea, a representatividade regional, com maior proximidade à cultura de Belém e suas adjacências, haja vista o estado ser extenso e ter muita diversidade cultural.

Para que os alunos possam ser instrumentalizados no que tange aos aspectos da leitura e da escrita, é preponderante que sejam apresentados a materiais capazes de abranger os diversos aspectos da linguagem escrita de nosso idioma, tornando assim a aprendizagem paralela ao viver dos alunos, e não apenas um amontoado de sons, signos e regras abstratas (CARPANEDA, 2021).

Nesses termos, é possível compreender que a identidade brasileira é composta por uma pluralidade de culturas, etnias, religiões e manifestações sociais diversas, estabelecendo-

³ A pupunha é o fruto de uma palmeira típica de áreas tropicais com grande predominância na região amazônica, sendo comestível e bastante consumida na alimentação.

⁴ O Hangar Centro de Convenções é um espaço amplo localizado em Belém-PA, destinado a feiras, eventos, congressos, espetáculos e shows. É o local onde ocorre anualmente a Feira Pan-Amazônica do Livro.



se assim bases para uma sociedade mais democrática e inclusiva, lastrada em valores e equidade e igualdade (CARPANEDA, 2021).

Diante de tal perspectiva, assumimos que se torna ainda mais significativa quando consideramos que as palavras e imagens ganham complexidade/relevância aos estudantes quando são apresentadas com um significado real na vida dos estudantes, gerando assim um senso crítico proporcionando, desta forma, o desenvolvimento cognitivo da criança (INOCÊNCIO; FERREIRA, 2021)

Associado à representatividade paraense, o aplicativo é um instrumento digital e, nesta conjuntura, “as TIC são concebidas como ferramentas importantes pedagogicamente, uma vez que possibilitam a realização de atividades que não podem ser realizadas no ambiente de sala de aula tradicional” (BANDEIRA, 2021, p.6), conseguindo assim serem mais engajadoras do que ações tradicionais então desenvolvidas.

A ferramenta ora apresentada está em consonância com o que preconiza os parâmetros da educação brasileira, buscando sempre a valorização do local, o conhecimento do geral e o respeito do plural. Desta forma, os alunos podem pensar sobre as diferentes culturas e a sociedade ao tempo em que refletem sobre sua inserção em sua história familiar, de sua comunidade, de sua nação e do mundo (BRASIL, 2018).

Já não há mais espaço para práticas docentes de alfabetização onde a escrita é apenas um sistema abstrato de normas, pois tal ação “apresenta-se como algo estranho e alheio às práticas de leitura de mundo que os educandos desenvolvem cotidianamente e na observação dos adultos” (MACEDO, ALMEIDA; DEZOTTI, 2020, p.13). É necessário desenvolver ações em que o mundo das palavras ande em consonância com o mundo real dos indivíduos em fase de escolarização.

Neste sentido, reiteramos que o profissional que deseja realizar práticas inovadoras em busca de uma educação transformadora necessita dialogar com o contexto social e cultural de seus estudantes, valorizando e dando importância ao que é caro aos sujeitos em fase escolar. (INOCÊNCIO; FERREIRA, 2021).

Em uma sociedade com tantos desencontros e informações erradas, é necessário que, desde a fase de alfabetização, a criança faça o movimento preconizado por Paulo Freire em que “a leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele” (FREIRE, 1982, p. 56). Este fluxo



constante de significação de sua realidade e posterior mudança dela deve ser o fio condutor que transpassa nossas práticas educativas.

E como alcançar este propósito? Compreendemos a ideia de que "Ler é mais do que decodificar. É compreender, é situar-se diante do texto, é reconstruí-lo em função do contexto do leitor" (FREIRE, 1982, p. 41). Mais ainda que compreender, mas realizar ações que verdadeiramente proporcionem ao aluno momentos de compreensão da realidade que o cerca, ao tempo que o instrumentaliza com a habilidade de ler e escrever.

Nessa perspectiva, "a lógica do sujeito não pode estar ausente de nenhuma aprendizagem quando esta toma forma de uma apropriação de conhecimento" (FERREIRO; TEBEROSKY, 1999, p. 163), bem com sua realidade e elementos identitários de sua cultura.

O aplicativo "Alfabetização Pai D'égua" está em sintonia com o que se espera da educação contemporânea, dado que a educação atual tem como pilar uma contextualização que valorize o ambiente e os interesses dos alunos e um desses interesses latentes é a tecnologia, principalmente os smartphones (ALLAN, 2015).

O uso de softwares educacionais pode contribuir de forma significativa para o processo de ensino e aprendizagem, bem como proporcionar o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas que são requeridas em nossa sociedade (PREBIANCA *et al.*, 2013)

Neste ínterim, as práticas pedagógicas precisam de transformações, pois as próprias tecnologias digitais estão em constante transformação (ALLAN, 2015). Das antigas lâminas impressas, seguidas dos projetores às telas dos smartphones, traçamos uma grande linha de desenvolvimento que ainda precisa, porém, ser traçada quando falamos de ações pedagógicas pautadas em uma educação significativa e condizente com a sociedade do conhecimento na qual estamos vivendo.

Assim, não apenas o aluno transforma o papel dele, mas igualmente o professor se transforma também, "pois nessa nova realidade pedagógica, o professor não somente ensina, mas também aprende" (ALLAN, 2015, p.45). Ao trabalhar com a ferramenta ora proposta, temos a possibilidade de trazer o componente curricular de forma mais atraente pelo seu formato digital e seu conteúdo é capaz de gerar discussões que perpassam a simples e necessária memorização de letras e sílabas. Tais softwares atuam mediando no sentido de tornar possível uma aprendizagem mais significativa por meio de dispositivos digitais (PREBIANCA *et al.*, 2013).



Mas vai além, pois ao verem elementos que lhes são familiares, as crianças são capazes de comentar sobre esses elementos e propor ações a respeito do que lhe foi exposto. Nisso, Soares (2021), ao comentar as implicações de Paulo Freire sobre o processo de alfabetização, também coaduna aos princípios que norteavam as ações de que este educar perpassava pela seleção de palavra geradoras que carregam em si um significado muito forte aos educandos, seja no aspecto social, cultural político e vivencial.

Tais palavras possuíam uma função pedagógica na alfabetização, logo não paravam por aí, pois não serviam apenas à conveniência de sua formação semântica, mas apontavam para algo relevante – para a vida dos sujeitos aprendentes.

Foram tais princípios que nortearam a criação do Aplicativo “Alfabetização Pai D’égua”, já que a alfabetização não é meramente aprender técnica de ler e escrever, mas sim uma tomada de consciência, como a superação de um pensamento subjugado, oprimido e ingênuo por uma crítica (SOARES, 2021), um que traz luz sobre a realidade e tenta modificá-la.

Neste diapasão, portanto, ratificamos que o analfabetismo deve ser encarado, sim, como um desafio, porém não como uma chaga, nem como uma erva daninha a ser exterminada, tampouco como uma enfermidade, mas sim como uma manifestação concreta de injustiças de nossa sociedade (MACEDO; ALMEIDA; DEZOTTI, 2020). Como tal, passível de ser superada.

4 CONSIDERAÇÕES E APONTAMENTOS

Dentre os diversos gargalos que o sistema educacional brasileiro apresenta, conforme explicitado nesta investigação, destacamos que a questão da alfabetização é um aspecto que ainda necessita de significativa atenção por parte do poder público e dos profissionais da educação.

Considerando que o êxito ou o fracasso do desenvolvimento de ações com o sujeito traz implicações para toda a sua vida, enfatizamos que muito já foi superado, novas perspectivas sobre a psicogênese da linguagem escrita foram elaboradas, colocando o aluno e seu conhecimento no centro das ações pedagógicas e não apenas um mero passageiro a ser conduzido, porém, muitas vezes, ainda se patina com ações pouco produtoras e não se sai do lugar.



Falar de alfabetização e letramento não é apenas falar de codificação e decodificação de um sistema alfabético, vai muito além, pois passa por uma leitura prévia no mundo, validando assim para a leitura da palavra, conforme Paulo Freire tanto comentou.

Essa leitura de mundo perpassa por uma construção de conhecimentos a partir do mundo em que a criança está, por meio de elementos que lhe são familiares. Conforme foi proposto por meio da criação do aplicativo “Alfabetização Pai D’égua” e por meio desta pesquisa, horizontes foram abertos para criação de novas ferramentas que auxiliem as crianças na grandiosa jornada que é aprender a ler e escrever.

A investigação realizada por meio de ações práticas nos proporcionou dados e reflexões extremamente relevantes, uma vez que foi notável o interesse dos alunos em participar dos momentos de aprendizagem por meio do aplicativo. Significativas também foram as interações que se deram nestes momentos, onde o digital possibilitou a rememoração de momentos marcantes na vida das crianças, fazendo com que o símbolo, então presente na pequena tela do smartphone, se revestisse de um simbolismo afetivo na vida das crianças, tornando, desta maneira, uma aprendizagem efetiva.

Devido à tenra idade das crianças, as suas respostas aos questionamentos que lhes foram feitos, muitas vezes foram respondidos por frases monossilábicas. Porém foram muito importantes para a realização deste estudo e também para um olhar minucioso da prática pedagógica, pois a disposição e o interesse que elas demonstraram, durante a intervenção, corroboram com os “sim” e os “muito legal”, por elas mencionados.

A possibilidade de usar apenas um *smartphone*, durante as ações pedagógicas, tornaram a pesquisa mais árdua. Entretanto, o uso unitário não inviabilizou a sua realização e aqui frisamos, mais uma vez, a necessidade da presença de tais aparelhos à disposição nas escolas.

Do exposto, destacamos que perspectivas podem vir à tona com a difusão e uso desta ferramenta por outros professores, em outros contextos e realidades diversificadas. Isso, desse modo, possibilita a explicitação de limitações e modificações a serem realizadas na sua implementação.

Portanto, ratificamos que a alfabetização não é uma questão de menor ordem que pode ser simplesmente deixada de lado em detrimento de outras questões que a educação apresenta. Não! A alfabetização é a espinha dorsal que possibilita a estruturação da vida



escolar e social da criança, permitindo, dessa forma, que esta possa avançar na construção dos seus saberes ao mesmo tempo em que se forma como cidadã consciente de seus direitos e deveres na busca de uma sociedade mais justa e equânime.

REFERÊNCIAS

335

ALLAN, L. **Escola.com**: como as novas tecnologias estão transformando a educação na prática. São Paulo, Figurati, 2015. 175p.

BANDEIRA, R. C. O uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no contexto de Ensino Remoto durante a pandemia do COVID-19. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, v. 9, n. 11, p.133-144, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.30612/eadtde.v9i11.16099>. Acesso: 20 jan. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CARPANEDA, I. P. M. **A conquista**: Língua Portuguesa: 1º ano: ensino fundamental: anos iniciais. 1. Ed. São Paulo: FTD, 2021. 304, p.

CLANDININ, D. J. CONELLY, F. M. **Pesquisa narrativa**: experiências e história na pesquisa qualitativa. Tradução: Grupo de Pesquisa Narrativa e Educação de Professores ILEEL/UFU. Uberlândia: EDUFU, 2011.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução Beatriz Cardoso. 4. ed. São Paulo: Trajetória Cultural; Campinas: Editora da UNICAMP, 1999.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1982. p. 304.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

INOCÊNCIO, K. C. M; FERREIRA, J. B. M. O jornal impresso e a teoria de alfabetização de Paulo Freire: a mídia escrita como recurso didático-pedagógico para a alfabetização de crianças. **Revista NUPEM**, v. 13, n. 29, p. 278-92, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.33871/nupem.2021.13.29.278-292>. Acesso em dezembro de 2022.

MACEDO, M. do S. A. N.; ALMEIDA, A. C.; DEZOTTI, M. Alfabetização crítica: contribuições de Paulo Freire e dos novos estudos do letramento. **Linhas Críticas**, 26, e29785, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/29785>>. Acesso: 20 jan. 2023.

MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 28ª. ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

MIT APP INVENTOR. **Acerca do Mit App inventor**. 2023. Disponível em: <<https://appinventor.mit.edu/about-us>>. Acesso: 20 jan. 2023.



PREBIANCA, G. V. V.; SANTOS-JUNIOR, V. P.; MOMM, C. F.; SILVA, L. F.; NEHRING, H. O uso de softwares educacionais como ferramentas mediacionais e de inclusão tecnológica. **ETD - Educação Temática Digital**, v. 15, n. 3, p. 474–494, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/etd.v15i3.1267>. Acesso em 06 de jun. 2023.

RODRIGUES-MOURA, S. Avaliação em Aulas de Ciências e Matemáticas: narrativa (auto)biográfica como instrumento de formação do professor-pesquisador. **Revista BOEM**, Florianópolis, v. 4, n. 6, p. 28-47, 2016. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/boem/article/view/7463>. Acesso em: 23 jan. 2023.

SOARES, M. **Alfabetização e letramento**. 7 ed. 5ª reimpressão. São Paulo: Editora Contexto. 2021.

AUTORES

HUMBERTO JOSÉ BAIA NETO. Especialista em Tecnologias Educacionais para Prática Docente do Ensino Básico pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA *campus* Ananindeua). Professor titular da Secretaria Municipal de Educação no município de Ananindeua-PA. Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0000-3015-1502>. E-mail: profhumbertobaia@gmail.com

SEBASTIÃO RODRIGUES-MOURA. Doutor em Educação em Ciências. Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA *campus* Ananindeua). Professor permanente do Programa de Pós-graduação em Docência em Educação em Ciências e Matemática da Universidade Federal do Pará (PPGDOC/UFPA). Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0003-4254-6960>. E-mail: sebastiao.moura@ifpa.edu.br