

8 e 9
SETEMBRO
2022



Conhecimento e integração



ISSN: 2526-3250

Alfabetização na Escola: Estimulando o Bom Uso das Tecnologias na Infância

Autor(es):

- Aline Silva de Bona
- Anelise Lemke Kologeski
- Eduarda Reichow de Souza

Nível de Ensino: Ensino Médio e Ensino Médio Técnico

Área do Conhecimento: Pesquisa - Ciências Humanas

Resumo:

O uso de tecnologias digitais é um assunto que vem sendo amplamente debatido, principalmente sobre seu uso precoce pelas crianças na primeira infância. Durante a pandemia de Covid-19, o tempo de uso de telas por este público aumentou, principalmente porque usar tais recursos tornou-se essencial com a necessidade do ensino a distância. Pensando nisso, tornou-se relevante investigar os efeitos que as tecnologias utilizadas pelas crianças, na primeira infância, podem trazer para seu desenvolvimento, pois são dispositivos que estão presentes no cotidiano e desde cedo muitas crianças manuseiam eles dentro do próprio ambiente familiar, demonstrando grande habilidade para manipular tais meios. Assim, esta pesquisa visa investigar e analisar aplicativos destinados ao público infantil e como alguns deles podem beneficiar e auxiliar alunos no processo de alfabetização, podendo ajudar a inovar as maneiras de alfabetizar dentro do ambiente escolar. Para a realização da pesquisa foi feita a busca por materiais bibliográficos relacionados ao tema que serviram de base para o projeto, com a finalidade de aplicar jogos digitais relacionados a alfabetização em turmas iniciais do ensino fundamental, utilizando o método clínico de observação, proposto por Piaget. Ao total foram analisados três aplicativos distintos, voltados para alfabetização infantil, onde um roteiro foi desenvolvido para cada um a fim de auxiliar os mediadores que irão orientar o uso dos recursos pelas crianças. Deles, um foi selecionado para a aplicação em meio digital, aliado a um jogo de tabuleiro desenvolvido de forma concreta pela equipe, fazendo uso de papel quadriculado para relacionar as letras do alfabeto, envolvendo o desenvolvimento da alfabetização e o pensamento matemático. Pretende-se ainda aplicar esta atividade em aula, observando e comparando a reação das crianças, diante das versões digital e concreta (ou plugada e desplugada). Considerando o caminho tomado pelo projeto, espera-se traçar uma estratégia de aprendizagem que torne as aulas mais interessantes para os alunos, inserindo-os no mundo letrado com o apoio adequado das tecnologias digitais, democratizando o acesso das crianças a este mundo na escola, ensinando-as sobre ele, possibilitando o desenvolvimento de habilidades no âmbito tecnológico, algo que é cada vez mais necessário na sociedade atual.

[2022.2071.pdf](#)

Anais da Mostra de Ensino, Extensão e Pesquisa do Campus Osório - MoExp.

<https://moexp.osorio.ifrs.edu.br/anais>