

## Estimulando o bom uso das tecnologias na infância com aplicativos na escola

Eduarda Reichow de Souza<sup>1</sup>, Anelise Lemke Kologeski<sup>1\*</sup>

\*Orientador(a)

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *Campus*  
Osório. Osório, RS

Atualmente, vivemos em um contexto em que as tecnologias tornaram-se de uso contínuo no nosso cotidiano. Para além de jovens e adultos, foi observado um aumento no tempo de utilização de smartphones por crianças de 0 a 12 anos, que se deve principalmente à pandemia de Covid-19, ocasionando fatores como distanciamento social e educação à distância. Neste sentido, o projeto surgiu para investigar e analisar os efeitos que o uso de dispositivos digitais trazem para o desenvolvimento infantil, pois desde cedo muitas crianças manuseiam dispositivos eletrônicos dentro do seu próprio ambiente familiar. Estando dentro do âmbito da informática, focou-se em investigar e analisar aplicativos destinados ao público infantil e como alguns deles podem beneficiar e auxiliar alunos no processo de alfabetização, de maneira a também tornar mais interessantes as dinâmicas dentro das salas de aulas, além de valorizar o conhecimento prévio que muitos alunos apresentam em relação manipulação destes dispositivos. Para isso, será realizada a análise dos resultados obtidos com aplicações realizadas em turmas de pré-escola e dos anos iniciais do ensino fundamental. Para o desenvolvimento inicial da pesquisa foi realizada a busca por materiais bibliográficos relacionados à temática desejada, que serviram para nortear o projeto, tendo como uma das finalidades a aplicação de jogos digitais relacionados a alfabetização em turmas que se encontram nesse processo. Ao todo, foram selecionados e analisados três aplicativos, e com base neles foram criados roteiros para auxiliar os mediadores que irão orientar o bom uso dos recursos pelas crianças. Destes, foi selecionado um para a aplicação nas escolas, e aliado ao meio digital, foi desenvolvido um jogo concreto de tabuleiro com papel quadriculado, que tem como função trabalhar o processo de formação das letras em conjunto com o pensamento matemático. Como citado anteriormente, o projeto encontra-se em sua fase de aplicação, sendo em nove turmas de três escolas no município de Osório. O aplicativo selecionado chama-se Bini ABC, um software desenvolvido para Android que tem uma plataforma em que as crianças têm autonomia de escolher quais letras querem estudar. A finalidade de utilizar duas versões, plugada (digital) e desplugada (concreta), é analisar e comparar a reação dos alunos ao utilizar ambas as maneiras, tornando-as inclusive complementares, contemplando diferentes estratégias de ensino e aprendizagem para as crianças. Considerando o caminho tomado pelo projeto, espera-se traçar uma estratégia de aprendizagem que torne as aulas mais interessantes para os alunos e professores, inovando o método convencional de alfabetização ao utilizar dispositivos digitais, inicialmente começando com smartphones. Para muito além do mundo letrado espera-se democratizar o acesso das crianças a este mundo na escola, ensinando-as sobre ele, abrindo caminho para o desenvolvimento de habilidades no âmbito tecnológico, algo que é cada vez mais necessário na sociedade atual.

Palavras-chaves: alfabetização; smartphones e jogos.