

# Desenvolvimento de um aplicativo educacional para o auxílio na alfabetização infantil

**Kaio Alexandre da Silva<sup>1</sup>, Matheus Pereira Odísio, Kelrly Ferreira da Silva, Michel da Silva<sup>2</sup>, Ana Luiza Gonçalves da Silva, Rodrigo Soares Guimarães Rodrigues<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Departamento de Ciência da Computação – Universidade de Brasília (UnB)  
Brasília – DF – Brasil.

<sup>2</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO)  
Ji-Paraná – RO – Brasil.

<sup>3</sup>Faculdade de Educação – Universidade Federal de Goiás (UFGO)  
Goiânia – GO – Brasil.

K4iodm@gmail.com, mpodisio16@gmail.com, Kelrlyferreira@gmail.com,  
axel.2k@gmail.com, anna\_luiza\_gs@hotmail.com,  
rsgrodrigues\_3@hotmail.com;

**Abstract.** *This article refers to the development of an application that will help children in the literacy process in the school and family environment. Mobile learning through the child can learn the alphabet and associate images, text and audio without the limitation of the physical space of a learning environment. Thus facilitating the learning process.*

**Resumo.** *Este artigo refere ao desenvolvimento de um aplicativo que irá auxiliar crianças no processo de alfabetização no ambiente escolar e familiar. Através do mobile learning a criança poderá aprender o alfabeto e associar imagens, textos e áudios sem a limitação do espaço físico de um ambiente de ensino. Facilitando assim o processo de aprendizado.*

## 1. Introdução

Segundo Demirbilek (2010) na última década, a difusão rápida de dispositivos móveis na sociedade, especialmente *smartphones*, ofereceu oportunidades de inovação no processo educacional. A aprendizagem móvel é um novo paradigma educacional, o qual é mais flexível do que a aprendizagem que utiliza computadores tradicionais.

Kukulska-Hume e Traxler (2005), definem *mobile learning (m-learning)* como um conceito novo que envolve a mobilidade e o estudante, o qual pode realizar atividades educacionais sem a limitação do espaço físico de um ambiente de ensino. Pode-se citar que o *m-learning* aumenta a interatividade com os professores e as estratégias de aprendizado disponíveis, através de novas tecnologias que dão suporte tanto a aprendizagem formal quanto a informal, também fornece meios para o desenvolvimento de métodos inovadores de ensino e treinamento, utilizando novos recursos de computação e mobilidade, promovendo o acesso de conteúdos didáticos em qualquer lugar e há qualquer momento, de acordo com a conectividade do dispositivo, melhorando os recursos para aprendizado do aluno.

Segundo Orlandi e Isotani (2012), o aumento dos investimentos em tecnologia para a área da educação básica e também da acessibilidade às tecnologias computacionais, mais especificamente dispositivos móveis, fez surgir novas tendências para o uso de ferramentas móveis em qualquer ambiente, inclusive na educação.

## **2. Software Educativo**

Segundo Santos e Rolim (2014) o uso de dispositivos móveis como *Smartphones*, *PDA*s e *Tablets* podem abrir muitas oportunidades para o aluno trabalhar a sua criatividade, ao mesmo tempo em que se torna um elemento de motivação e colaboração, uma vez que o processo de aprendizagem da criança se torna, atraente, divertido, significativo e auxilia na resolução de problemas que podem ser resolvidos conjuntamente com outras crianças.

## **3. Metodologia**

O aplicativo foi desenvolvido através da metodologia de desenvolvimento por prototipação, onde as categorias e características do aplicativo foram elucidadas com auxílio de dois pedagogos, estabelecendo a importância do áudio e da figura para a associação no processo de aprendizagem. O aplicativo tem todas as letras do alfabeto sendo informadas na sua forma maiúscula e com uma fonte decorativa, que ao ser feita a escolha da letra, o aplicativo, por meio de áudio, informará a letra escolhida e mostrará as seguintes opções: “Nomes”, “Alimento”, “Lugar” e “Animal”.

Na opção “Nomes”, o usuário conta com duas imagens sendo uma feminina e uma masculina no qual, ao ser selecionado informa por meio de áudio, os respectivos nomes femininos e masculinos. Na opção “Alimento” o usuário conta com uma imagem do respectivo alimento com aquela letra, no qual informa por meio de áudio, o nome do alimento e quando houver também informa o nome científico do mesmo. Na opção “Lugar” o usuário conta com uma imagem indicando uma cidade, ou um estado, ou um país com aquela inicial, no qual informa por meio de áudio informações daquele local. Na opção “Animal” o usuário conta com uma imagem de animal que inicie seu nome popular com aquela letra, o aplicativo informa por meio de áudio do nome popular e também do nome científico do referido animal.

## **4. Resultados Esperados e Trabalhos Futuros**

O aplicativo será testado em uma sala de aula do primeiro ano do ensino fundamental, onde será instalado em *tablets* e disponibilizados para os alunos desenvolverem o aprendizado da alfabetização e letramento, com o auxílio e supervisão da professora em sala de aula.

Como resultados, espera-se que se tenha uma notória evolução no processo de letramento e alfabetização dos alunos, os possibilitando a uma quantidade significativa de informações sobre cada letra, podendo assim realizar mais associações que são pouco estimuladas nessa fase infantil, como no caso do conhecimento acerca de uma região ou de um nome científico de uma fruta ou animal.

## **Referências**

- Demirbilek, M. (2010) “Investigating attitudes of adult educators towards educational mobile media and games in eight European countries”. *Journal of Information Technology Education*, v9, p 235-247.
- Kukulska-Hulme, A. e Traxler, J. (2005); “Mobile Learning: A handbook for educators and trainers”. Routledge.
- Orland, B. H. e Isotani, S. (2012). “Uma Ferramenta para Distribuição de Conteúdo Educacional Interativo em Dispositivos Móveis”. In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, (2012), Rio de Janeiro. Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. p. 1-5
- Santos, T. F. M. ; Rolim, C. O. . A utilização de dispositivos móveis como ferramenta pedagógica colaborativa na Educação Infantil. In: II Simpósio de Tecnologia da Informação da Região Noroeste do Rio Grande do Sul, 2011, Santo Angelo. Anais do II Simpósio de Tecnologia da Informação da Região Noroeste do Rio Grande do Sul, 2011.