

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

VIRGÍNIA JAIANE DA SILVA ADAM

O uso do APPBOOK na Educação Infantil

Porto Alegre

2018

VIRGÍNIA JAIANE DA SILVA ADAM

**O USO DO APPBOOK NA
EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador(a):

Profa Dra. Rosangela Silveira Garcia

Porto Alegre

2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof^a. Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Dedico este meu trabalho a minha família, que amo acima de qualquer coisa.

Agradeço ao meu companheiro, Eduardo Adam, e pai da minha filha, Livia, por toda a paciência e compreensão nos momentos em que me fiz ausente em algumas das nossas rotinas diárias, para desenvolver minha monografia.

A minha amiga Íris Lisboa, o meu muito obrigada por toda a sua ajuda e incentivo na conclusão deste trabalho.

A minha Tutora e Orientadora Professora Rosangela Garcia, por todo auxílio, orientação, esclarecimentos e dedicação comigo.

RESUMO

O presente estudo se propõe a investigar os benefícios do uso de recursos de mídias digitais para a leitura na Educação Infantil, assim como trazer alternativas de material didático envolvendo a leitura, visando promover a curiosidade, a interação entre os alunos e o contato com as práticas de leitura. A questão norteadora desta investigação se baseia na seguinte possibilidade: o uso de aplicativos na Educação Infantil pode possibilitar benefícios no processo de leitura e escrita? A metodologia organiza-se a partir de uma abordagem qualitativa com base em um estudo de caso, e os dados analisados derivaram dos desenhos produzidos pelos alunos da educação infantil durante as atividades de leitura com o uso de appbooks. Como base teórica, foram usados autores como Pelegrini (2001), Sampaio (1997) e Cosson (2011) para os conceitos de letramento; e Leffa (2006), Silva, Fagundes e Menezes (2018) para conceitos de interatividade; e também a caracterização da ferramenta chamada APPBOOK. A análise dos dados evidenciou que o universo dos sons, dos comandos digitais dos apps, as cenas e os personagens das histórias interativas, as narrativas, fizeram o olhar dos alunos despertar para um aprendizado diferente, onde aprender se faz brincando. Entende-se que, desde essa etapa da educação, é possível estabelecer uma metodologia que possibilite que a leitura faça parte da rotina dos alunos, e defende-se a necessidade da formação continuada dos professores para o trabalho com as mídias digitais em sala de aula.

Palavras-chave: Letramento. Leitura. Mídia digital. APPBOOK.

ABSTRACT

The present study aims to investigate the benefits of using digital media resources for reading in Early Childhood Education, as well as to bring alternatives to didactic material involving reading, in order to promote curiosity, interaction among students and contact with reading practices. The guiding question of this research is based on the following possibility: the use of applications in Early Childhood Education can provide benefits in the reading and writing process? The methodology is organized from a qualitative approach based on a case study, and the data analyzed derive from the drawings produced by the children's students during reading activities with the use of appbooks. As a theoretical basis, authors such as Pelegrini (2001), Sampaio (1997) and Cosson (2011) were used for the concepts of literacy; and Leffa (2006), Silva, Fagundes and Menezes (2018) for concepts of interactivity; and also the characterization of the tool called APPBOOK. Analysis of the data showed that the universe of sounds, the digital commands of the apps, the scenes and the characters of the interactive stories, the narratives, made the pupils' gaze awaken to a different learning, where you learn joking. It is understood that, since this stage of education, it is possible to establish a methodology that allows reading to be part of the routine of the students, and it is defended the need for the continued training of teachers to work with digital media in the classroom.

Keywords: Literacy. Reading. Digital media. APPBOOK.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 – Print da primeira tela do Appbook, O patinho feio – Tales & livros interativo..... | 17 |
| Figura 2 – Print da tela do Appbook dos comandos e ícones: O patinho feio – Tales & livros interativo..... | 17 |
| Figura 3 – Print da tela do Appbook dos jogos: O patinho feio – Tales & livros interativo.... | 18 |
| Figura 4 – Print da tela do Appbook, O patinho feio - Tales & livros interativo..... | 23 |
| Figura 5 – Print da primeira tela do Appbook Chapeuzinho Vermelho conto interativo..... | 24 |
| Figura 6 – Print da primeira tela do Appbook Chapeuzinho Vermelho sem interatividade..... | 24 |
| Figura 7 – Print da terceira tela do Appbook Chapeuzinho Vermelho com interatividade..... | 25 |
| Figura 8 – Print da terceira tela do appbook Chapeuzinho Vermelho sem interatividade..... | 25 |
| Figura 9 – Print da terceira tela do appbook Chapeuzinho Vermelho com interatividade..... | 26 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Tabela 1 - Cronograma de Atividades | 26 |
| Tabela 2 - Exemplo do Painel Demonstrativo | 28 |
| Tabela 3 - Quadro Comparativo dos Appbooks | 30 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|------|--|
| APP | Aplicativo |
| EMEI | Escola Municipal de Educação Infantil |
| PPP | Projeto Político Pedagógico |
| SOE | Serviço de Orientação Educacional |
| SOP | Supervisão de Orientação Pedagógica |
| TIC | Tecnologia da Informação e Comunicação |

SUMÁRIO

| | |
|---|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 11 |
| 1.1 A pesquisa e sua Intencionalidade | 11 |
| 1.2 Objetivos..... | 12 |
| 1.2.1 Objetivo Geral | 12 |
| 1.2.2 Objetivos Específicos | 12 |
| 2 DISCUSSÃO CONCEITUAL | 13 |
| 2.1 Aplicativo, appbook e e-book | 15 |
| 3 METODOLOGIA..... | 19 |
| 3.1 Caracterização da Escola..... | 19 |
| 3.2 Caracterização da Turma | 20 |
| 3.3 Escolha do APPBOOK..... | 21 |
| 3.4 O uso do appbook em Sala de Aula | 26 |
| 4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DE DADOS | 29 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 33 |
| REFERÊNCIAS | 35 |
| ANEXO I - ATIVIDADES PRÉ I | 37 |
| ANEXO II - ATIVIDADES, FOLHA COMPLEMENTAR..... | 39 |
| ANEXO II TERMO DE CONSENTIMENTO | 41 |

1 INTRODUÇÃO

A mídia digital, nos dias atuais, vem crescendo em todas as áreas do conhecimento, e na Educação não poderia ser diferente. O uso das tecnologias traz muitos benefícios e auxilia na execução de tarefas, facilitando ao usuário executar comandos e acesso à internet.

Infelizmente ainda existem no Brasil muitas escolas sem acesso às tecnologias digitais que poderiam auxiliar o professor no desenvolvimento de atividades diferenciadas, inserindo professor e aluno no contexto digital contemporâneo.

O trabalho com as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) é de extrema importância para a aprendizagem. Elas ajudam no processo de interação e compreensão dos alunos, enriquecendo as aulas, pois as crianças estão acostumadas a vivenciar as tecnologias já dentro de suas casas, assistindo programas na televisão, jogando nos celulares ou tablets, acessando redes sociais ou brincando com brinquedos eletrônicos. Trazer as tecnologias para o ambiente escolar, além de aguçar a curiosidade e o interesse nos alunos, torna a metodologia uma aliada na construção do conhecimento.

Nesta pesquisa será abordado um novo recurso digital chamado *appbook*, voltado ao público infantil, em que a narrativa, a leitura de letras, imagens e sons facilitam o processo de alfabetização das crianças. Considera-se significativo o estudo deste recurso, pois se observou que, na Escola Municipal de Educação Infantil, local em que a pesquisadora atua como professora e onde foi desenvolvida a pesquisa, esse tipo de alternativa de uso de novas tecnologias para práticas de leitura nunca tinha sido desenvolvido com os alunos e muito menos com o propósito voltado para as narrativas.

Nesse contexto, o trabalho com narrativas é muito significativo, pois as crianças, de maneira geral, têm o hábito de ouvir histórias e sabem reproduzi-las perfeitamente, expressando-se com falas e cenas de acordo com o que entenderam de sua leitura, o que ajuda no processo de leitura, mesmo antes de ela ser alfabetizada.

1.1 A pesquisa e sua intencionalidade

Com base nesse contexto, busca-se, durante o desenvolvimento desta pesquisa, resposta ao seguinte questionamento: o uso de aplicativos na Educação Infantil pode possibilitar benefícios no processo de leitura e escrita?

Visando a atingir tal propósito de investigação, a pesquisa organiza seu percurso através dos objetivos abaixo delineados.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo geral

Investigar os potenciais benefícios do appbook para a leitura na Educação Infantil, assim como trazer alternativas de material didático envolvendo a leitura, visando promover a curiosidade, a interação entre os alunos e com as práticas de leitura.

1.2.2 Objetivos específicos

- Incentivar a leitura através do uso de aplicativos.
- Explorar o gênero narrativo nas práticas de leitura e escrita.
- Oportunizar o uso de recursos de mídia digital em atividade de ensino.

Os capítulos desta monografia estão organizados da seguinte forma: no primeiro capítulo, intitulado *Discussão Conceitual*, são abordados conceitos de letramento, narrativas e leitura. Também apresenta o que são aplicativos, appbook e e-book (2.1), promovendo a discussão sobre o uso de aplicativos, dos livros digitais (e-book) e appbook, uma nova ferramenta interativa dos livros infantis digitais.

No capítulo segundo, intitulado *Metodologia*, será descrito a metodologia de trabalho do appbook na Educação Infantil, trazendo a caracterização da Escola (3.1) em que será desenvolvida esta pesquisa, a caracterização da Turma (3.2) escolhida para o desenvolvimento deste trabalho, também a descrição dos appbooks escolhidos (3.3) que serão apresentados para os alunos juntamente com o uso do appbook em sala de aula (3.4).

O capítulo terceiro, intitulado *Discussão e análise de dados*, será dedicado à análise do uso do appbook como ferramenta de auxílio às práticas de leitura. Aqui são expostos os resultados da pesquisa.

O capítulo quarto é destinado às considerações finais desta monografia e contempla um breve resumo dos resultados obtidos e aspectos observados durante a pesquisa.

2 DISCUSSÃO CONCEITUAL

Quando se fala em Educação, atualmente, é bastante comum o discurso em defesa da leitura. Esse conceito é entendido, nesta pesquisa, como um direito do ser humano, uma vez que este “necessita tanto da ficção e da fantasia quanto da alimentação e do sono (SARAIVA, 2017, p.20).”

A capacidade de ler envolve mais do que a simples decodificação de símbolos e letras.

Normalmente, quando se fala em leitura na escola, se tem a noção de leitura mecânica que, segundo Silva (2009), consiste em transformar os sinais na folha escrita em sons identificáveis e palavras do nosso vocabulário. Mas ler vai além dessa definição: envolve uma leitura do mundo. Essa leitura inicia antes mesmo da leitura mecânica. Ao nascer, a criança já entra em contato com os elementos que a circundam e inicia um processo de representação desses elementos, construindo significados a partir de sua interação com eles. Mais adiante, ao ingressar na escola, a leitura mecânica irá possibilitar que esse leitor entre em contato com mundos diferentes do seu, daquele com que estava acostumado. Pelos textos com os quais vai interagir, o leitor vai se identificando com determinadas situações e revendo seus próprios conceitos.

Outra atitude de um leitor é a leitura crítica que, de acordo com Silva (2009, p.24), envolve as outras duas leituras anteriores, “[...] numa postura avaliativa, perspicaz, tentando descobrir intenções, comparando a leitura daquele momento com as já feitas, questionando, tirando conclusões.” Fica evidente que a leitura envolve outras capacidades já desenvolvidas e exige que o trabalho com o aluno esteja alicerçado em conhecimentos de mundo e atividades que promovam a reflexão, a relação e o confronto de ideias, a síntese e as conclusões do leitor.

É nesse cenário que as discussões sobre os recursos digitais para a leitura ganham destaque. Em um mundo globalizado e digital, pensar que apenas os livros impressos podem ser usados como instrumento de uma prática leitora pode ser um erro. E isso vale, também, para a Educação Infantil, momento do desenvolvimento humano em que a curiosidade pode ser uma aliada para novos contatos com a linguagem.

É fato que a utilização de novas ferramentas de tecnologia, no processo educacional, ajuda a criar novas formas de ensinar e aprender, trazendo à educação características de inovação, motivando os estudantes para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade, e da construção do conhecimento. (MEREGALLI et al, 2010).

A inclusão digital, desde a Educação Infantil, permitirá que os alunos tenham acesso ao mundo virtual e tecnológico desde a primeira etapa da base curricular.

De acordo com as orientações da Base Nacional Comum Curricular, referente à etapa da Educação Infantil (2018),

Desde cedo, a criança manifesta curiosidade com relação à cultura escrita: ao ouvir e acompanhar a leitura de textos, ao observar os muitos textos que circulam no contexto familiar, comunitário e escolar, ela vai construindo sua concepção de língua escrita, reconhecendo diferentes usos sociais da escrita, dos gêneros, suportes e portadores. Na Educação Infantil, a imersão na cultura escrita deve partir do que as crianças conhecem e das curiosidades que deixam transparecer. As experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo. (BNCC, 2018, p. 40)

Nesse contexto, o trabalho com narrativas é muito significativo, pois as crianças, de maneira geral, costumam ouvir ou assistir histórias desde cedo e são capazes de contar e recontar pequenas narrativas. Isso reforça a ideia de que o trabalho com a linguagem a partir de processos de leitura pode e deve fazer parte da rotina das crianças antes mesmo de sua alfabetização.

Conforme Bloom (2001), “entendem-se narrativas, como o relato de situações organizadas em um tempo e espaço, podendo ser ficcionais ou não”.

Muitas vezes as narrativas apresentam versões da realidade que chegam muito mais facilmente à reflexão pessoal, ou seja, uma narrativa bem construída permite que se identifiquem ideias valiosas que talvez não ficassem claras se apresentadas em uma teoria.

É pelas narrativas, também, que o leitor tem a facilidade de se identificar com o texto lido. Para Souza:

um aluno letrado é aquele que consegue responder adequadamente às práticas sociais em que a leitura e a escrita se fazem presentes, mesmo antes de saber decifrar o código escrito, pois, entendendo para que servirá a leitura, provavelmente terá mais interesse em aprender a ler. (SOUZA, 2012, p.07).

Por exemplo, o simples ato de ouvir uma história antes de dormir: a criança, ao escutar a narrativa, constrói as representações necessárias para entendê-la e isso a capacita para identificar o que é uma narrativa, inclusive ela se torna capaz de elaborar narrativas apenas por ouvi-las.

Outra demanda interessante envolvendo a leitura são os sinais gráficos que têm um sentido para a criança, como elementos que constituem um rótulo, logomarcas, por exemplo. Mesmo sem saber ler, a criança já reconhece produtos e sabe para que servem. Sua leitura de mundo já é importante na sua rotina. “É preciso tornar os estudantes capazes de compreender o significado dessa aprendizagem, para usá-la no dia a dia de forma a atender as exigências da própria sociedade. Em outras palavras, promover o letramento.” (PELLEGRINI, 2001, p.24).

Ao ingressarem na Educação Infantil, as crianças já têm experiência de contato com as letras, em suas atividades diárias, nos produtos que consomem, nos brinquedos com que brincam. Conforme Carmem Sanches Sampaio:

A criança de nossas pré-escolas vive numa sociedade letrada; não faz parte de uma sociedade ágrafa. A aquisição da língua escrita é imprescindível para que ela tenha ampliada as suas possibilidades de entender e intervir na realidade. (SAMPAIO, 1997, p.19)

No contexto deste estudo, outro conceito importante para se compreender a relevância de um trabalho de leitura que envolva as mídias digitais é o conceito de interatividade. De acordo com Leffa (2006), “tem a ideia de reciprocidade, ou seja, envolve dois elementos (pessoa, coisa, corpo) e envolve o contato entre esses dois elementos no sentido de provocar mudança entre os participantes”.

Para as autoras Patrícia Silva, Léa Fagundes e Crediné Menezes (2018), ainda sobre interatividade, sua relação com as mídias digitais é bastante profunda, pois os mecanismos virtuais exigem comandos, respostas e ações que permitem avanços para níveis diferentes, abrindo novas possibilidades no jogo, no aplicativo ou quaisquer outras formas de interatividade digital.

É possível afirmar, pois, que o mundo digital é naturalmente propício à interatividade. E na primeira infância não é diferente. De acordo com Papert (apud SILVA, FAGUNDES e MENEZES, 2018),

ao mesmo tempo em que, na escola, o desenvolvimento educacional da criança tem sido visto como simplesmente aprender a ler e escrever, ignoram-se que existem diferentes formas de aprender a ver o mundo em que a criança tenha a oportunidade de testar ideias, aprovar ou refutar hipóteses de forma autônoma. (PAPERT, 2008, p.3, apud SILVA, FAGUNDES E MENEZES, 2018, p.3)

2.1 Aplicativo, Appbook e e-book

Como alternativa para o trabalho de leitura na Educação Infantil, hoje há uma variedade de aplicativos, appbooks e e-books disponíveis à população, o que mostra como é importante que se ampliem as alternativas de trabalho didático envolvendo a leitura na Educação Infantil, visando a promover a curiosidade e a vontade de conhecer esses materiais, entrar em contato com eles e, principalmente, sentir vontade de dominar o código escrito a fim de desvendar todos os mistérios que a leitura reserva a quem se aventurar a desbravá-la.

Sobre os aplicativos para dispositivos móveis, afirma-se que:

aplicativos são conhecidos genericamente como apps (vem da palavra inglesa *application*), são softwares que carregam nos aparelhos eletrônicos funcionalidades específicas para facilitar certas aplicações, existentes ou novas atribuídas como, por exemplo, a de um aparelho celular que, além das funções originais de fazer e receber chamadas, também exibe vídeos e serve como leitor de livros e jogos. (SILVA; PIRES E NETO. 2015 p. 25)

Para ter acesso a um aplicativo, faz-se necessária a conexão com a internet; por ela se pode baixar um app para o seu aparelho móvel (celular, tablets ou smartphones) através de download por lojas virtuais. Ele pode ser dividido em várias categorias, como por exemplo: aplicativo de entretenimento, música, educação, automação comercial ou interação social (ROMAN et al, 2007).

De acordo com Roman,

com a evolução da tecnologia de redes e serviços, assim como de novos aplicativos, a possibilidade de trazer, para um celular, tablets, tarefas como conectar-se à internet, controlar contas bancárias, ou, até mesmo, divertir-se, procurar um bom lugar para jantar, ouvir uma música, jogar, ler um livro, gravar vídeos e fotos, ficou muito mais acessível e prático. (ROMAN et al, 2007, p. 102)

E com essa praticidade, conforme os autores destacam, usar esse recurso digital para sala de aula na etapa da Educação Infantil é primordial na construção do conhecimento, de novas aprendizagens e no acesso ao mundo digital tão presente nos tempos de hoje. O uso do appbook como ferramenta tecnológica está se ampliando e sendo utilizada com crianças de diversas faixas etárias.

A diferença fundamental entre os e-books e os appbooks está na questão da interatividade: “livro digital ou livro eletrônico (eBook) é um termo genérico, ou seja, denomina o próprio conteúdo, o arquivo de leitura em diversos formatos que possibilitam sua leitura” (TEIXEIRA, GONÇALVES, 2013, p.142); já os appbooks, conforme os mesmos autores, são

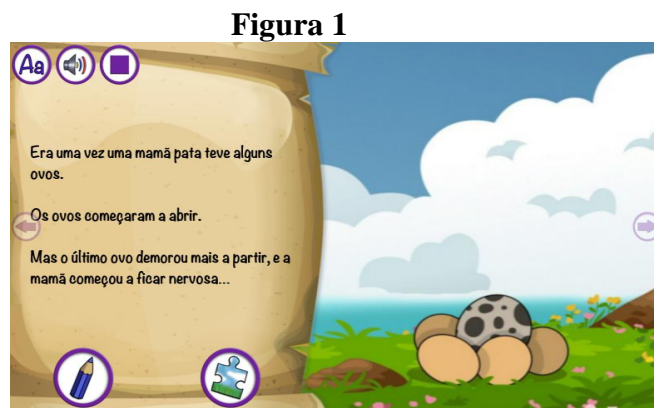
um software executável com elementos de interatividade específicos que apoiam a leitura. Basta clicar no ícone do livro na tela do dispositivo para leitor acessar um universo de possibilidades interativas: ilustrações que ganham vida; efeitos sonoros e visuais que vão surgindo com o avanço na narrativa; cenários que podem ser reconfigurados pelo leitor e finais que dependem de sua vontade. (TEIXEIRA, GONÇALVES, 2013, p. 142)

Esses recursos do appbook provocam o que os autores Teixeira e Gonçalves (2013) chamam de quebra da linearidade da narrativa. Isso significa que é possível ao leitor que ele

acompanhe a história em sua sequência natural, linearmente, mas também possa não a seguir linearmente.

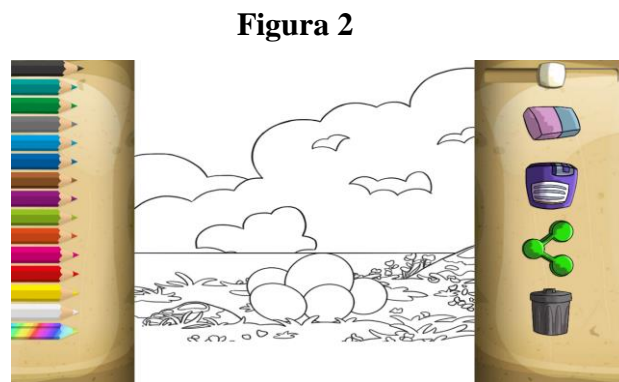
A tela inicial do Appbook Patinho Feio (figura 1) apresenta ícones de interatividade (Interatividade de comando: modificação e deslocamento de objetos de multimídia mediante a manipulação do usuário, como nos jogos eletrônicos, por exemplo). Esse Appbook foi extraído do Play Store.

Na parte superior esquerda (figura1), os comandos são mais amplos, com ações que dão conta da leitura ou da audição da história propriamente dita.



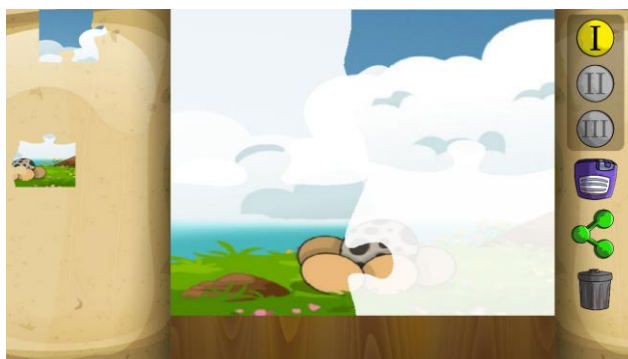
Fonte: Tela do Appbook – História Patinho Feio.

Na parte inferior, o ícone com o lápis indica o comando de pintura (figura2), que leva o aluno para a próxima página.



Fonte: Tela do Appbook – História Patinho Feio

Ainda na parte inferior, ao lado do lápis, a peça de quebra-cabeça direciona a criança a outra tela, para montar uma cena da história (figura3). Nesta tela, há, também, outros recursos: salvar a imagem, compartilhar nas redes sociais ou descartá-la.

Figura 3

Fonte: Tela do Appbook – História Patinho Feio

Considerando o processo de leitura, de maneira geral, interativa, em que autor e leitor compartilham seus mundos, seus conhecimentos, leva-se em conta que há a espera por uma atitude responsiva ativa, que, de acordo com Bakhtin (1997), indica a experiência histórica e cultural do sujeito, imbricada em seu processo de leitura e conseqüentemente a construção de significado.

Ao ler, o sujeito tem uma reação que só é possível pelo entendimento do que o texto lhe exige enquanto leitor ativo. E essa atitude está presente nos livros digitais interativos de forma muito explícita.

Esses materiais, de forma muito mais prática, demonstram como a leitura é um processo que envolve a interatividade por natureza. O mundo digital, tão presente nas famílias atualmente, deve ser visto como uma nova possibilidade da prática de leitura, valorizando todos os seus mecanismos para propor novas abordagens didáticas e atingir de forma mais eficaz os jovens alunos na educação infantil.

3 METODOLOGIA

3.1 Caracterização da Escola

A Escola Municipal de Educação Infantil Romana Gonçalves Alves foi fundada em 30 de agosto de 1991 e denominada pela lei nº1633/92 como Creche Municipal Romana Gonçalves Alves. A alteração de designação, lei 2708/04, credencia a Escola Municipal de Educação Infantil (EMEI) e autoriza o funcionamento neste nível.

Está localizada na Rua São Caetano, nº 119, no bairro Vargas, no Município de Sapucaia do Sul, do Estado do Rio Grande do Sul/RS.

De acordo com o Projeto Político Pedagógico (PPP) da EMEI, sua Filosofia é: “A Escola busca oportunizar à criança sua integração com o meio em que vive, assim como seu desenvolvimento integral, baseando-se sempre nos princípios da ética e no respeito à individualidade do ser humano”.

Seu objetivo geral é propiciar à criança de zero a cinco anos o atendimento necessário ao seu desenvolvimento e a construção de seu conhecimento, visando à manifestação harmônica de sua personalidade nos aspectos físico, psíquico e social.

Segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP) da Emei Romana Gonçalves Alves, também tem como objetivos específicos:

- a) proporcionar momentos de atividades variadas a fim de desenvolver as habilidades necessárias ao bom desenvolvimento;
- b) interagir e mediar as ações da criança com noções de outras pessoas, construindo significados;
- c) explorar o meio a sua volta e sua transformação;
- d) brincar, transformar situações e significados já conhecidos em elementos novos, desenvolvendo a esfera de fantasias, da criatividade, do faz de conta, apropriando-se da realidade que o cerca.

Sua missão é proporcionar à criança um ambiente acolhedor e estimulador, vivências sociais, qualidade de vida e desenvolvimento integral através do brincar.

A avaliação se dá de forma sistemática, através da observação e registros diários, levando em consideração os aspectos afetivos, cognitivos, social e psicomotor.

Ela é composta pela Equipe Diretiva: Direção e Vice-Direção; Serviço de Orientação Educacional (SOE), Supervisão de Orientação Pedagógica (SOP), Secretaria, Professores Titulares

de Turma, Professores de Projeto, Professores de Apoio à Inclusão, Professor de Atendimento Educacional Especializado, Atendentes de Educação Infantil, Funcionários da Limpeza, Portaria, Manipuladores de Alimentos e Nutricionista, totalizando setenta funcionários ao todo.

A Escola conta com uma Associação de Pais e Mestres e Conselho Escolar, mantendo contato direto com os pais através de reuniões. A Equipe Diretiva e Pedagógica trabalha em prol do coletivo, buscando uma educação pública de qualidade.

A Escola atende alunos com faixa etária de zero a 5 anos de idade nas seguintes modalidades: Berçário I, Berçário II, Maternal I, Maternal II e Pré I.

Berçário I: Crianças de zero a 1 ano. Professora Titular e quatro atendentes.

Berçário II: Crianças de 1 a 2 anos. Professora Titular e três atendentes.

Maternal I: Crianças de 2 a 3 anos. Professora Titular e dois atendentes.

Maternal II: Crianças de 3 a 4 anos. Professora Titular e um atendente.

Pré I: Crianças de 4 a 5 anos. Professora Titular e um atendente.

Todas as turmas têm aula de projeto uma vez na semana com a Professora de Projeto e auxílio diário com a Professora de Apoio. Caso exista, na turma, algum aluno com necessidades especiais, há também atendimento com Especialista da Sala de Recursos se necessário.

Atualmente a Escola Municipal de Educação Infantil Romana Gonçalves Alves tem 260 alunos matriculados no ano de 2018.

A estrutura física da Escola conta com treze Salas de Aula, uma Brinquedoteca, três Praças (uma para os berçários e duas para os maternais I / II e pré), Sala de Recursos Multifuncionais, Sala do SOP e SOE, Sala dos Funcionários, Sala da Direção, Secretaria, Cozinha, Refeitório, Lavanderia, Depósito, um sanitário coletivo para alunos e três sanitários para os adultos, Pátio, Piquete (Semana Farroupilha), área coberta para eventos e uma Horta cultivada pelos alunos.

3.2 Caracterização da Turma

A turma escolhida para desenvolver a pesquisa do uso do APPBOOK na Educação Infantil foi o Pré I-A.

A turma de Pré I-A é composta por vinte e cinco alunos, sendo dez meninos e quinze meninas.

As crianças têm um bom relacionamento uns com os outros. Sabem dividir brinquedos e materiais de uso coletivo. São bastante prestativos e gostam de ajudar os professores e colegas.

Brincam sem dificuldade, se organizam bem com os comandos dados pelo Professor Titular, Professor de Projeto e atendente, mostrando a autonomia na realização das atividades rotineiras das aulas. São alunos extremamente curiosos, participativos e falantes.

A turma aprecia atividades que envolvam música, como a brincadeira da caixa de música surpresa, onde cada aluno sorteia uma música que esteja dentro da caixa e depois todos cantam a música escolhida, ou músicas relacionadas a datas comemorativas da Escola, ou, simplesmente, dançar e cantar uma canção. Gostam também de histórias (tanto narradas, ou em vídeos e livros), atividades com tinta, recorte e colagem e momento de brinquedo livre na sala de aula.

3.3 Escolha do APPBOOK

Para atingir os objetivos da pesquisa, foi necessária a utilização do método de pesquisa qualitativa. De acordo com Goldenberg:

A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que define um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que se pressupõe uma metodologia própria. (GOLDENBERG, 1997, p.34).

Partindo disso, Deslauriers (1991), já manifestava o seguinte pensamento: “O objetivo da amostra, é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas, seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações (DESLAURIERS, 1991, p.58) ”.

A pesquisa também se caracteriza por ser um estudo de caso, que para Yin (2005, p. 32) “é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real”. Hartley (1994) destaca que o estudo de caso não se constitui como método, mas como uma estratégia de pesquisa. Para Martins (2008) “mediante um mergulho profundo e exaustivo em um objeto delimitado, o estudo de caso possibilita a penetração em uma realidade social, não conseguida plenamente por um levantamento amostral e avaliação exclusivamente quantitativa (MARTINS, 2008, p. 11)”.

Pensando nisso, as crianças da Pré-escola vivem num ambiente repleto de estímulos à leitura. Elas têm acesso a todos os tipos de ilustrações, como livros, folhetos de mercados, encartes de lojas, rótulos de produtos, fôlderes, brinquedos eletrônicos com sons e imagens, celulares e afins. Para que exista uma aprendizagem mais satisfatória e positiva, a escola precisa

adaptar maneiras para que as aulas sejam mais atrativas aos alunos, resultando em um processo de aprendizagem contínuo pelos alunos.

Foi através desse pensamento que se optou por desenvolver uma investigação sobre o uso do appbook na turma do Pré I, da EMEI citada anteriormente.

Como os alunos estão nesse processo de alfabetização, pensa-se em usar o appbook para despertar o desejo de leitura, não somente lendo uma história, mas sim visualizando-a, participando nas cenas, ouvindo o narrador, os personagens, ou selecionando uma parte que mais chamou a atenção da história para pintar, recriar o cenário através de um desenho, brincar, remontando a cena com o jogo do quebra-cabeça; compartilhar essa história com os colegas, pais, professores nas redes sociais e outros aplicativos na ferramenta de compartilhar.

O appbook, além de permitir ouvir uma história de forma diferente, ajuda no processo evolutivo de aprendizagem do aluno, ajuda a reconhecer as letras e seus sons e palavras, contribuindo para a alfabetização e o gosto pela leitura.

Num primeiro momento, reuniram-se os alunos do pré I para uma conversa sobre o que eles mais gostavam de aprender na escola. Como são alunos muito falantes, todos, ao mesmo tempo, queriam responder à pergunta. Mas, na grande maioria, eles gostam de atividades que envolvam desenhos usando diferentes materiais como: giz de cera, lápis de cor, tinta, cola colorida e giz preto.

Perguntou-se, logo após, quem gostava de ouvir histórias. Todos responderam positivamente, alguns até relataram os livros que têm em sua casa. Indagou-se, então, se algum deles já havia ouvido uma história infantil no aparelho celular ou tablets. Para minha surpresa, responderam que não. Eles usam o dispositivo móvel apenas para assistir desenhos animados ou para jogar jogos.

Foi a partir daí que se realizou uma pesquisa no Play Store, conhecido também por Google Play, no aparelho de celular da professora, para selecionar alguns appbooks que tivessem contos de histórias infantis, além da narrativa. A ideia era encontrar um aplicativo que fosse além da história contada, mas com ícones de interatividade, em que os alunos pudessem participar da história. Um aplicativo que tivesse o propósito de auxiliar no despertar para a leitura, em que as crianças pudessem aprender coisas novas, não somente na parte auditiva (ouvindo o narrador) e a visual (vendo as imagens da história), mas que tivesse uma proposta pedagógica de aprendizado.

A partir disso, selecionaram-se duas histórias no appbook:

- ✓ Patinho Feio
- ✓ Chapeuzinho Vermelho

São aplicativos de fácil manuseio, podendo baixá-los no aparelho de celular ou tablet, usando o Play Store para fazer a instalação completa.

O Appbook da história do Patinho Feio foi criado pelo **Isaballos App** no ano de 2017 (figura 4), para a faixa etária de crianças de 6 a 12 anos de idade.

Figura 4 – Appbook, O patinho feio – Tales & livros interativo.



Fonte: Isaballos App (2017)

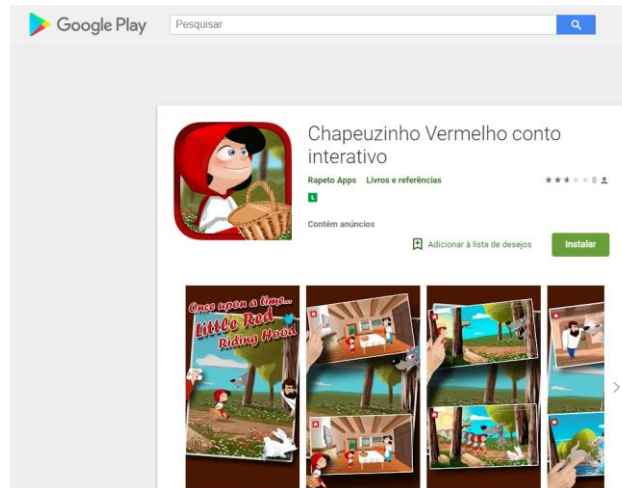
Este aplicativo tem a finalidade de mostrar para o seu público infantil valores e atitudes através das histórias lidas ou contadas, servindo para educar, brincar e se divertir. O aplicativo tem uma vasta seleção de contos infantis interativos com áudio e jogos, como pintar a história com o livro de colorir com várias tonalidades de cores de lápis ou usar o pincel mágico para colorir automaticamente a imagem selecionada; pode apagar a pintura com a borracha; salvar a imagem no ícone do disquete, compartilhar a mesma nas redes sociais ou apagar a pintura no ícone da lixeira.

Também existe o jogo de quebra-cabeça das cenas da história com três níveis de dificuldade. O aplicativo disponibiliza oito idiomas de comando: alemão, chinês, espanhol, francês, inglês, português, russo e valenciana.

No subtítulo 2.1 – **Aplicativos, appbook e e-books**, deste trabalho, nas figuras 1, 2 e 3, mostra-se perfeitamente a distribuição e ícones de comando do appbook citado na história do Patinho Feio.

O Appbook da história do Chapeuzinho Vermelho foi criado por **Rabeto App**, no ano de 2018 (figura 5), para crianças de todas as faixas etárias.

Figura 5 – Chapeuzinho Vermelho conto interativo



Fonte: Rabeto App (2018)

Esse appbook é um jogo de narrativa que recria um conto de fadas clássico, com efeitos sonoros, animações em 3D, desenhos e ilustrações. Disponibilizado em dez tipos de idioma de comando tais como: alemão, chinês, espanhol, francês, inglês, indu, português, russo, turco e valenciana.

O aplicativo tem como objetivo fazer o usuário interagir com a história através dos personagens e objetos. Além de ler e ouvir a história, as crianças podem tocar nos objetos e personagens que ganham vida, sons e movimentos.

A figura 6 abaixo representa a primeira parte da história, onde o narrador faz sua fala. Como pode-se perceber, os objetos não estão sem movimento: porta, janela, armários fechados, lareira sem fogo, quadro da parede preso, cesta de comida sobre a mesa.

Figura 6



Fonte: Tela inicial do Appbook – Chapeuzinho Vermelho

Na mesma imagem (figura 7), percebem-se as mudanças quando a criança interage com a história, dando movimento aos objetos da cena: porta, janela e armários abertos, lareira com fogo, quadro caído e cesta de alimentos aberta.

Figura 7



Fonte: Tela inicial do Appbook – Chapeuzinho Vermelho

Na próxima imagem da história (figura 8), o Lobo Mau está esperando a Chapeuzinho Vermelho no quarto da vovó, somente com a luz do abajur acesa. No áudio, pode-se ouvir o som das batidas vindas da porta, onde alguém bate pedindo para entrar no quarto.

Figura 8



Fonte: Tela do Appbook – Chapeuzinho Vermelho

Nessa mesma cena da história (figura 9), a criança, além de ler e ouvir a narrativa, poderá acender as luzes do quarto, abrir gaveta da cômoda, repetir o som das batidas da porta, movimentar a boca, olhos e pés do Lobo Mau, clicando sobre ele.

Figura 9



Fonte: Tela do Appbook – Chapeuzinho Vermelho

3.4 Uso dos Appbooks em Sala de Aula

A escolha desses dois appbook vai ao encontro da proposta de investigação aqui apresentada, pois se percebe que a Educação Infantil é o primeiro momento com a Escola para o desenvolvimento da criança, em que a curiosidade pode ser uma aliada para novos contatos com a linguagem, a partir do uso de recursos digitais para alcançar esse objetivo. Trata-se de uma nova visão educacional que envolve aprender brincando, aprender vivenciando e aprender fazendo.

As atividades serão organizadas em três etapas (tabela 1) que visam o contato inicial dos alunos com os appbooks, a exploração das narrativas e a proposta de atividades a partir das histórias.

Tabela 1 - Cronograma das Atividades

| Data | Descrição da atividade |
|-----------------|---|
| Dia 10 setembro | <p>Primeiro contato dos appbooks com a turma.</p> <p>Dividir a turma em dois grupos, cada um ficará com uma história.</p> <p>Grupo 1 – Chapeuzinho Vermelho</p> <p>Grupo 2 – Patinho Feio</p> <p>Explicação dos alunos (grupos) sobre o que entenderam do appbook para turma.</p> <p>Desenho coletivo das histórias em cartaz.</p> <p>Essa atividade oportuniza o uso de recursos</p> |

| | |
|-----------------|--|
| | de mídia. |
| Dia 11 setembro | Segundo contato dos appbooks com a turma. Dividir novamente a turma em dois grupos, trocando as histórias. Grupo 1 – Patinho Feio Grupo 2 – Chapeuzinho Vermelho Registro da atividade, em folha de tarefas sobre as histórias. (Anexo I). |
| Dia 12 setembro | Contação das Histórias, usando fantoches dos personagens. Registro em painel. Personagens e seus nomes. (Colagem e desenho). |

Fonte: a autora

Os dados analisados serão os desenhos produzidos pelos alunos durante as atividades de ensino com uso do appbook, o que será o objeto de investigação será: a compreensão das histórias e a identificação dos personagens, explorando o gênero narrativo nas práticas de leitura e a escrita.

Para começar a proposta pedagógica educacional, foram reunidos os alunos do Pré I. Pediu-se para que todos sentassem em círculo no tapete da sala de aula, para que se pudesse explicar a atividade e demonstrar o uso dos aplicativos.

A turma foi dividida em dois grupos. Um grupo explorou a história do Patinho Feio e o outro grupo a história do Chapeuzinho Vermelho.

Em duplas, os alunos exploram primeiramente o appbook livremente, sem conhecimento prévio dos comandos para que explorassem o app sozinhos de forma natural.

Reuniu-se novamente a turma e cada grupo pôde explicar para o restante dos colegas o que descobriu na atividade desenvolvida em sala de aula. Os alunos foram contando com suas palavras o que descobriram, o que o app tinha de divertido e diferente e o que mais gostaram de ver.

Após a explicação simples dos alunos, apresentou-se uma história de cada vez e mostrou-se para eles o que realmente cada appbook tem de funcionalidade.

Realizou-se um registro da atividade através de um desenho coletivo, onde cada criança desenhou o que mais gostou das histórias apresentadas no appbook. Foi usado papel cartaz para a realização da atividade, que, depois de concluída, foi exposta na sala da turma.

No dia seguinte, levaram-se novamente os appbooks para o ambiente escolar. Fez-se a troca dos grupos com as histórias. Nesse segundo momento, pôde-se observar que a forma de exploração das histórias teve outro sentido para a turma.

Após a conclusão dessa atividade, os alunos desenvolveram outra tarefa relacionada com as histórias apresentadas nos dispositivos móveis. Individualmente, entregou-se uma folha de atividades, onde cada aluno deveria identificar as letras do seu nome com o trecho escrito da história, circulando com lápis preto.

Num segundo campo, desenhar a próxima cena da história, usando giz de cera. O objetivo dessa atividade, além da leitura visual das imagens e letras do alfabeto, é identificar as letras do seu nome e representar em desenho a sequência lógica de começo, meio e fim da história (anexo folha da atividade).

No outro dia, foram levados para a sala de aula os personagens das histórias do appbook, em forma de fantoches. Imprimiram-se, em folha de desenho, os personagens, que em seguida foram recortados e colados em um palito de churrasco para melhor manuseio. Recontaram-se os contos infantis do appbook, usando os fantoches. Os alunos foram ajudando oralmente, contando trechos das histórias e fazendo relações dos personagens com sons que se lembravam do aplicativo.

Para concluir, construí-se um painel demonstrativo (tabela 2), separando as duas histórias.

Nesse painel foram colados todos os personagens (fantoches) e identificados os nomes dos mesmos. Posteriormente, será feito um desenho de cada um dos personagens.

Tabela 2 – Exemplo Painel Demonstrativo

| Histórias Infantis – Chapeuzinho Vermelho e Patinho Feio | | |
|---|----------|-------------------------|
| Colagem do | LOBO MAU | Desenho dos personagens |
| Fantoches | | |
| (Lobo Mal) | | |

Fonte: a autora

4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Durante a pesquisa realizada, observou-se que após alguns minutos de manuseio do appbook, os alunos foram questionados sobre o que haviam descoberto nas histórias que estavam ouvindo no aparelho de celular e tablet. Cada dupla pôde falar o que descobriu e que mais chamou a sua atenção.

Para surpresa de todos, foram poucos os alunos que perceberam que, na história do Chapeuzinho Vermelho, o cenário tinha movimento, os personagens e objetos ganhavam vida. Muitas das crianças nem tentaram passar a página da história para dar continuidade na mesma, ficando apenas na página inicial. Porém outros perceberam logo o objetivo do app e exploraram mais a história.

Já a história do Patinho Feio, onde os ícones de comando estavam visíveis, foi mais atrativa para o grupo que o explorou. Logo descobriram que havia outras ferramentas além da narrativa da história e foram perguntando: “Professora, podemos pintar e jogar?”

Essa história chamou mais a atenção dos alunos pelo fato de os ícones estarem apresentados na tela, e assim ficava mais fácil o manuseio, despertando a curiosidade de saber o que existia além do ícone.

Durante as atividades seguintes, a turma se manteve concentrada e prestou muita atenção na narração das histórias. Quando se retomaram as histórias narradas dos aplicativos, conseguiram visualizar e realizar todos os comandos do app, interagindo com a história, mostrando aos colegas o que descobriam e até compartilhando os desenhos pintados na tela no segundo momento de exploração dos appbooks.

Na atividade individual, usando folha complementar, todos os alunos conseguiram desenvolver a tarefa tranquilamente, sem dificuldades no reconhecimento das letras que identificam o seu nome e na representação dos desenhos que identificavam as cenas das histórias, dando sua devida sequência dos fatos narrados.

Essa atividade foi bastante significativa, pois os alunos participaram constantemente, lembrando dos comandos dos appbooks, dos cenários e personagens que apareciam na tela do app e dos objetos que tinham movimento.

A experiência foi muito satisfatória, pôde-se observar que o recurso de mídia trazido para a sala de aula teve um outro olhar para os alunos. As histórias foram contadas de forma diferente, fazendo a turma ter mais interesse na descoberta e ir além do livro impresso, despertando cada vez mais o desejo pela leitura.

Logo abaixo, na tabela 3, apresentam-se algumas diferenças e vantagens de se trabalhar com esses dois appbooks, escolhidos para a turma de Pré I.

Tabela 3 – Quadro Comparativo Appbok

| Appbook | Diferenças entre Appbooks | Vantagens de cada um | Resultados significativos com os alunos Pré I |
|----------------------|---|--|--|
| Chapeuzinho Vermelho | Esse aplicativo tem narrativa e escrita da história. Os personagens, cenário e objetos ganham movimento e sons ao serem tocados pelo usuário. | Esse aplicativo tem duas formas de linguagem (ouvida e lida). O aluno pode participar das cenas da história através da interatividade das cenas dos personagens e objetos. Appbook ajuda no desejo pela leitura, através de um livro digital totalmente divertido e fácil compreensão. | Os alunos, no primeiro momento, tiveram dificuldade na compreensão das funções do app. Mas logo a curiosidade foi mais forte e descobriram todos os recursos que nele existiam, explorando-os. A história, ouvida ou contada, teve mais significado de compreensão para os alunos do que simplesmente folhear o livro impresso. A aprendizagem dos alunos foi bastante satisfatória usando esse app. |
| Patinho Feio | Esse aplicativo tem narrativa e escrita da história. As telas do app têm ícones com atividades de interatividade. Jogo e pintura das | Esse aplicativo tem duas formas de linguagem (ouvida e lida). O aluno, além de conhecer a história, pode participar dela. Pintando, jogando e aprendendo, despertando o gosto pela leitura. | Os alunos logo observaram que no appbook havia ícones de interatividade, e com rapidez exploram o app com bastante interesse na descoberta. Adoram as atividades extras que o app |

| | | | |
|--|--------------------|--|--|
| | cenas da história. | | <p>proporciona.</p> <p>O gosto pela leitura mostrou-se bem presente com esse recurso digital.</p> <p>Além de ouvir/contar a história, os alunos também puderam representar as cenas que mais chamou a sua atenção através do lúdico.</p> <p>O uso do app ajudou na construção da aprendizagem dos alunos, reconheceram as letras do alfabeto e as de seus nomes.</p> |
|--|--------------------|--|--|

Fonte: a autora

Observou-se que o uso do appbook na Educação Infantil auxilia no processo de alfabetização e letramento, mobiliza o interesse do aluno pela leitura, sendo o caráter visual um dos mais significativos, pois potencializa a produção de sentido nessa etapa de ensino.

A experimentação e o contato concreto com recursos midiáticos tornam a leitura vista de um modo diferente, trazendo, para sala de aula, momentos de descontração, onde se aprende brincando.

O uso dos aplicativos em sala de aula faz com que aulas sejam diversificadas e que possam alcançar o mesmo objetivo educacional, desde que usados corretamente e com uma proposta pré-estabelecida.

As tecnologias digitais trazem diversas possibilidades de leitura, que num vasto conjunto de sons, imagens, cores, movimentos, escritas e narrativas, fazem o mundo letrado ganhar outro olhar, uma nova forma de aprender e ler o mundo.

A experiência com a turma de Pré I comprovou que o uso de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação Infantil é importante, pois se faz necessário ter um objetivo e critérios estabelecidos para se alcançar as metas e propostas estipuladas na aprendizagem dos alunos.

Acredito que a experimentação com os dois appbooks escolhidos para a turma atingiu o meu objetivo geral e os específicos. Penso que a utilização de livros digitais com as crianças ajuda e desperta mais o desejo e a vontade de descobrir o que tem atrás daquele ícone na tela, e assim poder explorar essa curiosidade para uma proposta pedagógica.

Os livros impressos continuam sempre tendo destaque e importância na leitura, afinal, sem eles não existiriam autores e suas belas obras. Mas podemos também usar além dos livros, outras leituras literárias de forma diferenciada e moderna.

Contudo, o uso de recursos de mídias em geral são ferramentas que auxiliam na elaboração de um planejamento diferenciado, despertando nos alunos a vontade de ir além e buscar sua autoconstrução educacional.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho surgiu com o propósito de estimular o desejo e o gosto pela leitura, mesmo antes da alfabetização dos alunos do Pré I, da Escola Municipal de Educação Infantil Romana Gonçalves Alves, através de uma nova ferramenta de auxílio nas Tecnologias de Informação e Comunicação, criada recentemente por um aplicativo voltado para público infantil, o APPBOOK.

Houve algumas dificuldades ao desenvolver essa pesquisa, pois, na escola selecionada, não havia disponibilidade de acesso a recursos de mídia para os alunos e assim a presente pesquisa não poderia ser devidamente concretizada.

Surgiu, então, a boa vontade e o desejo de fazer o novo: colegas professores e amigos tiveram a gentileza de emprestar seus aparelhos celulares e tablets para execução desse trabalho com os alunos.

Sem os aparelhos de celulares e tablets, seria impossível desenvolver um trabalho interativo tão rico e almejar os objetivos propostos para uma aprendizagem de qualidade.

O uso de aplicativos em dispositivos móveis promove e facilita o ensino e a aprendizagem dos alunos. Um recurso de alta tecnologia, com interatividade, cores, sons, imagens e narrativas.

Através dos referenciais teóricos, percebe-se que a leitura ganha vida nos recursos digitais. Pensar que apenas os livros impressos podem ser usados como única ferramenta de ensino, é permanecer alheio às novas tecnologias em um mundo totalmente globalizado. E isso vale para etapa da Educação Infantil, quando a curiosidade e o interesse podem ser aliados para novos contatos com a linguagem.

Isso responde à pergunta levantada pela pesquisa: “O uso de aplicativos na Educação Infantil pode possibilitar benefícios no processo de leitura e escrita?”. Com certeza sim. Pôde-se perceber perfeitamente isso quando os alunos do Pré I tiveram a oportunidade de conhecer e usufruir de dois appbooks voltados para suas faixas etárias.

Como observou-se (tabela 3), as vantagens e os resultados significativos da turma no processo de aprendizagem dessas duas histórias interativas, o universo dos sons, comandos digitais dos apps, as cenas e personagens coloridos, as narrativas, fizeram o olhar dos alunos do Pré I despertar para um aprendizado diferente, onde aprender se fez brincando.

Ver os alunos reconhecendo das letras do alfabeto e as iniciais de seus nomes, nas histórias, e saber recontar com suas próprias palavras as cenas, dando sequência de começo, meio e fim, mostrou o quanto eles apreciaram as histórias e podem aprender com elas.

Foram experiências positivas e satisfatórias, com propósitos educacionais alcançados, e o aprendizado ocorreu de forma significativa, possibilitando ao aluno uma aprendizagem divertida, ajudando na sua autonomia e troca de informações entre os colegas de turma.

Na escola em que a pesquisa se desenvolveu, deixou-se como sugestão ao grupo pedagógico a inclusão das mídias nas aulas com os alunos, como usar tablets, celulares, aplicativos, entre tantos outros recursos existentes. Também se sugeriu que fossem adquiridos tablets para os alunos, para o desenvolvimento das aulas. Já que, nessa escola, não existe nenhum recurso digital além do computador que é exclusivamente para as atividades administrativas da demanda da secretaria e direção escolar.

Por fim, o presente estudo mostrou que o uso das mídias digitais, além de ser inovador, atual e necessário, enriquece, acrescenta e ajuda tanto os professores, no desenvolvimento do seu plano de trabalho, quanto os alunos, em sua caminhada escolar, em que, desde cedo, já na sua primeira etapa educacional, as tecnologias se fazem presentes, tanto no ambiente familiar quanto no escolar. Ambas ligadas e direcionadas ao processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Ed. Martins Fontes, São Paulo, 1997.
- BIEGING, Patricia; BUSARELLO, Raul Inácio; ULBRICHT, Vania Ribas; OLIVEIRA, Lídia. **Tecnologia e novas mídias: da educação às práticas culturais e de consumo**. São Paulo: Ed. Pimenta Cultural, 2013.
- BLOOM, Harold. **Como e porque ler?** Ed. Objetivas, Rio de Janeiro, 2001.
- BRASIL, Base Nacional Comum Curricular. **A etapa da Educação Infantil**. Brasília: 2018.
- BRASIL, Secretaria de Educação e Desporto. **Projeto Político Pedagógico PPP - Escola Municipal de Educação Infantil Romana Gonçalves Alves**. Sapucaia do Sul: RS, 2018.
- CONFESSOR, F. I. C. **Novas tecnologias: desafios e perspectivas na Educação**. 1. Ed. Clube dos autores. Brasil, 2011.
- COSSON, Rildo. **Letramento literário**. Ed. Contexto, São Paulo, 2014.
- DESLAURIERS J. P. **Recherche Qualitative**. Montreal: McGraw Hill, 1991.
- GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar**. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- HARTLEY, J. F. Case studies in organizational research. In: CASSELL, Catherine & SYMON, Gillian (Ed.). **Qualitative methods in organizational research: a practical guide**. London: Sage, p. 208-229, 1994.
- ISABALLOS APP; **O patinho feio – tales & livros interativo**. 2017
Disponível em: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.izaapps.uglyduckling>>
Acesso em: 20 agosto 2018.
- KNÜPPE, Luciane. **A criança da Educação Infantil e o mundo letrado**. Revista Electrónica Diálogos Educativos. Ano 3, N° 05, 2003.
- LEFFA, J. Vilson. **A interação na Aprendizagem das Línguas**. 2ª edição, Ed. Educat, Pelotas, 2006.
- MARTINS, G. A. **Estudo de caso: uma reflexão sobre a aplicabilidade em pesquisas no Brasil**. Revista de Contabilidade e Organizações, v. 2, n. 2, p. 9-18, jan./abr., 2008.
- NASCIMENTO, Hugo José; MARTINS, Herbert Gomes; VICTER, Eline Flores. **Aplicativos para dispositivos móveis: Entendendo o conceito de função matemática**. Duque de Caxias – RJ, 2013.
- PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Tradução: Sandra Costa – ed. Ver. – Porto Alegre: Artmed, 2008.

PELLEGRINI, Denise. **Letramento de verdade**. Revista Nova Escola. Setembro, 2001.

RABELLO APP; **Chapeuzinho vermelho conto interativo**. 2018

Disponível em: < <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rapeto.CaperucitaInteractiva>>

Acesso em: 20 agosto 2018.

RAMOM, Fernando; GONZALES, Mesone Fernando, MARINA, Ignácio. **Mobile marketing: a revolução da multimídia**. Tradução e revisão técnica: Paco Torras. São Paulo. 2007.

MENEGALLI, Ana Cláudia. **A inclusão digital na Educação Infantil**. Revista Virtual Ágora. Porto Alegre, Ano 1, volume 1, 2010. Disponível em:

<http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/revistavirtualagora/artigos/infantil_grupo.pdf>

Acesso em: 10 de agosto 2018.

SAMPAIO, Carmem Sanches. **Alfabetização na Pré-escola**. Revisitando a Pré-escola. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

SARAIVA, Juracy Assmann; MÜGGE Ernani; KASPARI, Tatiane. **Texto Literário - Respostas ao desafio da formação de leitores**. Ed. Oikos, São Leopoldo: RS, 2012.

SILVA, Leandro; PIRES, Daniel; NETO, Silvio. **Desenvolvimento de Aplicações para Dispositivos Móveis: Tipos e exemplo de Aplicação na plataforma IOS**. GOIÂNIA: GO, 2015.

SILVA, Patricia F.; FAGUNDES, Léa da Cruz; MENEZES, Crediné Silva. **Como as crianças estão se apropriando das Tecnologias Digitais na Primeira Infância?** RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação, V.16, Nº1, julho 2018.

SILVA, Vera Maria Tietzmann. **Leitura literária e outras leituras: impasses e outras alternativas no trabalho do professor**. BELO HORIZONTE: RHJ, 2009.

SOUZA, Ana Lúcia; CORTI, Ana Paula; MENDONÇA, Márcia. **Letramento no ensino médio**. Ed. Parábólica, São Paulo, 2012.

TEIXEIRA, Declaury Jorge; GONÇALVES, Berenice. **Tecnologia e novas mídias: da educação às práticas culturais e de consumo. Narrativa e interatividade nos livros digitais infantis: uma análise do eBookapp The Numberlys**, São Paulo: Ed. Pimenta Cultural, 2013.

YIN. R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3 ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ANEXO I

Atividades desenvolvidas turma de Pré I

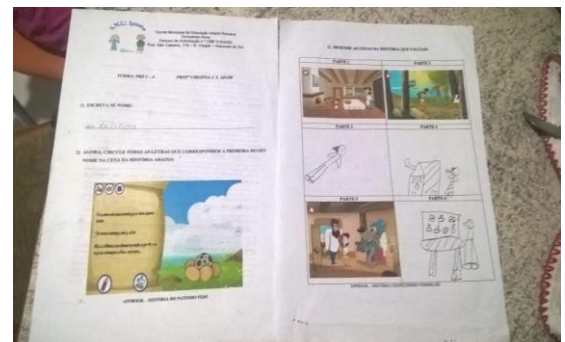
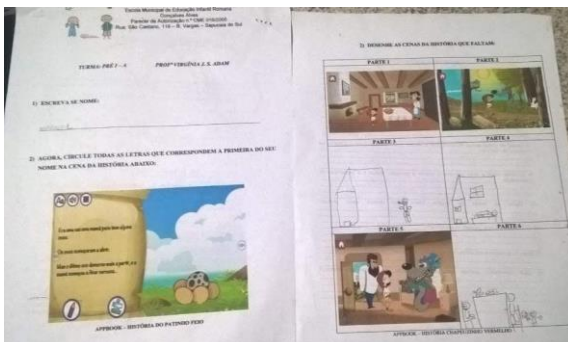
DIA 10/09 - Primeiro contato dos appbooks com a turma, usando aparelhos celulares e tablets. Histórias: Chapeuzinho Vermelho e o Patinho Feio.

Dividir a turma em dois grupos, cada um ficará com uma história para explorá-la.
Desenho coletivo dos alunos sobre as histórias em cartaz.



DIA 11/09 - Segundo contato dos appbooks com a turma.

Registro da atividade, em folha de tarefas sobre as histórias. (Anexo II).



DIA 12/09 - Contação das histórias, usando fantoches dos personagens.

Registro em painel. Personagens e seus nomes. (Colagem e desenho).



Chapeuzinho Vermelho



Patinho Feio

ANEXO II

E.M.E.I. Romana



Escola Municipal de Educação Infantil Romana
Gonçalves Alves
Parecer de Autorização n.º CME 016/2005

I TURMA: PRÉ I – A

PROF^a VIRGÍNIA J. S. ADAM

1) ESCREVA SE NOME: _____

2) AGORA, CIRCULE A PRIMEIRA LETRA QUE CORRESPONDE A DO SEU NOME NA CENA DA HISTÓRIA ABAIXO:



APPBOOK – HISTÓRIA DO PATINHO FEIO

2) DESENHE AS CENAS DA HISTÓRIA QUE FALTAM:

| PARTE 1 | PARTE 2 |
|---|--|
|  <p>Um dia, a mãe de Chapeuzinho Vermelho mandou a para a casa de sua avó, que estava doente, para dar-lhe um cesto de pães, chocolates e doces.</p> |  <p>— Chapeuzinho Vermelho, onde vai com tanta pressa? Minha avó não doente? Chapeuzinho Vermelho nega, mas que ela estava no caminho para a casa de sua avó? Logo, ele disse: — É só o caminho mais curto para chegar lá e deixá-lo mostrar-lhe isso.</p> |
| PARTE 3 | PARTE 4 |
| | |
| PARTE 5 | PARTE 6 |
|  <p>Ao ouvir disso, Chapeuzinho Vermelho, muito assustada, começou a correr ao redor da casa gritando.</p> | |

ANEXO III



Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação
Curso de Especialização em Mídias na Educação / Pós-graduação *Lato Sensu*

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A pesquisadora **VIRGÍNIA JAIANE DA SILVA ADAM**, aluna regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-Graduação *lato sensu* promovido pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação da Professora Rosangela Garcia, solicita a autorização da Instituição de Ensino Escola Municipal de Educação Infantil Romana Gonçalves Alves, do Município de Sapucaia do Sul/RS, para realizar a pesquisa sobre a investigação do: **“O USO DO APPBOOK NA EDUCAÇÃO INFANTIL”** junto a turma de Pré I.

Tem como objetivo sua pesquisa: Investigar os benefícios e a importância dos recursos de mídias para a leitura na Educação Infantil, assim como trazer alternativas de material didático envolvendo a leitura, visando a promover a curiosidade, o desejo e a participação dos alunos numa construção coletiva. A participação dessa pesquisa não oferece risco ou prejuízo ao aluno. E seus dados não serão divulgados.

A pesquisadora compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venha a ter no momento da pesquisa.

.....

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

EU _____, representante dessa Instituição de Ensino, na função de _____, concordo com o desenvolvimento da pesquisa e a autorização dos dados da Escola.

Assinatura do representante da escola

Assinatura da pesquisadora

Sapucaia do Sul, ____ de _____ de 2018.