

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL REI**  
**NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

CRISTINA DE SOUZA MATIAS RIBEIRO

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL: ESTIMULAÇÃO DOS  
CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS PAUTADAS NA BNCC COM A  
UTILIZAÇÃO DO CELULAR NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

BELO HORIZONTE

2019

CRISTINA DE SOUZA MATIAS RIBEIRO

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL: ESTIMULAÇÃO DOS  
CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS PAUTADAS NA BNCC COM A  
UTILIZAÇÃO DO CELULAR NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a UFSJ como  
pré-requisito para obtenção do título de especialista em:  
Mídias em Educação.

Orientador: Prof. Dr. Luis Fernando Soares

BELO HORIZONTE

2019

CRISTINA DE SOUZA MATIAS RIBEIRO

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL: ESTIMULAÇÃO DOS CAMPOS DE  
EXPERIÊNCIAS PAUTADAS NA BNCC COM A UTILIZAÇÃO DO CELULAR NO  
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

**Orientador:** \_\_\_\_\_

**Prof. Dr. Luis Fernando Soares**  
**Universidade Federal de São João del-Rei**

**Examinador:** \_\_\_\_\_

**Prof. Dr. Rafael Cesar Russo Chagas**  
**Universidade Federal de São João del-Rei**

**São João del-Rei** \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

## RESUMO

RIBEIRO, Cristina de Souza Matias. Título. Alfabetização e letramento digital: estimulação dos campos de experiências pautadas na BNCC com a utilização do celular no processo de alfabetização. 2019. 19. f. Trabalho de Conclusão de Curso – Especialização em Mídias em Educação – Universidade Federal de São João del-Rei.

Este trabalho foi proposto com o intuito de reafirmar a necessidade da utilização das mídias digitais no processo de alfabetização e letramento na educação infantil. Considerando que as crianças necessitam de estímulos desde a primeira infância, e se tratando de crianças que já tem acesso aos celulares, muita das vezes de forma desordenada, sem nenhuma finalidade pedagógica, por que não utilizar essa mídia para promoção significativa de ganhos reais na sua aprendizagem. A Base Nacional Comum Curricular – (BNCC), prima em assegurar aos estudantes dez competências gerais sendo uma delas: “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. Através do Ensino Híbrido o presente estudo tem como objetivo fazer uma revisão de metodologias tradicionais possibilitando a uma nova metodologia ativa no ensino da educação infantil, tendo como protagonistas as crianças e os docentes e os pais como mediadores desse conhecimento. Este trabalho faz as provocativas de implementação das Tecnologias da informação e comunicação - (TIC) nas escolas, bem como criar estratégias que permitam determinar o diálogo entre as linguagens das mídias, são uns dos desafios para a Educação atual.

**Palavras-chave:** BNCC, Educação Infantil, Alfabetização e Letramento Digital, Ensino Híbrido

## ABSTRACT

RIBEIRO, Cristina de Souza Matias. Título. Alfabetização e letramento digital: estimulação dos campos de experiências pautadas na BNCC com a utilização do celular no processo de alfabetização. 2019. 19. f. Trabalho de Conclusão de Curso – Especialização em Mídias em Educação – Universidade Federal de São João del-Rei.

This work was proposed with the purpose of reaffirming the necessity of the use of digital media in the process of literacy and literacy in early childhood education. Considering that children need stimuli from an early age, and if they are children who already have access to cell phones, often in a disorderly way, with no pedagogical purpose, why not use this media to promote real gains in their learning . The National Curricular Common Core - BNCC, assists students with ten general competences as it is defined as knowledge mobilization, and one of the competencies is: "Understand, use and create digital information and communication technologies in a critical, meaningful, reflective way and ethics in the diverse social practices (including the school ones) to communicate, to access and to disseminate information, to produce knowledge, to solve problems and to exert protagonism and authorship in the personal and collective life ". Being the acquisition of digital culture, digital language. And through Hybrid Teaching the present study aims to review traditional methodologies enabling a new active methodology in the education of children. Taking children and teachers and parents as mediators of this knowledge. This work makes the provocative of the implementation of Tic's in schools, as well as creating strategies that allow to determine the dialogue between the languages of the media, are one of the challenges for the current Education.

Keywords: BNCC, Early Childhood Education, Literacy and Digital Literacy, Hybrid Education

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>07</b>
<b>2. BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR ( BNCC).....</b>	<b>08</b>
<b>3. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL.....</b>	<b>09</b>
<b>4. ENSINO HÍBRIDO.....</b>	<b>11</b>
<b>5. APLICATIVOS DE CELULAR COMO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....</b>	<b>12</b>
<b>6. CONCLUSÃO.....</b>	<b>19</b>
<b>7. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>20</b>

## 1-INTRODUÇÃO

Na rotina das docentes da educação infantil, experimentam incertezas como promover um ensino mais interessante, tendo como um desafio principal, as crianças em tenra idade, já utiliza a tecnologia em larga escala. Como que podem utilizar isso ao seu favor?

Sendo que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) aborda a utilização das tecnologias no processo da aprendizagem desse sujeito, de forma que tenha acesso à cultura digital. Mas as hesitações relacionadas às tecnologias é como desenvolver e aplicar no trabalho pedagógico.

De um lado, se vêem pressionadas pelas exigências pela BNCC. De outro lado, se deparam com a ausência de recursos tecnológicos, de uma gestão pública, onde viabilizem o custeio das tecnologias nas instituições de educação infantil, pois não é uma realidade em instituições públicas municipais a existência de salas de informática para que as crianças da educação infantil tenham acesso às tecnologias.

As crianças têm acesso aos celulares de seus pais ou seus responsáveis, de forma demasiada, apenas com intuito de prender a sua atenção para que possa ter um momento de quietude. Sobre essa premissa, há a observação que é um fato recorrente na maioria dos lares brasileiros, porque não utilizar a tecnologia a favor da aprendizagem da criança.

De certo não se pode negar o interesse que elas têm ao manusear e utilizar o celular. Pautadas em uma metodologia do ensino híbrido e o envolvimento dos docentes e seus responsáveis é possível criar práticas que lhes ajudem a compreender melhor a relação entre a criança da educação infantil, a prática pedagógica e o processo de apropriação da linguagem digital.

São continuas indagações, tais como: é apropriado trabalhar aspectos relacionados à cultura digital com grupos de crianças tão tenra de idade? Que trabalho pedagógico voltado para o aprendizado da cultura digital a educação infantil pode ou deve garantir?

Neste trabalho propõe-se, então, uma pesquisa Bibliográfica, ampliando o conhecimento da alfabetização e letramento digital. Este projeto tem como objetivo analisar a contribuições

quanto ao uso de celular na estimulação dos campos de experiências primados na BNCC da Educação Infantil em uma faixa etária de crianças pequenas, que são crianças de 4 a 5 anos e 11 meses. Por isso, o método que melhor atende e que está mais adequado às necessidades desta proposta, é a Pesquisa Bibliográfica.

## **2- BNCC**

A reflexão da prática do docente na educação infantil, veio por meio da reformulação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Onde o projeto prima em assegurar aos estudantes dez competências gerais como ela se define como mobilização de conhecimento.

### **COMPETÊNCIAS GERAIS DA EDUCAÇÃO BÁSICA:**

1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. 2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. 3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural. 4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo. 5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. 6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. 7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e



promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta. 8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas. 9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza. 10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

(BRASIL. Base Nacional Comum Curricular – BNCC p. 9 2017).

A BNCC da educação infantil nos faz convite à percepção da prática docente na aquisição da cultura digital. Onde o docente possa se perceber na ampliação da cultura pautadas na tecnologia. Tornando as crianças agentes potenciais de ampliação do conhecimento digital. Respeitando a infância e suas singularidades.

Como assevera Antunes (2013), janelas das oportunidades corroboram que esses seres tão pequenos, sejam uns exímios descobridores de experiências únicas. Através de boas metodologias, promovidas pelos docentes, nos campos das experiências que lhes permitem acesso lúdico ao conhecimento!

Boas práticas na educação infantil é um sinal de crianças felizes, autônomas, conscientes que o processo de aprendizagem é contínuo e que não necessita ser acelerado, pois a aprendizagem ocorrerá de acordo com o processo de maturação de cada criança. Respeitando assim, como um indivíduo.

### **3- ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL**

A introdução da alfabetização e letramento digital, segundo Coscarelli (2005), ocorre de maneira significativa já que amplas possibilidades de contato com a escrita também existem no ambiente digital (tanto para ler e quanto para escrever). Isto para que a criança possa ser potencialmente trabalhada em suas múltiplas inteligências desde o primeiro contato com a escolarização

tecnológica. Onde a criança possa começar a criar símbolos para a sua aquisição de linguagem e o processo de elaboração do pensamento.

Segundo López, “As crianças pequenas exercem seu domínio sobre o mundo explorando e construindo significados” (LÓPEZ, 2016, p.94).

Sobretudo, o conhecimento torna-se significativo para crianças de acordo com a ampliação das experiências vivenciadas, principalmente se elas forem promovidas por ações lúdicas, onde as crianças sentem o maior interesse, pois a aprendizagem perpassa pela emoção.

Segundo Antunes (2013) o processo de ampliação do conhecimento das crianças através de múltiplas inteligências como da lingüística estimula a ampliação do vocabulário, e com isso, a estimulação da leitura e através de jogos de linguagem desenvolvem a ampliação da consciência fonológica de forma cognitiva que promove de forma natural o processo de leitura e escrita dessa criança.

Como assevera Coscarelli (2005), “O computador tem muito a contribuir como fonte de informação e como meio de comunicação”.

Com isso, se garante um dos seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento assegurados na educação infantil:

**Explorar** movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a *tecnologia*. (BRASIL. Base Nacional Comum Curricular – BNCC p. 37 2017).

A abordagem pontuada por Baptista (2010) reforça esse processo da aquisição da leitura e escrita na educação infantil como sendo um processo que precisa ser introduzido na primeira infância de uma forma lúdica, onde as crianças tenham prazer em estar naquele ambiente educacional e que sejam a elas permitindo ser criança. Isto porque as crianças precisam sentir pertencentes aqueles lugares, ter vínculo e emoções para que a aprendizagem faça sentido.

Pois como declara Baptista:

[...] a linguagem escrita pode ser trabalhada por meio de estratégias de aprendizagem capazes de respeitar as características da infância. Para isso, o trabalho com a leitura e a escrita precisa ser coerente com o universo infantil, com a forma lúdica da criança construir significados para o que faz para o que vê e para aquilo que experimenta. O direito de ter acesso ao mundo da linguagem escrita não pode descuidar do direito de ser criança - e há muitas maneiras de se respeitarem as duas coisas. (BAPTISTA, 2010 p.14).

Todavia, esse trabalho ter como premissa um caráter multidisciplinar, onde a aquisição da leitura e escrita seja promovida pelo acesso de novas metodologias que percorra sobre o universo digital que percebe a criança em sua totalidade para que contemple o processo do desenvolvimento da sua aprendizagem de forma significativa e tecnológica.

#### **4- ENSINO HÍBRIDO:**

O ensino híbrido vem de encontro com as metodologias que são abordadas na educação infantil, pois é necessário o envolvimento dentro da sala de aula e em casa. No estágio de ensino que é a educação infantil o acompanhamento escolar é feito de forma significativo nessa etapa.

Ele tem como abordagem a ligação das atividades presenciais e as atividades por meio das tecnologias de digitais. E na educação infantil esse processo pode se iniciar com a utilização dos celulares dos próprios responsáveis, como forma de acesso a cultural digital. Com isso pode ser uma estratégia de aprendizagem que o foco seja na criança, onde ele possa fazer as descobertas prévias.

“ O ensino híbrido é um programa de educação formal no qual um aluno aprende pelo menos em parte, por meio do ensino on-line, com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, lugar, modo e/ou ritmo do estudo, e pelo menos em parte em uma localidade física, supervisionada, fora de sua residência.”  
(CHRISTENSEN;HORN;STAKER, 2013). Aput, (BACICH;NETO;TREVISANI, 2015. P.35)

BACICH (2015) dialoga que no ensino híbrido a criança tem o acesso às informações antes de chegar à sala de aula, pois terá acesso ao conteúdo pelo celular de forma lúdica, através da mediação do docente e seu envolvimento. No Planejamento das atividades que irão para casa e

que serão reforçadas no dia seguinte, onde terá a experiência vivenciada pela navegação utilizando o celular dos pais como estratégias metodológicas.

Entretanto, a criança se torna atuante no processo de aprendizagem, sendo o foco do processo e não na transferência de informação que somente o docente tinha.

A criança nessa faixa etária possui vantagens nesse processo da aquisição da aprendizagem, devido às janelas de oportunidades, onde a aquisição do conhecimento é um fator presente e bastante significativo. Devido à mudança de ambiente, sendo o lugar que mais provém prazer à criança pode ser positivo para sua aprendizagem. Quando a mesma for provocada naquele conhecimento, ela recorrerá as suas emoções e buscará em suas memórias a significação para a sua aprendizagem. As interfaces não vieram para dar fim ao ensino tradicional ou a sala de aula e sim agregar novos meios de aprendizagem no campo presencial e virtual, tendo uma nova proposta de metodologia prevista no ensino híbrido:

“ No ensino híbrido, a tecnologia vem ajudar na personalização da aprendizagem e transformar a educação massificada em uma que permita ao aluno aprender no seu ritmo e de acordo com os conhecimentos previamente adquiridos, o que também possibilita que os estudantes avancem mais rapidamente. (BACICH;NETO;TREVISANI, 2015. p.131)

O ensino híbrido se torna pertinente ao alcançar todos os alunos respeitando tempo e os limites de cada um, promovendo assim a equidade no ambiente escolar. E assim por, meio das interfaces permite a aquisição da cultura digital.

## **5- APLICATIVOS DE CELULAR COMO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

A utilização de aplicativos e de jogos digitais contribui com o processo de alfabetização e letramento digital, pautadas na estimulação nos campos de experiências, Traços, sons, cores e formas baseadas na BNCC, para faixa etária de Crianças pequenas (4 anos -5anos e 11 meses) (p.41). Tendo como objetivos específicos em descrever as práticas que ocorrem em uma turma de Crianças Pequenas no âmbito do desenvolvimento do projeto alfabetização e letramento digital referente à Educação Infantil. Nos ambientes virtuais existem aplicativos que podem ser

utilizados pelos docentes e pelas famílias para promoção da aquisição da cultura digital e o processo de alfabetização e letramento das crianças possa acontecer de forma lúdica.

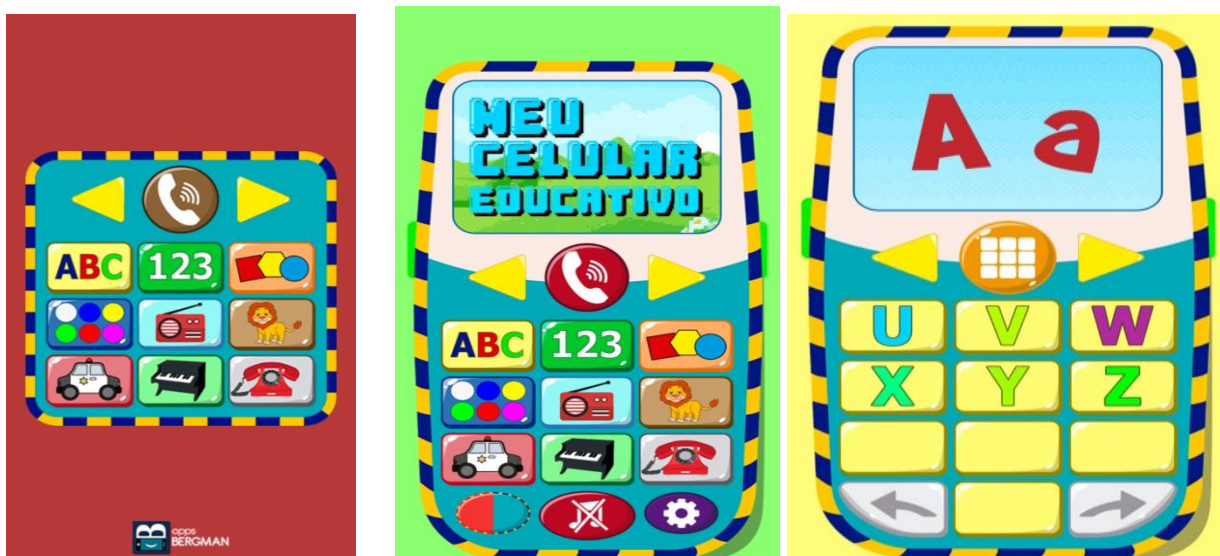
Existe nas plataformas digitais, loja oficial de aplicativos de celular conhecidos como apps para smartphones, iPhones e tablets, iPad, com sistema operacional Android ou IOS, que são sistemas da Apple e Google. Através da loja, os usuários podem fazer o download e instalar apps, sendo a maioria deles gratuitos e a outra quantidade, pagos. Além dos apps, o Google Play Store também serve como uma loja de mídia digital, oferecendo músicas, revistas, livros, filmes e programas de televisão. Neste estudo vamos utilizar aplicativos para smartphones com sistema operacional Android.

O aplicativo “Meu Celular Educativo” (FIGURA 1) ele aborda várias curiosidades que pode ser trabalhado com a criança em idade pré-escolar:

**Figura 1: Tela ilustrativa do aplicativo “Meu aplicativo EDUCATIVO”.**



**Figura 2: Telas mostrando os MENUS INICIAIS**



APLICATIVO 2: Números (FIGURA 3): Apresenta os números de 1 a 100 e quando clica no número fala o nome do número e é mostrado o número pelo visor. Isso possibilita o reconhecimento dos numerais, mas para que houvesse o processo de alfabetização matemática da criança, seria interessante que o aplicativo iniciasse a contagem pelo número zero, que não consta no teclado apenas no visor, e que relacionasse o número a quantidade que ele se refere, assim, a criança pode perceber que o número tem a quantidade específica e não apenas decorar o numeral sem saber realmente relacionar o número e a quantidade.

**Figura 3: Tela sobre NUMERAIS**



**Figura 4: Tela sobre FORMA GEOMÉTRICAS**



APLICATIVO 3: Números (FIGURA 4): Formas Geométricas: Exibe as formas geométricas e quando clica na forma fala o nome da forma e é mostrado a forma pelo visor. Possibilitando o reconhecimento das mesmas.

**Figura 5: Tela sobre CORES**



APLICATIVO 4: Números (FIGURA 5): Cores: Aponta as cores e quando clica na cor fala o nome da cor e é mostrado a cor pelo visor. Possibilitando o reconhecimento das mesmas.

**Figura 6: Tela sobre MÚSICAS**



APLICATIVO 5: Números (FIGURA 6): Músicas: Apresenta dez músicas instrumentais

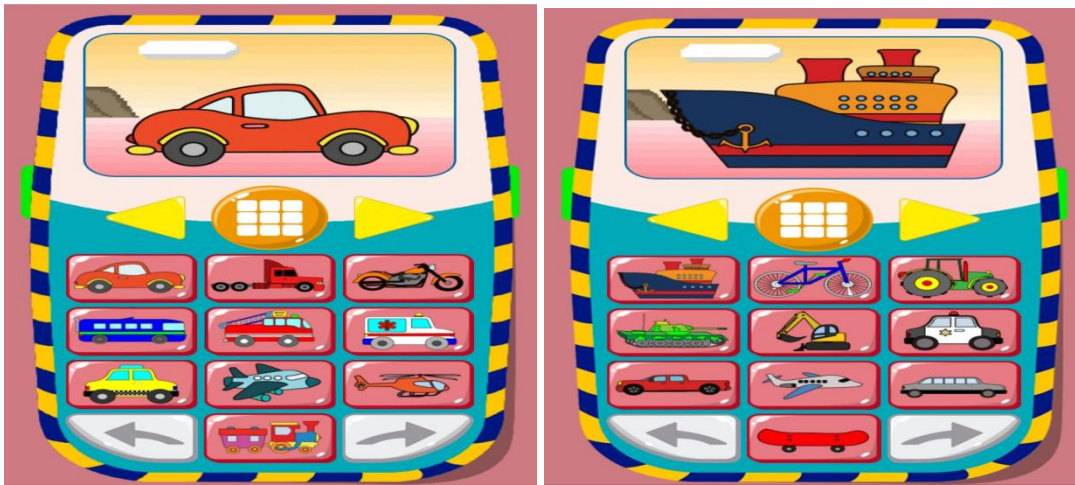
**Figura 7: Telas sobre ANIMAIS**



APLICATIVO 6: (FIGURA 7): Animais: Exibe o desenho de animais e quando clica no animal emite o som que ele faz, mas não informa qual é o nome do animal.



**Figura 8: Telas sobre TRANSPORTES**



APLICATIVO 7: (FIGURA 8): Transportes: Exibe o desenho de vários meio de transporte e quando clica no meio de transporte emite o som do barulho que ele faz. Mas não informa o nome do transporte.

**Figura 9: Telas sobre INSTRUMENTOS MUSICAIS**



APLICATIVO 8: (FIGURA 9): Instrumentos Musicais: Exibe o desenho de vários instrumentos e quando clica no instrumento emite o som do instrumento. Mas não informa o nome do instrumento.

**Figura 10: Tela sobre TELEFONE**



APLICATIVO 9: Números (FIGURA 10): Telefone: Apresenta o desenho de um telefone e quando clica nas teclas assimila um telefone de verdade, e reproduz o som de chamadas.

### **5.1 Utilização de jogos na Educação Infantil:**

Como se propõem neste projeto a discutir a cultura digital a partir de aplicativos que aplicam a cultura de jogos na educação infantil, localizei em Antunes (2013) a afirmação de que pode-se ser para a criança “como um estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver,” (ANTUNES, 2013, p.11). Contudo, eles não devem priorizar a competição entre as crianças, destacando aspectos referentes à vitória ou derrota. Assim, de acordo com esse pesquisador, o uso de jogos na educação infantil é um caminho da iniciação ao prazer, da descoberta, pois enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o docente a conduzir, estimular a aprendizagem. A criança através do brincar com a utilização dos jogos desenvolve uma aprendizagem significativa, pois estimula novos conhecimentos e desenvolvem novas habilidades. Pois como assevera Antunes (2013):

A imprescindível “linguagem” dessa atividade é o brincar, é o jogar. Portanto a brincadeira infantil está muito mais relacionada a estímulos internos que a contingências exteriores. A criança não é atraída por algum jogo por forças externas inerentes ao jogo e sim por uma força interna, pela chama acesa de sua evolução. É por essa chama que busca no meio exterior os jogos que lhes permitem satisfazer a necessidade imperiosa posta por seu crescimento. Mais existem dois aspectos cruciais no emprego dos jogos

como instrumentos de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos reunidos em um manual somente tem validade efetiva quando rigorosamente selecionadas e subordinadas à aprendizagem que se tem em mente com meta. Em síntese, *jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento*, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o processo dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar. (ANTUNES, 2013 p.37)

Deste modo, foi preparado uma síntese da importância dos jogos na educação infantil de constituir um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro de uma programação proposta pelo docente, para que deste modo a criança possa organizá-los e simbolizar estes desafios. Mas para tal estes precisam ser intrigantes e estimulantes, para que assim seja possível ser concretizados pelas crianças, sendo que é importante que o docente valorize as tentativas do erro e do acerto, principalmente com reforços positivos, para que a criança permaneça entusiasmada com a proposta dos jogos.

## **6- CONCLUSÃO:**

É fundamental e indispensável que haja um trabalho coeso e sério e que sejam realizados em parceria entre os docentes e as famílias, pois precisam ter a clareza que o processo de alfabetização na educação infantil tem que acontecer de uma forma natural e lúdica respeitando assim a maturação de cada indivíduo.

O recurso tecnológico utilizado neste projeto, o celular, pode ser mais bem aproveitado para que seja benéfico no processo de aprendizagem da criança sendo uma interface entre escola e família, todos em prol do desenvolvimento da criança. Pois é possível utilizá-lo com a finalidade lúdica com foco no conhecimento ampliado das crianças com viés educacional e possibilitando o princípio básico do ensino híbrido.

É importante que haja políticas públicas que façam sair do papel a aquisição da cultura digital, proposta pela BNCC na educação infantil. Que essa aquisição a cultura digital, não fique restrita

apenas aos celulares das famílias, mas, sim possibilitando acesso a outras mídias dentro da instituição escolar como uma sala de informática desde a primeira etapa do ensino fundamental.

## **7-REFERÊNCIAS**

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2013.

APPS BERGMAN: **Meu celular educativo**. Belo Horizonte, MG. Apps Bergman, 2017. Disponível em: <http://appsbergman.com/> Acesso em 09 de Janeiro de 2019.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BAPTISTA, Mônica Correia. **A linguagem escrita e o direito à educação na primeira infância**. In: SEMINÁRIO NACIONAL DO CURRÍCULO EM MOVIMENTO: PERSPECTIVA ATUAIS, 1, 2010, Belo Horizonte. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=6673-linguagemescritaedireitoaeducacao&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=6673-linguagemescritaedireitoaeducacao&Itemid=30192). Acesso em 24 de setembro de 2018.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf). Acesso em 24 de setembro de 2018.

COSCARELLI, Carla, RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Ceale, Autêntica, 2005.

LÓPEZ, María Emilia. Brincar, Cantar, Narrar: Os bebês como autores – A terceira zona ou espaço potencial: território da arte e da brincadeira. BRASIL. MEC /SEB, 2016. 120 - **(Coleção Leitura e escrita na educação infantil; v.4). Bebês como leitores e autores** / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. - 1. Ed.- Brasília: Linguagem oral e linguagem escrita na educação infantil: práticas e interações / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. - 1. ed. – Brasília.