

ALFABETIZAR NA ERA DIGITAL: um apelo à realidade

LITERACY IN THE DIGITAL AGE: an appeal to reality

Francisca Rodrigues Lopes¹, Liliane Rodrigues de Almeida Menezes², Elizângela Silva de Souza Moura³

Resumo

Este artigo tem como objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa desenvolvida junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação, da Universidade Federal do Tocantins. A finalidade da pesquisa foi a de identificar, junto a um grupo de professoras alfabetizadoras do Colégio Santa Cruz em Araguaína/TO, qual a concepção destas a respeito do uso das mídias digitais no processo de alfabetização de crianças. O referencial teórico para a compreensão da temática, assim como para a análise dos dados, teve como base autores como: Fantin (2018), Santaella (2013), Soares (2009), Moran (2006) e Valente (2000), dentre outros autores que vêm discutindo a questão da alfabetização na era das mídias digitais. Quanto à natureza, a pesquisa foi aplicada na forma exploratória, com abordagem qualitativa, utilizando-se do método e procedimento de pesquisa de campo e tendo como instrumento de coleta de dados o uso de entrevista semiestruturada. Os resultados identificaram que as professoras concebem a importância de integrar a mídia digital à prática alfabetizadora e reconhecem que não têm como ignorar que as crianças convivem com uma realidade informatizada. Porém, após a análise das respostas, pôde-se concluir que, na prática diária, há algumas contradições entre o dizer e o fazer, pouca apropriação e uso das tecnologias.

Palavras-chave: Alfabetização. Professor. Mídia digital. Tecnologia.

Abstract

This article aims to present the results of a research developed with the Professional Master's Program in Education, from the Federal University of Tocantins. The purpose of the research was to identify, together with a group of literacy teachers from the Santa Cruz High School College in Araguaína/TO, the conception of these about the use of digital media in the process of children's literacy. The theoretical reference for the understanding of the subject as well as the data analysis was based on authors such as: Fantin (2018), Santaella (2013), Soares (2009), Moran (2006) and Valente (2000), among other authors who have been discussing the issue of literacy in the age of digital media. As for nature, the research was applied in the exploratory form, with a qualitative approach, using the field research method and procedure and having as the instrument of data collection the use of semi-structured interview. The results identify that the teachers conceive the importance of integrating the digital media with the literacy practice and recognize that they cannot ignore that the children coexist with a computerized reality, however, after analyzing the answers, it was possible to conclude that, in daily practice, there are some contradictions between saying and doing, little appropriation and use of technologies.

Keywords: Literacy. Teacher. Digital media. Technology.

¹ Universidade Federal do Tocantins - UFT - ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4412-3523>

E-mail contato: france@uft.edu.br

² Faculdade Católica Dom Orione - FACDO - ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8390-1896>

³ Faculdade Católica Dom Orione - FACDO - ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5026-8908>

Recebido em 30 de Março de 2019; Aceito em 27 de Agosto de 2019.

INTRODUÇÃO

É fato que as mídias já fazem parte do cotidiano e ganham cada vez mais espaço na vida das pessoas de todas as gerações. Prova disso é a popularização e inserção delas nas diversas ações consideradas rotineiras, isto é, faz-se uso de serviços ou aparelhos tecnológicos sem se dar conta, como, por exemplo: o uso do carro automático, do micro-ondas, da máquina de lavar, da geladeira digital, da panela elétrica e máquina de fazer pão programada etc. Portanto, as tecnologias digitais de informação e comunicação estão em todos os lugares e passaram, nas últimas décadas, a influenciar decisivamente os modos de vida da sociedade.

Desta forma, é natural que estejamos todos imersos na cultura das mídias digitais, e fazendo, diariamente uso dos aparatos próprios desta cultura, de modo que já não se pode mais viver sem a internet, *tablets*, celulares, androides, comunidades virtuais, redes sociais, realidade virtual, ou seja, os diversos artefatos que caracterizam e denominam esta forma de imersão: a Cibercultura. Fato que afeta e modifica os hábitos, modos de interagir, de trabalhar e de aprender em praticamente todas as partes do planeta.

Esta realidade já não pode mais passar despercebida pela escola, uma vez que as crianças, de diferentes classes sociais, passaram a ter contato e acesso ao mundo tecnológico cada vez mais cedo, a começar pelos brinquedos que agora são mais inteligentes, mais animados e mais interativos. Diversos outros recursos midiáticos sofisticados são manuseados pelas crianças que, através do simples ato de “tocar”, as colocam em interação com um mundo cheio de coisas interessantes: desenhos animados, jogos, músicas, imagens e histórias. Tudo isso leva as crianças a se aventurarem em novos ambientes que, embora desconhecidos, são mais inteligentes e desafiadores.

Pode-se afirmar que a prática educativa da escola e as perspectivas metodológicas de alfabetização, ainda largamente utilizadas, baseadas na apresentação de letras, sílabas, palavras, por meio de abecedários e cartilhas, estão em descompasso com a realidade da grande maioria das crianças que, através do contato com as mídias, apreendem o todo das coisas.

Diante disso, essa pesquisa indagou: como alfabetizar crianças na era e cultura das mídias digitais?

Na busca por respostas a este questionamento, foi realizada uma pesquisa com professoras de alfabetização a fim de entender o que elas pensam sobre a utilização de mídias no processo de alfabetização de crianças, incluindo o uso de *softwares* educativos, o uso do laboratório de informática da escola e o uso de outros aparelhos que as crianças costumam utilizar.

A pesquisa partiu da hipótese de que muitos professores inseridos na era digital não estão alheios a ela, porém, não sabem aproveitá-la de maneira eficaz no desenvolvimento pedagógico em sala de aula. Consideramos, também, que a apropriação das tecnologias digitais pela escola é algo necessário e urgente, pois a escola deve estar aberta à realidade vivenciada pelas crianças que adentram seus muros.

O foco deste estudo foi direcionado ao processo de alfabetização em tempo de cultura digital e o que será apresentado, através deste texto, são partes dos resultados obtidos a partir da análise dos dados, isto é, daquilo que foi percebido nas falas das entrevistadas. Para isso, primeiramente, será feita uma reflexão sobre o que é alfabetizar e letrar na era digital; em seguida, uma discussão sobre a alfabetização de crianças através das mídias; depois, a apresentação dos resultados da pesquisa realizada com as professoras alfabetizadoras e, por fim, na conclusão, faremos uma breve análise das concepções das entrevistadas sobre a alfabetização na era digital.

ALFABETIZAR E LETRAR NA ERA DIGITAL

A alfabetização, no mundo atual, permeado pelas tecnologias da informação e comunicação, passa a ser um desafio que exige dos professores resiliência para contínua aprendizagem das múltiplas possibilidades ofertadas pelas mídias e habilidade para superar os modelos tradicionais. Isto porque, uma vez inseridos na sociedade do conhecimento e altamente tecnológica, torna-se necessário que, tanto o alfabetizando quanto o professor consigam inferir, com

preender, criticar e transitar no mundo da escrita de forma que sejam capazes não só de:

[...] ler e escrever, enquanto habilidades de decodificação e codificação do sistema da escrita, mas, e sobretudo, de fazer uso real e adequado da escrita com todas as funções que ela tem em nossa sociedade e, também, como instrumento na luta pela conquista da cidadania plena. (SOARES, 2009, p. 33).

O que Soares (2009) aponta é uma concepção de multiletramentos, ou seja, a necessidade de realização de uma alfabetização que perpassa as paredes das salas de aula, uma vez que é uma prática que se realiza em diferentes espaços pedagógicos. Na sociedade tecnológica, cuja expansão amplia e facilita o uso de aparelhos e outros meios de comunicação e interação entre as pessoas e os conhecimentos do mundo, a concepção de alfabetização precisa ser revista. Já não mais se pensa uma alfabetização dos códigos alfabéticos de uma língua e seus usos dentro de um contexto de escrita e fala. Fantin (2007) questiona:

[...], em que medida o sujeito estará alfabetizado se não for capaz de ver, interpretar e problematizar as imagens da TV, de assistir e entender aos filmes, de analisar as publicidades criticamente, de ler e problematizar as notícias dos jornais, de escutar e de identificar programas de rádio, de saber usar o computador, navegar nas redes e de produzir outras representações através de diversas mídias? (FANTIN, 2007, p. 5).

O inquietante é perceber que a Escola parece estar ainda mais preocupada com a alfabetização do que com o letramento. Isto é, está mais preocupada em ensinar o reconhecimento dos signos linguísticos que com a formação dos sujeitos em sua relação com o meio e com a cultura midiática.

Para Santaella (2013) o desenvolvimento tecnológico na contemporaneidade vem nos tornando seres ubíquos, uma vez que, devido à “hipermobilidade”, somos capazes de estar em algum lugar e ao mesmo tempo, fora dele essa capacidade nos torna pessoas “presentes e ausentes”. E a Escola, para não ficar alheia a esta realidade, deveria buscar inserir as mí-

dias digitais definitivamente ao processo de alfabetização, atendo-se a:

[...] educar para usos democráticos, mas progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. Quando a criança chega a escola os processos fundamentais de aprendizagem já estão sendo desenvolvidos de forma significativa. Urge também a educação para as mídias, para compreendê-las, criticá-las e utilizá-las de forma mais abrangente possível. (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2006, p. 47).

Isso significa que o processo de alfabetização não só deve proporcionar que os alunos acessem os conteúdos produzidos pelas mídias digitais, mas, também, que os oportunizem a serem competentes para processarem as informações e avaliarem as suas qualidades; que sejam capazes de resolver problemas do cotidiano, pensar criticamente e, assim, participarem ativamente da comunidade global.

O professor deve cuidar para que a sua atuação didática com as mídias digitais não se restrinja ao ato de ligar e desligar o computador. É preciso conhecer as oportunidades pedagógicas que as mídias digitais podem oferecer. Valente (1996) apresenta o quanto a aula pode ser atrativa, instigadora, descontraída e construtiva com o uso de tecnologias:

Os sistemas computacionais apresentam hoje diversos recursos de multimídia, como cores, animação e som, possibilitando a apresentação da informação de um modo que jamais o professor tradicional poderá fazer com o giz e quadro negro mesmo que use o giz colorido e seja um exímio comunicador. (VALENTE, 1996, p. 3).

Valente (1996) ressalta também a necessidade de o professor aliar a sua prática pedagógica à inovação e à criação a partir das mídias digitais. O mesmo pode e deve fazer usos de *aplicativos* para celulares, *tablets* e computadores, pois estas são ótimas ferramentas pedagógicas que ajudam a desenvolver a autonomia e criatividade dos alunos seja em sala de aula ou em atividades extracurriculares.

Teberosky (2005), quanto a esta questão, destacou que:

O micro permite aprendizagens interessantes. No teclado, por exemplo, estão todas as letras e símbolos que a língua oferece. Quando se ensina letra por letra, a criança acha que o alfabeto é infinito, porque aprende uma de cada vez. Com o teclado, ela tem noção de que as letras são poucas e finitas. Nas teclas elas são maiúsculas e, no monitor, minúsculas, o que obriga a realização de uma correspondência. Além disso, quando está no computador o estudante escreve com as duas mãos. Os recursos tecnológicos, no entanto, não substituem o texto manuscrito durante o processo de alfabetização, mas com certeza o complementam. (TEBEROSKY, Apud GENTILE, 2018, p. 04).

E sobre o computador, Soares (2002) destaca que o espaço da escrita é a tela; ao contrário do que ocorre no papel do contexto digital a escrita e a leitura trazem uma outra disposição, o chamado hipertexto que possibilita uma escrita e leitura multilinear e multisequencial, onde se pode acionar vários *links* e nós. Enfim, é um mundo de possibilidades e a escola deve buscar apropriar-se dele.

De fato, as novas tecnologias têm gerado mudanças na vida das pessoas, trazendo novas práticas e uma nova possibilidade de linguagem humana, que mistura o visual, o verbal e o sonoro. E, neste sentido, surge um novo tipo de letramento, chamado de letramento digital, o qual, “define-se de maneira especial como um estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem as práticas de leitura e de escrita no papel”. (FRADE, 2002, p. 151).

Nesta direção, Xavier (2007), afirma que:

quando, ao referir sobre o letramento digital, apresenta como um conjunto de habilidades presentes na sociedade de hoje, relacionadas diretamente com o exercício da cidadania, o que requer a incorporação de novas práticas de leitura e de escrita, práticas estas que diferem das tradicionais, pois imersos na cibercultura, podemos realizar em formato digital por meio das telas de computadores, telefones celulares, *ipods*, *tablets*, o que “pressupõe assumir mudanças no modo de ler e escrever os códigos e os sinais verbais e não verbais, como imagens e desenhos. (XAVIER, 2007, p. 135).

Assim, percebe-se a necessidade de que a escola supere de vez o processo tradicional de alfabetizar e procure inserir o uso de mídias digitais ao fazer pedagógico, uma vez que a escola não é um espaço isolado, quer queira ou não, está inserida na sociedade tecnológica e na era da cibercultura. O letramento digital não é só a apropriação de uma tecnologia, mas saber fazer uso efetivo das práticas de leitura e escrita que circulam no meio digital e que as crianças, cada vez mais cedo, têm acesso.

AS CRIANÇAS E A ALFABETIZAÇÃO ATRAVÉS DAS MÍDIAS

As tecnologias digitais passaram a fazer parte da vida da geração jovem e a moldar a maneira de aprender, trabalhar, socializar, escolher coisas e até de viver. Nesse cenário, é preciso repensar a prática pedagógica em turmas de alfabetização, uma vez que a geração das crianças de hoje já nasceu em uma cultura globalizada, grafocêntrica e altamente tecnológica, requerendo o rompimento da barreira do processo mecanizado da alfabetização, por meio da escola, para uma perspectiva de alfabetizar e letrar em tempo de cultura digital.

Assim, não é admissível que o aluno de hoje seja capaz apenas de ler e escrever. Espera-se que saiba compreender o funcionamento do sistema alfabético e que seja capaz de utilizá-lo em suas práticas diárias, dominando habilidades tais como: ler jornais, redigir textos, interpretar obras literárias, utilizar computadores, acessar internet e outros meios de comunicação e informação.

Silva (2004) salienta que alfabetizar e letrar, em uma sociedade hodierna demanda dos professores a inserção dos recursos tecnológicos, os quais são muito valiosos no processo de tornar a alfabetização instigadora, lúdica e significativa. Portanto, o ideal é que os professores superem a tecnofobia e estejam abertos a essa nova realidade.

O contato desde cedo das crianças com as tecnologias mostra que estamos num caminho sem volta, o que nos leva a repensar nossa prática pedagógica em turmas de alfabetização, não sendo mais aprovado o uso de propostas tradicionais livres de situações de

convergência entre mídias, é o que pensam Couto e Silva (2008). Segundo esses autores, os alunos estão conectados e operam em rede a partir dos desenhos animados, videogames, filmes, websites, blogs, jogos eletrônicos, brinquedos etc.

Nesta mesma direção, caminha Brougère (1995), quando já apontava que a mídia digital desempenha, nas sociedades ocidentais, um papel considerável, transformando a vida e a cultura lúdica das crianças. Essa reflexão faz crer que é preciso aliar à alfabetização tradicional situações didáticas que contemplem também a realidade das mídias digitais, não se limitando a proposições didáticas apresentadas pela maior parte dos materiais didáticos atualmente disponíveis.

É preciso que o professor ouse e procure explorar outras possibilidades pedagógicas, levando a criança a se conectar também com o mundo real e social, pois as crianças das duas últimas décadas estão crescendo e encontram à disposição todo um aparato tecnológico acessível na sociedade, como: o controle remoto da televisão, o mouse do computador, as redes sociais, o telefone celular, o *iPod* etc.

Certamente hoje, mais do que nunca, é preciso repensar a prática escolar vigente, pois o que se tem observado na escola, por um lado, é uma carência generalizada em relação ao uso de novas tecnologias em atividades didáticas voltadas para a alfabetização. Por outro lado, vê-se que os alunos estão, o tempo todo, interagindo com esses recursos e possuem toda uma vivência e conhecimento quanto ao manuseio tecnológico, fato que pode ser observado através do jeito de falar, ao fazerem uso de jargões e outro termos que circulam no universo midiático e, sobretudo, na forma como agem diante de um problema.

Assim, temos questionado se não seria mais útil a utilização do formato das letras que circulam nas redes sociais em atividades da ação alfabetizadora. Teberoski e Colomer (2003, p. 31) advertem que: “Com a difusão do uso da informática, entramos em uma nova etapa cultural: a era digital. Essa realidade não passa despercebida às crianças”. Mas parece que passa despercebida por muitos educadores, ainda.

A PESQUISA DE CAMPO

Com a finalidade de perceber qual a concepção que professores alfabetizadores têm sobre a alfabetização e quanto à utilização de mídias digitais como aliadas ao processo, realizamos uma pesquisa exploratória, com procedimento de pesquisa de campo e abordagem qualitativa, subsidiada com os instrumentos da entrevista semiestruturada.

Os sujeitos da pesquisa foram professores alfabetizadores de um Colégio privado e confessional católico que oferta ensino nos níveis de educação infantil ao pré-vestibular, atendendo cerca de 1.200 alunos distribuídos nos turnos matutino e vespertino. O Colégio oferece à comunidade escolar ambientes especiais propícios ao desenvolvimento do processo de aprendizagem e recursos pedagógicos variados. Além disso, possui uma satisfatória infraestrutura física e tecnológica, primando por dar suporte adequado aos processos de ensino e de aprendizagem.

As entrevistas semiestruturadas foram realizadas com sete professoras que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, as quais serão referenciadas aqui como professoras A, B, C, D, E, F e G. Às mesmas foi solicitado que respondessem oralmente a uma entrevista. Esta é uma técnica de coleta de dados “em que o investigador se apresenta frente ao investigado e lhe formula pergunta com o objetivo de obtenção de dados que lhe interessam a investigação” (GIL, 1999, p. 117).

Para Selltiz et al. (1987), a entrevista é uma técnica bastante adequada para a obtenção de informações sobre o que as pessoas sabem, creem, esperam, sentem ou desejam, pretendem fazer ou fizeram, bem como sobre suas explicações ou razões a respeito das coisas precedentes. Escolhemos a técnica de coleta de dados a partir da entrevista semiestruturada, tendo em vista que o objetivo da pesquisa é a obtenção de informações a respeito das concepções das professoras entrevistadas, ou seja: identificar a concepção das professoras sobre o processo de alfabetização em tempos de mídias digitais.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Depois de realizadas as entrevistas com as sete professoras do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, passamos a analisar a percepção destas quanto a utilização das mídias digitais no processo de alfabetização. Antes, porém, apresentamos informações a respeito da formação, tempo de serviço e o que pensam sobre a alfabetização de um modo geral. Consideramos essas informações necessárias para que se tenha um parâmetro de dedução a partir de suas falas.

A primeira indagação foi *“Quanto à formação e ao tempo de atuação no magistério”*. Das sete, a professora “C” é a mais nova na profissão, atua apenas há três anos. As demais têm mais de dez anos, sendo que a professora “G” tem o maior tempo, está a serviço há trinta anos. Quanto à formação, todas têm graduação, sendo cinco em curso de Pedagogia e apenas duas, as professoras “E” e “G”, são formadas em Letras.

Dos dados apresentados acima, pode-se recolher informações importantes, como, por exemplo, o fato de que todas as professoras possuem formação de nível superior. Outro fator importante é em relação a prática em turmas de alfabetização: a entrevistada que tem maior tempo de serviço, inclusive já está aposentada continua a serviço na mesma escola por paixão à profissão. Para Tardif (2012), o saber da experiência do professor é de certa forma o alicerce que sustenta o seu fazer docente.

Pode-se chamar de saberes experienciais o conjunto de saberes atualizados, adquiridos e necessário no âmbito da prática da profissão docente e que não provem das instituições de formação nem dos currículos. Estes saberes não se encontram sistematizados em doutrina ou teorias [...] constituem a cultura docente em ação. (TARDIF, 2012, p. 49).

Com base nas reflexões de Tardif (2012), pode-se inferir que as concepções das professoras são provenientes dos conhecimentos e ensinamentos aprendidos na vida prática junto à família, na sociedade e nas experiências do fazer docente. Isso ficou evidente nas respostas das entrevistadas quando perguntamos a cada uma: *“Quais as concepções sobre a alfabetização?”*

Frente a esta pergunta foi possível identificar que as mesmas compreendem o processo de alfabetização para além do aprendizado da leitura e da escrita mecânica. Ou seja, as professoras entrevistadas concebem que não basta que os alunos aprendam a codificar e decodificar a escrita, é preciso fazer uso adequado da leitura e da escrita na vida em sociedade, cabendo a estes utilizarem o material escrito com a habilidade de interpretar e posicionar-se de forma crítica diante da realidade, como se pode ver nas seguintes falas:

A alfabetização vai além de aprender a desenhar e decifrar letras. Ela deve ser estimulada a aprender, a entender e a criticar o que está sendo lido de maneira lúdica para que a prática se torne prazerosa. Na ação alfabetizadora, deve se fazer uso também das novas tecnologias. (Profª B).

Alfabetizar vai além de compreender símbolos e utilizá-los como código de comunicação. Alfabetizar é estimular a criança a aprender, a conhecer um mundo novo cheio de descobertas, onde o educando se permite construir novos saberes e valorizar saberes aprendidos. (Profª G).

Pelas respostas, identificamos que as professoras defendem a proposição de atividades significativas relacionadas ao uso da língua em situações reais, utilizando-se de textos significativos e contextualizados, sem limitar-se a atividades de memorização, repetição ou cópias, constituindo a base do processo de alfabetização, como a resposta da entrevistada “A” que disse: *“A alfabetização é um processo de conhecimento do dia-a-dia do aluno e aprendizagem.”* Além disso, as mesmas compreendem a importância do caminhar conjunto da alfabetização e do letramento.

A alfabetização é um processo de conhecimento, não apenas de códigos linguísticos, mas de um contexto amplo do que está a sua volta. É levar a criança a compreender e saber utilizar o sistema alfabético da escrita associado ao letramento de ler e escrever de forma que o indivíduo se torne simultaneamente alfabetizado e letrado. (Profª E).

As entrevistadas também relacionaram a alfabetização a algo inerente ao processo de desenvolvimento da criança, como nas respostas a seguir:

Ela é de fundamental importância no desenvolvimento da criança. (Profª C).

Consiste no desenvolvimento das capacidades cognitivas. (Profª D).

Um fator relevante extraído do contexto de uma professora é que com o intuito de contribuir para o processo de alfabetização e letramento, os professores devem fazer uso de diversas metodologias, como, a exemplo, o uso das tecnologias. Conforme Mello e Ribeiro (2004, p. 174), “em termos das experiências com leitura-escrita verifica-se que ler e escrever usando o teclado pode ser (na visão das crianças) um grande “barato”, mesmo para os que ainda não reconhecem as letras do alfabeto”.

Assim, é certo que as novas tecnologias estão causando um grande impacto na aprendizagem da língua escrita, e as entrevistadas sabem disso, conforme pode-se abstrair de suas falas, quando perguntadas: “*O que acham do uso das mídias digitais no processo de alfabetização?*”

As respostas das entrevistadas deram a entender que percebem a importância de aliar as mídias digitais à prática alfabetizadora, bem como a capacidade desta associação como potencializadora no processo de alfabetização, como nas seguintes falas:

As mídias digitais podem ser nossas aliadas se soubermos utilizá-las, pois nossos alunos têm contato direto com as mesmas. (Profª A).

As mídias têm ganhado um espaço significativo na educação e alinhada a alfabetização favorece o aprendizado. (Profª C).

Acredito que as mídias podem ser grandes aliadas, se forem utilizadas de forma correta e consciente, pois as crianças têm contato diariamente com essas. (Profª E).

De fato, na sociedade atual, as crianças antes mesmo de saberem ler e escrever já reconhecem letras, números e outros símbolos através de jogos de computador. Cabe à escola prover atividades significativas para prender a atenção deste aluno que está em processo de aquisição da leitura e da escrita, como bem disseram as professoras “D” e “G”:

Difícilmente conseguiremos distanciar esses meios da realidade das nossas crianças, cabendo a cada educador o conhecimento e o domínio de práticas voltadas para essas mídias. (Profª D).

A tecnologia já está presente em como o aluno enxerga o mundo. Os tabletes, celulares e jogos são muito atrativos, um verdadeiro parque de diversões, tornando a descoberta muito prazerosa. (Profª G).

Em atividades desenvolvidas no laboratório de informática da Escola os professores podem ainda identificar o nível que cada criança se encontra no processo de alfabetização, vez que, ao manusearem o teclado, será possível identificar como que os alunos se posicionam frente ao processo da escrita, enquanto forma de linguagem, conforme a compreensão das seguintes entrevistadas:

Facilita a compreensão da linguagem existente no cotidiano da alfabetização. (Profª B).

As mídias digitais são suportes pedagógicos que estimulam o processo de ensino aprendizagem de uma forma mais lúdica e interativa. (Profª F).

Portanto, o uso das mídias digitais no processo de alfabetização pode tornar a aula mais atrativa, descontraída e construtiva, o que reforça que é preciso inovar para atrair a atenção dos alunos de hoje, conhecido como *nativos digitais*.

Percebe-se que a tecnologia é um grande avanço no mundo, um dos campos que mais tem crescido. Seu enorme poder de comunicação tem rompido barreiras de espaço e tempo como nenhum recurso foi capaz até os dias de hoje. A cada dia que passa ela ocupa um espaço cada vez maior na linguagem, na cultura, na vida do ser humano e principalmente nas práticas educativas. O computador se infiltra nos assuntos do dia-a-dia do cidadão e pode ser considerado como um invento capaz de alavancar a educação. (MELLO e RIBEIRO, 2004, p. 170).

Essa realidade, apresentada pelos autores acima citados, foi destacada na fala de todas as professoras

entrevistadas, as quais foram unânimes em afirmar que os alunos já chegam na sala de aula conhecendo e possuindo *smartphones* e *tablets*, Assim, é preciso que o professor tenha conhecimento, esteja atualizado com esse “*mundo*” e faça uso dele como recurso pedagógico, possibilitando o desenvolvimento de atividades estimuladoras e interativas.

Quando perguntadas se costumavam “*fazer uso do Laboratório de Informática*” como espaço de aulas e com qual finalidade, todas as professoras responderam que usavam-no como espaço interativo para: “*brincadeiras, jogos educativos e matemáticos*”. As professoras “B”, “C”, “D”, “F” e “G” disseram que utilizam o laboratório também para pesquisa, e as professoras “A” e “F” informaram que utilizam os espaços do laboratório para a exposição de livros literários.

Vale destacar que o Colégio, espaço campo desta pesquisa, possui um laboratório de informática com computadores modernos e em perfeito funcionamento, todos com o sistema operacional *Windows 10*, pacote *Office*, navegadores, internet e fone de ouvido, com a capacidade de atender simultaneamente até quarenta alunos. Embora tendo um estagiário responsável por abrir o laboratório, o uso do mesmo requer agendamento prévio.

A partir do que as entrevistadas falaram a respeito o uso do laboratório, pudemos identificar os tipos de atividades realizadas. Também, ficou perceptível a baixa frequência na utilização do espaço, mesmo com toda a infraestrutura disponível. A entrevistada “F” queixou-se que: “*Depois que a escola deixou de utilizar o Sistema COC de Ensino não tivemos mais acesso aos jogos educacionais*”. A queixa da entrevistada chamou a nossa atenção pelo fato de que a escola deixou de usar o Sistema COC de Ensino no ano de 2013, passando, a partir de então a adotar materiais didáticos e midiáticos disponibilizados por outras editoras e sistemas.

Neste sentido, é preciso repensar o planejamento da Escola, visto que a pouca ou a não utilização do laboratório de informática pela comunidade escolar dificulta a implementação de recursos didáticos interativos e inovadores. O mais curioso é que a maioria das depoentes mostraram clareza quanto à necessidade e importância do uso do laboratório de infor-

mática na alfabetização, o que pode ser entendido, a partir de falas como a das professoras “B” e “E” que disseram: “*Não tem como desvincular o fazer docente da realidade do mundo tecnológico*”; ou das professoras “F” e “G”: “*O uso do laboratório de informática aumenta a motivação dos alunos para aprender*”; e ainda: “*A escrita e leitura no computador despertam mais disposição para realização das atividades*” (Professoras A, C e D).

Quando a pergunta foi sobre “*Que softwares educativos são utilizados por você?*” apenas as professoras “B”, “F” e “G” responderam que utilizam os desenhos animados que também são jogos como: “*O Coelho Sabido, o Clube do Seninha, e o Show da Luna*”. As professoras “A” e “E” disseram que utilizam “*softwares que estimulam o raciocínio lógico para a idade de cada criança*”, porém não citaram nenhum como exemplo. As professoras “C” e “D” não souberam ou não quiseram responder a esta pergunta.

O desenho animado “*Coelho Sabido*” apresenta um mundo colorido, exercita a percepção visual e auditiva, a coordenação motora e a memorização, ou seja, desenvolve habilidades essenciais ao processo de alfabetização, tais como identificação das cores, números, letras, formas e sons. Buscando mais informações ficamos sabendo que o título original é “*Reader Rabbit*” e foi criado em 1986 pela *The Learning Company*. Seus episódios acontecem sempre na forma de jogos interativos continuados e gradativos, que vão do maternal ao ensino médio.

O *Show da Luna* é uma série brasileira criada em 2014 pela desenhista Célia Catunda. Os episódios abordam sempre a vontade de uma menina de seis anos que gosta de ciência e quer saber de tudo. A busca por encontrar respostas vai tecendo os dramas e situações sobre ciência, imaginação e música através de humor e de forma lúdica. Segundo Alvarenga (2016), hoje o desenho, além das emissoras nacionais, é distribuído pela *Discovery Kids* e *Universal Kids* para 76 países.

O *Clube do Seninha* é um jogo infantil produzido pela Fundação Ayrton Senna e distribuído para todo o Brasil e para várias partes do mundo pela produtora *Endemol Shine Brasil*. O jogo se desenvolve através das aventuras de Senninha, um garoto de seis anos

que sonha ser piloto. O jogo tem o objetivo de fortalecer valores como a motivação, a determinação e o orgulho de ser brasileiro. (FUNDAÇÃO AYRTON SENNA, 1994).

É importante ressaltar que tais ferramentas (desenhos e jogos) são gratuitas e encontram-se disponíveis na internet, sendo capazes de tornar a alfabetização mais significativa e dinâmica, fato que pode ser comprovado a partir da fala da professora “F”:

“As mídias digitais são suportes pedagógicos que estimulam o processo de ensino aprendizagem de uma forma mais lúdica e interativa”.

Quisemos saber *“Quais as dificuldades encontradas quanto ao uso do laboratório de informática”*. As respostas a esta indagação apontaram algumas limitações elencadas pelas professoras quanto ao uso do laboratório de informática do Colégio, como se pode perceber na fala: *“Orientação dos alunos quanto ao uso dos computadores”*. (Prof^{as} B, C e G). A professora “D” citou claramente o *“Planejamento”*, como um fator dificultador, mas esse fator está subjacente na fala da professora “E” quando diz que encontra dificuldade de *“Relacionar o trabalho desenvolvido na sala de informática, dificultando a devida utilização dos computadores”*

Já as professoras “A” e “F” apontaram que a dificuldade estava em *“encontrar horário disponível neste ambiente para realizar atividades com os alunos”* no laboratório. Nesse caso, é essencial que toda a equipe pedagógica esteja envolvida, passando a estudar, praticar, familiarizar-se com a informática, de modo a oferecer as condições necessárias para que as situações pedagógicas possam ser desenvolvidas dentro do laboratório. Caso isso não ocorra, a escola passa a ter um espaço de grande relevância pedagógica inoperante, pois, de acordo com Andrade (2007), se as tecnologias não forem à escola, o fazer pedagógico muito rapidamente sofrerá inanição cognitiva, de anacronismo, de distanciamento da dinamicidade do mundo produtivo.

De fato, a sociedade vive um processo irreversível, a era da informatização, todos os ambientes encontram-se impregnados pela realidade virtual. Como afirma Dornelles e Pertille (2011, p. 03), *“o virtual criou ‘carne’ e embora fazendo parte do ciberespaço*

apresenta-se como uma concretude”. Tudo isso abre um milhão de oportunidades novas e inovadoras que nos permitem a, a partir de um computador e da internet, ter acesso a livros, jornais, revistas ou qualquer outra mídia impressa ou digital; podemos assistir a vídeos, escolher, selecionar jogos educativos, participar de conversas, grupos, fazer pesquisas e aprender, que é o mais importante, em qualquer espaço.

A última pergunta foi sobre o que seria para elas, *“Aspectos positivos do uso do computador/mídias na alfabetização de crianças”*.

As respostas a essa pergunta foram bastante variadas, porém voltadas praticamente à questão da aprendizagem, da motivação, do interesse, como disse a professora “B”: *“Desperta maior interesse para a aprendizagem usando o conhecimento digital do aluno e proporciona maior fixação do aprendizado”*. A questão da motivação aparece ligada também à aprendizagem, como nas falas abaixo:

Motiva e aumenta o interesse dos alunos sobre o assunto trabalhado, bem como ajuda na fixação do conteúdo trabalhado. (Prof^a C).

A motivação pela busca daquilo que eles desejam aprender ou conhecer. O olhar que cada criança possui ao se deparar com essa ferramenta. (Prof^a D).

Em algumas respostas, as professoras deixaram claro que acreditam que o uso das mídias e do computador favorece o processo educativo, trazendo possibilidades de conexão maior entre a teoria e a prática, o que, para elas, amplia a aquisição do conhecimento, como expressou a professora “A”: *“Aproximação entre teoria e prática e ampliação do conhecimento”* e a professora “E”: *“Os computadores favorecem uma maior amplitude no conhecimento. Os computadores contribuem para uma aproximação entre a teoria e a prática”*.

Coscarelli (2005, p. 29) adianta que *“ainda não precisamos trocar o lápis e a caneta pelo teclado, mas devemos aceitar essa troca como algo previsto para um futuro próximo”*. Significa dizer que é requerido dos professores um domínio considerável desses re-

curso tecnológicos a fim de que sejam capazes de utilizá-los de forma planejada e sistematizada. A responsabilidade pela condução do processo no uso de mídias como auxiliar da aprendizagem ficou evidente na fala da professora “F” que disse: *“Quando é planejado de acordo com a faixa etária do aluno, sendo orientado pelo professor e utilizado como uma ferramenta a mais no processo educativo”*.

A questão das mídias como instrumento de interatividade em sala de aula foi também apontada, sobremaneira na fala para professora “G”: *“Interação entre professor, aluno e os demais colegas, despertando uma maior autonomia na aprendizagem. Garante uma saída do isolamento da sala de aula”*. Para Moran, Masetto e Behrens (2007, p.7), “a informática é uma tecnologia atual que não pode estar ausente da escola”, o que justifica a sua inserção já em turmas de alfabetização, pois, a partir do uso da informática com o auxílio da internet, o aluno pode ter acesso a uma infinidade de possibilidades de conhecimento, tornando assim o processo de alfabetização mais dinâmico, significativo e interativo.

Como vimos nesta pesquisa, todos os professores apresentaram, de forma clara, a sua concepção quanto à inserção do uso do computador (e outras mídias digitais) no processo de alfabetização, considerando-a como positiva, o que nos leva a perceber que os mesmos reconhecem a grande relevância destas. Ademais, compreendem que para ser um componente efetivo desta nova realidade do mundo letrado, é preciso saber fazer uso dos aparatos tecnológicos, tornando-se um bom navegador e um bom pesquisador.

Notadamente, é de fundamental importância a utilização correta do laboratório de informática, do computador e outras mídias, para que possam contribuir para um bom nível de desempenho pedagógico, já que:

A inclusão digital não ocorre com a mera disponibilidade e mero manuseio de computadores. Quanto mais aleatório e vago seu uso mais confusão e perda de tempo. O jovem que viaja pela internet sem um roteiro definido pode ficar à mercê de toda sorte de desarranjo moral. O aluno precisa ter na escola, no exíguo tempo em que nela permanece, condições de

estímulo ao conhecimento, condições que outros espaços de convívio nem sempre garantem. Escola é lugar de estudo intensivo, concentrado e organizado, a fim de cumprir mais eficazmente sua missão de formar indivíduos e influenciar contextos sociais. (ANDRADE, 2007, p. 5).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No mundo fascinante das novas tecnologias, compreendemos que todo o dinamismo do universo digital deve fazer parte do espaço da escola. Assim, durante todo o percurso desta pesquisa, procuramos não perder de vista o objetivo principal do nosso trabalho, o qual foi: verificar as concepções das professoras sobre a inserção das mídias digitais na alfabetização de crianças.

Partindo do princípio de que o processo de alfabetizar não deve ocorrer através de um só método e sim através de uma série de estratégias de ensino, o professor também deve fazer uso da tecnologia, vez que, a mesma faz parte do contexto da criança, e usada de forma planejada no processo educativo cria e oportuniza novas possibilidades pedagógicas. O aluno, por exemplo pode ter acesso a jornais, jogos, museus, zoológicos e a uma infinidade de situações que agregam conhecimento, tudo isso sem sair do lugar.

Ao analisar as concepções das professoras, procuramos evidenciar àquelas relacionadas à: Formação Pedagógica e Tecnológica, Tempo de atuação no magistério, Utilização do Laboratório de Informática da Escola, Atividades desenvolvidas no laboratório de informática, Softwares educativos utilizados, Dificuldades encontradas quanto ao uso do laboratório de informática, Aspectos positivos do uso de mídias digitais no processo de alfabetização entre outros pontos.

A partir das respostas, foi possível constatar que as professoras investigadas são unânimes ao afirmar que não há como a escola negar aos alunos o acesso às tecnologias atuais e são conscientes de que o uso das mesmas requer planejamento e objetivos pedagógicos claros, caso contrário deixará de ser ferramenta de ensino e será usada como mero lazer.

Isto quer dizer que as mídias digitais contribuem no processo de alfabetização desde que sejam utilizadas de acordo com o planejamento realizado pelo professor, garantindo um maior estímulo para a realização de atividades de leitura e escrita, e uma complementação dos estudos realizados dentro e fora dos muros da escola, tornando as aulas mais atrativas.

Quanto ao uso efetivo do laboratório de informática da escola, é possível evidenciar, a partir das falas das professoras, um uso descontínuo e esporádico, resultando em um quase abandono dessa ferramenta educacional pelos alfabetizadores. Fato intrigante, tendo em vista a ótima estrutura tecnológica presente na escola e também contraditório, tendo em vista o reconhecimento das professoras com relação à importância do uso do laboratório, enquanto espaço midiático, que dispõe de computadores e de outras mídias.

Podemos concluir que a utilização das mídias, assim como o computador, não depende apenas da existência de espaços com a disposição dos mesmos na escola, mas sim de uma metodologia a ser implementada junto aos professores, tanto de formação, quanto de planejamento de ações pedagógicas que visem a inserção deste, como ferramenta de ensino e aprendizagem motivadora, gerando um ambiente mais atrativo e dinâmico a estes alunos que adentram os muros da escola, habituados a clicar e utilizar por horas os seus dispositivos digitais.

Por fim, acreditamos que os resultados desta pesquisa possibilitam caminhos a serem trilhados para maiores aprofundamentos quanto à temática em foco, ou seja, quanto as contribuições do processo de leitura e escrita advindos a partir das mídias digitais. E esperamos que tenha inquietado de alguma forma com as entrevistadas a fim que se permitam sair do conforto das metodologias já costumeiras e aventurarem-se pelas possibilidades de ensinar por meios das mídias, isto é, daquilo que as crianças gostam e convivem de forma intensa e cotidianamente.

Esperamos também que os resultados sirvam para incentivar novos olhares, novos debates, reflexões, estudos, ensaios e produções sobre as concepções aqui expressas de forma clara ou intrínseca, e que contribua de forma sistemática no processo de for-

mação dos professores que atuam em turmas de alfabetização, tendo a plena certeza que, inseridos no mundo altamente tecnológico e globalizado não é possível ater-se a uma prática de alfabetização mecânica, fragmentada e descontextualizada em tempo de geração net, ciberespaço, cibercultura, hipertextos, hiperlinks etc.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, Darlan. **Sucesso na TV e 'made in Brazil'**, Luna é o fenômeno infantil da vez. **G1**, 01 fev. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/2016/02/sucesso-na-tv-e-made-brazil-luna-e-o-phenomeno-infantil-da-vez.html>>. Acesso em: 10 set. 2018.

ANDRADE, Vera Lúcia Leopoldino. **O desuso pedagógico da Internet na biblioteca do instituto federal de educação, ciência, e tecnologia de Pernambuco**. 2007. Disponível em: <http://isepnet.com.br-site-revisita_ISEP_01 artigos vera.prn.pdf> Acesso em: 17 maio 2018.

BROUGERE, Giles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortex, 1995.

COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, A. E. **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

COUTO, Edvaldo Souza; SILVA, Valdirene Cássia da. Convergência cultural-midiática: as tecnologias e a fluidez da juventude na cibercultura. In: ENECULT – ECONOMIA DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 4., 2008. Salvador, BA. **Anais/CD-Rom**. Salvador: Cult, 2008, v. 1, p. 1-14.

DORNELLES, João Batista; PERTILE, Solange de L. **Laboratório de informática e sua esporádica utilização na escola Instituto Estadual de Educação Deputado Ruy Ramos**. 2011. Disponível em: https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1626/Dornelles_Joao_Batista.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 8 out. 2017.

FANTIN, Mônica. **Alfabetização Midiática na Escola**. Disponível em: http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem05pdf/sm05ss15_06.pdf. Acessado em 22 de julho de 2018.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. **Alfabetização e**

Letramento digital. 2002. Disponível em: http://www.leffa.pro.br/tela4/Textos/Textos/Anais/CBLA_VII/pdf/092_frade.pdf . Acesso em: 20 maio 2018.

FUNDAÇÃO AYRTON SENNA. **Senninha.** 1994. Disponível em: <http://www.ayrtonsenna.com.br/legado/marcas/senninha/>>. Acesso em: 10 set. 2018.

GENTILE, Paola. **Debater e opinar estimulam a leitura e a escrita.** *Nova Escola*, 7 mar. 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/251/ana-teberosky-debater-e-opinar-estimulam-a-leitura-e-a-escrita> Acesso em: 20 maio 2018.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MELLO, Maria Cristina de; RIBEIRO, Amélia Escotto do Amaral (org). **Letramento: significados e tendências.** Rio de Janeiro: Wak, 2004.

MORAN, J. M.; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 10. ed. São Paulo: Papirus, 2006.

MORAN, J. M.; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 13. ed. Campinas: Papirus, 2007.

READER RABBIT In: **Wikipédia: a enciclopédia livre.** 2017. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Reader_Rabbit>. Acesso em: 10 set. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação.** São Paulo: Paulus, 2013.

SELLTIZ, CLAIRE et al. **Métodos de Pesquisa nas relações sociais.** São Paulo, SP.: EPU, 1987.

SILVA, Ezequiel Theodoro da. Leitura no mundo virtual: alguns problemas. In: SILVA, Ezequiel Theodoro da. (Org.) **A leitura nos oceanos da internet.** São Paulo: Cortez, 2004.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura.** Educ. Soc. vol.23 nº.81 Campinas Dec. 2002.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional.** 4. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

COLOMER, T. **Aprender a ler e a escrever: uma proposta construtivista.** Porto Alegre: Artmed, 2003.

VALENTE, J. A. Diferentes usos do computador da educação. In: VALENTE, J. A. (rg). **Computadores e conhecimentos repensando a educação.** Campinas (SP): UNICAMP-NIED, 1996.

VERGARA, Sylvia Constant. **Métodos de coleta de dados no campo.** São Paulo: Atlas, 2009.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. Letramento digital e ensino. In: SANTOS, Carmi Ferraz; MENDONÇA, Márcia (Org.). **Alfabetização e letramento: conceitos e relações.** Belo Horizonte: Autêntica, 2007.