

LETRAMENTO DIGITAL NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Renata Barbosa VICENTE¹

Doutora em Filologia e Língua Portuguesa ó FFLCH ó USP
Mestre em Letras Clássicas ó FFLCH ó USP
Docente Adjunta da UFRPE
Unidade Acadêmica Cabo de Santo Agostinho ó UACSA
Cabo de Santo Agostinho ó PE ó Brasil

José Michael Teixeira CAMPOS (*In Memoriam*)²

Aluno de Graduação da UFRPE ó Pernambuco
Integrante do Programa de Iniciação Científica ó UFRPE
Unidade Acadêmica Cabo de Santo Agostinho ó UACSA
Cabo de Santo Agostinho ó PE ó Brasil

RESUMO: Este artigo tem como objetivo demonstrar a importância das tecnologias digitais para a alfabetização e o letramento na sociedade, associando-as às atividades pedagógicas convencionais e também apresentar uma proposta educativa digital que favoreça à alfabetização e ao letramento nos anos iniciais do ensino fundamental. O artigo se divide em duas partes: a primeira enfatiza importância da leitura e da escrita na sociedade, citando algumas ferramentas convencionais de ensino que contribuem para a absorção e compreensão de conteúdos abordados na leitura de textos; a segunda parte foca na utilização da tecnologia digital para a leitura e a escrita, mostrando a importância dessa ferramenta como auxiliar na aprendizagem de crianças do 4º Ano (3ª Série do ensino fundamental 1), da educação básica, trabalhando os conhecimentos de ampliação de vocabulário, construção de sentidos do texto e ortografia.

PALAVRAS-CHAVE: Letramento digital. Ensino. Alfabetização. Tecnologia Educacional.

INTRODUÇÃO

A utilização de ferramentas tecnológicas vem aumentando cada vez mais e tem gerado uma mudança no padrão de vida da sociedade moderna, sendo distribuídas em diversas aplicações em nosso meio. Uma das áreas de desenvolvimento tecnológico é a educação, atribuindo uma função pedagógica às tecnologias e contribuindo para o crescimento de novos métodos de aprendizagem dos alunos. Voltando-nos mais especificamente para a língua

¹ Endereço eletrônico: renatab.vicente@gmail.com

² A Revista *Metalinguagens* lamenta a perda do Estudante e Pesquisador da UFRPE José Michael Teixeira Campos.

portuguesa, temos o que estudiosos chamam de letramento digital, que pressupõe o domínio das ferramentas digitais ligando-as às práticas de leitura e escrita.

O surgimento das novas tecnologias de comunicação tem modificado muitas atividades da vida moderna. Tais modificações também têm atingido o processo de ensino/aprendizagem, levando estudiosos da educação e da linguagem a refletirem e a pesquisarem sobre as novas práticas sociais e uso da linguagem na sociedade.

O aumento na utilização das novas ferramentas tecnológicas, tais como computador, internet, cartão magnético, caixa eletrônico etc., na vida social, tem exigido dos cidadãos um conhecimento digital e raciocínios específicos. Por essa razão, alguns estudiosos começam a falar no surgimento de um novo tipo, paradigma ou modalidade de letramento, que têm chamado de letramento digital.

Este trabalho trata de um aplicativo gratuito para *Android* que está em desenvolvimento, com o objetivo de favorecer os avanços tecnológicos no que se refere à alfabetização e ao letramento, mais especificamente para crianças do 4º ano (3º Série do ensino fundamental 1), da educação básica, trabalhando os conhecimentos de ampliação de vocabulário, construção de sentidos do texto e ortografia.

Para o entendimento de letramento digital, tomaremos por base Xavier (2002). Segundo este autor, o letramento digital considera a necessidade dos indivíduos dominarem informações e habilidades mentais que devem ser trabalhadas com urgência pelas instituições de ensino, a fim de tornar a aprendizagem destes indivíduos mais eficaz e prepará-los para o mundo cercado por máquinas eletrônicas e digitais. Acerca do letramento, também nos pautaremos em Soares (1998) e Britto (2007), entre outros autores que nos servirão de referência para fundamentar este trabalho.

PRIMEIROS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL FORMANDO PRATICANTES DA LEITURA E DA ESCRITA

Se perguntarmos a alguém o significado do termo alfabetizar, ouviremos algo relacionado ao ato de ensinar a ler e a escrever, contudo esse assunto pode possuir muitas vertentes, pois o ler e o escrever não se dão apenas na decodificação ou codificação de códigos de uma determinada linguagem, mas também se dão pela capacidade de interpretar e produzir textos ou expressões que possuam sentido, dotados de uma unidade sociocomunicativa e semântica, que entendemos por letramento.

Assim, alfabetização e letramento caminham juntos no processo de aquisição de linguagem de todo indivíduo, afinal, não adianta saber ler um texto sem estar apto, ao mesmo tempo, para interpretá-lo e compreendê-lo nos diferentes contextos sociais.

Ser letrado significa, acima de tudo, ser funcionalmente alfabetizado, isto é, ser capaz de usar da escrita para a realização das tarefas cotidianas características da sociedade urbano-industrial. Em outras palavras, o letramento, deste ponto de vista, se resume ao fato de o modo de produção supor um uso de escrita que permita aos indivíduos operar com as instruções de trabalho e normas de conduta e de vida. (BRITTO, 2007, p. 3)

Portanto, ensinar a ler e a escrever transcende a alfabetização em sentido restrito, não é apenas um conjunto de elementos gramaticais ou uma transcrição de códigos, mas é uma forma de fazer com que os alunos incorporem a herança cultural da escrita, compreendendo os aspectos e problemas sociais através da leitura e produção de textos, mostrando ideias e compartilhando informações, um repositório de mensagens. Tal como afirma Soares (1998, p. 107),

letramento é muito mais que simplesmente decifrar códigos, ele é um estado, uma condição: o estado ou condição de quem interage com diferentes portadores de leitura e escrita, com diferentes gêneros e tipos de leitura e de escrita, com as diferentes funções que a leitura e escrita desempenham na nossa vida. Enfim: letramento é o estado ou condição de quem se envolve nas numerosas e variadas práticas sociais de leitura e escrita.

Nos anos iniciais do ensino fundamental, em que os alunos começam a ter um contato mais direto com o texto, a leitura e a interpretação estão presentes de forma mais intensa e algumas dificuldades, por consequência, podem aparecer nesse caminho. Todavia, para superar tais dificuldades, as atividades utilizadas em sala de aula devem ser muitas e variadas, contando sempre com a participação direta do aluno (por exemplo, em uma atividade de leitura de texto em voz alta).

Em atividade como esta, seria importante que o professor estimulasse a participação generalizada dos alunos, pois mesmo um aluno mais inibido teria a oportunidade de aprender os conteúdos por meio da interação com os colegas.

Contudo, ainda que se tenha a participação de todos, algumas dificuldades persistiriam no processo de aprendizagem, como por exemplo a dificuldade de determinar a melhor atividade a ser aplicada em cada situação de aprendizagem, sobretudo, quando são consideradas as diferenças individuais entre os alunos de uma sala. Caberia, portanto, ao professor diagnosticar o conhecimento prévio de cada aluno, selecionar e balancear as

diferentes atividades de aprendizagem e analisar e reanalisar constantemente o aprendizado dos alunos, levando em conta as dificuldades e facilidades de cada um, para, somente então, traçar e retraçar as suas estratégias de ensino e determinar quais seriam as tecnologias exigidas por estas situações de aprendizagem.

As crianças iniciam o ano letivo com diferentes conhecimentos e aprendizagens, é papel do professor diagnosticar o que as crianças sabem ou não sabem sobre o que ele pretende ensinar. Mesmo quando chegam ao final do ano sem dominar os conhecimentos que o professor buscou ensinar, as crianças têm agregado saberes, é preciso identificar não apenas o que elas não aprenderam, mas também o que elas aprenderam, e valorizar suas conquistas; o diagnóstico sobre o que as crianças sabem ou não sabem deve servir para o planejamento das estratégias didáticas e não para a exclusão das mesmas. (ALBUQUERQUE e CRUZ 2012, p. 11)

A alfabetização e o letramento não possuem um único propósito dentro de um ambiente escolar. A escola possui propósitos geralmente ligados à didática, comunicando saberes e comportamentos culturais às novas gerações. Porém, é de fundamental importância que a instituição não deixe de lado os propósitos comunicativos da leitura e da escrita, estabelecendo o contato entre os alunos por meio de práticas sociais, através de atividades dinâmicas em grupo, extraclasse e que envolvam as tecnologias digitais.

Na língua escrita, em sua fase inicial, existem duas características de extrema importância para o aprendizado e que devem caminhar sempre juntas, o domínio do código (língua) e a compreensão/produção de textos breves e simples. Para que o aluno possa assimilar essas características se faz necessária uma correspondência entre as parcelas de saber e parcelas de tempo da aprendizagem, em que o ensino deveria se dar em progressão linear, acumulativa e irreversível. Esse aspecto acaba se tornando mais uma dificuldade para o aluno, pois as instituições de educação no Brasil trabalham com um período pré-estabelecido para a aprendizagem, na maioria dos casos, um tempo insuficiente para a absorção de todo o conteúdo abordado, podendo gerar dificuldades na assimilação e queda no rendimento do aluno.

Uma forma interessante de ampliar a absorção e compreensão dos conteúdos é a utilização dos recursos tecnológicos, sem esquecer o papel do professor, que no processo de aprendizagem assume um papel de mediador. Dessa forma, os alunos podem ser praticantes mais efetivos da leitura e da escrita, assumindo uma posição em relação ao conteúdo, não apenas decifrando a escrita, mas ampliando o vocabulário e aprimorando a comunicação verbal e escrita.

LETRAMENTO DIGITAL: DINAMISMO E AUTONOMIA

É importante para os alunos a utilização de outros meios que auxiliem para a diversidade dos métodos de ensino. A inovação tecnológica é um deles e nos traz diversas ferramentas que nos possibilitam expandir as atividades de aprendizagem de todos os tipos, inclusive as relacionadas à alfabetização e ao letramento, modelando-as ao sistema de ensino e adequando aos conteúdos abordados, ou seja, proporcionando novas estratégias metodológicas. Aplicativos para celulares, *tablets* e computadores são boas ferramentas pedagógicas e ajudam a desenvolver a autonomia dos alunos nas aulas presenciais ou em atividades complementares. Tal como afirma Santaella (2003):

A revolução digital não está apenas transformando os formatos de comunicação. Entre outros aspectos, seus estudos apontam para a necessidade permanente de reflexão sobre as modificações pelas quais o ser humano vem passando em contato com as tecnologias, modificações não apenas mentais, mas também corporais, moleculares. Diante desse contexto, o digital está criando uma nova linguagem humana, que mistura o visual, o verbal e o sonoro. (SANTAELLA, 2003, p. 31)

A fim de contribuir para a aprendizagem do aluno durante o processo de letramento, estamos desenvolvendo um aplicativo digital, no qual o aluno tem um papel ativo ao usá-lo, diferente de uma TV, em que ele tem uma postura mais passiva. Os envolvidos no processo passam de consumidores a produtores de conteúdo e passam a ter mais autonomia e criatividade, habilidades que serão demandadas no seu futuro.

As novas tecnologias têm gerado mudanças no padrão de vida da sociedade, inserindo novas práticas sociais e consequentemente influenciando no uso da linguagem. No mesmo sentido, surge um novo tipo de letramento, chamado de letramento digital.

É comum encontrarmos a expressão letramento digital designando o domínio das tecnologias digitais, no sentido de alguém não ser um mero apertador de botões (alfabetizado digital), mas sim ser capaz de usar essas tecnologias em práticas sociais. (VALENTE, 2008)

Segundo Xavier (2002), o letramento digital considera a necessidade de os indivíduos dominarem informações e habilidades mentais que devem ser trabalhadas com urgência pelas instituições de ensino, a fim de capacitar o mais rápido possível os alunos a viverem como verdadeiros cidadãos neste novo milênio cada vez mais cercado por máquinas eletrônicas e digitais.

O Letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital. (XAVIER, 2002, p. 2)

Aspectos importantes do letramento digital são a autonomia e a independência do aluno em relação à aprendizagem, com uma participação ativa nas atividades, gerando motivação ao estudante. Além disso, há uma absorção contínua e auto corrigível do conteúdo, em que o usuário pode verificar e corrigir os erros cometidos nas atividades executadas. Outra característica é o dinamismo no processo de aprendizagem, que gera instantaneidade na busca de soluções em qualquer conteúdo abordado. Dependendo da atividade executada, o aluno também pode contar com o trabalho coletivo, desenvolvendo habilidades junto com os colegas de classe e aumentando sua capacidade de interação.

Em qualquer tipo de atividade adotada ligada às tecnologias de informação, o professor possuirá um papel de mediador e articulador. Ele será o responsável por conjugar as atividades convencionais de classe com as atividades dinamizadas pelos aplicativos e plataformas utilizados, será um gestor de aprendizagem.

É importante ressaltar que as atividades ligadas ao letramento digital não substituem as convencionais aulas presenciais, mas servem como uma ferramenta auxiliar para o sistema de ensino da língua portuguesa. Não é por acaso que unidades educacionais de ensino têm utilizado *tablets* em suas aulas. Exemplo disso ocorre no município Cabo de Santo Agostinho ó PE, onde foram distribuídos os equipamentos eletrônicos para o ensino fundamental nas séries finais (em escolas públicas) e, em Passo Fundo ó RS, onde foram distribuídos para a educação infantil (em escola particular).

Considerando este cenário, apresentamos a proposta educativa digital de um aplicativo gratuito para *Android* que está em desenvolvimento, com o objetivo de favorecer os avanços tecnológicos educacionais, capazes de colaborar em uma aprendizagem significativa no que se refere à alfabetização e ao letramento. Para isso, buscamos analisar a potencialidade do uso de *tablets* para a aprendizagem e investigar os principais recursos lúdicos e tecnológicos que contribuam no processo de alfabetização e letramento, coletando ferramentas gratuitas disponíveis na *internet* e elaborando um aplicativo que torne a alfabetização e o letramento mais significativos e eficazes.

Num primeiro momento, realizamos uma pesquisa bibliográfica a fim de compreendermos a concepção de alfabetização e letramento, e identificarmos quais as principais atividades educativas que contribuem nesses processos. Feito isso, investigamos quais ferramentas tecnológicas gratuitas disponíveis na *internet* poderiam contribuir para o desenvolvimento do programa. Tínhamos como princípio a utilização de recursos tecnológicos que possuíssem capacidade lúdica para contribuir no processo de aprendizagem. Fizemos então pesquisas e testes em diferentes plataformas que pudessem atender aos pré-requisitos do projeto e que facilitassem a associação de ícones (imagens em extensão .png) com as suas respectivas funções no aplicativo.

Após uma análise sistemática dos dados, verificamos que o programa *Unity* (Figura 1) da *Unity Technologies* não exige uma programação muito avançada e possui as ferramentas necessárias para a criação e execução do *software*, permitindo boa qualidade de *designer* gráfico.

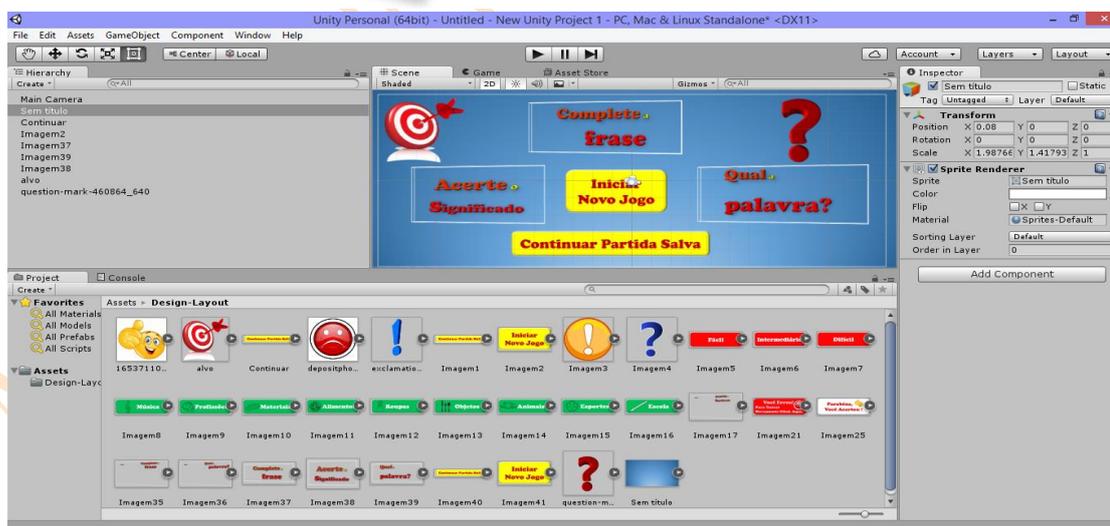
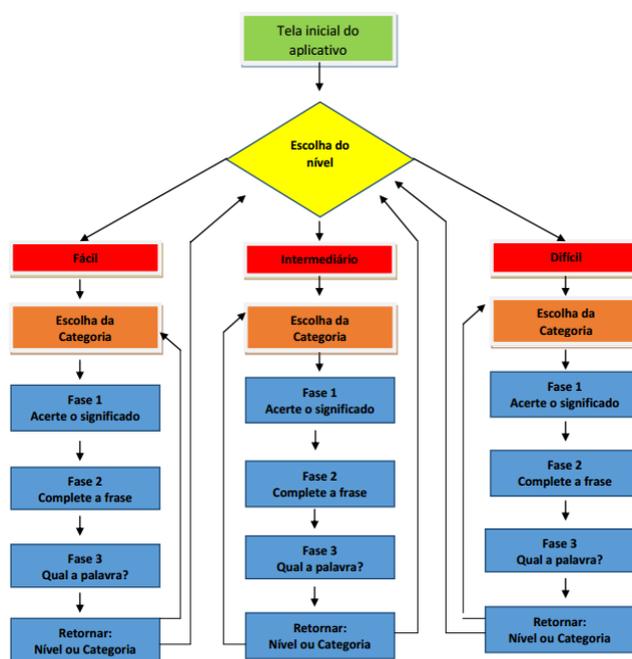


Figura 1. *Layout* da tela do *Unity*

Enfim, chegamos ao desenvolvimento de um protótipo que tem três níveis em sua estrutura (nível 1 - fácil, nível 2 ó intermediário e nível 3 ó difícil), cada nível com mais três

fases, uma para cada área de conhecimento abordada no aplicativo, como representado no fluxograma a seguir:



Fluxograma: Funcionamento do sistema

O aluno faz (i) a escolha do nível; (ii) em seguida, a categoria, (iii) passa pelas três fases e (iv) há a opção de ele ir para um nível diferente de onde ele estava ou permanecer no mesmo nível, retornando para a mesma categoria, no entanto, com outros exercícios, já que cada categoria conta com um banco de dados. Já com a esquematização do funcionamento do sistema, criamos a tela inicial:



Figura 2. *Layout* da tela inicial do aplicativo

Na tela inicial do aplicativo (Figura 2), o usuário poderá ver informações técnicas e dados referentes às imagens utilizadas em seu *layout*. Além disso, outros dois ícones estarão à

disposição do usuário, o primeiro indicando o início de uma nova partida, e o outro, caso não seja a primeira partida do usuário, retornará para a última partida executada, devido ao sistema de salvamento automático.



Figura 3. *Layout* da tela de seleção de nível

Após escolha da opção iniciar nova partida, a tela referente à seleção de nível (Figura 3) aparecerá para o usuário, dando a opção de escolha do nível de dificuldade das perguntas posteriores.

Na tela seguinte (Figura 4), o usuário escolherá uma das nove categorias de perguntas, podendo escolher as outras posteriormente. Como citado anteriormente, o aplicativo possui 3 fases, em qualquer que seja a categoria.



Figura 4. *Layout* da tela de seleção de categoria

Na fase 1, trabalharemos a ampliação de vocabulário dos usuários, em que estes associarão uma ou mais palavras (opções) dispostas na parte inferior da tela, com o significado expresso (Figura 5).



Figura 5. *Layout* da tela do aplicativo (Pergunta ó fase 1)

Na fase 2, é abordada a construção de sentidos do texto. Nessa etapa do aplicativo, terão de ser preenchidas lacunas em branco de uma frase com palavras dispostas na parte inferior do visor (figura 6). As lacunas deverão ser preenchidas na sequência da lógica da frase, além disso, para facilitar a compreensão, a lacuna a ser preenchida apresentará uma cor diferente (vermelho), indicando o trecho a ser analisado.



Figura 6. *Layout* da tela do aplicativo (Pergunta ó fase 2)

Na fase 3, é trabalhada a ortografia, em que o usuário deverá completar a frase digitando a palavra. Os termos utilizados terão ligação com as fases anteriores e haverá uma dica na parte inferior da tela com o significado da palavra (figura 7). O usuário deverá escolher a lacuna a ser digitada clicando em cima dela, com isso aparecerá a dica referente a lacuna escolhida e sua cor mudará (verde), indicando a sua seleção.

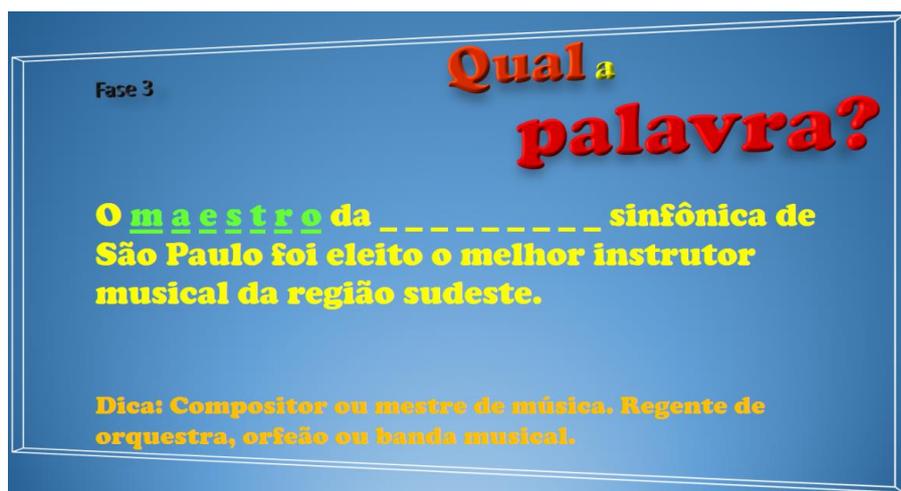


Figura 7. Layout da tela do aplicativo (Pergunta ó fase 3)

Desse modo, acreditamos que os alunos que utilizarem o aplicativo terão uma forma dinâmica e facilitadora do processo de aprendizado. Cabe, ainda, lembrar que este tipo de aplicativo não exclui o papel do professor, mas contribui para sua prática pedagógica, já que muitas escolas estão se valendo de aplicativos educacionais para o ensino.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos afirmar que a utilização das tecnologias digitais no processo de ensino aprendizagem, especialmente no processo de alfabetização e letramento, adaptados à leitura e escrita, é de extrema importância para a sociedade atual, pois servem como uma ferramenta auxiliar de aprendizado, gerando autonomia nos alunos e dinamizando os métodos de ensino.

Os alunos, ao utilizarem o aplicativo, terão uma forma dinâmica e facilitadora do processo de ensino/aprendizagem, eles exercerão um papel mais ativo no referido processo. Por outro lado, o professor não será mais um mero transmissor do conhecimento, mas um mediador e articulador das atividades que, inclusive, fazem das novas tecnologias uma extensão da sala de aula na busca por mais conhecimento, já que podem ser propostos novos modos de aprender e ensinar.

O desenvolvimento tecnológico traz consigo novos métodos de alfabetização e letramento, inovando o jeito de ensinar e criando ferramentas pedagógicas que geram e aprimoram diversas habilidades para os futuros profissionais e cidadãos da sociedade moderna.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; CRUZ, Magda do Carmo Silva. Brasil: Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. *Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: alfabetização para todos: diferentes percursos, direitos iguais: ano 1: unidade 7*. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- BARBOSA, José Juvêncio. *Alfabetização e Leitura*. São Paulo: Cortez, 2003.
- BRITTO, Luiz Percival Leme. In: CORREA, D. A.; SALEH, P. B. de O. (orgs.). *Práticas de letramento no ensino: leitura, escrita e discurso*. São Paulo: Parábola Editorial; Ponta Grossa, PR: UEPG, 2007.
- SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-moderno. *Revista Famecos*, Porto Alegre, dez. 2003, p. 23-32.
- SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica: SP, 1998.
- XAVIER, Antônio C. dos S.. *O Hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital*. Tese de Doutorado. Campinas: Unicamp, 2002.
- VALENTE, José Armando. As tecnologias digitais e os diferentes letramentos. *Pátio: Revista Pedagógica*, Porto Alegre, v.11, n. 44, p. 12-15, jan. 2008.

ABSTRACT: This article aims to demonstrate the importance of digital technologies for literacy and literacy in society, associated with conventional educational activities and also to present a digital educational proposal that promotes literacy at the early years of elementary school. The first part of the article emphasizes the importance of reading and writing in society, citing some conventional teaching tools that contribute to the retention and understanding of the content in text reading. The second part focuses on the use of digital technology for reading and writing, and the importance of this tool to assist in the learning process of the children of the 4th Year of elementary school (3rd grades elementary), focussing on the vocabulary expansion, on reading and building of text meaning and spelling.

KEYWORDS: Digital literacy. Teaching. Literacy. Educational technology.

Envio: Abril/2016

Aceito para Publicação: Maio/2016