



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

SIMONE ALVES DE ARAÚJO

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS COM
TECNOLOGIAS DIGITAIS**

**JOÃO PESSOA
2018**

SIMONE ALVES DE ARAÚJO

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS COM
TECNOLOGIAS DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Licenciatura em Pedagogia do
Centro de Educação da Universidade Federal
da Paraíba, em cumprimento à exigência para
obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Lebiam Tamar Gomes
Silva

**JOÃO PESSOA
2018**

**Catalogação na publicação
Seção de Catalogação e Classificação**

A663a Araujo, Simone Alves de.
Alfabetização e letramento de crianças com Tecnologias
Digitais / Simone Alves de Araujo. - João Pessoa, 2018.
39 f. : il.

Orientação: Lebian Tamar Gomes Silva.
Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. Alfabetização. 2. Ensino Fundamental. 3. Letramento.
4. Prática Educativa. 5. Tecnologias Digitais. I.
Silva, Lebian Tamar Gomes. II. Título.

UFPB/BC

SIMONE ALVES DE ARAÚJO

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS COM
TECNOLOGIAS DIGITAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado ao Curso de Licenciatura em
Pedagogia, do Centro de Educação, da
Universidade Federal da Paraíba, em
cumprimento à exigência para obtenção
do título de Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: 05 / 11 / 2018.

Banca Examinadora:

Lebiam Tamar G. Silva
Profa. Dra. Lebiam Tamar Gomes Silva (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Ayla Débora Dantas de Souza Rebouças
Profa. Dra. Ayla Débora Dantas de Souza Rebouças
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Nadia Jane de Sousa.
Profa. Dra. Nadia Jane de Sousa
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Dedico a minha mãe, Irene Fernandes de Araújo, por todo o apoio dado durante minha vida educacional e por seu exemplo de mulher forte e determinada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, à minha mãe Irene, que sempre esteve ao meu lado em todos os momentos da minha vida.

Ao meu pai José Araújo (*in memorian*), que me apoiou e me ensinou a perseguir os meus sonhos.

Ao meu filho João Sol, meu incentivador de sempre.

A Adriana Pio, que me levou para fazer a prova do Enem e ficou me esperando até terminar a prova; também por ter me incentivado a prosseguir até o final.

Às minhas irmãs, que assim como eu, também estão buscando o conhecimento formal na academia.

Às minhas vizinhas Heleny e Cláisse, as quais tem sido como irmãs para mim, com dedicado e fundamental apoio.

Agradeço à minha orientadora Dra. Lebiam Tamar, preciosa e essencial em todo o processo dessa pesquisa.

E, por fim, agradeço ao Presidente Lula, pela oportunidade de me formar em uma Instituição de Ensino Superior Pública.

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso cujo tema é: Alfabetização e letramento de crianças com tecnologias digitais, apresenta como objeto de estudo questões relativas à utilização das tecnologias digitais para o processo do letramento e alfabetização. Apesar de ser ainda um tema polêmico, o uso dos softwares educativos tem ganhado espaço no âmbito escolar apresentando resultados exitosos em sua diversidade. Sendo assim, uma questão vem à tona: Quais tecnologias digitais são usadas e como podem contribuir para o letramento de crianças em fase de alfabetização? Para elucidar essa questão, esta pesquisa foi desenvolvida com o objetivo geral de conhecer as tecnologias digitais utilizadas em sala de aula e suas contribuições para o letramento de crianças nas séries iniciais do ensino fundamental (1º. ao 3º. ano). Para tanto, teve como objetivos específicos: Distinguir os conceitos de alfabetização e de letramento infantil. Identificar práticas educativas de letramento com crianças mediadas por tecnologias digitais. Analisar as contribuições das tecnologias digitais para o letramento de crianças. A metodologia que conduziu o estudo foi a pesquisa bibliográfica, realizada através de buscas no portal de Periódicos Livres da CAPES e no Google Acadêmico, para a seleção de publicações científicas brasileiras sobre o tema, que apresentassem dados para a solução do problema formulado. A amostra do estudo foi composta principalmente por livros e artigos científicos. Os dados coletados foram organizados e analisados seguindo os procedimentos de análise de texto propostos por Sampieri, Callado e Lucio (2013). Como resultado, concluiu-se que os softwares educativos analisados em sua maioria possuem atividades de alfabetização “tradicional”. Contudo, observa-se que as tecnologias digitais são recursos didáticos relevantes e podem contribuir para o processo de letramento infantil, desde que inseridos em uma proposta pedagógica teórica e metodologicamente fundamentada dentro da prática educativa do professor.

Palavras-chave: Alfabetização. Ensino Fundamental. Letramento. Prática educativa. Tecnologias Digitais.

ABSTRACT

This undergraduate thesis whose theme is: Initial Reading Instruction and literacy of children with digital technologies, presents as an object of study issues related to the use of digital technologies for the process of Initial Reading Instruction and literacy. Although it is still a controversial subject, the use of educational software has gained space in the school environment presenting successful results in its diversity. Therefore, one question emerges: Which digital technologies are used and how can they contribute to the literacy of children in Initial Reading Instruction? To elucidate this question, this research was developed with the general objective of mapping digital technologies used in classroom and their contribution to children literacy in the initial grades of elementary school (1st to 3rd grade). In order to do that, it had as specific objectives: Distinguishing the concepts of Initial Reading Instruction and children literacy. Identifying educational practices of children literacy mediated by digital technologies. Analyzing the contributions of digital technologies to children literacy. The methodology that led the study was the bibliographical research carried out through searches in CAPES Free Periodicals and Google Scholar, for the selection of brazilian scientific publications on the subject, which presented data for the solution of the formulated issue. The sample of the study was primarily composed by books and scientific papers. The collected data was organized and analyzed following the *text analyzis procedures* proposed by Sampieri, Callado and Lucio (2013). As a result, it was concluded that the majority of the analyzed educational softwares contain "traditional" literacy activities. However, it is observed that digital technologies are useful resources and can contribute to the process of children literacy, provided that they are inserted in a theoretical pedagogical proposal and methodologically founded to guide the educational practice of the teacher.

Key-words: Initial Reading Instruction. Elementary school. Literacy. Educational practice. Digital technologies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Tela do jogo Achei a Palavra.....	38
Figura 2 – Tela do jogo Achei a Palavra.....	38
Figura 3 – Tela do jogo Ordem Alfabética	38
Figura 4 – Tela do jogo Nome dos Alimentos	38
Figura 5 – Tela do jogo Figura Letra.....	39
Figura 6 – Tela do jogo Forma Palavra.....	39
Figura 7 – Tela do jogo Forma Palavra.....	39
Figura 8 – Tela do Software Hagáquê.....	39
Figura 9 – Tela do software Hagáquê.....	39
Figura 10 – Tela do aplicativo Embaralhado.....	39
Figura 11 – Tela do aplicativo Embaralhado.....	39

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 METODOLOGIA	12
3 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: OS CONCEITOS E SUAS DISTINÇÕES .	14
3.1 O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NA ESCOLA.....	18
4 COMO ALFABETIZAR LETRANDO COM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS	21
5 ANÁLISE DOS DADOS	27
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS.....	35

1 INTRODUÇÃO

O uso de aplicativos digitais em sala de aula ainda é elemento de muita discussão, principalmente no que tange à fase infantil. No entanto, como nativos digitais, as crianças já chegam à escola com aprendizagens significativas nesse campo. Trabalhar com esses recursos em uma ação educativa de forma a contribuir para a construção do conhecimento é um desafio das escolas contemporâneas. Nesse sentido, Coscareli (2007) aponta que: “Os professores precisam encarar esse desafio de se preparar para essa nova realidade, aprendendo a lidar com os recursos básicos e planejando formas de usá-los em suas salas de aula”.

A fase da alfabetização requer cuidados e atenção dos educadores e pais, pois requer compreensão do tempo de cada criança. Na compreensão do próprio sujeito do objeto de conhecimento. Segundo Ferreiro (2008, p. 66), “A construção de um objeto de conhecimento implica muito mais que mera coleção de informações. Implica a construção de um esquema conceitual que permite interpretar dados prévios e novos dados”. Diante desse fato, faz-se necessário que o professor lance mão de todos os recursos disponíveis para que a criança possa construir a sua compreensão e reflexão acerca dos conteúdos escolares.

O trabalho ora apresentado tem o propósito de saber quais recursos tecnológicos são utilizados em sala de aula com alunos de 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental e se tais recursos contribuem para esse processo de letramento. O interesse em pesquisar esse objeto veio através da minha atuação enquanto professora de crianças e da curiosidade sobre como tem sido feito o uso de tecnologias digitais como recurso pedagógico em sala de aula. O conhecimento vem pela curiosidade. Como as crianças são seres curiosos em essência, então porque não aliar os conteúdos às práticas mais atrativas e cheias de desafios relevantes para essa faixa etária?

O problema central que direcionou a investigação realizada, baseia-se na questão: quais tecnologias digitais são usadas e como podem contribuir para o letramento de crianças em fase de alfabetização? Para elucidar essa questão, apresento como objetivo geral: conhecer as tecnologias digitais utilizadas e suas contribuições para o letramento de crianças nas séries iniciais do ensino fundamental (1º. ao 3º. ano). Os objetivos específicos são: distinguir os conceitos de alfabetização e de letramento infantil; identificar práticas educativas de letramento com crianças

mediadas por tecnologias digitais; analisar as contribuições das tecnologias digitais para o letramento de crianças.

A relevância deste estudo reside na importância de ter uma pesquisa voltada para o conhecimento de diversas experiências em tecnologias digitais com crianças em fase de alfabetização.

O trabalho é constituído por quatro capítulos. Esta introdução é o primeiro capítulo. O segundo capítulo discute os conceitos de alfabetização e letramento a partir das fontes bibliográficas selecionadas no estudo. O terceiro capítulo apresenta a problemática do estudo, envolve reflexões acerca de: como alfabetizar letrando com uso de tecnologias digitais? Quais são as tecnologias? Como podem ser usadas? Quais são as suas contribuições para o processo de alfabetização e letramento de crianças? O quarto capítulo apresenta as tecnologias digitais encontradas no decorrer da pesquisa, organizadas em categorias, fazendo uma análise das atividades que elas propõem, com o foco naquelas que só alfabetizam e nas que alfabetizam e também possibilita o letramento. O trabalho se encerra com as considerações finais, apresentando as reflexões em torno dos estudos e das possibilidades de uso dos recursos digitais educativos, dentro de um contexto pedagógico bem elaborado por professores e das contribuições das tecnologias digitais na perspectiva da alfabetização e do letramento de crianças no ambiente escolar.

2 METODOLOGIA

Para fundamentar o estudo, optou-se por desenvolver uma pesquisa bibliográfica, de caráter descritivo sobre o tema estudado. Segundo Lakatos e Marconi (1992, p.44) “a pesquisa bibliográfica trata-se de toda a bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações avulsas e imprensa escrita”. Para Lima e Mioto (2007), este tipo de pesquisa, não é apenas uma mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre determinado assunto, mas, sim, proporciona o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões específicas a partir de um problema proposto.

O levantamento bibliográfico foi realizado através de buscas nas bases de dados do Portal de periódicos da CAPES, no Google Acadêmico e nos Periódicos Científicos da *Scielo*, a partir das palavras-chave: tecnologias digitais + crianças + alfabetização. Foram selecionados ainda livros publicados por autores de referência e trabalhos de mestrado e de doutorado disponíveis no repositório do IBICT. Todas as obras foram pesquisadas no idioma português.

O presente trabalho teve como tecnologias digitais analisadas, softwares educativos na *Web* e apps educativos para o computador, o *tablet* ou o *smartphone*. O *corpus* de dados selecionados para o estudo foi composto por vinte e sete produções científicas sobre o tema, publicadas no período de 1998 a 2018. Dentre elas, temos: sete livros, dez artigos, quatro dissertações e duas teses. Por ter como um dos objetivos o mapeamento das tecnologias digitais, foram também utilizadas para essa pesquisa três monografias e os textos de anais de um evento. As fontes bibliográficas selecionadas tinham como tema central o estudo do processo de alfabetização e de letramento mediados por tecnologias digitais.

Como principais autores selecionados neste estudo, destacamos as obras de: Soares (1998; 2003), Botelho (2013), Glória (2011), autoras que abordam os conceitos de alfabetização e letramento. Finizola e Rebouças (2016), Ortaça (2012), Gonçalves (2015), Rocha (2013), Ferreira(2011), Silva e Rebouças(2018), autores que tratam as tecnologias digitais estudadas. Lakatos e Marconi (1992), Lima e Mioto (2007), autores que orientam a metodologia científica desta pesquisa.

Após o reconhecimento do material bibliográfico, foi feita uma leitura exploratória do material selecionado. A etapa seguinte foi fazer uma leitura seletiva, a fim de identificar as obras que tinham relevância para este trabalho. Depois, fez-se

uma leitura criteriosa dos aspectos relevantes para esta pesquisa e, por fim, realizou-se uma leitura interpretativa dos dados coletados.

A análise dos dados coletados seguiu os procedimentos metodológicos descritos por Sampieri, Callado e Lucio (2013). Foi feita a codificação dos dados em um nível ou plano: No primeiro plano, foi codificado as unidades em categorias; no segundo plano foi feito a comparação das categorias entre si e agrupou-se em temas.

Os dados foram organizados por tecnologias digitais apresentadas pelas fontes e, depois, classificados segundo as categorias: softwares educativos da Web, apps educativos para dispositivos móveis. As atividades propostas em cada software e app selecionado foram descritas e analisadas com base nos conceitos de letramento e alfabetização dos autores que fundamentam esta pesquisa.

3 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: OS CONCEITOS E SUAS DISTINÇÕES

A aprendizagem da leitura e da escrita é marcada historicamente por diversos desafios que envolvem a sociedade como um todo, o que tem despertado o interesse de pesquisadores acerca dessa temática, principalmente para identificar os principais entraves e consequentemente apontar possíveis soluções. O processo do ensino e aprendizagem depende de dois fatores distintos mas indissociáveis, pois precisam ser trabalhados de forma conjunta e estão intrinsecamente ligados, que é a alfabetização e o letramento, que por vezes são confundidos conceitualmente acerca desses.

É em meados dos anos de 1980 que se dá, simultaneamente, o surgimento do *letramento* no Brasil, do *illettrisme*, na França, da *literacia*, em Portugal, para nomear fenômenos distintos daqueles denominados de *alfabetização* e *alphabétisation*. Soares (2003, p. 06) observa que:

Nos países desenvolvidos, ou do Primeiro Mundo, as práticas sociais de leitura e de escrita assumem a natureza de problema relevante no contexto da constatação de que a população, embora alfabetizada, não dominava as habilidades de leitura e de escrita necessárias para uma participação efetiva e competente nas práticas sociais e profissionais que envolvem a língua escrita. Assim, na França e nos Estados Unidos, para limitar a análise a esses dois países, os problemas de *illettrisme*, de *literacy/illiteracy* surgem de forma independente da questão da aprendizagem básica da escrita.

Desse modo, ao contrário dos países referidos acima, em que a aprendizagem inicial da leitura e da escrita – a alfabetização, para usar a palavra brasileira – mantém sua particularidade na essência dos discursos sobre problemas de domínio de habilidades de uso da leitura e da escrita – problemas de *letramento* –, no Brasil os conceitos de alfabetização e de letramento se mesclam e frequentemente se confundem. O conceito de letramento inserido no conceito de alfabetização pode ser identificado ao analisarmos a produção acadêmica, censos demográficos, entre outras publicações que circulam. Nas últimas décadas tem-se usado o termo alfabetizar letrando, ou seja, associar esses dois conceitos no processo de ensino aprendizagem, cada um com suas características, com sua importância, mas dialogando-os entre si em prol de um mesmo objetivo, que é formar cidadãos críticos e que saibam exercer a sua cidadania.

A alfabetização é o desenvolvimento do código da escrita e da leitura, segundo afirma Soares (1998, p. 21), visto que:

Esta se faz pelo domínio de uma técnica: grafar e reconhecer letras, usar o papel, entender a direcionalidade da escrita, pegar no lápis, codificar, estabelecer relações entre sons e letras, de fonemas e grafemas; a criança perceber unidades menores que compõem o sistema de escrita (palavras, sílabas, letras).

Ou seja, o processo de alfabetização diz respeito à aprendizagem na qual se desenvolve a habilidade de ler e escrever. Entretanto, a alfabetização deve se relacionar diretamente com o letramento, que por sua vez significa o desenvolvimento do uso adequado da leitura e da escrita nas práticas sociais.

Conforme fundamenta Soares (2003), “Letrar é mais que alfabetizar, é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno.” Dessa forma, cuidados se fazem necessários ao direcionar o processo de alfabetização. Segundo aponta a autora, apenas ensinar a ler e a escrever é insuficiente. Atingir níveis de alfabetização funcional onde as pessoas leem e escrevem e, no entanto, não são capazes de fazer uso desse conhecimento numa esfera social já deixou de ser o centro do processo de ensino aprendizagem, pois esse processo vai além. Ensinar a ler e escrever requer formar sujeitos que saibam compreender e analisar de forma crítica o contexto no qual estão inseridos, como assegura Soares (2003, p. 32):

[...] para a adaptação adequada ao ato de ler e escrever, “é preciso compreender, inserir-se, avaliar, apreciar a escrita e a leitura”. O letramento compreende tanto a apropriação das técnicas para a alfabetização quanto esse aspecto de convívio e hábito de utilização da leitura e da escrita.

É válido destacar que, muitas vezes o letramento se inicia antes mesmo de o sujeito chegar à escola, pois, uma criança, antes de ir à escola, consegue interagir socialmente e reconhece a função de um material escrito, bem como comprehende as diferentes funções da escrita na sociedade sem estar necessariamente alfabetizada.

O fenômeno do letramento, então, extrapola o mundo da escrita tal qual ele é concebido pelas instituições que se encarregam de introduzir formalmente os sujeitos no mundo da escrita. Pode-se afirmar que a escola, a mais importante das *agências de Letramento*, preocupa-se não com o letramento como prática social, mas com apenas o tipo de prática de letramento, a alfabetização, o processo de aquisição de códigos (alfabético, numérico) processo geralmente concebido em termos de uma competência *individual* necessária para o sucesso e promoção na escola. Já outras agências de letramento, como a família, a igreja, a rua como lugar de trabalho, mostram orientações de letramento muito diferentes. (KLEIMAN, 1995, p. 20.)

A autora enfatiza que o letramento que ocorre fora da escola é diferente daquele que ocorre no âmbito escolar, uma vez que este é um dos principais espaços responsáveis por dispor ao indivíduo a prática de letramento, pois, cabe à instituição de ensino, desenvolver mecanismos de uso real da leitura e da escrita, para que assim, possam construir alunos com habilidade à comunicação nos diversos segmentos da sociedade, conforme as necessidades próprias.

Kleiman (1995, p. 19), também conceitua o letramento:

Podemos definir hoje o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos. [...] Como as práticas e eventos relacionados com uso, função e impacto social da escrita. Nessa concepção, letramento são as práticas sociais de leitura e escrita e os eventos em que essas práticas são postas em ação, bem como as consequências delas sobre a sociedade.

Soares (1998), explicita a diferença entre esses dois conceitos, quando se propõe a retomar os conceitos entre alfabetização e letramento, como também entre alfabetizado e letrado, que por sua vez sinaliza que um indivíduo alfabetizado não significa que este seja letrado, pois alfabetizado é aquele que sabe ler e escrever, enquanto o letrado é o indivíduo que usa socialmente a prática da leitura e da escrita e responde de forma adequada às demandas sociais que requer esse conhecimento.

O que se percebe é que a distinção entre ambos é o domínio que se tem sobre a escrita e a leitura. Enquanto o indivíduo alfabetizado sabe codificar e decodificar o sistema de escrita, o indivíduo letrado vai além, pois é capaz de dominar a linguagem de forma usual, no seu dia a dia, nas mais variadas formas e contextos. Para Tfouni (1995), eles se distinguem nos seguintes aspectos:

A alfabetização refere-se à aquisição da escrita enquanto aprendizagem de habilidades para leitura, escrita e as chamadas práticas de linguagem. Isso é levado a efeito, em geral, por meio do processo de escolarização e, portanto, da instrução formal. A alfabetização pertence, assim, ao âmbito do individual. O letramento, por sua vez, focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição da escrita. Entre outros casos, procura estudar e descrever o que ocorre nas sociedades quando adotam um sistema de escritura de maneira restrita ou generalizada; procura ainda saber quais práticas psicossociais substituem as práticas “letradas” em sociedades ágrafas. (TFOUNI, 1988, p. 9, e 1995, p. 9-10).

A autora faz referência aos aspectos culturais que interferem de forma direta no processo de alfabetização e letramento, uma vez que esse último, apresenta

consequências sociais e históricas da introdução da escrita na sociedade, pois há mudanças significativas quando uma sociedade se torna letrada, a começar pelo acesso à informação e a construção de uma consciência crítica.

Percebe-se que ser alfabetizado se relaciona à capacidade de ler e escrever, enquanto para ser letrado significa participar, de situações distintas que envolvam a leitura e a escrita de modo a compreender e interagir socialmente. Na alfabetização, existe a condição de ser ou não alfabetizado, ou seja, o sujeito sabe ou não ler e escrever. Já no letramento, o indivíduo deve possuir a capacidade de socializar, interagir e desenvolver habilidades dentro de uma perspectiva evolutiva, dessa forma, não existe o não letrado, mas sim níveis de letramento.

Conforme assevera Soares (2000, p. 89),

Esses níveis de letramento trazem implicações sociais, culturais, políticas, econômicas entre outras, por estarem relacionados à marginalização social que impediu o sujeito de ser alfabetizado. No entanto, essa condição não o exclui totalmente das práticas letradas, como o fato de se interessar pela leitura de um livro realizada por outra pessoa, solicitar a leitura ou escrita de uma correspondência, pois, na cultura em que vivemos, é praticamente impossível sobreviver sem envolver-se com determinadas situações. Nesse sentido, um adulto ou uma criança, mesmo não sendo alfabetizados, passam a compreender as funções e usos sociais da escrita em função de necessidades específicas de interação.

Compreende-se por níveis de letramento o conjunto de conhecimento adquiridos ao longo da vida do indivíduo, o qual sofre influências do meio social do qual está inserido, e assim, dos aspectos culturais, políticos e principalmente econômicos. Cada sujeito vai desenvolver o seu próprio ser letrado, com determinadas especificidades individuais.

Para Kleiman (2007, p. 02),

A diferença entre ensinar uma prática e ensinar para que o aluno desenvolva uma competência ou habilidade não é mera questão terminológica. Na escola, onde predomina uma concepção da leitura e da escrita como competências, concebe-se a atividade de ler e de escrever como um conjunto de habilidades progressivamente desenvolvidas até se chegar a uma competência leitora e escritora ideal: a do usuário proficiente da língua escrita. Os estudos do letramento, por outro lado, partem de uma concepção de leitura e de escrita como práticas discursivas, com múltiplas funções e inseparáveis dos contextos em que se desenvolvem.

Portanto, entende-se por letramento um processo complexo e multifacetado que não deve ser confundido com método de alfabetização e sim concebido como

prática de ensino que desperte nos indivíduos a condição de sistematizar as finalidades do que está sendo ensinado na escola.

3.1 O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NA ESCOLA

No que se refere ao processo de alfabetização na perspectiva do letramento, ou como mencionado anteriormente o alfabetizar letrando, é válido cogitar e construir as ações do processo de ensino e aprendizagem a partir de práticas sociais reais. Esse trabalho deve envolver o uso e as funcionalidades da escrita, considerando o contexto e a realidade das crianças, inclusive valorizando aspectos culturais.

Goulart (2014, p. 45) fundamenta que,

A dimensão discursiva dos processos de aprendizagem da escrita compreende relações com as experiências de vida dos sujeitos, com seus valores. Não basta providenciar um contexto para as unidades de trabalho, sejam letras, palavras, sílabas e textos, no caso da linguagem escrita. Há propostas de práticas de ensino da escrita em que a noção de letramento é considerada na perspectiva de práticas sociais letradas, entretanto tais práticas não são homogêneas e consensuais. O ponto de partida são textos legitimados socialmente, mas a linguagem é trabalhada como um elemento sem peso, com prioridade para a análise da língua encaminhada pelo professor, subordinando o conhecimento e as possibilidades de análise das crianças, e as próprias crianças, ao estudo de características do sistema linguístico.

Ou seja, o processo de ensino aprendizagem deve ser dinâmico, de modo a proporcionar um ensino de qualidade e eficaz, que caracteriza um signo flexível e variável, pois os aspectos específicos de cada realidade local, bem como as suas práticas sociais, seus estímulos e potencialidades, devem ser considerados, tornando esse processo mais produtivo.

Dessa forma, Soares (2000, p. 18) esclarece que,

A apropriação da leitura e da escrita, associadas à participação nas práticas sociais que requerem essas habilidades, possibilita uma aprendizagem significativa, haja vista que ser letrado ultrapassa os limites da apropriação do alfabeto ou do registro do próprio nome, pois comprehende a participação e interação com o outro, mediados pelos usos sociais da linguagem.

Nesse aspecto, é importante analisar sobre o processo de ensino aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental, que são essenciais na vida das crianças, principalmente no que se refere à leitura e à escrita, as quais possibilitam

ao estudante um conhecimento mais amplo do mundo, valorizando sempre o contexto que este está inserido, de modo que o processo de escolarização se torne mais significativo e acessível para ele próprio.

O Fascículo do Pró Letramento, (2008, p.12), explicita:

Trata-se de um processo que tem início quando a criança começa a conviver com as diferentes manifestações da escrita na sociedade (placas, rótulos, embalagens, comerciais, revistas, etc.) e se prolonga por toda a vida, com a crescente possibilidade de participação nas práticas sociais que envolvem a língua escrita (leitura e redação de contratos, de livros científicos, de obras literárias, por exemplo). Esta proposta considera que alfabetização e letramento são processos diferentes, cada um com suas especificidades, mas complementares e inseparáveis, ambos indispensáveis.

No momento em que a criança transcorre o percurso de aprendizagem da escrita alfabética é que deve ser iniciada uma prática na qual a base de todo o desenvolvimento pedagógico esteja pautada na leitura e na escrita, e o educador, por sua vez, deve se preocupar com a condição da criança, que vai além da aquisição de habilidades e competências de leitura e escrita, o que se caracteriza como um dos princípios do letramento, que é o uso social da leitura e escrita.

Segundo Kleiman (2005), os conjuntos de atividades envolvendo o uso da língua, desde que possua um objetivo e estando inserida numa situação que se vincula ao uso de saberes, tecnologias e competências necessárias para sua realização, podem ser consideradas como práticas de letramento. Assim, o que pode ser visualizado é que a busca de habilidades e competências vazias de significado pode ser denotada como prática fora do letramento. O modo de colocar os alunos como leitores aptos para realizar a tarefa de conduzir uma brincadeira formaliza o caráter de prática de letramento.

O processo de ensino e aprendizagem necessita ser planejado e organizado mediante as distintas práticas sociais permeadas pela escrita. Nesse sentido, a escola deve elaborar mecanismos para que o referido processo possa proporcionar aos seus alunos o desenvolvimento de habilidades e competências através do domínio da escrita, relacionando o seu conhecimento de mundo e a sua participação nas práticas letreadas aos conhecimentos linguísticos e textuais.

Saraiva (2012, p. 14) fundamenta que,

Assim sendo, se faz necessário a organização e planejamento de ações, que possibilitem a apropriação, consciente, desse mecanismo de decifração pelo aluno, favorecendo gradativamente a sua atuação e interação por meio da

cultura letrada. Dessa forma, compreendemos que esse momento inicial de inserção da criança na participação ativa nas práticas mediadas pelo uso social da escrita deve compreender um trabalho sistemático, promovendo progressivamente a sua autonomia na interação com o outro por meio do domínio da convencionalidade do código. Os encaminhamentos, em sala de aula, devem representar a construção de sentido na relação dialógica com o outro, mediado por situações contextualizadas para que, assim, o processo de escolarização e de ensino e de aprendizagem ganhe significações para o aluno.

Fica evidente que o referido momento é quando a criança passa a compreender e, de forma gradativa, se faz consciente das práticas sociais em que a escrita se torna uma realidade e se apropria do código escrito. Dessa forma, se inicia então a atuação da criança como locutor e interlocutor social mediante o uso da escrita. Solé (1998) ressalta que, “aprende-se a ler e a escrever lendo e escrevendo, vendo outras pessoas lerem e escreverem, tentando e errando, sempre guiados pela busca do significado ou pela necessidade de produzir algo que tenha sentido” (SOLÉ, 1998, p.21).

Existem ainda muitos obstáculos no processo do alfabetizar letrando, uma vez que a escola, tida como a instituição responsável em promover esse processo, se preocupa muito mais em garantir que o aluno aprenda a escrever do que em criar o hábito de ler. Cagliari (2009, p. 147) afirma que “na prática, ao longo do ano escolar, dá-se muito mais ênfase à escrita do que a leitura”. A exigência é mais evidente na escrita do que na leitura; portanto, percebe-se que há uma dicotomia onde é possível compreender a importância do ato de escrever e de memorizar letras e sílabas, pois a comunidade escolar e a família criam mais expectativas nas experiências práticas, como o ato de ler e escrever, ou seja a alfabetização propriamente dita, sem levar em conta a importância do letramento, que, como já mencionado anteriormente, vai além do saber ler e escrever.

Dessa forma, conclui-se nesse capítulo que a alfabetização e o letramento são dois processos distintos, mas se complementam e devem ser desenvolvidos de forma conjunta, bem como foi possível identificar que são processos lentos, mas de grande relevância para a construção de uma educação de mais qualidade e capaz de formar cidadãos mais críticos.

4 COMO ALFABETIZAR LETRANDO COM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS

Ultimamente tem se pesquisado inúmeras propostas estratégicas de cunho pedagógico com o intuito de motivar e envolver os alunos na pesquisa e incitá-los a participarem ativamente das discussões em pauta direcionadas em sala de aula. Muitos alunos utilizam a internet para inúmeros fins, inclusive para a realização de trabalhos escolares, porém, isso não significa o aprendizado de fato que colabore para a aquisição de competências de letramento. Para Biancardi, Gonçalves e Espírito Santo (2000), a pesquisa escolar em tempo de transições dos processos de ensino e aprendizagem, precisa considerar e aprimorar a forma como os alunos usam a *internet* como recurso de pesquisa, caso contrário, ela será utilizada simplesmente como forma de copiar informações para os trabalhos solicitados pelos professores. Por isso, é importante que sejam realizados estudos dirigidos, os quais deverão contribuir para a formação de um pensamento crítico, hipotético e dedutivo, o que só será possível através da prática da leitura. Um fator indispensável é a discussão do processo de ensino e aprendizagem, de modo a envolver os alunos nas elaborações e decisões das propostas.

O uso das tecnologias digitais pode contribuir com o processo de ensino aprendizagem, pois abre uma infinidade de possibilidades. Para Perrenoud (2000, p. 128), “formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação e a capacidade de memorizar e classificar”. O autor se refere à aproximação dos novos atores sociais às tecnologias, onde esses utilizam essa ferramenta para inúmeras atividades, escolares ou não, e em grande parte do seu dia. Em contrapartida, os educadores não foram criados neste contexto, ou seja, há um distanciamento tecnológico entre os educandos e os educados, conforme denomina Prensky (2001, p.1-2), ou seja, os nativos digitais e os imigrantes digitais:

Como deveríamos chamar estes “novos” alunos de hoje? Alguns se referem a eles como N-gen [Net] ou D-gen [Digital]. Porém a denominação mais utilizada que eu encontrei para eles é Nativos Digitais. Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet. Então o que faz o resto de nós? Aqueles que não nasceram no mundo digital, mas em alguma época de nossas vidas, ficou fascinado e adotou muitos ou a maioria dos aspectos da nova tecnologia são, e sempre serão comparados a eles, sendo chamados de Imigrantes Digitais.

É nesse contexto que se encontra um desafio no processo de alfabetização e letramento por meio das tecnologias digitais, pois os professores da contemporaneidade são “imigrantes digitais” segundo o autor, ou seja, não nasceram no mundo digital, por mais que tenham acesso, não possuem a mesma fluidez que os alunos nativos digitais.

Historicamente, Botelho (2013) afirma que três dispositivos foram relevantes para a constituição dessa nova geração: o controle-remoto da televisão, o *mouse* do computador e o telefone celular. Através da televisão foi possível às crianças terem acesso a uma variedade de canais e as ensinou a interpretar as imagens antes mesmo que aprendessem a ler. Com o *mouse*, as crianças navegam pela *internet* e clicam nos ícones, *hiperlinks*, até que encontrem o que procuram ou apenas se divertem, sem um destino certo. E, por último, o telefone celular, que as ajudou a se comunicar com maior facilidade, comodidade e - mais importante - mobilidade, inclusive após o ápice dos *smartphones*, os quais possuem os 3 dispositivos em um aparelho eletrônico só.

A aprendizagem nos últimos anos ganhou um novo parceiro: as tecnologias digitais. Elas possibilitam novas teorizações e práticas educativas no que diz respeito à metodologia de ensino utilizada, viabilizam o acesso ampliado às informações e a liberdade de explorar um mundo virtual, e, por vezes contribuem na resolução de problemas e na interação e comunicação com o mundo. Com o avanço das tecnologias digitais, o cenário educacional tende a uma nova reconfiguração, de modo que a utilização dessas tecnologias como instrumentos de aprendizagem se tornou uma demanda cada vez mais urgente. Logo, o processo de escolarização vem sendo pressionado a se atualizar no sentido de introduzir mudanças estruturais, organizacionais e pedagógicas.

Este cenário complexo que interliga o saber e o fazer que são acionados para lidar com a linguagem constitui o foco dos estudos do letramento. As tecnologias digitais têm proporcionado às crianças novos ambientes para a aprendizagem, resolução de problemas, interação comunicacional, acesso a um enorme fluxo de informações e a liberdade de fazer experimentos com mídias diferentes. Todos estes aspectos estão atravessados pela linguagem. Desse modo, as instituições de ensino integraram a informática educativa em seus currículos escolares. Segundo Borges (1999, 136 apud FERNANDES 2012 p. 6):

A Informática Educativa se caracteriza pelo uso da informática como suporte ao professor, como um instrumento a mais em sua sala de aula, no qual o professor possa utilizar esses recursos colocados à sua disposição. Nesse nível, o computador é explorado pelo professor especialista em sua potencialidade e capacidade, tornando possível simular, praticar ou vivenciar situações, podendo até sugerir conjecturas abstratas, fundamentais a compreensão de um conhecimento ou modelo de conhecimento que se está construindo.

Entretanto, ela deve ser utilizada como um aliado, visando proporcionar um ambiente onde o aprender torna-se algo progressivo e didático, além de trazer uma visão de mundo mais ampla, que ultrapassa os muros das escolas. O computador na sala de aula deve ser um recurso a serviço de práticas pedagógicas e a partir de um planejamento pedagógico, o professor deve se organizar e através dos recursos da informática proporcionar aos seus alunos uma aula mais dinâmica, sem fugir do objetivo e conteúdo ora previstos. O processo de escolarização desdobra-se influenciado pelo conjunto de tecnologias da sociedade, e deve incorporar o uso dos softwares enquanto tecnologia digital, no sentido de possibilitar aos alfabetizandos um processo de apropriação dos códigos iniciais da língua mediado por esses recursos tecnológicos, potencializar a leitura e a escrita, assim como desenvolver a (re)construção de outros conhecimentos importantes para a vida em sociedade e para os futuros anos de escolarização (BINOTTO, 2014).

Souza (2012) citado por Rebouças (2018, p.2) declara que,

Softwares educacionais, quando destinados às crianças em idade de alfabetização, podem apresentar propostas inovadoras, influenciadas pelas contribuições das recentes pesquisas da psicologia e da linguística. Diante dessa afirmação, podemos concluir que jogos educativos podem ser poderosos aliados para que os alunos possam compreender o sistema de escrita. Brincando, desde que com boa orientação, os alunos podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabetico e podem socializar seus saberes com os colegas.

O uso do computador é apenas uma estratégia para a educação, no entanto, só trará bons resultados quando executado de forma consciente e planejada. Portanto, a máquina não substituirá o professor, pois é necessário que o professor se aproprie dos recursos que o computador pode oferecer de modo a contribuir com o seu trabalho e criar formas interessantes de como utilizá-lo. (COSCARELLI, 2011)

A escola precisa assumir o seu papel de proporcionar um ambiente de construção do conhecimento e não apenas de transmitir o saber. O ambiente escolar necessita contribuir para a autonomia do aluno de modo que este possa buscar as informações que precisa e aprenda a como lidar com as informações obtidas,

avaliando, questionando e aplicando o que julgar útil e pertinente. Mas para isso, a escola precisa superar os métodos tradicionais com disciplinas e conteúdos

É sabido que existem vários programas desenvolvidos com fins educativos, entretanto falta parâmetros para orientar os professores na aplicação desses softwares dentro do contexto pedagógico em sala de aula. Dessa forma, a escolha do software educativo requer alguns quesitos que são indispensáveis, como por exemplo, o fator pedagógico de integração curricular. Ou seja, a forma como serão utilizados os softwares educativos precisa estar fundamentada em uma proposta pedagógica, de modo a construir e organizar o raciocínio para que possa refletir sobre a aprendizagem do aluno (MORELLATO et al., 2006).

É importante salientar que cada professor possui a sua própria opção pedagógica. Logo, ele provavelmente deverá optar por um software que mais se adeque à sua realidade, bem como, a realidade dos seus alunos. A escolha do software educativo também deve estar de acordo com o perfil cognitivo dos estudantes, pois somente dessa forma haverá uma maior participação e interação entre todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. Moran Masetto e Behrens (2011, p. 72) afirmam que,

O uso das tecnologias de informação e comunicação na educação pode proporcionar processos de comunicação mais participativos, tornando a relação professor-aluno mais aberta, interativa. A aula não é um espaço determinado, mas um tempo e um espaço contínuos de aprendizagem que podem ser caracterizados por diferentes estilos de professores e alunos, tecnologias e conteúdos.

Oliveira (1997), Sancho (1999) e Vieira (1999) classificam os diversos tipos de softwares educativos de acordo com a sua utilização como recurso didático. São eles: instrução programada, tutorial, programação, aplicativos e jogo educativo. A instrução programada diz respeito a um programa de computador que se caracteriza por ajudar o aluno a memorizar os conteúdos, propício para trabalhar as operações aritméticas, vocabulário de línguas estrangeiras e ortografia. Oliveira (1997) afirma que esse método é pouco criativo e necessita que cada aluno tenha acesso a um computador, além de não proporcionar uma interação entre os alunos. Dessa forma, essa ferramenta colabora com o processo da alfabetização.

O tutorial é um tipo de software que transmite conteúdos organizados de forma pedagógica, orientando o aluno passo a passo. Assim como todos os softwares

educativos, o tutorial apresenta vantagens e desvantagens, segundo afirma Valente (1998), uma vantagem é o fato de o computador apresentar o material com outras características que não são permitidas no papel tais como: animação, som e a manutenção do controle da *performance* do aprendiz, facilitando o processo de administração das lições e possíveis programas de remediação. A desvantagem é a superficialidade no processo de ensino e aprendizagem. Portanto, é um *software* que também pode favorecer o desenvolvimento da alfabetização do estudante.

Programação são *softwares* que tem por finalidade o desenvolvimento de elementos estratégicos para a resolução de problemas, que utiliza uma linguagem específica, como por exemplo: Visual Basic, Pascal, LOGO. Valente (1999, p. 90) descreve que: “Quando o aprendiz programa o computador, este pode ser visto como uma ferramenta para resolver problemas. [...] a realização de um programa exige que o aprendiz processe informação, transforme-a em conhecimento que, de certa maneira, é explícito no programa”. É válido destacar que esse tipo de *software* pode auxiliar no processo de letramento.

Antes os aplicativos apesar de não terem sido desenvolvidos como recurso pedagógico, possibilitavam distintas formas de acesso ao conhecimento. Chaves (1997) destaca que muitas vezes os programas que não possuem o foco educativo, despertam um impacto pedagógico melhor do que os programas desenvolvidos especificamente para a educação. A desvantagem dos aplicativos está no fato de não possuírem características que contribuam no processo do conhecimento e na compreensão de ideias, ou seja, eles contribuem para o processo da alfabetização.

Os jogos educativos são os mais utilizados nos dias atuais, pois além de possibilitarem o fácil acesso, a maioria explora conceitos simples, como a curiosidade, a fantasia, o controle, a competição, o reconhecimento e a cooperação. É uma tecnologia que contribui para o letramento. Porém, não possuem a capacidade de diagnóstico das falhas do jogador, inclusive pode desviar a atenção do aluno apenas para a competição, deixando para trás o real sentido da atividade educacional proposta. O meio mais adequado de contornar esses problemas é fazendo com que o aluno, após uma jogada que não deu certo, reflita sobre a causa do erro e tome consciência do erro conceitual envolvido na jogada errada (FELIPPIN, 2004).

Cada *software* educativo possui a sua finalidade, as suas vantagens e desvantagens. Entretanto não é fácil avaliá-los, pois é preciso dispor de critérios que

permitam a realização de uma análise eficiente do valor educacional que cada um possui. Segundo Machado (2007, p. 26):

A qualidade de *software* é definida pela norma ISO/IEC 8126-1 como a totalidade das características de um produto de *software* que lhe confere a capacidade de satisfazer necessidades explícitas e implícitas. Esta norma define as características de funcionalidade, usabilidade, confiabilidade, eficiência, manutenibilidade e portabilidade, publicada em 1991, como um conjunto de atributos para se avaliar e descrever a qualidade de um produto de *software* genérico.

Ou seja, a funcionalidade permite uma maior compreensão ao conjunto de funções que irão atender às necessidades educativas implícitas e explícitas para que se atenda ao objetivo proposto pelo *software* educativo. Por fim, com a inovação tecnológica, várias possibilidades surgem para dinamizar o processo de ensino aprendizagem, segundo afirma Moran (2000, p. 137):

Educar é colaborar para que professores e alunos — nas escolas e organizações — transformem suas vidas em processos permanentes de aprendizagem... Uma mudança qualitativa no processo de ensino/aprendizagem acontece quando conseguimos integrar dentro de uma visão inovadora todas as tecnologias: as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas e corporais... É importante diversificar as formas de dar aula, de realizar atividades, de avaliar.

Portanto, comprehende-se que a inserção da tecnologia no ensino aprendizagem, deve ser um aliado, de modo a proporcionar um processo diversificado, instigando os alunos ao conflito de ideias e opiniões, como também no ato de saber interpretar os conceitos inerentes aos conteúdos estabelecidos pelo educador. O aluno deve, através dessa tecnologia inovadora no contexto educacional, compreender as diversas possibilidades que esse recurso traz.

5 ANÁLISE DOS DADOS

O presente trabalho teve como tecnologias digitais analisadas: o computador, através dos *softwares* educativos livres na *Web*, como também o *smartphone* e o *tablet*, a partir dos *softwares* educativos elaborados para essas tecnologias.

O *corpus* de dados selecionados para o estudo foi composto por vinte e sete produções científicas sobre o tema, publicadas no período de 1998 a 2018. Dentre elas, temos: sete livros, dez artigos, quatro dissertações e duas teses, três monografias e um texto completo publicado em anais de evento científico. As fontes bibliográficas selecionadas tinham como tema central o estudo do processo de alfabetização e/ou de letramento mediados por tecnologias digitais. Após a leitura, as informações recolhidas desses estudos foram organizadas e classificadas por tipo: *software* educativo da *web*, *software* educativo para dispositivos móveis. A análise desses materiais, apresentada neste estudo, foi realizada com base na discussão feita pelos autores consultados. E, nos casos em que os autores apenas citam, mas não analisam as tecnologias digitais destacadas, realizou-se uma análise direta.

As análises das tecnologias digitais identificadas nesta pesquisa foram: os portais da *web*, os *softwares* educativos e os aplicativos educativos.

SOFTWARES EDUCATIVOS LIVRES NA WEB (*sites*):

- Achei a palavra: <http://aap.dcx.ufpb.br>
- Ordem alfabética: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.phd?id=553>
- Nome dos alimentos: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.phd?id=576>
- Figura Letras: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.phd?id=359>
- Forma palavra: www.escolagames.com.br
- Fábrica de Palavras: www.escolagames.com.br.

SOFTWARES PARA BAIXAR EM COMPUTADOR E DISPOSITIVOS MÓVEIS

- Hagáquê: www.nied.unicamp.br/hagaque
- Embaralhado: aplicativo para *smartphone* e *tablet*

SOFTWARES LIVRES NA WEB

Achei a palavra: Segundo os autores Finizola e Rebouças (2016, p. 2),

Esse portal educativo propõe um jogo inspirado no jogo da forca, o qual seu usuário terá que adivinhar as letras que compõem uma palavra apresentada. A proposta é que a criança possa conhecer as letras e as palavras de uma forma lúdica. Um dos recursos desse jogo é que quando o jogador acerta, ele emite o som da letra, contribuindo para o reconhecimento do grafema e do fonema.

Ordem Alfabética: A autora Ortaça (2012, p. 53) analisa que:

O jogo Ordem Alfabética consiste em clicar e arrastar a letra até a posição correta, colocando-as em ordem alfabética. Este jogo é indicado para crianças de nível escolar a partir da primeira série do ensino fundamental, em processo de alfabetização nível pré-silábico, nível em que as crianças já entendem que existem outras formas de representar a escrita, que não seja somente o desenho.

Nome dos Alimentos: Para Ortaça (2012, p. 54),

Este jogo é indicado para crianças de nível escolar a partir da primeira série do Ensino Fundamental, em processo de alfabetização nível silábico-alfabético. Nível em que as crianças começam a perceber que as palavras são escritas como falamos; nesta transição de fase, ela começa a associar mais de uma letra para cada sílaba e não mais apenas uma letra para cada som. Para jogar, a criança deve montar o nome do alimento, clicando nas sílabas corretas. Clicando em cima de cada sílaba, o computador monta a palavra, após essa ação a criança verifica se está correta a sua construção.

Figura Letra: Ortaça (2012, p. 54) descreve que,

Este jogo consiste em clicar e arrastar as letras que encontram-se a direita dos desenhos, e encaixar nos espaços para formar corretamente as palavras correspondentes pelos desenhos. Este jogo é indicado para crianças de nível escolar a partir da primeira série do Ensino fundamental, em processo de alfabetização nível alfabético, pois é nesta fase que a criança segue o padrão gráfico de escrever uma consoante seguida de uma vogal. Nesta fase a criança começa a perceber que existem mais de uma letra, e que pode representar o mesmo fonema.

Forma palavra: Conforme a autora Gonçalves (2015, p.65),

O *Forma Palavras* está no ambiente do site Escola Games, nível 2. Sua interface é constituída de roldanas, como se fosse o interior de uma máquina ou relógio, que ficam se movimentando a todo tempo. No ambiente do jogo, a criança visualiza uma peça na qual há uma divisão em nichos. Esses nichos comportam as letras da palavra que a criança terá que formar. O objetivo é

que a criança forme a palavra utilizando-se das vogais e tendo como referência uma determinada figura.

O jogo Fábrica de Palavras: Segundo, Gonçalves (2015, p.65): “este jogo tem o propósito de auxiliar no desenvolvimento de habilidades que envolvem a leitura e escrita, mais especificamente, a ortografia”. Gonçalves (2015) destaca essa atividade, mas, não apresenta uma análise sobre a proposta pedagógica. Desse modo, realizou-se a visita ao portal e a análise da atividade proposta. Esse jogo tem seu foco na decodificação das letras e das palavras e na memorização, sendo as propostas de atividade para alfabetização. Não propõe letramento porque não constitui em sua proposta a condição da criança associar essa prática de aprendizagem em um contexto de assimilação construtiva, compreendendo o processo de leitura e escrita.

A análise das informações contidas nas fontes selecionadas e na web permite afirmar que as propostas de atividades nos portais encontrados trazem em suas propostas o método de alfabetização como foco, o qual se processa pelo desenvolvimento do código da escrita e da leitura, ou seja, desenvolve a habilidade de reconhecer os códigos linguísticos das palavras, segundo afirma Soares (1998, p. 21),

A alfabetização se faz pelo domínio de uma técnica: grafar e reconhecer letras, usar o papel, entender a direcionalidade da escrita, pegar no lápis, codificar, estabelecer relações entre sons e letras, de fonemas e grafemas; a criança perceber unidades menores que compõem o sistema de escrita (palavras, sílabas, letras).

Para Botelho (2013, p. 54), a alfabetização é entendida,

Como um domínio cognitivo, o alfabeto torna-se uma ferramenta valiosa e disponível mentalmente que o aprendiz pode acessar e, com autonomia, produzir fala e escrita, isto é, textos. Esta autonomia na construção da linguagem é o que torna o sujeito mais ou menos letrado para as situações comunicativas do cotidiano.

As atividades dos portais encontrados não participam do entendimento de letramento porque não há uma preocupação em trabalhar com o contexto sociocultural, em uma prática de uso da língua e da linguagem onde a criança possa incluir significados em uma esfera social. Conforme Soares (2003, p. 19),

Apenas ensinar a ler e a escrever é insuficiente, atingir níveis de alfabetização funcional onde as pessoas leem e escrevem e, no entanto, não são capazes de fazer uso desse conhecimento numa esfera social já deixou de ser o centro do processo de ensino aprendizagem, pois esse processo vai além, requer formar sujeitos que saibam compreender e analisar de forma crítica o contexto no qual está inserido.

As atividades disponíveis nos portais não têm o objetivo e nem os requisitos pedagógicos para realizar o processo de letramento de crianças. De uma forma lúdica, elas contribuem para a compreensão do sistema de escrita e leitura. Porém, apesar de não ter uma proposta pedagógica de letramento em seu conteúdo, convém destacar que o fato de inserir as crianças em um contexto de aprendizagem digital, em certa medida, opera um outro tipo de letramento, porque introduz a criança na linguagem iconográfica. Segundo Glória (2011, p. 77),

Com programas cada vez mais interativos e uma comunicação que acontece utilizando ícones e códigos variados, a criança, mesmo em processo de alfabetização, aprende a usar com rapidez o computador e, se fizer uma apropriação de uso, pode ampliar sua possibilidade de comunicação com o outro, trazendo, portanto, grandes benefícios para o sujeito alfabetizando.

As semelhanças encontradas nas propostas de atividade desses portais são atividades que propõem o reconhecimento das letras e a construção das palavras de uma forma lúdica. A diferença é que alguns estabelecem níveis de dificuldades para as atividades propostas, conforme a criança vai acertando.

SOFTWARES EDUCATIVOS

Hagáquê: Ferreira (2011, p. 67) considera que:

O software Hagáquê propõe uma atividade de produção de texto em formato de história em quadrinhos. O software possui um banco de imagens, que possibilita a construção de cenários, personagens e ambientes. O Hagaquê é um software que serve como recurso pedagógico para a alfabetização e o letramento.

A análise feita neste estudo verificou que o Hagaquê é um software que serve como recurso pedagógico para a alfabetização e o letramento. Através das observações de atividades citadas pelas fontes selecionadas nesta pesquisa, constatou-se que, conforme os conceitos de letramento e de alfabetização que fundamentam este estudo, o software Hagaquê se mostrou um ótimo recurso para esse fim porque suas características trazem, em si, os elementos de letramento e de alfabetização, oferecendo a possibilidade de criação de texto e imagem de forma lúdica. Isso aliado a uma proposta pedagógica pode ampliar e auxiliar o aluno na

compreensão de conceitos e em aprendizagens significativas. Nele, observa-se propostas de atividades com ênfase na alfabetização aliada ao letramento.

A atividade propõe a construção de uma narrativa que parte da própria história vivenciada pelo aluno, assim como também inspirada em outras histórias e na própria fantasia e criatividade do aluno. Essa é uma atividade que traz a possibilidade de desenvolvimento e compreensão da leitura e do código da escrita, aliada a uma dimensão de letramento através do contexto sociocultural da criança, quando possibilita escrever a sua própria história.

Na proposta de atividade do *software*, o Hagaquê aponta possibilidades pedagógicas que aliam os processos de alfabetização e letramento. Conforme Soares (2003, p. 14),

[...] no pressuposto de que a criança é capaz de descobrir por si mesma as relações fonema–grafema, em sua interação com material escrito e por meio de experiências com práticas de leitura e de escrita. Pode-se talvez dizer que, no primeiro caso, privilegia-se a alfabetização, no segundo caso, o letramento.

APLICATIVOS

Foi encontrado apenas um aplicativo, que tem como nome Embaralhado e que pode ser baixado no *smartphone* ou *tablet*. Segundo (SILVA; REBOUÇAS, 2018, p.5), “O ‘Embaralhado’ se baseia na ideia de apresentar de forma desorganizada as letras que constituem uma palavra que está associada a uma imagem e essas letras devem ser colocadas em ordem pelo usuário”.

Através das observações de atividades citadas pelas fontes selecionadas nesta pesquisa, constata-se, conforme os conceitos de letramento e de alfabetização, que o *aplicativo* Embaralhado se mostrou um recurso com proposta de atividade para a alfabetização, oferecendo o reconhecimento das letras e palavras, memorização, ordenação e classificação. No entanto, não acontece o letramento, pois a atividade não aborda o contexto sociocultural da criança, ou seja, não propõe uma construção do conhecimento, pela criança. Conforme Ferreiro (2008, p.66),

A construção de um objeto de conhecimento implica muito mais que mera coleção de informação. Implica a construção de um esquema conceitual que permita interpretar dados prévios e novos dados (isto é, que possa receber informações e transformá-la em conhecimento).

Em relação ao conceito de letramento, Soares (1998, p.19) aponta que: “Letramento é, pois, o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita”.

O aplicativo traz concepções de proposta de atividades para uma alfabetização “tradicional”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A questão norteadora que impulsionou essa pesquisa foi: Quais as tecnologias digitais são usadas e como podem contribuir para o letramento de crianças em fase de alfabetização? Nesse sentido, buscou-se responder aos objetivos estabelecidos. A intenção era conhecer essas tecnologias digitais e as experiências de práticas pedagógicas de uso. O interesse era saber se estes recursos podem ou não contribuir para o processo de alfabetização e letramento das crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

Desde o início, ainda na procura por trabalhos científicos nessa direção, surgiu a dificuldade em localizar produção científica sobre o tema. Nas buscas realizadas foram localizadas as poucas fontes usadas neste estudo. Com base nos dados coletados, foram encontrados softwares educativos como recursos pedagógicos em práticas educativas com crianças em ambiente escolar.

Através da análise dos dados, constatou-se que as atividades da maioria dos softwares e apps analisados estão embasados em um modelo de metodologia tradicional, sendo assim contribuem como recursos didáticos para a alfabetização das crianças das séries iniciais do ensino fundamental, dentro de uma perspectiva pedagógica de desenvolvimento do processo de leitura e escrita infantil, através da codificação, decodificação e memorização das letras e das palavras. No entanto, se essas mesmas tecnologias digitais forem utilizadas a partir de uma ação planejada e sistemática do professor, que faz observações diárias do processo de aprendizagem de seus alunos, elas podem ser importantes aliadas para uma aula prazerosa e dinâmica, colaborando para o desenvolvimento de habilidades linguísticas e favorecendo a construção de significados para as práticas cotidianas de uso da linguagem.

Dentre os softwares analisados com base nos teóricos estudados nesta pesquisa, o Hagáquê demonstrou a maior contribuição para o processo de letramento e alfabetização da criança. Isso porque ele permite a realização de atividades que possibilitam a criação textual pela criança, utilizando a linguagem escrita e imagens, para abordar conteúdos relacionados com o seu cotidiano. Esse software oferece várias possibilidades para o planejamento pelo professor de atividades que promovam a elaboração e a construção do conhecimento da linguagem e da criatividade, por meio do manuseio das imagens para compor cenários e construir histórias.

A pesquisa aguçou a percepção da pesquisadora de que é possível unir alfabetização e letramento a partir de propostas de atividades com recursos motivadores e significativos para a aprendizagem e o desenvolvimento da linguagem em crianças, de forma que os alunos se sintam participantes da construção do seu conhecimento e não apenas memorizadores de um sistema de escrita.

Considerando que as tecnologias de informação evoluem a todo instante, é muito provável que muito outros softwares sejam desenvolvidos com a finalidade de auxiliar simultaneamente tanto o processo de letramento quanto a alfabetização de crianças. Nesse ensejo, esta pesquisa não se encerra aqui, porque outras pesquisas podem avançar ainda mais no estudo sobre essa temática.

REFERÊNCIAS

- BIANCARDI, A. M. R.; GONÇALVES, A. C.; ESPÍRITO SANTO, E. L. **A pesquisa escolar em tempo de transição:** estudo de caso. In: Congresso Brasileiro de Biblioteconomia e Documentação, 19, Porto Alegre. **Anais.** Porto Alegre: 2000.
- BINOTTO. Cláudia; SÁ. Ricardo Antunes. **Tecnologias digitais no processo de alfabetização:** analisando o uso do laboratório de informática nos anos iniciais. 2014. Universidade Federal do Paraná. Disponível em: <http://periodicos.uesb.br/index.php/praxis/article/viewFile/4551/4350>. Acesso em 03 de Out de 2018.
- BOTELHO. Flávia Girardo. **A construção do letramento digital em crianças em fase de alfabetização.** Recife – PE, 2013.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. A respeito de alguns fatos do ensino e da aprendizagem da leitura e da escrita pelas crianças na alfabetização. In: **Alfabetização e letramento: perspectivas linguísticas.** Roxane Rojo (orgs). Campinas, São Paulo: Mercado de letras, 1998.
- CHAVES. E. O. C. **O que é software educacional?** Revista INFO. 1997.
- COSCARELLI. C.V.; SANTOS, Else Martins. **Viciados em F7?** Nossa resposta ao JB. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/143306784/Viciados-Em-f7>. Acesso em 05 de Out de 2018.
- FELIPPIN, M. C. T. **A construção da escrita e leitura:** aplicações de situações de aprendizagem envolvendo material concreto e softwares educativos em um processo de alfabetização. 2004. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade Luterana do Brasil, Canoas, 2004.
- FERNANDES. Juliana da Silva. **A Alfabetização e o Recurso da Tecnologia como Instrumento de Estímulo ao Aprendizado.** 2012. Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/182297/tcc.pdf?sequence=1>. Acesso em 03 de Out de 2018.
- FERREIRA, Márcia Helena Mesquita. **Design Pedagógico em Ambientes Digitais:** perspectivas de análise para o campo da alfabetização e letramento. Belo Horizonte – 2011.
- FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre Alfabetização.** 24.ed.; São Paulo: Cortez, 2008.
- FINIZOLA, Jonnathann Silva; REBOUÇAS, Ayla Débora Dantas de Souza. **Achei a Palavra:** um projeto de aprendizagem colaborativa para apoiar a alfabetização. UFPB-Campus IV – 2016.
- GLÓRIA, Juliana Silva. **Influências e Confluências do uso do suporte de escrita digital na alfabetização de crianças do 1º ano do primeiro ciclo.** Belo Horizonte-

2011.

GOULART, Cecília. Letramento e modos de ser letrado: discutindo a base teórico-metodológica de um estudo. **Revista Brasileira de Educação**. Rio de Janeiro. vol.11, nº 33, Sept./Dec. 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782006000300006&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 06/09/2018.

KLEIMAN, Angela B. **OS significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 1995. São Paulo, Contexto, 2008.

LAKATOS. Eva Maria.; MARCONI. Marina de Andrade. **Metodologia do Trabalho Científico**. 4ª edição Revista ampliada. Editora atlas. São Paulo -1992.

LIMA. Telma Cristina S. de Lima.; MIOTO. Regina Célia Tamasso. **Procedimentos Metodológicos na construção do conhecimento Científico: a pesquisa Bibliográfica**. Rev. Katálysis. Vol.10 n. esp. Florianópolis – 2007

MACHADO. R. C. **Um Software educativo de exercício-e-prática como ferramenta no processo de alfabetização infantil**. Uberlândia-MG. 2007.

MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias**. Revista Informática na Educação: **Teoria & Prática**. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação. Porto Alegre, v. 3, n.1, UFRGS, p. 137-144, set. 2000.

MORELLATO, C.; FELIPPIM, M. C. T.; PASSERINO, L. M.; GELLER, M. **Softwares educacionais e a educação especial: refletindo sobre aspectos pedagógicos. Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 4, n. 1, p. 1-10, jul. 2006.

OLIVEIRA, R. **Informática educativa: dos planos e discursos à sala de aula**. Campinas: Papirus, 1997.

ORTAÇA, Graziela. **O processo de Alfabetização apoiada por softwares educacionais**. Porto Alegre- R.S. 2011.

PERRENOUD, Phillippe. **Dez novas competências para ensinar**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

PREN SKY, M. **Digital Natives, Digital Immigrants**. Traduzido por Roberta de Moraes Jesus de Souza. MCB University Press, v. 9, n. 5, 2001.

RIBEIRO, Ana Elisa COSCARELLI, Carla Viana. **Letramento digital-possibilidades**. Livro digital – 2007.

ROCHA, Fabiana de Miranda. **Alfabetização e Letramento: análise do processo de construção de histórias em quadrinhos com crianças de 2º ano do Ensino Fundamental em ambiente informatizado**. Porto Alegre. R.S – 2013.

SANCHO, J. G. **A caixa de Surpresas: possibilidades educativas da informática**. Pátio – Revista Pedagógica, Porto Alegre, v. 3, n. 9. 1999.

SAMPIERI. R. H.; CALLADO, C.F.; LUCIO, M.D.P.B. **Metodologia da pesquisa**- Porto Alegre. 2013.

SARAIVA. Mônica de Araújo. **Olhar reflexivo sobre os contextos de ensino: a aprendizagem da leitura**. Paraná. 2010.

SILVA. Jeferson José da; REBOUÇAS. Ayla Débora Dantas de Souza. **Avaliando o Uso do Aplicativo "Embaralhado" no Processo de Alfabetização**. Novas Tecnologias na Educação. UFPB. Paraíba. 2018.

SOARES, Magda, **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**, 2003. Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita.

SOARES. Magda, **Letramento: Um tema em três gêneros**/ Magda Soares, Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOLÉ, Isabel. **Estratégias de leitura**. 6. ed., Porto Alegre: Artmed, 1998.

TFOUNI, L.V. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

VALENTE, J. A. **Análise dos diferentes tipos de softwares usados na educação**. In: ENCONTRO NACIONAL DO PROINFO-MEC, 3., 1998, Pirinópolis. Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998.

VALENTE. J. A. Análise dos diferentes tipos de software usados na educação. In: VALENTE, J. A. (Org.). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: UNICAMPNIED, 1999.

ANEXO

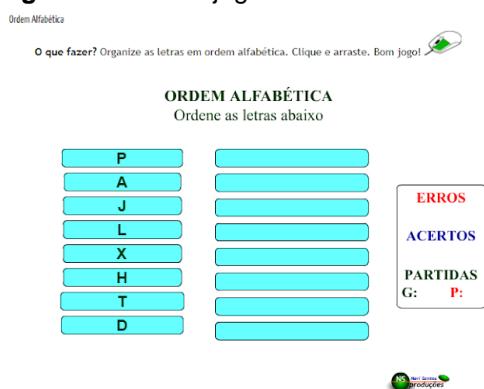
Figura 1- tela inicial do jogo achei a palavra

Figura 2- tela principal do jogo achei a palavra



Fonte: Imagens retirada da pesquisa de Finizola e Rebouças (2016)

Figura 3- Tela do jogo Ordem alfabética



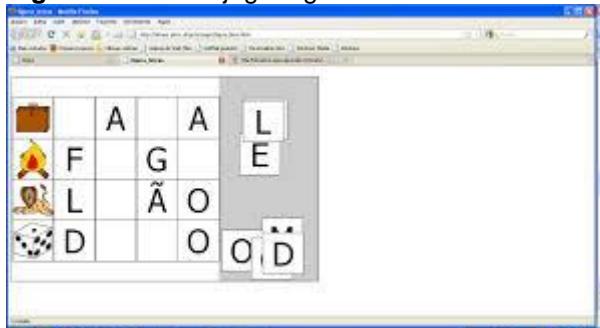
Fonte: Pesquisa de Ortaça (2012, p. 53)

Figura 4- Tela do jogo Nome dos alimentos



Fonte: Pesquisa de Ortaça (2012, p. 54)

Figura 5- Tela do jogo Figura letra



Fonte: Pesquisa de Ortaça (2012, p. 54)

Figura 6 – Tela inicial do jogo Forma Palavra

Figura 7- Tela do jogo Forma Palavra



Fonte: <http://informaticasapiens.blogspot.com>

Figura 8- Tela inicial do software Hagaquê

Figura 9- Tela do software Hagaquê

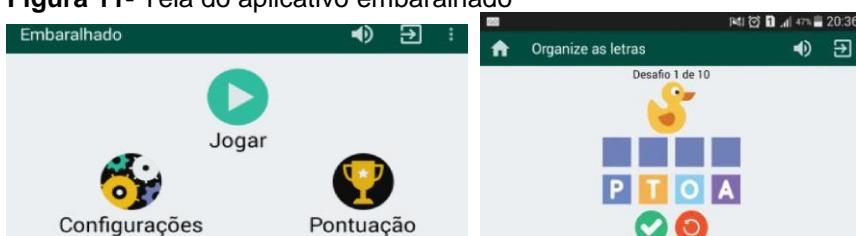


Fonte: <http://professoracassinunes.blogspot.com/2016/09/hagaque.html>

Fonte: Imagem retirada da pesquisa de Ferreira (2011, p.58)

Figura 10- Tela inicial do aplicativo embaralhado

Figura 11- Tela do aplicativo embaralhado



Fonte: Imagens extraídas da pesquisa de (SILVA; REBOUÇAS, 2018, p.5),