

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA
EDUCAÇÃO BÁSICA

Fabiana Alexandre do Carmo Almeida

**CONTRIBUIÇÕES DAS NOVAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO (NTIC'S) PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO,
LETRAMENTO E MULTILETRAMENTOS**

Belo Horizonte

2015

Fabiana Alexandre do Carmo Almeida

**CONTRIBUIÇÕES DAS NOVAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO (NTIC'S) PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO,
LETRAMENTO E MULTILETRAMENTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Processos de Alfabetização e Letramento, pelo Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica, da Faculdade de Educação/ Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador(a): Gilcinei Teodoro
Carvalho

Belo Horizonte

2015

Fabiana Alexandre do Carmo Almeida

**CONTRIBUIÇÕES DAS NOVAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO (NTIC'S) PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO E MULTILETRAMENTOS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção de título de Especialista em Processos de Alfabetização e Letramento, pelo Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador(a): Gilcinei Teodoro
Carvalho

Aprovado em 9 de maio de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Gilcinei Teodoro Carvalho – Faculdade de Educação da UFMG

Ana Paula da Silva Rodrigues - Faculdade de Educação da UFMG

Dedico esse trabalho às minhas queridas alunas e aos meus queridos alunos que brilhantemente participaram desse processo, me ajudando, incentivando, e me estimulando a cada dia na busca por novas estratégias para tornar nosso objetivo de aprender e ensinar cada vez mais eficiente e gratificante e por me fazerem continuar acreditando na educação.

AGRADECIMENTOS

A Deus, autor da minha fé, por nunca deixar faltar o fôlego e a confiança como condições para concluir e conquistar meus objetivos.

A esta Universidade, seu corpo docente, direção e administração do Laseb que oportunizaram a realização desse curso.

Ao meu orientador, professor Gilcinei Carvalho pelo empenho dedicado à orientação desse trabalho.

A todas as professoras e professores que contribuíram com minha formação nessa especialização, me direcionando e motivando na busca incessante por contribuir de forma efetiva para a educação do meu país, me fazendo reafirmar a certeza de que a educação é a chave para a mudança.

Ao meu marido Wagner, por seu amor e colaboração incondicional e que junto com meus amados filhos Julie e João Vítor se abdicaram de minha presença em tantos sábados e me ajudaram com seu carinho e compreensão a não desistir e enfrentar todas as atribulações com coragem e determinação.

Aos meus pais e irmão que sempre me apoiaram em toda a minha jornada e que são meu alicerce na construção do meu caráter, escolhas e conquistas.

À direção, coordenação e colegas da Escola Municipal Rui da Costa Val, por viabilizarem a execução desse projeto, com empenho, valorizando meu trabalho e contribuindo para sua eficácia.

Aos meus alunos, alunas e familiares por ser parte atuante e significativa na construção e execução desse árduo, porém gratificante trabalho.

Aos colegas de classe no Laseb, por compartilharem suas experiências, frustrações e paixões durante esse período em que estivemos juntos, contribuindo para meu crescimento profissional e pessoal.

RESUMO

O presente estudo é uma análise crítica de uma atividade de alfabetização e letramento que utiliza as novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC's) como ferramentas que contribuem não só para o processo de alfabetização e letramento, mas também para o processo de multiletramentos. Tem como eixo norteador a análise da experiência de uma turma de alunos do 1º ano do ensino fundamental de uma escola pública de Belo Horizonte, com jogos de alfabetização no computador dentro do suporte de um blog. O maior destaque nesse estudo é a possibilidade de inserção das crianças na cultura multiletrada, mais especificamente das tecnologias de informação e comunicação como o computador e internet. Como conclusão, percebemos que as (NTIC's) são ferramentas que contribuem para a aquisição do conhecimento no ambiente escolar e fora dele, tornando aprendizado mais eficaz e proficiente.

Palavras-chave: letramento digital; multiletramento; jogos de alfabetização; novas tecnologias de informação e comunicação; cibercultura.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES E GRÁFICOS

Gráfico 1 - Origem dos alunos do 1º ano do E.F. em relação à Educação Infantil.....	19
Gráfico 2 - Quem são os responsáveis pelas crianças no contraturno escolar.....	19
Gráfico 3 - Qual o tipo de acesso à informação as crianças e a família possuem	20
Gráfico 4 - Níveis de alfabetização dos aprendizes no início dos estudos.....	22
Figura 1 – Página inicial do Blog Alfabetizando Iara Medeiros	23
Figura 2 – Aba dos Jogos online do blog	24
Figura 3 – Aba inicial do jogo das letras	25
Figura 4 – Sequência 1 da primeira palavra do jogo das letras.....	25
Figura 5 – Sequência 2 da primeira palavra do jogo das letras.....	25
Figura 6 – Sequência 3 da primeira palavra do jogo das letras.....	26
Figura 7 – Sequência 4 da primeira palavra do jogo das letras.....	26
Figura 8 – Palavras iniciais do Jogo das Letras	26
Figura 9 - Fase em que aparecem várias palavras com o mesmo som inicial.....	27
Figura 10 - A palavra aumenta de tamanho, mas mantém a sonoridade inicial.....	27
Figura 11 - Tela inicial do Libertas – Usuário	30
Figura 12 - Tela inicial do Libertas – Senha	30
Figura 13 - Desenhos dos alunos representando sua concepção de trabalho no computador	33
Figura 14 – Alunos durante as aulas no computador	35
Figura 15 – Alunos durante as aulas no computador	36
Figura 16 – Alunos durante as aulas no computador	37

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	8
2. OS MULTILETRAMENTOS NA ESCOLA.....	11
2.1. ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E MULTILETRAMENTOS	11
2.2. O LÚDICO, AS TECNOLOGIAS E A APRENDIZAGEM	12
2.3. CURRÍCULO E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS	14
3. METODOLOGIA.....	17
3.1. ESCOLA E COMUNIDADE	17
3.2. OS SUJEITOS.....	18
3.3. A ESCOLHA DOS JOGOS.....	22
4. ANÁLISE DOS DADOS.....	29
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40
REFERÊNCIAS.....	44
ANEXOS	45

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo possui duas perspectivas distintas e complementares. Uma delas está relacionada ao uso das novas tecnologias de informação e comunicação (NTIC's) como ferramentas para o auxílio da alfabetização, através dos jogos online específicos de alfabetização que se encontram no blog *Alfabetizando* da professora Lara Medeiros para uma turma de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental. A segunda perspectiva, e eixo articulador do processo formativo proposto, diz respeito à formação de cidadãos capazes de interagir com novos meios de comunicação proporcionando ao aprendiz a oportunidade de ser tornar letrados digitalmente, e se sentindo inseridos na cibercultura, no mundo digital, no multiletramento.

O interesse por tal pesquisa e ação pedagógica se constitui com base na observação, ao longo de minha carreira como educadora em escola pública e particular, de como as novas tecnologias estão cada vez mais presentes na vida dos estudantes, e que independentemente da classe social e condição econômica que estes fazem parte, os jogos eletrônicos, computadores e a internet despertam curiosidade e interesse de todas as faixas etárias e disputam lugar com livros, cadernos e materiais escolares tidos como mais tradicionais.

O objetivo geral de meu trabalho foi desenvolver uma prática de alfabetização e letramento que se integre ao letramento digital como condição de formar cidadãos mais capazes de interagir com o meio social no qual estão inseridos, bem como promover a motivação pela aquisição da leitura e escrita através dos jogos *online* de alfabetização, verificando as contribuições dessa forma de ensino/aprendizagem no sucesso escolar das crianças. Mais especificamente, para a turma com a qual trabalhei, meus objetivos ao iniciar o plano de ação eram de conhecer a realidade dos alunos em relação ao acesso aos meios digitais; identificar quais as formas de uso de tecnologias em seu meio social e entender qual o papel do computador na vida dos alunos (brincadeira, trabalho, e outros). Já no decorrer da ação os objetivos passaram a ser a observação das formas de interação e manipulação das máquinas no início e durante o percurso (mouse, teclados, tela), com o estímulo ao uso do computador como ferramenta de pesquisa e aprendizado, em casa, na escola e em

outros locais onde cada aluno tem acesso a essa ferramenta. Além disso, um objetivo pedagógico claro foi o de trabalhar com jogos específicos de alfabetização para potencializar a aquisição do sistema de escrita e avaliar o avanço no processo de alfabetização e letramento, bem como a maneira como os alunos conceberam o uso das novas tecnologias após a conclusão do projeto.

Além de minha observação pessoal, este estudo também se apóia em Rojo e Moura (2012), que organizam o livro “Multiletramentos na escola” que apresenta experiências com sequências didáticas de vários autores que utilizam as NTIC’s para ensinar gêneros textuais, trabalhar literatura e diversas disciplinas desde as primeiras séries do Ensino Fundamental ao Ensino Médio. Tais autores vêm discutir a importância dos multiletramentos e a necessidade de se incluir práticas escolares que envolvam as NTIC’s. Apresentarei as idéias desses autores na seção que se refere à “Alfabetização, Letramento e Multiletramentos”.

Na seção “O lúdico, as tecnologias e a aprendizagem”, pautado nos cadernos do Pnaic, Pacto Nacional para alfabetização na idade certa, do Governo Federal, será abordada a importância da brincadeira para o sucesso da aprendizagem nas séries iniciais do ensino fundamental. Mas, para além do brincar, aparece a discussão da brincadeira nos suportes digitais.

Houve a necessidade de se discutir, também, a questão de uma revisão curricular, na seção “Currículo e as tecnologias digitais”. Nesse momento, o estudo está baseado em Sibilia (2012), que nos provoca a uma reflexão sobre o papel da escola contemporânea em face ao imenso aparato tecnológico que nos vimos imersos. Tal provocação tem a intenção de nos levar a reflexão sobre o papel da escola no mundo contemporâneo, e qual será o futuro desta instituição se não se adequar às perspectivas e expectativas dos sujeitos atuais.

Após a análise desses referenciais teóricos, no que tange à metodologia utilizada para o estudo, será apresentada a escola e a comunidade na qual o estudo foi realizado, bem como uma breve descrição de suas características físicas e socioeconômicas para trazer a compreensão da influência que tais características

possam causar nos resultados do estudo. Além do espaço, também será apresentado a caracterização dos sujeitos que fizeram parte desse estudo, que são os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental. Em seguida a estas duas caracterizações, passaremos para a descrição de como o plano de ação foi realizado e a análise crítica dessa prática, sendo feita respectivamente. Vale ressaltar que o estudo adota uma investigação participativa, ou seja, eu como pesquisadora também fui participante ativa das atividades propostas, como a professora referência da turma e idealizadora do projeto. Por esse motivo, a descrição e análise crítica das atividades não seguirão uma ordem cronológica, pela dificuldade de se registrar minuciosamente todas as falas, movimentos e tudo que compõe a atividade. Portanto, foi priorizada uma descrição e análise mais detalhada dos dois primeiros dias de atividades, em seguida uma descrição e análise mais global dos dias que se seguiram.

Nas considerações finais, apresentarei mais algumas críticas resultados e descreverei brevemente as perspectivas para dar continuidade às práticas de multiletramentos.

2. OS MULTILETRAMENTOS NA ESCOLA

2.1. Alfabetização, letramento e multiletramentos

Para entendermos o que é multiletramentos, precisamos primeiramente ter clareza a respeito da discussão sobre a modificação na concepção de alfabetização. A partir dos anos 1980, no Brasil, estudos sinalizaram que este processo seria muito mais complexo do que a mera decodificação da escrita. E nos anos 1990, Magda Soares acrescenta e a esse processo o termo letramento, que é o uso social da leitura e da escrita, nos explicando que:

Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas inseparáveis, pois, o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja, ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado. (SOARES, 1998, p. 47)

No entanto, a entrada do computador conectando à Internet na vida das pessoas e toda a vertente de leitura e escrita que tal prática envolve sugerem a necessidade de se criar um novo termo: o *multiletramento*. Então, nos deparamos com uma nova faceta do letramento, passamos a entendê-lo como múltiplo, e por causa de sua multiplicidade, entendemos que ele é urgente e deve fazer parte do currículo escolar, pois as novas tecnologias estão presentes em todos os segmentos da vida moderna e prática de nossa sociedade.

De acordo com Rojo, a pedagogia dos *multiletramentos* surgiu, da

Necessidade de a escola tomar a seu cargo os novos letramentos emergentes na sociedade contemporânea, em grande parte – mas não somente - devido às novas Tic's, e de levar em conta e incluir nos currículos a grande variedade de culturas já presentes nas salas de aula de um mundo globalizado e caracterizada pela intolerância na convivência com a diversidade cultural, com a alteridade. (ROJO, 2012, p. 12)

Portanto, segundo a autora, diferentemente de letramentos (múltiplos), que nos remete a variedade de práticas letradas, o conceito de **multiletramentos** está relacionado a dois tipos específicos de multiplicidade: a multiplicidade cultural das populações e a multiplicidade semiótica de constituição dos textos por meio dos quais tal sociedade se informa e se comunica.

A presença das NTIC's em nossa sociedade nos possibilita novas formas de comunicação, expressão e posicionamento no mundo. Por isso, cada vez mais são parte de nosso cotidiano e precisam ser adquiridas já na infância pelos aprendizes nas escolas. As tecnologias digitais estão revelando um novo mundo de comunicação, o que exige a aquisição e desenvolvimento de novas habilidades e capacidades para a interação e integração do aprendiz com tais tecnologias. A grande vantagem, afinal, é que as crianças, desde muito cedo, já despertam o interesse e curiosidade pelas ferramentas relacionadas às NTIC's, como os aparelhos de celular, os *tablets*, computadores, e vídeo games. Para ser mais claro, observaríamos a existência de uma ludicidade envolvida no uso dessas ferramentas. O lúdico é uma das vertentes que defendem a importância de se trabalhar com as NTIC's. Porém, não é a única finalidade ou justificativa. Trataremos sobre a ludicidade na próxima seção.

2.2. O lúdico, as tecnologias e a aprendizagem

De acordo com os cadernos do Pnaic (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa):

O lúdico naturalmente induz à motivação e à diversão. Representa liberdade de expressão, renovação e criação do ser humano. As atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos e identifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real, de acordo com suas necessidades, seus desejos e suas paixões. (BRASIL, 2012 p.7)

Portanto, trabalhar de forma lúdica com os alunos em idade inicial de alfabetização é essencial para o sucesso do processo de escolarização, da construção de significados e aquisição de novos conhecimentos sem tornar o espaço escolar e a sala de aula ambientes massacrantes e desestimulantes. Além do estímulo ao aprendizado, o lúdico também desenvolve habilidades perceptuais, como a atenção e memória. O lúdico ainda representa situações que simbolizam uma realidade que as crianças ainda não podem alcançar e promove uma interação social no qual o indivíduo aprende a partilhar, ceder, respeitar e ser respeitado.

Em suma, brincar possibilita inúmeros ganhos para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças em qualquer situação. A oferta de situações lúdicas contempla todas as crianças, garantindo a inserção social sem restrições a todos os

estudantes com ou sem deficiências na escola. Brincar e aprender andando juntos garante um maior interesse, vontade e sucesso dos aprendizes, nos anos iniciais de escolarização.

No entanto, é necessário um envolvimento por parte do professor nessa busca por trabalhar ludicamente, pois o que percebemos ainda muito arraigado no ensino são as bases daquilo que recebemos em nosso processo de escolarização: professor detentor do saber tentando passar o conhecimento ao aluno que, nos dias atuais, tem muitos outros interesses que aqueles que julgamos os necessários. Ou seja, o professor precisa estar disposto a desenvolver um planejamento no qual lance mão dos recursos da ludicidade para alcançar um maior número de indivíduos e ampliar sua forma de ensinar, transformando a educação em algo prazeroso e interessante. Porém, não é fácil para profissionais que se formaram nas bases tradicionais escolares, entenderem e, mais ainda, colocarem em prática essa metodologia do lúdico. Mas, quando falamos de jogos envolvendo as tecnologias de informação e comunicação, já precisamos dar um salto ainda maior. Se já não é fácil envolver a ludicidade no trabalho cotidiano, que dirá a ludicidade tecnológica, o uso de ferramentas digitais, a internet, os blogs, os jogos online, a serviço do ensino/aprendizagem.

Sibilia, nos alerta para a necessidade de mudança desse paradigma da escola quando argumenta que:

Tendo atravessado um século inteiro sob a ofuscante luz do cinema, e várias décadas de contato com a televisão, a cultura atual está fortemente marcada pelos meios de comunicação audiovisuais; e, mais recentemente, essa produção e circulação de imagens, foi exponencialmente multiplicada com a irrupção triunfal dos dispositivos digitais. (SIBILIA, 2012 p.206)

Em outras palavras, o advento digital é inquestionável e está presente em todas as camadas sociais através de vários aparatos tecnológicos. Portanto, percebemos a necessidade de se lançar mão deles em favor da educação. São necessárias medidas para se implementar currículos que possam unir a ludicidade e a tecnologia em favor da aprendizagem.

2.3. Currículo e as tecnologias digitais

As discussões sobre currículo vêm assumindo maior importância nos últimos anos no Brasil, principalmente em função das variadas alterações que as propostas curriculares buscam trazer às escolas.

Em uma perspectiva de currículo inclusivo, em que todos têm direito de aprender e a brincar, devemos incluir nos componentes curriculares de nossos estudantes atividades que garantam o acesso às tecnologias da informação e comunicação, para que esse indivíduo possa ter uma formação integral, porém de maneira lúdica, interativa e interessante. Nessa perspectiva, torna-se necessária a criação de um currículo que incorpore atividades voltadas para a aquisição do conhecimento digital e a inserção dos aprendizes no mundo tecnológico para que se possa garantir o multiletramento desde o início da escolarização.

Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) de língua portuguesa tem requerido cada vez mais do alunado o refinamento das habilidades de leitura e escrita, de fala e de escuta e de gêneros variados presentes nas diversas práticas sociais letradas, trazendo a noção de gêneros do texto/discurso para o foco do ensino e aprendizagem da língua, já que:

Todo o texto se organiza dentro de determinado gênero em função das intenções comunicativas, como parte das condições da produção dos discursos, os quais geram usos sociais que o determinam. (BRASIL, 1998 p. 21)

As práticas sociais letradas que envolvem as novas tecnologias digitais são exemplo de gêneros discursivos que passam a permear a vida de todos os aprendizes e que precisam ser tratadas com a importância que tem na sociedade atual. As Proposições Curriculares da Prefeitura de Belo Horizonte, por exemplo, citam a inclusão digital, no eixo *Compreensão e valorização da cultura escrita*, como capacidades básicas para o aluno, que deverá:

Conhecer e valorizar as práticas sociais letradas, reconhecendo as funções de diferentes formas de acesso à informação e ao conhecimento em língua escrita (bibliotecas, bancas de revistas, livrarias, Internet, museus, etc.)” (BELO HORIZONTE, 2012. p.44).

Dessa maneira, podemos perceber que já se sabe dessa necessidade de mudança e que muitos movimentos já estão sendo feitos para que tal reestruturação curricular aconteça. No entanto, muito ainda tem que se caminhar para chegar a um currículo ideal, que contemple de forma genuína essa nova demanda. Sobre isso Sibilia, argumenta:

Mesmo que ainda não tenhamos respostas ou projetos alternativos, refletir acerca dessa questão é tão urgente como atuar em consequência disso, e esse desafio incumbe precisamente a eles: os jovens que vivenciam, na própria pele e todos os dias, esse mal estar da falta de sentido". (SIBILIA, 2012, p. 210).

Portanto, para mim, como alfabetizadora, propor uma ação que integre a alfabetização com os multiletramentos através do uso das novas tecnologias vai de encontro às novas concepções de educação e é uma forma de perceber uma nova maneira de conduzir tal processo, de forma lúdica, prazerosa e diferente para os aprendizes dessa geração e das gerações futuras.

Lorenzi e De Pádua, argumentam, ao elucidar sobre os multiletramentos, que:

A utilização das novas tecnologias por docentes é uma nova forma de entender como as tecnologias da informação e comunicação podem auxiliar no processo de construção e compartilhamento de conhecimentos, explorando novas práticas de letramento. (LORENZI E DE PÁDUA, 2012 p 54).

Isso quer dizer que é preciso uma tomada de consciência dos docentes sobre a mudança curricular, e isso não depende de apenas boa vontade dos professores, mas de uma política de formação para que todos possam não só dominar as ferramentas tecnológicas, mas também ter condições de utilizá-las a serviço da educação.

O plano de ação, portanto, está relacionado ao desafio de entender se a interação com os meios digitais despertaria mais o interesse e curiosidade em aprender das crianças em idade de alfabetização, visto que nos dias atuais tenho percebido com os alunos com os quais trabalho uma diminuição da motivação em aprender.

Embora a alguns estudantes ainda possa lhes oferecer certa serventia ou consigam se adaptar com relativo sucesso ao estranho ambiente escolar, tirando proveito do que ainda pode lhes fornecer, são muitos os que sentem que tudo isso carece de sentido. (SIBILIA 2012, p. 210).

Outras atrações são atualmente o foco desses alunos que não veem a escola como um lugar de aprendizagem, mas apenas como um espaço de socialização. Não pretendo, aqui, discutir ou defender o contrário disso, pois acredito que a escola é um dos mais importantes espaços de socialização existentes para as crianças e jovens. No entanto, o que pretendo discutir como motivação de minha pesquisa é a o resgate do interesse das crianças pelo “aprender”, utilizando as ferramentas tecnológicas em prol do letramento ou do multiletramento.

No entanto, é importante ressaltar que tal ação também deve ser relacionada à necessidade de se introduzir a temática das NTIC’s no currículo escolar nos primeiros anos de escolarização. O interesse dos aprendizes é o pano de fundo do trabalho; porém, não podemos deixar de enfatizar que tal necessidade de mudança curricular é para além do desejo e interesse das crianças e jovens, mas também e principalmente, o impacto que a introdução dessa temática no currículo poderá causar na formação dos estudantes.

Sibilia defende que a escola está indo na contramão do sujeito que hoje é multicultural, multifacetado, que está exposto às mídias, com acesso a aparatos tecnológicos e que recebe informações o tempo todo. A transmissão clássica do saber, na qual o professor é o detentor do conhecimento e os alunos são meros receptores já não funciona mais em nossa sociedade contemporânea. Por isso, existe o risco da obsolência da escola frente ao desinteresse dos alunos que estão enquadrados nesse modelo de ensino, não percebendo sentido na escola tradicional.

A autora nos chama atenção em relação ao desinteresse dos alunos quando explicita em seu texto:

Em face às fortes transformações ocorridas nas últimas décadas, não surpreende que a escola tenha se convertido em algo terrivelmente chato, e que a obrigação de frequentá-la signifique uma espécie de calvário cotidiano para as dinâmicas e interativas crianças contemporâneas. Seu desinteresse e o escasso entusiasmo que costumam demonstrar a esse respeito seriam indícios dessa falta de sentido, evidenciadas ainda pelo altíssimo índice de deserção escolar que se constatam em todo o mundo. A partir dessa perspectiva a educação parece ter se tornado um produto pouco atraente, destinado a um consumidor disperso e insatisfeito, que por sua vez se vê seduzido pela variada oferta emanada pelo mercado do entretenimento. (SIBILA 2012, p. 206-7).

3. METODOLOGIA

Diante do exposto, percebemos que essa temática nos remete a várias discussões: primeiro, entender e se apropriar dos conceitos de alfabetização, letramento e multiletramentos; segundo, entender que o interesse dos alunos pelas ferramentas digitais é um aliado no processo de escolarização; terceiro entender que há uma necessidade latente de introduzir os multiletramentos no currículo escolar desde os primeiros anos de escolarização; e, por fim, a necessidade de promover políticas de formação docente que capacitem e habilitem os professores a trabalhar com tais ferramentas a serviço de uma educação de qualidade.

No entanto, o desenvolvimento do estudo ocorreu com a articulação das duas primeiras, ou seja, a apropriação do conceito de multiletramentos e as ferramentas digitais como aliadas no processo de alfabetização e letramento através da ludicidade dos jogos.

3.1. Escola e comunidade

O estudo foi realizado na Escola Municipal Rui da Costa Val (EMRCV), localizada na região Norte de Belo Horizonte. A escola, que foi fundada em março de 1993, é composta de 30 turmas distribuídas em três turnos e nos segmentos de 1º, 2º, 3º ciclos e EJA. No ano de 2013, foi ampliada com a construção de uma UMEI que atende crianças de 0 a 5 anos. Em relação à infraestrutura, a escola possui 15 salas de aula, biblioteca bem abastecida e organizada, duas quadras poliesportivas cobertas, pátio, cantina, rampas de acesso para pessoas com necessidades específicas, um espaço independente onde funciona a sala dos professores, secretaria e direção, sala de multimeios com aparelhos de audiovisual e laboratório de informática que é utilizado principalmente pelos estudantes na Escola Integrada.

A comunidade na qual a escola se localiza e que compõe seu corpo discente é uma comunidade carente, com vulnerabilidade social, conhecida na região pelo alto índice de violência causado principalmente pelo tráfico de drogas, problema com o qual a maioria dos alunos convive diariamente. No entanto, ao longo de alguns anos, essa comunidade ganhou uma nova configuração, com suas casas e terrenos sendo documentados e emancipados, seus moradores ganhando autonomia em relação às suas moradias que eram construídas em terreno invadido. Tal iniciativa da prefeitura trouxe melhorias ao bairro e ele está conquistando novos rumos, o que ainda depende de tempo.

3.2. Os sujeitos

Antes de iniciar o plano de ação, distribuí um questionário para todas as famílias das três turmas de 1º ano de Ensino Fundamental para traçar o perfil dos alunos que recebemos na escola. Apesar de o plano não ter sido elaborado para trabalhar com essas três turmas, cerca de 70 alunos, acreditei ser importante traçar inicialmente o perfil em relação ao contexto geral dos alunos que ingressam no Ensino Fundamental na escola. Recebi retorno de 46 famílias, que responderam e devolveram os questionários. O questionário apresentava questões referentes à escolarização das crianças antes do período de acesso ao Ensino Fundamental, às condições socioeconômicas, organização das famílias em relação à vida escolar dos filhos e o acesso aos suportes de informação e comunicação. No gráfico 1, apresentado abaixo, pode-se perceber que a maior parte das crianças frequentou a Educação Infantil, em sua grande maioria as UMEI's (Unidade Municipal de Educação Infantil da PBH):

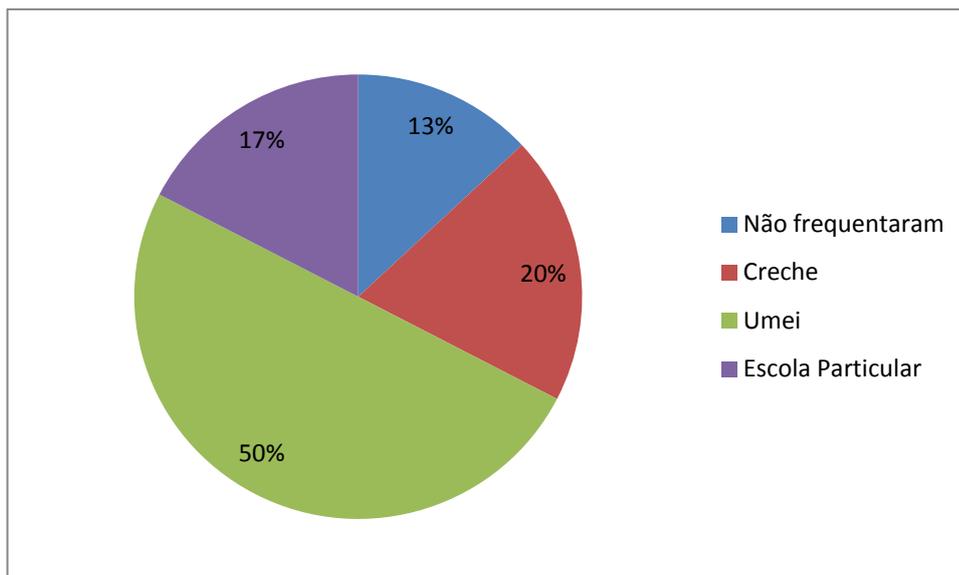


Gráfico 1 - Origem dos alunos do 1º ano do E.F. em relação à Educação Infantil

No que diz respeito ao local onde as crianças permanecem no contraturno escolar e no qual realizam suas atividades extraclasse, o questionário nos apontou que a maioria permanece na Escola Integrada (que é uma ferramenta da Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte, que oferece às famílias a possibilidade de as crianças permanecerem na escola no turno contrário ao de estudo). Uma grande parte fica com a mãe, em casa, local onde realizam os deveres de casa.

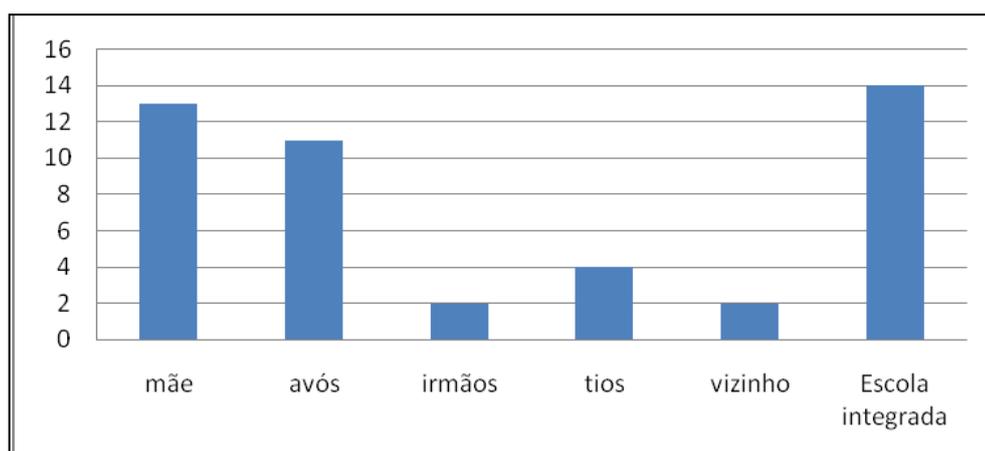


Gráfico 2 - Quem são os responsáveis pelas crianças no contraturno escolar

Analisando os dois gráficos acima, podemos verificar que a maior parte das crianças já vivencia a experiência de escolarização desde a primeira infância, frequentando a Educação Infantil e tendo na escola o suporte para realização de suas tarefas escolares extraclasse. Vale ressaltar que o fato de algumas ficarem com a mãe no

contraturno escolar, não quer necessariamente dizer que esta está presente para auxiliar nas tarefas. Além disso, constatamos por várias vezes que irmãos mais velhos, ao ajudar no dever de casa, acabam por fazê-lo pelo menor. Por outro lado, a questão da realização dos deveres de casa durante o período da Escola Integrada é muito controversa, pois há uma discussão muito polêmica a esse respeito, visto que para muitos esse momento deve ser preenchido por atividades culturais, de lazer, e esportivas. Portanto, não podemos afirmar, apenas através desses números, se de fato essas crianças têm um suporte favorável às atividades extraclasse. A convivência diária e os relatos pessoais são mais interessantes para construir esse perfil das interações das tarefas escolares nos ambientes exteriores à sala de aula. Saliento que esse perfil foi construído com base em todos os alunos que ingressaram no ensino Fundamental de 2014 na EMRCV.

O próximo gráfico refere-se ao acesso à informação e aos suportes de comunicação:

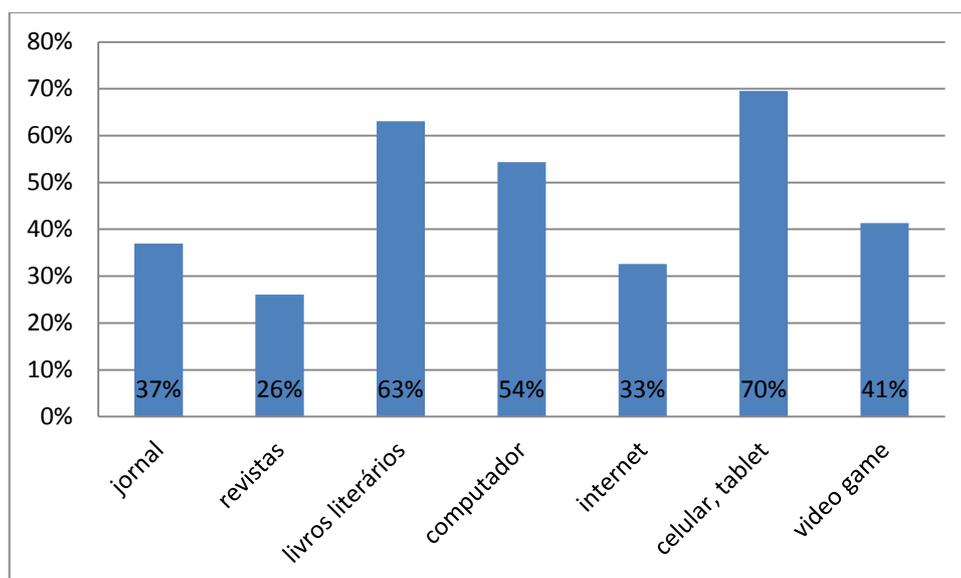


Gráfico 3 - Qual o tipo de acesso à informação as crianças e a família possuem

O Gráfico 3 nos sugere que, mesmo sendo provenientes de comunidades carentes, uma boa parcela das famílias tem acesso às novas tecnologias de informação e comunicação. Este percentual de 70% das famílias que tem acesso aos celulares e tablets e os 54% que tem acesso ao computador vêm nos indicar que as ferramentas tecnológicas estão presentes em todas as instâncias da sociedade, e negar a necessidade de se trabalhar com elas é negar a evolução educacional, e mais, é negligenciar a importância de se ensinar lidar com tantos aparatos

tecnológicos e os benefícios e malefícios que seu uso podem trazer. “As tecnologias devem ser objetos de ensino e não somente ferramenta de ensino” (ROJO, 2012 p.39).

Portanto, percebemos, ao analisar os dados, estes sujeitos são alunos que frequentaram a Educação Infantil, tem acesso às tecnologias de informação e comunicação, porém chegam ao Ensino Fundamental sem ter consolidado a base alfabética, ou seja, são crianças em processo inicial de alfabetização, mas que, no entanto, já se encontram imersos no mundo letrado. Adiante, analisarei o perfil dos alunos que participaram sistematicamente do estudo.

A turma com a qual o estudo foi desenvolvido, e na qual sou professora referência, era composta por 23 alunos com idades de 5 a 7 anos, devido ao recente recorte de idade estabelecido para o ingresso das crianças no Ensino Fundamental. São crianças com uma diversidade muito grande de condições sociais e familiares, sendo que dois deles não moram ou convivem com os pais biológicos. Alguns moram apenas com a mãe. Na turma identifico muitas questões de baixa autoestima, aceitação, falta de disciplina e ausência de acompanhamento escolar por parte das famílias.

No início do ano de 2014, todos os estudantes que ingressaram nesta turma estavam pré-silábicos, no que se refere à Psicogênese na Língua Escrita¹. Boa parte conhecia as letras e escreviam seu primeiro nome; no entanto, nenhum deles conseguia estabelecer hipóteses sobre a escrita. Um grupo pequeno ainda não sabia escrever seu primeiro nome e não reconhecia as letras e nem as diferenciava de números e símbolos. Ao longo do primeiro semestre, com o desenvolvimento da turma, podemos observar que todos já escreviam pelo menos seu primeiro nome, sendo que a maioria já escrevia também o sobrenome, reconhecendo todas as letras do alfabeto e diferenciando entre si e de outros símbolos, e um grupo considerável já elaborava hipóteses de escrita, conforme podemos perceber no Gráfico 3. Um aluno já lia e escrevia com nível alfabético e outro ainda apresentava dificuldades em reconhecer e grafar letras e números.

¹ A Psicogênese da Língua Escrita é uma teoria de Emilia Ferreiro e Ana Teberoski que desvelam com as hipóteses que os sujeitos constroem para elaborarem a compreensão do funcionamento do código escrito.

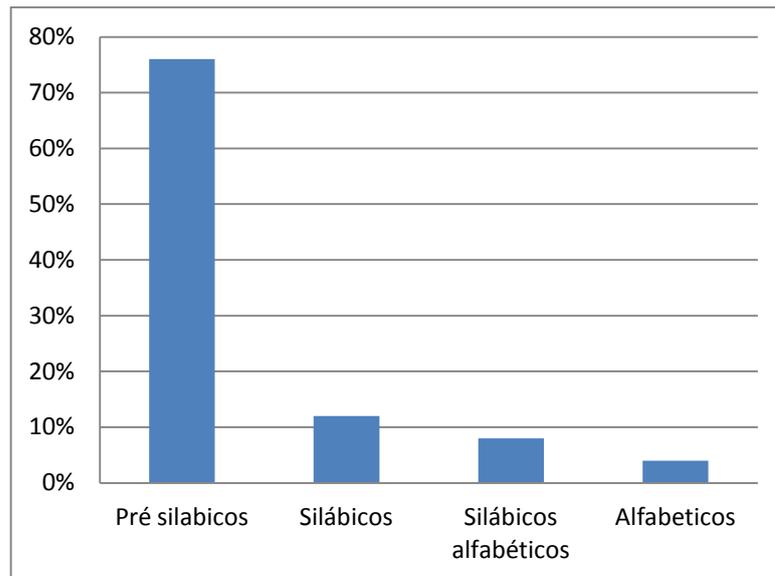


Gráfico 4 - Níveis de alfabetização dos aprendizes no início dos estudos

3.3. A escolha dos jogos

O desenvolvimento do projeto aconteceu num período de cinco meses, mas com pretensão de continuidade ao longo de todo o ciclo da infância (nova nomenclatura do 1º ciclo), após avaliação dos primeiros resultados ampliando os objetivos iniciais. Mas, neste trabalho, trataremos do desenvolvimento e avaliação destes primeiros cinco meses.

O primeiro desafio para colocar o projeto em prática foi o de conseguir conciliar os horários que a turma poderia frequentar o laboratório de informática, considerando os horários pré-definidos para as aulas dessa turma pela instituição, como aulas especializadas, educação física e uso da Biblioteca, e ainda o uso dos computadores pelos estudantes da Escola Integrada. Isso foi conseguido após apresentação do projeto por mim numa discussão que envolveu a direção, coordenação da Escola Integrada e coordenação de turno, até que chegássemos à definição de que poderíamos ter duas aulas semanais de uma hora cada, ou seja, duas horas semanais, para utilização dos computadores da escola, o que considero um grande avanço para uma instituição que nunca havia promovido aulas de informática ou no laboratório de informática nos horários das aulas regulares.

O segundo desafio foi o metodológico. O que fazer com 23 alunos e 11 máquinas passivas de utilização? Produção de textos ou palavras num documento de *word*,

não seriam nem de longe algo atrativo para começar a ação. Tampouco jogos aleatórios, sem objetivos claros, contemplariam nossa demanda. O tempo escasso e o pequeno recurso tecnológico me levaram a pensar que era preciso desenvolver uma atividade que pudesse ser realizada em pequenos grupos de duas ou três crianças. Então surgiu a ideia dos jogos de alfabetização, com os quais os estudantes pudessem aprender brincando, contemplando a perspectiva do lúdico. Mas quais poderiam ser esses jogos? Onde encontrar jogos para crianças não alfabetizadas, com os quais elas pudessem interagir e aprender? Então comecei uma busca por jogos que estivessem dentro da proposta de letramento, e que pudessem ser manipulados por crianças em processo de alfabetização. Apesar da grande demanda da contemporaneidade, ainda é difícil encontrar jogos capazes de contemplar toda essa demanda e que estejam acessíveis gratuitamente. Quando muito encontramos softwares pagos e caros, a ainda assim não apresentam uma proposta pedagógica de letramento concisa e coesa para abarcar a vasta gama de possibilidades do multiletramento.

Depois de muito pesquisar em blogs, sites de educação e revistas especializadas, encontrei um blog com jogos que considerei ser os mais apropriados para serem o ponto de partida para meu estudo. Trata-se do blog da educadora Iara Medeiros, chamado “Alfabetizando – Iara Medeiros”, localizado no endereço: <http://matosmedeiros.blogspot.com.br>.



Figura 1 - Página inicial do blog Alfabetizando - Iara Medeiros

O blog apresenta várias atividades e jogos para crianças e muitas dicas e trocas de experiências entre docentes. Foi criado pela professora de Juiz de Fora Iara Medeiros com a intenção de trocar experiências sobre alfabetização com professoras do Ensino Fundamental. O diário virtual é sempre alimentado com dicas de leituras, atividades de sistematização de alfabetização, projetos desenvolvidos pela professora, dentre outros projetos que ela considera interessantes. Na seção “Jogos *online*” encontramos o “jogo das letras”, que foram os que selecionei para o trabalho com as crianças e descreverei com mais detalhes adiante. Também encontramos os “jogos online para fixação do alfabeto”, que consistem em jogos com letras, números (apesar de serem para fixar o alfabeto), além de vários links de outros jogos *online* de alfabetização.

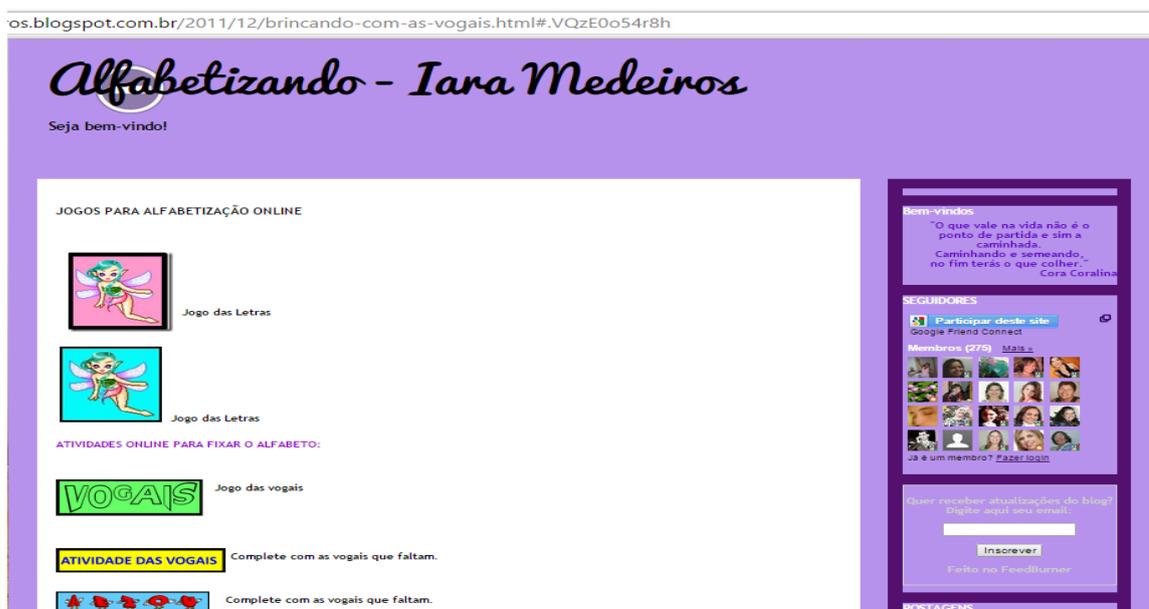


Figura 2 - Aba dos jogos on line do blog "Alfabetizando - Iara Medeiros

Na aba “jogos online” foi onde encontrei os jogos que selecionei para que meus alunos pudessem interagir. A eleição desses jogos se deu por inúmeros fatores. Primeiramente por apresentarem interfaces interessantes, divertidas e que atraíam a atenção dos aprendizes; por ter fotos reais dos elementos a serem escritos; por apresentar um desafio de fases, ou seja, a criança precisa acertar a primeira palavra para passar para a fase seguinte. Outro elemento interessante dos jogos é a preocupação com a consciência fonológica, visto que as palavras sempre terminam ou começam com o mesmo som. Além de tudo isso, os campos para cada letra são

individuais, fazendo com que o aprendiz saiba o limite que tem para escrever. O tamanho da palavra, bem como sugestões de letras para que a criança elabore suas hipóteses também são elementos favoráveis para a fase de construção da base alfabética.



Figura 3 - Aba inicial do Jogo das Letras

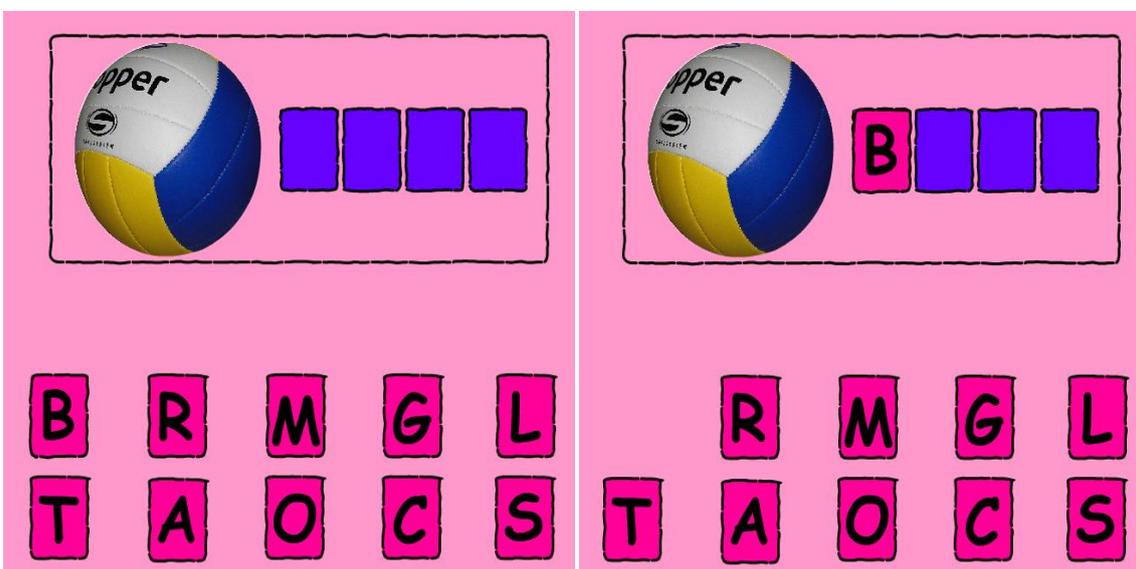


Figura 4 – Sequência 1 da atividade da primeira palavra

Figura 5 – Sequência 2 da atividade da primeira palavra

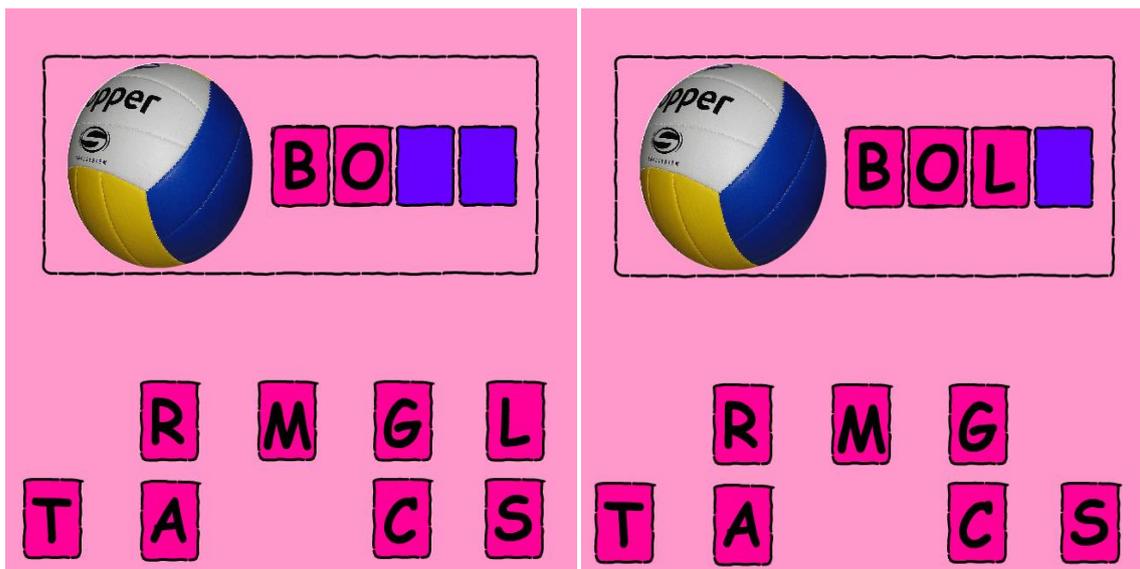


Figura 6 – Sequência 3 da atividade da primeira palavra
 Figura 7 – Sequência 4 da atividade da primeira palavra

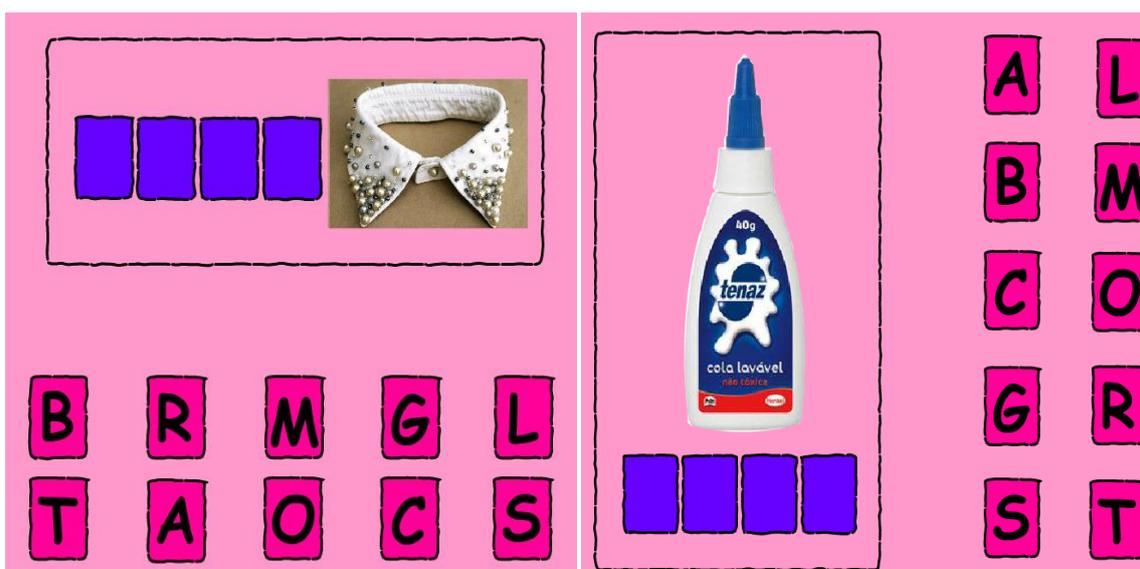


Figura 8 - Palavras iniciais do jogo das Letras, na qual o aluno escolhe a letra que compõe as palavras através do toque com o mouse. Os sons finais são iguais.

De acordo com o acerto dos alunos, os desafios passam a ser ainda maiores, em cada página. Elas passam a ter mais palavras com maior variação dos fonemas e a delimitação das letras desaparecem.



Figura 9 - Fase em que aparecem várias palavras com o mesmo som inicial

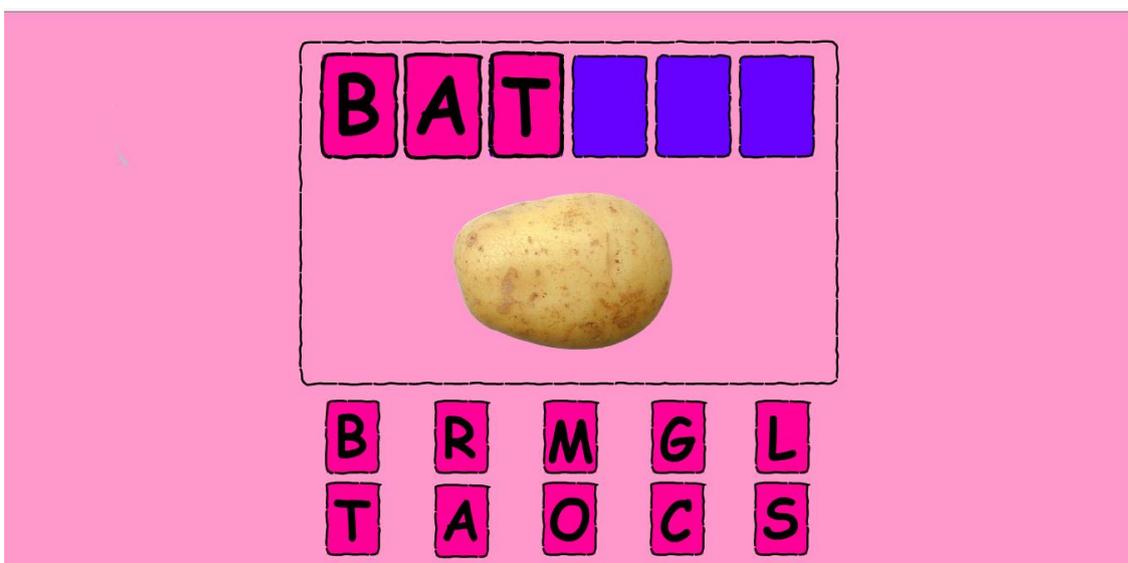


Figura 10 - A palavra aumenta de tamanho, mas mantém a sonoridade inicial.

A primeira vista, esse jogo lembra o jogo tradicional de forca ou as atividades com alfabeto móvel, muito utilizado em turmas de alfabetização. Mas, no meu ponto de vista, ele oferece um atrativo a mais pelo simples fato de ser trabalhado no computador.

Ainda relatando sobre os desafios iniciais, vale ressaltar que, durante os cinco meses que aconteceram as atividades, tivemos feriados, assembléias, reuniões, oficinas e outras atividades extraclases nos dias que teríamos aulas de informática,

o que diminuiu ainda mais nosso período de contato com as máquinas, mas não impediu de darmos prosseguimento ao projeto.

Antes de começarmos as atividades no computador, fiz o diagnóstico inicial da turma, o que gerou o Gráfico 1, já apresentado na caracterização dos sujeitos. O objetivo, além de perceber o ponto de partida era ter elementos para comparar o desenvolvimento da aquisição do sistema de escrita alfabética ao longo do processo.

4. ANÁLISE DOS DADOS

Ao relatar o desenvolvimento das atividades com as crianças, não pretendo utilizar uma abordagem cronológica, devido ao fato de ter sido uma pesquisa participativa, na qual eu era a pesquisadora, mas interagia com meu objeto de pesquisa e com isso me via limitada a conseguir registrar pontualmente todas as situações que ocorriam ao meu redor. Sei que poderia ter inúmeras falas, gestos e cenas para relatar se estivesse apenas observando a prática de terceiros, pois estar envolvida diretamente no processo gera uma grande dificuldade de perceber toda a riqueza da pesquisa. Contudo, participar diretamente do processo no qual fui a autora do projeto me permite interferir e redefinir as práticas e seu desenvolvimento na medida em que tais ajustes se fizerem necessários. Por isso, tentarei descrever as atividades trabalhadas e ilustrar com situações que chamaram a atenção durante o processo. No entanto, preciso relatar com mais cuidado e detalhes os dois primeiros dias de atividades na sala de informática, pois deles iriam surgir as principais observações a respeito de todo o processo.

No primeiro dia que fomos realizar nossa atividade na sala de informática, as crianças chegaram cheias de entusiasmo, pois sabiam que iriam usar o computador. Um desafio que me preocupava. Porém, o mais surpreendente foi o de ensinar às crianças os primeiros passos para se iniciar o computador e passar por todos os processos até chegar aos jogos em si. O processo consistia em: 1) ligar a máquina; 2) fazer *login* (digitando usuário e senha); 3) acessar o ícone do Internet Explorer; 4) encontrar a aba da ferramenta de busca do Google (que no caso da Intranet da PBH, aparece no canto superior direito da página inicial); 5) digitar no site de busca o nome do blog; 6) encontrar o link correto na lista que o google oferece; 7) entrar no blog; 8) encontrar a aba dos jogos online e entrar; 9) começar a jogar.

Ao pensar em todas essas etapas para chegar ao jogo propriamente dito, me vi desafiada pelo tempo, pela quantidade de alunos e, principalmente, por entender que seria um caminho muito longo a ser trilhado para chegar ao objetivo. A surpresa foi quando percebi, logo no início, que alguns dos alunos que participavam da Escola Integrada e que, portanto, já frequentavam o laboratório de informática, já sabiam os dois primeiros passos: ligar e logar. Escutei uma aluna dizer: “tem que

escrever LOCAL, LOCAL pra entrar”. Ela queria dizer que o *login* era feito com a palavra ‘local’ digitada duas vezes como usuário e senha para acessar a máquina. Embora essa aluna não fosse alfabetizada, ela já sabia que era necessário um movimento de escrita para efetuar o *login*. E, mais do que isso, ela não sabia escrever a palavra ‘local’ através da hipótese alfabética, mas sabia que precisava das letras L-O-C-A-L para “entrar” no computador, e no caso de um erro de digitação esse aprendiz deveria fazer uma nova tentativa até conseguir entrar.

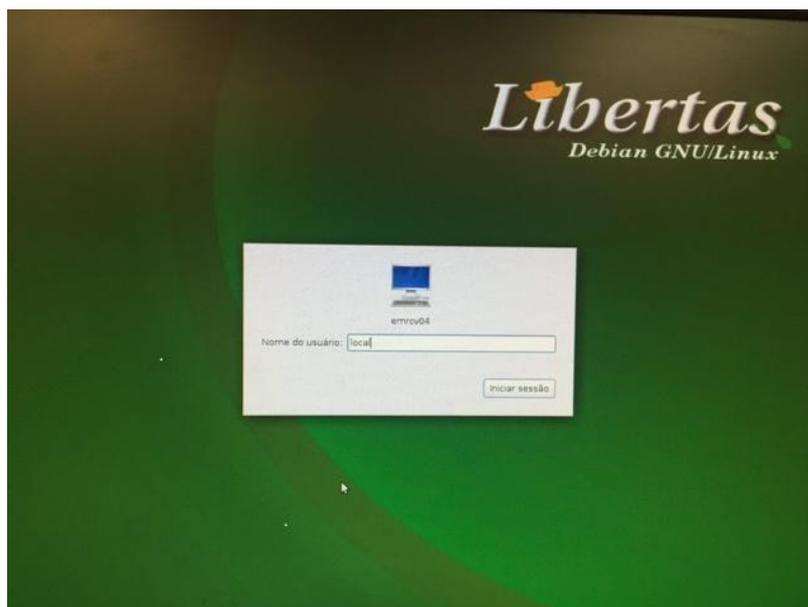


Figura 11 - Tela inicial do Libertas – Usuário



Figura 12 - Tela inicial do Libertas – Senha

Essa primeira atitude me levou a refletir sobre o processo de letramento que antecede a alfabetização, como sugere Magda Soares. Essa criança sabia que precisava e sabia utilizar palavras para executar uma tarefa, embora ainda não soubesse ler ou escrevê-las conscientemente. Além disso, é importante destacar que para crianças tão jovens sem muita experiência de digitação, o exercício de encontrar as letras no teclado exigia vários movimentos cognitivos, desde o localizar as letras até o seu reconhecimento. Embora possa parecer simples, foi muito comum identificar aprendizes perdidos em meio a tantas teclas procurando as letras corretas para “apertar”. Vale ressaltar que o quadro do *login* permite a visualização das letras digitadas, no entanto, o da senha não. Ou seja, quando a criança errava o nome do usuário, ela conseguia saber o que digitou errado, mas com a senha não seria da mesma forma. Eles precisaram criar estratégias e habilidades para conseguir o mais rápido possível acessar aquilo que lhes interessavam. Sobre isso, Lorenzi e De Pádua dizem na coletânea de Rojo e Moura:

As tecnologias digitais estão introduzindo novos modos de comunicação, como a criação e o uso de imagens, sons, de animação e a combinação dessas modalidades. Tais procedimentos passam a exigir o desenvolvimento de diferentes habilidades, de acordo com as várias modalidades utilizadas. (LORENZI E DE PADUA 2012 p. 37)

Outra surpresa foi perceber o quão rapidamente os demais aprendizes se apropriaram do ensinamento da coleguinha e, em duas aulas, já conseguiam logar sozinhos. Muitos deles têm o computador como meio de entretenimento e diversão em casa, por isso, não estavam diante de algo desconhecido e intocado. No entanto, quando crianças dessa idade têm a permissão da família para utilizar o computador de casa, no geral, não tem que se submeter a esse caminho longo para chegar ao objetivo, ou se tem dúvidas o adulto poderá auxiliar e fazer por ele. Então, para facilitar esse movimento inicial, eu escrevi nos dois primeiros dias a palavra ‘local’ no quadro, mas depois não foi mais preciso. Além disso, os outros passos foram facilmente dominados pelas crianças que em poucas oportunidades precisavam me acionar para ajudá-los. A curiosidade, a vontade, o desejo por começar a “brincar” era o combustível para que eles não desistissem de tentar chegar ao jogo.

Esse primeiro dia foi movido pela empolgação e ansiedade de começar a colocar em prática as ideias iniciais. Então, fomos para a sala de informática para interagir com os jogos escolhidos. Mas, como não poderia deixar de ser, essa primeira experiência

foi caótica, pois as crianças não sabiam quais eram os objetivos específicos para aquela atividade. Eles acreditavam que iriam brincar no computador como estavam acostumados a fazer no momento da Escola Integrada. Eles ainda não haviam sido orientados por mim sobre como proceder, tampouco eu havia estabelecido as regras que permeariam nosso trabalho. Então, neste primeiro dia, o tempo só foi suficiente para conseguirmos acessar o blog, passando por todas as etapas já citadas. Foram sessenta minutos de muita agitação, estresse, mas de muita reflexão para entender como poderíamos potencializar o trabalho. Foi, então, que ao retornar à sala de aula, fiz o que deveria ter feito antes da primeira aula na informática. Reuni os alunos em uma roda para entender a relação deles com o computador, questionar suas expectativas em relação ao trabalho que estávamos começando e poder explicitar e delimitar meus objetivos, que não haviam ficado claros para eles anteriormente.

Essa situação é uma dentre várias que fazem parte da prática docente, que mesmo cercada de planejamentos e projetos permeando a prática, se deparam com as subjetividades dos sujeitos que não podem ser previstas e planejadas. Neste caso, a minha própria inexperiência com aulas desse tipo me fez negligenciar a necessidade de se construir junto com os sujeitos do processo, os caminhos, as regras e os objetivos para a atividade. No entanto, com um pouco de estresse, mas como muita sensibilidade, essa negligência inicial pôde ser corrigida em tempo.

Então, na roda de conversa, as crianças puderam expressar sua opinião sobre a importância dos computadores. Para que eles servissem, de acordo com sua experiência ou ponto de vista. E a resposta da grande maioria foi que os computadores servissem para brincar, ou na fala deles “jogar joguinhos”. Isso porque eram essas as atividades que os que têm acesso a essa ferramenta realizam, A maior parte deles não entende o computador como ferramenta de trabalho, apenas de entretenimento. Depois de ouvi-los, pedi que fizessem pra mim desenhos de como seriam as aulas no computador. Através dos desenhos eles poderiam representar suas expectativas sobre as aulas.



Figura 13 - Desenhos dos alunos representando sua concepção de trabalho no computador

No segundo dia, foi o momento de construção das regras, antes de voltamos ao laboratório de informática. Fizemos novamente uma roda e expliquei o meu projeto. Falei que estava desenvolvendo uma pesquisa para apresentar no meu curso de Pós-graduação na Universidade e que meu principal objetivo era que eles tivessem a oportunidade de aprender a ler e escrever com o suporte dos jogos no computador. Por isso, não poderiam escolher jogos aleatórios para brincar, pois nosso trabalho tinha um fim pedagógico, embora envolvesse a ludicidade, a brincadeira a diversão. Foi aí que eles começaram a entender que havia algo bem delimitado para eles realizarem naquelas aulas e que existiam regras, tempos e espaços específicos que deveriam ser respeitados para que o planejamento funcionasse. Não era meu objetivo apresentar as ferramentas tecnológicas como ferramentas escolarizadoras, mas ferramentas que poderiam contribuir para o aprendizado em um formato diferente do que o habitual. A esse respeito Lorenzi e De Pádua explicam que

Há mais que alfabetização na comunicação, e os multiletramentos abordam a construção do significado de forma multimodal. Propostas multimodais trazem o significado não apenas na modalidade escrita, mas em todas as modalidades. A aprendizagem se dá em um novo ambiente de comunicação, em que a verdadeira língua; linguagem aparece/acontece. (LORENZI E DE PADUA 2012 p. 41)

As aulas que se seguiram foram desenvolvendo-se de maneira mais objetiva e produtiva. As crianças a princípio apresentavam maior dificuldade em lidar com as particularidades da máquina, como o ligar, *logar* e encontrar o blog, mas, com o trabalho realizado em grupo, essas dificuldades foram sendo vencidas. A cada aula pude perceber a maior velocidade em percorrer todo o trajeto até chegar ao jogo, se tornando um desafio pessoal saber fazê-lo em menos tempo possível. E, nesta idade, as crianças são muito solícitas e se dispõem a ajudar os colegas com dificuldades. Com isso, a promoção de interação e socialização do conhecimento foi um pano e fundo muito importante no processo.

A partir da quinta visita ao laboratório de informática era bem visível o domínio dos aprendizes com os protocolos iniciais da máquina e, além disso, a linguagem inerente à cibercultura. Como exemplo, posso citar a aluna que me chamou e me disse: “professora essa página não está carregando”, ou seja, a aluna se apropriou de uma linguagem cibernética para dizer que não conseguia passar adiante.

Num outro momento, percebi que alunos que conseguiam chegar ao fim dos jogos propostos, já conseguiam explorar o blog e encontrar outros jogos. No início o faziam escondidos, com medo de represálias, mas depois que viram minha reação de aprovação se sentiam desafiados a procurar novas atividades para brincar e aprender.



Figura 14 – Alunos durante as aulas no computador



Figura 15 – Alunos durante as aulas no computador

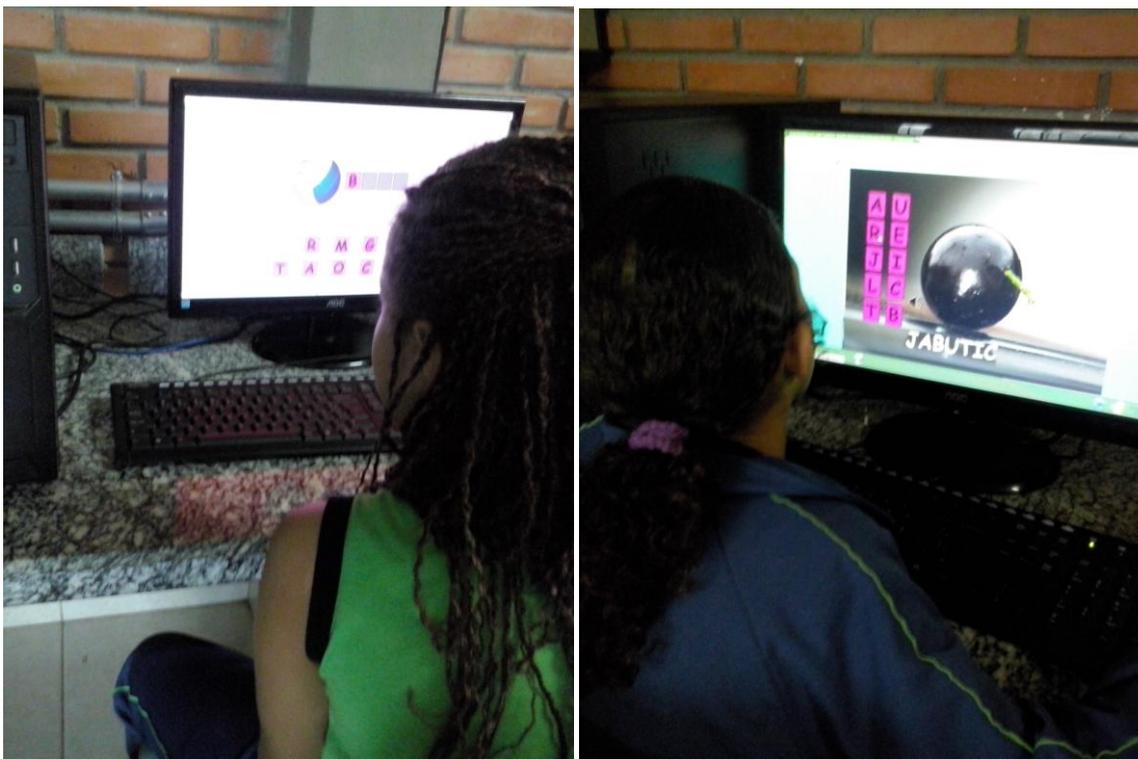


Figura 16– Alunos durante as aulas no computador

Após várias visitas bem sucedidas ao laboratório de informática e perceber que a maioria das crianças já dominava os jogos do blog de Lara Medeiros, decido testar em sala a leitura e a escrita das palavras nele trabalhados. Primeiramente, comecei com a leitura, escrevendo as palavras aleatoriamente no quadro e pedia aos alunos para lerem individualmente. E fiquei muito satisfeita ao perceber que muitos que antes não conseguiam fazer qualquer tipo de decodificação, já conseguiam identificar, decodificar ou até mesmo ler alfabeticamente as palavras escritas. Para ser mais clara, conseguiam identificar palavras, por que com os jogos, eles puderam reconhecer globalmente a escrita de algumas palavras, sem domínio da base alfabética. Mas isso nos aponta um início para tal domínio, pois através dessa identificação eles poderiam fazer conexões e chegar a conclusões a respeito da língua que os colocariam na condição de leitores autônomos com mais rapidez. De acordo com Lorenzi e De Pádua, as mídias didáticas, conjunto de suportes interativos, fazem “com que a criança se aproprie das capacidades de comunicação do sistema de escrita, do conteúdo trabalhado e das tecnologias.” (LORENZI E DE PÁDUA, 2012, p. 39). Em outras palavras, o texto é extrapolado, as práticas engessadas dos livros habituais passam a dar lugar a hipertextos, desafiando a

capacidade de criação e “ler e escrever deixam de ser o fim, para ser o meio de produzir saberes e, além disso, compartilha-los numa relação dialógica.” (LORENZI E DE PÁDUA, 2012, p. 39).

Além das atividades de leitura, em sala, mantive minha prática de fazer atividades diagnósticas mensais para avaliar a evolução no processo de construção da base alfabética. Durante os meses em que o projeto aconteceu, a evolução foi muito maior do que nos meses que a precederam. Alunos que estavam pré-silábicos já avançaram para a hipótese silábica, os que estavam na hipótese silábica avançaram para o silábico-alfabética e alfabética.

De acordo com Lorenzi e De Pádua, na perspectiva do multiletramento,

A presença das tecnologias digitais em nossa cultura contemporânea cria novas possibilidades de expressão e comunicação. Cada vez mais elas fazem parte de nosso cotidiano e, assim como a tecnologia da escrita, também devem ser adquiridas. Além disso, as tecnologias digitais estão introduzindo novos modos de comunicação, com a criação e o uso de imagens, de som, de animação e a combinação dessas modalidades. (LORENZI e DE PÁDUA, 2012. p. 37)

Portanto, a prática das atividades pelos estudantes, mesmo se tratando de atividades simples de cunho alfabetizador, os leva a uma dimensão diferente do contato com o mundo letrado, através de uma visão mais ampla e subjetiva da linguagem, para entender o papel e a importância do domínio do código para o sucesso escolar e fora da escola. A criança passa a querer aprender para se manter ainda mais conectada e, além disso, passa a agregar a sua gama de conhecimentos o conhecimento do espaço digital e o seu papel no mundo globalizado.

Durante o percurso, experimentei também aplicar as mesmas atividades que havia nos jogos do blog, em forma de atividades escritas. Para isso, fiz um *printscreen* de todas as telas e tirei cópias impressas para que as crianças pudessem realizar a escrita das mesmas palavras, mas agora com outras estratégias (sem mouse, sem o recurso de ir e vir das letras que o jogo oferece) utilizando as ferramentas tradicionais como o lápis e a borracha. Além disso, as atividades neste momento aconteciam individualmente. Já não se tratava mais de atividades de decodificação, como a que realizei anteriormente para que as crianças lessem no quadro as

palavras do jogo, mas agora eles deveriam codificar, escrever. O que exige diferentes estratégias e recursos cognitivos.

Nesta atividade, percebi que alguns alunos que conseguiram ler ou decodificar, já não conseguiam escrever ou codificar com a mesma eficiência, tampouco com a eficiência que conseguiam fazê-lo no computador. Isso nos leva a refletir que o jogo escolhido não favoreceu com tanta eficácia o processo de aquisição da escrita, mas contribuiu mais satisfatoriamente com o processo de leitura. Avalio que tal fato se deu por causa da possibilidade de errar e voltar com tanta rapidez que o jogo não favorece a percepção do erro construtivo, sugerido por Emília Ferreiro e Ana Teberoski, em sua teoria da Psicogênese da língua escrita.

No entanto, é muito importante ressaltar que, embora o processo de aquisição da escrita não tenha sido tão favorecido nestas atividades, conseguimos avançar significativamente no processo de aquisição da leitura, o que em outro momento será fundamental na construção da escrita. Além disso, falando ainda da vertente da alfabetização, pudemos perceber uma maior interação das crianças com as letras do alfabeto, quando o teclado foi uma ferramenta muito importante para a assimilação e identificação das letras por aqueles que ainda não reconheciam o alfabeto.

Sobre a vertente do multiletramento, percebemos que o mais importante nessa interação dos alunos com o computador não foi a aquisição do sistema de leitura e escrita, mas sim a simbiose e interação das crianças com as ferramentas tecnológicas de forma funcional e com produção de sentido.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve início quando pensamos em verificar quais poderiam ser as contribuições das novas tecnologias de informação e comunicação para a alfabetização e letramento com base na teoria dos multiletramentos. O principal objetivo foi o de proporcionar um ambiente, ferramentas e estratégias diferenciadas que estimulasse as crianças, em processo de alfabetização, a ter prazer por aprender a ler e escrever. Além disso, também promover interação das crianças com as ferramentas tecnológicas a fim de proporcionar uma formação de cidadãos letrados digitalmente e capazes de interagir com o meio social no qual estão inseridos. O passo inicial para realização do estudo foi a escolha de jogos digitais de alfabetização que pudessem ser o ponto de partida para a inserção das crianças na cibercultura, promovendo a prática dos multiletramentos.

A ferramenta jogos de alfabetização digital foi a escolhida a fim de promover ou auxiliar no processo de alfabetização desses alunos. Porém, no decorrer do percurso, entendemos que o jogo selecionado tinha características semelhantes às atividades tradicionalmente realizadas em sala, como atividades com alfabeto móvel, forca, entre outros. O que não oferecia uma novidade em termos de técnicas diferenciadas de alfabetização, mas apenas se encontrava num suporte diferenciado que era o computador.

Ao fazer uma análise comparativa do desenvolvimento dos alunos no decorrer do processo que constituiu o estudo, percebemos um maior desenvolvimento na habilidade de leitura do que na habilidade de escrita. Isso porque a ferramenta principal para a construção das palavras no jogo era o mouse, e as crianças apenas arrastavam as letras para formar a palavra desejada e isso acontecia numa velocidade maior que a que o aprendiz poderia se apropriar de seu erro e utilizá-lo de forma construtiva para elaboração das hipóteses da construção da escrita. Mas, ao formar a palavra corretamente, o aprendiz tinha a oportunidade de identificar a palavra relacionada ao desenho, e, com isso, formular estratégias de leitura.

Todavia, o que merece maior destaque nesse estudo é a possibilidade de inserção dessas crianças na cultura multiletrada, mais especificamente das tecnologias de

informação e comunicação como o computador e internet. Conseguir identificar a facilidade com que as crianças conseguem dominar e fazer uso dessas tecnologias, mesmo que tenham pouco ou nenhum acesso a elas fora do ambiente escolar, nos faz compreender o quanto as NTIC's podem e devem ser utilizadas como auxiliares nos processos de ensino/aprendizagem na escola. As crianças se identificam com as máquinas, interagem, constroem e reconstróem significados e sentidos para seu aprendizado. Por isso, lançar mão dessas ferramentas, nos dias atuais, é uma maneira de traçar novos rumos para a educação e para a escola como hoje é constituída.

Percebemos, ao longo desse estudo, que existe uma necessidade latente de uma mudança curricular para que se incluam as práticas de multiletramento em todas ou pelo menos em parte das rotinas escolares para se garantir aos aprendizes o acesso à cibercultura e a utilização das ferramentas digitais para sua formação integral, como cidadãos críticos, como profissionais melhor qualificados, preparados para o mercado de trabalho, que hoje exige tais habilidades. No entanto, para isso, faz-se necessário que haja uma formação docente voltada para o ensino dos gêneros que envolvam as NTIC's.

Atualmente, os documentos oficiais que regem a educação, como os Parâmetros Curriculares Nacionais e as Proposições Curriculares da Prefeitura de Belo Horizonte, prevêm o direito dos aprendizes de lidar com a cibercultura, seja como um gênero discursivo, seja como uma prática social letrada que se faz necessária na sociedade contemporânea. Todavia, não se tem ainda investimentos consideráveis para promover a formação do corpo docente, que ainda se constitui de professores e professoras formadas nos moldes tradicionais de ensino e que, em sua maioria, não dominam as ferramentas tecnológicas a ponto de utilizá-las em sua prática docente com destreza e eficiência, como comentam, Dias, Morais, Pimenta e Silva, em seu artigo sobre Minicontos Multimodais, na coletânea de Rojo:

É preciso que as políticas públicas potencializem a qualificação dos(as) professores(as) para que se possa, de fato, superar a exclusão social e o insucesso escolar por meio de práticas que considerem o imbricamento entre a cultura valorizada, a cultura periférica e os letramentos globais e locais dos alunos, como geradores de sentido e de aprendizagens. (DIAS, MORAIS, PIMENTA E SILVA, 2012, p. 94).

E ainda os autores completam acerca da necessidade de se trabalhar com as ferramentas tecnológicas apresentando dos aspectos relevantes:

O fato de a escola precisar assumir seu papel cosmopolita de aproximar seus alunos dos gêneros que podem fazer parte de seu cotidiano, e em seguida, o fato de que, além de leitores, esses alunos podem ser, também escritores desses novos gêneros textuais presentes na *web*.(DIAS, MORAIS, PIMENTA E SILVA 2012 p. 94).

Mais além, o estudo nos indica que é preciso ensinar os nossos alunos como utilizar as ferramentas tecnológicas a favor da educação, substituindo, quando necessário, a função de entretenimento para a função de ferramenta pedagógica. Digo, quando necessário, porque não podemos retirar dessas ferramentas essa atribuição de divertir e entreter, mesmo porque essa função de ludicidade no processo de aprendizagem nos é aliada quando bem pensada e canalizada a favor do objetivo proposto. Ou seja, percebemos que a necessidade é de mostrar aos aprendizes as várias facetas das tecnologias e suas implicações ao cotidiano, como o uso correto das redes sociais, por exemplo.

Portanto, todas as ações aqui descritas permitem refletir sobre a utilização das NTIC's desde os primeiros anos de escolarização como ferramentas que contribuem não só para o processo de alfabetização e letramento, mas também e principalmente, para o processo de multiletramento. “Com essas novas tecnologias, o conhecimento é construído a partir de trocas de experiência e informações entre as diversas redes sociais interligadas” (Lorenzi e De Pádua, 2012, p. 53). Dessa forma, é possível explorar novas práticas de letramentos, os multiletramentos.

Diante do exposto, considero que a experiência de introduzir práticas de multiletramentos nas atividades de alfabetização contribuiu favoravelmente com a aquisição da leitura e da escrita, sobretudo da leitura, e, além disso, ajudou a introduzir os alunos do 1º ano na cibercultura escolar, com a qual eles puderam desenvolver habilidades e capacidades de interagir com o computador e alguns recursos por ele oferecidos, como a internet, o blog, o jogo online. Entendo que essa introdução deve ser apenas o começo de uma formação multiletrada. Faz-se necessário que haja uma continuidade no processo, para além dessa experiência para que o principal objetivo que permeia este estudo possa de fato ser alcançado.

E, para tanto, devemos desenvolver atividades diversificadas em um contínuo processo de multiletramento.

Como continuidade dessas primeiras experiências, e para além do foco da alfabetização, pretendo trabalhar posteriormente com a construção de um “Blog literário”. Neste blog, que será construído, alimentado e acessado pelas crianças que foram os sujeitos desse estudo, faremos recontos de livros lidos pela turma com a roupagem do *fotolog*², no qual as crianças farão uma representação teatral do livro lido, fotografaremos e postaremos em uma sequência. Além do *fotolog*, poderemos fazer resenhas dos livros preferidos para convidar outras crianças à leitura, e comentários acerca dos conteúdos postados. Com isso, podemos perceber uma gama de possibilidades de trabalhos que irão motivar as crianças a ler e recontar as histórias lidas, além de indicarem a leitura a outras crianças. Tais atividades possibilitarão o trabalho com diversos gêneros textuais comuns na escola como os contos, as histórias imagéticas, histórias em quadrinhos, convite, bilhete; e outros ainda pouco explorados como a resenha, o comentário, o blog, o *fotolog*, o hipertexto e outros que conseguirmos introduzir.

Portanto, podemos concluir que o uso das NTIC’s em processos de multiletramento pode sim colaborar não só nos processos de alfabetização e letramento, mas em várias áreas do conhecimento na escola. A escolarização do computador deve ser algo interessante e prazeroso, transformando o espaço e o saber escolar em algo que as crianças e jovens aprendizes desejem e se apropriem com mais proficiência e eficácia.

² Blog feito com fotos

REFERÊNCIAS

BELO HORIZONTE. Secretaria Municipal de Educação. Gerência de coordenação da política pedagógica e de formação. *Proposições Curriculares Ensino Fundamental Língua Portuguesa*. Belo Horizonte: SMED, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto pela Educação na idade certa: *Ludicidade na sala de aula*: ano 01, unidade 04. Brasília: MEC, SEB, 2012.

BRASIL. Secretaria de Ensino Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa. Brasília: SEF/MEC, 1997.

DIAS, A.; MORAIS, C.; PIMENTA, V.; SILVA, W. Minicontos multimodais: reescrevendo imagens cotidianas. In: ROJO, R.; MOURA, E. (orgs). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial. 2012. (p. 75 - 94)

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. A psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LORENZI, G.; DE PÁDUA, T. Blog nos anos iniciais do fundamental I: a reconstrução de sentido de um clássico infantil. . In: ROJO, R.; MOURA, E. (orgs). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial. 2012. (p. 35 – 54)

ROJO, Roxane. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (orgs). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial. 2012. (p. 11 – 31)

SIBILIA, Paula. *A escola no mundo hiper-conectado: Redes em vez de muros?* Matrizes (USP impressos). V. 5 p. 195 – 211. 2012.

SOARES, Magda B. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: CEALE/Autêntica, 1998.

ALFABETIZANDO – IARA MEDEIROS. Disponível em:
<http://matosmedeiros.blogspot.com.br> Acessado em: 20 de maio de 2014.

ANEXOS

Questionário enviado aos pais para coleta de dados iniciais da pesquisa

ESCOLA MUNICIPAL RUI DA COSTA VAL

Senhores pais/responsáveis,

O questionário é um instrumento de coleta de dados a respeito da vida escolar e pessoal de seu(sua)

filho(a). As informações nele oferecidas são sigilosas e ajudarão à escola e professora entender melhor os processos de desenvolvimento da aprendizagem da criança reelaborando, se necessário,

algumas intervenções de aprendizagem. Para tanto, pedimos especial atenção de sua parte, respondendo ao que se pede.

1. Nome completo da criança:

2. Nome do responsável:

3. Data de nascimento: ____/____/____

4. Endereço completo: Rua: _____ nº _____
Bairro _____ Cidade: BH – Estado: MG

5. Telefones para contato:

Tel: _____ Contato: _____

Tel _____ Contato: _____

6. A criança frequentou alguma escola de Educação Infantil?

Sim Não

Caso tenha frequentado, favor informar:

Creche Escola Pública / UMEI Escola Particular

7. A tarde, a criança é cuidado pela/por:

pai mãe avós irmãos tios empregada vizinho Escola Integrada

Outros _____

8. As atividades do Para Casa são realizadas com a ajuda de:

pai mãe avós irmãos tios empregada vizinho Escola Integrada Faz sozinho

Outros _____

9. Que programas de TV a criança gosta de assistir? Escreva 3 em ordem de prioridade.

1º _____

2º _____

3º _____

10. Na sua casa, a criança tem contato com:

Jornais: sempre temos em casa raramente temos estes materiais não temos
Revistas: sempre temos em casa raramente temos estes materiais não temos
Livros de história: sempre temos em casa raramente temos estes materiais não temos
Computador : temos em casa não temos temos, mas a criança não tem acesso
Internet: temos em casa não temos temos, mas a criança não tem acesso
Celular, tablet temos em casa não temos temos, mas a criança não tem acesso
Vídeo game: temos em casa não temos

11. O que a criança mais gosta de fazer?

12. Na sua casa, trabalha(m) fora:

Pai – Profissão: _____
 Mãe – Profissão: _____
 _____ Profissão: _____

13. Quem mora dentro da casa?

14. A criança possui irmãos? Quantos?

15. A criança faz algum tipo de tratamento? Quais?

Psicopedagoga

Motivo: _____

Psicóloga

Motivo: _____

Terapia

Motivo: _____

Fonaudiologia

Motivo: _____

Outros

Motivo: _____

16. A criança faz algum tratamento médico; Qual?
