

CONTRIBUIÇÕES DO USO DAS FERRAMENTAS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO INFANTIL

Silmara Francisca dos Santos de Melo¹

Universidade Federal de Alagoas – UFAL - Campus Sertão – silmara.melo@outlook.com.br

Resumo: O presente artigo tem como objetivo discutir o uso das ferramentas digitais no processo de alfabetização e letramento infantil ao compreender que estamos em uma era em que quase tudo envolve tecnologia em nossa vida. Com isso podendo trazê-las para o contexto escolar de forma que contribua para a aprendizagem dos alunos. Esta inclusão acontece geralmente através do uso de computadores, celulares, que possuem uma diversidade de programas e aplicativos de cunho pedagógico. A ideia desta utilização se dar pela capacidade de fazer com que professores enxerguem novas possibilidades de ensinar e, com a utilização das tecnologias acaba sendo um ponto estratégico, já que fazem parte do dia a dia das crianças, assim possibilitando momentos das aulas mais atrativas, onde os alunos ficarão mais entusiasmados pela curiosidade do novo e adquirindo gosto pelo aprender. É importante que esta inclusão esteja focada na ideia de contribuir para a aprendizagem, e não desviando a atenção para outros conteúdos sem caráter educativo.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias, Alfabetização, Letramento, Aprendizagem, Possibilidades.

1 INTRODUÇÃO

Vivemos em uma era em que as tecnologias vêm evoluindo consideravelmente, com aparelhos eletrônicos cada vez mais modernos, como computadores e celulares, que facilitam o trabalho, os estudos, e principalmente a comunicação. As novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) estão cada vez mais inseridas na nossa vida e até mesmo quase que inevitáveis.

Entretanto, a temática do presente artigo se deu através de uma reflexão da aula da disciplina saberes e metodologias da educação infantil II no 6º período, do curso de pedagogia da Universidade Federal de Alagoas, ao pensar sobre novas possibilidades de ensino na alfabetização e letramento das crianças e também através da observação no estágio, de que não se utilizavam computadores, onde os mesmos eram guardados em uma sala em caixas,

¹ Graduanda do curso de Pedagogia, no 6º período, da Universidade Federal de Alagoas – campus sertão/2018.

sem fazer uso. No entanto, pensar na introdução das novas tecnologias na educação pode proporcionar diversas maneiras de tornar um ensino mais significativo, através das ferramentas digitais como forma de recursos que contribuam para a aprendizagem dos alunos.

Todavia, em um mundo em que quase tudo aspira tecnologia, as escolas se sentem quase que obrigadas de inclui-las em suas atividades e fazendo um bom uso pode proporcionar aulas mais atrativas, através de aparelhos eletrônicos, com o uso da internet, as possibilidades de trabalhar para este fim são diversas. As tecnologias já vêm sendo inseridas neste cenário educacional desde muito tempo, como o uso das datilografias, que eram as famosas máquinas de escrever. Podemos perceber que as tecnologias neste meio também evoluíram, hoje, se percebe que computadores estão cada vez mais substituindo os cadernos, no que faz refletirmos sobre o surgimento de uma nova forma de ensinar e aprender.

Com isso, o presente artigo tem como objetivo discutir a introdução das ferramentas digitais na educação, especificadamente na alfabetização, fase esta em que as crianças estão tendo seus primeiros contatos de uso com a leitura e escrita, e o uso, no entanto, das ferramentas digitais pode proporcionar grande significância para o ensino-aprendizagem deste processo. Os computadores e celulares, hoje, possuem ricas ferramentas que podem contribuir para as atividades pedagógicas, onde pode ser utilizados de diversas formas, fazendo assim aulas mais atrativas e menos monótonas, assim as crianças ficam mais interessadas, já que se trata de algo em que as rodeiam em seu dia a dia.

O trabalho visa discutir também as atenções enquanto ao uso destas ferramentas digitais, sobre o saber utilizar de forma adequada, ou seja, para o foco na aprendizagem, no que nos remonta a pensar em não apenas incluir tecnologia, mas que seja preciso que favoreça no aprendizado, tendo cuidado para que não ocorra desvio de intenção da aula como utilizar jogos e brincadeiras sem nenhuma intenção pedagógica. É preciso que contribua com a construção dos saberes.

2 CONCEPÇÃO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Antes de iniciar a discussão sobre as ferramentas digitais na fase de alfabetização das crianças, é necessário antes compreendermos a significação de alfabetização e letramento, para que possamos melhor entender a contribuição enquanto ao uso das tecnologias neste processo.

Muitas vezes o termo letramento é deixado de lado e apenas alfabetização é o que predomina, mas devemos saber que cada um possui sua significação e importância. A alfabetização de modo geral é o processo em que inicia o saber da escrita e leitura, onde começa a conhecer as letras, as palavras, e sua utilidade no contexto social. Segundo Soares (2012, p.47), a alfabetização é definida como a ação de ensinar e tendo resultado em aprender a ler e a escrever. Já letramento, é o “[...] estado ou condição de quem não apenas saber ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita” (SOARES, 2012, p.47), ou seja, é basicamente o uso social desse aprendizado, da escrita e leitura.

Desde muito tempo existem diversos debates acerca de como alfabetizar de forma eficaz, e “Tradicionalmente, as discussões sobre a prática alfabetizadora têm se centrado na polêmica sobre os métodos utilizados: métodos analíticos *versus* métodos sintéticos; fonético *versus* global etc. (FERREIRO, 2011, p. 31)”, e em vista desta discursão se pode pensar que surge uma nova, de modo a complementar estes métodos, que é alfabetização e o letramento com o uso das ferramentas digitais, que por ser uma nova aposta e diferente do que se é trabalhada tradicionalmente, com ela permite também que se trabalhe com estes métodos, sendo de uma forma mais dinâmica, contribuindo para aulas mais atrativas e menos monótonas.

Neste contexto, a inclusão das ferramentas digitais, nos remete a pensar que se trata de uma inovação na prática pedagógica e principalmente neste processo de alfabetização, que é fundamental que os alunos tenham um aprendizado significativo e espontâneo, sem tensões, que transforme o momento do aprender em algo prazeroso. Este uso dependerá da criatividade do professor, bem como em se permitir inovar na prática, quebrando um pouco do ensino clássico.

3 TECNOLOGIA E ALFABETIZAÇÃO: NOVAS POSSIBILIDADES

Com o surgimento das novas tecnologias da informação e da comunicação são modificadas diversas práticas e estilos de vidas, principalmente no cenário educacional, e com as escolas sendo instituições pautadas no compromisso com a formação de sujeitos com conhecimento de mundo, e sendo um lugar também onde o ensino caminha de acordo com as mudanças sociais, com isso deve envolver no ensino as demandas sociais, com isso, “as escolas não podem ignorar o que se passa no mundo, principalmente as novas tecnologias, que transformam não só nossa maneira de se comunicar, mas também se trabalhar e pensar” (PERRENOUD, 2000, p.125).

Neste contexto, as escolas sentem-se no dever de rever suas práticas e buscar modos de envolvê-las nas atividades pedagógicas, de forma que possam ser recursos para a prática de ensino e aprendizagem. Hoje em dia, a utilização está mais frequente, muitas escolas possuem computadores, aparelhos de Datashow, sendo estes os mais comuns de encontrar. Estes são recursos que a depender do professor, podem ser aproveitadas de maneira positiva no momento das aulas, como levar os alunos ao laboratório de informática e fazer uso da internet, para ajudar em pesquisas por conteúdos de determinada disciplina, por exemplo, é uma ótima alternativa e estímulo. Os computadores existem uma vasta variedade de ferramentas que podem ser utilizadas com os alunos, o WORD, é um programa mais comum e que muitos conhecem, e fácil de usar, que também pode ser muito bem aproveitado, principalmente na escrita, para o treinamento das produções textuais.

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. O poder público pode propiciar o acesso de todos os alunos às tecnologias de comunicação como uma forma paliativa, mas necessária, de oferecer melhores oportunidades aos pobres, e também para contrabalançar o poder dos grupos empresariais e neutralizar tentativas ou projetos autoritários (MORAN, 2000, p.36).

Até aqui percebemos um pouco das maneiras que pode utilizar as novas tecnologias dentro do contexto escolar, principalmente para alunos dos anos mais avançados, porém o que se parece novo e pouco discutido atualmente é o envolvimento das ferramentas digitais na alfabetização infantil, como um recurso para ajudar nesse processo nos anos iniciais, pois “o período da alfabetização é marcado pela descoberta e por muita novidade aos pequenos. Nesse período, somar recursos digitais ajuda a tornar o ambiente lúdico, interativo, envolvente” (GAROFALO, 2017).

Neste contexto, podem-se gerar debates e críticas acerca de que os alunos ainda são muito novos para lidar com tais tecnologias, porém, nada é impossível, existem muitas ferramentas que são apropriadas para os pequenos. Dentro desta perspectiva, nos faz pensar e refletir sobre novas possibilidades nesta etapa de aprendizagem que tanto precisa ser tratada nos mínimos cuidados e atenção, pois a alfabetização é um momento de aprendizagens significativas, isto é, que levam para o resto da vida.

Em questão disso, o que muito é utilizado nesta fase educacional da alfabetização é a ludicidade, onde se trabalha muito envolvendo jogos e brincadeiras atrativas de caráter pedagógico e que funciona bastante, pois prendem a atenção dos alunos e contribui que eles

desenvolvam melhor o cognitivo. Além disso, permitem que o professor esbanje de sua criatividade nas diversas ferramentas, possibilitando até que trabalhe de forma interdisciplinar. Desta forma as aulas tornam-se mais prazerosas e as crianças aprendem se divertindo.

Pensando diante deste contexto, se pode pensar em uma nova forma de ensinar na alfabetização envolvendo os recursos tecnológicos, porém sem deixar de lado o lúdico, pois a internet como principal meio possui diversas ferramentas de aplicativos e programas de jogos de cunho pedagógicos. Assim, possibilita também o trabalho com o uso da música, dos textos, vídeos e imagens. Aparelhos como: computadores, celulares, tablets, lousa digital, Datashow e a internet, são os principais recursos que favorecem para serem desenvolvidos estes momentos de atratividade e aprendizagem, como também uma aproximação entre professor e aluno, como a professora Sbrogio afirma:

As tecnologias na educação devem servir como “ferramentas”, necessárias, para a melhoria nas condições de ensino, facilitar a mediação do conhecimento, interação entre educador e aluno, elo de união fora do ambiente escolar, melhoria na qualidade do ensino e do conhecimento apresentado em sala de aula, entre outras possibilidades infinitas que a tecnologia pode oferecer à educação (SBROGIO, 2015).

Pensar nas tecnologias, em específico, a internet, como ferramenta para a alfabetização infantil é algo inovador, pois envolve diversas possibilidades metodológicas aos professores para trabalhar em específico com a escrita e a leitura, sem deixar de lado também a matemática, já que estamos falando de alfabetizar e letrar as crianças dentro desta proposta tecnológica com uso de recursos com a internet.

No entanto, a internet como recurso pode favorecer bastante para o processo de ensino na alfabetização, pois é um momento em que vários aspectos devem ser desenvolvidos nas crianças, e através da internet podem-se elaborar diversas atividades. No entanto, é preciso que o professor saiba envolvê-las diante do que se espera que as crianças desenvolvam, pois “Aprendemos quando relacionamos, integramos. Uma parte importante da aprendizagem acontece quando conseguimos integrar todas as tecnologias, as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas, corporais (MORAN, 2000, p.32)”.

Com o uso da internet na alfabetização, os professores terão mais possibilidades, através do uso de computadores e internet. A didática torna-se ampla, e o professor necessitará de sua criatividade e flexibilidade e principalmente habilidades com os recursos multimidiáticos, sendo de suma importância que estejam atualizados em questão das

tecnologias, para que assim o ensino possa caminhar junto com a realidade da sociedade em que estamos vivendo.

Sabendo que muito se valoriza o lúdico neste processo, os jogos em aplicativos e programas também fazem parte desta categoria, existem diversos tipos, e disponíveis para downloads gratuitos, sendo assim de fácil acesso para os professores e também para os pais, muitos de ótima qualidade e de significativa contribuição para a aprendizagem. O site Nova Escola publicou uma matéria por Débora Garofalo (2017), em que sugere sete ferramentas digitais que contribuem no processo de alfabetização, e que ajudam a tornar as aulas mais dinâmicas, com muita interação e divertimento, e que motiva bastante os alunos. Segue abaixo a lista com os nomes de softwares, programas e aplicativos e suas descrições:

- **Aula animada** – desenvolvida pelo instituto Paramitas, possui vários jogos online de caráter alfabetizante. Tem disponível para baixar em celulares. A plataforma oferece propostas de planos de aulas e propostas pedagógicas.
- **Ludo primeiros passos** – esta ferramenta possui muito colorido, no que atrai muito as crianças. Os jogos nele exploram diferentes níveis de alfabetização associando sons a imagens. O nível de complexidade vai aumentando de acordo com os acertos. Os jogos são trabalhados com sílabas, palavras ou frases.
- **Escola games** - Possui jogos educativos associados ao lúdico. Possui um cenário simulatório de uma fábrica, em que a ideia é formar palavras. Contém também interações de histórias.
- **Tux Paint** – É um programa específico para crianças. O nome tux se dá através do pinguim da Linux. Neste programa as crianças se aventuram e criam histórias, de uma forma bastante lúdica.
- **HagáQuê** - Desenvolvido pelo Instituto de Computação da Unicamp, é um software educativo de apoio a alfabetização e ao domínio da linguagem escrita, que auxilia as crianças a criarem histórias em quadrinhos, com recursos suficientes para não limitar a imaginação.
- **Livros digitais** - Desenvolvido pelo Instituto Paramitas, onde possibilita que os alunos avancem na alfabetização, onde criam e compartilham suas próprias histórias. Desperta o desenvolvimento na escrita e leitura ao interagirem com este programa. O programa permite em que a criança escolha quatro layouts, podendo adicionar fotos, ilustrações e textos.

- **Cord Org** – é uma ferramenta mais avançada, onde permite que as crianças possam programar e desenvolver habilidades e trabalhar com resoluções de problemas, permitindo também que criem seus próprios jogos ou histórias.

3.1 Atenções enquanto ao uso das ferramentas digitais no contexto escolar

Outro fator que muito deve ser muito discutido enquanto ao uso destas ferramentas, é sobre o saber utilizar estas tecnologias no universo educacional. O professor deve ter o cuidado em não incluir de forma errada, desviando do real objetivo que é contribuir para a alfabetização. Primeiramente,

É preciso estar atento, porém, a um ponto: a presença da tecnologia não é garantia de aprendizagem. Não bastam laptops à disposição na sala, por exemplo, se eles só são usados para jogos - esses aplicativos certamente chamam a atenção da meninada, mas poucos proporcionam desafios e reflexões sobre a leitura e a escrita (SANTOMAURO, 2013).

Com isso, é preciso trazer realmente recursos de caráter pedagógico que sejam atrativos, que desperte o interesse nos alunos pelo o aprender, pois não basta somente incluir as tecnologias, é preciso saber utiliza-las em contribuição para o ensino-aprendizagem. Os aplicativos e programas devem ser de conteúdo apropriado à idade das crianças, não complexo, obedecendo ao processo em que elas se encontram.

Pode-se pensar muito que esta inclusão tecnológica irá resolver as problemáticas que existem no setor educacional, elas apenas vêm como recurso para que possamos chegar mais longe, e facilitar esta mediação, pois resolver todas as defasagens pode dizer que ainda é uma utopia, e depende muito do coletivo (Professores, alunos, gestão, família, comunidade), trabalhando juntos para uma educação de qualidade.

Envolver as tecnologias no cenário escolar pode não parecer tarefa fácil, pois os professores devem tomar o cuidado de não descaracterizar o ensino do qual estamos acostumados, as tecnologias vem como uma contribuição ao ensino, proporcionando a aprendizagem através de momentos interativos e atrativos.

O professor terá que saber que não se trata de hipostasiar o novo paradigma, mas toma-lo em recursão com o tradicional, ou seja, terá que saber que, de fato, há “uma mudança nos protocolos e processos de leitura”, mas que o livro de papel em seu paradigma linear, sequencial, não pode ser invalidado. Em suma, a distinção é oportuna, a separação não (SILVA, 2000, p. 86).

Entretanto, o professor deve ter consciência enquanto esta separação, e incluindo as tecnologias através da concepção em formar os alunos diante do que os rodeia na sociedade, devendo acontecer através de momentos em sala de aulas ou em laboratórios específicos, e não passando uma ideia de extinguir o ensino através dos livros.

Outro fator para também se ter atenção, é selecionar bem os recursos, e verificar as ferramentas, como os jogos educativos, se é adequados à idade das crianças, não sendo de níveis complexos, desobedecendo a fase que estão. Neste caso, o professor deve ter cuidado na hora de apresentar estes programas e aplicativos, pois deve respeitar o processo em que estão, e não os colocando em atividades extremamente difíceis, tornando a aula nada prazerosa e pior, fugindo dos propósitos.

4 METODOLOGIA

A abordagem metodológica é a bibliográfica, referente a teorias que abrangem a relação tecnologia e educação, e neste sentido objetivando buscar conhecer e discutir as contribuições do uso das ferramentas digitais na fase da alfabetização e letramento.

O trabalho é fundamentado por autores cujas abordagens discutem a inclusão das novas tecnologias na educação, onde contribui para melhor compreendermos como trabalhar neste contexto e como favorecer no ensino-aprendizagem na alfabetização e letramento. Os teóricos cujos fundamentam este trabalho são: Soares (2012); Ferreiro (2011); Perrenoud (2000); Moran (2000); Garofalo (2017); Sbrogio (2015), Santomauro (2013) e Silva (2010), para então discutir sobre as contribuições das ferramentas digitais, e como elas se dão no processo de ensino-aprendizagem e na relação professor-aluno.

O estudo desta temática tem como estratégia através de referenciais teóricos feita por revisão mostrar novas possibilidades de ensino através do uso de ferramentas digitais, utilizadas principalmente por computadores, como uma forma de diminuir as aulas monótonas e torna-las mais atrativas, pois com “o uso pedagógico do computador permite ao professor percorrer concepções de aprendizagem que contrapõem a escola tradicional, onde a relação que o sujeito estabelece com o objeto define novos universos de construção do conhecimento” (OLIVEIRA FILHO, 2010, p.7).

Neste sentido, o estudo vem buscando conhecer as contribuições e a importância do uso das ferramentas digitais através de teorias que trazem estudos e afirmações acerca desta

inclusão bem como mostrar como se norteia esta prática, sobre quais recursos utilizar e como utiliza-los no processo.

5 DISCUSSÃO

Percebemos que o uso das ferramentas digitais no contexto escolar torna-se uma necessidade, de que cada vez mais estas possam ser discutidas e envolvidas no contexto escolar. Com isso, a escola não deve ver as tecnologias como um aspecto negativo, deve-se enxergar o lado positivo de como trabalha-la no ensino para proporcionar melhores resultados nas aprendizagens. Muitas vezes olhamos sempre para os desafios, as dificuldades, mas não conseguimos enxergar o lado bom, de como valerá a pena, e isso pode está acontecendo com autoridades e instituições de ensino, onde se percebe muito receio enquanto ao envolvimento das tecnologias na educação, por não perceberem muitas vezes que podem ser recursos muito favoráveis à aprendizagem.

Precisa-se que a instituição de ensino como um local de formação, precisa ser flexível as possibilidades de ensino, de aceitar novas formas e coloca-las em prática. As ferramentas digitais utilizadas corretamente só tende a somar no contexto escolar, tornando um ensino mais rico, onde o aluno ganha mais autonomia, e principalmente ser incentivado desde cedo pelo computador como uma forma de adquirir conhecimento e ainda mais tornar a prática docente menos desgastante do que está escrevendo em um quadro.

Entretanto, a internet é um meio de informação ampla, que pode ser explorada de diversas formas em contribuição com a prática pedagógica, podendo tornar aulas mais prazerosas, pois sairá mais da rotina, que muitos alunos acham cansativo e desgastante, principalmente quando a aula acontece de frente para um quadro prestando atenção.

Contudo, não quer dizer que se trata de uma ferramenta que salvará as defasagens do ensino brasileiro, elas entram neste contexto de uma forma a facilitar, de trazer novas possibilidades, que permite a experimentação e a criação, proporcionando assim um melhor aprendizado. Ainda estamos em um caminho árduo em busca de uma educação de qualidade, pois não depende só de recursos, e sim do coletivo: Instituição, professores, alunos e família.

6 CONCLUSÃO

O presente estudo deste trabalho deixa claro como as ferramentas digitais podem contribuir com grande significância na prática pedagógica, em favor de trazer novas

possibilidades de ensinar e aprender na alfabetização infantil. Apesar de ser uma etapa em que os alunos ainda são muitos pequenos, é possível envolver as tecnologias, através do uso de computadores e internet, pois existem diversas ferramentas pedagógicas voltadas para a alfabetização, o que faz mesmo assim permanecer o lúdico, através de programas e aplicativos que possuem jogos e atividades para esta fase, e que são muito atrativas, possuindo muitas cores, sons e imagens divertidas.

É preciso que mais seja discutido sobre a inclusão das ferramentas digitais na alfabetização, de modo que se pense que só vem a contribuir tanto para o aluno, como principalmente para o professor, pois beneficiará os dois, ao proporcionar como já citadas diversas vezes, novas possibilidades, permitindo a criatividade, um aprender mais prazeroso. Como todos sabem as tecnologias estão por toda parte, e cada vez mais desde cedo estamos tendo contato com elas e a inclusão na alfabetização pode vir como um ponto estratégico, por trazer para a sala de aula algo em que as crianças estão sempre manuseando, porém mostrar e despertar o interesse pelo o aprender, como uma ferramenta de proporcionar o conhecimento.

Para que esta realidade se faça presente é preciso que autoridades possam adquirir consciência das contribuições que o uso das ferramentas digitais pode trazer para o ensino-aprendizagem, em disponibilizar laboratórios de informática com acesso aos alunos, mais recursos tecnológicos e ocorrer formação continuada de professores voltada para metodologias de ensino em que aborde o uso das ferramentas digitais, pois ainda há muitos professores que não estão familiarizados com as tecnologias, e proporcionar estas formações são de suma importância para ajudar os professores a inovar em sala de aula.

Diante disso, é preciso em primeiro lugar ter-se o compromisso com a aprendizagem dos alunos, principalmente nesta fase da alfabetização, que é uma etapa em que os conhecimentos aqui adquiridos são levados para toda a vida. No entanto, pensar nas ferramentas digitais na alfabetização é poder proporcionar mais condições de aprendizagem para as crianças, de permitir mostrar a elas o que o mundo atualmente tem a nos oferecer. Contudo, saber utilizar estes recursos de forma educativa só tem a contribuir, proporcionando um ensino mais atrativo e dinâmico.

REFERÊNCIAS

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2011.

OLIVEIRA FILHO, Vitor Henrique de. **As novas tecnologias e a mediação do processo de ensino-aprendizagem na escola**. 2010. Disponível em:

<http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.17/GT_17_03_2010.pdf> Acesso em: 10 ago. 2018.

MORAN, José Manuel; MASSETO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

PERRENOUD, Philippe. **As dez novas competências para ensinar**. Trad. Patricia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SANTOMAURO, Beatriz. **Alfabetização e Tecnologia**. 2013. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1980/alfabetizacao-e-tecnologia>> Acesso em: 16 ago. 2018.

SBROGIO, Renata. **Alfabetização e letramento digital: de alunos e professores**. São José do Rio Preto. 2015. Disponível em: < <https://pt.calameo.com/read/000226210b33735aa15b4>> Acesso em: 21 ago. 2018.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.