



ALFABETIZAÇÃO E ERA DIGITAL: TECNOLOGIAS ALIADAS À EDUCAÇÃO DE QUALIDADE

Táisa Ângela Freire de Souza Aureliano¹,
Ítala Manoela da Silva Souza²,
Mariele dos Santos Gama³.

Eixo temático: Tecnologia, Política, Sociedade e Cultura.

RESUMO

O presente artigo tem o objetivo de desenvolver a aprendizagem significativa dos educandos, em processo de alfabetização, através das tecnologias digitais. Esta é uma pesquisa de caráter bibliográfico e tem como base teórica: Kenski (2012), Mill, Oliveira e Falcão (2018), Papert (1997) e Assmann (1998), Demo (2002), Masetto (2000), Campos (2009), Amante (2011), Lopes (2014) e, Moraes, Castro e Santos (2018). Realizou-se leitura crítica/reflexiva do material de apoio teórico. Compreende-se que as tecnologias digitais estão presentes na sociedade contemporânea e que elas possibilitam um novo modo de interação social, deste modo, conclui-se que os recursos digitais são aliados indispensáveis às práticas pedagógicas para o processo de alfabetização no âmbito escolar. A alfabetização trata-se de uma fase ímpar no universo infantil, pois as crianças vivem momentos de descobertas no dia a dia. Portanto, ressalta-se que nesse período é essencial o docente incluir em sala de aula, atividades que utilizem ferramentas tecnológicas a fim de subsidiar uma aprendizagem de qualidade aos alunos.

Palavras-chave: Educação. Tecnologia. Aprendizagem. Alfabetização.

LITERACY AND THE DIGITAL AGE: TECHNOLOGIES ALLIED TO QUALITY EDUCATION

ABSTRACT

The present article aims to develop meaningful learning for students, in the literacy process, through digital technologies. This is a bibliographical research and has as theoretical basis: Kenski (2012), Mill, Oliveira and Falcão (2018), Papert (1997) and Assmann (1998), Demo (2002), Masetto (2000), Campos (2009), Amante (2011), Lopes (2014) and Moraes, Castro and Santos (2018). A critical/reflective reading of the theoretical support material was carried out. It is understood that digital technologies are present in contemporary society and that they enable a new mode of social interaction, thus, it is concluded that digital resources are indispensable allies to pedagogical practices for the literacy process in the school environment. Literacy is a unique phase in the children's universe, because children live moments of discoveries in their daily lives. Therefore, it is essential in this period for the teacher to include in the classroom activities that use technological tools in

order to support quality learning for the students.

Keywords: Education. Technology. Learning. Literacy.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia vem conquistando cada vez mais seu lugar no mundo, e isso não é diferente quando se relaciona com a educação. Em meados dos anos 70, começaram a surgir ferramentas que subsidiaram a troca de informações e comunicação entre as pessoas – estas ferramentas são chamadas de tecnologias.

A partir do surgimento do primeiro recurso tecnológico de comunicação – o jornal –, a informação foi inovando em seus meios de comunicação: partiu do impresso (com textos escritos) ao digital (com as mídias e internet). Esse avanço fez com que as mídias digitais se tornassem mais presentes em todos os espaços sociais, inclusive nas salas de aula, de modo a despertar no aluno um interesse maior pelo estudo e, concomitantemente, um avanço na sua aprendizagem, devido à relação natural destes pelas diversas tecnologias existentes; tudo isso se

¹ Professora da Educação Básica - Ensino Fundamental I. Esp. em Alfabetização e Letramento (UFBA), licenciada em Educação do Campo (CESVASF). E-mail: taisa_freire@hotmail.com.

² Professora da Educação Básica - Ensino Fundamental II. Esp. em Met. de Ensino de Língua Portuguesa, Literatura e Língua Inglesa (FAVENI), licenciada em Letras/Literatura (UPE). E-mail: itala12@hotmail.com.

³ Professora da Educação Básica - Educação Infantil. Esp. em Educação Especial e Inclusiva (FAESPE), graduada em Pedagogia (UNEB). E-mail: marielesantos.feliz@hotmail.com.

dá porque os educandos do século XXI são tidos como nativos digitais – que são aqueles que nasceram na era digital e têm acesso facilmente às tecnologias, como *smartphones*, câmeras, computadores, internet, dentre outros.

A inserção de recursos midiáticos da era digital associados à prática pedagógica faz com que os educandos assimilem os conteúdos trabalhados, dentro e fora do contexto educacional, de forma mais receptiva e satisfatória. Logo, nesta pesquisa, serão tratados os conceitos de sociedade digital e sua importância no espaço escolar e, as metodologias de inclusão digital empregadas em sala de aula pelos educadores, para o processo de ensino e aprendizagem na alfabetização de alunos dos anos iniciais, de modo a discutir as possíveis contribuições que os recursos tecnológicos podem trazer para o desenvolvimento sociodigital dos mesmos.

Ademais, este artigo tem como objetivo geral, desenvolver a aprendizagem significativa de alunos em processo de alfabetização através dos recursos tecnológicos. E tem como objetivos específicos, auxiliar o processo de alfabetização por meio da inclusão digital e promover educação de qualidade na alfabetização através de instrumentos tecnológicos.

Por conseguinte, sabe-se que as escolas precisam reinventar-se diariamente para permanecer como instituição de ensino. Portanto, é essencial que o professor aproprie-se do conjunto de saberes provenientes da presença das tecnologias digitais para que eles sejam sistematizados em suas aulas. Na prática pedagógica da alfabetização é interessante o educador aderir a este processo de transformação, que é a introdução de ferramentas multimídias no contexto escolar como algo benéfico e favorável no procedimento ensino/aprendizagem.

2 SOCIEDADE E CULTURA DIGITAL NO CONTEXTO ESCOLAR

A sociedade modernizou-se ao longo dos anos, e ao relacionar tecnologia e educação, é preciso que as práticas pedagógicas sejam repensadas para que se adequem ao novo.

Observa-se que há uma forte tendência do uso das tecnologias da informação e comunicação (TICs) e as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs) como aliadas à aprendizagem, que podem proporcionar uma gama de informações educacionais. Resumidamente, as TICs tratam-se dos recursos tecnológicos utilizados de forma comum, com um determinado objetivo. Por exemplo: o rádio, a televisão, os aparelhos celulares, a internet, como troca de informações e comunicação entre as pessoas, e na educação esses recursos surgiram como potencializadores do processo de ensino – aprendizagem. Já as TDICs são o avanço dessas tecnologias. Através delas pode-se analisar e compreender o significado que cada recurso tecnológico tem em sua utilização. Porém, uma não difere da outra no manuseio, apenas em seu avanço.

Pensando no avanço da informação e comunicação vivenciadas nos espaços sociais e escolares, Kenski (2012), afirma que,

Um saber ampliado e mutante caracteriza o estágio do conhecimento na atualidade. Essas alterações refletem-se sobre as tradicionais formas de pensar e fazer educação. Abrir-se para as novas educações, resultantes de mudanças estruturais nas formas de ensinar e aprender possibilitadas

pela atualidade tecnológica, é o desafio a ser assumido por toda a sociedade. (KENSKI, 2012, p. 41)

Complementando, Mill, Oliveira e Falcão (2018, p. 292) afirmam ainda que: “A convivência intensiva com as tecnologias digitais promove uma mutação cultural, social e, inclusive, cognitiva, resultando num tipo de fluência tecnológica ou letramento digital mais natural”. Logo, compreende-se que a partir do momento que o professor insere os recursos tecnológicos em sua prática pedagógica, o intuito dele deve ser alfabetizar e desenvolver a aprendizagem dos alunos em todos os aspectos: na leitura, na escrita e na cultura digital, sendo o último um importante método de alfabetização por trabalhar com textos aliados à tecnologia. Todavia, para que a aprendizagem ocorra de modo considerável, é necessário que o educador também esteja inserido ativamente na era digital, como enfatizam Papert (1997, p. 69) e Assmann (1998), ao dizerem que:

“O principal obstáculo no caminho de os professores tornarem-se aprendizes é a sua inibição com relação à aprendizagem”. É na aceitação e transposição desse obstáculo que essa proposta se desenvolve. Acredita-se que enquanto o professor for um ser analfabeto tecnologicamente isto o distanciará de explorar os recursos e, por consequência às possibilidades de aprendizagem ofertadas aos alunos. (PAPERT, 1997, p. 69; ASSMANN, 1998)

Para os professores que não têm experiência com recursos tecnológicos é necessário que abstenham-se das velhas metodologias e inovem em seus planejamentos didáticos; que as Secretarias de Educação realizem formações continuadas de professores, tendo em vista a implantação das tecnologias em salas de aula, para que se capacitem e não fiquem ultrapassados – já que a maioria dos educadores não tinham contato com os recursos digitais e acesso à internet em sua fase estudantil. Essa afirmação é ratificada pelas palavras de Demo (2002) ao dizer que a formação dos docentes do Ensino Fundamental relacionadas ao uso de Tecnologias Digitais (TDs) configura uma necessidade premente considerando o novo contexto de cibercultura o qual depende do desenvolvimento de novas competências.

Em contrapartida, as crianças que nasceram no auge da tecnologia, mas que não utilizam as mídias digitais frequentemente, por estarem inseridas numa sociedade diferenciada da cultura midiática, como são classificadas? Podem ser excluídas desse meio por não terem contato imediato com esses recursos ou não possuírem um aparelho digital? Não! Por mais que o aluno não tenha total acesso ao mundo tecnológico, por pertencer a uma classe social menos favorecida economicamente, ele deve ser incluído na cibercultura e alfabetizado como qualquer outro. O professor tem que instigar a sabedoria digital que cada criança carrega consigo, demonstrar e explicar a importância da tecnologia como plataforma de ensino-aprendizagem e incentivá-los a utilizarem as mídias, saudavelmente, como recursos de aprendizagens através de troca de informações, grupos de estudos criados nas redes sociais, em aplicativos, para pesquisas educacionais e, como ferramenta mediadora do contato entre professor-aluno e aluno-aluno.

De acordo com Masetto (2000, p. 144), para que as novas tecnologias tenham eficácia na prática docente,

É importante não nos esquecermos de que a tecnologia possui um valor relativo: ela somente terá importância se for eficiente para tanto. As técnicas não se justificam por si mesmas, mas pelos objetivos que se pretende que elas alcancem que no caso serão de aprendizagem. (MASETTO, 2000, p. 144)

Portanto, apesar da grande influência das mídias digitais, o importante é que seja priorizada uma educação que além do estudo concatenado às tecnologias, haja a formação humanizadora, onde os educandos compreendam que, embora a era digital esteja atrelada nos diversos setores sociais, nada substitui a ida na biblioteca para leitura de bons livros (impressos), o diálogo entre os colegas de turma, professores e demais pessoas da sociedade, o contato físico.

3 METODOLOGIAS DE INCLUSÃO DIGITAL NA ALFABETIZAÇÃO – ANOS INICIAIS

O uso de novas tecnologias adquire diariamente mais relevância no cenário educacional. Sua utilização como instrumento para a aprendizagem aumenta significativamente, e por consequência, o processo de escolarização é pressionado a realizar mudanças estruturais e organizacionais (CAMPOS, 2009).

Desse modo, entende-se que a inserção das tecnologias em sala de aula como ferramentas pedagógicas de apoio e desenvolvimento da aprendizagem dos alunos é de extrema importância na educação. Para Amante (2011, p. 80):

[...] uma utilização adequada da tecnologia é aquela que permite expandir, enriquecer, diferenciar, individualizar e implementar a globalidade dos objetivos curriculares. Portanto, as atividades desenvolvidas ao redor da tecnologia devem ser perspectivadas como novas oportunidades educativas, mas integradas num todo que lhes atribuirá e reforçará seu sentido. (AMANTE, 2011, p. 80)

Sendo assim, para que a alfabetização e o letramento sejam incorporados a uma educação digital inclusiva, é preciso o docente apresentar sugestões de atividades que contemplem o uso das novas tecnologias no ambiente alfabetizador, para promover aos educandos um ensino de qualidade.

Diante da vivência escolar, é interessante o educador empregar recursos midiáticos ao seu planejamento, pois ao usar vídeos, *slides*, apresentações em formatos multimídias colabora para a participação da turma na aula, prende a atenção dos alunos e estimula-os a fazer questionamentos a respeito do conteúdo apresentado, quanto a estruturação dos elementos das imagens em movimento e a sincronização das linguagens.

A autora Marina Lopes (2014), em seu texto para o *site* Cidade Nova, apresenta sugestões de jogos digitais pedagógicos. Um exemplo de jogo online bastante utilizado nos anos iniciais é o Forma Palavras, que tem o objetivo formar palavras simulando um cenário de fábrica. O mesmo solicita aos participantes do jogo que organizem letras expostas numa engrenagem até que eles consigam formar a palavra que é indicada pela imagem. Para aplicar a metodologia em sala de aula, as ferramentas midiáticas que podem ser utilizadas são o uso do aparelho celular, computador e/ou tablet. O Forma Palavras exerce importância

fundamental, porque estimula a escrita e leitura das crianças, a fim de proporcionar aprendizagem constituída de saberes efetivos.

Desta maneira, Morais, Castro e Santos (2018, p. 9), salientam sobre a positividade dos jogos como auxílio pedagógico na educação:

[...] jogos bem estudados, desenvolvidos e elaborados como produtos educacionais direcionados para serem inseridos na metodologia dos professores, a fim de possibilitar melhor entendimento sobre as dificuldades dos alunos nas séries iniciais, fornecem aos professores mais um recurso para uma prática pedagógica significativa validada pelos testes deste trabalho. (MORAIS, CASTRO e SANTOS, 2018, p. 9)

Nessa perspectiva, ressalta-se a necessidade do professor atentar-se ao processo e ritmo de aprendizagem diferenciados, que cada aluno exerce sobre si, para que nenhum se sinta excluído diante das novas metodologias no ensino digital.

Destarte, entende-se que o uso de ferramentas digitais na alfabetização ajuda a fomentar a aprendizagem das crianças, tendo em vista que nesta fase elas aceitam com facilidade atividades propostas de maneiras diversificadas, lúdicas, criativas e interacionais. Então, é primordial que o professor inclua novos papéis no ambiente escolar a fim de promover educação relevante aos estudantes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos estudos elencados neste artigo, percebe-se que as tecnologias exercem importância crucial na educação das crianças. A alfabetização não é um procedimento fácil de realizar-se, pois exige do educador paciência, perseverança, e sem dúvida, mudanças em seus métodos de ensino.

Nota-se que a sociedade moderna vive um novo momento: a era digital. Esta cultura encontra-se presente nos diversos setores sociais, inclusive na educação, e evidentemente os recursos digitais são indispensáveis para a alfabetização das crianças. A tecnologia influencia o cotidiano das pessoas constantemente, mudando todo o universo. Ela proporciona uma grande revolução no âmbito educacional, pois é mais fácil para os alunos dos Anos Iniciais (Ensino Fundamental I), compreender conteúdos aparentemente difíceis com o uso de mídias digitais na aula. O professor deve sempre estar atento às novidades que o mundo atual exige, então é primordial que ele observe como as tecnologias tornaram-se um dos elementos essenciais para uma educação de excelência.

Inovar o planejamento didático através de instrumentos digitais é algo essencial no mundo contemporâneo, porque contribui para o desenvolvimento da aprendizagem de qualidade do aluno, assim ele adquire conhecimento e habilidade que são responsáveis pelo bom desempenho em suas atividades diárias.

Então, tecnologia e alfabetização jamais podem ser tratadas como esferas indissociáveis, porque o elo que forma-se entre elas, direciona o processo ensinar/aprender ao sucesso. Estas áreas de conhecimento complementam-se com o intuito de reformular as técnicas de ensino na escola. Enfim, trata-se de um novo olhar e repensar das práticas pedagógicas em sala de aula.

Portanto, a alfabetização aliada à tecnologia, favorece a educação auxiliando na formação do cidadão consciente que interage de forma crítica e reflexiva na sociedade.

REFERÊNCIAS

AMANTE, Lúcia. **As tecnologias Digitais na Escola e na Educação Infantil**. In: TIC e emergência da Linguagem Escrita. Pinhais: Editora Melo, 2011. Disponível em:

https://www.moodle.ufba.br/pluginfile.php/692331/mod_resource/content/3/EDCK60%20-%20Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%2C%20Letramento%20e%20Tecnologias%20Digitais-c.pdf. Acesso em: 20 de outubro de 2020.

ASSMANN, Hugo. **Metáforas novas para reencantar a educação:**

epistemologia e didática. Piracicaba: UNIMEP, 1998. Disponível em:

https://educacao-e-tics.webnode.com/_files/200000036-bfa5dc09d7/Nativos%20digitais%20e%20imigrantes%20digitais.pdf. Acesso em: 20 de outubro de 2020.

CAMPOS, Maria Malta. **Para que serve a pesquisa em educação?** Cadernos

de pesquisa, v. 39, n.136, São Paulo, p. 269-283, jan./abr. 2009. Disponível em:

<file:///C:/Users/Cliente/Downloads/792-Texto%20do%20artigo-1316-1-10-20170830.pdf>. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 2002.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9. ed.

São Paulo: Papirus, 2012.

LOPES, Marina. **8 recursos digitais que auxiliam na alfabetização**. Revista

Cidade Nova. 2014. Disponível em:

https://www.cidadenova.org.br/editorial/informa/661-8_recursos_digitais_que_auxiliam_na_alfa. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

MASETTO, Marcos Tarciso (Org.). **Mediação pedagógica e o uso da**

tecnologia. In: MORAN, J. M. Novas tecnologias e mediação pedagógica.

Campinas: Papirus, 2000, p. 133-173.

MILL, Daniel (Org.). **Dicionário Crítico de Educação e Tecnologias e de**

Educação à Distância. In: MILL, D; OLIVEIRA, O. de; FALCÃO, P. M. de P.

Geração digital e educação. Campinas, SP: Papirus, 2018, p. 290-294. Disponível

em:

https://www.moodle.ufba.br/pluginfile.php/692331/mod_resource/content/3/EDCK60%20-%20Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%2C%20Letramento%20e%20Tecnologias%20Digitais-c.pdf. Acesso em: 24 de outubro de 2020.

MORAIS, E. V. D; CASTRO, M. P. de; SANTOS, U. N. dos. **Jogos digitais como**

ferramenta de auxílio à alfabetização: um relato de experiência. Revista

Tecnologias na Educação, Ano 10, Número/Vol.25, Julho 2018, p. 1-11.

Disponível em:

<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2018/07/Rel3-vol25-Julho2018.pdf>.

Acesso em: 27 de outubro de 2020.

PAPERT, Seymour M. **A Máquina das Crianças**: Repensando a escola na era da informática. Ed. rev. Porto Alegre, RS: Editora Artmed, 2008.