

A INFORMÁTICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO¹

Daniela Veiga Oliveira ²

Giovani Rubert Librelotto ³

RESUMO

O presente artigo busca descrever uma pesquisa-ação, onde foi observado o uso da informática no processo de alfabetização de uma turma de 1º Ano do Ensino Fundamental, tendo como objetivo: Pesquisar e compreender a relevância da mídia informática no processo de alfabetização e letramento. Sob a luz do referencial que aborda a alfabetização e letramento, a importância da teoria e prática estarem relacionadas, a importância de conhecer a realidade dos alunos, atribuições que a mídia informática pode trazer para o processo de alfabetização e a contribuição da ligação entre diversas mídias. Onde foram realizadas atividades no computador e posteriormente buscou interligá-las com outras mídias, obtendo resultado positivo no processo de alfabetização e letramento.

ABSTRACT

En el presente artículo planea describir una pesquisa-acción, donde fue observado el uso de la informática en curso de alfabetización en un grupo de 1º año, teniendo como objetivo: Para buscar y entender la importancia de la informática de los medios en el proceso del letramento y alfabetización. A cerca de la luz del referencial no que tange al alfabetización y letramento, el la importancia de la teoría y práctico estaré relacionadas, la importancia para saber la realidad de los alumnos, atribuciones que la informática de los medios puede traer para el proceso del alfabetización y la contribución de ligarse entre los medias diversos. Donde las actividades en la computadora habían sido llevadas a través y buscó para establecer la conexión ellas con otros medias, consiguiendo el positivo resultante en curso de alfabetización y letramento.

PALAVRAS-CHAVE

Informática; Alfabetização; Letramento.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor em Informática, Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

Este projeto propõe um estudo sobre a relevância da informática no processo de Alfabetização e Letramento, onde buscará realizar uma relação, ou seja, uma discussão sobre as atribuições desta e quais as melhores formas de se explorar esta mídia, integrando-a as demais para o enriquecimento da prática e propagação de conhecimento.

Justifica-se este trabalho pela sua finalidade educacional e pela sua contribuição para a compreensão da informática no início da vida escolar, pois se sabe que no início da alfabetização os alunos têm a necessidade de relação entre teoria e prática. Onde o conhecimento do alfabeto e de palavras ocorre através de imagens. E, também a relevância de se trabalhar com o lúdico para dinamizar e qualificar as aulas, assim possibilitando que a criança aprenda brincando.

Neste contexto, a informática possibilita um leque de atividades que proporcionam conhecimento e facilitam o processo de ensino-aprendizagem, estas atividades relacionadas à realidade local vieram auxiliar o aluno a explorar de diversas formas um conceito. Além disso, integrando as outras mídias possibilitará que o mesmo verifique as possibilidades de compreensão e registro de uma informação.

Tendo como objetivo geral a seguinte questão: Pesquisar e compreender a relevância da mídia informática no processo de alfabetização e letramento. E, como objetivos específicos: Relacionar diferentes mídias no processo de alfabetização; Discutir sobre as atribuições da informática neste processo; Explorar as possibilidades desta mídia referente ao tema abordado; Estudar e observar se a mídia informática possibilita uma relação relevante entre teoria e prática. Sob a luz do referencial que aborda a alfabetização e letramento, a importância da teoria e prática estarem relacionadas, a importância de conhecer a realidade dos alunos, atribuições que a mídia informática pode trazer para o processo de alfabetização e a contribuição da ligação entre diversas mídias.

O trabalho foi realizado tendo como metodologia de maneira qualitativa, utilizando o método de pesquisa-ação que tem por objetivo incentivar transformações sociais de grupo com participação direta de seus membros em todas as etapas da pesquisa. Sendo realizado em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental localizada na periferia do município de Bagé, tendo como público alvo uma turma de 1º Ano.

Para realização e concretização do trabalho foram observados inicialmente os níveis das crianças e após o uso da mídia informática, utilizada por um determinado tempo, foi observado se a mesma proporcionou aos alunos um crescimento cognitivo mais significativo do que o uso exclusivo de folhas xerocadas, quadro, giz, entre outros. Também, foi analisado se a união entre as mídias e suas potencialidades facilita a aprendizagem na alfabetização e letramento.

2 REVISÃO DA LITERATURA

Na busca de qualidade de ensino e no uso de mídias no processo de alfabetização e letramento, como forma de enriquecimento do trabalho e de proporcionar um ambiente de construção do conhecimento, sabe-se que é necessário ter conhecimento sobre alfabetização e letramento, a necessidade da prática estar ligada a teoria, conhecimento da realidade local, atribuições da informática neste processo, a possibilidade da relação entre as mídias, para podermos planejar atividades e concretizá-las com coerência.

Neste contexto, foi descrito neste artigo algumas abordagens literárias que proporcionaram um embasamento para o planejamento, realização das atividades e avaliação da mesma. Assim, possibilitando a análise dos resultados obtidos no decorrer do trabalho.

2.1 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Historicamente, o conceito de alfabetização se identificou ao ensino aprendido da tecnologia escrita, ou seja, o sistema alfabético de escrita. Composto pela capacidade de decodificar os sinais gráficos, transformando-os em sons. E, na escrita à capacidade de codificar os sons da fala transformando-os em sinais gráficos.

A alfabetização, com o passar dos anos, passou por modificações, antes trabalhava o simples ensinamento das habilidades de codificação e decodificação e agora busca também o domínio dos conhecimentos que permitem o uso destas habilidades nas práticas sociais de leitura e escrita. Assim,

A alfabetização diz respeito à compreensão e ao domínio do chamado código escrito, que se organiza em torno de relações entre a pauta sonora da fala e as letras (e outras convenções) usadas para representá-la, a pauta, na escrita (VAL, 2006, p. 19).

O letramento é o resultado da ação de ensinar e aprender a ler e escrever e do uso destas em práticas sociais. Desta forma, um determinado indivíduo pode ser alfabetizado, mas não ser letrado. Pois, sabe ler e escrever, mas não sabe utilizar no momento em que é necessário estas habilidades, porque estas devem ser interpretadas para a realização de uma determinada atividade, até mesmo cotidiana. Contudo:

Do ponto de vista social, o letramento é um fenômeno cultural relativo às atividades que envolvem a língua escrita. A ênfase recai nos “usos, funções e propósitos da língua escrita no contexto social” (SOARES, 2006).

Para alfabetizar os educandos é necessário ao mesmo tempo letrá-los para o uso autônomo da habilidade de codificar e decodificar, ou seja, saber ler, escrever e interpretar, sabendo utilizar deste conhecimento no seu cotidiano. E,

O processo de inserção e participação na cultura escrita. Trata-se de um processo que tem início quando a criança começa a conviver com as diferentes manifestações da escrita na sociedade (placas, rótulos, embalagens comerciais, revistas, etc.) e se prolonga por toda a vida, com a crescente possibilidade de participação nas práticas sociais que envolvem a língua escrita, como a leitura e redação de contratos, de livros científicos, de obras literárias, por exemplo. (VAL, 2006, p. 19)

Desta forma, nota-se a importância do processo de alfabetização ser realizado através do concreto e orientado pela teoria, ou seja, ligando a teoria com a prática.

2.2 A IMPORTÂNCIA DA TEORIA E PRÁTICA ESTAREM RELACIONADAS

Na alfabetização é de suma importância os conceitos de codificação e decodificação estarem interligados com a realidade do educando, para que o mesmo construa hipóteses sobre os conceitos abordados.

O educando no processo inicial de alfabetização e letramento necessita de exemplificações que são conhecidas para que haja a construção do conhecimento, assim ele criará relações para embasar o conhecimento adquirido. Em seguida, mais significados são agregados a essas relações, o que possibilita conhecer e compreender os sinais gráficos e posteriormente transformá-los em sons. Após esta construção com base nas relações, os mesmos poderão interpretá-las para utilização nas situações do cotidiano (compras de produtos, leitura e escrita de cartas, interpretação de receitas, jornais etc.) e também para propagar seus conhecimentos.

Quando o docente se apropria do conhecimento e se beneficia das contribuições teóricas referentes às compreensões de aprendizagem, escolhe as melhores formas de trabalhar, vence as dificuldades e vê com clareza as novas possibilidades de uma atuação com qualidade. Assim sendo, as probabilidades de reflexão e crítica sobre as práticas docentes surgem com maior coerência. (HAMZE, 2010)

Caso há teoria não esteja ligada a prática o educando estará memorizando, pois não terá um sentido significativo para ele construir relações e se apropriar deste conhecimento. E, posteriormente terá dificuldade de interpretá-la e usá-la com autonomia.

2.3 A NECESSIDADE E RELEVÂNCIA DE CONHECER A REALIDADE ONDE OS ALUNOS ESTÃO INSERIDOS

Sabe-se que para o planejamento de uma aula é necessário conhecer o aluno, pois isso possibilitará a construção de projetos, atividades e o uso de diferentes recursos que auxiliarão e facilitarão a relação entre teoria e prática. Assim, enriquecendo o processo de ensino aprendizagem. E,

Para o educador que trabalha com uma perspectiva inclusiva, que se preocupa com as reais condições culturais de seus alunos, o Planejamento do Ensino deve considerar os valores, os saberes e as experiências práticas que eles possuem, selecionando e organizando os conteúdos do ensino coerentemente com essas condições. (SIGNORELI)

A necessidade de conhecer o local onde o aluno está inserido possibilita ao educador criar estratégias para que o aluno construa o conhecimento proposto e possa explorar as possibilidades que este conhecimento pode abranger. Também pode interagir, trazendo seu conhecimento pré-estabelecido para ampliar a discussão e reflexão do conceito a ser aprendido e não memorizado.

O conhecimento da realidade do aluno é de suma importância para que haja a construção do conhecimento e pela propagação de possibilidades de interligar a teoria com a prática, pois é um conhecimento vivenciado pelos educandos. Também pelo fato de dinamizar as aulas, trazendo questões conhecidas por elas, mas exploradas de diferentes formas.

Contudo, essa compreensão maior do aluno proporcionará que o processo de alfabetização seja um meio pelo qual o educando possa ser autônomo, realizar atividades cotidianas, conhecer seus direitos e deveres, decidir e discutir situações encontradas no

decorrer de suas vidas, interagir em suas relações seja pessoais, profissionais, sociais e educacionais, ou seja, ser cidadão.

2.4 ATRIBUIÇÕES QUE A MÍDIA INFORMÁTICA PODE TRAZER PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização é um processo que ocorre por partes, onde o aluno vence etapas para alcançar o objetivo da leitura e da escrita, e posteriormente a compreensão destas habilidades para o seu uso no cotidiano.

Desta forma a mídia informática vem como um recurso enriquecedor que possibilitará compreender estas etapas de forma dinâmica e de diferentes formas. Pois, [...] *Quando o aprendiz está interagindo com o computador ele está manipulando conceitos e isso contribui para seu desenvolvimento mental* (MEC, 2008, p.143).

Na primeira etapa o aluno necessita conhecer o alfabeto, a mídia informática possibilita diversos jogos que auxiliam esta aprendizagem, através de relações entre as letras e figuras conhecidas por eles.

Num segundo momento, o aluno precisara compreender estas letras e a união delas que formam sons, assim há a possibilidade de explorar estes sons através de vídeos, jogos, músicas encontradas na internet ou em softwares. E, na finalização deste processo poderá explorar a interpretação com diferentes tipos de textos e, principalmente criando suas próprias releituras e produções textuais. Mas,

A integração do computador ao ambiente escolar é uma questão complexa. Implica compreender o papel que o computador pode assumir no processo de ensino e aprendizagem. Este papel não é homogêneo, depende, em grande parte, das intenções do educador e das características do programa computacional que se pretende utilizar. (MEC, 2008, p. 155)

A mídia informática se torna importante para esse processo de alfabetização pelo fato de proporcionar diferentes formas de compreender e registrar as relações que levaram o aluno a construir e concretizar o conhecimento obtido no decorrer das aulas, ou seja, dinamiza e enriquece a alfabetização e letramento.

2.5 AS CONTRIBUIÇÕES DE RELACIONAR DIVERSAS MÍDIAS NUM MESMO PROCESSO

As diversas formas de mídias interligadas podem ser utilizadas como recursos na construção de uma aula, atividades, projetos educacionais que visam à construção do conhecimento, porque possibilitam diferentes formas de compreender um mesmo processo. Observando que:

No desencadeamento da prática educacional, destaca-se também a integração de materiais e mídias diversificadas para que os alunos possam interpretar e dar respostas ao que acontece no mundo que os cerca. Além dos recursos materiais e tecnológicos, a proposição de atividades deve buscar relacionar o que é ensinado na escola com as atuações dos alunos em determinados contextos. As atividades propostas devem desencadear situações que permitam a investigação, o estabelecimento e o compartilhamento de idéias entre o grupo, deixando vir à tona seus cotidianos e suas impressões sobre o mundo. O cultivo dessas premissas favorece a manutenção de um compromisso com a paixão pelo aprender, pela investigação, pela imaginação, pela reflexão, pela criação. (MARTINSI).

Na alfabetização pode-se usar a mídia rádio para escutar uma determinada música, a mídia vídeo para visualizar as imagens desta mesma música, a informática para pesquisar a origem desta e a escrita da melodia e, podendo finalizar com a mídia impressa para construir releituras, paródias a serem distribuídas para outros alunos da escola.

Todo esse processo embasado numa música, mas explorado por diversas mídias possibilitará a compreensão desta de diferentes formas e proporcionará ao aluno a propagação dos seus conhecimentos, não somente sobre a melodia, mas também as diferentes formas que ela poderá ser trabalhada e explorada. Além dos alunos terem a possibilidade de compreender os conceitos e etapas necessárias para uma alfabetização de qualidade, onde ele interage no processo de ensino aprendizagem, modificando, acrescentando e refletindo sobre os conceitos aprendidos.

Essa relação entre as mídias instiga ao educador a proporcionar uma aula dinâmica e diferentes possibilidades de compreender um determinado tema e instiga os alunos a explorarem e refletirem para construir suas próprias relações, levando-as à construção do conhecimento.

3 DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES

Para a realização e concretização desta pesquisa foram realizadas atividades em uma turma de 1º Ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Bagé, localizada na periferia, composta por 23 alunos. Dentre esses, grande parte não sabia escrever seu próprio nome, não reconheciam e nomeavam as letras do alfabeto, não tem acesso à informática no seu cotidiano e pouco acesso a mídia impressa e rádio. O acesso à informação e entretenimento ocorre através da televisão.

A turma é composta por alunos de baixo poder aquisitivo, estando alguns em vulnerabilidade social, econômica. Assim, constituindo déficit biopsicossocial. Neste momento entra o papel da escola como mediadora entre a situação real e potencial do conhecimento, buscando abranger a realidade com a teoria através das possibilidades geradas pelas mídias.

Inicialmente foi analisado o desenvolvimento cognitivo dos alunos, ou seja, o conhecimento prévio do aluno, para posterior intervenção. Esta análise ocorreu através de testes da psicogênese, segundo teoria de Jean Piaget, onde se obteve os seguintes resultados, dois alunos não puderam realizar este teste devido eles terem paralisia cerebral, dos outros vinte e um alunos: quatro eram pré-silábico 1 (registram através de riscos ou desenhos da palavra solicitada); quinze eram pré-silábico 2 (registram com letras aleatórias, costumam utilizar as letras do seu nome); e os outros dois estavam silábicos (utilizam uma letra para representar cada sílaba das palavras). Três alunos nem registravam seu próprio nome e as atividades realizadas no decorrer das aulas.

O teste da psicogênese realiza-se solicitando ao aluno que escreva: uma palavra monossílaba (ex.: pé), uma dissílaba (ex.: bala), uma trissílaba (ex.: chiclete), uma polissílaba (ex.: pirulito) e uma frase que contenha uma das palavras ditas anteriormente (ex.: O chiclete é doce). Após é solicitado que ele leia o que escreveu. Através deste pode-se verificar o nível do aluno e se ele conserva. Também foi mostrado o alfabeto e solicitado que os alunos mostrassem as letras que conheciam, nomeassem e dissessem uma palavra que iniciava com aquela letra.

Assim, pode-se observar que grande parte da turma não conhecia a maioria das letras do alfabeto (reconhecendo apenas, em torno, de umas quatro a oito letras), as que reconheciam nomeavam, mas ainda não tinham significado sonoro, como o B da Bola.

Também se percebeu que a turma tinha dificuldade no uso do computador, mesmo tendo laboratório de informática não havia coordenador para o uso do mesmo.

Desta forma, iniciou-se o trabalho com a aprendizagem e conhecimento do uso do computador para, posteriormente, iniciar os trabalhos com o alfabeto através de software e jogos on-line.

As atividades realizadas no computador foram: sites de jogos de alfabetização e letramento (programas que relacionavam letra inicial, imagem e nome da figura; trabalhavam a escrita de palavras completando, ligando, relacionando, entre outras), editor de texto para registrar as palavras, pesquisa de imagens e escrita de palavras, significados e origem.

Ao iniciarmos as atividades de alfabetização no computador, fazíamos relação deste trabalho com outras mídias, pois buscávamos identificar imagens com a letra trabalhada em revistas, livros, jornais e finalizávamos com o registro da atividade (como um relatório da turma) realizada no laboratório e sua seqüência em sala de aula. Esta ligação entre as mídias ocorria inicialmente através do diálogo, onde os alunos eram questionados referentes às atividades realizadas no computador. Exemplo: quando trabalhávamos a letra A e imagens de significado a esta letra, ao retornar a aula, era questionado aos alunos em que outros lugares poderiam encontrar esta letra e imagens visualizadas na aula, então respondiam em livros, revistas, televisão, na rua, mercado. Assim, era solicitado que os mesmos buscassem nos recursos da sala de aula esta letra e imagens. Após encontrarem, registrávamos no relatório o que foi encontrado, o que não podemos achar em sala, mas que existe em outros materiais. Desta forma, o trabalho ficou rico e eles perceberam que existem diferentes formas de ver ou ouvir a mesma coisa, compreenderam o que era mídia e suas possibilidades de registro.

Quando trabalhávamos com música no computador buscávamos escutar no rádio o que havíamos visto na aula de informática. Neste tipo de atividade, os alunos eram questionados se haviam escutado a música em outro lugar, eles respondiam através da televisão e do rádio, mas para os que não haviam escutado, chegávamos à sala e era reproduzida no aparelho de som a música trabalhada. Eles se encantaram e compreenderam que, mesmo sabendo que podiam escutar música no celular, rádio televisão, há diferentes modos de fazer uma mesma coisa, ou seja, compreenderam que existem diferentes mídias.

Com atividades de história, contos, lendas procurávamos realizar releituras e contá-las para as outras turmas através do equipamento de som da escola, onde todas as turmas ouviam ao mesmo tempo (como sistema de rádio), chamamos de momento cultural.

Registramos algumas das atividades através de fotos para acrescentar no nosso relatório da turma, como podemos visualizar abaixo:

a) Os alunos na aula de informática



Figura 1 – Alunos iniciando os trabalhos no Laboratório de Informática.

b) Registrando a atividade realizada no laboratório



Figura 2 – Alunos registrando os trabalhos realizados no Laboratório de Informática.

- c) Utilizando outras mídias para interligar as atividades realizadas na aula de informática



Figura 3 – Alunos utilizando o sistema de som da escola.



Figura 4 – Alunos escutando a música anteriormente vista no Laboratório de Informática.

Estas atividades proporcionaram interligar diferentes tipos de mídias, enriquecendo nosso trabalho e conhecimento sobre os assuntos e conceitos desenvolvidos no decorrer das aulas. Assim, através destas análises, verificou-se um resultado positivo apesar do tempo ter sido de apenas um bimestre.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS

No início havia dificuldade na realização das aulas devido à dificuldade do uso do computador, do sistema de rádio e outros. Mas com o decorrer do tempo os alunos aprenderam a manusear as mídias e o trabalho começou a ser desenvolvido como planejado.

No decorrer das aulas os alunos demonstraram estar motivados pela forma diferente de aprender. Os pais estavam intrigados se seus filhos aprenderiam desta maneira, mas todos verificaram que o processo estava surtindo efeito positivo no processo de aprendizagem.

Apesar de pouco tempo, obteve-se resultado positivo, pois os alunos estão mais autônomos, desenvolvem atividades com as mídias com facilidade e referente à alfabetização, os alunos estão reconhecendo e nomeando as letras do alfabeto e alguns se encontram lendo e escrevendo palavras com sílabas simples.

A questão dos alunos ligarem imagens obtidas através do computador com o alfabeto e, posteriormente, interligando com as informações obtidas por outras mídias auxiliou e facilitou o processo de alfabetização e letramento. O computador por ser uma mídia muito rica de informação possibilitou que trabalhássemos com informações ligadas a realidade local dos alunos, imagens conhecidas por eles, assim os alunos puderam ligar o conhecimento prévio ao adquirido no decorrer das atividades.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme o acima exposto verifica-se que os objetivos deste trabalho foram alcançados, pois se percebeu que se realizou a pesquisa e se compreendeu a relevância da mídia informática no processo de alfabetização e letramento, ocorreu a relação das diferentes mídias no processo de alfabetização; se teve discussão sobre as atribuições da informática neste processo, obteve-se exploração das possibilidades desta mídia referente ao tema abordado, estudou-se e observou-se que a mídia informática possibilita uma relação relevante entre teoria e prática.

As atividades realizadas possibilitaram um crescimento cognitivo significativo, porque seis alunos passaram a ler e escrever e outros avançaram níveis da psicogênese. É um grande avanço para um bimestre. Em anos anteriores, com outras formas de trabalho, eles

mudaram de nível, normalmente, a partir do segundo bimestre, e, na maioria, mudavam para o próximo nível.

No caso deste trabalho, ocorreu que os alunos avançaram do nível PS2 (onde escrevem letras aleatórias para descrever uma palavra), para o nível alfabético (escrevem corretamente, às vezes, esquecem uma letra).

Através das atividades realizadas com os alunos, percebe-se que os resultados obtidos foram positivos, deixando assim um gostinho de “quero mais”, assim, se dará continuação a este trabalho até o final do ano letivo, buscando sempre aumentar as dificuldades conforme o conceito a ser trabalhado. Pois se acredita que o resultado pode ser maior que o esperado, além de possibilitar o enriquecimento da alfabetização dos alunos, possibilitará o meu crescimento como pessoa e, principalmente, como profissional de educação.

REFERÊNCIAS

MARTINSI, Maria Cecília. **Situando o uso da mídia em contextos educacionais.**

Disponível em:

http://www.neaad.ufes.br/subsite/midiaseducacao/pdf/etapa2_1_situando_usoMidias_Beth.pdf Acessado em: 10 mar. 2011.

MEC, Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica. **Pró-Letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental – Alfabetização e Linguagem.** Brasília, Ministério da Educação - Secretaria de Educação Básica, 2008.

HAMZE, Amélia. **Abordagem da teoria á prática.** Disponível em:

<http://educador.brasilecola.com/trabalho-docente/abordagem-da-teoria-a-pratica.htm>
Acessado em 30 mar. 2011

SALGADO, Maria Umbelina Caiafa. **Tecnologia da Educação: ensinando e aprendendo com as TIC.** Brasília, Ministério da Educação - Secretaria de Educação à Distância, 2008.

SIGNORELI, Vinícius. **Planejamento do ensino.** Disponível em:

http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=oassuntoe.interna&id_tema=15&id_subtema=1 Acessado em 14 mar. 2011.

SOARES, Magda, **Letramento: Um tema em três gêneros.** Autora: editora autêntica, 2ª edição Belo Horizonte, 2006.

VAL, Maria G. C. **O que é ser alfabetizado e letrado?** In: Carvalho, Maria A. F. & Mendonça, Rosa H. (org.). *Práticas de leitura e escrita*. Brasília: Ministério da Educação, 2006.