

# INFLUÊNCIA DO COMPUTADOR NO LETRAMENTO INFANTIL<sup>1</sup>

Elaine Santos Kirsten<sup>2</sup>  
Maria Lucia Pozzatti Flôres<sup>3</sup>

## RESUMO

Este artigo mostra o resultado de um projeto de pesquisa realizado em uma Escola Municipal de Educação Infantil Mundo Mágico de Canoas com o foco na utilização do computador como importante ferramenta para aquisição do letramento e alfabetização na Educação Infantil trazendo alguns conceitos teóricos sobre a influência das mídias relativas ao letramento, observando sua importância para uma aprendizagem significativa por meio da mediação e interação. O objetivo é estudar a prática da leitura e da escrita como outro meio da aquisição do saber, ou seja, adquirir a leitura e a escrita através de um novo termo relacionado às novas práticas sociais da leitura e da escrita que estão surgindo devido ao surgimento de novas tecnologias. A metodologia, de caráter investigativo, com abordagem qualitativa, pautou-se na interação entre pesquisador e sujeitos pesquisados como eixo norteador do trabalho baseada em uma revisão de literatura. A principal conclusão dessa reflexão é que a diferença no nível de aprendizado entre os sujeitos está na oportunidade e nas modalidades de inteligência e habilidades.

**PALAVRAS-CHAVE:** Letramento digital. Meio Alfabetizador. Inclusão digital.

## ABSTRACT

This article show the results of a survey made in a Municipal School of Infantile Educational of Canoas with the focus on the computer use as an important tool to achieve the literacy and alphabetization in the Infantile Education bringing up some theoretical concepts about the importance of the medias related to literacy, observing its importance looking forward a significant learning through measurement and interaction. The aim is to study the reading practice and the writing as another way of acquisition of knowledge, in other words, achieve the reading and writing through this new term related to the news social practices of reading and writing which are emerging due globalization and the emergence of new technologies. The methodology, with an investigative character, with a qualitative approach, was marked in the interaction between the survey taker and subjects surveyed as an guide to the work, based in a literature review. The main conclusion of this reflection is that the difference of learning level between the subjects is in the opportunity and in the modalities of development of intelligence and skills.

**KEY WORDS:** Computer literacy. Middle alphabetization. Digital inclusion.

<sup>1</sup>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.

<sup>2</sup>Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup>Professor Orientador, Doutor (Mestre), Universidade Federal de Santa Maria.

## 1 INTRODUÇÃO

Em um mundo guiado pela onda do conhecimento, encontrar formas cada vez mais saudáveis e eficazes de apropriação, pelo aluno, das ferramentas fundamentais do letramento põe-se na ordem do dia.

De acordo com Soares (1998, p.190), o sentido ampliado da alfabetização, o letramento, designa práticas de leitura e escrita. A entrada da pessoa no mundo da escrita se dá pela aprendizagem de toda a complexa tecnologia envolvida no aprendizado do ato de ler e escrever. Além disso, o aluno precisa saber fazer uso e envolver-se nas atividades de leitura e escrita.

Através do letramento o indivíduo consegue socializar-se com o próximo, pois possibilita novos tipos de trocas simbólicas, acesso aos bens culturais, enfim um maior conhecimento do mundo ao seu redor, bem como um exercício mais consciente da cidadania e do desenvolvimento da sociedade, sabendo compreender, criticar, interpretar, enfim, produzir conhecimento significativo. Diante das realidades que se impõem, no que diz respeito às novas tecnologias da informação e da comunicação, é especialmente o computador que está reestruturando a atual economia da escrita. O computador é visto como artefato que possibilita novos espaços de escrita que trazem desdobramentos para interação leitor e escritor.

Quando o aprendiz está interagindo com o computador ele está manipulando conceitos e isso contribui para seu desenvolvimento mental, ou seja, “quanto mais rico for o meio vivido pela criança (estimulações e recursos), maior será seu desenvolvimento” (CHAVES, 1985 apud GOMES, 2011, p.2).

O objetivo deste artigo é estudar a prática da leitura e da escrita como outro meio de aquisição do saber, ou seja, adquirir a leitura e a escrita através de um novo termo relacionado às novas práticas sociais da leitura e da escrita que estão surgindo devido à globalização e do surgimento de novas tecnologias. Ele visa verificar se o espaço de escrita e leitura na tela do computador poderá trazer novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e escrever, de executar tarefas cotidianas que envolvam leitura e escrita na sociedade atual.

Este artigo apresenta uma abordagem teórica no item dois, mostrando o que diversos autores pensam sobre a leitura, a escrita e como a criança se apropria delas; no item três será mostrada a metodologia da pesquisa de campo realizada na Escola Municipal Mundo Mágico de Canoas/RS; o item quatro versará sobre como foi desenvolvida essa pesquisa; o item cinco mostrará os resultados obtidos e por último serão colocadas as considerações finais.

## **2 ABORDAGEM TEÓRICA**

A aquisição e o domínio da linguagem, principalmente em sua modalidade de escrita, acarretam mudanças significativas no desenvolvimento humano. Por meio da escrita é possível expor ideias e experiências, desenvolver a imaginação e o raciocínio crítico e ampliar a própria capacidade de comunicação.

Segundo Soares (2002), a apropriação da leitura e da escrita e a incorporação das práticas sociais que as demandam, constituem o que se denomina de letramento, isto é, o “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas, também, cultiva as práticas sociais que usam a escrita”. Observa-se, então, que o processo de letramento difere-se da alfabetização: “ação de ensinar/aprender a ler e escrever” (SOARES, 1998, p.47). A autora explica que a alfabetização corresponde ao aprendizado de uma “técnica”: a escrita.

Chama-se a escrita de técnica, pois aprender a ler e a escrever envolve relacionar sons com letras, fonemas com grafemas, para codificar ou para decodificar. Envolve, também, aprender a segurar um lápis, aprender que se escreve de cima para baixo e da esquerda para a direita; enfim, envolve uma série de aspectos que são chamados de técnicos. Essa é, então, uma porta de entrada indispensável para o letramento (SOARES, 2003, p. 15).

A palavra letramento surge a partir da necessidade de que não basta o indivíduo saber ler e escrever, ele precisa saber fazer uso do ler e escrever e, desta forma, atender coerentemente às exigências de leitura e escrita da sociedade, conhecendo diferentes funções que a leitura e a escrita assumem em nossa vida.

Freire (1990) define letramento da seguinte forma:

O ato de ler e escrever deve começar a partir de uma compreensão muito abrangente do ato de ler o mundo, coisa que os seres humanos fazem antes de ler a palavra. Até mesmo historicamente, os seres humanos primeiro mudaram o mundo, depois revelaram o mundo e a seguir escreveram as palavras (p.66).

O letramento deve ser compreendido como sentido ampliado da alfabetização, por designar práticas sofisticadas de leitura e escrita. Letramento digital é a capacidade de ler e escrever através da tela do computador, adquirindo habilidades para manuseá-lo de acordo com as necessidades do momento e desta forma apropriar-se de uma nova tecnologia digital. Além de desenvolver raciocínio específico e comportamento propício, possibilitando que o indivíduo através da utilização de tal ferramenta construa e adquira novos conhecimentos que ajudem a desenvolver o senso crítico. O letramento digital é um fenômeno atual, que requer dos seres humanos e, em especial, do universo educacional, uma adaptação e inovação focada em princípios básicos, como a alfabetização, o letramento e a inclusão social e digital (SILVA, 2008).

Araújo (2007) é outro autor que reforça a idéia de que a sociedade contempla práticas múltiplas de letramentos, inclusive digitais; e enfatiza que quando um cidadão é letrado digitalmente ele pode atuar mais satisfatoriamente nesta sociedade. Para o autor, o conhecimento acerca da manipulação de um computador conectado à Internet já se constitui parcialmente letramento digital.

Entretanto, conforme Ribeiro (2008), para serem letrados digitalmente, os cidadãos necessitam se apropriar de comportamentos que compreendem desde os gestos e o uso de periféricos do computador até a leitura e escrita de gêneros que são publicados em ambientes digitais.

Para Xavier (2005, p. 140), “o letramento digital também se realiza a partir do uso intenso das novas tecnologias de informação e comunicação e pela aquisição e domínios dos vários gêneros digitais”. Conforme o autor, a condição de letrado digitalmente demanda uma recente forma de atualizar as práticas de leitura e escrita, especificamente em relação à velocidade do próprio ato de apreender, gerenciar e compartilhar as informações por meio do computador.

Então, “pode-se dizer que o letramento digital, implica tanto a apropriação de uma tecnologia, quanto o exercício efetivo das práticas de escrita que circulam no meio digital” (FRADE, 2007, p. 60). Engloba, desse modo, o processo de alfabetização digital: “alfabetização” necessária para que o escritor/leitor se torne usuário efetivo da tecnologia. A

utilização do computador como ferramenta de ensino permite a criação de materiais didáticos que congregam várias mídias e a ampliação de conhecimento de forma interativa.

Teberosky e Colomer (2003) têm enfatizado que a participação nas práticas junto ao computador cria um novo tipo de leitura e uma nova escrita, que se distanciam em alguns aspectos das mesmas atividades realizadas em suportes de papel. Sendo o computador uma máquina que possibilita escrever, corrigir, consultar várias fontes, editar, imprimir e, também, interagir com ela própria e com outros leitores, obviamente tudo isso afeta a relação entre as atividades de compreensão.

Em relação às crianças as mesmas autoras têm comprovado que quando os adultos estimulam o uso do computador, as crianças menores aprendem rapidamente. E acreditam mesmo que num futuro próximo muitas crianças pequenas aprendam a ler e escrever diretamente dessa forma, sem a necessidade de passar pelo uso de outros suportes materiais. Lembrem que muitas famílias e escolas já possuem essas novas máquinas de leitura e escrita e que essa realidade não passa despercebida às crianças.

Segundo Russo (apud FAUSTINE, 2006, p. 3):

Antes de entrar para a escola, a criança já está em contato com um importante meio alfabetizador: o ambiente que a cerca, com mil formas, cores e imagens. Contudo, para que esse ambiente se torne efetivamente um instrumento alfabetizador, a criança precisa estar preparada para percebê-lo e seu senso de observação e sua curiosidade precisam ser despertados. Ela precisa perceber que o valor social da escrita é a comunicação.

As crianças não alfabetizadas podem ter contato com o computador na sua escola, e, portanto, ele pode ser um agente estimulador para que essas crianças possam adquirir a capacidade de “ler” e “escrever” através de sua tela.

Conforme Kleiman (2005):

A tecnologia que dá suporte aos usos da língua escrita tem mudado enormemente, e essa mudança também se faz sentir na escola: onde antes se esperava que a criança usasse lápis e papel para escrever de forma legível, hoje se espera que ela escreva coisas com sentido no caderno e no computador, e também que use a Internet.

Essa autora defende a utilização do computador em sala de aula como um grande aliado do letramento, principalmente no que diz respeito às crianças da Educação Infantil e Anos Iniciais. Ela também coloca que há mudança na concepção do que é “ser alfabetizado” e do que é necessário saber para poder usar a escrita ao longo da vida.

Usar a Internet, jogar, escrever ou desenhar no computador ou utilizar qualquer outro tipo de mídia, realmente desenvolve habilidades valiosas nas crianças, como a coordenação entre o olhar e as mãos e esse tipo de atitude e comportamento deve ser levado a sério, pois esses recursos capacitam os alunos a controlar o fluxo de informação e a selecionar a informação de modo eficiente e adequado, conforme suas necessidades.

Para Kleiman (2005):

O letramento abrange o processo de desenvolvimento e o uso dos sistemas da escrita nas sociedades, ou seja, o desenvolvimento histórico da escrita refletindo outras mudanças sociais e tecnológicas, como a alfabetização universal, a democratização do ensino, o acesso a fontes aparentemente ilimitadas de papel, o surgimento da internet.

Muito mais do que pensar em alfabetizar os alunos, os professores, principalmente da Educação Infantil, devem proporcionar as condições de conviver em ambientes letrados, nos quais a criança consiga se comunicar, por meio da escrita, numa variada gama de situações. Que para o aluno “saber ler” não seja simplesmente ter domínio do código alfabético, mas que ele entenda o processo e compreenda essa leitura.

### **3 METODOLOGIA**

A Unidade Escolar pesquisada pertence à Prefeitura Municipal de Canoas/RS, de nome Mundo Mágico. Esta escola foi selecionada por se tratar de uma escola pequena composta por apenas três turmas: Berçário (4 meses a 2 anos e 11 meses); Maternal (3 anos a 5 anos); e Jardim (5 anos a 6 anos), com funcionamento nos dois turnos: manhã e tarde.

Nesta Escola não existe LABIN e não tem nenhum computador que possa ser utilizado pelos alunos. Existe um único computador na sala da diretora que às vezes, por descuido é

acessado pelas crianças por pura travessura, porque a porta ficou aberta e eles entram lá para mexer no teclado e no mouse.

A turma que se enquadrava para esta pesquisa foi a do Jardim, por critério de seleção considerando a idade de pré-alfabetização. Aos alunos foi oferecido acesso ao computador para contato com o teclado, palavras conhecidas (títulos, marcas de produtos), textos, e-books, histórias em quadrinhos e outros recursos, onde o letramento e o início da alfabetização estivessem presentes. Foram realizadas três aulas por semana, as quais tiveram duração de uma hora cada aula.

As ações do projeto tiveram início em 11 de junho de 2011, terminando em 01 de julho do mesmo ano, obedecendo ao roteiro abaixo:

1. Apresentação do Projeto e objetivos a serem alcançados, conversa e combinações para a utilização do computador pelos alunos. Por ser um único aparelho e de uso particular da professora diretora, foi necessário muita conversa e combinados de que enquanto dois colegas usariam o note book da professora os outros esperariam a sua vez de usar com bastante paciência e educação, e enquanto esperavam realizaram outras atividades paralelas. Nesse dia também foi ensinado aos alunos o acesso ao Google Imagens para identificação de rótulos, títulos, marcas de produtos e imagens conhecidas.
2. Jogos no site Smartkids – Jogo do alfabeto - a criança tem que arrastar com o mouse a figura correspondente a letra que aparece na tela. Aparecem seis figuras. Se clicar na figura correta a palavra inteira aparece.
3. Leitura da historia “O problema da centopéia Zilá” na tela do computador para experiência de leitura digital e posterior comparação com a do livro tradicional.
4. Leitura de historias em quadrinho – site Historia em quadrinho eletrônica para conhecimento dessa modalidade.
5. Releitura da historia com o livro tradicional e com as palavras das crianças relatando seus sentimentos e descobertas a partir do conteúdo da historia.
6. Jogo das vogais – site Smartkids – clicar na figura que inicia com a vogal que aparece em destaque.
7. Pesquisa e exploração de livros infantis na Internet em conjunto com os alunos.
8. Desenhos no software Paint.

9. Encerramento do projeto com avaliação oral e escrita no Word ditado pelos alunos e digitado pela professora.

A avaliação se deu de forma qualitativa, ou seja, pela participação do aluno nas atividades e suas interpretações nas leituras. No decorrer dos encontros foi possível observar que as crianças que possuem computador em casa apresentam um melhor desempenho e aproveitamento do que as que não o tem.

Dos 16 alunos, 5 deles têm computador. Desses, 4 já se encontram pré-alfabetizados, 1 reconhece as letras com alguma dificuldade, mas é bem familiarizado com as páginas da Internet. O restante apresenta uma relação boa com o letramento e a máquina sendo que um se destaca no conhecimento geral das letras e demais situações de aprendizagem.

Todos se mostraram muito interessados e curiosos, aguardando sempre com muita ansiedade pelos nossos encontros. Isto chamou bastante a atenção, pois se pode perceber que por mais agitados que eles sejam durante os encontros esses momentos eram de bastante calma e concentração, querendo tirar o maior proveito possível dessas horas diferenciadas, pois se tratavam de momentos direcionados à leitura e à escrita em que a informação se transforma em conhecimento com o auxílio do computador.

#### **4 DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA**

Esse Projeto foi pensado e criado para essa turma para suprir a necessidade de sua aplicação como requisito para conclusão de curso da professora, mas também foi muito bem pensado e elaborado para que favorecesse ao máximo essas crianças em todas as suas áreas conhecimento, abrangendo principalmente seu meio alfabetizador.

Esse tema foi escolhido por solicitação da professora titular da turma, que já estava realizando um trabalho com o tema, e também, por necessidade geral dos alunos.

As ações planejadas foram todas colocadas em prática tendo a participação dos alunos nas atividades e socialização dos trabalhos, construção de conceitos e superação em qualquer tipo de dificuldade, alcançando, assim, os objetivos propostos.



1º dia – 11/06 – o primeiro acesso ao ambiente Google foi bem tumultuado. A começar pelo logotipo do próprio. Todos o reconhecem e sabem “quem é”. Foi um momento muito breve, pois as conversas e combinações foram muito demoradas. Os alunos não gostaram muito do termino da aula verbalizando sua insatisfação com: “fica mais profe”, “não vai agora”, “ah não”, “agora que tava legal tinha que acabar”. Encerrou-se o acesso a Internet apesar dos protestos com a promessa de uma próxima aula ser bem mais interessante.

2º dia – 13/06 – jogo do alfabeto – para evitar tumulto na hora em que o aluno estava jogando e para que o mesmo pudesse “curtir” seu momento, mesmo que breve, na frente da máquina, fez-se uma rodinha onde o computador ficou no centro em uma mesa com duas cadeiras, uma para a professora e uma para o aluno que iria jogar e os outros somente ficariam assistindo o colega. Assim foi possível a cada criança jogar duas vezes, o que as deixaram muito contentes com seu desempenho e também com o contato com a máquina.

3º dia – 15/06 – leitura da história. Esta foi o destaque do projeto. A história foi previamente escolhida por seu conteúdo objetivando a assimilação e interpretação dos alunos, bem como a leitura na tela do computador, o que para a maioria das crianças foi novidade. O fato de, ao mesmo tempo, que eles acessavam a história na tela do computador e a mesma história se encontrava na sala de aula em formato físico, causou bastante barulho na turma. O aluno que estava com o livro na mão vinha com ele para perto da tela do computador comparar as figuras e se certificar que eram as mesmas demonstrando grande espanto ao detectar que eram idênticas. “Olha profe! É igual a do computador! Foi muito interessante.

4º dia – 18/08 – Histórias em quadrinhos. As histórias em quadrinhos, mesmo que breves, chamaram bastante a atenção dos alunos. O mais interessante desse momento foi perceber a imaginação das crianças, pois sem condições de ler, eles tiraram suas conclusões sobre as tirinhas a seu modo.

Também foi muito gratificante e eles não gostaram nada de terminar a aula.

5º dia – 20/06 – Releitura da história com o livro tradicional. Cada aluno contou a história com suas próprias palavras a partir das paginas do livro, colocando suas descobertas e sentimentos sobre o que estavam vivenciando naquele momento. Não foi utilizado o computador neste dia, pois posterior a essa atividade foi construído um cartaz sobre a história.

6º dia – 22/06 – Jogo das vogais – site SmartKids. Igualmente ao jogo do alfabeto, foi construído a rodinha para organizar a maneira de jogar e evitar tumulto, para dessa forma tornar a atividade mais prazerosa e divertida. Foi muito proveitoso esse momento onde todos

jogaram com calma e varias vezes, pois já não estavam mais tão ansiosos como das primeiras vezes que realizaram as atividades com o computador.

7º dia – 24/06 – pesquisa e exploração de livros infantis na Internet - esse dia foi muito bom. Nesse dia navegou-se muito na Internet, vasculharam-se vários sites que tem livros infantis em formato PDF e foi apresentado aos alunos também o “famoso” hipertexto, embora eles não tenham tomado conhecimento disto, mas com certeza, os mais espertos prestaram bastante atenção e perceberam como se desloca de uma página para outra.

8º dia – 27/06 – desenho com auxílio do software Paint. Foram poucos minutos para cada aluno, muito bem aproveitados, riscados e rabiscados. Muitas centopéias e sapatos foram criados em meio a muita ansiedade e vontade de ficar brincando com o mouse por mais tempo. Nesse dia ficou claro que se nessa Escola tivesse um laboratório de Informática, ou apenas alguns computadores ligados à internet, os professores poderiam ensinar muito mais a esses alunos, e eles ficariam mais preparados para a vida.

9º dia – 01/07 – encerramento do projeto com avaliação oral e escrita no Word ditado pelos alunos e digitado pela professora. Foi realizada a avaliação oral, na qual os alunos verbalizaram suas opiniões sobre o projeto e após no editor de texto, cada aluno disse uma palavra que significasse para ele o valor das atividades diferenciadas realizadas durante esses dias que foram: “legal”, “muito boa”, “a profe é bonita”, “eu gosto do computador da profe”, “a centopéia arrumou um namorado”, “eu uso o Google”, “não quero que a profe vá embora”, etc.

O uso das tecnologias influencia tanto o modo de agir e pensar das crianças que para eles, ter ou não ter computador, é um mero detalhe. Foi realizada uma atividade com os alunos, na qual eles teriam que escrever e enviar um e-mail para suas mães, usando peças de montar. Durante essa atividade foi possível perceber as diversas possibilidades encontradas pelos alunos para se “comunicar” com seus familiares. Houve muita criação, desde telefone celular, computador, teclados com mouse, telas de monitor, mas nada comparado ao note book confeccionado pelo menino da foto. Esse realmente se destacou em todos os sentidos, pois além de montar seu próprio computador para mandar a mensagem para sua mãe, serviu de inspiração a seus colegas que tentaram copiar sua criação. Assim como o aluno que criou o note book com os jogos de encaixe, também existe uma menina que se destaca dos demais colegas na criação de suas brincadeiras. Monta um escritório todo com materiais de informática usados que são levados para a escola pelas professoras para servirem de brinquedos aos alunos. O pai dessa menina é técnico em informática e para ela esses

componentes lhe são muito familiares. A menina monta seu escritório com um aparelho de telefone quadrado grande que serve de monitor, mais o teclado e o mouse, um celular, uma bolsa, um sapato de salto, anda pela sala falando ao celular, volta para a mesa, digita no computador, clica no mouse, enfim, age como uma verdadeira executiva muito bem informatizada.

Segundo o raciocínio do aluno pesquisado, o e-mail para a mãe dele será enviado de qualquer forma, mesmo que esse e-mail não foi realizado através do computador, como mostra a Figura 1.



Figura 1 - Aluno da Escola Mundo Mágico participante dessa pesquisa.

Foto autorizada pelos responsáveis do aluno.

## 5 RESULTADOS OBTIDOS

Esse projeto atingiu seu objetivo, pois contribuiu para uma mudança nas atitudes dos alunos. Desde a descoberta de que ele poderia manejar o mouse, até a construção do conhecimento a partir das intervenções e participação nos jogos e dinâmicas propostos. Cada aluno teve seu destaque como protagonista no desenvolvimento desse trabalho.

Para o aluno que já possui computador em casa, foi possível apresentar sites voltados mais a área educacional, no qual ele pudesse explorar a leitura e não somente a navegação ou os jogos, sem um fim específico.

Para os que não possuem computador, foi a possibilidade de estar perto, de manusear e poder descobrir novas coisas através dele, como também demonstrar seu grande “conhecimento de mundo”.

Obteve-se um resultado muito positivo com um determinado aluno, o qual literalmente “lê o mundo”, caso que foi mostrado no item 4. Qualquer profissional que chega à escola com alguma sacola de loja, panfleto de supermercado, embalagem de produtos, seja o que for, o menino sabe “ler”, e diz o nome ou marca de origem do mesmo. É uma criança encantadora, de origem bem humilde, mas que apresenta uma visão de mundo muito ampla e mesmo não tendo computador em casa, não teve seu desempenho comprometido por isso. Com certeza essa experiência só veio a acrescentar e enriquecer sua vida e crescimento.

Pensando que os alunos de hoje demandam novas abordagens e métodos de ensino para que se consiga chamar sua atenção e mantê-los concentrados e interessados por um maior tempo, nada melhor que um projeto utilizando as mídias, dentre elas a preferidas deles, o computador.

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A condição proposta permitiu às crianças o acesso à tecnologia e fez com que se obtivesse bons resultados na pesquisa. A utilização dessa tecnologia trouxe aos alunos uma maior vontade de aprender com motivação e comprometimento.

Concluindo-se, assim, que a diferença no nível de aprendizado entre os sujeitos está na oportunidade e nas modalidades de desenvolvimento da inteligência e habilidades. Com essa experiência pode-se comprovar que o computador favorece a aquisição do letramento, alfabetização e inclusão digital das crianças. Essa experiência corroborou com Faustine (2006, p.6), o qual afirma que: “utilizar o computador como recurso no período de educação infantil

prevalece o formar um indivíduo não apenas ouvinte e, sim, participante, não aceitando a resultados preestabelecidos, que seja questionador”.

Diante do que foi exposto, torna-se necessário reforçar a necessidade de trabalhar desde a Educação Infantil com o computador para formar crianças que não apenas saibam ler, mas que saibam pensar e que tenham um bom raciocínio.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. C. **Os gêneros digitais e os desafios de alfabetizar letrando**. Trabalhos em Lingüística Aplicada. Campinas, n. 46 (1), p. 79-92, jan./jun. 2007.

CHAVES, Eduardo O.C. **O computador na educação e informática**. Projeto Educom. Rio de Janeiro, 1985.

FAUSTINE, Denise Aparecida. **Tecnologia na educação: especificidade da prática de alfabetização e letramento**. Disponível em: <http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1724>. Acesso em: 06 set. 2011.

FRADE, Isabel C. A. S. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com a aprendizagem inicial do sistema de escrita. In: COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, Ana Elisa (Orgs). **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 2. ed. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2007. p.59-83.

FREIRE, Paulo; DONALDO, Macedo. **Alfabetização: leitura da palavra leitura do mundo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

GOMES, Valdecélia Silva. **O computador como ferramenta no letramento**. Disponível em: <[www.webartigos.com/articles/66528/1/o-computador](http://www.webartigos.com/articles/66528/1/o-computador)> Acesso em: 11 set. 2011.

KLEIMAN, Angela B. **Preciso “ensinar” o letramento?** Não basta ensinar a ler e a escrever. Brasília: MEC, 2005.

RIBEIRO, A. E. **Navegar lendo, ler navegando: aspectos do letramento digital e da leitura de jornais**. 2008. Tese de Doutorado da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

SOARES, Magda, **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: autêntica, 1998.v.1.

\_\_\_\_\_. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade**. Campinas, v.23, n.81, dez. 2002, p.143-160.

\_\_\_\_\_. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2003.

TEBEROSKY, Ana, COLOMER, Teresa. **Aprender a ler e a escrever: uma proposta construtivista**. Porto Alegre: Artmed. 2002.

XAVIER, A. C. Letramento digital e ensino. In: SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. (Org.). **Alfabetização e letramento: conceitos e relações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p. 133-148.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CURSO DE MÍDIAS NA EDUCAÇÃO PÓS GRADUAÇÃO EAD  
ALUNA: ELAINE SANTOS KIRSTEN**

**AUTORIZAÇÃO**

Autorizo, por meio desta, a aluna Elaine Santos Kirsten do Curso de Pós Graduação em Mídias em Educação da Universidade Federal de Santa Maria, a utilizar a imagem (foto) de meu filho Leonardo Felldmann em seus trabalhos de conclusão de curso.

*Viviane de Oliveira Barbosa*

\_\_\_\_\_  
VIVIANE DE OLIVEIRA BARBOSA