

# FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL: DESAFIOS DE ALFABETIZAR A GERAÇÃO CENTENNIALS

## EDUCATOR TRAINING FOR CHILD EDUCATION: CHALLENGES OF LITERATING CENTENNIAL GENERATION

Francisca Rodrigues Lopes 1  
Elizângela Silva de Souza Moura 2  
Liliane Rodrigues de Almeida Menezes 3

1 Possui Graduação em Pedagogia pela Universidade Estadual do Tocantins (1995), Especialização em Psicopedagogia pela Faculdade de Ciências e Letras de Araras-SP (2007), Mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2003) e Doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2012). Atualmente é professor adjunto IV da Universidade Federal do Tocantins. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: infância, educação, inclusão, aprendizagem e mídias. E-mail: france@uft.edu.br

2 Mestrado em Educação Profissional pela Universidade Federal do Tocantins - UFT. Docente da Faculdade Católica Dom Orione - FACDO. E-mail: mouraely@gmail.com

3 Mestrado em Educação Profissional pela Universidade Federal do Tocantins - UFT. Servidora da Faculdade Católica Dom Orione - FACDO e Professora Temporária da Universidade Federal do Tocantins - UFT. E-mail: rodriguesliliane926@gmail.com

**Resumo:** Este artigo coloca em discussão a formação de educadores para atuarem na educação infantil, sobretudo, discute os desafios de alfabetizar crianças nascidas a partir da segunda década deste século, a chamada “geração Centennials”, isto é, a geração que nasceu com um smartphone nas mãos. As questões aqui abordadas são partes dos resultados de uma pesquisa desenvolvida junto ao Programa de Mestrado Profissional em Educação, da Universidade Federal do Tocantins que teve como objetivo analisar os métodos de alfabetização ainda utilizados na atualidade e comparar com aquilo que as crianças lidam diariamente, através das mídias e dispositivos móveis, e dos conhecimentos que vão construindo a partir dessas interações. Teóricos como Fantin (2018), Santaella (2013), Soares (2009), Moran (2006), Valente (2000), dentre outros autores, que têm discutido a questão da alfabetização na era das mídias digitais, trouxeram fundamentação às questões. A pesquisa de campo demonstrou que a formação dos professores não consegue abranger toda a dinâmica de informações trazidas pelas mídias e os professores não conseguem integrar os conteúdos previstos em seus programas de ensino aos conhecimentos que as crianças trazem de suas experiências com as mídias digitais. Diante disso, propôs-se a criação de um produto que trouxesse outras possibilidades de alfabetização, a partir da utilização de palavras, símbolos e ícones que circulam nas mídias e que se encontram em livre acesso de qualquer criança desta geração.

**Palavras-chave:** Formação de Educadores. Alfabetização. Geração Centennials.

**Abstract:** This article discusses the formation of educators to work in early childhood education, especially, discusses the challenges of literacy children born from the second decade of this century, the so-called “Centennials generation”, that is, the generation that was born with a smartphone in hands. The questions addressed here are part of the results of a research carried out with the Professional Master’s Program in Education of the Federal University of Tocantins, which aimed to analyze the literacy methods still used today and compare with what children deal with daily, through media and mobile devices, and the knowledge they build on these interactions. Theorists such as Fantin (2018), Santaella (2013), Soares (2009), Moran (2006), Valente (2000), among other authors, who have been discussing the issue of literacy in the age of digital media, have given grounding to the issues. Field research has shown that teacher education cannot encompass all the dynamics of information brought by the media and teachers cannot integrate the content provided in their teaching programs with the knowledge children bring from their experiences with digital media. Given this, it was proposed to create a product that would bring other possibilities of literacy, from the use of words, symbols and icons that circulate in the media and are freely accessible to any child of this generation.

**Keywords:** Educator Training. Literacy. Centennial Generation.

## Introdução

O mundo contemporâneo vem sofrendo profundas mudanças organizacionais, econômicas, culturais e sociais, advindas da presença marcante de diversos aparatos tecnológicos, os quais acabam modificando a maneira de pensar, conhecer e interagir das sociedades e culturas. Com as mudanças ocorridas nos meios e nas formas de comunicação, a escola precisou também adentrar ao contexto das mídias digitais, uma vez que as crianças que atualmente estão em fase de alfabetização, pertencem à chamada geração *Centennials*.

De acordo com Totta (2017) “Centennials” são denominadas as pessoas nascidas a partir de 1997. Estas pessoas pertencem à primeira geração que cresceu em pleno *boom* tecnológico. Nasceram com um smartphone conectado à internet nas mãos e não conheceram a vida sem internet e mídias sociais. Para as crianças desta geração o uso de e-mail já está ultrapassado, pois são imediatistas na busca por resolver seus problemas não se conformariam a esperar uma resposta de e-mail. Preferindo recorrer a meios mais rápidos.

Esta realidade não deve passar despercebida pela escola, uma vez que as crianças, indiferentemente da classe social a que pertencem, têm contato e acesso ao mundo tecnológico cada vez mais cedo, a começar pelos brinquedos que são cada vez mais inteligentes, mais frenéticos e mais interativos. Diversos outros recursos midiáticos sofisticados são manuseados pelas crianças que, por meio do simples ato de “clique” se colocam em interação com um mundo cheio de coisas interessantes: desenhos animados, jogos, músicas, imagens e histórias. Tudo isso, leva as crianças a se aventurarem em ambiente novo, desconhecido e desafiador, totalmente em contraposição aos métodos de aprendizagem que lhes são sugeridos pela escola.

Foi em torno destas questões que este trabalho se desenvolveu. Ou seja, buscou por aprofundar a temática da alfabetização no contexto da cibercultura, como algo determinante que impele aos educadores e a escola a fomentarem novas formas de alfabetização, em oposição ao modelo de alfabetização tradicional até em então vigente e aceita. Cabe assinalar que, conforme Levy (1999, p. 17), Cibercultura é o “conjunto de técnicas materiais e intelectuais, de prática, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”.

O descompasso no processo de alfabetização foi o problema visualizado que impulsionou esta pesquisa. Percebeu-se que a escola ainda busca alfabetizar crianças midiáticas com a utilização de modelos tradicionais, ou seja, a partir da apresentação de letras, sílabas, palavras, por meio de abecedários e cartilhas, cujas figuras dos objetos que correspondem às letras do alfabeto nem sempre fazem parte das vivências e das interações da criança desta geração.

Sabe-se que a concepção de sujeito alfabetizado mudou, não bastando mais apenas aprender a ler e a escrever contextos simples. Hoje, é necessário ir além da aquisição da decodificação de signos, é preciso fazer uso da leitura e da escrita na sua amplitude, como função social nas atividades do cotidiano, ou seja, trilhar pelo caminho do letramento, sobretudo, do letramento digital. Portanto, considera-se que, desde a etapa da alfabetização, as mídias digitais devam ser grandes aliadas do professor, auxiliando-o no processo de alfabetização e letramento das crianças.

A observação de algumas práticas de alfabetização fomentou a hipótese de que muitos professores, inseridos na cultura das mídias digitais, não estão alheios a elas, porém, não sabem aproveitá-las de maneira eficaz no desenvolvimento pedagógico em sala de aula. Acredita-se também que os recursos de informática podem e devem ser utilizados pelos professores, como base para enriquecer o trabalho pedagógico, auxiliando-os na revisão, ampliação e modificação das atuais formas de ensinar e aprender desde a fase da alfabetização.

Diante disso, propôs-se a investigar quais as concepções e práticas dos professores alfabetizadores quanto à inserção das mídias digitais no processo de alfabetização de crianças. E, a partir dos resultados, apresentar, como contribuição técnica, um produto (software, recurso didático, jogo, aplicativo) que pudesse oferecer com situações didáticas para a alfabetização através da utilização de ícones ou símbolos digitais convergentes.

Colocadas essas questões em discussões, recorreu-se a vários autores em busca de aporte teórico, tanto para a temática da alfabetização quanto para o papel da escola em tempos de cibercultura. Nesse aspecto, Moran (2013) adverte que as escolas precisam familiarizarem-se com as transformações e avanços da contemporaneidade, e que,

A escola precisa reaprender a ser organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora, ela é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e alunos. Não há receitas fáceis nem medidas simples. Mas a escola está envelhecida em seus métodos, procedimentos e currículos. (MORAN, 2013, p. 12).

Pelo que se lê no excerto acima, entende-se que o ambiente educacional precisa assumir a formação de indivíduos para viver na complexidade do mundo atual desde o processo de alfabetização, já com a inclusão e a utilização dos recursos tecnológicos, construindo uma aprendizagem inovadora que oportuniza a criança a estar inserida na cultura digital.

Para atender as demandas da pesquisa e atingir os objetivos propostos, optou-se por realizar uma pesquisa de natureza qualitativa, cuja metodologia tem a interpretação como foco principal, havendo, assim, um interesse em interpretar a situação em estudo, sob o olhar dos próprios participantes. Para instrumento de pesquisa, fez-se uso de entrevista semiestruturada, com o intuito de se buscar a concepção dos professores, partícipes do processo, acerca da alfabetização de crianças nesta era de cultura midiática.

A partir da análise dos dados pode-se adiantar o que os resultados apontaram que as crianças chegam na escola com muitos conhecimentos adquiridos nos meios informacionais, são sujeitos inseridos numa cultura digital, onde os textos mesclam palavras, elementos pictóricos e sonoros e que, infelizmente, a escola nem sempre anda no mesmo compasso. A análise desta realidade, induziu à proposição de uma colaboração técnica que pudesse oferecer sugestões de alfabetização convergente com o atual contexto tecnológico do mundo midiático.

Este artigo se organizado da seguinte forma: primeiramente discute-se sobre alfabetização e letramento em contextos de cibercultura; depois sobre a alfabetização de crianças Centennials; apresenta-se, em seguida, dados da pesquisa de campo e, por fim, expõe-se o formato de um produto midiático instrucional, como contribuição técnica na busca da resolução do problema.

## **Alfabetizar e letrar na era digital**

A alfabetização, no mundo atual, permeado pelas tecnologias da informação e comunicação, passa a ser um desafio que exige dos professores resiliência para contínua aprendizagem das múltiplas possibilidades ofertadas pelas mídias e habilidade para superar os modelos tradicionais. Isto porque, uma vez inseridos na sociedade do conhecimento e altamente tecnológica, torna-se necessário que, tanto o alfabetizando quanto o professor consigam inferir, compreender, criticar e transitar no mundo da escrita de forma que sejam capazes não só de:

[...] ler e escrever, enquanto habilidades de decodificação e codificação do sistema da escrita, mas, e sobretudo, de fazer uso real e adequado da escrita com todas as funções que ela tem em nossa sociedade e, também, como instrumento na luta pela conquista da cidadania plena. (SOARES, 2009, p. 33).

O que Soares aponta é uma concepção de multiletramentos, ou seja, a necessidade de realização de uma alfabetização que perpassa as paredes das salas de aula, uma vez que é uma prática que se realiza em diferentes espaços pedagógicos. Na sociedade tecnológica, cuja expansão amplia e facilita o uso de aparelhos e outros meios de comunicação e interação entre as pessoas e os conhecimentos do mundo, a concepção de alfabetização precisa ser revista. Já não mais se pensa uma alfabetização dos códigos alfabéticos de uma língua e seus usos dentro de um contexto de escrita e fala. Fantin (2007) questiona:

[...], em que medida o sujeito estará alfabetizado se não for capaz de ver, interpretar e problematizar as imagens da TV, de assistir e entender aos filmes, de analisar as publicidades criticamente, de ler e problematizar as notícias dos jornais,

de escutar e de identificar programas de rádio, de saber usar o computador, navegar nas redes e de produzir outras representações através de diversas mídias? (FANTIN, 2007, p. 5).

O inquietante é perceber que a Escola parece estar ainda mais preocupada com a alfabetização do que com o letramento. Isto é, está mais preocupada em ensinar o reconhecimento dos signos linguísticos que com a formação dos sujeitos em sua relação com o meio e com a cultura midiática.

Para Santaella (2013) o desenvolvimento tecnológico na contemporaneidade vem nos tornando seres ubíquos, uma vez que, devido à “hipermobilidade”, somos capazes de estar em algum lugar e ao mesmo tempo, fora dele essa capacidade nos torna pessoas “presentes e ausentes”. E a Escola, para não ficar alheia a esta realidade, deveria buscar inserir as mídias digitais definitivamente ao processo de alfabetização, atendo-se a:

educar para usos democráticos, mas progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. Quando a criança chega à escola os processos fundamentais de aprendizagem já estão sendo desenvolvidos de forma significativa. Urge também a educação para as mídias, para compreendê-las, criticá-las e utilizá-las de forma mais abrangente possível. (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2006, p. 47).

Isso significa que o processo de alfabetização não só deve proporcionar que os alunos acessem os conteúdos produzidos pelas mídias digitais, mas, também, que os oportunizem a serem competentes para processarem as informações e avaliarem as suas qualidades; que sejam capazes de resolver problemas do cotidiano, pensar criticamente e, assim, participarem ativamente da comunidade global.

O professor deve cuidar para que a sua atuação didática com as mídias digitais não se restrinja ao ato de ligar e desligar o computador. É preciso conhecer as oportunidades pedagógicas que as mídias digitais podem oferecer. Valente (1996) apresenta o quanto a aula pode ser atrativa, instigadora, descontraída e construtiva com o uso de tecnologias:

Os sistemas computacionais apresentam hoje diversos recursos de multimídia, como cores, animação e som, possibilitando a apresentação da informação de um modo que jamais o professor tradicional poderá fazer com o giz e quadro negro mesmo que use o giz colorido e seja um exímio comunicador. (VALENTE, 1996, p. 3).

Valente (Op. cit.) ressalta também a necessidade de o professor aliar a sua prática pedagógica à inovação e à criação a partir das mídias digitais. O mesmo pode e deve fazer usos de *aplicativos* para celulares, *tablets* e computadores, pois estas são ótimas ferramentas pedagógicas que ajudam a desenvolver a autonomia e criatividade dos alunos seja em sala de aula ou em atividades extracurriculares.

Teberosky (2005), quanto a esta questão, destacou que:

O micro permite aprendizagens interessantes. No teclado, por exemplo, estão todas as letras e símbolos que a língua oferece. Quando se ensina letra por letra, a criança acha que o alfabeto é infinito, porque aprende uma de cada vez. Com o teclado, ela tem noção de que as letras são poucas e finitas. Nas teclas elas são maiúsculas e, no monitor, minúsculas, o que obriga a realização de uma correspondência. Além disso, quando está no computador o estudante escreve com as duas mãos.

Os recursos tecnológicos, no entanto, não substituem o texto manuscrito durante o processo de alfabetização, mas com certeza o complementam. (TEBEROSKY, Apud GENTILE, 2018).

E sobre o computador, Soares (2002) destaca que o espaço da escrita é a tela; ao contrário do que ocorre no papel do contexto digital a escrita e a leitura trazem uma outra disposição, o chamado hipertexto que possibilita uma escrita e leitura multilinear e multisequencial, onde se pode acionar vários *links* e nós. Enfim, é um mundo de possibilidades e a escola deve buscar apropriar-se dele.

De fato, as novas tecnologias têm gerado mudanças na vida das pessoas, trazendo novas práticas e uma nova possibilidade de linguagem humana, que mistura o visual, o verbal e o sonoro. E, neste sentido, surge um novo tipo de letramento, chamado de letramento digital, o qual, “define-se de maneira especial como um estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem as práticas de leitura e de escrita no papel”. (FRADE, 2002, p. 151).

Nesta direção, Xavier (2007), afirma que:

quando, ao referir sobre o letramento digital, apresenta como um conjunto de habilidades presentes na sociedade de hoje, relacionadas diretamente com o exercício da cidadania, o que requer a incorporação de novas práticas de leitura e de escrita, práticas estas que diferem das tradicionais, pois imersos na cibercultura, podemos realizar em formato digital por meio das telas de computadores, telefones celulares, *ipods*, *tablets*, o que “pressupõe assumir mudanças no modo de ler e escrever os códigos e o sinais verbais e não verbais, como imagens e desenhos. (XAVIER, 2007, p. 135).

Assim, percebe-se a necessidade de que a escola supere de vez o processo tradicional de alfabetizar e procure inserir o uso de mídias digitais ao fazer pedagógico, uma vez que a escola não é um espaço isolado, quer queira ou não, está inserida na sociedade tecnológica e na era da cibercultura. O letramento digital não é só a apropriação de uma tecnologia, mas saber fazer uso efetivo das práticas de leitura e escrita que circulam no meio digital e que as crianças, cada vez mais cedo, têm acesso.

## **As crianças e a alfabetização através das mídias**

As tecnologias digitais passaram a fazer parte da vida da geração jovem e a moldar a maneira de aprender, trabalhar, socializar, escolher coisas e até de viver. Nesse cenário, é preciso repensar a prática pedagógica em turmas de alfabetização, uma vez que a geração das crianças de hoje já nasceu em uma cultura globalizada, grafocêntrica e altamente tecnológica, requerendo o rompimento da barreira do processo mecanizado da alfabetização, por meio da escola, para uma perspectiva de alfabetizar e letrar em tempo de cultura digital.

Assim, não é admissível que o aluno de hoje seja capaz apenas de ler e escrever. Espera-se que saiba compreender o funcionamento do sistema alfabético e que seja capaz de utilizá-lo em suas práticas diárias, dominando habilidades tais como: ler jornais, redigir textos, interpretar obras literárias, utilizar computadores, acessar internet e outros meios de comunicação e informação.

Silva (2004) salienta que alfabetizar e letrar, em uma sociedade hodierna demanda dos professores a inserção dos recursos tecnológicos, os quais são muito valiosos no processo de tornar a alfabetização instigadora, lúdica e significativa. Portanto, o ideal é que os professores superem a tecnofobia e estejam abertos a essa nova realidade.

O contato desde cedo das crianças com as tecnologias mostra que estamos num caminho sem volta, o que nos leva a repensar nossa prática pedagógica em turmas de alfabetização, não sendo mais aprovado o uso de propostas tradicionais livres de situações de convergência entre mídias, é o que pensam Couto e Silva (2008). Segundo esses autores, os alunos estão conectados e operam em rede a partir dos desenhos animados, videogames, filmes, websites, blogs, jogos eletrônicos, brinquedos etc.

Nesta mesma direção, caminha Brougère (1995), quando já apontava que a mídia digital desempenha, nas sociedades ocidentais, um papel considerável, transformando a vida e a cultura lúdica das crianças. Essa reflexão faz crer que é preciso aliar à alfabetização tradicional situações didáticas que contemplem também a realidade das mídias digitais, não se limitando a proposições didáticas apresentadas pela maior parte dos materiais didáticos atualmente disponíveis.

É preciso que o professor ouse e procure explorar outras possibilidades pedagógicas, levando a criança a se conectar também com o mundo real e social, pois as crianças das duas últimas décadas estão crescendo e encontram à disposição todo um aparato tecnológico acessível na sociedade, como: o controle remoto da televisão, o mouse do computador, as redes sociais, o telefone celular, o *iPod* etc.

Certamente hoje, mais do que nunca, é preciso repensar a prática escolar vigente, pois o que se tem observado na escola, por um lado, é uma carência generalizada em relação ao uso de novas tecnologias em atividades didáticas voltadas para a alfabetização. Por outro lado, vê-se que os alunos estão, o tempo todo, interagindo com esses recursos e possuem toda uma vivência e conhecimento quanto ao manuseio tecnológico, fato que pode ser observado através do jeito de falar, ao fazerem uso de jargões e outro termos que circulam no universo midiático e, sobretudo, na forma como agem diante de um problema.

Assim, temos questionado se não seria mais útil a utilização do formato das letras que circulam nas redes sociais em atividades da ação alfabetizadora. Teberoski e Colomer (2003, p. 31) advertem que: “Com a difusão do uso da informática, entramos em uma nova etapa cultural: a era digital. Essa realidade não passa despercebida às crianças”. Mas parece que passa despercebida por muitos educadores, ainda.

## **A pesquisa de campo**

Com a finalidade de perceber qual a concepção que professores alfabetizadores têm sobre a alfabetização e quanto à utilização de mídias digitais como aliadas ao processo, realizou-se uma pesquisa exploratória, com procedimento de pesquisa de campo e abordagem qualitativa, subsidiada com os instrumentos da entrevista semiestruturada.

Os sujeitos da pesquisa foram professores alfabetizadores de um Colégio privado e confessional católico que oferta ensino nos níveis de educação infantil ao pré-vestibular, atendendo cerca de 1.200 alunos distribuídos nos turnos matutino e vespertino. O Colégio oferece à comunidade escolar ambientes especiais propícios ao desenvolvimento do processo de aprendizagem e recursos pedagógicos variados. Além disso, possui uma satisfatória infraestrutura física e tecnológica, primando por dar suporte adequado ao processo de ensino-aprendizagem.

As entrevistas semiestruturadas foram realizadas com sete professoras que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, as quais serão referenciadas aqui como professoras A, B, C, D, E, F e G. Às mesmas foi solicitado que respondessem oralmente a uma entrevista. A escolha desta técnica de coleta de dados tendo em vista que o objetivo da pesquisa é a obtenção de informações a respeito das concepções das professoras entrevistadas, ou seja: identificar a concepção das professoras sobre o processo de alfabetização em tempos de mídias digitais.

Depois de realizadas as entrevistas com as sete professoras passou-se a analisar a percepção destas quanto a utilização das mídias digitais no processo de alfabetização. Antes, porém, obteve-se informações a respeito da formação, tempo de serviço e o que pensam sobre a alfabetização de um modo geral.

Das sete, a professora mais nova na profissão, atua apenas há três anos. As demais têm mais de dez anos, sendo que uma está a serviço há trinta anos. Quanto à formação, todas têm graduação, sendo cinco em curso de Pedagogia e apenas duas, são formadas em Letras.

Dos dados apresentados acima, pode-se recolher informações importantes, como, por exemplo, o fato de que todas as professoras possuem formação de nível superior. Outro fator importante é em relação a prática em turmas de alfabetização: a entrevistada que tem maior tempo de serviço, inclusive já está aposentada continua a serviço na mesma escola por paixão à profissão. Para Tardif (2012), o saber da experiência do professor é de certa forma o alicerce que sustenta o seu fazer docente.

Pode-se chamar de saberes experienciais o conjunto de saberes atualizados, adquiridos e necessário no âmbito da prática da profissão docente e que não provem das instituições de formação nem dos currículos. Estes saberes não se encontram sistematizados em doutrina ou teorias [...] constituem a cultura docente em ação. (TARDIF, 2012, p. 49).

Com base nas reflexões de Tardif (2012), pode-se inferir que as concepções das professoras são provenientes dos conhecimentos e ensinamentos aprendidos na vida prática junto à família, na sociedade e nas experiências do fazer docente. Isso ficou evidente nas respostas das entrevistadas quando perguntamos a cada uma: *“Quais as concepções sobre a alfabetização?”*

Frente a esta pergunta foi possível identificar que as mesmas compreendem o processo de alfabetização para além do aprendizado da leitura e da escrita mecânica. Ou seja, as professoras entrevistadas concebem que não basta que os alunos aprendam a codificar e decodificar a escrita, é preciso fazer uso adequado da leitura e da escrita na vida em sociedade, cabendo a estes utilizarem o material escrito com a habilidade de interpretar e posicionar-se de forma crítica diante da realidade. Como se pode ver nas seguintes falas:

*- A alfabetização vai além de aprender a desenhar e decifrar letras. Ela deve ser estimulada a aprender, a entender e a criticar o que está sendo lido de maneira lúdica para que a prática se torne prazerosa. Na ação alfabetizadora, deve se fazer uso também das novas tecnologias.* (Profª B).

*- Alfabetizar vai além de compreender símbolos e utilizá-los como código de comunicação. Alfabetizar é estimular a criança a aprender, a conhecer um mundo novo cheio de descobertas, onde o educando se permite construir novos saberes e valorizar saberes aprendidos.* (Profª G).

Pelas respostas, identificamos que as professoras defendem a proposição de atividades significativas relacionadas ao uso da língua em situações reais, utilizando-se de textos significativos e contextualizados, sem limitar-se a atividades de memorização, repetição ou cópias, constituindo a base do processo de alfabetização, como a resposta da entrevistada “A” que disse: *“A alfabetização é um processo de conhecimento do dia-a-dia do aluno e aprendizagem.”* Além disso, as mesmas compreendem a importância do caminhar conjunto da alfabetização e do letramento.

*- A alfabetização é um processo de conhecimento, não apenas de códigos linguísticos, mas de um contexto amplo do que está a sua volta. É levar a criança a compreender e saber utilizar o sistema alfabético da escrita associado ao letramento de ler e escrever de forma que o indivíduo se torne simultaneamente alfabetizado e letrado.* (Profª E).

As entrevistadas também relacionaram a alfabetização a algo inerente ao processo de desenvolvimento da criança, como nas respostas a seguir:

*- Ela é de fundamental importância no desenvolvimento da criança.* (Profª C).

*- Consiste no desenvolvimento das capacidades cognitivas.* (Profª D).

Um fator relevante extraído do contexto de uma professora é que com o intuito de contribuir para o processo de alfabetização e letramento, os professores devem fazer uso de diversas metodologias, como, a exemplo, o uso das tecnologias. Conforme Mello e Ribeiro (2004, p. 174), *“em termos das experiências com leitura-escrita verifica-se que ler e escrever usando o teclado pode ser (na visão das crianças) um grande “barato”, mesmo para os que ainda não reconhecem as letras do alfabeto”*.

Assim, é certo que as novas tecnologias estão causando um grande impacto na aprendizagem da língua escrita, e as entrevistadas sabem disso, conforme pode-se abstrair de suas falas, quando perguntadas: *“O que acham do uso das mídias digitais no processo de alfabetização?”*

As respostas das entrevistadas deram a entender que percebem a importância de aliar as mídias digitais à prática alfabetizadora, bem como a capacidade desta associação como potencializadora no processo de alfabetização, como nas seguintes falas:

*- As mídias digitais podem ser nossas aliadas se soubermos utilizá-las, pois nossos alunos têm contato direto com as mesmas.* (Profª A).

*- As mídias têm ganhado um espaço significativo na educação e alinhada a alfabetização favorece o aprendizado.* (Profª C).

*- Acredito que as mídias podem ser grandes aliadas, se forem utilizadas de forma correta e consciente, pois as crianças têm contato diariamente com essas.* (Profª E).

De fato, na sociedade atual, as crianças antes mesmo de saberem ler e escrever já reconhecem letras, números e outros símbolos através de jogos de computador. Cabe à escola prover atividades significativas para prender a atenção deste aluno que está em processo de aquisição da leitura e da escrita, como bem disseram as professoras “D” e “G”:

- *Difícilmente conseguiremos distanciar esses meios da realidade das nossas crianças, cabendo a cada educador o conhecimento e o domínio de práticas voltadas para essas mídias.* (Profª D).

- *A tecnologia já está presente em como o aluno enxerga o mundo. Os tablets, celulares e jogos são muito atrativos, um verdadeiro parque de diversões, tornando a descoberta muito prazerosa.* (Profª G).

Em atividades desenvolvidas no laboratório de informática da Escola os professores podem ainda identificar o nível que cada criança se encontra no processo de alfabetização, vez que, ao manusearem o teclado, será possível identificar como que os alunos se posicionam frente ao processo da escrita, enquanto forma de linguagem, conforme a compreensão das seguintes entrevistadas:

- *Facilita a compreensão da linguagem existente no cotidiano da alfabetização.* (Profª B).

- *As mídias digitais são suportes pedagógicos que estimulam o processo de ensino aprendizagem de uma forma mais lúdica e interativa.* (Profª F).

Portanto, o uso das mídias digitais no processo de alfabetização pode tornar a aula mais atrativa, descontraída e construtiva, o que reforça que é preciso inovar para atrair a atenção dos alunos de hoje, conhecido como *nativos digitais*.

Percebe-se que a tecnologia é um grande avanço no mundo, um dos campos que mais tem crescido. Seu enorme poder de comunicação tem rompido barreiras de espaço e tempo como nenhum recurso foi capaz até os dias de hoje. A cada dia que passa ela ocupa um espaço cada vez maior na linguagem, na cultura, na vida do ser humano e principalmente nas práticas educativas. O computador se infiltra nos assuntos do dia-a-dia do cidadão e pode ser considerado como um invento capaz de alavancar a educação. (MELLO e RIBEIRO, 2004, p. 170).

Essa realidade, apresentada pelos autores acima citados, foi destacada na fala de todas as professoras entrevistadas, as quais foram unânimes em afirmar que os alunos já chegam na sala de aula conhecendo e possuindo *smartphones* e *tablets*, Assim, é preciso que o professor tenha conhecimento, esteja atualizado com esse “*mundo*” e faça uso dele como recurso pedagógico, possibilitando o desenvolvimento de atividades estimuladoras e interativas.

Outras perguntas foram feitas, como: se costumavam fazer uso do laboratório de informática; se utilizavam algum software como recursos pedagógico; quais as dificuldades encontradas quanto ao uso do laboratório de informática e se viam alguns aspectos positivos do uso do computador/mídias na alfabetização de crianças. Estas demais perguntas e suas respostas não foram tratadas aqui, pois o foco destas reflexões recaiu sobre as concepções e sobre o produto que foi produzido depois.

Como visto nesta pesquisa, todos os professores apresentaram, de forma clara, a sua concepção quanto à inserção do uso do computador (e outras mídias digitais) no processo de alfabetização, considerando-a como positiva, o que nos leva a perceber que os mesmos reconhecem a grande relevância destas. Ademais, compreendem que para ser um componente efetivo desta nova realidade do mundo letrado, é preciso saber fazer uso dos aparatos tecnológicos, tornando-se um bom navegador e um bom pesquisador.

### **Alfabetizar no contexto da Cibercultura: Uma Proposta**

O contato desde cedo das crianças com as tecnologias mostra que o caminho é sem volta, o que leva a se repensar a prática pedagógica em turmas de alfabetização, não sendo mais aprovado o uso de propostas tradicionais livres de situações de convergência entre mídias (COUTO; SILVA, 2008). Ainda segundo esses autores, os alunos estão conectados e operam em rede a partir dos

desenhos animados, videogames, filmes, *websites*, *blogs*, jogos eletrônicos, brinquedos dentre outros.

Brougère (1995) reflete que a mídia digital desempenha, nas sociedades ocidentais, um papel considerável, transformando a vida e a cultura lúdica das crianças. Esta reflexão faz crer que é preciso aliar à alfabetização tradicional, situações didáticas que contemplem também a realidade das mídias digitais, não se limitando a proposições didáticas apresentadas pela maior parte dos materiais didáticos, atualmente disponíveis.

Diante disso, é preciso que o professor ouse e procure explorar outras possibilidades pedagógicas, levando as crianças a se conectarem também com o mundo real e social, pois a geração do nascidos nas duas últimas décadas - *Centennials* - estão crescendo e **têm acesso a** todo um aparato tecnológico disponível na sociedade, tais como: o controle remoto da televisão, o mouse do computador, as redes sociais, o telefone celular, o *iPod* etc.

A maioria dos estudantes desta era estão imersos nesses recursos e possuem toda uma vivência e conhecimento quanto ao manuseio tecnológico, o que se pode comprovar diariamente observando-os quanto ao jeito de falar, ao fazer uso das linguagens, gírias e da forma acelerada diante de algum problema a resolver.

A compreensão quanto a este contexto, provocou a inquietação: E por que não utilizar o formato das letras que circulam nas redes sociais em atividades na ação alfabetizadora? Teberoski e Colomer (2003, p. 31) advertem que: “Com a difusão do uso da informática, entramos em uma nova etapa cultural: a era digital. Essa realidade não passa despercebida às crianças”.

De fato, as linguagens das mídias estão cada vez mais presentes na vida das crianças e a escola precisa trabalhar com essa nova realidade. Então, é sábio não se esquecer que os jogos educacionais, segundo Coscarelli e Ribeiro (2005), por serem *softwares* têm uma boa aceitação juntos aos alunos, devido sua ludicidade e a capacidade em desenvolver habilidade de aplicação de seus conhecimentos, por meio do seu envolvimento com o ambiente do jogo.

Os dados da pesquisa de campo, de onde se abstraiu as concepções de alguns professores quanto à inserção das mídias digitais no processo de alfabetização, assim como os relatos das professoras entrevistadas, demonstraram a necessidade de se repensar a prática escolar vigente. O que se observou foi uma carência generalizada em relação ao uso de novas tecnologias em atividades didáticas voltadas para a alfabetização. tudo isso fortaleceu ao propósito de construir algo que trouxesse uma contribuição técnica inovadora.

A produção técnica criada a partir daquilo que foi observado durante a pesquisa foi um aplicativo contendo um conjunto de processos instrucionais que podem ser realizadas com os alunos, a partir de recursos lúdicos e tecnológicos que contribuam para o processo de alfabetização nesta era em que a cultura das mídias é dominante. O produto é composto por uma sequência de cinco situações didáticas, sendo três jogos, um glossário de símbolos utilizados cotidianamente na internet e um alfabeto com as letras iniciais de ícones midiáticos.

Os três jogos com a marca, “Encontre as letras”, “Jogo de memória” e “Ache as palavras”, foram propostos com o objetivo de auxiliar os professores no processo de alfabetização de forma lúdica, ou seja, por meio de brincadeiras onde letras e palavras do alfabeto já eram conhecidas pelas crianças em suas interações com aparelhos tecnológicos e o mundo virtual.

Dos três jogos, selecionou-se o jogo “Achem as palavras” para exemplificar neste artigo. O que jogo é um *game* de Passa-Tempo no velho e conhecido estilo caça-palavras. Ele está dividido em níveis e, a cada nível jogado, é liberado o próximo nível, sendo cinco níveis para esta versão. Seguindo também a proposição didática dos jogos anteriores, as palavras são de contextos do mundo tecnológico. A primeira tela traz a sequência dos níveis e a palavra “start” (iniciar). Ao clicar na palavra start passa-se para a tela seguinte, na qual aparece um tabuleiro de letras aleatórias e ao lado as palavras a serem encontradas.

Figura 1 - Layout da tela com o tabuleiro de letras.



Fonte: Elaborado pelas autoras (2018).

Outro recurso foi a elaboração de um “Glossário” com trinta e três termos e ícones midiáticos, cuja proposição foi a de que, o mesmo, pudesse desempenhar o mesmo papel que os glossários de qualquer ciência. No caso deste, criou-se uma tabela com duas colunas: Uma com um ícone, geralmente bem conhecido pelas crianças, como  (Youtube), por exemplo. Na segunda coluna a palavra “Youtube”, que ao ser clicada pode-se seguir o link de acesso que leva ao canal: <https://www.youtube.com/>. Assim foi feito com todas as palavras que compõem o Glossário.

Figura 2 – Ex. do Glossário de ícones digitais.

ICONE DIGITAL	NOME
	YOUTUBE
	PLAYKIDS
	NETFLIX

Fonte: Elaborado pelas autoras (2018).

A última seqüência do aplicativo é o “Alfabeto midiático” e, acredita-se tratar de uma elaboração inovadora, uma vez que a proposta apresenta as letras do alfabeto em consonância com as palavras que circulam no meio digital. Ora, considerando-se que hoje até as relações com o brincar são contempladas com a presença de textos midiáticos, então, por que continua-se ainda apresentando como única forma a proposição do alfabeto tradicional? Nos moldes daqueles em que “Pedro viu a foca”, quando, na maioria das vezes, “Pedro nunca viu uma foca”, mas certamente navega nas redes sociais e identifica, com muita facilidade, o  do facebook. Ou seja, Pedro não brinca com a foca, mas tem página no facebook e adora postar lá seus jogos preferidos.

As crianças pertencentes à geração *Centennials* e viventes em uma sociedade midiaticizada, chegam às salas de aulas, acostumadas, desde cedo, a um ambiente repleto de informação e estímulos sensoriais. Nesse caminho, as tecnologias têm se apresentado como propulsoras de novas práticas pedagógicas, logo, a escola terá que trilhar pelo mesmo percurso, não se distanciando da realidade que estamos inseridos, onde tudo está conectado.

Diante dessa realidade, é preciso que a sala de aula prepare o indivíduo para o mundo. E, se o mundo é permeado de tecnologia da informação, a sala de aula também deveria fazer uso de todos os aparatos tecnológicos desde a alfabetização. É nessa perspectiva que se assenta o ponto

central do Produto aqui proposto: sugerir um abecedário, cujas letras deixam de lado a tradicional forma de apresentação do alfabeto, geralmente encontrado em cartilhas famosas (“a” de abelha; “b” de bola; “c” de casa; “d” de dado etc.), e passam a mesclar as letras com palavras que nomeiam ícones que circulam nas mídias digitais familiares às crianças.

**Figura 3** - Lista de letras e ícones que compõe o alfabeto midiático.

Letra do alfabeto	Ícone midiático	Significado
A		ANDROID
B		BING
C		CHAT
D		DISLIKE
E		EVERNOTE
F		FACEBOOK
G		GOOGLE FOTOS
H		HANGOUTS
I		INSTAGRAM
J		JAVA
K		KICKSTARTER
L		LINKED - IN
M		MINEGRAFT
N		NETFLIX
O		OFFICE
P		PINTEREST

Q		QUIC TIME
R		RAM
S		SKYPE
T		TWITTER
U		USB
V		VINE
W		WHATSAPP
X		XBOX
Y		YOUTUBE
Z		ZIP

Fonte: Elaborado pelas autoras (2018).

Este alfabeto, fruto de um trabalho de pesquisa, não está acabado. Vê-se nele muitas outras possibilidades, inclusive na substituição dos ícones, conforme a idade das crianças a serem alfabetizadas. O produto, como um todo, colocou-se como um desafio sempre aberto a inovações. Porém, na medida em que se trabalhava nele, viu-se que ele ia ganhando corpo, tornando-se independente e se firmando como uma propriedade intelectual nova e inovadora que pede, inclusive, a requisição do registro de patente.

Por tudo isso, considera-se que o produto tenha relevância, uma vez que, como já foi mencionado por diversas vezes, as crianças de hoje precisam de um novo modelo de alfabetização, precisam ser alfabetizadas e letradas midiaticamente. Compreende-se que só assim, estarão preparadas e serão incluídas mais precisamente no mundo das relações sociais, do trabalho, das mediações e de outros contextos.

### Considerações

A sociedade vive um processo irreversível, a era da informatização, todos os ambientes encontram-se impregnados pela realidade virtual. Como afirma Dornelles e Pertille (2011), “o virtual criou carne e embora fazendo parte do ciberespaço apresenta-se como uma concretude”. Tudo isso abre um milhão de oportunidades novas e inovadoras que nos permitem a, a partir de um computador e da internet, ter acesso a livros, jornais, revistas ou qualquer outra mídia impressa ou digital; podemos assistir a vídeos, escolher, selecionar jogos educativos, participar de conversas, grupos, fazer pesquisas e aprender, que é o mais importante, em qualquer espaço.

Coscarelli (2005, p. 29) adianta que “ainda não precisamos trocar o lápis e a caneta pelo teclado, mas devemos aceitar essa troca como algo previsto para um futuro próximo”. Significa dizer que é requerido dos professores um domínio considerável desses recursos tecnológicos a fim

de que sejam capazes de utilizá-los de forma planejada e sistematizada. A responsabilidade pela condução do processo no uso de mídias como auxiliar da aprendizagem ficou evidente nas falas das professoras.

De fato, pois, partindo do princípio de que o processo de alfabetizar não deve ocorrer através de um só método e sim através de uma série de estratégias de ensino, o professor também deve fazer uso da tecnologia, vez que, a mesma faz parte do contexto da criança, e usada de forma planejada no processo educativo cria e oportuniza novas possibilidades pedagógicas. O aluno, por exemplo pode ter acesso a jornais, jogos, museus, zoológicos e a uma infinidade de situações que agregam conhecimento, tudo isso sem sair do lugar.

Ao analisar as concepções das professoras, procurou-se evidenciar àquelas relacionadas à: Formação Pedagógica e Tecnológica, Tempo de atuação no magistério, Utilização do Laboratório de Informática da Escola, Atividades desenvolvidas no laboratório de informática, Softwares educativos utilizados, Dificuldades encontradas quanto ao uso do laboratório de informática, Aspectos positivos do uso de mídias digitais no processo de alfabetização entre outros pontos.

A partir das respostas, foi possível perceber que as professoras investigadas são unânimes ao afirmar que não há como a escola negar aos alunos o acesso às tecnologias atuais e são conscientes de que o uso das mesmas requer planejamento e objetivos pedagógicos claros, caso contrário deixará de ser ferramenta de ensino e será usada como mero lazer.

Isto quer dizer que as mídias digitais contribuem no processo de alfabetização desde que sejam utilizadas de acordo com o planejamento realizado pelo professor, garantindo um maior estímulo para a realização de atividades de leitura e escrita, e uma complementação dos estudos realizados dentro e fora dos muros da escola, tornando as aulas mais atrativas.

Isso quer dizer também que o produto criado e apresentado como contribuição à escola e aos professores envolvidos na pesquisa, pode servir de bom incentivo e aliado ao processo de alfabetização de crianças Centennials, cujas formas de intersecção com o mundo não devem ser ignoradas pelos professores.

## Referências

BROUGERE, Giles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortex, 1995.

COLOMER, T. **Aprender a ler e a escrever**: uma proposta construtivista. Porto Alegre: Artmed, 2003.

COSCARELLI, C. V.; RIBEIRO, A. E. **Letramento digital**: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

COUTO, Edvaldo Souza; SILVA, Valdirene Cássia da. **Convergência cultural-midiática: as tecnologias e a fluidez da juventude na cibercultura**. In: ENECULT – ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 4., 2008. Salvador, BA. Anais/CD-ROM. Salvador: Cult, 2008, v. 1, p. 1-14.

COUTO, Edvaldo Souza; SILVA, Valdirene Cássia da. **Convergência cultural-midiática: as tecnologias e a fluidez da juventude na cibercultura**. In: ENECULT – ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 4., 2008. Salvador, BA. **Anais/CD-Rom**. Salvador: Cult, 2008, v. 1, p. 1-14.

DORNELLES, João Batista; PERTILE, Solange de L. **Laboratório de informática e sua esporádica utilização na escola Instituto Estadual de Educação Deputado Ruy Ramos**. 2011. Disponível em: <[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1626/Dornelles\\_Joao\\_Batista.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1626/Dornelles_Joao_Batista.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso em: 8 out. 2017.

FANTIN, Monica. **Alfabetização midiática na escola**. 2007. Disponível em: <[alb.com.br/arquivo-morto/edicoes\\_anteriores/anais16/sem05pdf/sm05ss15\\_06.pdf](http://alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais16/sem05pdf/sm05ss15_06.pdf)>. Acesso em: 17 ago. 2018.

GENTILE, Paola. **Debater e opinar estimulam a leitura e a escrita**. **Nova Escola**, 7 mar. 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/251/ana-teberosky-debater-e-opinar-estimulam-a-leitura-e-a-escrita> Acesso em: 20 maio 2018.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MELLO, Maria Cristina de; RIBEIRO, Amélia Escotto do Amaral (org). **Letramento: significados e tendências**. Rio de Janeiro: Wak, 2004.

MORAN, J. M. **Aprendizagem significativa**. Entrevista concedida ao Portal Escola Conectada da Fundação Ayrton Senna, publicada em 01/08/2008. Disponível em: [http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/educacao\\_inovadora/significativa.pdf](http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/educacao_inovadora/significativa.pdf). Acesso: Julho de 2018.

MORAN, J. M.; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10. ed. São Paulo: Papirus, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SILVA, Ezequiel Theodoro da. Leitura no mundo virtual: alguns problemas. In: SILVA, Ezequiel Theodoro da. (Org.) **A leitura nos oceanos da internet**. São Paulo: Cortez, 2004.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educ. Soc. vol.23 nº.81 Campinas Dec. 2002.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 4. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

TEBEROSKY, A; COLOMER, T. **Aprender a ler e a escrever: uma proposta construtivista**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

TOTTA, Sara. **Centennials: como lidar com a nova geração**. 2017. Disponível em: <<https://executiva.pt/centennials-lidar-nova-geracao>>. Acesso em: 17 ago. 2018.

VALENTE, J. A. Diferentes usos do computador da educação. In: VALENTE, J. A. (rg). **Computadores e conhecimentos repensando a educação**. Campinas (SP): UNICAMP-NIED, 1996.

Recebido em 31 de julho de 2019.  
Aceito em 4 de setembro de 2019.