

# Mídias, jogos e atividades digitais no ciclo de alfabetização: desafios a serem superados

Isabel Cristina Alves da Silva Frade - UFMG

Julianna Silva Glória - UNIVALE

Mônica Daisy Vieira Araújo- UFMG

Maria de Fátima Cafiero – Escola Municipal José Madureira  
Horta – Belo Horizonte

# Algumas indagações e questões teóricas

- ▶ Relação das crianças e dos adultos com as mídias na contemporaneidade
- ▶ Proteger?
- ▶ Ampliar o repertório de informação e trabalhar com tratamento da informação?
- ▶ Abordagem crítica do funcionamento das mídias e das instituições/estratégias que lhes dão suporte financeiro (publicidade), o papel que vêm desempenhando na sociedade e na sociabilidade?

# Algumas indagações e questões teóricas

- ▶ Tratar as mídias como constitutivas dos processos de representação e de produção da cultura
- ▶ Tratar a mídia como linguagem e como possibilidade de produção de sentidos ( múltiplas semioses a partir de múltiplas linguagens)

# Passado, presente e futuro



# Passado, presente e futuro

- ▶ O desenho de Gabriel Frade Carvalho, de 7 anos, nomeado por ele como “Passado, presente, futuro” mostra como ele constrói uma noção de tempo com os desenhos.
- ▶ Esse tipo de representação, possivelmente, seria muito mais difícil de ser construída, se ele fosse escrever um texto mostrando estas complexas relações.
- ▶ Além disso, ele usa esquemas como setas, pontilhados, assinatura e desenho para marcar sua autoria, revelando como se vale da multimodalidade, uma característica da linguagem mais acentuada na sociedade contemporânea, como consequência das mídias.
- ▶ Ao ouvir a música Negro Gato, de Erasmo Carlos, ele criou um “gato cyborg” e o urso tem uma “perna robótica”. Estas referências, certamente, ela não retira da escola, mas do contato com desenhos animados e outras mídias.

# “Guerra de comida”

---



# Guerra de comida

No desenho Guerra de Comida, Gabriel Frade Carvalho, 7 anos, explica com termos próprios os seus desenhos

- ▶ “Reifrango – está assim com os olhos e as sobancelhas para o lado, porque está mandando...”
- ▶ Sorvete ninja – está assim, como chinês, porque foi na China que inventaram o sorvete
- ▶ Os de baixo são a pimenta ninja, o MC copinho, a faca e a panela ninjas...

Digo, onde aprendeu isso menino? Ele me diz que foi nos desenhos animados.



# Algumas indagações e questões teóricas

Tecnologias digitais – convergência de mídias, de linguagens e alteração nos modos de comunicação. Todos os processos implicados na mídia podem ser objeto de trabalho crítico na escola e estão presentes nas tecnologias digitais.

A parte que se relaciona com os usos da escrita e da oralidade, nestes meios, deve ser nosso objeto de trabalho desde a infância.

As telas que vemos a seguir indicam que um site de jogo traz vários apelos de consumo, mostrando que há uma rede de produtos televisivos, musicais associados à mesma marca, a Discovery Kids, e vários tipos de linguagem como a sonoridade, ícones, movimento, texto, cores, ilustrações que jogam com diferentes sentidos.





discovery kids play!

Entrar



VIDEOS



JOGOS



PROGRAMAÇÃO



EVENTOS



PAIS

PUBLICIDADE

INFOGRAFIA INTERATIVA  
CLIQUE AQUI



NA ESCOLA



PUBLICIDADE

UOL música  
DEEZER

LANÇAMENTO



APROVEITE ATÉ  
60 DIAS GRÁTIS

OUÇA



**Entrar**

VÍDEOS

JOGOS

PROGRAMAÇÃO

EVENTOS

PAIS



**MISS MOON**



**5. Basquete de cadeira de rodas - Esportes Irados!** EPISÓDIO



**Biblioteca**



**7. O Barquinho - Peppa T6** EPISÓDIO



**23. Paz e Tranquilidade - Wissper** EPISÓDIO



**12. Fl da Lu**



Entrar

VIDEOS

JOGOS

PROGRAMAÇÃO

EVENTOS

PAIS



# JOGOS



Que monstro te mordeu? - Quebra-cabeça



Peg + Gato - Caixa de Fantasias



Que monstro te mordeu? - Jogos



As brincadeiras pelo mundo



Minicompetições



Tartaruga

# Questões conceituais relacionadas ao suporte

**Suporte textual** tem a ver centralmente com a ideia de um **portador** do texto, mas não no sentido de um meio de transporte ou veículo, nem como um suporte estático e sim como um *locus* no qual o texto se **fixa** e que tem repercussão sobre o gênero que suporta. De importância neste caso é a questão de saber qual é o grau de dinamismo do suporte. Admitimos que ele não é passivo e tem relevância no próprio gênero como tal, já que um texto em um ou outro lugar recebe influência desse lugar em que se situa (MARCUSCHI, p. 8, grifo do autor).

Estamos vivendo qual tipo de ruptura e continuidade no mundo da escrita, com as tecnologias digitais?

“é ao mesmo tempo uma revolução da modalidade técnica da produção do escrito, uma revolução da percepção das entidades textuais e uma revolução das estruturas e formas mais fundamentais dos suportes da cultura escrita.” Chartier (2002, p. 24)

Revoluções e mutações que ocorrem ao mesmo tempo na ordem técnica, cultural, nos modos de produção e nas formas de ler e escrever.

# Alguns conceitos que vem atravessando os estudos sobre o letramento e a cultura escrita no mundo digital

**Modo** “o modo é um recurso social e culturalmente criado para produzir significados... imagem, escrita, distribuição na página, palavra, imagem em movimento, gestos são exemplos de modos, todos eles utilizados em textos” . KRESS, Gunter e BEZEMER, Jeff.

A **multimodalidade** é o conjunto de modos envolvidos numa comunicação e, para compreendê-la, devemos considerar estudos relacionados à semiótica social e não apenas a uma visão linguística.

# Multimodalidade

Na multimodalidade que é o conjunto de modos “Devem-se considerar os modos de comunicação linguísticos – a escrita e a oralidade –, visuais – imagens, fotografias –, ou gestuais – apontar o dedo, balançar a cabeça negativa ou afirmativamente, por exemplo. Essa diversidade de modos de comunicação foi incorporada tanto pelos meios de comunicação mais tradicionais, como livros e jornais, quanto pelos mais modernos, como computadores, celulares, televisão, entre outros

Street, Brian. Glossário Ceale. p.229

# Interatividade

Interatividade é disponibilização consciente de um *mais comunicacional* de modo expressivamente complexo, ao mesmo tempo atentando para as *interações* existentes e promovendo mais e melhores *interações* – seja entre usuários e tecnologias digitais ou analógicas, seja nas relações ‘presenciais’ e ‘virtuais’ entre seres humanos (SILVA, 2001, p. 100)



# Usabilidade

O conceito relaciona-se ao desenvolvimento e uso produtivo de uma determinada tecnologia, sem desconsiderar sua estrutura, formato e conteúdo disponibilizado” (2001, *apud* FREIRE, 2003, p. 72). A partir de critérios da “usabilidade”, pesquisadores da área da ciência da computação realizam a avaliação do nível de interatividade do usuário com o *website*, o *software* ou qualquer dispositivo operacional. Essa medição abarca algumas categorias: facilidade com que o usuário aprende a lidar com as ferramentas do sistema; eficiência ou agilidade com que utiliza as ferramentas do sistema; memorização das ferramentas e tarefas do sistema; frequência e gravidade dos erros cometidos pelos usuários (RIBEIRO, 2003).

# Alfabetização digital

“... a criança precisa e pode dominar diferentes técnicas relacionadas ao que se chama de usabilidade: aprender a lidar com as ferramentas do sistema para ligar a máquina; compreender o teclado, seus símbolos e a função de cada tecla para além de digitar as letras; operar com a tela, interagir com ícones, localizar programas, manusear o mouse de adulto com suas mãos pequenas (sabendo que ele tem mais de uma função), arrastar, clicar e desenvolver operações cognitivas que permitam memorizar e internalizar tais operações.”

**FRADE, Isabel. Glossário Ceale. p.26**

# Alguns conceitos que vem atravessando os estudos sobre o letramento e a cultura escrita no mundo digital

Essas operações provocam efeitos nos escritos e na tela e, conseqüentemente, no conhecimento sobre o funcionamento mais técnico do novo instrumento de escrita. Esse tipo de alfabetização digital é um dos componentes do letramento digital, e ambos precisam ser ensinados na escola.

FRADE, Isabel. Glossário Ceale.p. 26

As tecnologias digitais, na forma como vêm se configurando, exploram cada vez mais recursos de multimodalidade que antes não se colocavam simultaneamente, no mesmo suporte.

# Relações com a alfabetização e com o letramento

A alfabetização tem que dialogar com os usos sociais da escrita, em novos suportes e com as culturas do mundo digital já produzidas e vivenciadas pelas crianças

Se os suportes da escrita alteraram a história do seu ensino (pena de ganso, lousa, lápis para lousa, pena metálica, lápis grafite, borracha, máquina de escrever, etc.) , como ignorar os efeitos da escrita com teclados e na tela do ambiente digital ?

# Perguntas que podemos fazer tendo em vista o uso do computador e outras tecnologias na alfabetização

- ▶ O que ocorre quando o sujeito constrói referências de uso dos textos nesse suporte/ambiente e, ao mesmo tempo, começa a ter familiaridade com a cultura impressa?
- ▶ Como se relaciona ou percebe esse novo texto digital e/ou a própria leitura e escrita, quando está em processo inicial de alfabetização
- ▶ Como as crianças se relacionam com os tipos de suportes da escrita manuscrita e com os instrumentos da tecnologia digital?

# Perguntas que podemos fazer tendo em vista o uso do computador e outras tecnologias na alfabetização

- ▶ Como as crianças lidam com as propriedades formais da escrita e com os gêneros textuais no suporte digital e na escrita manuscrita?
- ▶ Os professores alfabetizadores podem desenvolver atividades em ambiente digital como apoio à alfabetização?

# Sobre a Pesquisa

A pesquisa que desenvolvemos foi **financiada pela FAPEMIG/CAPES**, com duração de três anos, com **coordenação da FAE/UFMG/CEALE**, tem como título “Atividades e jogos digitais de alfabetização e letramento: estudo sobre o uso do computador e suas implicações como instrumento de alfabetização em sala de alfabetização no município de BH.”

# Objetivo geral da pesquisa

Refletir sobre as contribuições que a aplicação de atividades de alfabetização e letramento e jogos no computador proporciona ao sujeito-criança no processo inicial de alfabetização.



# Metodologia de Pesquisa

- Pesquisa qualitativa de abordagem dos sujeitos de estudo (alunos do ciclo de alfabetização) no laboratório de informática, em várias situações de desenvolvimento da leitura e da escrita.
- Equipe participante: pesquisadoras da universidade/bolsita de pesquisa e professora da escola básica (regente da turma pesquisada).
- As atividades desenvolvidas com as crianças são pensadas e elaboradas por essa equipe que compõe o grupo de pesquisa, levando em consideração o desenvolvimento e demanda da turma de alunos.

# Compartilhando dados de pesquisa

- ▶ Jogos e Atividades Digitais (Eixo de apropriação de escrita);
- ▶ História em Quadrinhos ( Eixo de Produção de Textos);
- ▶ Literatura digital/Digitalizada (Eixo de Produção de Leitura);

# Concepção sobre jogos digitais

Os jogos digitais contam com aspectos multimodais em sua construção, empregam recursos presentes em jogos , em geral, mas apresentam desafios relacionados ao ritmo e uso do tempo que são determinados pelo próprio jogo e pelo espaço digital. Para sua utilização os alunos precisam dominar elementos da usabilidade como clicar, usar mouse ou teclado e entender a estrutura do jogo. Um jogo digital na escola não é uma atividade livre. Sua escolha pelo professor deve ser intencional, planejada. Seu uso exige intervenção do professor para agrupar e mediar as situações que ocorrem durante a interação

# PLANO DE AULA – Jogos Digitais

**ATIVIDADE:** Jogos de alfabetização; Ficha com o nome

**DURAÇÃO:** uma aula

**DATA:**21/03/2014

**ANO:** 1º ano do ciclo de alfabetização

**CONTEÚDO:** Escrita do nome, do alfabeto e de palavras com sílabas canônicas

**EIXO:**Escrita

**Direitos de aprendizagem:** Conhecer o alfabeto; conhecer e digitar diferentes formas de letra; compreender a categoria gráfica e funcional das letras.

# PLANO DE AULA – Jogos Digitais

**OBJETIVOS PARA A PESQUISA** :reconhecer o laboratório de informática como espaço de aprendizagem sobre a escrita; saber o nível de conhecimento que os alunos têm sobre o uso do computador; desenvolver habilidade de uso do mouse; explorar o teclado;

**CONTEXTO DE APRENDIZAGEM**: laboratório de informática

**DESENVOLVIMENTO**:Os alunos concluem atividade de digitação do nome e realizam alguns jogos do site escolagames.com, a saber: Alfabeto de sabão, Pesca Letras e Brincando com as vogais; todos envolvendo o trabalho com as letras do alfabeto de forma lúdica e interativa.

**RECURSOS**:computador

NOME DO JOGO	ABC DAS LETRAS	ABCDÁRIO
TIPO DO SOFTWARE	Online/gratuito	Online/gratuito
HABILIDADES LINGÜÍSTICAS DE ALFABETIZAÇÃO	Saber identificar as vogais e as consoantes isoladas e em palavras.	Identificar qual letra inicia a palavra e saber soletrar a palavra correspondente à figura que é mostrada. Compreender diferenças entre a escrita alfabética e outras formas gráficas. Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras e textos. Reconhecer unidades fonológicas como início de palavras.
HABILIDADES RELACIONADAS AO USO DAS TECNOLOGIAS ENVOLVIDAS	Utilização da interface (teclado ou do mouse) para clicar, inserindo, nas lacunas, as vogais e as consoantes adequadas à formação do nome do objeto apresentado no jogo.	É necessário o domínio do mouse (interface) para clicar em cima da figura correspondente à letra inicial que aparece na tela. O usuário precisa ver, ouvir e clicar, escolhendo a opção correta.
IDADE/FASE INDICADA PELO SITE	Cinco/seis anos. Fase de alfabetização.	Crianças em processo de alfabetização.
SUPERVISÃO	Não necessita de supervisão da professora.	Não necessita de supervisão da professora.

**ENDEREÇO  
ELETRÔNICO**

<http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/abc/>

<http://discoverykidsbrasil.uol.com.br/jogos/abcdario/>

**DESCRIÇÃO DA  
FUNCIONALIDADE E  
COMENTÁRIOS**

Favorece a interatividade da criança com o jogo ao fornecer recursos como rotatividade de figuras, mudança automática do cursor, tela colorida, sonorização das letras (para acertos há um fundo sonoro diferente daquele utilizado para erros, o que permite ao jogador, especialmente aquele em fase de alfabetização, identificar se acertou ou se errou). Mas, não possui feedback para que o aluno compreenda o seu erro ou para ajudá-lo a acertar na próxima vez. O jogo é composto por três níveis: o primeiro corresponde às vogais. Aparece na tela uma nuvem e, dentro dela, ficam as vogais; embaixo, todas as letras do alfabeto(...).

As instruções do jogo são faladas e isso facilita o uso pela criança. O jogo é composto por níveis: 01 – principiante; 02 – intermediário; 03 – avançado; e 04 – final. É necessário que um adulto esteja perto para a instrução. A página é interativa, atraindo a atenção da criança ao mostrar a letra na tela e, em seguida, figuras. Necessário se faz saber a letra inicial de cada figura para clicar na correspondente à letra, que está na tela. As letras são aleatórias, mas na parte inferior da página, existe o alfabeto; e a criança tem a opção de escolher com qual letra quer brincar. No primeiro nível, aparece uma letra e, em seguida, é feita a seguinte pergunta: Qual desses elementos começa [por exemplo] com a letra “A”?(...)

# Concepção de atividades digitais

Considera-se como atividade em ambiente digital, toda a proposta que envolve escrita e leitura no computador, através de vários programas de texto e ambientes de interação. Embora algumas atividades possam ser concebidas e aplicadas de forma autônoma, elas dialogam com a proposta didática que está sendo trabalhada em sala de aula, podem fazer parte de um projeto mais amplo e estão localizadas numa cadeia mais ampla de trabalho com um tema ou conjunto de habilidades



# PLANO DE AULA - Atividade digitais

**ATIVIDADE:** Atividade de consciência fonológica

**DURAÇÃO:** Uma aula

**DATA:** 08/08/2014

**ANO:** 1º ano do ciclo de alfabetização

**CONTEÚDO:** unidade sonora das sílabas

**EIXO:** Apropriação de escrita

**Capacidades:** Reconhecer unidades fonológicas como sílabas e blocos sonoros.

# RESULTADO DE ATIVIDADE

**ANA** – **BANANA**



# RESULTADO DE ATIVIDADE



- ▶ Eu sou a ana clara eu tenho cabelos pretos e eu tenho olhos castanhos.

# Plano de Aula - História em Quadrinhos

## ▶ PLANO DE AULA

- ▶
- ▶ **ATIVIDADE:** História em quadrinhos
- ▶ **DURAÇÃO:** Mês de agosto- setembro/2015
- ▶ **DATA:**
- ▶ **ANO:** 2º ano do ciclo de alfabetização
- ▶ **CONTEÚDO:** elaboração de texto/gênero Quadrinhos
- ▶ **EIXO:** Produção de texto
- ▶ **Capacidades:**
  - ▶ Produzir textos de diferentes gêneros com autonomia, atendendo a diferentes finalidades;
  - ▶ Utilizar vocabulário diversificado e adequado ao gênero e às finalidades propostas;
  - ▶ Gerar e organizar o conteúdo textual, estruturando os períodos e utilizando recursos coesivos para articular ideias e fatos.
- ▶
- ▶ **OBJETIVOS PARA A PESQUISA:** usar vários aplicativos (Power Point/ Avatar Bit Moji) ao mesmo tempo para a produção de um texto; lidar com a edição digitalizada (“ caseira”) de um texto; experimentar suportes digitais diferentes (tablete/computador).
- ▶ **CONTEXTO DE APRENDIZAGEM:** laboratório de informática
- ▶
- ▶ **DESENVOLVIMENTO:** A princípio, em sala de aula, a professora trabalha com os alunos todos os elementos que compõem o gênero HQ. Depois, propõem que criem personagens digitais usando o aplicativo Avatar Bit Moji (tablet). Após cada aluno criar sua personagem, ela transfere essas informações para o computador a fim de que os alunos montem (duplas) a HQ no Power Point a partir das personagens criadas. Cada slide do Power Point transforma-se em um quadrinho onde o aluno irá inserir a personagem criada e os balões de fala. Concluída essa parte, os alunos têm a oportunidade de ler as produções realizadas por cada dupla.

# Avatar criado por alunos



# HQ's produzidos pelos alunos no programa de apresentador de texto



# Participação dos alunos no FIQ-BH



# Literatura digital/digitalizada

**Literatura digital** geralmente considerada excludente da literatura impressa que tenha sido digitalizada, é, por contraste, “nascida no meio digital”, um objeto digital de primeira geração criado pelo uso de um computador e geralmente lido em uma tela de computador. (HAYLES, 2009, p.20).



# Literatura digital/digitalizada

**A literatura digitalizada** Quanto à obra digitalizada, assim como a literatura digitalizada, ela se apresenta apenas como uma transposição da obra impressa para o suporte digital.

A obra digital apresenta-se com níveis diferentes de multimodalidade, interatividade e possibilidade de participação do leitor.

# Plano de Aula – literatura digital/digitalizada

## ▶ PLANO DE AULA

▶ **ATIVIDADE:** Reconto de Literatura digital

▶ **DURAÇÃO:** Mês de outubro/2015

▶ **DATA:**

▶ **ANO:** 2º ano do ciclo de alfabetização

▶ **CONTEÚDO:** Leitura de texto de literatura digital e reconto

▶ **EIXO:** Produção de texto e leitura

▶ **Capacidades:** Revisar autonomamente os textos durante o processo de escrita, retomando as partes já escritas e planejando os trechos seguintes.; revisar os textos após diferentes versões, reescrevendo-os de modo a aperfeiçoar as estratégias discursivas; Ler textos em diferentes textos e suportes com autonomia.

▶ **OBJETIVOS PARA A PESQUISA:** compreender a diferença entre literatura digital e digitalizada; utilizar o controle de alteração para revisão dos recontos da literatura lida na tela do CP.

▶ **CONTEXTO DE APRENDIZAGEM:** laboratório de informática

▶ **DESENVOLVIMENTO:** A professora apresenta o site da autora Ângela Lago com literatura digitalizada e deixa que os alunos explorem-no livremente. Em um outro encontro, intervém na forma como os alunos leem a literatura na tela e direciona as escolhas de cliques da turma, a fim de que todos façam a mesma leitura do texto sobre a Chapeuzinho Vermelho. Depois orienta que os alunos escrevam o reconto da história no editor de texto. Por fim, propõem a revisão do texto a partir do recuso de Controle de alteração do editor de texto.

▶ **RECURSOS:** programa do computador/Internet

*angela lago*  
**le chaperon rouge**  
la interminable caperucita...  
again











# Ler é uma brincadeira

discovery kids play

Entrar



VIDEOS



JOGOS



PROGRAMAÇÃO



EVENTOS





Entrar



VÍDEOS



JOGOS



PROGRAMAÇÃO



EVENTOS



MIB

Era uma vez um **E LE TE FAN**  
que adorava fazer vogais.

**E LE FAN TE**  
**TE E FAN LE**  
**E FAN TE LE**

JOGAR NOVAMENTE

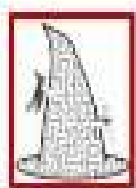




[Grécias](#)  
[Estudo do Meio](#)  
[Grécias Espirituais](#)  
[Matemática](#)  
[Português](#)  
[Educação Sexual](#)



Concedido a pedido perpétua,  
por ser fiel ao dono.



[Outono \(Autumn\) \(22.5x1\)](#) [Outono - Ocasões especiais](#)

[Ocasões Especiais](#)

[Português](#)

[Música](#)

[Problemas](#)

[Leitura e Escrita para o 1.º ano](#)

[MATEMÁTICA - SÍTIOS](#)

[CÁLCULO MENTAL](#)  
[PROBLEMAS \(solving\)](#)

[Estudo do Meio](#)

[Matemática](#)

[Ciências](#)

[Ambiente](#)

[Educação Sexual](#)

[Tópicos](#)





Leitura  
**Fábulas**  
*com valores*  
O leão  
e  
o rato




Quando a Primavera volta e pincela os campos de verde, e o Sol cumprimenta a Natureza com as suas mãozinhas luminosas, os animais saem das tocas frias e escuras e saúdam a Mãe-Natureza. Foi o que fez um rato travesso e mais satisfeito ficou quando descobriu um tapete do que ele pensou ser a relva mais fofo que alguma vez vira. Infelizmente, era a cauda de um leão e, pior, ele usou-a para trepar e instalar-se em cima da fera. O leão acordou e gritou: "Que sorte a minha! Eu, esfomeado, e um rato veio oferecer-se para ser o meu almoço. Vou-te comer"

# Uso da literatura digital e digitalizada na sala de alfabetização

Diferenciação entre as duas possibilidades de leitura literária digital;

O comportamento dos alunos diante dos dois tipos de leitura literária digital;

Demandas como leitor são diferenciadas para uma leitura com mais participação e com um maior nível de multimodalidade.



# Percursos da docente para o uso das tecnologias digitais para alfabetizar e letrar

E quando a atividade planejada não dá certo?

E quando o equipamento resolve não funcionar?

E quando ao concluir a atividade, perde-se todo material?

# Percursos da docente para o uso das tecnologias digitais para alfabetizar e letrar

## Observações da professora

Planejar e preparar uma aula no laboratório de informática, é sempre uma atividade desafiadora, pois nos remete a nossa condição de bons ou maus usuários de um computador.

Como não somos usuários profícuos, dessa tecnologia, sempre nos deparamos com a insegurança frente ao equipamento, que invariavelmente, insiste em mudar as configurações da atividade proposta.

E não foi diferente nessa aula. A atividade foi testada previamente no sistema Linux e discutida a viabilidade de execução no equipamento do laboratório, com o técnico Adilson. Porém na hora da execução, alguns problemas técnicos se apresentaram no desenrolar do trabalho.

É preciso, assim como em sala de aula, que conhecendo o objeto e objetivo a serem alcançados, estejamos prontos, para adaptar a atividade.

# Percursos da docente para o uso das tecnologias digitais para alfabetizar e letrar

Falta de um técnico no laboratório de informática não é empecilho para o uso da sua turma:

**Fátima:** [...] E quando nós fomos pro Linux, nós tivemos que aprender na marra. Não é a mesma coisa. Então a gente pensava “Será que vai funcionar, então vamos” Aí a gente ia testava e funcionava. E a senha nós testamos uma enorme e a gente ia em um por um [computador] ligando. Um dia eu falei assim “o Denise, você sabe a senha” Ela Disse “Não Fátima esquece a senha coloca local, local”. Local senha, Local usuário e funciona. Ela ressalta: Na escola, alguns professores se abstém de usar o computador em suas aulas, por desconhecimento da tecnologia, não dominando nem mesmo a forma de ligar e ter acesso aos programas, dependendo completamente do técnico em informática em suas aulas. A minha construção desse conhecimento, me possibilitou experimentar com meus alunos uma aprendizagem de novas metodologias e eles a descoberta de novas possibilidades de acesso ao conhecimento.

## Percursos da docente para o uso das tecnologias digitais para alfabetizar e letrar

Contribuições da professora no processo de planejamento e avaliação das atividades, do computador para o datashow:

Ao discutirmos sobre os modos de intervenção da professora nas atividades com jogos digitais, Fátima ressalta “que o exercício de consciência fonológica não pode ser feito individualmente, pois a criança que não está alfabetizada clica aleatoriamente. Esse jogo precisa ser feito coletivamente com a mediação do professor”.



## Percursos da docente para o uso das tecnologias digitais para alfabetizar e letrar

Na atividade de consciência fonológica produzido pela professora, apesar de ter sido testada várias vezes antes da execução, no laboratório de informática, neste dia, no momento de uso, ela estava fora das configurações desejadas para apresentação. Após alguns momentos de discussão sobre que atitude tomar frente ao imprevisto, ficou resolvido que a aula seguiria como o planejamento anterior, fazendo apenas algumas alterações na forma e não no conteúdo do jogo.

As crianças não utilizariam o mouse, como inicialmente se pensava, para determinar a opção correta, essa seleção seria indicada na tela grande, projetada na parede, e a professora ia clicando no computador, a fim de evitar maiores contratemplos técnicos.

## Percursos da docente para o uso das tecnologias digitais para alfabetizar e letrar

A graduação de dificuldade de na escolha das palavras, foi controlada, ao se indicar qual o aluno iria responder as questões.

O aluno Daniel, por duas vezes questionou as possibilidades apresentadas, como sendo possíveis, partindo da premissa da rima nas palavras Galinha/farinha/linha e repolho/olho/galho e não da inserção de uma palavra na outra, que era objetivo desse exercício.

De forma geral as crianças interagiram bem e demonstraram interesse em acertar e acompanhar as respostas dos colegas.

Foi sugerida a eles uma próxima aula para que jogassem individualmente, o que eles aprovaram.

# Reflexões Finais

- ▶ Participar da pesquisa ajuda a realizar práticas bem sucedidas na sala de aula?
- ▶ O que mudou após o envolvimento com essa pesquisa?

# Reflexões Finais

Dentro da pesquisa, se há um espaço em que a professora alfabetizadora fica mais à vontade para atuar, certamente, é no laboratório de informática, ou seja, no momento da execução do evento de escrita e de leitura digital dos alunos de sua turma.

Mesmo não sendo um espaço convencional de ensino, isso é, laboratório de informática, e usando outros instrumentos e recursos( o computador) para ensinar a escrever e a ler, a professora encara esses novos espaços e recursos com compromisso e motivação.

# Reflexões Finais

Ressalta-se, nesse percurso o papel de protagonista da professora que em colaboração com a equipe de pesquisadores planeja, avalia e executa as atividades desenvolvidas no laboratório de informática da escola, contribuindo não só para o desenvolvimento da pesquisa, mas também para sua formação mediada pelos processos metodológicos da investigação.

# REFERÊNCIAS

ARAUJO, M. D. V. Formas e condições de apropriação da cultura escrita digital por crianças de camadas médias. 2007. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Educação) - Faculdade de Educação da UFMG

CHARTIER, Roger. *Os Desafios da escrita*. Tradução de Fulvia M. L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002.

COSCARELLI, Carla; RIBEIRO, Ana Elisa (orgs.). Letramento digital – Aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p 59-8.3

FERREIRO, Emília. *O ingresso na escrita e nas culturas do escrito – seleção de textos de pesquisa*. Trad. Rosana Malerba. São Paulo: Cortez, 2013.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. Alfabetização digital. IN: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; COSTA VAL, Maria da Graça; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro. (orgs.) Glossário Ceale. Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte. Faculdade de Educação. 2014. p. 25-27.

\_\_\_\_\_. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita. In: GLORIA, J. S.. Influências e confluências do uso do suporte de escrita digital na alfabetização de crianças do 1º ano do primeiro ciclo.. 2011. Tese (Doutorado em Programa de Pós-Graduação em Educação da FAE/UFMG)

KRESS, Gunter e BEZEMER, Jeff. Escribir em um mundo de representación multimodal. IN. KALMAN. J. STREET, B. V. Lectura, escritura y matemáticas como practicas sociales. CIDADE, ANO EDITORA ?P. 65. a 83.

# REFERÊNCIAS

MARCUSCHI, Antonio Carlos Xavier. *Produção textual, análise de gêneros e compreensão*. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

\_\_\_\_\_.(Org). *Hipertexto e gêneros digitais – novas formas de construção de sentido*. 3.ed. São Paulo: Cortez, 2010.

\_\_\_\_\_. *A questão do suporte dos gêneros textuais*. DLCV. Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas (UFPB), João Pessoa, v. 1, n. 1, 2003. <[www.sme.pmmc.\\_portugues/anexos/texto-15.pdf](http://www.sme.pmmc._portugues/anexos/texto-15.pdf)> Acesso em: março/2015.

RIBEIRO, Ana Elisa. **Ler na Tela** – novos suportes para velhas tecnologias. 2003. 95 f. Dissertação ( Mestrado em Estudos Lingüísticos – Linha G) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

STREET, B. Multimodalidade. IN: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; COSTA VAL, Maria da Graça; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro. (orgs.) Glossário Ceale. Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte. Faculdade de Educação. p. 229