O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO ALINHADO ÀS NOVAS TECNOLOGIAS

Dalva de Araujo Menezes[1]; José Roberto Menezes dos Santos[2]

[1]Professora da UESPI; Doutoranda da PUC/PR, Parnaíba – PI/BR
dalvamenezes@prp.uespi.br
[2]Professor da Rede Municipal de Uruoca – CE, robertomsphb@gmail.com

Introdução

O presente trabalho traz resultados de uma pesquisa realizada em uma escola municipal da cidade de Parnaíba – PI. Discutiremos sobre as reflexões da leitura baseada nos suportes tecnológicos, pois atualmente a leitura está inserida no universo digital e integra várias linguagens, traz também novidade sem sua interface. Dessa forma, questiona-se: qual a relação entre as novas tecnologias e a leitura e seus efeitos para o processo de ensino e aprendizagem do educando em sala de aula? Sabemos que jogo e o brincar possibilita que a criança adquira cultura, valores, conhecimento e integração social e significado novos. Reforçado essa afirmação Monteiro (1996) fala da capacidade de jogar: "esta é tão importante quanto o raciocínio e a construção de imagens ou imaginação".

É importante observar que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua existência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras. O jogo, para Kishimoto (2002), pode ser visto como "o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto". Esses três aspectos permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam. A criança se apropria de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra, por meio da brincadeira, atualmente sabemos que brincando a criança adquire conhecimento e, essas ações devem ser proporcionadas com o foco de aprendizagem, caso contrário não ocorrerá à proporção satisfatória do desenvolvimento da criança.

Compreendemos que nas últimas décadas os jogos virtuais facilitam a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de interação que oferecem. `Para o embasamento teórico desta pesquisa, utilizamos estudos realizados por alguns teóricos, nos respaldamos em alguns autores como Monteiro (1996) e Kishimoto (2002) entre outros.
Atualmente as novas tecnologias possibilitam aos educando inúmeros caminhos para leitura, todavia deve ser intermediado pelo professor, ensinar o aluno a buscar a informação e selecioná-la, assim ensinando o aluno a transformar as informações em conhecimento, pois nem tudo aquilo que se encontra disponível é aproveitável. Há algum tempo se fala sobre esta questão, segundo Chartier (2000), "no computador, o espaço de escrita – e da interação – é a tela, ou a 'janela'". Dessa forma, a oportunizar de momentos para os educandos produzirem, criarem e construírem vários conceitos de forma lúdica e prazerosa podendo gerar uma maior interesse, encontrar meios e métodos convenientes para ajudar as crianças a superar suas dificuldades que surgem na vida escolar cabem ao professor a responsabilidade de interação entre leitura e escrita com a construção de conhecimento. A escola precisa enfrentar o desafio de tornar a leitura e a escrita como práticas sociais na vida dos alunos. Ainda nas palavras de Lerner (2002, p. 27-28):

> O desafio é formar praticantes da leitura e da escrita e não apenas sujeitos que possam "decifrar" o sistema de escrita. É formar leitores que saberão escolher o material escrito adequado para buscar a solução de problemas que devem enfrentar e não alunos capazes apenas de oralizar um texto selecionado por outro. É formar seres humanos críticos, capazes de ler entrelinhas e de assumir uma posição própria frente à mantida explícita ou implicitamente, pelos autores dos textos com os quais interagem, em vez de persistir em formar indivíduos dependentes da letra do texto e da autoridade de outros[...]. O desafio é promover a descoberta e a utilização da escrita como instrumento de reflexão sobre o próprio pensamento [...]

Conhecer melhor os processos de alfabetização e letramento contribui para contínuas revisões nas práticas de trabalho com a linguagem na escola, como também, pela possibilidade de geração de subsídios para novas investigações na direção de uma teoria social da alfabetização e do letramento. As novas tecnologias podem ser uma ferramenta mediadora entre a criança e a aprendizagem de comportamentos e raciocínios específicos. Segundo Pais, (2005, p. 144):

> O sucesso do uso do computador como uma tecnologia que pode favorecer a expansão da inteligência depende da forma como ocorre a relação entre o usuário e as informações contidas no programa por ele utilizado. Quanto mais interativa for essa relação, maiores serão as possibilidades de enriquecer as condições de elaboração do saber. Este é um dos principais argumentos para justificar a importância do estudo da interatividade no contexto da inserção dos computadores na educação escolar.

Evidenciando a percepção do uso do computador, como um aliado da interatividade do educando, fazendo com que este exponha seu ponto de vista para o uso e a aprendizagem da utilização do computador na escolar. Diante do exposto, apontamos os objetivos desta pesquisa, iniciando pelo objetivo geral, que foi analisar a relação entre as novas tecnologias e a leitura e seus efeitos para o processo de ensino e aprendizagem do educando em sala de aula. E os específicos destacamos: (1) Verificar como os educandos utilizam os recursos tecnológicos como nova forma de aprendizagem; e, (2) Averiguar se as novas tecnologias estimulam o interesse pela leitura em sala de aula.

Metodologia

Esta pesquisa está ancorada na abordagem qualitativa e o estudo de caso do tipo etnográfico, com base nos estudos de André e Lüdke (1986) e Bogdan e Biklen (1994). A abordagem metodológica adotada para a realização da pesquisa é de cunho qualitativo e as técnicas de coleta de dados utilizadas foram: a entrevista semiestruturada e a observação participante. De acordo com André e Lüdke (1986, p. 26-34):

> A observação é o principal instrumento da investigação, pois o observador pode recorrer aos conhecimentos e experiências pessoais como auxiliares no processo de compreensão e interpretação do fenômeno estudado. Na entrevista a relação que se cria entre o pesquisador e o pesquisado é de interação, havendo uma atmosfera de influência recíproca entre quem pergunta e quem responde.

A entrevista semiestruturada e a observação participante são técnicas que permitem a coleta de dados de maneira que o pesquisador possa entrar em contato com os sujeitos da pesquisa e com a situação a ser estudada, utilizando-se de seus conhecimentos para analisá-la.

Segundo André (1995), na pesquisa do tipo etnográfico existe a constante interação entre o pesquisador e o objeto pesquisado. O pesquisador é o instrumento principal na análise e coleta de dados. Ele responde ativamente às circunstâncias que o cercam, modificando técnicas de coleta e se necessário, rever as questões que orientam a pesquisa, localizando novos sujeitos,

revendo a metodologia ainda durante o desenrolar do trabalho. De acordo com Bogdan e Biklen (1994) esse tipo de pesquisa trabalha com o ambiente natural e envolve a obtenção de dados descritivos obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada.

Resultados e Discussões

Foi observada a aula de informática na turma do 4° ano do ensino fundamental de uma escola pública, entrevistamos o professor de informática que relata a importância da tecnologia com estimulo para leitura:

> As aulas de informática são apreciadas pelos alunos, mas tem que ser direcionadas, pois se não tiver controle eles preferem jogos, redes sociais e acessar vídeos diversos. Quanto a leitura e tecnologia vejo que se dermos uma texto no computador para trabalharem eles ficam mais interessados, há mais interação. Os computadores que temos aqui tem programas exclusivos para trabalharmos com todas as disciplinas (Professor Pardal).

Os alunos relataram suas experiências com a leitura através das alunas de informática: “Tenho 10 anos e estou no 4° ano, quando vou para o laboratório de informática é muito bom, pois é diferente. Ler no computador é bom gosto mais, gosto também de escrever com as teclas”. (Luizinho). Na fala de outro discente constatamos que prazer nas aulas de português na sala de informática.

> Tenho 9 anos já sei ler e escrever gosto das aulas na sala de informática, elas ficam mais diferentes, a professora pede para que tenhamos tudo que está escrito no computador. O que mais gosto é de ler os textos de contos de fadas. Na minha casa na minha casa não tem computador, então só uso na escola. Os jogos são muito legais, principalmente os que a professora coloca (Luluzinha).

Fica perceptível na fala da aluna, como ela ressalta o amor pelas aulas de informática, em que esta atrai atenção dela, fazendo com que escrevam no computador e possa desenvolver ainda mais suas aptidões tecnológicas.

Conclusões

Os resultados mostram que as novas tecnologias possibilitam uma revolução do espaço da leitura que altera fundamentalmente a relação do leitor com o texto, a maneira de ler, enfim, um novo letramento, isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela.

A escola precisa respeitar o direito de aprender da criança, para que esta possa preparar-se para o mundo real, no qual vai viver quando adulta. Portanto, torna-se necessário observar qual papel tem as novas tecnologias na formação de culturas e qual sua função no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-Chave: Novas tecnologias. Escola. Alfabetização.

Referências Bibliográfica

ANDRÉ, M. E. D. A.; LUDKE, M. **Pesquisa em Educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

BOGDAN, R; BIKLEN, S. **Investigação qualitativa em educação:** uma introdução à teoria e aos métodos. Coimbra, Portugal: Porto Editora, 1994.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro**. Do leitor ao navegador. São Paulo: Unesp, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2002.

LERNER, Delia. **Ler e escrever na escola:** o real, o possível e o necessário. Trad. Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MONTEIRO, João Paulo. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva S. A, 1996.

PAIS, Luiz Carlos. **Educação Escolar e as tecnologias da informática.** 1 ed. Belo Horizonte:Autêntica, 2005.