



ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL COM ALUNOS RETIDOS NO 3º ANO DE DUAS ESCOLAS PÚBLICAS DE BELÉM-PA

Mannoella de Araujo Neves/UFPA /mannuneves24@gmail.com
Leonardo Gabriel Vilhena Sarmiento/UFPA /leogabsar@gmail.com
Yasmim Nazaré Moura Sarmanho/UFPA /yasarmanho@gmail.com
Paulo Henrique Nunes Vitor/UFPA /nunes.pn4@gmail.com
Elizabeth Cardoso Gerhardt Manfredo/UFPA /bethma@ufpa.br
Universidade Federal do Pará / PROEX

LITERACY AND DIGITAL LETTERING WITH STUDENTS RETIRED IN THE 3rd YEAR OF TWO PUBLIC SCHOOLS OF BELÉM-PA

Resumo

O uso de novas tecnologias é um caminho promissor para a inserção dos alunos em práticas de leitura e escrita em ambientes digitais, e ferramenta para superar dificuldades na apropriação da escrita. Diante disso, o projeto "Entre lendas e contos: o papel das novas tecnologias no processo de Alfabetização" busca analisar o processo de alfabetização de alunos do 3º ano de escolas públicas de Belém-PA, propondo intervenções com as novas tecnologias. Este texto traz o relato de uma primeira oficina do projeto realizada com 19 alunos do 3º ano de duas escolas. As atividades foram mediadas por licenciandos participantes e ocorreram no mês de agosto de 2018. A oficina foi realizada em cada uma das 2 turmas de 3º ano das escolas. Inicialmente, os alunos participaram da contação da lenda do Curupira. Na sequência, foram orientados a recontar a lenda na forma de quadrinhos, por meio do software "Hagáquê". Notou-se pouca dificuldade quanto ao uso desse aplicativo, porém tiveram limitações na escrita convencional, na seleção e combinação das letras para digitar palavras e frases; embora se mostrasse promissor o interesse em ler e escrever/digitar. Usar as tecnologias digitais como ferramentas para a alfabetização e letramento dos alunos com dificuldades na leitura e na escrita se mostrou estratégia oportuna de enfrentamento dessa realidade, assim como de formação do professor que necessita conhecer e saber lidar com ela.

Palavras-chave: Alfabetização, Novas tecnologias, Lendas, Letramento.

Abstract

The use of new technologies is a promising way for students to enter into reading and writing practices in digital environments, and a tool to overcome difficulties in the appropriation of writing. Therefore, the project "Between legends and tales: the role of new technologies in the process of literacy" seeks to analyze the literacy process of students in the 3rd year of public schools in Belém-PA, proposing interventions with new technologies. the report of a first workshop of the project carried out with 19 students of the 3rd year of two schools. The activities were mediated by participating licenciandos and took place in August of 2018. The workshop was held in each of the 2 classes of 3º year of the schools. The students were asked to re-read the legend in the form of a comic book, using the software "Hagáquê." There was little difficulty regarding the use of this application, but they had limitations in conventional writing, in the selection and combination of letters to enter words and phrases, although it was promising interest in reading and writing / typing. digital tools as tools for literacy and literacy of students with difficulties in reading and writing showed a timely strategy to face this reality, as well as teacher training that needs to know and deal with it.

Keywords: Literacy, New technologies, Legends, Literature.



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

INTRODUÇÃO

A alfabetização se ocupa da aquisição da escrita por um indivíduo ou grupo de indivíduos e o letramento relaciona-se a aspectos sócio-históricos dessa aquisição (TFOUNI, 1995). É por meio do letramento que os sujeitos se tornam capazes de aplicar saberes erigidos no processo de alfabetização em práticas sociais cotidianas, participando, assim, de práticas efetivas de leitura e escrita em uma sociedade grafocêntrica (SOARES, 2009). Tal sociedade vem sofrendo mudanças tecnológicas que exigem múltiplos letramentos. Sendo assim, faz-se necessário envolver os alunos em práticas de leitura e escrita em ambientes digitalizados cujas ferramentas têm potencial de persuadir, envolver, desafiar os indivíduos a buscar novos modos de aprender. Pensando nisso, é importante propiciar avanços aos alunos em suas hipóteses de escrita, alavancando seu processo de alfabetização e letramento e possibilitando-lhes tornarem-se produtores e leitores proficientes de textos, seja na cultura do papel, seja na cultura da tela (SOARES, 2002). Nesse aspecto, gêneros literários diversos (físicos ou virtuais) podem dialogar com os registros culturais da Amazônia, pois não apenas favorecem o ambiente de construção de sentidos e significados centrados em saberes locais, como também criam espaço que amplia a relação com saberes globais (CANCLINI, 2003).

Em face do exposto, o projeto de extensão "Entre lendas e contos: o papel das novas tecnologias no processo de Alfabetização", vinculado à PROEX-UFPA-Programa Navega Saberes, nasce com o propósito de contribuir com o processos de alfabetização e letramento de alunos retidos no 3º ano do ensino fundamental de escolas públicas de dois bairros periféricos do município de Belém-PA. O projeto enfrenta a problemática de uma alfabetização carente de significados para esses alunos retidos os quais são afetados negativamente em sua autoestima e desempenhos, sendo suscetíveis à evasão escolar. As ações buscam analisar a escrita e leitura no processo de alfabetização desses alunos, propondo intervenções com uso de novas tecnologias.

Dito isso, o presente texto traz o relato de uma primeira oficina do projeto mencionado realizada com 19 alunos do 3º ano de duas escolas dos bairros do Guamá e Terra firme. As atividades foram mediadas por licenciandos dos cursos de licenciatura em pedagogia e de licenciatura integrada em ciências, matemática e linguagens da Universidade Federal do Pará e ocorreram no mês de agosto de 2018.

A metodologia empreendida neste relato de experiência associa aspectos investigativos e didáticos, optando-se pela observação participante, na qual os licenciandos frequentam duas escolas selecionadas mediante critérios definidos (escola pública, atender turmas de 3º ano, ter laboratório de informática ativo), em dias e horários programados com coordenação e professores, de maneira a



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

colaborar com as práticas docentes, na aprendizagem dos alunos e em sua formação. As ações incluem investigação de processos relacionados à aquisição da lecto-escritura, norteador do agir no desenvolvimento das oficinas propostas, mediante dados analisados.

Este relato está dividido em cinco partes, sendo a primeira intitulada: Linguagem, alfabetização e letramento, a segunda: Novas tecnologias e o letramento digital como ferramenta do professor; em ambas apresentamos os pressupostos teóricos que embasaram a experiência, bem como nossas reflexões olhando para a experiência. Na terceira parte tratamos da metodologia, em que apresentamos o contexto, os sujeitos e os procedimentos adotados para a realização da experiência a qual é descrita em detalhes na quarta parte que se intitula: Alfabetização e letramento digital em duas escolas de Belém-Pa ; e por fim na quinta parte intitulada “analisando e refletindo sobre a experiência realizada” tecemos reflexões sobre o processo de letramento e alfabetização digital realizada na oficina, levando em conta as aprendizagens dos alunos e dos licenciandos participantes.

1- SOBRE LINGUAGEM ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

As palavras, para Boal (2009), são tomadas como um conjunto de fonemas, que se transformam em morfemas, são as menores unidades linguísticas (sim, não, eu, tu, nós...), e mais de um morfema se acoplando a outros morfemas, criando novas palavras e outros significados até que as palavras interagem entre si formando poesias, narrativas, assim interpretando o mundo. Essa visão sobre as palavras é a princípio a nossa inspiração para trabalhá-las com o objetivo de alfabetizar letrando e de modo interdisciplinar para que realmente as palavras sejam o reflexo da leitura de mundo dos educandos.

Com essa ideia de que as palavras interpretam o mundo, podemos fazer a viagem contrária, pois de acordo com Ferreiro (2011, p.55) “não se pode ler um texto sem imagens, porque não tem o que deveria ter para se poder interpretar as letras”. Por isso é necessário ver/mostrar/apresentar e conhecer as palavras contextualizadas com imagens ou dramatizadas por meio da contação de histórias, compreendendo-as a partir da realidade/cultura local e das experiências dos educandos.

A fim de alcançar a finalidade acima assinalada, partimos da concepção de linguagem enquanto interação (TRAVAGLIA, 2009), sendo constituída no social, no histórico e nas relações com o outro. A partir dessas relações, sentidos e significados são atribuídos à realidade e a tudo que a engendra. Este outro é o horizonte discursivo e fonte de produção do dizer, ora se engajando, ora refutando. Por isso, o caráter dialógico da linguagem (BAKHTIN, 2006).



Em função disso, há necessidade de a escola estar mais conectada com a vida em suas múltiplas linguagens e saberes constituintes das identidades dos alunos (ROJO, 2013). Como já mencionado, a alfabetização se ocupa da aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos, o letramento focaliza aspectos sócio-históricos dessa aquisição (TFOUNI, 1995) e por meio deste que o sujeito deverá aplicar saberes daquela em práticas sociais cotidianas, o que o induz a assumir o exercitar constante de práticas efetivas de leitura e escrita na sociedade (SOARES, 2002). Neste trabalho desenvolvemos essas práticas com o apoio da tecnologia, o porque disso é visto com mais detalhes no tópico a seguir.

2- NOVAS TECNOLOGIAS E O LETRAMENTO DIGITAL COMO FERRAMENTA DO PROFESSOR

No curso da dinâmica histórica da sociedade, o computador vem se caracterizando uma ferramenta muito versátil, sendo utilizado das mais variadas formas e se apresenta como oportuno meio para o ensino aprendizagem em vários campos dos saberes. Na sociedade atual, o analfabeto não é só aquele que não sabe ler e escrever, mas também aquele que não tem o mínimo domínio das tecnologias digitais. Observando essa sociedade, percebemos as demandas educacionais exigidas na atualidade. Por isso, ganha destaque a importância da alfabetização com tecnologias digitais, segundo Pozo (2002, p. 30) “... essa sociedade da aprendizagem continuada, da explosão informativa e do conhecimento relativo gera algumas demandas de aprendizagem que não podem ser comparadas com as de outras épocas passadas, tanto em qualidade como em quantidade”.

Diante do exposto, carece que seja pensado o desenvolvimento dos alunos perante esse meio digital, falamos “meio” e não “fim”. Isso, porque ele se caracteriza também como suporte de apoio ao professor, assim como materiais como o ábaco, um data show, um caça palavras, um jogo educacional interativo, entre outros meios de se ensinar e aprender. Sendo assim, nos alinhamos ao pensamento de Almeida (2000) quando trata da perspectiva do professor reflexivo, em um ambiente construcionista, em que se utiliza o computador como ferramenta de *pensar-com*, esclarecendo seu valor conceitual de *ferramenta*.

Perante o quadro real da escola pública e o incômodo filosófico profissional que nos motiva, buscamos práticas pedagógicas mais atrativas para os alunos. O interesse dos jovens de hoje pela tecnologia é um fato, e utilizar tecnologias digitais para o desenvolvimento da lecto-escrita se configura como estratégia para a evolução escolar das crianças. E se a tecnologia estiver aliada a uma atividade lúdica, as formas se potencializam, como anteviu Montessori apud Vygotsky (1991), o melhor método para o ensino da leitura e escrita é aquele em que as crianças não aprendam a ler e a



escrever mas, sim, descubram essas habilidades durante as situações de brinquedo. Tal situação de brinquedo também pode ser provocada pelo uso de variados artefatos tal qual o computador e as infinitas possibilidades que oferece em termos de aprendizagens. O professor, partindo de uma referência à teoria construtivista, deixa de ser um mero transmissor de informações e comportamentos para se tornar um mediador do conhecimento que estimula o aluno na procura, na descoberta, na assimilação dos conhecimentos.

A fim de fundamentar um paradigma construcionista, Bim (2001) define as ações propostas nele como construção e não instrução, controle do estudante e não controle do sistema, individualização livre, feedback do aprendizado. A importância do uso tecnológico em sala se dá, segundo Papert (1995), devido ao desenvolvimento cognitivo ser mais eficazmente alcançado com o computador, o qual acelera a passagem do pensamento infantil para o pensamento adulto. Para ele, essa tecnologia transforma-se numa poderosa ferramenta para ajudar a pensar com a inteligência e a emoção, sendo, portanto, revolucionária.

Para isso acontecer em nossa prática utilizamos como material e ferramenta na atividade da oficina o software Hagáquê, que é um editor de histórias em quadrinhos, gratuito, que permite ao aluno criar sua própria história, empregando quadrinhos, com personagens, cenários e sons que podem ser gravados pelo usuário em diferentes extensões. Vejamos mais adiante os detalhes dessa oficina com o uso da tecnologia.

3-METODOLOGIA

A experiência de realização de oficinas de alfabetização e letramento por meio das novas tecnologias faz parte das atividades do projeto de extensão “Entre lendas e contos: o papel das Novas tecnologias no processo de Alfabetização”. Trata-se de um projeto vinculado à Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal do Pará, e faz parte do Programa Navega Saberes, sendo desenvolvido no Instituto de Educação Matemática e Científica, na Faculdade de Educação Matemática e Científica que oferece o curso de Licenciatura Integrada em Ciências Matemática e Linguagens, estando em vigor desde fevereiro de 2018. Os objetivos do projeto são: (a) Associar os conhecimentos que os alunos possuem das ferramentas tecnológicas e trabalhar o processo de alfabetização de uma forma interdisciplinar; (b) Identificar as atividades que favorecem as aprendizagens dos alunos com vistas a potencializá-las; (c) Observar as dificuldades apresentadas pelos alunos, buscando soluções para melhorar o seu desempenho; (d) Associar aspectos da cultura local com a universal do aluno, aproximando os assuntos das aulas da realidade de cada um, de modo a sentir-se à vontade e consiga relacionar a sua vida; (e) Desenvolver atividades no nível da



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

interpretação e da compreensão do texto com os alunos, por meio do trabalho com a Literatura Infante-juvenil e a Literatura oral associadas à alfabetização tecnológica; (f) Organizar acervo de materiais de multiletramentos, promotores de aprendizagens interdisciplinares no processo de Alfabetização, mostrando quais os benefícios da tecnologia no processo de alfabetização.

A metodologia usada na execução do trabalho realizado no projeto se pauta na Observação participante, tendo em vista que a articulação ao trabalho com docentes que atuam nas turmas do 3º ano do Ciclo de Alfabetização, cujos alunos estão com altos índices de não aprendizagens e retidos (pelo menos, um ano) em duas escolas uma no bairro do Guamá e outra no bairro da Terra Firme em Belém do Pará. A opção pela observação participante justifica-se pelo aspecto colaborativo que requer neste tipo de projeto. No âmbito dos aspectos linguísticos e discursivos, foi essencial a mobilização dos elementos da textualidade, gêneros orais e escritos, através da contação de histórias e lendas (primeiro momento), a escrita no formato de história em quadrinhos no papel (segundo momento) e o uso do programa Hagoquê para a retextualização da história em quadrinhos no papel para o computador em formato de livro digital (terceiro momento). Os jogos, aplicativos e plataformas utilizados no projeto são os que fazem parte do acervo das secretarias de Educação (SEMEC e SEDUC) e da UFPA.

Esse trabalho com os momentos de contação de história e a retextualização é realizado por meio de oficinas. Esse relato de experiência é de uma dessas oficinas que ocorreu em agosto de 2018. Na escola A (Bairro do Guamá) e na escola B (Bairro da Terra Firme). O nosso objetivo foi analisar a evolução da escrita e da leitura no processo de alfabetização, a partir da perspectiva interdisciplinar, de alunos retidos no 3º ano com baixos índices de aprendizagens. Usamos como estratégia de proposta didática: uma atividade de produção de texto digital, com base no estudo de um texto oral que no caso foi a contação de uma lenda, a do curupira, executando assim, uma atividade de retextualização.

A oficina 1 do projeto aconteceu nas escolas mencionadas durante o mês de agosto de 2018: As escolas contavam com serviço de segurança pública, sala de leitura, sala de informática e um amplo espaço no refeitório. Nas duas escolas, a oficina foi desenvolvida no laboratório de informática, onde havia computadores suficientes para todos apesar de haver alguns computadores com problemas. O espaço do laboratório era climatizado, com uma bancada para cada computador, um quadro pequeno, datashow, alfabeto completo na parede, também havia boa iluminação na sala, o que estava adequado às crianças.



Figura 1 - Oficina 1 realizada com alunos do 3º ano do ensino fundamental no laboratório de Informática na Escola Municipal no Bairro do Guamá em Belém-PA

4- ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL EM DUAS ESCOLAS DE BELÉM-PA

Iniciamos as atividades nas escolas partindo de uma diagnose com as crianças pré-selecionadas com dificuldade na leitura e escrita. A escolha se deu com o auxílio das professoras regentes das turmas de 3º ano. A diagnose tinha o objetivo de realizar a identificação do nível de psicogênese da lecto-escrita das crianças selecionadas. A diagnose foi realizada com 10 alunos, com idades entre 8 a 10 anos, os resultados foram: 6 alunos no nível pré-silábico, 1 aluno silábico, 2 alunos silábico-alfabético, 1 aluno de nível alfabético. A diagnose na Escola B foi realizada com 9 alunos, com idades entre 8 e 12 anos. Após a análise dos resultados obtidos na diagnose, iniciamos as atividades para realização das oficinas divididas em três momentos detalhados abaixo.

Os licenciandos participante do projeto na condição de bolsistas de extensão se dividiram, sendo dois na escola A e dois na escola B, proporcionando a mesma atividade para os alunos de ambas escolas, que consistia em 3 momentos ou partes. No primeiro momento, houve a contação da história (lenda do curupira) para os alunos; na segunda, os alunos foram convidados a recontar a lenda do curupira no papel, em forma de quadrinhos, logo após, já na terceira parte, foi pedido que os alunos reproduzissem suas histórias no computador através do programa Haguapé, pois permite usar a imaginação para montar a própria história, possibilitando assim sua interação com a leitura e a escrita de palavras contidas na história.



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

O planejamento da oficina aconteceu com a escolha do título *Alfabetizar com lendas e contos amazônicos e tecnologias informáticas*, e os objetivos foram: Vivenciar momentos de interação com gênero lendas, despertando encantamento, imaginação e o interesse pela leitura e escrita; Desenvolver o letramento com reprodução de histórias de modo manual e com suporte do computador; Produzir ou recontar a história utilizando com aplicativo Hagáquê. A metodologia de execução foi pensada da seguinte forma:

Momento 01

1- A contação da história desenvolvida perante os alunos (com interação e envolvimento). Depois refletir sobre a história, estimulando os alunos se expressarem sobre o texto, suas percepções e entendimentos (nessa hora anotar o que mais nos chamou atenção, assim como as palavras chaves expressadas que compõem partes significativas da história).

2- Escolher as palavras mais citadas e escrevê-las no quadro para lê-las com as crianças de modo que percebam sua relação com a história contada e nesse envolvimento tenham uma relação mais íntima com elas.

3- Distribuir as folhas de A4 (divididas em modo “revista de quadrinho”) entre os alunos, propondo que desenhem e escrevam a história que foi narrada anteriormente, com suas próprias palavras.

Momento 2 - Na sala de informática com os alunos do 3º ano fazer a reprodução da sua história recriada no papel para o computador, podendo ser usado o programa Hagáquê.

A avaliação planejamos fazer através da observação do desempenho dos alunos nos momentos 1 e 2 da oficina. Anotar os aspectos do comportamento dos alunos no momento da história, e das atividades propostas em cada passo e momentos: suas participações, perguntas, interesses, produções etc. Também recolher as produções dos alunos nas atividades para pensar a construção do livro com eles. Temos a intenção de que todos tenham produções publicadas no livro digital que será construído ao longo das oficinas realizadas.

O planejamento da oficina, conforme acima detalhado, foi executado nas escolas A e B, já localizadas também acima, e aconteceu segundo o relato abaixo:

- O primeiro momento **contação da lenda do Curupira**: Iniciamos questionando os alunos sobre o conceito de lenda, quais lendas eles conheciam, nesse momento quase todos responderam e contaram um pouco das lendas que já conheciam. Um dos alunos, da escola A, mencionou a lenda do Saci. pois disse gostar muito dessa lenda no momento da diagnose e até contou a lenda completa, ele é um contador de histórias em potencial. A partir desse diálogo,

começamos a contar a lenda do Curupira. Durante a contação, o aluno anteriormente citado, foi o mais participativo, por isso foi escolhido para se fantasiar de nosso curupira (com os pés para trás, a saia de folhas artificiais, e o fogo na cabeça feito com cartolina e pintura). Arrumamos a sala com as cadeiras em círculo, colocamos uma colcha de tecido colorida no chão com a história do Curupira escrita em quadrinhos, mais a fantasia do curupira e um baú colorido cheio de aventais com várias lendas desenhadas. Foi retirado do baú o avental com a lenda Curupira nos desenhos, e um dos mediadores vestiu o avental para a contação da história. A contação foi realizada por todos os licenciandos presentes e os alunos, cada um do seu jeito com afirmações e perguntas sobre a lenda, de acordo com os seus conhecimentos prévios. Refletimos sobre a lenda contada, encontramos juntos com os alunos os ensinamentos trazidos no texto: “Todo tempo é tempo de ver onde fazemos o mal para nós e aos outros, e nos arrepender, pois todo tempo é tempo de nos perdoarmos e fazermos o bem”.



Figura 2 - Oficina 1 no momento de contação da lenda “O Curupira” na Escola Municipal do Bairro da Terra Firme em Belém do Pará.

- O segundo momento **produção textual**: Após o intervalo de merenda escolar, começamos com as 5 palavras escritas no quadro sobre a lenda contada e com as palavras mais faladas na contação. Chamamos as crianças para reconhecer as palavras no quadro, uma de cada vez. Depois sentadas em suas carteiras demos um papel A4 em branco e um lápis ou caneta para que os alunos escrevessem a lenda contada do Curupira com as palavras presentes no quadro

e outras palavras que os alunos quisessem usar, com o uso do desenho da história também. Mostramos um modelo de história em quadrinho do Curupira, e dividimos a folha de papel em branco em dois quadros, um para o desenho e outro lado para a escrita. No momento da reprodução da história os alunos priorizaram desenhar os personagens e cenário da história ao invés de escrever a história.



Figura 3 - O momento de produção textual pelos alunos na Oficina 1

- O terceiro momento a **Retextualização**: Relembramos a Lenda do Curupira com os alunos, de modo que enquanto iam falando, eram anotadas algumas palavras que se enquadram na história e que provavelmente já foram trabalhadas anteriormente em sala de aula devido sua trivialidade. Então sublinhamos: curupira, árvore, floresta, animal, caçador, fogo, sol, nuvem, flor, pássaro, planta e as evidenciamos no quadro para que todos(as) pudessem lê-las. Depois, com todas as crianças sentadas cada qual com seu computador, propomos que contassem uma história em quadrinhos envolvendo a lenda do Curupira no computador, ou seja, propomos a retextualização, com ajuda das palavras escritas na lousa, por meio do software educativo “Hagáquê”, no qual possibilita a criação de histórias com a edição de imagens (personagens, cenários, reunindo certo número de imagens e podendo ser introduzido imagens da internet para compor seu repertório), além de permitir o desenho livre e a edição de texto. Todas as crianças já haviam tido acesso ao programa “hagáquê”, apresentando um claro domínio do uso da máquina e do manuseio do programa.



Figura 4 - A Retextualização da lenda “O Curupira” no Programa Hagaquê.

Com a escolha do programa Hagaquê pudemos trabalhar com a curiosidade dos alunos sobre o universo da tecnologia, isso os induziu o querer escrever com mais empenho. Esse programa já é usado pelos alunos no laboratório de informática nas aulas semanais que ali acontecem, logo eles já conheciam o programa. Acreditamos que as dificuldades dos alunos em termos da aprendizagem na escrita serão superadas de maneira mais prazerosa e eficaz, contando com o uso das tecnologias e participando do projeto em desenvolvimento.

5- ANALISANDO E REFLETINDO SOBRE A EXPERIÊNCIA REALIZADA

Fazendo uma reflexão entre os objetivos que foram propostos para a realização da oficina 1 do projeto nas duas escolas podemos tecer as seguintes considerações. Quanto às dificuldades encontradas: sentimos grande dificuldade pelo fato de as escolas não oferecerem uma sala para que os alunos retidos pudessem melhor interagir conosco e assim melhorar o desempenho, por exemplo, foi complicado precisar mudar de sala no momento em que iríamos iniciar a atividade, em uma das escolas. Não houve tempo suficiente para que os alunos, ao término da escrita da história, fazerem sua leitura, só observamos isso no momento da construção da história, mas não na sua conclusão. Ou seja, a dificuldade foi maior na escrita da história. Mas, o interesse em tecer a história de modo harmônico com as imagens, mediado pelo computador, foi algo interessante, pois demonstrou a persistência dos alunos, em não desistir fácil, como poderia acontecer, caso estivessem apenas escrevendo com lápis e papel. Ficou visível a força de seus esforços para compor a história escrita, de maneira inteligível. Esse esforço demonstra que usar as tecnologias digitais como ferramenta para a alfabetização tem se mostrado como meio estratégico para despertar o interesse do aluno para novas aprendizagens que lhe despertem maior interesse.



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

O desenvolvimento do trabalho na Oficina 1 com as crianças foi bastante complexo e exigiu muita observação e apoio, pois cada uma tinha seu nível, seu tempo e modo de trabalhar, algumas tinham dificuldades ou eram dispersas, outras nem tanto, porém todos sabiam manusear o programa de computador e não tiveram dificuldade na atividade central que era “montar” sua história. Todavia, a escrita se mostrou ainda um processo lento na composição das palavras e frases, exigindo um grande esforço de busca de repertórios que muitos não detinham sobre fonemas e grafemas, em termos da análise fonêmica. Apesar disso, a interação com o programa *hagáquê* e seus recursos lhes estimulavam a avançar, prescindindo da figura do professor. Segundo Leonhardt apud Moraes (2000) o computador promove a perda do falso poder do professor. É a criança, auxiliada pelo computador quem constrói as suas estruturas cognitivas, evitando que o professor interfira nessa construção, estando aluno e máquina interagindo em sentido construtivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na apresentação deste relato de uma atividade de interação com crianças em fase de alfabetização na forma de uma oficina de alfabetização e letramento mediada por novas tecnologias, podemos concluir, que se as crianças tiverem a oportunidade de explorar os programas digitais que ajudam na alfabetização, poderão ter uma progressão ideal na escrita pelo fato de na maioria das vezes o computador chamar mais sua atenção do que outros estímulos em sala de aula. Diante desse fato importante para inclusão do aluno, o professor necessita ter um posicionamento teórico e metodológico de modo a conduzir tal atividade satisfatoriamente, estimulando e fornecendo orientações e experiências que motivem ainda mais os alunos e os façam avançar em seu processo de leitura e escrita.

No caso, desta primeira oficina, notamos que alguns conseguiram reconhecer as palavras e associá-las à figura, porém outras são mais dispersas e às vezes tem dificuldades na hora de utilizar o computador para desenvolver a atividade. Nesse momento nós professores temos que estar sempre atentos e oferecer esse auxílio para confirmar as palavras e consertar os erros, tanto de escrita quanto de ordem e desenvolvimento. O *HagáQuê* atrai as crianças para escreverem, pois possui a imagem fílmica e o desenho nos quadrinhos. Segundo Nunes (2016) cada texto resultante da atividade de retextualização é único, pois gera significado e usa a linguagem em sua materialização, constituindo um novo discurso.

As ações propostas e desenvolvidas até o momento caminham em direção à ampliação das discussões, usos e significados das atividades de leitura e de escrita, trazendo a contribuição do aporte



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

tecnológico aliado ao processo de alfabetização e letramento. Isso tem possibilitado o avanço progressivo dos alunos das escolas participantes no que tange seus aprendizados da leitura e escrita; da mesma forma a experiência aqui relatada tem contribuído sobremaneira para a formação dos licenciandos que se engajaram na proposta da oficina desenvolvida no contexto do projeto de extensão “ Entre lendas e contos: o papel das novas tecnologias no processo de alfabetização”.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini de. ProInfo: Informática e Formação de Professores. Vol 1. Série de Estudos Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação. Seed, 2000b.

BAKHTIN, m. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. In: Estética da criação verbal. Trad. Paulo Bezerra. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BIM, Sílvia Amália. HagáQuê: editor de histórias em quadrinhos. 2001. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Campinas, Capinas - SP, 2001.

BOAL, Augusto. A estético do Oprimido. Rio de janeiro: Garamond, 2009.

CANCLINI, Néstor Garcia. Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair da Modernidade. 4 ed. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo. 2003.

FERREIRO, Emilia. Reflexões sobre alfabetização. 26 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artes Médicas. 1985.

GROSSI, E.P. Didática do nível alfabético (Didática da alfabetização Vol, III), Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1990 OLIVEIRA, Luiz Fernandes de e CANDAU, Vera Maria Ferrão. Pedagogia Decolonial e Educação Antirracista e Intercultural no Brasil. Educação em Revista, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, p.15-40, abr. 2010.

MORAES, Raquel de Almeida. Informática na Educação. Rio de Janeiro: DP&A. 2000.

PAPERT, Seymour. Logo: Computadores e Educação. Editora Brasiliense s. a. 1985, São Paulo.

POZO, Juan Ignacio. Aprendizes e mestres. Porto Alegre: Artmed, 2002.

ROJO, R. Gêneros discursivos do círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, R. Escol@ Conectad@: os multiletramentos e as TICs (p. 214). São Paulo: Parábola, 2013.

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



VII ENALIC

VII ENCONTRO NACIONAL DAS LICENCIATURAS
VI SEMINÁRIO DO PIBID
I SEMINÁRIO DO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

05 a 07/12/18
FORTALEZA - CE

_____. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, 2002. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br>> acesso: maio de 2018

TFOUNI, L.V. Letramento e alfabetização. São Paulo: Cortez, 1995.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

