

# LETRAMENTO DIGITAL COM LENDAS DA AMAZÔNIA COMO INCENTIVO À LEITURA E ESCRITA DE ALUNOS RETIDOS NO 3º ANO EM DUAS ESCOLAS PÚBLICAS DE BELÉM-PA<sup>1</sup>

**Elizabeth Cardoso Gerhardt Manfredó**

Universidade Federal do Pará – UFPA

[bethma@ufpa.br](mailto:bethma@ufpa.br)

**Yasmim Sarmanho**

Universidade Federal do Pará – UFPA

[yasarmanho@gmail.com](mailto:yasarmanho@gmail.com)

**Mannoella Neves**

Universidade Federal do Pará – UFPA

[mannuneves24@gmail.com](mailto:mannuneves24@gmail.com)

## Resumo

O uso das tecnologias é meio propício para inserir e envolver o aluno em práticas de leitura e escrita digitais. Diante disso, este relato traz parte das ações do projeto de extensão "Entre lendas e contos: o papel das novas tecnologias no processo de Alfabetização" com objetivo de contribuir para o processo de letramento digital e de lecto-escritura com lendas amazônicas de alunos do 3º ano de escolas públicas de Belém-PA. São aqui relatadas duas oficinas realizadas nos meses de agosto e novembro de 2018, com alunos do 3º ano de duas escolas públicas e sob a condução de licenciandos participantes do projeto. A primeira oficina contou com alunos das escolas A e B, e a segunda, apenas com alunos da escola A. Na oficina 1, os alunos das escolas envolvidas (A e B) participaram da contação da lenda do Curupira. Na sequência, foram orientados a recontar a lenda na forma de quadrinhos, por meio do software "HagáQuê", produzindo a retextualização; essa dinâmica repetiu-se na oficina 2, na escola A, com a lenda do Boto. Na primeira oficina, notou-se certa destreza dos alunos quanto ao uso do aplicativo, porém com limitações na escrita convencional, na seleção e combinação das letras para digitar palavras e frases, isso mais evidente nos alunos não alfabéticos, embora todos demonstrassem o interesse em ler e escrever ou digitar, atraídos pela novidade tecnológica. Na segunda oficina, realizada como complementação na escola A, observou-se avanços no manuseio digital e melhor desempenho na escrita, comparados ao momento da oficina 1, através do software Hagáquê. Conclui-se que o uso de tecnologias digitais, como ferramentas para a alfabetização e letramento dos alunos com dificuldades na leitura e na escrita, mostrou-se estratégia oportuna de enfrentamento dessa realidade desafiadora, assim como de formação do professor que necessita conhecer e saber lidar com esses desafios, em prol de um letramento digital atrelado ao processo de aquisição da leitura e da escrita em contexto social.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Tecnologias. Letramento Digital. Leitura. Escrita.

---

<sup>1</sup> Apresentado em formato de Poster e publicado no Anais do VII ENALIC, VII Encontro Nacional das Licenciaturas e VI Seminário do PIBID e I Seminário do Residência Pedagógica em 2018, Fortaleza – CE.

## **DIGITAL LITERACY WITH LEGENDS FROM THE AMAZON AS AN INCENTIVE FOR READING AND WRITING OF STUDENTS RETAINED IN THE 3RD GRADE IN TWO PUBLIC SCHOOLS OF BELÉM-PA**

### **Abstract**

The use of technologies is a propitious way to insert and involve the student in digital reading and writing practices. Therefore, this report brings part of the actions of the extension project "Between legends and tales: the role of new technologies in the process of Literacy" with the objective of contributing to the process of digital literacy and reading-writing with Amazonian legends of 3rd grade students from public schools in Belém-PA. Two workshops are reported here, held in August and November 2018, with 3rd grade students from two public schools and under the leadership of graduates participating in the project. The first workshop had students from schools A and B, and the second, only students from school A. In workshop 1, students from the schools involved (A and B) participated in the telling of the legend of Curupira. In the sequence, they were guided to retell the legend in the form of comics, through the software "HagáQuê", producing the retextualization; this dynamic was repeated in workshop 2, in school A, with the legend of Boto. In the first workshop, a certain dexterity of the students was noticed regarding the use of the application, but with limitations in conventional writing, in the selection and combination of letters to type words and phrases, it is only more evident in non-alphabetic students, although they all showed the interest in reading and writing or typing, attracted by the technological novelty. In the second workshop, held as a complement at school A, advances in digital handling and better writing performance were observed, compared to the moment of the workshop 1, through the Hagáquê software. It was concluded that the use of digital technologies, as tools for literacy and literacy of students with difficulties in reading and writing, proved to be a timely strategy to face this challenging reality, as well as training the teacher who needs to know and know how to deal with these challenges, in favor of a digital literacy linked to the acquisition process of reading and writing in a social context.

**Keywords:** Literacy. Technologies. Digital literacy. Reading. Writing.

## **ALFABETIZACIÓN DIGITAL CON LEYENDAS DE LA AMAZONIA COMO INCENTIVO PARA LA LECTURA Y LA ESCRITURA POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES RETENIDOS EN EL TERCER AÑO EN DOS ESCUELAS PÚBLICAS DE BELÉM-PA**

### **Resumen**

La utilización de tecnologías favorece la inserción y la participación de los estudiantes en las prácticas de lectura y escritura digitales. El artículo aporta parte de las acciones del proyecto de extensión "Entre leyendas y cuentos: el papel de las nuevas tecnologías en el proceso de alfabetización". El objetivo es contribuir al proceso de alfabetización digital y lectoescritura con leyendas de la Amazonia de estudiantes de 3º año de la escuela pública elemental de Belém-PA. En los meses de agosto y noviembre de 2018 se celebraron dos talleres con estudiantes de tercer año de dos escuelas públicas y bajo la orientación de los estudiantes universitarios que participan en el

proyecto. En el primer taller participaron estudiantes de las escuelas A y B, y en el segundo taller, sólo estudiantes de la escuela A. En el taller 1, los estudiantes de las escuelas involucradas (A y B) participaron en el relato de la leyenda de Curupira, y luego fueron instruidos para volver a contar la leyenda en forma de cómics, utilizando el software "HagáQuê", produciendo la retextualización, esta dinámica se repitió en el taller 2, en la escuela A, con la leyenda de Boto. En el primer taller se notó cierta destreza de los alumnos en el uso de la aplicación, pero presentaron limitaciones en la escritura convencional, en la selección y combinación de letras para escribir palabras y frases; esto fue algo más notorio en los alumnos no alfabéticos, aunque todos mostraron interés en la lectura y escritura o en la mecanografía, atraídos por la novedad tecnológica. En el segundo taller, llevado a cabo para tener complemento a la escuela A, se observaron avances en el manejo digital y un mejor desempeño en la escritura, en comparación con el momento del taller1, a través del software Hagáquê. Se concluye que el uso de las tecnologías digitales como herramientas para la alfabetización en la sociedad de los estudiantes con dificultades en la lectura y la escritura resultó ser una estrategia oportuna para enfrentar esta desafiante realidad, así como para la capacitación de los profesores que necesitan saber cómo enfrentar estos desafíos para alcanzar la alfabetización digital cerca del proceso de adquisición de la lectoescritura en la sociedad.

**Palabras clave:** Alfabetización. Tecnologías. Alfabetización digital. Lectoescritura

## 1 INTRODUÇÃO

A alfabetização ocupa-se da aquisição da escrita por um indivíduo ou grupo de indivíduos e o letramento relaciona-se a aspectos sócio-históricos dessa aquisição (TFOUNI, 1995). Por meio do letramento os sujeitos tornam-se capazes de aplicar conhecimentos constituídos no processo de alfabetização em práticas sociais cotidianas, participando, assim, de eventos efetivos de leitura e escrita em uma sociedade grafocêntrica (SOARES, 2009). Esse contexto traz mudanças tecnológicas que exigem múltiplos letramentos para dar conta dessa demanda. 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 e conviver nesse contexto em constante mudança.

A importância e a necessidade de propiciar avanços aos alunos em suas hipóteses de escrita e leitura aliam-se às demandas de dotá-los de meios para desenvolver essas habilidades nos contextos de uso das tecnologias digitais, alavancando o processo de alfabetização e letramento. Nesse prisma, carece possibilitar a eles 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 espaços que ampliam a relação com saberes globais. (CANCLINI, 2003).

Face ao 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, nasceu com o propósito de fomentar atividades que contribuíssem com o processo leitura e escrita envolvendo as novas tecnologias e lendas e contos da Amazônia na perspectiva do alfabetizar letrando (SOARES, 2009). O projeto partiu da problemática de uma alfabetização carente de significados de alunos retidos, principalmente os do 3º ano do Ensino Fundamental, os quais são afetados negativamente em sua autoestima e desempenhos e suscetíveis à evasão escolar. As ações desenvolvidas, assim, buscaram diagnosticar e analisar aspectos da escrita e da leitura no processo de alfabetização e letramento desses alunos, propondo intervenções com uso das tecnologias.

Dito isso, o presente artigo relata parte de uma experiência de extensão cujo objetivo foi contribuir para o processo de letramento digital e de lecto-escritura com lendas

amazônicas de alunos do 3º ano de escolas públicas de Belém-PA. Foram propostas intervenções envolvendo tecnologias diversas na forma de oficinas pedagógicas, trazendo textos na forma de lendas conhecidas da região amazônica. Das oficinas realizadas durante o projeto de extensão supracitado participaram 19 alunos do 3º ano de duas escolas públicas dos bairros do Guamá e Terra firme (A e B, respectivamente) em Belém-Pa. As atividades foram mediadas por estudantes dos cursos de licenciatura em pedagogia e de licenciatura integrada em ciências, matemática e linguagens da Universidade Federal do Pará e ocorreram nos meses de agosto e novembro de 2018.

A metodologia empreendida neste relato de experiência associa aspectos investigativos e didáticos, optando-se pela observação, análises e participação com práticas interventivas, para as quais os licenciandos frequentaram escolas selecionadas mediante critérios definidos (ser da rede pública, atender turmas de 3º ano, ter laboratório de informática ativo), em dias e horários programados com coordenação e professores, de maneira a colaborar com as práticas docentes, na aprendizagem dos alunos e em sua formação. As ações incluíram investigação de processos relacionados à aquisição da lecto-escritura com respectivas análises norteadoras do planejamento das oficinas, tendo como meta inserir os participantes na cultura digital associada à cultura do ler e escrever por meio de contos e lendas características da literatura regional amazônica.

O relato está dividido em cinco partes. A primeira é intitulada: “Linguagem, alfabetização e letramento”, a segunda: “Letramento digital em sala de aula por meio das tecnologias”; em ambas são apontados pressupostos teóricos que embasaram a experiência e suas reflexões. Na terceira parte, trata-se da metodologia, na qual é apresentado o contexto, os sujeitos e os procedimentos adotados para a realização da experiência a qual é descrita em detalhes na quarta parte intitulada: “Leitura, escrita e letramento digital com alunos do 3º ano”; e por fim, na quinta parte intitulada: “Apontamentos reflexivos sobre as experiências das oficinas”, tecemos reflexões sobre o processo de letramento digital, associado ao ler e escrever dos alunos, possibilitado nas oficinas, levando em conta as aprendizagens notadas nos participantes e as ponderações dos licenciandos mediadores.

## 2 LINGUAGEM, ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Ao comunicar-se no mundo, o indivíduo usa a linguagem como elemento mediador que lhe permite a interagir, tendo a linguagem verbal e a não verbal valores importantes nessa comunicação que envolve os falantes e seus interlocutores, numa perspectiva dialógica como defende Bakhtin (2006). A fim de esclarecer tal perspectiva, assume-se a concepção de linguagem enquanto interação e sendo constituída no social, no histórico e nas relações com o outro. (BAKHTIN, 2006; TRAVAGLIA, 2009).

Esses aspectos são fundamentos para o trabalho envolvendo o alfabetizar letrando (SOARES, 2009, 2002) que aposta nas palavras e seus sentidos como reflexos da leitura de mundo dos aprendizes e não mera decodificação, haja vista que a leitura do mundo deve anteceder a leitura da palavra conferindo-lhe significado como ensina Freire (1989), frisando que “Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. A compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto.” (FREIRE, 1989, p. 9).

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 mencionando, a alfabetização se ocupa da aquisição da escrita por um indivíduo, tornando-o apto a ler e escrever e, avançando disso, tem-se o letramento a partir do qual esse indivíduo passa a fazer uso da leitura e da escrita em práticas sociais que exigem esse uso, ou seja, em eventos cotidianos e competentes de leitura e escrita numa sociedade letrada (SOARES, 2009, 2002). Assim, são evidenciados aspectos sócio-históricos dessa aquisição (TFOUNI, 1995) que levam o sujeito a assumir o exercício constante dessas práticas efetivas de leitura e escrita no meio em que se insere.

Neste trabalho, possibilidades dessas práticas são apresentadas com o apoio da tecnologia e os aspectos envolvendo o porquê disso são vistos em mais detalhes nos tópicos a seguir.

### 3 LETRAMENTO DIGITAL EM SALA DE AULA POR MEIO DAS TECNOLOGIAS

No curso dinâmico da sociedade, o computador caracteriza-se como ferramenta versátil utilizada de variadas formas e para diversos fins; apresenta-se como meio oportuno para o ensino aprendizagem em vários campos do saber. Na sociedade atual, um indivíduo não alfabetizado pode ser aquele que não sabe ler e escrever, mas também aquele que não tem o mínimo domínio das tecnologias digitais, não sabendo manuseá-las, sendo não alfabetizado digitalmente. Desse modo, o letramento como um conjunto de habilidades e competências de uso da leitura e escrita em eventos diversos das práticas sociais precisa estender-se ao campo das tecnologias de modo a facilitar a vida dos indivíduos e uso de múltiplas linguagens em sociedade.

Observando tal cenário, percebe-se 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”.

Sem capacidade de ser transferido para novos contextos, o aprendido é muito pouco eficaz. A função adaptativa da aprendizagem está na possibilidade de poder defrontar-se com situações novas, assimilando-as ao já conhecido (POZO, 2002), o professor deve facilitar as aprendizagens, dosando-as e criando determinadas condições favoráveis a elas para que se ponham em marcha processos mais adequados a sua concretização.

Diante do exposto, carece pensar o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos perante esse meio digital, considerado como “meio” e não “fim”. Isso porque ele se caracteriza também como suporte de apoio ao professor, assim como materiais como o ábaco, *datashow*, o caça palavras, um jogo educacional interativo, entre outros meios de se ensinar e aprender. Sendo assim, recorre-se ao pensamento de Almeida (2000) quando trata da perspectiva do professor reflexivo em um ambiente construcionista, no qual se utiliza o computador como ferramenta de *pensar-com*, esclarecendo seu valor conceitual de *ferramenta*.

Esse uso da tecnologia como elemento atrativo em favor da prática em sala pelo professor vai ao encontro do notório desafio de se pensar estratégias para a evolução da formação ampla do indivíduo e especialmente para seu processo de aprendizado da lecto-escritura, tornando-se aliada em potencial. A tecnologia nessa condição ainda se torna,

dentre os outros recursos, elemento lúdico. Sobre isso, Vygotsky (1991) assinala que o melhor método para ensinar leitura e escrita é aquele no qual as crianças descobrem e desenvolvem as habilidades de ler e escrever durante as situações de brinquedo as quais poderão ser provocadas pelo uso de variados recursos, como por exemplo, o computador e as infinitas possibilidades que ele oferece às aprendizagens dos alunos envolvidos nas atividades lúdicas. Para isso o docente deve atuar como mediador do conhecimento, estimulando os alunos a interagir entre si e com o recurso objeto da atividade lúdica.

Bim (2001), ao abordar ambientes interativos de aprendizagem, com base numa visão construcionista, define as ações propostas neles como construção e não instrução, controle do estudante sobre a máquina, individualização determinada pelo estudante, feedback rico no aprendizado. É importante, portanto, o uso tecnológico em sala de aula com o desenvolvimento cognitivo alcançado de modo mais eficaz por meio do computador, este acelerando a passagem do pensamento infantil para o pensamento adulto (PAPERT, 1985). Essa tecnologia transforma-se em poderosa ferramenta para ajudar a pensar com a inteligência e a emoção, sendo, revolucionária, e o computador passa a atuar “[...] como objeto transicional, como mediador intelectual para a aprendizagem de outros conhecimentos.” (PAPERT, 1985, p. 25).

O núcleo do conceito de letramento são as práticas sociais de leitura e de escrita, para além da aquisição do sistema de escrita, ou seja, para além da alfabetização (SOARES 2002, 2009). Nessa direção, o constante uso da tecnologia é prática promissora para grande parte da população que utiliza desses recursos no seu dia a dia, portanto o letramento digital configura necessidade inerente a essa percepção de letramento, já que está na ação social, em razão de estar dentro do eixo de formação geral do indivíduo na sociedade da informação e do conhecimento. Para que isso se torne realidade cabe o envolvimento de todos os participantes do processo educacional (alunos, professores, gestores e pais) no sentido de incorporar o uso das novas tecnologias informáticas e comunicacionais enquanto recursos de ampliação do acesso à informação e para o favorecimento à criação de um ambiente de aprendizado que enfatize a construção do conhecimento. (BIM, 2001).



#### 4 METODOLOGIA

A experiência com oficinas de alfabetização e letramento por meio das novas tecnologias fez parte das atividades do projeto de extensão “Entre lendas e contos: o papel das Novas tecnologias no processo de Alfabetização”. O projeto foi desenvolvido de agosto de 2018 a julho de 2019, fomentado pela Pró-Reitoria de Extensão da Universidade Federal do Pará, como parte do Programa Navega Saberes, e foi executado na Faculdade de Educação Matemática e Científica do Instituto de Educação Matemática e Científica, que oferece o curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens. O projeto buscou alcançar vários objetivos, dentre os quais 1- associar conhecimentos dos alunos às ferramentas tecnológicas, agindo no processo de alfabetização de uma forma interdisciplinar; 2)- identificar as atividades que favorecem as aprendizagens dos alunos na aprendizagem da escrita e da leitura com vistas a potencializá-las; 3)- observar dificuldades apresentadas pelos alunos, buscando soluções para melhorar os desempenhos e 4)- Associar aspectos da cultural local dos alunos, aproximando-os das realidade regional e global deles.

A metodologia empregada no projeto pautou-se na observação, diagnose e participação com intervenções planejadas na forma de oficinas pedagógicas. As ações foram pensadas, tendo em vista a articulação ao trabalho com docentes atuantes nas turmas do 3º ano do Ciclo de Alfabetização, cujos alunos apresentassem perfil com baixos índices de aprendizagens e retenção no 3º ano. Foram selecionadas 4 escolas para participarem do projeto durante sua vigência. Os dados apresentados neste artigo são de duas oficinas (oficina 1 e oficina 2) realizadas em duas dessas escolas. A oficina 1 partiu da lenda do curupira e foi realizada na escola A e na escola do B no mês de agosto de 2018. Já a oficina 2 partiu da lenda do Boto e aconteceu somente na escola A, em novembro de 2018.

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 HagáQuê para a retextualização da história ouvida na forma de quadrinhos do papel para o computador em formato digital (terceiro momento). O software HagáQuê 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 adiante os detalhes dessa oficina com o uso da tecnologia. Cabe dizer que 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.

As escolas contavam com serviço de segurança pública, sala de leitura, sala de informática e um amplo espaço no refeitório. Nas duas escolas, as oficinas contaram com o espaço do laboratório de informática onde havia computadores suficientes para todos, apesar de haver alguns computadores com problemas. O espaço dos laboratórios era climatizado, com uma bancada para cada computador, um quadro pequeno, *datashow*, alfabeto completo na parede, também havia boa iluminação nas salas, o que estava adequado às crianças.

As atividades nas escolas partiram de diagnose do nível de desempenho dos alunos na leitura e escrita e histórico de retenção. A escolha se deu com o auxílio das professoras responsáveis pelas turmas de 3º ano. A identificação do nível de psicogênese da lecto-escrita baseou-se nos estudos de Ferreiro e Teberosky (1985). No nível pré-silábico, a criança inicialmente não diferencia desenho e escrita de números e letras, e ao escrever não é capaz de fazer correspondências entre os símbolos escritos e sons da fala. No nível Silábico, ela já estabelece relação em letras e sons e tenta escrever, mas sua escrita ocorre de modo não convencional, pode utilizar uma letra ou mais letras para representar uma sílaba, com ou sem valor sonoro. No Silábico-Alfabético apresenta oscilação entre aspectos do nível silábico e do alfabético, escrevendo ora de modo reduzido ora de modo mais estendido e com clareza de elaboração. No nível alfabético, passa a escrever e ler convencionalmente e estabelecer padrões de compreensão do escrito e ter seu registro compreendido pelos falantes da língua, apesar de não deter ainda o domínio da ortografia.

A diagnose foi realizada com 10 alunos, com idade entre 8 e 10 anos, da Escola A. Os resultados foram: 6 alunos no nível pré-silábico, 1 aluno silábico, 2 alunos silábico-alfabéticos, 1 aluno no nível alfabético. A diagnose na Escola B foi realizada com 9 alunos, com idades entre 8 e 12 anos e que se encontravam nos níveis silábicos(4), silábico-alfabéticos(2) e alfabéticos(3). Após as análises foi iniciada a preparação das oficinas divididas em três momentos detalhados adiante. Os licenciandos participantes do projeto na condição de bolsistas de extensão dividiram-se, dois na escola A e dois na escola B, proporcionando a mesma atividade para os alunos de ambas escolas. Um primeiro momento de contação da história (lenda do curupira e do Boto posteriormente), depois a discussão sobre a história com produção inicial e o recontar da lenda no papel, em forma de quadrinhos, logo após, já na terceira parte, as histórias passavam a ser reproduzidas no computador por

meio do programa HagáQuê. Este permite usar a imaginação para montar a própria história, possibilitando assim sua interação com a leitura e a escrita de palavras contidas na história.

O planejamento de cada momento das 2 oficinas aconteceu a partir da escolha do título Alfabetizar com lendas e contos amazônicos e tecnologias informáticas, e os objetivos foram: Vivenciar momentos de interação com gênero contos e lendas, visando ao despertar do encantamento, imaginação e o interesse pela leitura e escrita; - Desenvolver letramentos com reprodução de histórias de modo manual e com suporte do computador. - Produzir ou recontar a história utilizando o aplicativo HagáQuê. Os procedimentos de execução foram pensados da seguinte forma:

#### **4.1 Modelo de execução das oficinas nas escolas A e B**

**Momento 1** Na sala de aula ou no laboratório com os alunos do 3º ano, desenvolver contação, discussão e registros orais e escritos da história.

1- Realização da contação da história perante os alunos com promoção de interação e envolvimento. Promover vários comentários de reflexão sobre a história, estimulando os alunos se expressarem sobre o texto, suas percepções e entendimentos. Nesse momento, anotar o que mais lhes chamou atenção, assim como as palavras chaves evocadas e que compunham partes significativas da história.

2- Escolha das palavras mais citadas e que seriam escritas no quadro para ser lidas com e pelos participantes de modo que pudessem perceber sua relação com a história contada e nesse envolvimento desenvolver uma relação mais íntima com elas.

3- Distribuição de folhas de papel A4 (divididas em modo “revista em quadrinhos”) entre os alunos, propondo o desenho e a escrita de partes a história narrada anteriormente, utilizando suas próprias palavras e percepções.

**Momento 2** - Na sala de informática com os alunos do 3º ano dar prosseguimento às tarefas

- 1- Observar a reprodução da sua história recriada no papel e orientar os alunos para fazer o registro por meio do computador;
- 2- Apresentar as possibilidades da utilização do programa HagáQuê para a interação com o computador e com seus recursos de animação e registros.
- 3- Acompanhar o processo de retextualização da história através do HagáQuê

A avaliação planejada visava à observação do desempenho dos alunos nos momentos 1 e 2 da oficina. Aspectos dos comportamentos foram anotados no momento da história, e das atividades propostas em cada passo e momentos: suas participações, perguntas, interesses, produções etc. Também as produções deles nas atividades foram recuperadas para pensar a construção de um livro digital com eles ao final do projeto. O planejamento da oficina, conforme detalhado, foi executado nas escolas A e B, tendo acontecido segundo relato a seguir envolvendo as oficinas realizadas em ambas no período de realização do projeto.

## **5 LEITURA, ESCRITA E LETRAMENTO DIGITAL COM ALUNOS DO 3º ANO**

### **5.1 Momentos da oficina 1 realizada nas escolas A e B**

Com base no planejamento da oficina, no primeiro momento ocorreu a contação da lenda do Curupira. Antes, foi lançado aos alunos o questionamento sobre o conceito de lenda, quais lendas eles conheciam, a fim de sondar seus conhecimentos prévios. Nesse momento quase todos responderam e contaram um pouco das lendas já conhecidas. Um dos alunos, da escola A, mencionou a lenda do Saci, dizendo gostava muito dessa lenda e até contou a lenda completa, ele mostrou-se um contador de histórias em potencial. A partir desse diálogo, começa a contação. Durante a contação, o aluno citado foi o mais participativo, por isso foi escolhido para se caracterizar de curupira (com os pés para trás, a saia de folhas artificiais, e o fogo na cabeça feito com cartolina e pintura). A sala foi arrumada com as cadeiras em círculo, foi colocada 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 contendo desenhos sobre a lenda do Curupira, e um dos mediadores vestiu o avental para favorecer os imaginários durante a contação. Os licenciandos presentes estimulavam a pensar na situação trazida na lenda, com afirmações e interrogações aspectos abordados, buscando fomentar os conhecimentos diversificados. Um registro desse momento é mostrado na imagem da Figura 1.

**Figura 1 - Oficina 1 em momento de contação da lenda “O Curupira”**



Fonte: os autores

O segundo momento de discussão e produção sobre a lenda deu-se após o intervalo de merenda escolar. O momento iniciou com o registro de várias palavras escritas no quadro sobre a lenda contada, palavras mais faladas na história e das quais os alunos lembravam. Os alunos foram chamados para reconhecer as palavras no quadro, uma de cada vez. Neste momento eles poderiam fazer a leitura ou ser acompanhados pelo mediador a fazer a leitura da palavra, contextualizando-a na lenda.

Após esse momento, em suas carteiras, os alunos receberam folha de papel A4 em branco e um lápis ou caneta para a escrita da lenda contada do Curupira com as palavras escritas no quadro e outras palavras que quisessem usar, podendo recorrer ao desenho da história também. Foi mostrado a eles um modelo de história em quadrinho do Curupira, em seguida a folha de papel em branco foi dividida 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 cenários da história ao invés de escrever a história, de retextualizá-la com a escrita, conforme a imagem da Figura 2.

**Figura 2 - O momento de produção textual pelos alunos na Oficina 1- registros no papel.**



Fonte: os autores, 2018.

No terceiro momento, acomodados no laboratório de informática, foi retomada a retextualização da história. A Lenda do Curupira foi lembrada, de modo que, enquanto iam falando, eram anotadas algumas palavras que se enquadram na história e que já foram trabalhadas anteriormente em sala de aula, conforme relatado anteriormente. Então foram retomadas as palavras: curupira, árvore, floresta, animal, caçador, fogo, sol, nuvem, flor, pássaro, planta. Os termos foram escritos no quadro para que todos (as) pudessem ler e se inspirar a produzir em seguida no computador.

**Figura 3- Oficina 1 com alunos do 3º ano do ensino fundamental. Relembrando palavras da lenda do Curupira.**



Fonte: a equipe, 2018.

Com todos os alunos sentados, cada qual em um computador, foi-lhes proposto que recontassem, na forma de história em quadrinhos, a lenda do Curupira, ou seja, foi proposta a retomada da retextualização iniciada em sala de aula, agora com ajuda das palavras escritas na lousa e por meio do software educativo “HagáQuê”, com o qual há possibilidade da 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. Na retextualização há o processo de produção de um texto novo, partindo de outro existente (MARCUSCHI, 2010). A seguir na Figura 4 a história retextualizada ao modo do aluno com mediação dos licenciandos.

**Figura 4 - Retextualização da lenda do Curupira com HagáQuê. “-Curupira. Eu sou o curupira eu vou *protege* a minha floresta. -Eu sou o caçador eu não vou *sai* da floresta.”(aluno da escola A- nível alfabético)**



Fonte: A equipe, 2018.

## 5.2 Momentos da oficina 2 realizada na escola A

A Oficina 2 do projeto ocorreu na escola A no mês de novembro de 2018. Essa oficina tinha a intenção de verificar a progressão da escrita no decorrer do tempo da primeira oficina para a segunda. Foi realizada nova diagnose a fim de averiguar se houve alteração no nível de psicogênese dos alunos participantes. A análise foi realizada com quatro alunas, com idades entre 8 e 10 anos, o resultado foi positivo, pois todas foram identificadas como alfabéticas. Elas já possuíam certo domínio de escrita (nível silábico e silábico-alfabético)

antes mesmo da realização da segunda oficina, e estavam presentes neste momento da oficina 2 tendo decorrido 2 meses desde a oficina 1. A diagnose pré-oficina não foi realizada com outros alunos que apresentavam um índice de dificuldade maior na leitura e escrita em agosto, posto o não comparecimento à oficina 2. A oficina foi realizada em dois momentos. Embora a diagnose tenha sido desenvolvida com as 4 alunas, compareceram três delas no momento da oficina.

### **5.2.1 Momento 1 da oficina2**

- 1- A lenda do Boto foi inicialmente problematizada com as alunas para que entre si pudessem discutir sobre o conhecimento já detido sobre a lenda a ser contada e demonstrassem suas reações. Para auxiliar na contação, foram elaboradas ilustração em cartolina, na forma de quadrinhos, sobre a lenda com apresentação de mais elementos visuais, prendendo a atenção das alunas. As alunas expressaram reação de ansiedade e curiosidade, e relataram ter ouvido algumas versões da lenda em alguns lugares como “interiores” onde moram alguns de seus familiares, comentavam “Tia, minha avó já viu o boto, tentou bater nele” (relatos contados pelas alunas).
- 2- Depois de realizada a contação da história, ao que todas se mostraram muito atentas, foi feita nova consideração a fim de estimular as alunas a expor suas percepções e também para que os mediadores pudessem anotar entendimentos e posicionamentos sobre a lenda.
- 3- Seguiu-se debate com as alunas para saber quais foram seus entendimentos e percepções, foram escritas no quadro algumas “palavras chave” da história para que identificassem e tentassem reescrever, após essa atividade, as alunas desceram para o intervalo reservado á merenda escolar.

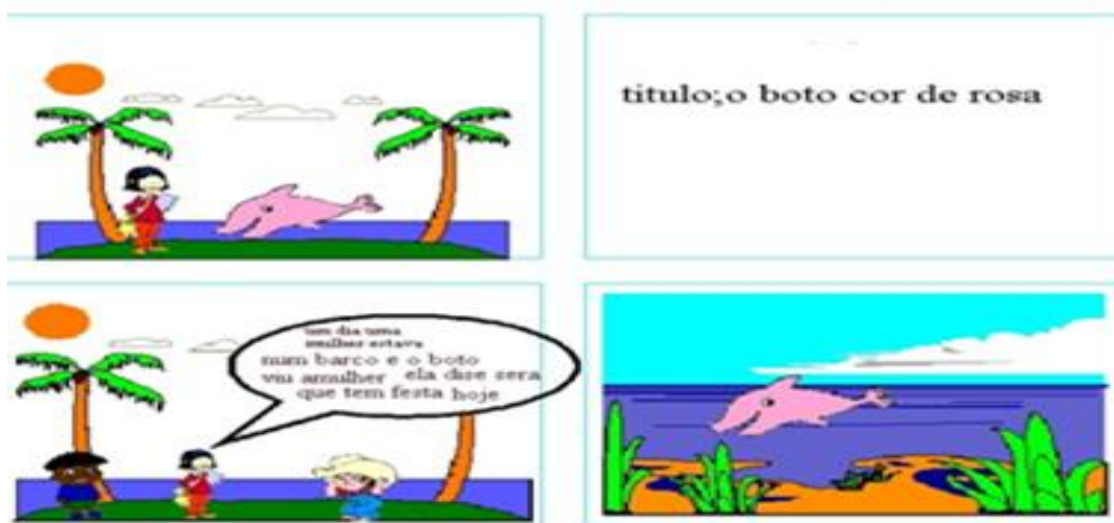
### **5.2.2 Momento 2 da oficina 2**

Neste momento foi conduzida a produção de registro e textos e da retextualização da lenda que se uniram, posto que as alunas ouviram a história e interagiram com ela e logo após executaram a produção já no ato da retextualização digital, criando sua história em quadrinhos baseada na lenda do boto e recorrendo a sua imaginação por meio do software HagáQué.



No decorrer da atividade foi possível perceber que as alunas, mesmo na hipótese alfabética da lecto-escrita, possuíam alguns desvios de ortografia principalmente na congruência entre pauta sonora e escrita, mas a principal interferência deveu-se a alguns computadores apresentarem “bugs”. Nesse momento, surgia a dificuldade de trabalhar com o programa haja vista a falha no equipamento. Também se observou que as alunas possuíam algum nível de dificuldade em transmitir para o computador a história, conforme uma sequência de fatos e numa lógica amparada pela imaginação sem parecer mera reprodução aleatória do que ouviram. Isso se mostrava um desafio para além de saber digitar as palavras alfabeticamente, o sentido a ser produzido com as palavras parecia bem difícil e só a prática poderia superar tal dificuldade. Após persistirem na produção e com ajuda, no final todas conseguiram transcrever digitalmente, concluindo a retextualização, na forma de história em quadrinhos, da lenda do boto, de acordo com suas percepções, algumas lacônicas e/ ou incompletas, porém todas com sentido na temática da história.

**Figura 5- Retextualização da lenda do Boto no programa Hagáquê. “Título: O boto cor de rosa. Um dia uma mulher estava num barco, e o boto viu *amulher* ela disse: será que tem festa hoje”**



Fonte: os autores, 2018.

**Figura 6- Retextualização da lenda do Boto no programa Hagáquê. “Lenda boto. que is gre veu: Wellane. Horagi euvoupa festa. Quer dem sar? Sim. Tanaora di eu i. Thau, thau”**



Fonte: os autores, 2018.

Com a escolha do programa HagáQuê e o manuseio dele para a retextualização, nota-se a curiosidade dos alunos sobre o universo da tecnologia e a novidade em poder recontar a seu modo na forma de história em quadrinhos. Isso os induziu a querer escrever com mais empenho e a tentar vencer as dificuldades de se expressar na forma textual. O programa HagáQuê já era conhecido dos alunos, devido sua utilização no laboratório de informática nas aulas semanais que ali aconteciam e das quais participavam, logo, conheciam o programa e mantinham certa intimidade com o computador, teclado e mouse. O manuseio do computador não se mostrava complicado, porém a relação da reprodução da história por meio do computador sim. Para isso havia a necessidade de localização das letras, símbolos de pontuação, digitação, organização das cenas nos quadros com buscas das imagens mais sugestivas. Toda essa sistemática parecia ser a maior dificuldade, mais também era o que instigava e prendia a atenção. Acredita-se que as dificuldades dos alunos em termos de aprendizagem da escrita e que levaram para a tela nas histórias serão superadas de maneira eficaz, contando com o uso constante das tecnologias e participação em mais atividades envolvendo tal uso na escola e fora dela.

## 6 APONTAMENTOS SOBRE AS EXPERIÊNCIAS DAS OFICINAS

Retomando os objetivos propostos para a realização das oficinas no contexto do projeto de extensão realizado nas duas escolas, cabem algumas considerações importantes

para a problemática da inclusão digital e o respectivo letramento digital nos anos iniciais e as reflexões advindas da experiência das oficinas. Uma das dificuldades observadas no espaço oferecido nas escolas às atividades do projeto foi a ausência de uma sala específica para que os alunos participantes do projeto pudessem interagir melhor com os licenciandos e assim melhorar a participação e desempenho no projeto. Como eles deixavam a sala de aula para irem participar do projeto, ter uma sala fixa ajudaria no engajamento deles. Citamos o inconveniente de mudar de sala no momento em que se iniciava a atividade da contação da oficina<sup>1</sup> em uma das escolas, dispersando a atenção de todos na ocasião. Outra dificuldade foi quanto ao tempo reservado ao uso do laboratório de informática, que consistia em um único dia da semana, no turno da atividade programada, geralmente a coordenação cedia o espaço na sexta-feira, devido à programação do tempo escolar. Esse único dia impedia que todos pudessem, ao término da reescrita da história, fazer a leitura das produções, haja vista passarem o maior tempo digitando, buscando cenários e recriando o texto para fazer sentido. Com isso, muitas vezes a leitura da produção textual só era possível observar no momento da construção da história, no papel e quando passavam a digitá-la, construindo os quadrinhos.

Durante esse processo de construção, foram observadas limitações apresentadas em termos da composição das palavras que dariam sentido à história recriada nos quadrinhos e que primeiramente foram escritas no papel antes de passarem a compor a história no HagáQuê. A escrita se mostrou ainda um processo lento na composição das palavras e frases, principalmente para os alunos silábicos e silábico-alfabéticos participantes da oficina. A exigência de recorrer a um repertório mais amplo demandava um grande esforço dos alunos. Possivelmente, em razão disso, as palavras ouvidas durante a contação da história- e que foram escritas no quadro- eram as mais utilizadas e nas quais menos se enganavam na digitação. Cabe dizer que mesmo os que estavam no nível alfabético da escrita (FERREIRO; TEBEROSKY, 1985) apresentavam distorções entre a pauta fonética e a gráfica, o que tornava o texto menos compreensível. Por outro lado, no âmbito da oralidade puderam efetivar a retextualização, a partir da história contada, procedendo à reorganização das sequências argumentativas e condensação de ideias que se ajustaram às novas condições discursivas exigidas nos desafios diante do qual foram colocados.

Assim, a dificuldade mais acentuada foi observada na escrita do texto e não na sua criação para fins de retextualização por meio do HagáQuê. Mostrou-se ainda interessante tecer a história de modo harmônico com as imagens- mesmo com frases incompletas,

mediados pelos desenhos, computador e licenciandos. Apesar dos inúmeros desafios enfrentados, houve a demonstração de persistência, em não desistir fácil da escrita, como poderia acontecer, caso estivessem apenas usando lápis e papel na atividade. Foram visíveis seus esforços para compor a transcrição ou transcrição da história escrita, de maneira inteligível. Isso demonstra que usar meios atraentes para o ensino, recorrendo às tecnologias como ferramenta para a alfabetização e incentivando o letramento digital tão importante nos dias atuais tem se mostrado estratégia viável para despertar o interesse do aluno para novas aprendizagens e outras virtualidades que lhe abram novos horizontes de interação com a linguagem escrita em várias situações e espaços de letramento.

Em relação ao uso da tecnologia, notou-se que eles sabiam manusear o programa de computador e não tiveram dificuldade na atividade central que era “montar” sua história. Apesar disso, a interação com o programa HagáQuê e seus recursos lhes estimulavam a avançar, prescindindo da figura do professor. Leonhardt (1986) apud Moraes (2000) destaca que o computador promove a perda do falso poder do professor. Refletindo sobre isso, pode-se afirmar que a criança, auxiliada pela própria imaginação e tendo o suporte do computador, constrói as próprias estruturas cognitivas, minimizando a interferência do professor nessa construção, estando aluno e máquina interagindo em sentido construtivo.

Do ponto de vista da formação docente, o desenvolvimento do trabalho nas oficinas durante o projeto foi bastante complexo e exigiu dos mediadores licenciandos muita observação e o recurso aos estudos teóricos acerca da alfabetização, letramento e relacionar ao letramento digital como apoio do processo de leitura e escrita, conforme acima assinalado, pois cada aluno tinha seu nível de psicogênese, seu tempo de reconhecimento e produção, bem como o modo de se comportar nas tarefas da oficina, usando o recurso do computador e o programa HagáQuê.

Com Soares (2002) reitera-se que a tela, como novo espaço de escrita, traz significativas mudanças nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e até mesmo, mais amplamente, entre o ser humano e o conhecimento. No decorrer das atividades elaboradas no computador, os alunos criaram certo vínculo com a tecnologia ampliando seu conhecimento, sendo assim, o desempenho nas produções textuais digitais denotou avanços vistos durante a realização das oficinas ainda em agosto e mais ainda das alunas que participaram também da oficina 2 em novembro que demonstraram avanço ao nível alfabético da lecto-escritura.

Esse avanço na hipótese alfabética também foi influenciado pelo apoio oferecido da escrita das palavras-chave da história contada, conforme a dinâmica planejada previa. Com isso, houve uma produtividade superior à da primeira oficina. De acordo com Soares (2002, p. 151) “A tela como espaço de escrita e de leitura traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento, novas maneiras de ler e de escrever, enfim, um novo letramento”. Essa é a perspectiva de Bolter (1991 apud Soares, 2002, p. 152, tradução da autora) ao dizer que “O computador está reestruturando nossa atual economia de escrita. Está mudando o status cultural da escrita e também o método de produção de livros. Está mudando a relação do autor com o texto e de ambos, autor e texto, com o leitor”.

Convém frisar que apesar do desempenho alfabético notado nos alunos nas oficinas iniciais e na oficina 2, ainda há grandes obstáculos a ser transpassados quando à expressão escrita e produção textual dos alunos participantes o que interfere significativamente no nível do letramento digital e vice-versa.

O uso de tecnologias como os computadores chama bastante a atenção das crianças, e isso se tornou um canal promissor para o letramento digital e conseqüentemente para os processos de alfabetização e letramento. O despertar pela linguagem das imagens e da digitação associado ao interesse em manusear o equipamento com destreza são fatores que elevam o significado da aprendizagem escolar, uma aprendizagem com lógica, sentido e prazer. Isso implica que o processo de aprendizagem de modo amplo, e de alfabetização em particular não faz sentido ocorrer sem prazer, sem desejo, ou sem que se apresente como um valor para a pessoa que aprende. (GROSSI, 1990).

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com base na apresentação deste relato que consistiu no desenvolvimento de oficinas de alfabetização e letramento mediado por novas tecnologias com crianças em fase de alfabetização, no caminho de um processo de letramento digital, podemos concluir que a oportunidade de explorar os programas digitais como coadjuvante ao processo de alfabetização contribuiu de modo importante para a progressão da lecto-escrita dessas crianças que participaram do projeto.

Constatou-se, dentre outros aspectos, que o computador é capaz de chamar mais a atenção do aluno do que outros estímulos no contexto de escolar. 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 estimulem, motivem e ainda mais os alunos e os façam avançar em seu processo de leitura e escrita com vistas ao letramento e ao letramento digital.

No caso das oficinas relatadas, notamos que alguns conseguiram, ler, escrever e digitar e reconhecer as palavras e associá-las à figura buscada para compor a história na retextualização. Essa dinâmica foi mais evidente nos alunos que estavam num nível da psicogênese alfabético ou mais próximo dele. Desde a primeira oficina, os alunos pré-silábicos e os silábicos mostraram-se com maior dificuldade na utilização do computador para desenvolver as atividades propostas, e eram os alunos que tinham maior número de ausências às aulas também.

Durante, o desenrolar das atividades nas oficinas, os licenciando como mediadores foram de fundamental importância. Mostraram-se preocupados em oferecer auxílio para retomar vocábulos presentes nas lendas que eram contadas a fim de criar estímulo, motivação e repertório para os alunos elaborarem o próprio texto em quadrinhos e sua posterior transcrição usando a tecnologia do computador e a ferramenta do programa HagáQuê. Confirmar as palavras ou estimular a autocorreção, tanto de escrita quanto de ordem e desenvolvimento da história, foram atitudes importantes de mediação que levaram os alunos a se engajarem nas atividades das oficinas e permitiram ao licenciando o desenvolvimento da prática docente como alfabetizador utilizando diversificados recursos tecnológicos, desde a encenação das histórias, passando pela interação com o quadro e o registro em papel, até o uso do computador e do aplicativo. O HagáQuê atrai as crianças para escreverem, já que possui a imagem fílmica e o desenho nos quadrinhos. Além disso, cada texto resultante da atividade de retextualização é único, pois gera significado e usa a linguagem em sua materialização, constituindo um novo discurso (NUNES; TRESCASTRO, 2016).

As ações propostas e desenvolvidas por meio do projeto de extensão relatado colaboram para a ampliação das discussões, usos e significados das atividades de leitura e de escrita, trazendo a contribuição do aporte tecnológico no sentido de propiciar um processo de letramento digital de alunos de escolas públicas em Belém-Pa. Tal letramento caminha lado a lado do processo de construção da lecto-escritura, possibilitado avanços progressivos

dos alunos das escolas participantes no que tange a seus aprendizados. Da mesma forma a experiência relatada contribuiu sobremaneira para a formação da docência dos licenciandos envolvidos que se engajaram e assumiram protagonismo no planejamento e realização das oficinas articulando a contação de história, lendas e contos característicos da realidade sociocultural dos alunos e o papel fundamental e atual das tecnologias com uso do computador e de um programa voltado para a faixa-etária.

## 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, 2000.
- BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, M. *In: Estética da criação verbal*. Trad. Paulo Bezerra. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BIM, S. A. **HagáQuê: editor de histórias em quadrinhos**. 2001. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Campinas, Capinas - SP, 2001.
- CANCLINI, N. G. **Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da Modernidade**. 4 ed. São Paulo: Editora Universidade de São Paulo. 2003.
- FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas. 1985.
- FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 23 ed. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.
- GROSSI, E. P. **Didática do nível alfabético** (Didática da alfabetização, V. III), Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1990.
- MARCUSCHI, L. A. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- MORAES, R. de A. **Informática na educação**. Rio de Janeiro: DP&A. 2000.
- NUNES, L. P; TRESCASTRO, L. B. Do filme à história em quadrinhos: um trabalho de retextualização no 4º ano do ensino fundamental. **Entrepalavras**, Fortaleza, v. 6, n. 2, p. 353-369, jul./dez. 2016.
- PAPERT, S. **Logo: Computadores e Educação**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985
- POZO, J. I. **Aprendizes e mestres: a nova cultura da aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- ROJO, R. Gêneros discursivos do círculo de Bakhtin e multiletramentos. *In: ROJO, R. Escol@ Conectad@: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola, 2013.
- SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009
- SOARES, M. 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, L. C. **Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

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