

FERRAMENTAS DIGITAIS NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: CONTRIBUIÇÃO PARA A PRÁXIS DOCENTE

Edenar Souza Monteiro¹; Fernanda Marconato Correia²; Eliza Adriana Sheuer

Nantes³

RESUMO

Este texto tem como proposta investigar sobre a utilização das ferramentas digitais pelo professor que atua na alfabetização e letramento, salientando a práxis docente no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Buscou aporte teórico em autores cujas abordagens discutem a utilização das ferramentas digitais na educação, como também, melhor compreensão de como trabalhá-las no contexto escolar e sua contribuição no processo de ensino-aprendizagem da alfabetização e letramento. A metodologia utilizada foi as narrativas de formação e o instrumento de coleta de dados foi a entrevista narrativa. Os participantes da pesquisa foram 6 professores de duas escolas municipais de Cuiabá. Uma escola atende crianças na Educação Infantil (3 a 5 anos) e outra, crianças no primeiro ciclo do ensino fundamental (1º ao 5º ano). Os resultados apontaram que os recursos tecnológicos disponíveis na escola são limitados e são utilizados pelos professores como estratégia de ensino aprendizagem. Apontaram também que a falta de domínio dos recursos digitais, por parte dos professores, vem ocasionando limitações na sua prática levando à preocupação, uma vez que de alguma forma esses alunos convivem diariamente com recursos digitais no seu dia-a-dia. Diante desses pontos percebidos, foi proposta uma oficina para auxiliar o professor sobre a utilização de recursos tecnológicos que antes eram desconhecidos.

Palavras-chave: Alfabetização e letramento, Ferramentas digitais, Práxis docentes.

DIGITAL TOOLS FOR LITERACY AND LETTERING: A CONTRIBUTION TO TEACHING PRACTICES

ABSTRACT

¹ Universidade de Cuiabá, Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Ensino. MT, Brasil. E-mail. edenar.m@gmail.com.

² Universidade de Cuiabá, Bolsista Funadesp, MT, Brasil.

³ Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias. PR, Brasil.

This text aims to investigate the use of digital tools by the teacher who works in literacy and literacy, emphasizing the teaching praxis in the teaching-learning process of students. He sought theoretical input from authors whose approaches discuss the use of digital tools in education, as well as a better understanding of how to work with them in the school context and their contribution to the teaching-learning process of literacy and literacy. The methodology used was the training narratives and the data collection instrument was the narrative interview. The research participants were 6 teachers from two municipal schools in Cuiabá. One school serves children in Early Childhood Education (3 to 5 years old) and another, children in the first cycle of elementary school (1st to 5th year). The results showed that the technological resources available at the school are limited and are used by teachers as a teaching-learning strategy. They also pointed out that the lack of mastery of digital resources on the part of teachers has caused limitations in their practice, leading to concern, since somehow these students live daily with digital resources in their daily lives. In view of these perceived points, a workshop was proposed to assist the teacher on the use of technological resources that were previously unknown.

Key words: Literacy and literacy, Digital tools, Teaching praxis.

INTRODUÇÃO

O advento das novas tecnologias vem exigindo que o professor incremente sua prática através da busca de conhecimento e da atualização das inovações do mundo contemporâneo. Essas exigências têm cobrado novos métodos e estratégias para incrementar a sua prática de forma dinâmica, eficiente e prazerosa.

O cenário sócio cultural em que vivemos, sofre modificações constantes modificando também nossos hábitos, nosso modo de trabalhar e aprender, além de introduzir novas necessidades e desafios relacionados à utilização das tecnologias. A possibilidade de apropriação pela escola das tecnologias disponibilizadas pela sociedade atual como estímulo ao desenvolvimento de uma prática pedagógica mais criativa constitui o início para acompanhar o impacto do fenômeno da globalização no cotidiano dos diferentes atores escolares. Na educação, busca-se, ao mesmo tempo, focar a escola nesse contexto e ultrapassar a visão linear sobre esse tema através do uso do computador e suas ferramentas como recurso didático-pedagógico.

A tecnologia faz parte da vida das pessoas e as crianças já nascem vivenciando, esses equipamentos em todos os espaços sociais. Para as crianças do mundo de hoje, é natural e atraente. Por isso, trazer a discussão sobre esse tema é relevante e atual. Utilizar os recursos tecnológicos, principalmente no espaço educacional, pode representar um grande estímulo para despertar cada vez mais a vontade de aprender e transformar a aquisição do conhecimento em uma tarefa prazerosa.

Este projeto tem como proposta discutir sobre o uso das ferramentas digitais utilizadas pelo docente que trabalha com alfabetização e letramento na Educação Infantil e Séries Iniciais da Educação Básica. Pretende-se observar a importância das ferramentas como auxílio da prática docente no processo de ensino-aprendizagem.

MATERIAL E MÉTODOS

A metodologia utilizada neste estudo foi as narrativas de formação e o instrumento de coleta de dados foi a entrevista narrativa, ancorados em Souza (2006). E para as análises utilizou-se Bardin (2016). Os participantes do estudo foram seis professores de duas escolas municipais de Cuiabá. Uma escola atende crianças na Educação Infantil (3 a 5 anos) e outra, crianças no primeiro ciclo do ensino fundamental (1º ao 5º ano). Os participantes da pesquisa foram divididos da seguinte forma: três professores da Escola A - educação infantil, um para cada idade - e três para a Escola B - 1º, 2º e 3º ano do ensino fundamental. Para preservar a identidade, os participantes da pesquisa foram identificados por número. Ficaram assim definidos: Professor 1; 2; 3 - Educação Infantil; Professor 4; 5; 6 - anos iniciais do ensino fundamental.

Pensou-se com este estudo, auxiliar o professor na percepção de novas possibilidades de ensinar e refletir sobre a importância de utilizar as ferramentas digitais como subsídio para o fazer docente, pois o mundo das tecnologias já faz parte do dia a dia das crianças. Desta forma, as aulas podem se tornar mais atrativas com o despertar da curiosidade do novo, adquirindo o gosto pelo aprender. O

objetivo geral foi: Investigar a utilização das ferramentas digitais pelo professor que atua na alfabetização e letramento, salientando a práxis docente no processo de ensino-aprendizagem dos alunos e os objetivos específicos foram: Conhecer a percepção dos professores quanto ao uso das ferramentas digitais para o aprendizado do aluno; Identificar como as ferramentas estão sendo utilizadas na prática pedagógica; Verificar como os professores estão fazendo para inserir este novo conceito de aprendizagem em suas metodologias de ensino; Identificar as fragilidades na prática do professor e oferecer auxílio para as intervenções. O projeto que precedeu este estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa – CEP sob o parecer n.º 3.480.703.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Discutir sobre ferramentas tecnológicas como auxílio na alfabetização e letramento é de suma importância, pois vivemos cercados pelo mundo digital, cada vez mais marcado pela tecnologia. Não tem como desprezar a realidade de um mercado que está em constante avanço com a indústria 4.0. Mesmo percebendo que a educação 4.0 já existe, muitas escolas ainda estão no passado ou estão na educação 1.0 que tem como característica principal o giz e lousa (ELOY, 2019).

A indústria 4.0 e seus impactos para sociedade, especialmente na educação, tem sido objeto de discussão, pois influenciam as competências para o mercado de trabalho 4.0 e o impacto da educação na economia brasileira. O conceito indústria 4.0 é conhecido também como a Quarta Revolução Industrial, cujo responsável é o governo alemão que o popularizou com o surgimento de novas tecnologias digitais, como a internet das coisas e a inteligência artificial, como propulsoras de uma nova era da indústria. Neste cenário, a atividade industrial acontece por meio de fábricas inteligentes que, além de automatizadas, tornam-se cada vez mais conectadas, resultando em alterações significativas no mundo produtivo. Eloy (2019) traça uma comparação da Indústria 4.0 com o conceito de Educação 4.0 e ressalta que esse conceito é mais recente com poucas definições sobre ele. Segundo esse autor,

O futurista Arthur M. Harkins, por exemplo, a enxergava como complementar às Educações 1.0, 2.0 e 3.0. Na 1.0, a aprendizagem se dava por meio da memorização de conteúdos limitados, enquanto na 2.0 as pessoas teriam acesso mais amplo a informações, e somente na 3.0 seriam capazes não apenas de consumir conhecimento, mas também de produzi-los. Como nova fronteira da Educação, a 4.0 visaria a produção de inovações a partir das tecnologias disponíveis na nova era da Indústria. Já é possível encontrar, ainda, referências a uma Sociedade 5.0, proposta pelo governo japonês como uma visão de sociedade onde as novas tecnologias (inclusive as da Indústria 4.0) serão utilizadas para resolver grandes desafios globais e promover uma vida mais confortável e sustentável, exigindo um olhar essencialmente humano no processo de resolução de problemas (Eloy, 2019).

Buscar novos caminhos que resultam na construção e aquisição do conhecimento promove o estímulo de "uma reflexão crítica sobre o ensino e a possibilidade de novas experimentações a partir de metodologias inovadoras para a construção do conhecimento na área das ciências humanas" (ARRUDA *et al.*, 2017, p. 3). O docente deve estar em contato com as várias formas de aquisição de conhecimento para poder experimentar qual delas é mais apropriada para seu aluno.

Berbel (2011) ressalta a importância de os professores buscarem caminhos e metodologias de ensino que favoreçam a motivação e estimule a autonomia dos alunos. Esse comportamento oferece a oportunidade de escutar aos alunos, valorizar suas opiniões, responder aos questionamentos, encorajá-los, dentre outras, são favorecedoras da motivação e da construção de um ambiente favorável à aprendizagem. As ferramentas digitais transitam nesse espaço discutindo uma possibilidade de deslocamento da perspectiva do docente (ensino) para o estudante (aprendizagem). Nessa linha de pensamento, Freire (2015) ressalta que a educação é um fenômeno que surge na interação entre sujeitos históricos por meio de suas palavras, ações e reflexões. Pensando dessa forma, pode-se dizer que o método tradicional é movido pela transmissão de informações e tem sua centralidade na figura do docente e, por outro lado, no método ativo, os estudantes ocupam o centro das ações educativas e o conhecimento é construído de forma colaborativa.

De acordo com Moran (2015), a busca de novas formas de ensinar, comunga com aprender a pensar, é provocativo, desafiador e promove condições para

construir, compreender e transformar, mantendo a autonomia. Esse enfoque tem a ver com um professor que se vale de uma abordagem pautada no método ativo. Essa linha de pensamento é reforçada por Nóvoa (2001) que discute sobre a necessidade de criação de espaços para troca e reflexão, nos quais as experiências desses sujeitos possam se transformar em objeto de reflexão e gerar novos conhecimentos.

O uso das ferramentas digitais de maneira geral se fundamenta na transformação de conceitos e concepções em práticas pedagógicas. Contudo, é preciso pensar que existe distância entre discursos e práticas pedagógicas. É comum, encontrar profissionais que conhecem os princípios e os fundamentos da aprendizagem, no entanto, as práticas por eles apresentadas contradizem seu discurso. A prática dos professores, nos últimos tempos, vem sofrendo alteração positiva, porém ainda existe uma gama desses profissionais que reproduzem a forma como foram ensinados nas escolas e nos cursos de graduação. Isso não significa que eles não conhecem a importância dos princípios educativos, e sim, não conseguem colocá-los em prática. Portanto, é imprescindível que novas metodologias sejam difundidas entre os docentes, para que as práticas escolares possam ser reformuladas. É importante, não somente informá-los sobre elas, mas também afirmar que elas precisam ser vivenciadas para que discurso e prática sejam articulados.

As ferramentas digitais, segundo Bacich e Moran (2018), permitem ao aluno se sentir no centro do processo, procurando despertar a reflexão, a participação, o envolvimento direto com a aprendizagem. O professor não mais “ensina” o aluno, ele o orienta, oferece ferramentas para que o aluno construa seu conhecimento e todo o processo de ensino se baseia em descobertas, questionamentos, pesquisas, sob a orientação e mediação do professor.

A proposta de usar as ferramentas digitais como auxílio da prática docente, na maioria das vezes, é resultado de mudança de postura do professor. A partir de uma ‘reflexão sobre a prática’ (SCHÖN, 1995), o professor percebe suas fragilidades, reconhece problemas e propõe soluções. No entanto, para chegar até a solução dos problemas, a prática deve ser revista e reconstruída constantemente como se experimentasse o exercício da ação-reflexão-ação (SHÖN, 1995). Nesse percurso o

professor deve ter claro todos os saberes necessários - 'saberes acadêmicos, saberes especializados e saberes oriundos da experiência - para alcançar êxito' (PERRENOUD, 2002).

Nessa linha de pensamento, Schön (1995) aponta que um professor reflexivo deve voltar sua atenção para o aluno, motivá-lo a se expressar e planejar sua aula com base no conhecimento tácito expresso pelo aprendiz. Segundo o referido autor, a prática pedagógica conduzida pela reflexão-na-ação do professor e pensada para o aluno é dividida em momentos que, inicialmente, esse professor permite surpreender-se pelo aluno que na sequência, reflete sobre esse fato e procura compreender as implicações que envolvem o aspecto levantado pelo aluno. A partir daí, terá condições de reformular o problema e, por fim, coloca em prática uma nova proposta.

Sobre aprendizagem, Vygotsky (1987) defende que a interação social é fundamental para o desenvolvimento cognitivo do indivíduo promovendo constantemente novas aprendizagens a partir da solução de problemas.

Destarte, Moreira (2011, p. 51) reforça esse pensamento discutindo as teorias da aprendizagem e reforçando que ela ocorre dentro da "zona de desenvolvimento proximal - distância entre o nível de desenvolvimento cognitivo real do indivíduo (capacidade de resolver problemas) e o nível de desenvolvimento potencial (capacidade de resolução de problemas sob a orientação de um adulto)". Assim, o professor deve levar em conta o conhecimento real do aluno para provocar novas aprendizagens que, quando tornar conhecimento real, dará espaço para outras aprendizagens.

Para as análises dos dados, pensou-se em dividir por categorias ancoradas em Bardin (2016, p. 42-43) que aponta que "este modelo de análise toma em consideração a totalidade de um "texto", passando-o pelo crivo da classificação e do recenseamento, segundo a frequência de presença (ou de ausência) de itens de sentido". Vale destacar que a pesquisa utilizou 3 categorias:

- 1 - A percepção dos professores quanto ao uso das ferramentas digitais para o aprendizado do aluno;
- 2 - Como as ferramentas estão sendo utilizadas na prática pedagógica;
- 3 - Como os professores estão fazendo para inserir este novo conceito de aprendizagem em suas metodologias de ensino.

As categorias e suas respectivas análises estão dispostas a seguir.

Categoria 1 - A percepção dos professores quanto ao uso das ferramentas digitais para o aprendizado do aluno

Os jogos educativos são divertidos e, portanto, motivadores para a aprendizagem da criança. Apesar da idade dos nossos alunos - 3, 4 e 5 anos - a única ferramenta que temos para trabalhar é a Lousa Digital. Mas, com ela não dá para trabalhar com as crianças individualmente (Prof. 1).

Acredito que as ferramentas digitais incentivam o aprendizado do aluno. Mas a nossa escola não tem um laboratório para trabalhar as ferramentas (Prof. 2).

A tecnologia já faz parte da vida dos nossos alunos desde o nascimento. Elas têm acesso em todos os lugares que circulam e essa é uma realidade que se apresenta na sociedade e que, para as crianças do mundo de hoje, é natural e atraente. Mas, temos consciência de que a escola não está conseguindo atender à demanda e por isso nossas aulas não estão sendo tão atrativas (Prof. 3).

Todos sabemos da importância de acompanhar as inovações. Não dá mais para trabalhar apenas com giz e quadro negro. O aluno foca sem motivação para construir seu conhecimento (Prof. 4).

O contato com o computador auxilia na compreensão e no processo educativo da criança. É perceptível o interesse da criança pelas ferramentas (Prof. 5).

A tecnologia ajuda o aluno a se interessar mais pelas aulas. Mas, não temos um local apropriado, um laboratório... A criança que tem mais de 7 anos, geralmente tem celular e aí dá para preparar uma aula utilizando o aparelho delas. Mas, não é muito comum na nossa comunidade. Nem todos tem aparelho (Prof. 6).

Os professores comungam com a ideia da importância da utilização das ferramentas digitais como auxílio do ensino aprendizagem e todos tem a consciência que a escola precisa se adequar as mudanças tecnológicas. Mello (2004, p. 170), aponta que

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

Categoria 2 - Como as ferramentas estão sendo utilizadas na prática pedagógica

Na verdade, não temos muitos recursos tecnológicos. O que temos é computador na sala dos professores, mas é utilizado para lançar planejamento e fazer pesquisas para o preparo das aulas. A única ferramenta tecnológica para trabalhar com os alunos é a lousa digital, mas é um mecanismo para trabalhar no coletivo (Prof. 1).

A nossa escola disponibiliza somente a lousa digital e nós professores utilizamos nas nossas aulas com toda a turma. Não tem como trabalhar na individualidade. Para trabalhar individual para deixar a criança manusear a ferramenta e construir seu conhecimento teríamos que ter um laboratório (Prof. 2).

Nós temos computador que é utilizado na sala dos professores somente para pesquisas para preparar as aulas e lançamento de planos e aulas. Para desenvolver nossas aulas temos somente a lousa digital, mas não dá para todos. É apenas uma e para utilizar precisamos estar carregando para a sala de aula (Prof. 3).

O único recurso que temos é a lousa digital que só podemos utilizar em alguns momentos porque só temos uma e para usar temos que agendar e levar para a sala de aula. É muito complicado porque toma muito tempo para levar e instalar e o tempo de uso é pequeno (Prof. 4).

Temos disponível uma lousa digital para a escola toda. Alguns conteúdos de pesquisa e jogos dá para usar o celular, mas é difícil dar certo porque nem todas as crianças têm (Prof. 5).

Eu utilizo com maior frequência, vídeos que consigo passar com projetor e algumas vezes dá para usar a lousa digital da escola. Não dá para usar sempre porque só temos uma para toda a escola (Prof. 6).

Diante do quadro que se apresenta, é possível constatar que as escolas pesquisadas não possuem recursos tecnológicos para mediar o conhecimento dos seus alunos. Perrenoud chama atenção para esse quadro defendendo que “as escolas não podem ignorar o que se passa no mundo, principalmente as novas tecnologias, que transformam não só nossa maneira de se comunicar, mas também se trabalhar e pensar” (PERRENOUD, 2000, p. 125).

Alguns participantes da pesquisa citam a utilização da metodologia ativa que auxilia na compreensão dos conteúdos porque é uma prática que induz à interação entre os pares. Outros falam da utilização de jogos construídos com materiais recicláveis. Porém, é importante ressaltar ainda que os jogos, ao serem utilizados pelo educador no espaço escolar, devem ser devidamente planejados. Antunes (1998, p. 37) destaca que:

Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 1998, p. 37).

Destarte, ao planejar uma atividade lúdica, o professor deve antes adequar o tipo de jogo ao seu público e ao conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados venham ser satisfatórios e os objetivos alcançados.

É preciso estar atento, porém, a um ponto: a presença da tecnologia não é garantia de aprendizagem. Não bastam laptops à disposição na sala, por exemplo, se eles só são usados para jogos - esses aplicativos certamente chamam a atenção da meninada, mas poucos proporcionam desafios e reflexões sobre a leitura e a escrita (SANTOMAURO, 2013).

Portanto, é preciso estar atento para trazer realmente recursos de caráter pedagógico que sejam atrativos e que desperte o interesse nos alunos pelo aprender.

As tecnologias precisam ser utilizadas como assessoramento e contribuição para o ensino-aprendizagem.

Categoria 3 - Como os professores estão fazendo para inserir este novo conceito de aprendizagem em suas metodologias de ensino

Na verdade, eu não tenho formação para trabalhar ou manusear as ferramentas e, por isso a gente vai trabalhando ou inserindo esse novo conceito em conjunto com o próprio aluno, porque na maioria das vezes eles sabem mais que nós professores (Prof. 1).

Esse novo conceito de aprendizagem está acontecendo gradativamente. Mas, nós professores não estamos sendo preparados para acompanhar essa inovação (Prof. 2).

A verdade é que não temos como inserir esse novo conceito porque temos pouco preparo e não temos ferramentas para trabalhar (Prof. 3).

Nós professores não temos infraestrutura e conectividade para tal (Prof. 4).

Para a inserção desse novo conceito de aprendizagem nós utilizamos as metodologias ativas que não precisa necessariamente de ferramentas tecnológicas (Prof. 5).

Essas inovações não fazem parte da nossa realidade. Às vezes um aluno ou outro tem celular, mas como utilizar nas aulas se não tem aparelho suficiente para todos (Prof. 6).

É perceptível o receio dos professores em relação à necessidade de se envolver, conhecer, aprender a utilizar as ferramentas digitais. Percebe-se também que o receio vai além e perpassa a falta de criatividade ou o não saber articular o conteúdo a ser trabalhado com as ferramentas digitais. Todos os participantes apontaram que existe apenas uma lousa digital disponibilizada para o desenvolvimento da prática pedagógica. Algumas apontam o celular como único recurso, porém com as crianças pequenas não tem como utilizá-lo. Portanto dois pontos ficaram claros: falta de infraestrutura e conectividade e falta de preparo para a utilização dos equipamentos. Moran (2000, p.36) aponta que a

educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. O poder público pode propiciar o acesso de todos os alunos às tecnologias de comunicação como uma forma paliativa, mas necessária, de oferecer melhores oportunidades (MORAN, 2000, p.36).

Partindo deste princípio pode-se pensar em novas formas de ensinar na alfabetização utilizando os recursos tecnológicos em conjunto com o lúdico, pois a internet como principal meio oferece diversos recursos como, por exemplo, aplicativos de jogos de cunho pedagógicos. Esses aplicativos pedagógicos são programados para atender todas as áreas do conhecimento auxiliando o trabalho através do uso da música, dos textos, vídeos e imagens. Para a utilização de recursos tecnológicos pode-se listar alguns dispositivos como, por exemplo, computadores, celulares, *tablets*, lousa digital, *Datashow* e a internet, que são os principais recursos que favorecem momentos de atratividade e aprendizagem, como também uma aproximação entre professor e aluno.

As tecnologias na educação devem servir como “ferramentas”, necessárias, para a melhoria nas condições de ensino, facilitar a mediação do conhecimento, interação entre educador e aluno, elo de união fora do ambiente escolar, melhoria na qualidade do ensino e do conhecimento apresentado em sala de aula, entre outras possibilidades infinitas que a tecnologia pode oferecer à educação (SBROGIO, 2015, p. 15).

Refletir sobre as tecnologias, em específico, a internet, como ferramenta para a alfabetização infantil é necessário, pois compreende diversas possibilidades metodológicas aos professores para trabalhar tanto a escrita e a leitura como também a matemática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este texto tratou sobre a utilização das ferramentas digitais pelo professor que atua na alfabetização e letramento, salientando a práxis docente no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Diante dos resultados pode-se perceber que quando o assunto é a utilização de recursos tecnológicos como estratégia de ensino aprendizagem, a prática docente se limita aos recursos oferecidos pela escola que, segundo os participantes da pesquisa, são poucos os recursos oferecidos pela escola. Pode-se perceber também que a falta de conhecimento sobre recursos digitais em geral por parte dos professores, está limitando a possibilidade de utilização em prol do ensino-aprendizagem desses alunos, uma vez que, de alguma forma esses alunos convivem diariamente com recursos digitais no seu dia a dia.

Existe uma gama de possibilidades de introduzir as ferramentas digitais na escola. O mundo respira internet, mídias sociais, recursos tecnológicos e vários sites e aplicativos com jogos e outras possibilidades de conectar e mediar à aprendizagem dos alunos estão disponíveis e acessíveis para serem utilizadas como estratégias pelo professor.

É preciso em primeiro lugar ter-se o compromisso com a aprendizagem dos alunos, principalmente nesta fase da alfabetização, que é uma etapa onde os conhecimentos aqui adquiridos são levados para toda a vida. No entanto, pensar nas ferramentas digitais na alfabetização é poder proporcionar mais condições de aprendizagem para esses alunos. Contudo, saber utilizar estes recursos de forma educativa só tem a contribuir, proporcionando um ensino mais atrativo e dinâmico.

Diante dos resultados dessa pesquisa com professores de educação básica, o projeto inicial de pesquisa, apresentou a proposta de utilizar os resultados para contribuir com a prática pedagógica desses docentes, auxiliando-o na percepção de novas possibilidades de ensinar com a utilização das ferramentas digitais, dando retorno - em forma de oficina - da pesquisa e auxiliando nos pontos frágeis desses professores. Promover uma oficina nas escolas pesquisadas torna-se um ponto

estratégico, pois a utilização da internet e mídias digitais já é uma prática entre os alunos. Desta forma, a utilização desses recursos resultará em aulas mais atrativas com o despertar da curiosidade do novo, adquirindo o gosto pelo aprender.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, M. P. D. *et al.* **Metodologias Ativas para Promover Autonomia:** Reflexões de Professores do Ensino Superior. *Espacios*, Caracas, v. 38, n. 20, p. 2-11, 2017. ISSN 0798-1015.

BACICH, L.; MORAN, J. M. **Metodologias Ativas para uma Educação Inovadora:** Uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Tradução por Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.

BERBEL, N. A. N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa:** formação de professores no Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. Brasília: MEC, SEB, 2016.

ELOY, A. **O que entendo por Educação 4.0.** Instituto Ayrton Senna. Publicado em 07.11.2019. Disponível em: <https://institutoayrtonsenna.org.br/pt-br/conteudos/blog-de-artigos/o-que-entendo-por-educacao-4-0-por-adelmo-eloy.html>. Acesso em: 04 de jan. 2020.

FERREIRO, E. **Atualidade de Jean Piaget.** trad. Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia.** Saberes necessários à prática educativa. 51. ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 2015.

MORAN, J. M.; MASSETO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

_____. **Mudanças necessárias na educação, hoje**. Ensino e Aprendizagem Inovadores com apoio de tecnologias. In: MORAN, J. *Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica*. Campinas: Papirus, 21. ed. 2014; p. 21-29.

_____. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. (orgs.). *Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens*. Vol. II. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran. Acesso em: 02 mar. 2020.

MOREIRA, M. A. **Teorias de aprendizagem**. 2. ed. São Paulo: EPU, 2011.

NÓVOA, A. **O professor pesquisador e reflexivo**. TV Escola - Salto para o futuro, Ministério da Educação, 13 set. 2001. Disponível em: <http://tvescola.mec.gov.br/tve/salto/interview;jsessionid=C66C4B33F8CEC7AEC987785B479CE894?idInterview=8283>. Acesso em: 30 mar. 2020.

PERRENOUD, P. **A prática reflexiva no ofício de professor: profissionalização e razão pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PERRENOUD, P. **As dez novas competências para ensinar**. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SANTOMAURO, B. **Alfabetização e Tecnologia**. 2013. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1980/alfabetizacao-e-tecnologia/>. Acesso em: 16 jun. 2020.

SBROGIO, R. **Alfabetização e letramento digital: de alunos e professores**. São José do Rio Preto. 2015. Disponível em: <https://pt.calameo.com/read/000226210b33735aa15b4>. Acesso em: 21 maio 2020.

SCHÖN, D. A. **Formar professores como profissionais reflexivos**. In: NÓVOA, António (Coord.). Os professores e a sua formação. 2. ed. Lisboa: Dom Quixote, 1995.

SANTOMAURO, B. **Alfabetização e Tecnologia**. 2013. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1980/alfabetizacao-e-tecnologia>. Acesso em: 04 jan. 2020.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 14 ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.