

O LETRAMENTO DIGITAL E O USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UM DESAFIO PARA A AUTONOMIA DIGITAL

Daisy Winicki Vaghetti¹
Renato Christopher Santos²
Nathalie Assunção Minuzi³

RESUMO: A pesquisa tem por objetivo identificar quais conhecimentos os educandos do 4º ano do ensino fundamental do Colégio Municipal Maria Luisa de Melo, no município de São José (SC), possuem sobre as tecnologias digitais. Esse estudo baseou-se em uma estratégia de pesquisa, de caráter exploratório, que utilizou como método o estudo de caso, tendo como instrumentos de coleta de dados um procedimento descritivo-analítico e um questionário fechado de múltipla escolha. A nova geração tecnológica possui demasiada preocupação com as ferramentas digitais relativas à diversão, porém, não dão a devida atenção a tarefas relacionadas à informática e à computação básica, como redigir um trabalho e conhecer atalhos e funções básicas do teclado do computador. Considera-se que os educandos possuem algum grau de letramento digital, muito elevado referente ao domínio de tecnologias como celular, aplicativos, redes sociais jogos, séries e vídeos, mas, foi constatado que os estudantes não dominam as habilidades relativas a digitar e imprimir um texto, o que impossibilita que eles possuam um alto grau de letramento digital.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias. Ensino fundamental. Letramento digital.

¹ Pedagoga formada pela Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC), daisywinicki@gmail.com

² Cientista social formado pela Universidade Estadual de Londrina (UEL), Jornalista DRT 8444/Pr renato.cristopher80@gmail.com

³ Especialista em Educação Ambiental pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), nathalieminuzi@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Ensinar é uma tarefa árdua e de extrema importância social e os professores fazem parte do processo de constituição do pensamento crítico dos educandos. Professores excelentes estão sempre se empenhando em empreender e melhorar suas aulas, e não importa o quão bom eles sejam, sempre há algo a ser aprimorado.

Os educadores possuem o desafio de formar os educandos para a inovação pedagógica. Na mediação do professor, cabe-lhe tarefas mais complexas do que elaborar estratégias de aprendizagem. Para efetivar planos de trabalho, levando em consideração as necessidades colocadas pela sociedade tecnológica, a escola atual, precisa se organizar de forma inovadora e empreendedora.

Educar utilizando tecnologias, não é um ato isolado, navegar na *internet* pode ser um ato coletivo, o acesso digital, já não é mais ação solitária. O celular tornou-se meio de comunicação coletivo, uma tecnologia social e os internautas tornaram-se móveis, participando estes em sala de aula de uma realidade virtual e concreta, ou seja, transformando a sala de aula em um espaço híbrido. De acordo com Xavier (2011), é urgente a necessidade de estudos que objetivem descrever, analisar e interpretar como essas tecnologias repercutem no processo de aquisição de conhecimentos dos educandos, se elas facilitam ou dificultam o processo de aprendizagem. Segundo o autor, compreender a interação com outros alunos e com os professores quando essa relação é mediada pela tecnologia e analisar se o domínio das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) afeta a aprendizagem escolar, são importantes para a reprogramação do docente em relação a conteúdos e prática pedagógica.

Foi observado, durante as aulas de informática, em uma turma de quarto ano do ensino fundamental, que os educandos possuem grandes dificuldades em realizar as operações básicas do teclado do computador, tais como espaçamento, acentuação gráfica, diferenciar letras maiúsculas de minúsculas, etc.

A partir da constatação dessas dificuldades dos estudantes em relação às operações básicas de informática, observou-se a demanda que norteia a produção do presente trabalho. De acordo com Xavier (2011), as tecnologias digitais possibilitam uma grande oferta de informação, comunicação, aprendizagem, entretenimento e lazer, em especial após o computador e a internet terem se tornado acessíveis. O

autor acredita que essas tecnologias geram interferências nas condutas e incentivam atividades intelectuais direcionadas à uma nova realidade cultural e sociotécnica repleta do uso de equipamentos digitais. A partir desses argumentos Xavier (2011), justifica a importância de conhecer o mais rápido possível, as verdadeiras influências que a informação e as inovações tecnológicas provocam nas pessoas, nas instituições e na sociedade como um todo.

Nesse contexto, a presente pesquisa questiona: quais são os conhecimentos digitais dos educandos do 4º ano do ensino fundamental o Colégio Municipal Maria Luisa de Melo, no município de São José?

Assim sendo, torna-se relevante a pesquisa, pois, no mundo em que vivemos, cada vez mais tecnológico, há uma nítida necessidade de preparar os educandos para o uso correto, crítico e consciente das tecnologias digitais, para que eles possam alcançar a sua autonomia digital, exercendo plenamente a sua cidadania.

Essa pesquisa tem por objetivo geral identificar quais conhecimentos os educandos do 4º ano do ensino fundamental do Colégio Municipal Maria Luisa de Melo, no município de São José possuem sobre as tecnologias digitais. Quanto aos objetivos específicos, pretendemos:

- ❑ Verificar quais conhecimentos em relação a tecnologias digitais os estudantes possuem.
- ❑ Averiguar por meio de práticas pedagógicas utilizadas no laboratório de informática como os discentes se comportam diante de uma tarefa básica de letramento digital referente a formulação de texto.
- ❑ Observar o processo de autonomia digital dos educandos.

Pela própria dinâmica da cultura digital, a escrita deste trabalho é um enorme desafio, mas pode-se afirmar que este documento atualizará as práticas educativas dos discentes através da geração de requisitos para um produto educacional. Acredita-se também que estes requisitos podem ajudar diretamente a construir a cidadania digital dos educandos, para que eles, na condição de autônomos digitais, possam ter êxito crítico e pleno em sua trajetória pessoal e acadêmica.

2 DEMOCRATIZAÇÃO DA CULTURA DIGITAL NO AMBIENTE ESCOLAR

As novas tecnologias implicam um novo modo de pensar a educação, exigindo novas formas de pensar a escola e o conhecimento por meio de teorias que deem conta de processos de ensinar e aprender no universo digital.

Atualmente, nos encontramos na era da linguagem digital. Esta abrange todas as eras anteriores a qual se dá no espaço das novas tecnologias de comunicação e de informação, compondo um novo meio de apropriação do conhecimento e nos colocando diante de novas possibilidades de ação e comunicação.

A escola está diretamente envolvida e compromissada socialmente, pedagogicamente e profissionalmente na formação do sujeito, em todas as suas dimensões, levando-o e possibilitando-o no seu desenvolvimento da autonomia, fazendo-o pensar, refletir e questionar, tornando-o um sujeito crítico, criador e capaz.

Essa realidade possibilita a ampliação do conhecimento e, ao mesmo tempo, cria outras preocupações como a possibilidade da diminuição da privacidade e o excesso de informação. No que concerne ao cenário educacional, a escola deve levar professores e alunos a refletir de forma crítica sobre as implicações do avanço da tecnologia digital sobre a vida das pessoas no mundo contemporâneo.

Nessa perspectiva Kenski (2003) afirma que expressivas modificações são necessárias na metodologia que orienta o ensino e a atuação docente em todos os níveis de escolaridade para que possa existir a opção de educar com o computador, ou seja, uma ressignificação do papel do professor é fundamental para uma nova lógica de ensinar.

Xavier (2011) acredita que existe a necessidade de inserir aparatos tecnológicos atualizados no ambiente escolar, considerando que essas tecnologias mantêm a escola atualizada. O ser humano precisa adaptar-se, aceitar mudanças, recapacitar-se e ser criativo. Isso significa que a escola precisa evoluir também. A escola atual é pesada, engessada e burocrática. Precisamos que a escola seja mais leve, capaz de andar na velocidade que o mundo tecnológico impõe.

Para Xavier (2011), atualização constante é necessária para que a escola conquiste a atenção dos estudantes. Existe uma imensa concorrência midiática e tecnológica operando em relação à escola, logo, caso a mesma não ofereça melhores condições tecnológicas para meios de aprendizagem mais dinâmicos e contextualizados, poderá perder essa concorrência, ficando cada vez mais distante de sua função social primordial que é fazer aprender.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB,1996), os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (PCN,1999) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) são claros ao objetivarem que a educação não visa mais o acúmulo de conhecimentos, mas sim, a aquisição de conhecimentos básicos, a preparação científica e a capacidade de utilizar as diferentes Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) relacionadas às áreas de atuação.

É importante que a instituição escolar preserve seu compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Contudo, também é imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), e que eduque para usos mais democráticos das tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital. Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes. (BNCC, 2017).

No caso, priorizando não apenas a *internet*, mas também os demais recursos audiovisuais e os mais variados meios informatizados.

As TICs precisam ser vistas como ferramentas que possibilitam a construção e difusão do conhecimento, devendo a escola se utilizar dos avanços tecnológicos de forma a contribuir para melhor eficiência do processo educacional. Kenski (2010, p.60) adverte que “a sociedade em geral e as instituições de ensino, em particular, mobilizem-se para conseguir que todos possam dar um salto qualitativo em seu processo educativo, integrando às suas atividades o ambiente cibernético”.

Essa nova geração está lidando com mais informações que chegam de novas maneiras e que oferecem novas possibilidades para seu desenvolvimento e formação. Conforme contemporiza Macedo (2014), “estas mudanças, trazem desafios para o sistema educacional, pois, nesta nova configuração social, o universo da informação dos alunos ampliou-se a uma escala nunca antes imaginada. As informações, saberes e conhecimentos são produzidos a partir de tantas fontes que se torna impossível abrangerem tudo” (MACEDO, 2014, p.11).

Diante dos variados canais por onde se acessa, se troca e se discute informações para além dos muros da escola, ocorre uma mudança paradigmática da educação, que deixou de ser concebida como centrada no ensino e passou a ser

baseada na colaboração e construção coletiva, instigada pelo desenvolvimento tecnológico.

Na realidade escolar, os professores ainda estão lidando com a inclusão digital e tateando no uso do computador para desenvolver a leitura e a composição escrita. Para Mariani (2019) precisamos ir além da inclusão:

(...) pensar apenas em incluir deixa de fazer sentido. A meta passa a ser formar para desenvolver pensamento e raciocínio computacional. E aprender a programar para resolver demandas na medida em que se evolui nas séries e, depois, nas carreiras. É a imposição da necessidade, no infantil, fundamental e médio, de alfabetização e formação em tecnologia e programação, a digital *literacy*⁴. (MARINI, 2019, n.p.).

É preciso que os professores estejam inseridos nessa era digital, utilizando conceitos, equipamentos, aplicativos e tecnologias que dialoguem com a vivência do estudante para que o ensino esteja sempre próximo da realidade deles.

2.1 LETRAMENTO DIGITAL

No mundo atual, se espera que as pessoas saibam guiar suas próprias aprendizagens na direção do possível, do necessário e do desejável, que tenham autonomia e saibam buscar como e o que aprender, que tenham flexibilidade e consigam colaborar na sua formação e desenvolvimento. No processo dessa conquista de autonomia digital, um novo conceito se faz muito importante: o letramento digital. Reduzir letramento digital a um só conceito é uma tarefa árdua, pois, existem vários entendimentos sobre o tema, Gilster (2007), Soares (2002), Souza (2007), Xavier (2007), (2010), (2011), Freitas (2010) dentre outros autores e autoras que abordam a temática de maneira detalhada.

Consideramos o conceito de letramento digital em seu sentido amplo. Enquanto tal, ele significa o domínio pelo indivíduo de funções e ações necessárias à utilização eficiente e rápida de equipamentos dotados de tecnologia digital, tais como computadores pessoais, telefones celulares, caixas-eletrônicos de banco, tocadores e gravadores digitais, manuseio de filmadoras e afins. O letrado digital exige do sujeito modos específicos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais. Ele utiliza com facilidade os recursos expressivos como imagens, desenhos, vídeos para interagir com outros sujeitos. Trata-se de novas práticas lecto-escritas e interacionais efetuadas em ambiente digital com intenso uso de hipertextos on e off-line (Xavier, 2009), bem como se caracteriza por uma intensa prática de

⁴ Esse termo significa letramento digital em português.

comunicação por meio dos novos gêneros digitais mediados por aparelhos tecnológicos. Ligar o computador, digitar um texto, acessar correio-eletrônico na web, navegar explorativamente por informações disponíveis na Internet, usufruir dos recursos multimídia de celular, jogar on-line com parceiros localizados dentro e fora de seu país de origem são habilidades encontradas no sujeito que já adquiriu o letramento digital em diversos graus. Em uma palavra, o grau de letramento digital do sujeito cresce à medida que aumenta o domínio dos dispositivos tecnológicos que ele emprega em suas ações cotidianas. (XAVIER, 2011, p.6)

De maneira resumida “o letramento digital é compreendido como a aquisição de um conjunto de habilidades para ler, escrever e interagir com a mediação de equipamentos digitais (computador *off* e *on-line* e telefone celular).” (XAVIER, 2011, p.3). Freitas (2010), pensa nesse mesmo sentido que o letramento digital pode ser definido como um conjunto de habilidades.

Compreendo letramento digital como o conjunto de competências necessárias para que um indivíduo entenda e use a informação de maneira crítica e estratégica, em formatos múltiplos, vinda de variadas fontes e apresentada por meio do computador-internet, sendo capaz de atingir seus objetivos, muitas vezes compartilhados social e culturalmente. (Freitas, 2010, p. 340).

É cada vez maior a utilização de internet, computador, caixa eletrônico, dentre outras ferramentas tecnológicas que demandam dos indivíduos desenvolvimento de habilidades e raciocínios característicos. Xavier (2007) acredita que existe necessidade do letramento digital na comunidade escolar atual. Segundo o autor, outros pensadores também consideram a importância dessas pessoas compreenderem e apreenderem uma gama de conhecimentos e competências mentais, que precisam ser desenvolvidas pela comunidade escolar, no intuito de capacitar com rapidez os educandos para que possam ter domínio dessas tecnologias poder exercer seu papel de cidadãos que a cada dia se encontra mais rodeado por mecanismos digitais e eletrônicos.

Foi adotado esse referencial por considerar a necessidade de aprendizado, não somente em relação a jogos e redes sociais. Essa nova geração tecnológica possui demasiada preocupação com as ferramentas digitais relativas a diversão, porém, não dão a devida atenção a tarefas relacionadas a informática e computação, como redigir um trabalho e conhecer atalhos e funções básicas do teclado do computador.

O professor não está fora deste admirável mundo em que as possibilidades de ação na linguagem aumentam e se tornam cada vez mais ágeis. Se navegar na

internet é necessário, talvez seja o momento de o professor admitir que também precisa aprender, reinventar suas competências, desenvolver novas habilidades, inclusive relacionadas a novos ambientes de ler e escrever. E as tendo desenvolvido, poderá envolver seus alunos cibernautas para a produção de publicações digitais. Nesse sentido, Vieira, 2005 nos adverte que:

Em termos de instrução para redigir, nada se modificará se os alunos apenas forem colocados diante de um processador de textos, aprendendo os comandos existentes. O papel indispensável do professor continua sendo o de criar situações verdadeiras de uso da escrita, demonstrando como se redige, em tarefas voltadas para os diferentes subprocessadores envolvidos na produção de texto, trabalhando conteúdo, estrutura e estilo, mostrando como integrar diferentes níveis linguísticos (palavras, frases, parágrafo, texto). E, acima de tudo, propondo situações de ensino significativas, que mantenham o caráter comunicativo da linguagem. (VIEIRA 2005, p. 201)

O desafio está em descobrir como o uso das tecnologias pode dar suporte aos objetivos pedagógicos e como administrar a difícil tarefa de orientar professores que evitam a tecnologia no ambiente escolar. Para essa inclusão no mundo digital, as escolas devem encorajar as crianças a aprender fazendo em ambientes digitais, o que variam desde o mais simples trabalho de pesquisa até produções elaboradas. Mesmo reconhecendo que há pessoas vivendo em distintos contextos sociais, culturais, econômicos e políticos, os avanços tecnológicos, midiáticos e comunicacionais dão origem a todo um mundo de possibilidades práticas socioculturais, invadindo também o interior das escolas e impondo novos desafios à comunidade escolar

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Em relação à metodologia, nossa pesquisa é acadêmica e de natureza aplicada, com abordagem qualitativa, com objetivo descritivo e de campo, e em forma de levantamento de dados, como procedimento técnico.

Esse estudo baseou-se em uma estratégia de pesquisa, de caráter exploratório, que utilizou como método o estudo de caso, tendo como instrumentos de coleta de dados: um procedimento descritivo-analítico e um questionário.

O público alvo caracterizou-se num grupo de 26 alunos, com idade entre 9 e 11 anos, de uma turma de 4º ano do ensino fundamental o Colégio Municipal Maria Luísa de Melo. A escola, também conhecida como Melão pela comunidade, está localizada

no bairro Kobrasol no município de São José em Santa Catarina, oportuniza as modalidades de ensino: fundamental I, fundamental II e ensino Jovens e Adultos (EJA). O colégio atende em média 2.015 alunos.

A primeira proposta de intervenção foi realizada no laboratório de informática, ela teve a duração de 3 aulas de 50 minutos.

No primeiro momento, os alunos receberam um exemplar impresso da Revista Ciência Hoje das crianças, cabendo salientar que essa revista não existe mais em meio impresso, apenas em meio digital. Cada aluno foi incumbido de ler o texto que falava sobre profissões, considerando que essa sessão existe em todos os exemplares, de maneira a padronizar o tipo de texto a ser lido. Salientamos que a temática do texto não é foco dessa pesquisa, e sim parte do processo de produção da capa do trabalho, essa sim, se constitui em foco de análise deste artigo. Após leitura, eles foram orientados a esboçar numa folha A4 como fariam uma capa de trabalho escolar de pesquisa produzida no computador. Realizada essa etapa, e no laboratório de informática, os estudantes aplicaram o conhecimento previamente adquirido e criaram uma capa de trabalho de pesquisa em folha A4.

No segundo momento, os educandos organizados em duplas, tiveram a tarefa de criar a capa no computador, que deveria conter: o nome do educando, o nome da professora, o título da pesquisa e uma imagem retirada do Google. Após produção digital da capa do trabalho escolar, os alunos deveriam salvar e imprimir o trabalho concluído. Duplas que não conseguiram atingir o objetivo desejado refizeram o trabalho.

A segunda proposta, teve cunho investigatório e qualitativo, com o objetivo de saber um pouco sobre a vivência digital de cada discente desta turma. Foi realizada uma pesquisa de campo, um questionário (Figura 1), com 13 perguntas objetivas com possibilidade de duas respostas - sim/não, e uma pergunta dissertativa.

Figura 1: Pesquisa realizada com os educandos.PESQUISADesenvolvimento autônomo do conhecimento através da utilização de tecnologia
IFSC/ 2019

Profs. Daisy Vaghetti e Renato Cristopher

Marque um X na resposta que corresponde à sua prática de utilização no meio virtual

PERGUNTAS	SIM	NÃO
1.Você assiste vídeos, filmes, programas ou séries na internet?		
2.Ouvi música utilizando a internet?		
3.Você costuma baixar aplicativos?		
4.Você costuma jogar utilizando aplicativos?		
5.Você utiliza internet para se comunicar? Chat,whatsapp ou outro		
6.Você realiza pesquisa escolar utilizando internet?		
7.Você já fez trabalho escolar onde digitou e inseriu imagens?		
8. Você entra na internet todos os dias?		
9.Sua família acompanha os seus acessos na internet?		
10. Você já sabe imprimir um trabalho escolar?		
11. Você sabe para que servem as teclas Ctrl, Alt, Esc?		
12. Você acha necessário ter uma cartilha com informações sobre como utilizar o teclado, o mouse e o monitor?		
13.Quando você vai utilizar a internet ou digitar uma pesquisa, sua família consegue auxiliar e ensinar sobre a utilização?		

14. Quais os aplicativos que você mais gosta?

NOME: _____

IDADE: _____



ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Fonte: Elaborada pelos autores

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O público alvo da pesquisa foram alunos com idade entre 9 e 11 anos, de uma turma de 4º ano do ensino fundamental o Colégio Municipal Maria Luisa de Melo, no município de São José em Santa Catarina. No total 26 alunos da turma participaram de todo o processo de pesquisa.

Durante a realização da tarefa relativa a digitação da capa do trabalho, observou-se que todos os educandos necessitaram de ajuda técnica, pois não tinham conhecimento para utilizar recursos contidos no teclado, no *mouse* e na tela, tais como: utilizar letra maiúscula, copiar e colar imagem e tabular o espaço a ser digitado.

Muitas crianças aprendem a manusear o *mouse* e o teclado e a brincar com joguinhos no computador antes mesmo de aprender a ler e escrever; estas são crianças que já chegam à sala de aula com o pensamento estruturado dentro da cultura digital. Os desafios da aprendizagem estão mudando - entre estes desafios estão mais eminentes às novas alfabetizações, indo além de o tradicional ler e escrever e contar. (TIMBÓIA et al, 2012, n.p.).

Pode-se analisar, que os discentes possuíam conhecimento e desenvoltura em relação à aparatos tecnológicos como celular e computador desde de muito jovens como salienta Timbóia (2012), entretanto, seu conhecimento é restrito às funções utilizadas para jogos, como a utilização de setas e do *mouse*. Em se tratando de conhecimentos básicos sobre digitação, como a utilização de teclas para criar letras maiúsculas, atalhos do teclado, operações de copiar e colar e noção de espaçamento, a maioria dos estudantes mostrou desconhecimento.

Em relação à incumbência de salvar e imprimir o trabalho, mais uma vez, todos os alunos tiveram a necessidade de apoio técnico, por falta de conhecimento relativo a utilização desse recurso tecnológico.

Diante desses resultados, cabe-se fazer uma análise de dois fatores em relação a figura do computador no mundo moderno e na vida desses discentes. O primeiro deles é em relação ao acesso ao computador, considerando tamanha dificuldade em realizar as atividades propostas, podemos refletir sobre a possibilidade de os educandos não possuírem sequer familiaridade com um teclado de computador por não disporem desse tipo de aparelho eletrônico em casa. O segundo ponto a ser discutido é em relação ao domínio e proximidade que os mesmos possuem com o celular que possui um dispositivo de digitação com tamanho e padrão diferente de um teclado físico, não existe *mouse*, tudo pode ser resolvido com pequenos toques na tela. Fica o indicativo de uma reflexão sobre por quanto tempo o computador será considerado útil e essencial e se o computador não se tornará um dispositivo obsoleto, considerando que atualmente os smartphones já possuem aplicativos com as mesmas funcionalidades de um computador, e a tendência é se aperfeiçoarem cada vez mais.

As respostas referentes à pesquisa estão dispostas no gráfico 1, onde pode-se considerar, com base na resposta das questões 1, 2, 3, 4, 5 e 8, que a maioria dos estudantes fazem uso de *internet* todos os dias para ouvir música, jogar, se comunicar utilizando redes sociais, assistir filmes, vídeos ou séries e baixar aplicativos, demonstrando que possuem domínio perante esse tipo de tecnologia.

Em contraponto a esse intenso domínio das funções do celular para comunicação e diversão, em relação à pergunta 11 que aborda se os pesquisados sabem a utilidade das teclas *Ctrl, Alt, Esc*, somente dois alunos alegaram ter adquirido a informação dada no laboratório de informática sobre a utilização e função dessas teclas no teclado.

Porém, apesar de os alunos não terem assimilado a funcionalidade das teclas gráficas, ao responder à questão 10, que analisa se eles assimilaram a informação referente a impressão do trabalho, doze alunos afirmam ter aprendido a imprimir, praticamente metade da turma, um número aquém do esperado, mas muito maior do que os dois alunos que aprenderam os detalhes técnicos.

A presença das famílias na supervisão e apoio é essencial para controle, cuidado e auxílio dos estudantes com o uso de *internet* e com as tarefas escolares. Nesse sentido, as respostas das questões 9 e 13 demonstram que 21 estudantes possuem acompanhamento e assistência familiar quando utilizam a internet.

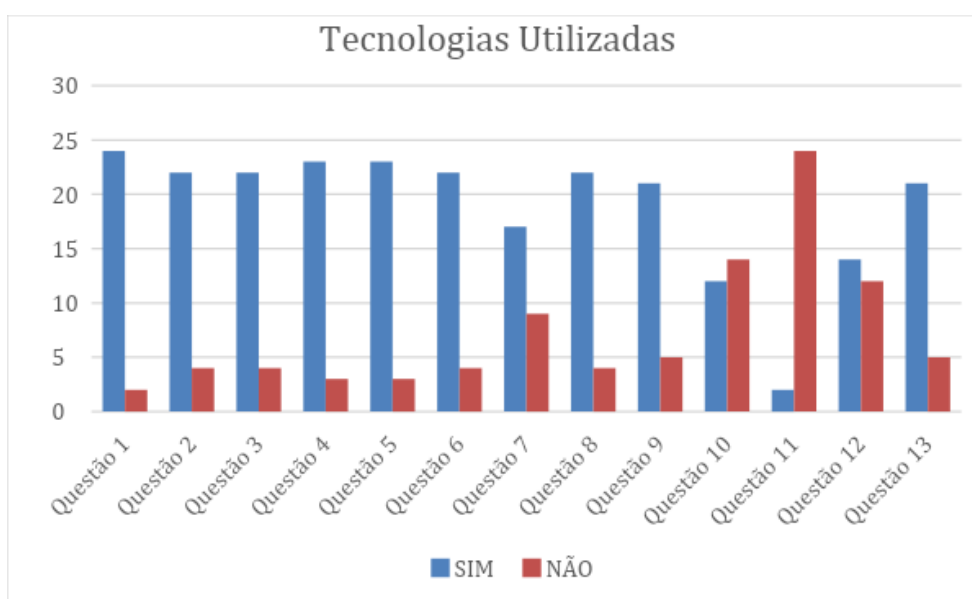


Gráfico 1. Respostas referentes a pesquisa sobre tecnologias utilizadas pelos estudantes.
Fonte: elaborado pelos autores, 2019.

Em relação a necessidade da utilização de um material pedagógico digital explicativo, averiguou-se que quatorze alunos (53,9%) acham que seria interessante ter um material digital com instruções sobre as funções das teclas do teclado, do *mouse* e da tela.

Foram identificados dezesseis aplicativos diferentes como resposta à pergunta 14. São eles, seguidos da quantidade de citações: *youtube*, *whatsapp*, *netflix*, *minecraft*, *free fire*, *play store*, *facebook*, *Instagram*, *brawn stars*, *roblox*, editor de vídeos, *among US*, *moy zoo*, *bed watts*, *dragon city* e *close royale*. Na tabela 1, os aplicativos encontram-se separados de acordo com o número de citações na pesquisa pelos estudantes e na tabela 2, pode-se encontrar a funcionalidade de cada aplicativo.

Tabela 1. Aplicativos apontados na pesquisa e quantidade de estudantes que fazem uso de cada um deles.

APLICATIVOS	ESTUDANTES
<i>Youtube</i>	19
<i>Whatsapp</i>	13
<i>Netflix</i>	8
<i>Minecraft</i>	6
<i>Fre Fire</i>	5
<i>Play Store</i>	3
<i>Faceboock</i>	3
<i>Instagram</i>	3
<i>Brawn Stars</i>	3
<i>Roblox</i>	1
Editor de vídeos	1
<i>Among US</i>	1
<i>Moy Zoo</i>	1
<i>Bed Watts</i>	1
<i>Dragon City</i>	1
<i>Close Royale</i>	1

Fonte: Elaborada pelos autores

Tabela 2. Função de cada aplicativo mencionado na pesquisa.

APLICATIVOS	FUNÇÃO
<i>Youtube</i>	Vídeos
<i>Whatsapp</i>	Rede social
<i>Netflix</i>	Vídeos
<i>Minecraft</i>	Jogo
<i>Fre Fire</i>	Jogo
<i>Play Store</i>	Jogo
<i>Faceboock</i>	Rede social
<i>Instagram</i>	Rede social
<i>Brawn Stars</i>	Jogo
<i>Roblox</i>	Jogo

Editor de vídeos	Aplicativo
<i>Amoung US</i>	Jogo
<i>Moy Zoo</i>	Jogo
<i>Bed Watts</i>	Jogo
<i>Dragon City</i>	Jogo
<i>Close Royale</i>	Jogo

Fonte: Elaborada pelos autores

Os três primeiros aplicativos mais mencionados, *Youtube*, *whatsapp* e *netflix* são utilizados para visualizar vídeos, filmes e para comunicação, assim, pode-se considerar que a utilidade primordial do celular é a diversão e comunicação. Em relação ao *whatsapp*, Xavier (2011) traz uma análise interessante em relação a utilidade desse tipo de comunicação para a produção de textos e expressão por meio escrito dos estudantes.

Hoje em dia, as crianças e adolescentes letrados digitalmente têm se comunicado com mais intensidade, têm lido e escrito muito se comparados às crianças e adolescentes das gerações anteriores que não dispunham dessas práticas de linguagem que são realizadas na grande rede. Dizendo de outra maneira, a criação de tais gêneros digitais ancorados em suportes multimidiáticos permitiu que as pessoas passassem a ler e a produzir textos com mais frequência, ainda que, na maioria das vezes, sejam textos informais, já que predominam nas conversações por SMi⁵ as contrações de sílabas, a abreviação de palavras, a recorrência a estruturas sintáticas comuns à oralidade, a inserção de emoticons e outros ícones animados que tornam mais descontraídas as interações por este gênero. Inegavelmente, os usuários de tais gêneros digitais têm suas atividades mentais intensificadas todas as vezes que leem e-mails e produzem mensagens por meio do SMi. Eles realizam grandes esforços cognitivos para interpretar e elaborar respostas coerentes às intervenções acessadas. Esses usuários processam uma imensa quantidade de informação quando interagem para emitir uma manifestação verbal por escrito. (XAVIER, 2011, p.7)

A análise do autor é interessante, porém essa facilidade de se expressar de maneira escrita no *whatsapp* por meio de palavras e símbolos não foi vista na produção dos alunos com o teclado do computador. Diferente do celular e com outras funções, percebe-se nitidamente que os estudantes não conseguiram transpor a

⁵ Estamos chamando de Serviços de Mensagens instantâneas (SMi) os programas de computador que permitem a realização de diálogos síncronos e assíncronos entre duas ou mais pessoas. Nesta categoria entram o MSN, comunicador de mensagens instantâneas fabricado pela Microsoft; Gtalk, comunicador produzido pela Google; YMSG, comunicador fabricado pela empresa Yahoo; e o ICQ (acrônimo das iniciais em inglês "I Seek You") pioneiro de todos os comunicadores, hoje praticamente em desuso, produzido pela Digital Sky Technologies. (XAVIER, 2011, p.7)

facilidade e desenvoltura de comunicação que eles possuem nos aplicativos de comunicação para a atividade realizada em sala de aula.

Pode-se considerar que os alunos possuem um letramento digital parcial, muito desenvolvido principalmente para jogos e suas funções, no computador e no celular, mas pouco exercitado em relação à trabalhos escolares e conceitos básicos de informática, haja visto a dificuldade apresentada na realização da tarefa proposta. O letramento digital está diretamente ligado ao domínio da língua escrita. Xavier (2007) argumenta que existe condicionalidade entre letramento alfabético e digital que pode ser visualizada “na utilização de um processador de texto: a escrita na tela, a edição das partes do texto, a seleção de trechos e a colagem de textos, parágrafos, frases, etc., indicam essa relação de dependência”. (XAVIER, 2007).

Apenas três alunos utilizam redes sociais como *Instagram* e *Facebook*, provavelmente devido a faixa etária, a supervisão e monitoramento dos pais como constatado na pergunta 5 da pesquisa e a preferência de crianças nessa idade por jogos. Três entrevistados também citaram a *Play store*, uma loja virtual para baixar aplicativos.

Um entrevistado citou um aplicativo de editor de vídeo, demonstrando um nível maior de letramento digital, considerando que para Xavier (2011) se um indivíduo é capaz de produzir conteúdo para um *blog* ou uma rede social, ele “participa intensa e relevantemente de discussões em comunidades virtuais e contribui constantemente para a ampliação da vida na cibercultura, pode ser considerado um sujeito dotado de um alto nível de letramento digital. (XAVIER, 2011, p.6)

Os outros nove aplicativos citados são jogos, que demonstra o maior interesse dos entrevistados por atividades lúdicas, como já foi abordado nesta discussão.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considera-se que os estudantes pesquisados possuem algum grau de letramento digital, muito elevado referente ao domínio de tecnologias como celular, aplicativos, redes sociais jogos, séries e vídeos. Porém, foi constatado que os estudantes não dominam as habilidades relativas a digitar e imprimir um texto, o que impossibilita que eles possuam um alto grau de letramento digital, considerando que para Freitas (2010), letramento digital é um conjunto de competências e habilidades

necessárias para que o educando utilize e compreenda de maneira estratégica e crítica a informação.

Apesar das crianças possuírem certo nível de domínio ao manusear artefatos tecnológicos tais como *mouse* e teclado, seus conhecimentos são restritos à jogos e atividades de lazer. Cabe a escola, aos professores e a organização escolar orientá-las a utilizar as tecnologias digitais a favor de sua aprendizagem. Diante dessa constatação, sugere-se a criação de um material pedagógico digital com orientações sobre funções e tarefas básicas de informática que possam auxiliar o aluno a aumentar seu grau de letramento digital, ficando assim melhor preparado para o futuro impregnado de tecnologias. Pois, como podemos perceber, estamos cada vez mais diante de formação de Ensino à Distância (EaD), seja curso de capacitação, Educação Jovens e Adultos (EJA) fundamental e médio, tecnólogo, graduação, mestrado ou doutorado. Com o surgimento das plataformas de ensino, a EaD assume um papel de grande revolução educacional, pois consegue expandir o número de estudantes interligados a uma equipe pedagógica para obter uma aprendizagem significativa e de grande valia.

Com isso, pode-se afirmar que, é na educação básica que se deve iniciar as noções básicas para a utilização da tecnologia, pois o futuro lhes reserva uma, alguma ou muitas formações à distância.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#fundamental>>. Acesso em: 31 out. 2017.

BAPTAGLIN, Leila. **Educação profissional e tecnológica: o Estado da Arte da aprendizagem da docência nos cursos técnicos de ensino médio integrado**. In: ANPED SUL, 10., 2014, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: FAED/UEDESC, 2014. p. 1-19. Disponível em: goo.gl/PBGzNL. Acesso em: 8 abr. 2019.

HORN, Michael B.; STAKER, Heather. **Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

I.SARTORI, Ademilde (org) - **Educomunicação e a criação de ecossistemas comunicativos**: diálogos sem fronteira. Florianópolis: DIOESC, 2014.

FERREIRA, Adelir Pazzeto; ROSA, Silvana Bernardes. Espaço multimídia na educação: refletindo sobre um novo espaço educativo. **Linha**: revista do mestrado de educação e cultura do estado de Santa Catarina, Florianópolis, v. 4, n. 4, p.66-79, jan/jul 2002.

FRANCHI, Eglê. **Pedagogia do alfabetizar letrando**: da oralidade a escrita. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

FREITAS, Maria Teresa. Letramento digital e formação de professores. **Educ. rev.**, Belo Horizonte , v. 26, n. 3, p. 335-352, Dec. 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982010000300017&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 31 Out. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-46982010000300017>.

GILSTER, P. **Digital literacy**. New York: John Wiley & Sons, Inc., 1997.

JÚNIOR, Roberto Oliveira Batista; CAVALCANTI, Patrícia Smith. **Ensino híbrido**: um estudo sobre as resoluções das universidades públicas. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2017.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 8.ed. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2003.

KRUG, Steve. **Não me faça pensar**. 1.ed. São Paulo: Alta Books, 2006.

MACEDO, Rafael Augusto Albuquerque. **A influência das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) nas práticas educacionais do ensino da Matemática**. 21. ed. Campina Grande: Universidade Estadual da Paraíba, 2014.

MEDEIROS, João Bosco. **Redação científica: a prática de fichamentos, resumos, resenhas**. 11. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MARINI, Eduardo. **Alfabetização digital se torna missão obrigatória para as escolas**. 2019. Disponível em: <<https://www.revistaeducacao.com.br/escolas-alfabetizacao-digital/>>. Acesso em: 31 out. 2019.

PADINI, Carmem Maria Cipriani et al (Org.). **Práticas pedagógicas na educação a distância**: reflexões, experiências e processos. Florianópolis: Udesc, 2015.

PALFREY, John. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PRETI, Orestes. **Autonomia do aprendiz na educação a distância: significados e dimensões**. 2000. Disponível em: <<http://www.nead.ufmt.br/documentos/autonomia-orestes107.doc>>. Acesso em 24/05/2019

QUINTELA, Amilton. **3 exemplos de fundamentação teórica para usar no seu TCC**. 2017. Disponível em: <http://www.comomontartcc.com.br/referencial-teorico-de->

tcc/3-exemplos-de-fundamentacao-teorica-para-usar-no-seu-tcc/. Acesso em: 8 abr. 2019.

RODRIGUES-JÚNIOR, Adail Sebastião et al. **Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios**. 2. ed. Rio de Janeiro: Singular, 2009.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, Dez. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002008100008&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 05 Nov. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-73302002008100008>.

SOUZA, Valeska Virgínia Soares. Letramento digital e formação de professores. **Revista Língua Escrita**, n. 2, p. 55-69, dez. 2007.

TIMBOÍBA, Chris Aparecida Nascimento et al. A inserção das TICs no Ensino Fundamental: limites e possibilidades. **Revista Científica de Educação a Distância**. v. 2, n. 4, julho 2011. Disponível em:< <http://periodicosunimes.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/article/download/180/187>>. Acesso em: 31 Out 2019.

VASCONCELLOS, Maria José E. de. **Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência**. 9. ed. Campinas: Papyrus, 2010.

VIEIRA, I.L.- **Escrita para que te quero?** – Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2005.

YIN, Robert K. **Pesquisa qualitativa do início ao fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. **Letramento digital e ensino**. Recife. Universidade Federal de Pernambuco. 2007, p.1.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. **Letramento digital e ensino**. In: FERRAZ, C.; MENDONÇA, M. *Alfabetização e letramento: conceitos e relações*. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.