

USO DE TEXTO AUTÊNTICO EM PRÁTICAS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO MEDIADAS PELO APLICATIVO *GOOGLE ARTS AND CULTURE*

USE OF AUTHENTIC TEXT IN LITERACY PRACTICES MEDIATED BY THE *GOOGLE ARTS AND CULTURE* APPLICATION

Recebido em: 14/07/2024

Aceito em: 30/08/2024

Publicado em: 03/10/2024

Tiago Ferreira Damasceno¹ 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Nathália da Costa Cruz² 

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Resumo: O estudo aborda a alfabetização pela ótica das tecnologias digitais, discutindo o uso dos textos autênticos do aplicativo Google Arts and Culture para o letramento (SOARES, 2004; FREIRES; MORGADO; BENTO, 2022). Objetiva analisar os textos autênticos do aplicativo Google Arts and Culture como contributo para a alfabetização e letramento como aproximação entre escola e sociedade no aspecto de uso de tecnologias digitais nos anos iniciais do ensino fundamental. É um estudo qualitativo (FÁVERO; PINHEIRO; SARTORI, 2023). O método é o estudo de caso; e a coleta de dados a observação estruturada (FONTANA; ROSA 2023). A análise dos dados por análise de conteúdo (BARDIN, 2016). Os resultados apontaram que é possível utilizar os textos autênticos da tecnologia digital supracitada na alfabetização e que é importante a criação de um guia didático, que apresente as características e como usar o aplicativo na alfabetização, sobretudo para professores não familiarizados com as tecnologias digitais.

Palavras-chave: Alfabetização e Letramento; Tecnologias Educacionais; Textos Autênticos.

Abstract: The study approaches literacy from the perspective of digital technologies, discussing the use of authentic texts from the Google Arts and Culture application for literacy (SOARES, 2004; FREIRES; MORGADO; BENTO, 2022). It aims to analyze authentic texts from the Google Arts and Culture application as a contribution to literacy and literacy as a rapprochement between school and society in the aspect of using digital technologies in the early years of elementary school. It is a qualitative study (FÁVERO; PINHEIRO; SARTORI, 2023). The method is the case study; and data collection is structured observation (FONTANA; ROSA 2023). Data analysis using content analysis (BARDIN, 2016). The results showed that it is possible to use authentic texts from the aforementioned digital technology in literacy and that it is important to create a teaching guide that presents the characteristics and how to use the application in literacy, especially for teachers unfamiliar with digital technologies.

Keyword: Literacy; Educational technologies; Authentic Texts.

¹ Aluno do Programa de Pós-graduação, Especialização em Linguagens e Artes na Formação Docente, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – Campus Belém. E-mail: tiagoferreira.dam@gmail.com

² Professora do Programa de Pós-graduação, Especialização em Linguagens e Artes na Formação Docente, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará – Campus Belém. Doutora em Letras (2021), pela UFPA. Mestre em Educação (2013), pela UEPA. Graduada em Letras – Língua Portuguesa e suas Literaturas (2010), pela UNAMA. E-mail: nathalia.cruz@ifpa.edu.br

INTRODUÇÃO

Este estudo analisa os textos presentes no aplicativo Google Arts and Culture sob a perspectiva de textos autênticos para o letramento (SOARES, 2004; FREIRE, 2003), pela ótica das tecnologias digitais, visto que esse aplicativo assume a condição de uma tecnologia educacional (FREIRES; MORGADO; BENTO, 2022).

A pesquisa apresenta o seguinte objetivo geral: analisar os textos autênticos do aplicativo Google Arts and Culture como contributo para a alfabetização e letramento como aproximação entre escola e sociedade no aspecto de uso de tecnologias digitais nos anos iniciais do ensino fundamental; e como objetivos específicos: verificar os textos presentes no aplicativo Google Arts and Culture sob a perspectiva da definição de textos autênticos; e, propor o uso do aplicativo Google Arts and Culture para práticas de alfabetização e letramento, como material autêntico; para, nesse sentido, responder satisfatoriamente à pergunta que norteia esse trabalho: é possível utilizar textos autênticos para alfabetizar e letrar por meio do aplicativo Google Arts and Culture?

O estudo abrange duas temáticas: a primeira versa sobre alfabetização e concepções sobre a era digital, embasada em Soares (2004); Munhoz (2015); e Freires, Morgado e Bento (2022), que apresentam a tendência da alfabetização e sua inserção na era tecnológica; e a segunda, sobre letramento e os textos autênticos nas tecnologias digitais, embasada em Soares (2004); Freire (2003; 1979) e Freires, Morgado e Bento (2022), que tratam do sujeito letrado por meio daquilo que o cerca, no caso, as tecnologias digitais, apontando para uma formação para o desenvolvimento humano pleno.

A importância deste estudo se revela ao apresentar dados, recursos e possibilidades de uso de tecnologias aplicadas à educação, principalmente por analisar como objeto de estudo a alfabetização, localizada nos anos iniciais do ensino fundamental, campo educativo pouco abordado sob a ótica da tecnologia, com raros estudos publicados; ademais de integrar o letramento ao viés social, pois o uso do celular é comum no dia a dia, e ainda não conseguiu seu lugar nas escolas, especialmente nas classes de alfabetização.

No levantamento bibliográfico inicial, como busca sistematizada para compor o estado do conhecimento, cuja finalidade é mapear e analisar criticamente o conhecimento produzido em um campo do conhecimento (ARAUJO; FERST; VILELA, 2023) concluiu-se que, após delimitação temática, os estudos sobre tecnologia digital na etapa da alfabetização são escassos

e não apresentam unidades pertinentes. Além disso, verificou-se que não há incidência de estudos sobre o uso do aplicativo supracitado na alfabetização.

Portanto, tem-se a percepção de realização de um trabalho relativamente incomum, de modo que esta pesquisa é consideravelmente importante para tecer caminhos que proponham o uso de tecnologias digitais nessa etapa de ensino, sobretudo do uso do aplicativo Google Arts and Culture, cuja potencialidade é significativa.

Do mesmo modo, este trabalho ainda se relaciona com as novas tendências globais de práticas educativas voltadas para a linguagem tecnológica e cibercultura, novas tecnologias educacionais e inclusão. Relaciona a aprendizagem de uso de um aplicativo por professores da geração anterior à tecnológica, para sua prática alfabetizadora, inserindo-se desse modo, na temática do evento.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo apresenta-se sob a perspectiva qualitativa, pois considera o processo e seus significados os principais focos de abordagem, buscando compreender e não medir (FÁVERO; PINHEIRO; SARTORI, 2023).

Intencionando o aprofundamento da investigação, verifica-se que o método que melhor se adéqua aos objetivos estabelecidos é o estudo de caso, visto que consiste na observação detalhada de um contexto e em “um caminho importante para analisar e compreender as dinâmicas e os elementos singulares de cada situação e em contextos específicos” (COPATTI; TUSSI, 2023, p. 267).

Considera-se também que o estudo de caso revela uma oportunidade de estudar fenômenos em contexto natural, permitindo a sua compreensão de origem, desenvolvimento e evolução no durante a pesquisa (COPATTI; TUSSI, 2023). Por meio de um estudo de caso será possível detalhar a(s) relação(ões) entre textos autênticos, alfabetização e letramento utilizando o aplicativo Google Arts and Culture, de forma profunda e contextual.

Os dados coletados para compor o banco de dados serão selecionados do universo de textos disponíveis no aplicativo, pelo quesito de aleatoriedade, sendo eleitos os três primeiros textos da sessão “explorar”. Referente ao tratamento dos dados, elegeu-se a Análise de Conteúdo (AC) em Bardin (2016), pois, a partir dessa teoria será possível registrar a decodificação dos achados, por meio da pré-análise, da exploração e do tratamento dos resultados obtidos e da interpretação. Para tanto, a análise de conteúdo se refere a:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) dessas mensagens (BARDIN, 2016, p. 48).

Assim, será possível a descrição explícita, sistemática e objetiva do conteúdo, o que permitirá a geração da interpretação das mensagens codificadas nos dados pelo autor e a compreensão dos significados ali presentes em um nível complexo e mais preciso que somente uma leitura simples, por meio da dedução lógica e justificada, referente à origem da mensagem (BARDIN, 2016).

ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: CONCEPÇÕES SOBRE A ERA DIGITAL

A alfabetização é a aquisição do Sistema de Escrita Alfabético (SEA) convencional de escrita. O letramento é o desenvolvimento de procedimentos e aptidão de uso eficiente da leitura e da escrita em/nas práticas sociais (SOARES, 2004). Desse modo, diferem-se nos quesitos de objetos de conhecimento, processos de cognição e processos linguísticos de aprendizagem e de ensino.

Diferente da alfabetização, tema muito estudado na academia, tanto na teoria quanto na prática, o letramento é recente, com os primeiros estudos datados a partir da década de 1980. Nesse período, iniciou-se a tentativa de suplantar o defasado sistema de alfabetização que ultrapassasse a mecanicidade do ensino de ler e escrever em convenção ao uso do alfabeto para decodificação (SOARES, 2004).

Era necessário contemplar vertentes sociais do uso da língua, na leitura e escrita, configurando plena capacidade linguística do sujeito, pois:

Esses comportamentos e práticas sociais de leitura e de escrita foram adquirindo visibilidade e importância à medida que a vida social e as atividades profissionais tornaram-se cada vez mais centradas na e dependentes da língua escrita, revelando a insuficiência de apenas alfabetizar – no sentido tradicional – a criança ou o adulto (SOARES, 2004, p. 96-97).

Inicialmente, enfatizava-se apenas uma ampliação do termo alfabetização, mas evidenciou-se que são termos distintos, com objetos de estudo distintos, contemplando áreas

semelhantes, por isso alfabetização e letramento, apesar de conceitualmente diferentes, são indissociáveis. Dessa forma:

A insuficiência desses recursos para criar objetivos e procedimentos de ensino e de aprendizagem que efetivamente ampliassem o significado de alfabetização, alfabetizar, alfabetizado, é que pode justificar o surgimento da palavra letramento, consequência da necessidade de destacar e claramente configurar, nomeando-os, comportamentos e práticas de uso do sistema de escrita, em situações sociais em que a leitura e/ou a escrita estejam envolvidas [...] embora também seja imperativamente conveniente que, ainda que distintos, os dois processos sejam reconhecidos como indissociáveis e interdependentes (SOARES, 2004, p. 97).

Nesse sentido, os termos supracitados, são objetos do SEA, e se complementam, visto que a plena alfabetização só se faz presente quando desenvolvida em contexto de práticas sociais de leitura e de escrita, sendo este também o meio para a prática do letramento, que só pode ser pensado em contexto de atividades de letramento: com uso de texto autêntico (SOARES, 2004).

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Pensar em alfabetização na atualidade é pensá-la para o digital. A cultura da escrita está em rede, acompanhando a informatização do mundo. Surgem, neste contexto, as tecnologias educacionais (MUNHOZ, 2015), como as novas formas de interação, acesso e imersão ao conhecimento, presentes nas novas formas de aprendizagem, nas inovações educacionais e na comunicação, mediados pelo acesso à Internet, por meio de computadores.

Vivencia-se, nos dias correntes, uma grande revolução de transformação social, cuja maior característica é o crescente uso de tecnologias digitais. Essa utilização do digital impacta diretamente no trabalho, na comunicação e na educação, pois oferece acesso instantâneo e simultâneo a diferentes formas de conhecimento (FREIRES; MORGADO; BENTO, 2022). No campo educacional, sobretudo na alfabetização, as relações entre aprendizagem da tecnologia da escrita devem ser pensadas sob a vertente das tecnologias digitais, pois estas são o primeiro contato com o mundo ao redor, conforme cita Freire (2003, p. 9):

A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. 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.

Desse modo, a educação deve seguir na mesma direção que a sociedade, deve estar centrada na era digital, alinhando-se uma à outra. Não faz sentido conduzir uma educação ainda com raízes em gerações passadas, quando se vive em rede atualmente.

Na obra *Conscientização: teoria e prática da libertação: uma introdução ao pensamento de Paulo Freire*, de Paulo Freire, mesmo publicada no ano de 1979, apresenta-se atual e relevante para a discussão aqui pleiteada, pois sua contribuição é, ainda hoje, basilar para a educação. Nela, o autor corrobora que:

Mais exatamente, para ser instrumento válido, a educação deve ajudar o homem, a partir de tudo o que constitui sua vida, a chegar a ser sujeito. E isto o que expressam frases como: “A educação não é um instrumento válido se não estabelece uma relação dialética com o contexto da sociedade a qual o homem está radicado.” (FREIRE, 1979, p. 19, grifo do autor).

Essa inserção significa que os aprendizes estarão mais capazes criticamente de identificar situações e de refletirem sobre seu caráter de ser situado sempre que desafiados a atuar, pois serão capazes de refletir criticamente (FREIRE, 1979).

Apesar de as tecnologias digitais terem ampliado as possibilidades de metodologias e materiais para uso em classe, a qualidade destes materiais pode não ser proporcionalmente igual à facilidade que o acesso proporcionou. Acerca desse pensamento, não faz sentido alfabetizar utilizando materiais rasos retirados da Internet ou de cartilhas desalinhadas com a função pedagógica (SOARES, 2004).

Tal feito apenas contribui para a razão ideológica que a educação oferece: de dominação social, com a alienação e subserviência, é dizer, minar a educação com materiais que não suportam a robustez da educação crítica, para a formação do sujeito letrado, para perspectivas da intenção comunicativa da língua (FREIRE, 2003).

Assim, faz-se necessário conhecer e reconhecer a realidade do aprendiz, pois:

Para ser válida, toda educação, toda ação educativa deve necessariamente estar precedida de uma reflexão sobre o homem e de uma análise do meio de vida concreto do homem concreto a quem queremos educar (ou melhor dito: a quem queremos ajudar a educar-se) (FREIRE, 1979, p. 19).

Então, parte-se do princípio de que o acesso a aplicativos pelos aprendizes é conveniente e usual (FREIRES; MORGADO; BENTO, 2022), sendo verificável que os celulares são

amplamente utilizados³ no cotidiano e em atividades de ócio, bem como profissionais, podendo ser inseridos na educação, cabendo ao professor alfabetizador utilizar essa tecnologia como ferramenta nas classes de alfabetização.

LETRAMENTO E TEXTOS AUTÊNTICOS NO APLICATIVO GOOGLE ARTS AND CULTURE (GAC)

Segundo Soares (2004), na década de 1980, quando da publicação dos estudos psicogenéticos, da estudiosa Emilia Ferreiro, sob a perspectiva construtivista, houve profundas mudanças de pressupostos e objetivos na área da alfabetização, principalmente sobre a concepção de processos de aprendizagem da leitura e da escrita.

Tal mudança paradigmática apresentou um modelo processual pelo qual a criança constrói o aspecto conceitual de língua escrita como um sistema representativo de sons da fala em sinais gráficos, como sendo, o processo que a torna alfabetizada.

Em consequência, sugeriu quais as condições mais adequadas para tal, como: “a interação intensa e diversificada do aprendiz com práticas e materiais reais de leitura e escrita a fim de que ocorra o processo de conceitualização da língua escrita” (SOARES, 2004, p. 98), como essenciais para o seu desenvolvimento e êxito.

Desse modo, tem-se, em Soares (2004), a alfabetização e o letramento indissociáveis, simultâneos e interdependentes:

A criança alfabetiza-se, constrói seu conhecimento do sistema alfabético e ortográfico da língua escrita, em situações de letramento, isto é, no contexto de e por meio de interação com material escrito real, e não artificialmente construído, e de sua participação em práticas sociais de leitura e de escrita o sistema alfabético e ortográfico da língua escrita, em situações de letramento, isto é, no contexto de e por meio de interação com material escrito real, e não artificialmente construído, e de sua participação em práticas sociais de leitura e de escrita (SOARES, 2004, p. 100).

Esse referido “material escrito real” corresponde aos textos autênticos e se referem a materiais cuja função primária não é a utilização em classes de alfabetização, mas que podem adquirir e oferecer essa função. São textos comuns do dia a dia, produzidos em diversos suportes e para diversas finalidades.

³ Estudo revela que são 1,2 *smartphones* por habitante, totalizando 249 milhões de celulares inteligentes em uso no Brasil. Adicionando os *notebooks* e os *tablets*, são 364 milhões de dispositivos portáteis, ou 1,7 por habitante. Estudo da FGV: Uso de TI no Brasil: País tem mais de dois dispositivos digitais por habitante, revela pesquisa. O estudo completo pode ser encontrado em: <https://portal.fgv.br/noticias/uso-ti-brasil-pais-tem-mais-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa>. Acesso em: 13 nov. 2023.

A relação entre textos autênticos e letramento é essencial, por isso não se pode utilizar textos pedagógicos na alfabetização buscando o letramento do sujeito. Para tal, é necessário textos do dia a dia, de placas, faixas, notícias, manchetes, manual de instrução, cardápio, entre outros. O texto deve estar próximo ao aprendiz (FREIRE, 2003; SOARES, 2004).

Um exemplo sólido de texto autêntico são livros com textos literários, cuja finalidade original é a fruição, diferente de livros pedagógicos, como os manuais, que são produzidos exatamente para o uso escolar. Os primeiros não possuem função pedagógica, mas podem ser adequados ao ensino do SEA, fundamental em se tratando do ensino inicial da língua escrita.

O contributo do uso do aplicativo GAC é validado justo pelo uso diário que o celular tem no dia a dia (*cloud-based*, aquilo que é armazenado em nuvem, facilmente acessado (MOURA, 2014), pois seu uso é diário e os textos acessados por meio de seu uso são considerados textos não didáticos, com propósito para o letramento.

Essa ferramenta tecnológica está inserida no *m-learning*⁴, que conceitualmente, se aplica como o estudo de “dispositivos móveis” na educação, cujo principal objetivo é facilitar a experiência educativa e a inserção das tecnologias digitais na educação (MOURA, 2014).

O APLICATIVO GAC

O aplicativo GAC faz parte do ecossistema⁵ Google. Ele já vem pré-instalado no celular, ou é muito fácil baixá-lo na loja de aplicativos⁶ do aparelho. Sua arquitetura é planejada para maximizar a UX (experiência do usuário), sendo naturalmente intuitiva, mesmo para a comunidade não nativa digital⁷, que conseguem utilizá-lo rapidamente e com facilidade. Esses textos autênticos estão em um local pouco utilizado em sala de aula, o celular, seja pelo não uso comum ou pela exclusão digital, mas não condiz completamente com a realidade, visto que os celulares ocupam lugar central no cotidiano social.

⁴ Conceito em língua inglesa, no qual a letra *m* é a abreviação de *mobile* (móvel ou portátil, tecnologia móvel) e *learning* (aprendizado, aprender), em tradução livre, “recurso móvel para aprendizagem”.

⁵ Na cibercultura, para as Novas Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (NTDICs), ecossistemas são conglomerados tecnológicos de plataformas e serviços que abrangem computadores, microcomputadores, equipamentos, programas, *gadgets*, entre outros, produzidos com a finalidade e capacidade de se interligarem apenas entre si, autossuficientes, de modo que não dependam de produtos de outros ecossistemas, que são considerados uma ameaça.

⁶ As lojas de aplicativos são ferramentas para adquirir aplicativos. A loja da Google é Play Store; a da Apple é App Store, entre outras.

⁷ Nativos digitais Cf. Prensky (2001). Disponível em: <https://doi.org/10.1108/107481201104248106>. Acesso em: 27 dez. 2023.

GAC é uma plataforma *online* que oferece acesso a acervos em alta resolução de obras de arte e artefatos culturais de organizações culturais parceiras em todo o mundo, cujas fontes ultrapassam mil e duzentos colaboradores. É uma iniciativa não comercial, desenvolvida e mantida pelo Google que tem como missão preservar e divulgar a arte e a cultura, a nível mundial. É possível explorar diferentes coleções, obras, instalações, galerias, artistas, *newsletter*, documentos históricos, temas, histórias, jogos e experiências interativas tanto no *site* quanto no aplicativo, estando disponível para celular e computador.

A plataforma não possui espaço físico sendo acessada apenas virtualmente, por isso é integrada a diversas tecnologias, com a função de conectar conhecimentos de diversas culturas ao redor do mundo. O aplicativo está *online* desde 2011 e uma de suas funções mais notáveis é o seu uso intuitivo: facilidade, usabilidade e interação.

INTERAGINDO COM O APLICATIVO

Apresenta-se como uma *interface* de *site*, com guias. A partir delas é possível navegar pelas diversas categorias e subcategorias de uma enorme variedade de temas, por exemplo: cor, período, escola artística e ordem alfabético-nominal, além da barra de busca, na qual se digita diretamente os termos que se deseja. Está em constante atualização na intenção de se modernizar e acompanhar as formas de interação dos seus usuários, além de disponibilizar novos recursos. Na atual versão⁸, ele segue a definição abaixo.

Ao abrir o aplicativo, o usuário encontra o menu principal na base da tela, com três opções macro: explorar, jogar e inspirar, que são divididas em guias micro. Na opção explorar, encontra-se as categorias: destaques; artes visuais; artesanato; moda; natureza; design; viagens; comida; *performance*; história; esporte; ciência; história natural; nosso mundo; coleções; temas; e *street view*. Na opção jogar: destaques; câmera; jogos e labs. Em inspirar, há *newsletters*⁹ aleatórias.

A maioria dos textos é em língua inglesa, entretanto, ao acessar o aplicativo no computador ou celular, há uma interação com outros aplicativos do ecossistema Google, e o conteúdo é traduzido automaticamente pelo aplicativo “Tradutor”, nativo do Google, com um simples toque no ícone para essa função.

⁸Versão 10.7.2

⁹*Newsletter* é um tipo de *e-mail* informativo com recorrência de disparos; é também um tipo de matéria jornalística ou acadêmica com teor informativo.

Os textos encontrados no aplicativo são bem compreensíveis e adequados para utilização na alfabetização. São didáticos, visto que ensinam algo a alguém, mas não são materiais pedagógicos, pois os textos foram produzidos com a intenção de informar, mas não foram pensados para serem ensinados na escola, entretanto, podem e devem servir para essa finalidade, tomando a característica original de texto autêntico: aquele usado correntemente em sociedade. Deste modo, sua utilização em classe de alfabetização configura-se como texto autêntico (SOARES, 2004).

COMO ENCONTRAR TEXTOS AUTÊNTICOS NO APLICATIVO?

Para encontrar textos autênticos adequados aos objetivos da aula dentro do aplicativo é preciso submergir nele. Utilizar o aplicativo é muito mais do que uma procura pedagógica incessante, é como um estilo de consumir arte de forma qualitativa, com curiosidade e fruição.

Não precisa temer o emaranhado de temas e cores que parecem, a princípio, formar um perigoso labirinto. Com o costume, esse labirinto se transforma em uma rota segura, e nela se pode encontrar tudo rapidamente, de forma leve e prazerosa. Como uma opção mais rápida, indica-se a guia *inspirar*, do menu principal, onde se pode escolher textos aleatórios.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O primeiro passo foi coletar os textos no aplicativo. De forma aleatória, selecionou-se os três primeiros textos do menu explorar, cujos títulos e ordem foram: “Os museus mais antigos do mundo”; “Jogos Infantis”; e “Inverno”¹⁰. O segundo passo foi a análise dos textos baseado no Documento Curricular do Estado do Pará, para verificar se nos textos era possível encontrar algum objetivo de ensino previsto para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental ou da Educação de Jovens e Adultos (EJA), podendo, dessa forma, ser aplicados nesses níveis de ensino nos quais se localiza o processo de alfabetização.

Para análise do texto, foram colhidos trechos completos e verificou-se a possibilidade de utilizá-los em classes de alfabetização, por meio das características do método global de contos, que tem por objetivo, segundo Maciel (2001, p. 121) de “iniciar o processo de

¹⁰ “Os museus mais antigos do mundo” (*The Oldest Museums Around the World*). Texto completo disponível em: https://artsandculture.google.com/story/RgURWUHwa_fKSA. “Jogos Infantis”, de Pieter Bruegel (1560) *Children’s Games* – Kunsthistorisches Museum Wien, Viena, Áustria. Texto completo disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/CQEeZWQPOI2Yjg>. “Inverno”, de Amrita Sher (1939) *Winter* – National Gallery of Modern Art, New Delhi, India. Texto completo disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/9QGzCdTsn6GwDQ>. Acesso em: 29 jan. 2024.

alfabetização por textos com sentido completo, por um todo, isto é, por frases ligadas pelo sentido, formando um enredo, constituindo uma unidade de leitura”.

Os objetivos de ensino abordados foram retirados do Documento Curricular do Estado do Pará (Ensino Fundamental), utilizou-se este documento porque ele é um currículo em vigência, e por ser o documento do estado em que se localiza a instituição ao qual esta pesquisa está vinculada.

Neste sentido, a análise responde se o texto é capaz de informar algo de forma relevante e completa. E, depois, organizar um método que facilite ao professor propor atividades com textos autênticos por meio do aplicativo supracitado, mas que não tenha domínio pleno do *App*. O trecho analisado foi o seguinte:

Os museus mais antigos do mundo. Os museus têm uma história de admiração e controvérsia. Mas onde tudo começou? Role e clique e arraste para ver e explorar virtualmente alguns dos edifícios mais antigos do mundo dedicados à coleção e exposição de arte e artefatos. 1. Museu Capitolino: O Museu Capitolino, ou Musei Capitolini, é provavelmente o museu mais antigo do mundo. Localizado em Roma, a poucos passos do Coliseu, o museu abriga uma fantástica coleção de arte clássica e arqueologia. A história do museu remonta a 1471, quando o Papa Sisto IV doou uma série de bronzes antigos importantes ao povo de Roma. A coleção foi colocada no Monte Capitolino, próximo ao local do atual museu. Em 1734, o museu foi oficialmente aberto ao público, tornando-se o primeiro lugar no mundo projetado especificamente como um local para as pessoas comuns apreciarem a arte.

Um dos objetivos de aprendizagem do Documento Curricular do Estado do Pará do 1º ano do ensino fundamental é: 1.1 Identificar as diferentes sonoridades das letras do alfabeto e distingui-las em situação de interação, cujas habilidades envolvidas são: (EF01LP04) Distinguir as letras do alfabeto de outros sinais gráficos; (EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala, o que o texto acima contempla (PARÁ, 2019).

Observa-se, ainda, que o texto possibilita ampla capacidade de utilização para a alfabetização, pois, possui palavras simples; linguagem acessível; leitura de números, numerais; estrangeirismos; nome próprio; acentuação e pontuação; uso de letras específicas como: x, ç; dígrafos; letra capitular; entre outras, de forma que contempla objetivos curriculares da alfabetização.

A segunda parte se refere à relevância e importância para a comunidade: o texto é sobre algo não factual, mas que se volta para uma discussão de consumo de arte; qual o local da arte; fruição artística; entre outros, que podem suscitar discussões sobre acesso à arte e aos museus. E, ainda, discutir o método de consumo de arte pela tecnologia, como é o caso do uso do

aplicativo para acessar museus, galerias, mostras, entre outros, de forma que torne essa prática mais democrática.

Desse modo, estará diretamente ligado à realidade dos aprendizes, que passando a perceber a arte ao redor, podem também entender qual seu papel na criação artística, envolvendo-se com a linguagem artística, como a moda, grafite, museologia, entre outras diversas temáticas, como sendo o exercício de práticas letradas, com capacidade plena de escolha e análise de sua própria atuação.

Como forma de esquematizar uma metodologia para o uso dos textos autênticos do aplicativo para a alfabetização e letramento, pretende-se criar um guia didático em formato de *e-book* para divulgação do uso de textos autênticos no aplicativo GAC de modo acessível para professores que não são nativos digitais.

Esse guia pode apresentar uma formação para o professor alfabetizador, como: ensinar a instalar e a realizar os primeiros acessos; encontrar os textos e como apresentá-los em atividade em classe; bem como aspectos mais específicos, como entender os objetivos de aprendizagem por meio de textos autênticos para o letramento.

O guia pretende contribuir para a inserção de novas tecnologias educacionais nos anos iniciais do ensino fundamental, na alfabetização, para contemplar um ensino que aponte para as novas tendências educacionais na era digital.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de tecnologias digitais nas práticas pedagógicas no campo da alfabetização alinha escola e sociedade, portanto, é mais que apenas necessidade de mudança metodológica, é pensar em como atuar no mundo digital, era a qual se vive atualmente. Este estudo contempla uma série de pensamentos e questionamentos quanto à usabilidade de tecnologia digital aplicada à alfabetização, afirmando que é possível inserir esse aparato na educação, mesmo com pouco domínio de uso de tecnologias digitais pelos professores alfabetizadores, dada à usabilidade do aplicativo.

As principais dificuldades encontradas se deram no campo da escassez de materiais que pudessem agir como parâmetro para solidificar os argumentos que sustentam esta pesquisa.

O estado da arte revelou que não existem estudos sobre alfabetização que utilizem o aplicativo GAC. As pesquisas que apresentaram ligação com o tema foram as seguintes dissertações, recolhidas dos respectivos repositórios das universidades, indexadas no Google

Acadêmico: CASTRO, Lya Maria Paiva. **Arte com celular:** dispositivos móveis em aulas de arte no Ensino Fundamental. Dissertação. (Mestrado Profissional em Arte) – Universidade de Brasília. Brasília, p. 107. 2023; FILHO, Josuel da Silva Nascimento. **Tecnologias digitais na educação:** uma intervenção pedagógica nas aulas de geografia e história através da utilização do google arts & culture. Dissertação. (Mestrado em Educação) – Universidade de Lisboa. Lisboa, p. 144. 2022.

A principal contribuição deste trabalho é demonstrar a primeira incidência de uso do aplicativo GAC para alfabetização e letramento em classes das séries iniciais do ensino fundamental, de forma que professores alfabetizadores possam estudá-lo na intenção de se apropriarem das discussões e utilizarem o aplicativo já mencionado em suas práticas alfabetizadoras.

A criação de um guia didático é fundamental para explicar a usabilidade de aplicativos não educacionais e inserir o pensamento da capacidade de utilizá-los em classes de alfabetização, para professores alfabetizadores que não dominam as tecnologias, pensando em uma alfabetização voltada para a era digital. Portanto, a utilização de textos autênticos, mediada pelas tecnologias educacionais, se apresenta como uma possibilidade de novos olhares para a educação que há tanto tempo permanece deslocada da atual sociedade em rede.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Cleusa Suzana Oliveira de; FERST, Enia Maria; VILELA, Marcos Vinícius Ferreira. Estado da arte e estado do conhecimento. *In*: MAGALHÃES JÚNIOR, Carlos Alberto de Oliveira; BATISTA, Michel Corci (org.). **Metodologia da pesquisa em educação e ensino de ciências**. 2. ed. Ponta Grossa: Atena, 2023. p. 59-70.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

CASTRO, Lya Maria Paiva. **Arte com celular:** dispositivos móveis em aulas de arte no Ensino Fundamental. Dissertação. (Mestrado Profissional em Arte) – Universidade de Brasília. Brasília, p. 107. 2023. Disponível em: <http://www.rlbea.unb.br/jspui/handle/10482/47869>. Acesso em: 29 fev. 2024.

FÁVERO, Altair; PINHEIRO, Ana Paula; SARTORI, Jerônimo. Abordagem qualitativa e quantitativa nas pesquisas em políticas educacionais: caracterização e possibilidades de cruzamentos. *In*: FÁVERO, Altair Alberto; TONIETO, Carina; BUKOWSKI, Chaiane; CENTENARO, Junior Bufon (org.). **Pesquisa em Política Educacional Perspectivas Metodológicas**. Porto Alegre: Livrologia, 2023. p. 69-84.

FILHO, Josuel da Silva Nascimento. **Tecnologias digitais na educação:** uma intervenção pedagógica nas aulas de geografia e história através da utilização do google arts & culture.

Página 13 de 14

DOI: <https://doi.org/10.56579/rei.v6i3.1564>

Dissertação. (Mestrado em Educação) – Universidade de Lisboa. Lisboa, p. 144. 2022. Disponível em: <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/56660>. Acesso em: 29 fev. 2024.

FONTANA, Felipe; ROSA, Marcos Paulo. Observação, questionário, entrevista e grupo focal. In: MAGALHÃES JÚNIOR, Carlos Alberto de Oliveira; BATISTA, Michel Corci (org.). **Metodologia da pesquisa em educação e ensino de ciências**. 2. ed. Ponta Grossa: Atena, 2023. p. 178-206.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. São Paulo: Cortez, 2003.

FREIRE, Paulo. **Conscientização**. Teoria e Prática da Libertação. Uma Introdução ao Pensamento de Paulo Freire. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

FREIRES, Thiago; MORGADO, José Carlos; BENTO, Marco. Tecnologias móveis como estratégia de desenvolvimento e (re)encantamento profissional docente: O que pensam os professores veteranos. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 35, n. 1, p. 428-448, 2022.

MACIEL, Francisca Izabel Pereira. **Lúcia Casasanta e o método global de contos**: Uma contribuição à história da alfabetização em Minas Gerais. 2001. 157 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2001. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/FAEC-86PRY6>. Acesso em: 20 set. 2023.

MOURA, Adelina. **Mobile learning**: Tendências tecnológicas emergentes. Aprender na era digital: Jogos e Mobile-Learning. Porto: De facto editoras, 2014.

MUNHOZ, Antonio Siemsen. **Tecnologias educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2015.

PARÁ. Secretaria de Estado de Educação. **Documento Curricular para Educação Infantil e Ensino Fundamental do Estado do Pará**. Belém, PA, 2019.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**: caminhos e descaminhos. Porto Alegre: Artmed, 2004.