

Alunos Digitais e a Escola do Tradicional: uma análise da prática de letramento digital a partir dos alunos de uma escola de Belém (PA)¹

Fabrcio Borges SANTA BRIGIDA²
Lucilinda Ribeiro TEIXEIRA³
Will Montenegro TEIXEIRA⁴
Faculdade Pan Amazônica, Belém, PA
Universidade da Amazônia, Belém, PA
Faculdade Paraense de Ensino, Belém, PA

Resumo

O letramento está relacionado com uso da escrita em sociedade e o impacto da língua na vida moderna, designando uma prática sociocultural de uso da língua escrita que se adéqua e se transforma à medida que o tempo passa. O objetivo desta pesquisa foi analisar, a partir dos alunos, as práticas de letramento digital na escola estadual de Ensino Fundamental Prof^a. Emiliana Sarmiento Ferreira, em Belém (PA). A metodologia foi baseada na pesquisa bibliográfica, análise de conteúdo e entrevistas. Foram realizadas entrevistas semi-abertas com 23 alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Para os alunos, os computadores existentes na escola são diferentes dos que possuem em casa ou no *cyber* e o entendimento de leitura e escrita estão restringidos ao proporcionado pelo ambiente escolar.

Palavras-chave: letramento digital; alfabetização; convergência; alunos.

INTRODUÇÃO

A busca do conhecimento é a tônica da era em que se vive. A informação, nos dias atuais, assume uma importância cada vez maior, se fazendo necessária para qualquer aspecto da atividade humana, ocasionando transformações de todas as proporções.

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) estão cada vez mais presentes no cotidiano, e hoje acessível em vários níveis da sociedade, alterando

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestre em Comunicação, Linguagem e Cultura pela Universidade da Amazônia (Unama). Especialista em Ecoturismo e em Docência e Metodologia de Pesquisa em Turismo pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Graduado em Administração pela Unama; em Pedagogia pela Universidade do Estado do Pará (Uepa); e em Turismo pela UFPA. Coordenador pedagógico e professor adjunto da Faculdade Paraense de Ensino (Fapen) e da Faculdade Pan Amazônica (Fapan). E-mail: fasantabrigida@hotmail.com.

³ Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Graduada em Letras pela Universidade Federal do Pará (UFPA). Professora titular da Universidade da Amazônia (Unama). E-mail: lucilind@uol.com.br

⁴ Mestre em Ciências Sociais (área de concentração em Sociologia) pelo Programa de Pós-graduação em Sociologia e Antropologia da Universidade Federal do Pará (UFPA). Especialista em Artes Visuais: Cultura e Criação pelo Senac-RJ. Pós-graduado em Gestão Responsável para a Sustentabilidade pela Fundação Dom Cabral. Graduado em Comunicação Social (habilitação em Jornalismo) pela Universidade da Amazônia (Unama). Jornalista profissional (MTE/PA nº 2.298). Coordenador e professor adjunto dos cursos de Comunicação Social (habilitação em Publicidade e Propaganda) da Faculdade Paraense de Ensino (Fapen) e da Faculdade Pan Amazônica (Fapan). Professor da Faculdade de Estudos Avançados do Pará (Feapa). E-mail: willmontenegro@hotmail.com.

consideravelmente aspectos culturais, econômicos, políticos, as relações sociais e a educação.

A cada instante, conceituações e tendências novas surpreendem a sociedade, em uma velocidade quase que instantânea, que modifica a vida dos seres humanos, e a tecnologia, presente há muito tempo na vida do homem, vem contribuindo para essas mudanças, seja inovando, facilitando ou enclausurando e estabelecendo novos padrões de vida e de comportamento.

A escola, por sua vez, um inerente espaço de relações, também ‘sofre’ e influencia o meio em que está inserida e a tecnologia ajuda a configurar novas possibilidades, atitude, competências, valores e códigos de uma nova cultura emergente: a digital.

Assim, o objetivo geral desta pesquisa é analisar as práticas de letramento digital no âmbito da escola Fundamental, identificando e verificando as condições físicas e tecnológicas do espaço escolar para a realização de práticas educacionais, bem como, se as condições do espaço educativo favorecem ao aluno comunicar-se por meio da escrita, da oralidade, além da plataforma digital ofertada pelo contexto escolar; e se todo esse processo educacional favorece a autonomia e o aprendizado do aluno.

A escola é uma instituição social que é reflexo das relações construídas com seus entes. É um espaço natural de interação e diálogo. Na escola, por ser natural esse processo de encontro, ocorre naturalmente a dialogicidade, seja ela natural ou até às vezes conflituosa, que Paulo Freire (2014) denomina de “experiência do conviver”.

As relações que ocorrem na escola sofrem mudanças, fruto das interações e de outras mudanças naturalmente estabelecidas, proveniente de novas relações em maior ou menor escala em um efeito em cadeia, em rede. A escola não deve estar alheia e sim acompanhando tais transformações, as novas trocas e ligações da escola nas dimensões locais e globais.

Tais mudanças não modificam só fisicamente o espaço humano, mas social-político-cultural, pois o homem, frente a essas novas configurações, torna-se propenso a várias interferências e de certa forma fica “perdido” no mundo (HALL, 2001).

Para adaptar-se a essas novas configurações, o homem passa a desenvolver novos sistemas de interação interconectados, utilizando diferente canais para se comunicar e interagir entre si e sobreviver aos novos tempos, convergindo culturalmente para utilização de conteúdos híbridos, destruindo fronteiras entre os meios de comunicação, proporcionando uma inteligência coletiva, necessitando dar um sentido aos objetivos de

cada um dentro desse emaranhado de relações, pois o indivíduo não se contenta em viver sem definições específicas ou sem manifestar-se na escolha dos rumos a serem tomados.

Tais aspectos constituem-se desafios educacionais para o entendimento dos indivíduos frente a essa generalização da informação, necessitando, cada vez mais, relacionar a tecnologia às práticas sociais já existentes, principalmente à escrita e à leitura, dando significado a essa nova interação, ocasionando o surgimento de um novo tipo de leitor, cognitivamente diferente dos demais, pois alia, com tantas mudanças, a mobilidade física e virtual das redes, não fixando-se a um foco, mas a distintos focos sem se fixar reflexivamente a nenhum (SANTAELLA, 2013).

Constitui-se um desafio para a escola e principalmente para o professor se adequar a essa nova configuração de homem, portanto, dando possibilidades ao indivíduo de se letrar, inclusive, digitalmente, para utilização da leitura e da escrita, a fim de desenvolver competências cognitivas, social e cultural por meio das práticas sociais adquiridas a partir da significação das ações.

Foi realizada a descrição metodológica do estudo, que se constituiu de uma pesquisa bibliográfica; análise de conteúdo e entrevista, onde buscou-se um aporte teórico que fundamentasse a análise das práticas de letramento digital da escola E.E.E.F Professora Emiliana Sarmiento Ferreira, *locus* da pesquisa, dando suporte para a análise e reflexão.

As observações ocorreram durante dois anos, onde também foram realizadas as coletas dos materiais necessários a pesquisa, inclusive as entrevista semiaberta que ocorreram em dois meses com 23 alunos (DUARTE, 2005).

No tratamento dos dados foram analisados os conteúdos da pesquisa a partir de abordagens quantitativa e qualitativa, em virtude do número de entrevistados e a ocorrência dos casos, dos alunos; já a dos professores ocorreu de forma qualitativa em função do reduzido quantitativo e da abordagem específica com os entrevistados.

Os dados resultantes da pesquisa possibilitaram identificar como as plataformas digitais são percebidas por professores e alunos, sua utilização, frequência e do favorecimento a autonomia a partir da aplicabilidade das práticas de letramento digital (DUARTE, 2005).

CULTURA DA CONVERGÊNCIA E O LETRAMENTO DIGITAL

A comunicação passou por uma considerável mudança nos últimos anos, devido às atuais transformações tecnológicas que deram origem em sistemas de informações interconectados, podendo a informação circular de forma intensa por diferentes canais, sistemas midiáticos e administrativos, criando-se assim, um fluxo intenso, devido à participação dos consumidores.

Segundo Santaella (2004), a revolução, possibilitada pelas tecnologias digitais, tem seu principal ponto de partida na computação e na possibilidade de converter qualquer informação: via texto, som, imagem ou vídeo em uma linguagem universal. Assim:

Através da digitalização e da compressão de dados que ela permite, todas as mídias podem ser traduzidas, manipuladas, armazenadas, reproduzidas e distribuídas digitalmente produzindo o fenômeno que vem sendo chamado de convergência de mídias. Fenômeno ainda mais impressionante surge da explosão no processo de distribuição e difusão da informação impulsionada pela ligação da informática com as telecomunicações que redundou nas redes de transmissão, acesso e troca de informações que hoje conectam todo o globo na constituição de novas formas de socialização e da cultura que vem sendo chamada de cultura digital ou cibercultura. (SANTAELLA, 2004, p. 60).

Na atualidade, os conteúdos são híbridos, pois há fusão de novas e velhas mídias, e do cruzamento de mídias alternativas e mídias de massa. Essas junções, assistidas por múltiplos suportes, reconfiguram a relação entre as tecnologias, indústria, mercados, gêneros e públicos, caracterizando a era da convergência midiática. O entendimento de convergência para Jenkins (2009) refere-se ao:

Trânsito e ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídias, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. [...] No mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia. (p. 29).

Jenkins (2009) recorre ao cientista político Ithiel de Sola Pool, a quem ele atribui à delimitação do conceito de convergência como “um poder de transformação dentro das indústrias midiáticas” (JENKINS, 2009):

Um processo chamado “convergência de modos” está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as comunicações ponto a ponto, tais como o correio, o telefone e o telégrafo, e as comunicações de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico - sejam fios, cabos ou ondas - pode transportar os serviços que no passado eram oferecidos separadamente. De modo inverso, um serviço que no passado era oferecido por um único meio - seja a radiodifusão, a imprensa ou a telefonia - agora pode ser

oferecido de várias formas físicas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está corroendo. (POOL, 1983, p.23 apud JENKINS, 2009, p.37).

Nos anos de 1990, os discursos sobre a revolução digital continham uma suposição de que os novos meios de comunicação eliminariam os antigos e que “a internet substituiria a radiodifusão e que tudo isso permitiria aos consumidores acessar mais facilmente o conteúdo que mais lhes interessasse” (JENKINS, 2009, p. 32).

Na realidade, na época não se sabia o que iria se fazer, a revolução digital proporcionaria um caminho sem volta, pois a convergência da mídias iria avançar, podendo ser mais difícil que pareceria. Uma das possibilidades de se manter vivo no mercado era todos trabalharem juntos para sobreviver, daí o caráter integrativo e participativo do conceito de convergência.

Agora, a convergência é um importante ponto de referência, à medida que velhas e novas empresas tentam imaginar o futuro da indústria de entretenimento. Se o paradigma da revolução digital presumia que as novas mídias substituiriam as antigas, o emergente paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas.

A convergência das mídias não é somente uma mudança tecnológica, daí sua complexidade. Ela altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. Altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento.

Jenkins (2009, p. 29) argumenta com outros dois conceitos para reafirmar a cultura emergente da convergência. São eles: inteligência coletiva e cultura participativa, que cada vez mais vem se firmando como ponto comum, quando se fala em convergência, como uma métrica proporcional a integração das mídias.

Devido à intensidade, rapidez e o processamento das informações, não é possível mais abraçar tudo, pois “tudo”, tornou-se algo infinito. Agora há necessidade de uma filtragem, uma organização, uma hierarquização, para poder dar um sentido no que se quer, necessitando especificar para direcionar o conhecimento.

Não cabe mais a mídia de modo geral - a televisão, ao jornal, a universidade, ao partido político, a igreja ou o Estado - dar os significados únicos, prontos e acabados. Cabe a cada um assumir uma escolha com responsabilidade. Não cabe seguir alienadamente uma única vertente, mas sim fazer escolhas, pesando a importância das decisões para construções dessas relações no mundo.

Por haver mais informação, existem condições de ir montando opiniões e juntar as peças do quebra-cabeça, juntos com os outros, tornando as escolhas um processo coletivo. A inteligência coletiva refere-se a nova forma de consumo, que organiza um processo conjunto de decisões e pode ser considerada uma nova fonte de poder.

A cultura participativa, por sua vez, serve para caracterizar o comportamento do consumidor midiático contemporâneo, cada vez mais distante da condição receptor passivo. Está intimamente ligada com a ideia de inteligência coletiva, visto que se juntar, escolher rumos e participar estabelecem relações em todos os aspectos da vida humana.

A tecnologia tem dado suporte ao uso da língua escrita. Muitas mudanças têm sido percebidas na sociedade e principalmente na escola, mostrando que o letramento também se estende ao processo de desenvolvimento e o uso dos sistemas de escrita nas sociedades, o que implica em mudanças sociais e tecnológicas e a partir das transformações na concepção da linguagem falada (oralidade) e na linguagem não-verbal, ocasionando novas relações com o texto escrito.

A relação de transformação entre as linguagens, oral e escrita não é de diferença para o letramento, mas de continuidade entre as relações da língua falada e língua escrita, apesar de serem dois sistemas semióticos ou sistemas de signos que utilizam canais e modalidades de comunicação distinta (KLEIMAN, 2005).

Outras linguagens são agregadas a partir de tais mudanças. As práticas de letramento como reflexão sobre o ensino da língua escrita sofrem uma ampliação no universo textual, inclui novos gêneros, novas práticas sociais, mudando assim substancialmente a utilização da linguagem escrita, verbal e imagética. O texto passa a ser multimodal ou multissemiótico, pois são usadas as linguagens verbais, imagens, fotos, recursos gráficos que cada vez mais dão sentido e tornam-se uma forma de comunicação muito importante.

O surgimento das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTIC) tem modificado muitas atividades da vida moderna. Tais modificações também têm atingido o processo de ensino/aprendizagem, levando estudiosos da educação, comunicação e da linguagem a refletirem e a pesquisarem sobre as consequências dessas novas práticas sociais e suas relações na sociedade. O crescente aumento na utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), ferramentas tecnológicas – computador, Internet, celulares, cartão magnético, caixa eletrônico, etc. – na vida social têm exigido dos cidadãos a aprendizagem de comportamentos e raciocínios específicos.

O computador, principal precursor dessa utilização, é um equipamento midiático, com a capacidade de incorporar linguagens visual, sonora e verbal, que se mesclam e são lidas de forma única pelo usuário. Mas para que tudo isso seja lido – visual, sonoro e verbal – é necessária a identificação dos diferentes elementos culturais nos quais o equipamento está inserido, como o idioma, forma, cor, o domínio dos códigos de acesso, no ato de ligar e desligar, e seus comandos para efetiva prática, como digitar ou acessar a internet, bem como manusear o *mouse* ou ligar a tela. Enfim, é preciso codificar e decodificar o equipamento para poder utilizá-lo.

Por esse motivo, alguns estudiosos apontam o surgimento de um novo paradigma ou modalidade de letramento – o letramento digital. Esse novo letramento considera a necessidade dos indivíduos dominarem um conjunto de informações e habilidades mentais que devem ser trabalhadas com urgência pelas instituições de ensino, a fim de capacitar o mais breve possível os alunos a viverem como verdadeiros cidadãos neste novo milênio cada vez mais cercado por máquinas eletrônicas e digitais.

ANÁLISE DAS ENTREVISTAS DOS ALUNOS

As entrevistas foram realizadas com estudantes dos turnos matutino e vespertino. Para a aplicação do questionário, foram selecionados de modo aleatório 23 estudantes com a faixa etária de 8 a 13 anos idade e o quantitativo de oito professores das diversas disciplinas. Aos estudantes, foi aplicado um questionário com nove perguntas e, aos professores, com cinco perguntas.

A primeira pergunta do questionário aos estudantes se referia à utilização da internet da escola pelo professor. Do total de entrevistados, somente um respondeu afirmativo e o restante (22) disseram que não.

Tabela 2 – Quantidade de utilização da internet na escola pelos alunos

Resposta	Quantidade
Sim	1
Não	22
Total	23

Fonte: Dados da pesquisa.

A pergunta não está relacionada com o uso do laboratório de informática e sim com a utilização do equipamento pelo professor. O resultado mostra que o professor não utiliza na frente do aluno o equipamento ou não conversa com os estudantes sobre a utilização do computador, senão haveria, pelo menos, a percepção do uso da máquina.

Ao serem questionados se os estudantes utilizam o computador, quatro disseram que sim e em casa; oito disseram apenas que sim; e 11 disseram que não.

Tabela 3 – Frequência de uso do computador pelos alunos

Resposta	Quantidade
Sim	8
Sim, em casa	4
Não	11
Total	23

Fonte: Dados da pesquisa.

Quando o estudante responde sim e especifica que é em casa, fica claro que ele percebe o computador só que fora do ambiente escolar, fora do laboratório de informática. O aluno não percebe o computador dentro da escola. É possível ir além e afirmar que o estudante não percebe o computador da escola, instalado no laboratório, como computador. Portanto, não vê a escola como espaço de acesso a ele.

É necessário ressaltar que, em alguns casos, pode ser que o aluno não perceba o computador da escola, por não conseguir utilizá-lo como utiliza em casa ou fora da escola, onde ele acessa jogos e rede sociais à vontade.

Quando o aluno responde sim – tem utilização do computador na escola, ele percebe a plena utilização da máquina tanto na escola como fora dela. O uso do computador na escola sinaliza que os jogos e as pesquisas, por exemplo, aplicadas pelo professor, estão se relacionando com o ministrado em sala de aula, pois o uso do computador na escola é orientado pelo professor.

Em casa, o aluno acessa de maneira aleatória sem rotina, com mais liberdade e, a princípio, sem orientação pedagógica. O que implica em ter um pouco mais de liberdade, ou a total liberdade (sem o controle dos pais) para acessar ou fazer o que ele quiser.

A resposta negativa é a mais preocupante, pois é o aluno que não percebe o computador da escola enquanto um computador comum, com o mesmo sistema operacional da máquina encontrada em casa. Com isso, cria conceitos diferentes de computador, um

conceito de computador para o instalado na escola e outra ideia de computador para o instalado em casa.

Em certo ponto, a utilização do sistema operacional Linux (diferente do utilizado em casa que geralmente é o da Microsoft), pode causar essas confusões de conceitos, pois provavelmente o computador externo (ciber/casa/fora da escola/casa de parente) utiliza o sistema operacional Microsoft.

No entanto, apesar de ser sistema operacional diferente, a utilização é a mesma, como o acesso a internet, conectividade e uso de navegadores padrões, editores de texto, cálculos. As funções são as mesmas, mas as configurações visuais são diferentes.

A pergunta: “O que faz no computador” está relacionada com a interação que o aluno tem com a máquina, independente se essa utilização se dá na escola, no ciber/*lan-house* ou em outro local, com acesso ou não à internet. A Tabela 3 apresenta os dados em função da recorrência, ou seja, cada resposta de um aluno pode ter mais um item.

Tabela 4 – Itens de utilização do computador por quantidade

Item	Quantidade
Jogo	12
Audiovisual (assistir vídeo e visualizar imagens)	7
Pesquisa/ estudar /leitura /fazer contas/ digitar/dever de casa	8
Música	5
Total	32

Fonte: Dados da pesquisa.

Quando o aluno responde, o item jogo, ele está motivado com o apelo do mercado e disponibilidade que é feita em relação aos jogos digitais gratuitos ou vendidos pela mídia na contemporaneidade. Outro ponto identificado quando o aluno aponta o jogo é a questão lúdica. No jogo, as cenas são em audiovisual e em movimento, diferentemente das figuras ilustradas e estáticas nos livros didáticos, nos gibis e nos jogos de tabuleiros;

Ao apontar o item Audiovisual (assistir vídeo e visualizar imagens), este quesito é analisado como ainda na questão do lúdico, no qual o aluno assiste o vídeo, desenho ou filme de sua preferência e que não necessariamente esteja ligada ao conteúdo escolar, mas que retrata a geração/faixa etária, a realidade socioeconômica, como violência, sexo, drogas e terror, por exemplo.

A visualização de imagens aparece nas indicações que os alunos fazem de quando estão na utilização do computador, em função do acesso aos equipamentos como celulares e

câmeras fotográficas que produzem imagens digitais, ocasionando a necessidade de descarregar as fotos. A visualização de imagens é o momento de recordar, de ativar a rede de memória. A necessidade de divulgação de imagens para o mundo, do “se ver” em tempo real ou não. O custo é outro fator, a imagem digital é mais barata do que a imagem impressa, daí o motivo de visualização através da máquina.

No quesito Pesquisa/ estudar /leitura /fazer contas/ digitar/dever de casa, o aluno consegue identificar a questão da conexão do computador com sua vida escolar, seja em casa ou na escola, o aluno consegue visualizar que aquele equipamento serve para auxiliá-lo na realização de pesquisas escolares, realização tarefas e deveres escolares e, principalmente, na leitura, pois é necessária uma leitura mínima para seu manuseio, bem como a identificação de símbolos para sua utilização, possibilitando o letramento digital.

O quesito música passa pela questão do gosto, também pela questão do baixo custo de baixar as músicas e sua fácil reprodução nos equipamentos de áudio disponíveis no mercado. A atração também perpassa pela audição, visto que a princípio não se tem a visualidade, no entanto, não exclui os videoclipes de músicas.

A partir da análise da Tabela 4, em que foi questionado ao aluno se ele tem acesso à internet, onde e o que procura na rede, a resposta foi predominantemente positiva. Em casa, existem inúmeros motivos para que o jogar seja o quesito mais citado, como a disponibilidade da máquina, da rotina da criança e dos pais, a facilidade de acesso e conexão, além do controle ou não por parte dos pais ou responsáveis, o que equivale para o audiovisual e para audição de músicas.

No momento que foi perguntado sobre acesso e conexão foi encontrada a resposta rede social, e que uma delas foi *Facebook*. É evidente que o aluno possui outra rede de sociabilidade que não seja a física estabelecida pela escola ou família e sim uma rede virtual amigos.

Tabela 5 – Itens de acesso à internet por quantidade

Item	Quantidade
Sim para o uso da internet	12
<u>Casa</u>	<u>10</u>
Jogo	7
Audiovisual	6
Música	4
Pesquisa/ estudar /leitura /fazer contas/ digitar/dever de casa	2
Rede social	2
<u>Ciber</u>	<u>2</u>
Jogo	1
Pesquisa/ estudar /leitura /fazer contas/ digitar/dever de casa	1
Não para não uso da internet	11
<u>Não possui computador em casa</u>	9
<u>Não tem acesso, mas possui computador</u>	2
Total	23

Fonte: Dados da pesquisa.

Com base na Tabela 5, o *ciber* é um espaço de utilização coletiva de computadores conectados à internet paga por tempo de utilização, geralmente por minuto, na qual pode existir ou não um serviço de papelaria e impressão.

O aluno vai ao *ciber* com interesse de jogar, o que representa uma ação voluntária, pois jogo e pesquisa são os principais interesses apresentados pelos entrevistados. Para isso, ele despense uma quantia em dinheiro com autorização do responsável ou não. Em alguns casos, vai ao *ciber*, sem que a família saiba e não vai à escola, por não existir o controle desse aluno em casa.

O aluno vai ao *cyber* no sentido de realizar pesquisa/ estudar /leitura /fazer contas/ digitar/dever de casa quando é provocado ou orientado, o que corresponde a uma ação voluntária, para fazer pesquisa ou dever de casa que ele não consegue resolver em casa ou na escola.

O fato de 11 alunos terem respondido que não tem a acesso à internet se dá por mais da metade dos que responderam que não usam internet manifestaram que não usam por não possuírem computador e outros que têm computador, mas não possuem acesso. Isso pode se ocasionado ainda pelos valores elevados da máquina no mercado e também a assinatura de contrato de um plano de acesso à internet.

Tabela 6 – Frequência do computador em casa por quantidade

Resposta	Quantidade
Sim	12
Não	11
Não, na casa de parentes	1
Total	23

Fonte: Dados da pesquisa.

O quesito de não tem computador (Tabela 6) sinaliza para a questão do poder aquisitivo, pelos valores elevados de acesso à máquina e situação socioeconômica familiar do aluno.

Tabela 7 – Acesso a uma rede social por quantidade

Resposta	Quantidade
Sim	8
Sim, acessa o da mãe	1
Não, acessa o da mãe	1
Acesso a internet e não mencionaram rede social	6
Não	15
Não, o que é isso?	1
Total	23

Fonte: Dados da pesquisa

Ao ser perguntado se tinha mídia social (Tabela 7), o aluno não sabia responder e ficava em dúvida. Com isso, era necessário que o pesquisador reformulasse a pergunta novamente, dando o exemplo do *Facebook* e eles respondia que sim ou não.

O fato dos alunos acessarem rede social ativa a rede de relações simbólicas que a rede trás consigo. A virtualidade é cada vez mais presente na realidade do aluno, o que demonstra a interação e a conectividade com a tecnologia e consequentemente com o mundo digital, ao passo em que essa realidade não é tão presente dentro do ambiente escolar.

Quando o aluno não responde que acessa a rede social por meio da internet, há uma confusão sobre o que é rede social. Percebe-se que fica uma dúvida em relação ao conceito de acesso à internet e ao *Facebook* (rede social), como se fosse objetos distintos, mas são proporcionados por meio da máquina. A princípio, não fica claro para o aluno que a internet é uma grande janela, onde também está disponível o *Facebook*. No entanto, a partir das

respostas obtidas, fica evidente que jogar, assistir vídeo, ouvir música e realizar tarefas são com a internet e em um outro patamar tem o acesso a mídia social, no caso o *Facebook*.

Aos que responderam negativamente foram identificados os motivos já mencionados anteriormente: não ter máquina, por desconhecimento e oportunidade de conhecer na escola.

Tabela 8 – Navegação na rede social por quantidade

Resposta	Quantidade
Não acessa	16
Acessa	7
Conversa com familiares e amigos	6
Posta, curte, comenta e compartilha (mensagens e imagens)	5
Joga	1
Baixa aplicativo	1
Total	23

Fonte: Dados da pesquisa.

O aluno interage com a rede social (Tabela 8) das seguintes formas: conversando com familiares e amigos; postando, curtindo, comentando e compartilhando (mensagens e imagens); jogando e baixando aplicativos. O aluno interage com a rede simbólica social que pertence, tendo a oportunidade de conversar com quem está disponível no momento, jogando e baixando aplicativos – muitas vezes gratuito – e emitindo opinião de gostar (curtir), comentar com mensagens e *postes* e divulgar ideias (compartilhar).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A convergência e a interação são os novos paradigmas tecnológicos da lógica da contemporaneidade. E essa nova lógica impacta radicalmente o sistema educacional, que vem descobrindo a necessidade de buscar o que tem de específico para integrar-se a uma sociedade de rede, de movimentos e de interações, como a sociedade atual.

No decorrer desta pesquisa, houve a descoberta e o fascínio das possibilidades estabelecidas pelo letramento, em especial, o digital. Foram percorridos pontos que ressaltaram a importância de dar voz e vez para liberdade do homem pela palavra, para que esse exerça a sua cidadania consciente nessa nova configuração espacial e temporal estabelecida pela tecnologia. Nesses novos tempos, é necessário uma maior mobilização e

um desenvolvimento de capacidades, como a de se adaptar a um novo contexto, agora, o digital.

Foi estabelecido para esta pesquisa o objetivo de analisar como as práticas de letramento digital ocorriam no âmbito de uma escola estadual, localizada na periferia da capital paraense, como muitas outras em todo o Brasil, que ‘sofrem’ influência direta do contexto em que está localizada, mas que se destaca pela singeleza do local e das pessoas que nela fazem-se comunidade e participam de maneira profunda e consciente das propostas estabelecidas e construídas naquele contexto, por isso, os objetivos propostos para a presente pesquisa foi alcançado.

Para isso, a investigação evidenciou que as condições físicas não são as que favorecem ao letramento digital, em virtude de que na escola não há computadores suficientes para o quantitativo de alunos, pois para 229 alunos matriculados no ano de 2014, só há 10 computadores no laboratório de informática. A proporção evidenciada é de 1 computador para cada 29 alunos, quando que o parâmetro pode variar de computador para cada 2 alunos, em média

A conexão à rede mundial de computadores existe, mas é estabelecida por um sistema próprio do estado – Navega Pará – que funciona precariamente e velocidade lenta.

A escola e os sistemas educacionais têm grandes e novos desafios diante da generalização e da grande demanda de informação. A escola não é mais somente um ambiente de formação, com vem sendo praticada, mas precisa constituir-se como um espaço organizador de múltiplos espaços de formação, pois interage e age com muitos entes e que demandam novos aspectos que necessitam ser examinados e introduzidos em suas práticas sociais, como o letramento digital a partir da leitura e da escrita que da base para aquisição de conhecimento e do exercício a cidadania.

REFERÊNCIAS

DUARTE, J.; BARROS, A. (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 56. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2011

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KLEIMAN, A. **Preciso “ensinar” o letramento?** Não basta ensinar a ler e a escrever? Campinas: Cefiel/IEL/Unicamp, 2005.

_____. (Org.) **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita.** 2. ed, Campinas: Mercado das Letras, 2012. (Coleção Letramento, Educação e Sociedade).

_____. Projetos de Letramento na Educação Infantil. **Revista Caminhos em Linguística Aplicada UNITAU**, v. 1, n. 1, 2009. Disponível em: <www.unitau.br/caminhos>. Acesso em: 5 dez. 2011.

SANTAELLA, L. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação.** São Paulo: Paulus, 2013. (Coleção Comunicação).

_____. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias a cibercultura.** 2. ed. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2005.

STUMPF, I. R. C. Pesquisa bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** São Paulo: Atlas, 2005.