

# AS TICS ALIADAS AO PROCESSO DE LETRAMENTO ESCOLAR: UMA ANÁLISE DAS OFICINAS DO PROGRAMA “MAIS EDUCAÇÃO”<sup>1</sup>

Lia Heberle de Almeida<sup>2</sup>

Giovani Rubert Librelotto<sup>3</sup>

## RESUMO

Este trabalho trata de um estudo de caso realizado em escolas públicas do município de São Gabriel – Rio Grande do Sul, com o objetivo de refletir sobre as TICs aliadas ao processo de letramento escolar, utilização de softwares educativos nas oficinas de alfabetização e letramento do Programa Mais Educação. Com base na literatura disponível, analisou-se o software utilizado pelas professoras-oficineiras e sua aceitação por parte dos estudantes por meio da observação participante e de entrevista com os profissionais. A utilização de software educativo é muito útil como ferramenta na prática pedagógica das oficinas do Programa Mais Educação e são muito bem aceitos pelos estudantes, contribuindo para sua aprendizagem.

**Palavras-chave:** Software educativo, Programa Mais Educação, Alfabetização e Letramento.

## ABSTRACT

This work is a case study in public schools in the municipality of São Gabriel - Rio Grande do Sul, with the aim of reflecting on ICT literacy allied to the school, using educational software process workshops in literacy and literacy More in Education Program. Based on the available literature, analyzed the software used by the teachers-oficineiras and its acceptance by estudantes through participant observation and interviews with professionals. The use of educational software is very useful as a tool in the teaching practice of workshops More Education Program and are very well accepted by the students, contributing to their learning.

**Keywords:** Educational software, “Mais Educação” Program, Literacy and Literacy.

## 1 INTRODUÇÃO

A importância do computador na vida moderna assemelha-se à descoberta da imprensa por Gutemberg, no século XV, dada a revolução que causou na vida e no trabalho das pessoas. Em todos os aspectos o computador revolucionou, principalmente, o mundo da educação, pois seu uso tornou-se uma realidade irreversível em todos os seus níveis. Pode-se afirmar que inúmeros benefícios são atribuídos ao uso da tecnologia nas escolas para desenvolver a investigação e a resolução de problemas, o acesso às informações, possibilitando a criação de novos saberes e práticas pedagógicas.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup> Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

Esse meio tecnológico possibilita ampliar a potencialidade cognitiva exigindo que novas estratégias de ensino devam ser adaptadas às suas condições de operacionalização. Trata-se de um novo paradigma científico e cultural, cujos contornos estão apenas no início de sua descoberta.

Percebe-se a transformação da escola e conseqüentemente da postura do professor, que atuante no processo de ensino-aprendizagem, pode utilizar-se dos recursos tecnológicos como fonte de informação ou como material de apoio às práticas pedagógicas, a serviço da educação. Este estudo analisará o uso do software educativo como ferramenta no processo de alfabetização em escolas públicas da rede municipal e estadual, dentro das oficinas do Programa Mais Educação (BRASIL, 2014), traçando um paralelo entre as duas redes a fim de constatar a efetiva utilização e a eficiência deste nesse processo.

Portanto, o problema a ser abordado é: como as TICs (Tecnologia da Informação e Comunicação) têm sido aliadas ao processo de alfabetização através do uso de softwares educativos em escolas da rede municipal e estadual da cidade de São Gabriel/RS, com educandos dos anos iniciais do Ensino Fundamental?

O objetivo geral deste trabalho é analisar o uso de softwares educativos aliadas ao processo de Letramento Escolar com educandos do 1º ano do Ensino Fundamental da rede pública de ensino de São Gabriel/RS. Por sua vez, os objetivos específicos são: descobrir quais softwares são utilizados pelas escolas públicas nas oficinas de tecnologias do Programa Mais Educação; verificar quais as características destes softwares em termos de interface, atividades propostas, teoria pedagógica, e investigar como os docentes articulam o uso desses softwares com a prática pedagógica voltada à alfabetização.

Este estudo é relevante, no sentido de trazer ao conhecimento dos profissionais da educação a contribuição que os softwares educativos podem propiciar para o processo de alfabetização.

## **2 UMA BREVE DISCUSSÃO SOBRE O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Considerando que a escola assume como objeto fundamental a formação do cidadão atuante, capaz de participar criticamente da vida social, as situações de comunicação devem garantir o desenvolvimento da linguagem oral, a apropriação e o desenvolvimento da linguagem escrita. Assim como o pleno acesso ao mundo da escrita, o desenvolvimento de atitudes, competências e habilidades envolvidas na compreensão das variedades linguísticas, a valorização de diferentes possibilidades de expressão linguística e o domínio da norma urbana

de prestígio, na modalidade escrita e nas situações orais em que seu uso é requerido (GOMES, 2007).

De acordo com Faraco (2007), nem sempre foi assim, pois historicamente, o conceito de alfabetização identificou-se com o ensino-aprendizagem do sistema alfabético de escrita, o que em linhas gerais, significa, na leitura, a capacidade de decodificar os sinais gráficos, transformando-os em sons, e, na escrita, a capacidade de codificar os sons da fala, transformando-os em sinais gráficos.

O conceito de alfabetização só foi ampliado com a contribuição de trabalhos, como de Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1996), que desenvolveram estudos sobre a psicogênese da aquisição da língua escrita. Esses estudos, realizados por Ferreiro e Teberosky (1996) afirmam que o aprendizado do sistema da escrita não se reduz ao domínio de correspondência entre grafema e fonema (decodificação e codificação), mas tem sua característica principal num processo ativo por meio do qual a criança, desde os seus primeiros contatos com a escrita, constrói e reconstrói hipóteses sobre a natureza e o funcionamento da língua escrita, compreendida como um sistema de representação (SOARES, 2010).

O termo alfabetização (SOARES, 2010) foi progressivamente sendo empregado para designar o processo não apenas de ensinar e aprender as habilidades de codificação e decodificação, mas também o domínio dos conhecimentos que possibilitam o uso dessas habilidades nas práticas sociais de leitura e escrita. É nesse contexto de novas exigências que aparece uma nova adjetivação para o termo denominada “Alfabetização Funcional”, a qual foi criada com a finalidade de incorporar as habilidades de uso da leitura e da escrita em situações sociais e, posteriormente, a palavra “letramento” (BRASIL, 2008).

É na relação com a escrita e com a intervenção dos colegas e do professor que o conhecimento do sistema da escrita vai sendo construído pelos estudantes. Para efetivar-se é preciso compreender para que serve a escrita, atribuindo-lhe significado e percebendo o que ela representa e como representa.

Na perspectiva dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), para aprender a ler é necessário que os estudantes participem de situações de leitura de fato, que entrem em contato com textos de verdade e interajam com a diversidade de textos escritos, contando com o incentivo e a ajuda dos colegas e do professor.

Azevedo (2004) destaca que na conjuntura atual, tendo em vista a complexidade de ensinar, não há espaço para a formação aligeirada ou limitada ao âmbito do tecnicismo. Ao se considerar a complexidade da profissão de professor, pode-se entender que a mesma

pressupõe preparação para um ofício de natureza específica, que requer, portanto, saberes específicos, por se tratar de uma atividade profissional que possui consequentemente um objetivo peculiar.

As atividades propostas para tornar a alfabetização mais significativa têm como pressuposto teórico que o conhecimento é algo produzido e construído pela ação e reflexão do sujeito. Uma ação que é fruto de uma relação socialmente construída entre o sujeito e o objeto de conhecimento, é uma relação histórico-cultural.

Nesse sentido, entende-se que não é copiando lições, memorizando informações, ou repetindo o que a professora ensina que o estudante aprende algo. Ele aprende quando pela própria ação e reflexão, recria ou constrói o conhecimento.

O estudante é visto como alguém que tem experiências, saberes e conhecimentos que, normalmente, não foram ensinados só pela professora, mas construídos por ele, diante de novas informações, realiza um esforço para compreender e assimilar. O conhecimento novo aparece como resultado da ampliação, da diversificação e do aprofundamento do conhecimento que já tinha.

## **2.1 CONTEXTUALIZANDO O PROGRAMA MAIS EDUCAÇÃO**

O Governo Federal instituiu o Programa Mais Educação através da Portaria Interministerial nº 17/2007 e pelo Decreto nº 7.083, de 27 de janeiro de 2010 e é parte integrante do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE) como uma estratégia para introduzir a ampliação da jornada escolar e organização curricular, na perspectiva da Educação Integral (BRASIL, 2014). Segundo o Manual Operacional de Educação Integral (BRASIL, 2014, p.4):

Trata-se da construção de uma ação intersetorial entre as políticas públicas educacionais e sociais, contribuindo, desse modo, tanto para a diminuição das desigualdades educacionais, quanto para a valorização da diversidade cultural brasileira. Fazem parte o Ministério da Educação, o Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome, o Ministério da Ciência e Tecnologia, o Ministério do Esporte, o Ministério do Meio Ambiente, o Ministério da Cultura, o Ministério da Defesa e a Controladoria Geral da União.

A educação Integral, introduzida pelo Programa Mais Educação, é uma estratégia adotada para possibilitar a ampliação de tempos e espaços, proporcionando ações educativas e compartilhando de maneira interdisciplinar a tarefa de educar entre os profissionais da educação, além de fazer a integração entre as famílias e os diferentes atores sociais, sob a coordenação da escola e dos professores. Essa estratégia associada ao processo de

escolarização defende uma educação conectada à vida e ao universo de interesses e de possibilidades das crianças, adolescentes e jovens (BRASIL, 2014).

Dentro da legislação que valoriza a Educação Integral tem-se a Lei nº 10.172, de 9 de janeiro de 2001, que instituiu o Plano Nacional de Educação (PNE). Essa lei entende a Educação Integral como a possibilidade de fornecer ao cidadão uma formação integral e, através do PNE vai para além do texto da LDB 9394/96 e apresenta a educação integral como um objetivo do Ensino Fundamental, envolvendo também a Educação Infantil. “Além disso, o PNE apresenta, como meta, a ampliação progressiva da jornada escolar para um período de, pelo menos, 7 horas diárias, além de promover a participação das comunidades na gestão das escolas, incentivando o fortalecimento e a instituição de Conselhos Escolares” (BRASIL, 2014, p. 4).

Essa meta foi mantida no atual Plano Nacional de Educação, pela Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, na meta 06: “oferecer educação em tempo integral em, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) das escolas públicas, de forma a atender, pelo menos, 25% (vinte e cinco por cento) dos (as) alunos (as) da educação básica” (BRASIL, 2014).

O Plano de Desenvolvimento da Educação tem previsto nas suas ações a Educação Integral que se consolida por meio do Programa Mais Educação onde é previsto a formação do estudante juntamente com a participação da família e da comunidade. Esta estratégia se constitui em elemento de articulação envolvendo o bairro no arranjo educacional local em conexão com a comunidade organizada em torno da escola pública, por meio da ampliação da jornada escolar com ações em todas as áreas.

Dentro desta perspectiva, o Programa Mais Educação tem por objetivo fomentar, através de sensibilização, incentivo e apoio, projetos ou ações articuladas de políticas sociais e implementação de ações socioeducativas proporcionadas de maneira gratuita para crianças, adolescentes e jovens (BRASIL, 2014, p. 5).

O Programa Mais Educação possui Macrocampos pré-definidos pelo MEC (Ministério de Educação e Cultura) e as escolas têm acesso via portal do PDDE Interativo, onde estão especificadas as oficinas que devem ser trabalhadas nas escolas e, dentre eles está o Macrocampo Acompanhamento Pedagógico, que é obrigatório e desenvolve oficinas de Leitura, Matemática entre outras. Nestas oficinas, as professoras utilizam muito os softwares

educacionais, principalmente os que já estão instalados nos computadores das escolas, pelo programa ProInfo<sup>4</sup>.

## **2.2 DISCUTINDO O IMPACTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E A PRESENÇA DAS TIC NA ESCOLA**

Na formação intelectual e moral do ser humano, existem três fatores que são determinantes que são a busca de informação, a seleção e a incorporação destas, para seu aperfeiçoamento nos patamares da crítica, da ação e da especialização dos saberes. Dessa forma as novas tecnologias são indispensáveis, hoje, na sociedade e na educação trazendo um aumento exponencial da informação em termos de variedade, quantidade e velocidade (VALENTE, 2003).

A maioria das escolas hoje já possuem a tecnologia da informática, visando contribuir com a qualidade do ensino, entendendo que se trata de uma ferramenta que produzirá resultados positivos, se bem aproveitada (MESQUITA, 2005).

A tecnologia da informática, não se constitui na única ferramenta metodológica utilizada para o sucesso educacional, mas no caminho a ser percorrido pelo professor para melhorar a qualidade do ensino. O computador apresenta-se como um recurso que favorece a dinâmica educacional através de mudanças de paradigmas, facilitando o fazer, a execução, a criação, encurtando as distâncias e facilitando a comunicação (BONILHA, 2008).

Mesquita (2005), destaca que a tecnologia pode ser uma importante aliada da educação, mas para que se torne realmente valiosa para a formação do aluno, é necessário possibilitar as condições necessárias para que o computador seja utilizado como instrumento que possibilite ao sujeito construir seu conhecimento, ampliando seu potencial intelectual, contribuindo dessa maneira com sua aprendizagem.

Nesta perspectiva, são necessárias mudanças na educação que vão além de novas formas de ensino-aprendizagem, pois nesse mundo de transformações tecnológicas é muito importante a mediação entre o homem e a máquina. Cabe ao professor estar apto para realizar a mediação através de sua presença real ou virtual, por meio dos desafios por ele estabelecidos, da vivência de valores e de sentimentos, conceitos possíveis de serem

---

<sup>4</sup> ProInfo: Programa Nacional de Tecnologia Educacional. É um programa educacional com objetivo de promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica.

construídos somente por seres humanos (SILUK, 2008). À educação cabe, portanto, oportunizar a interlocução de saberes de todos os modos possíveis.

De acordo com Vieira (2014), as novas tecnologias direcionadas ao processo educacional possibilitam o contato direto das pessoas com diversas mídias como a televisão, o videogame, os filmes entre outros que se apresentam repletos de estímulos visuais, auditivos através de imagens animadas contidas nesses programas.

Nesse tipo de mídia, encontram-se os softwares educativos (CHAVES, 2011) que se constituem nos aplicativos que visam facilitar a aprendizagem do conteúdo ou de um tema educacional. A proposta pedagógica contida no software educacional proporciona a aprendizagem individual e concomitantemente, desenvolve a colaboração entre os educandos. Também contribuem com a formação dos indivíduos que convivem com as inovações tecnológicas que cada vez mais serão comuns no cotidiano de todos.

De acordo com Valente (2003), ao se discutir as diversas maneiras de se utilizar aplicativos computacionais na educação, reflete-se em qual a melhor maneira de se usar esses recursos tecnológicos, visando enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando também o desenvolvimento da criatividade, do raciocínio e demais habilidades que fazem parte do aprendizado e da formação do educando. Por isso, é necessário que os profissionais reflitam com muita serenidade sobre as possibilidades de utilizar esses aplicativos no desenvolvimento de processos de pensamentos.

### **2.3 SOFTWARES EDUCATIVOS COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM**

A tecnologia, nas últimas décadas vêm influenciando o processo educacional oportunizando ferramentas que são utilizadas como recursos pedagógicos, dentre eles destacam-se os softwares educativos. O computador, por sua vez é a ferramenta utilizada para agilizar e auxiliar o desenvolvimento da criatividade e do raciocínio dos educandos (NEITZEL, 2014).

Nesse sentido, o uso do software educacional não deve se limitar aos programas básicos e simples, mas sim, possibilitar ao professor desenvolver um objetivo proposto através de programas estratégicos pedagógicos, favorecendo a aprendizagem. Todo programa tecnológico comercial tem condições de ser utilizado com fins educacionais desde que a interface se diferencie dos softwares comerciais e que seja analisado seu desenvolvimento e usabilidade na educação (VALENTE, 2003).

Os professores apresentam certa resistência em usar os softwares educativos devido à ausência de suporte pedagógico para a utilização dos mesmos, o que faz com que os professores se sintam inseguros. Cabe, portanto, uma ação conjunta, em que professores e profissionais engajados no processo de ensino-aprendizagem se sintam envolvidos nos projetos, avaliando e estudando cada detalhe do sistema, pois essa falta de interação e relação entre todos os envolvidos é o que torna o desenvolvimento de softwares problemático (NEITZEL, 2014).

Refletir sobre as funções das novas tecnologias no ambiente de aprendizagem é uma tarefa complexa quando se pensa na responsabilidade dessas ferramentas se fazerem como um outro lugar de saber para os grupos escolares, despertando a capacidade de reflexão, de crítica, de persuasão, de informação e formação integral e humanista. O processo de ensino-aprendizagem de hoje não é mais limitado, em termos de espaço físico, por uma sala de aula. As formas de pesquisas e informações não se restringem somente aos livros impressos e ao professor, senhor do conhecimento. Logo, é preciso diversificar e aprimorar metodologias, pois as novas tecnologias estão em todos os lugares e têm alterado a forma de comunicação, de relacionamento, de aprender e ensinar (VALENTE, 2010).

O professor dentro da sua área de atuação necessita ter conhecimento da potencialidade do uso do computador como ferramenta no auxílio à aprendizagem e, assim adaptar e alternar atividades que não utilizam a informatização e as que usam o computador. Cabe ressaltar que o uso da tecnologia, no caso o computador e a Internet, podem ser utilizados para reforçar um ensino instrucionista como para capacitar o estudante a construir seu conhecimento em ambientes que usem a tecnologia da informática. A interatividade gerada pelas novas tecnologias é fundamental para o fim da ditadura da informação, ou seja, pela imposição do que se deve aprender, ler, pesquisar, ouvir, assistir, fazer e desenvolver com a finalidade de adquirir conhecimento (SILUK, 2008).

As novas tecnologias quando direcionadas ao processo educacional proporcionam aos educandos um mundo repleto de estímulos visuais, auditivos, convivendo com imagens animadas em programas de televisão, videogames e em filmes, deixando as pessoas em contato direto com diversas mídias. Segundo Siluk (2008), é neste contexto que estão inseridos os softwares educativos, que dizem respeito a todo aplicativo que vise facilitar a aprendizagem do conteúdo educacional a ser ensinado/assimilado. É uma proposta que favorece a aprendizagem individual, desenvolvendo simultaneamente a colaboração entre os educandos. Também é importante salientar que o software educativo vai ao encontro da



preocupação dos educadores, no que diz respeito à formação do indivíduo para um futuro em que as inovações tecnológicas serão comuns.

De acordo com Valente (2003), todo software que tiver seu uso direcionado a fins educativos é considerado um software educativo. A criação de sistemas computacionais com finalidades educacionais evoluiu paralelamente com os computadores, partindo de programas baseados em “instrução programada” que representavam uma automatização do processo de ensino-aprendizagem.

Com o avanço dos conhecimentos tecnológicos novos tipos de software foram sendo desenvolvidos, recebendo classificação segundo os fundamentos educativos, sendo que os quatro grandes paradigmas do ensino estão implícitos nos softwares educativos. Conforme a concepção de cada paradigma, Siluk (2008) define que ele pode estar relacionado a:

- Paradigma Instrutivo. Está fundamentado no pressuposto de que o ensino não vai além da simples transmissão de conteúdo, por meio de um conjunto de metodologias e técnicas mais ou menos eficazes, onde o centro é o programa. O educando é passivo receptor de mensagens. A instrução se dá por meio de uma sequência de operações previamente definidas, sendo da mais simples para as mais complexas.

- Paradigma Revelador. Este software compreende a aprendizagem como uma fonte de descoberta, possibilitando aos estudantes a liberdade e meios para desenvolverem a sua intuição em relação ao campo de estudo. O centro da atenção são os educandos. O software procura criar ambiente de exploração e de descobrimento, oferecendo com frequência as simulações de ambientes reais. Os estudantes avançam na aprendizagem introduzindo dados para descobrirem as reações ou os efeitos que eles mesmos provocam.

- Paradigma das Conjecturas. Para este software a essência do saber está na construção. Nele o educando se constitui no centro da atenção, interagindo com o meio ambiente. O software procura criar espécies de micro-mundos informáticos que possibilitem aos educandos manipularem ideias, conceitos ou modelos na compreensão da realidade. Os educandos avançam na aprendizagem construindo saberes.

- Paradigma Emancipador. Este não é um novo software, mas uma maneira de utilizar os componentes em geral e os programas informáticos em particular. Estes são vistos como meras ferramentas, onde sua grande utilidade se constitui na libertação dos estudantes de tarefas enfadonhas e repetitivas. Esta fala está associada a uma concepção utilitarista da educação, na qual esta é reduzida a uma mera resposta mais ou menos eficaz a necessidades específicas do cotidiano.

Nesse sentido observa-se que o computador pode tanto passar informações ao educando quanto auxiliar no processo de construção do conhecimento, fazendo com que o estudante compreenda o que faz. Cada software empregado pelo processo educativo possui algum recurso para facilitar a descrição, a reflexão e a depuração das atividades realizadas. Softwares como tutoriais, multimídias já prontas e processadores de texto não fornecem um feedback para o estudante compreender o que faz.

A partir desse contexto, pode-se observar que, para qualquer tipo de software, o professor é peça fundamental no processo de aprendizagem. É ele quem tem o papel de interagir, de desafiar e de construir um ambiente necessário para o educando aprender. Para tanto são disponibilizados diferentes modelos de fichas de avaliação ou análise de softwares educativos, as quais abarcam desde questões técnicas até questões pedagógicas relacionadas ao software.

### **3 METODOLOGIA**

O presente trabalho desenvolveu-se por meio de pesquisa qualitativa considerando que esta abordagem proporciona resultados significativos na área educacional, no sentido de oportunizar ao pesquisador uma visão mais ampla no cotidiano escolar, além de produzir conhecimentos e contribuir para a transformação da realidade estudada. Assim, de acordo com Andrade (2010, p. 170):

A pesquisa qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzida em números.

O campo onde foi desenvolvida a pesquisa são duas escolas da rede públicas municipal e duas da rede estadual de São Gabriel que aderiram ao Programa Mais Educação e que usam os softwares nas oficinas de alfabetização e letramento. O estudo visa analisar o uso de softwares educativos, traçando um paralelo entre as duas redes a fim de constatar a efetiva utilização e a eficiência deste nesse processo.

No que se refere aos instrumentos foram utilizados: a observação participante e aplicação de um questionário (APÊNDICE A). Quanto ao questionário, foi realizado com perguntas fechadas, sendo aplicado a 04 professoras-oficineiras<sup>5</sup> que desenvolvem oficinas de

---

<sup>5</sup> Professoras-oficineiras são profissionais que atuam nas oficinas do Programa Mais Educação. Esses profissionais podem ser professora da rede regular de ensino com a disponibilidade de 20 horas para atuar no programa ou estudantes da área da Educação que trabalham como voluntárias com uma ajuda de custo de R\$

Alfabetização e Letramento, no Programa Mais Educação e que trabalham utilizando software.

No primeiro momento, o estudo desenvolveu-se a partir da técnica de observação participante, vez que este ocupa lugar privilegiado na pesquisa educacional, permitindo descobrir através do contato direto do observador com o objeto estudado, suas particularidades, pois através do confronto da realidade é possível compreender o quadro.

Isto, porque a experiência direta com aquilo que se quer observar é, sem dúvida, o melhor termômetro de verificação de um determinado assunto. Bem como, recorrer a conhecimentos e experiências pessoais como auxiliar no processo de compreensão e interpretação do que está sendo estudado.

Na medida em que o observador acompanha no local as experiências dos educandos, pode tentar compreender a sua visão de mundo, ou seja, o significado que eles atribuem à realidade que os envolve e às suas ações. A observação participante é muito útil para se descobrir aspectos novos de um problema.

Segundo Marconi e Lakatos (2010, p. 177):

A observação participante consiste na participação real do pesquisador na comunidade ou grupo. Ele se incorpora ao grupo, confunde-se com ele. Fica tão próximo quanto um membro do grupo que está estudando e participar das atividades normais deste.

Assim as vantagens que a pesquisa qualitativa oferece no âmbito da educação permite conhecer a realidade numa dimensão que o fator humano se apresenta na escola.

As observações foram realizadas durante as oficinas de Alfabetização e Letramento, num total de seis oficinas, sendo três na rede municipal e três na rede estadual. O tempo de observação foi o de duração de cada oficina. A duração da oficina é de 1 hora nas duas redes de ensino, mas a frequência (dias de oficinas) varia de acordo com a rede. Na rede municipal ela tem a duração semanal de 4 horas e na rede estadual e 8 horas na rede estadual.

A coleta de dados realizada por meio da observação e do questionário foi significativa para o desenvolvimento deste trabalho, pois através destes obtiveram-se respostas para as dúvidas e questionamentos acerca da utilização de softwares nas oficinas de

---

80,00 por turma atendida. No caso de professoras da rede não recebem a ajuda de custo, apenas sua remuneração normal. No estudo em questão, 03 são voluntárias (com formação Magistério e graduação em Pedagogia) e uma funcionária pública (professora da rede municipal). As oficinas têm duração de três horas semanais permeadas com a aula regular.

Alfabetização e Letramento do Programa Mais Educação em escolas públicas do município de São Gabriel, no Rio Grande do Sul.

#### 4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Os dados coletados foram obtidos por meio do questionário apresentado às professoras-oficineiras que atuam nas oficinas do Programa Mais Educação, com 100% de retorno pelas mesmas, constatou-se que todas as oficinas possuem ensino superior, sendo que uma (01) possui conhecimento básico de informática e três (03) possuem aperfeiçoamento na área de tecnologias da informação.

A carga horária semanal que os educandos utilizam para trabalhar na oficina de Alfabetização e Letramento com o uso de *software* educativos varia de acordo com a rede de ensino e com a necessidade dos estudantes. Podem durar de 4 a mais de 8 horas.

Os softwares educativos são escolhidos de acordo com as dificuldades dos estudantes. As oficinas são organizadas em conjunto com a direção e coordenação do programa, sugerindo atividades que atendam às necessidades dos estudantes. O público alvo atendido nas oficinas está na faixa etária dos 6 aos 9 anos. Dessa maneira, os softwares possuem diversos níveis de dificuldades de acordo com cada faixa etária.

Os softwares utilizados pelas professoras-oficineiras são os que já estão instalados nos computadores das escolas que fazem parte do programa ProInfo do Governo Federal, cujo sistema operacional é o Linux.

Dentre os softwares utilizados pelas professoras durante as observações destaca-se o GCompis Educacional. Este software consiste numa suíte de aplicações educacionais que contém diversas atividades para crianças de idades entre 2 e 10 anos.

Mesmo as atividades que são de orientação lúdica possuem um caráter educacional o que torna interessante o seu uso pelas crianças e, importante para a aprendizagem.

O software é dividido em categorias com suas respectivas atividades com as citadas abaixo:

- descoberta do computador: teclado, mouse, diferentes usos do mouse, ...
- aritmética: memorização de tabelas, enumeração, tabelas de entrada dupla, imagens espelhadas, ...
- ciências: controle do canal, ciclo da água, o submarino, simulação elétrica, ...
- geografia: colocar os países no mapa
- jogos: xadrez, memória, ligue 4, sudoku ...
- leitura: prática de leitura

- outros: aprender a identificar as horas, quebra-cabeças com pinturas famosas, desenho vetorial, produção de quadrinhos, ... (GCOMPRIS, 2014)

Atualmente este software oferece mais de 100 atividades e, está sempre evoluindo para melhor atender às necessidades da clientela. Isso só é possível porque se trata de software livre<sup>6</sup> que pode ser adaptado e, o mais importante, que pode ser compartilhado com as crianças de toda parte.

As atividades desenvolvidas durante o período de observação, utilizando o software GCompris, abrangeram aulas de alfabetização e letramento. As crianças demonstraram muito interesse em realizar as atividades propostas.

Dentre as atividades observadas nas oficinas do Programa Mais Educação está a “Letras Cadentes”. Nesta atividade as letras vão caindo na tela e a criança deve encontrá-las no teclado. Na sequência são palavras, e a criança desenvolve a habilidade de reconhecimento da posição das letras no teclado, o que possibilita que ela desenvolva a coordenação de digitação de palavras.

Ao realizarem esta atividade os estudantes demonstraram muito interesse e percebeu-se que é uma excelente oportunidade para que os criem familiaridade com o teclado e adquiram agilidade na digitação. A faixa etária varia dos 6 aos 9 anos.

Figura 01 – Letras e palavras cadentes



Fonte: GCompris

Na atividade de “Prática de leitura” o estudante desenvolve a leitura e o reconhecimento de palavras. Eles devem observar a imagem à direita e ler as palavras que estão à esquerda, depois devem clicar na palavra que corresponde à imagem.

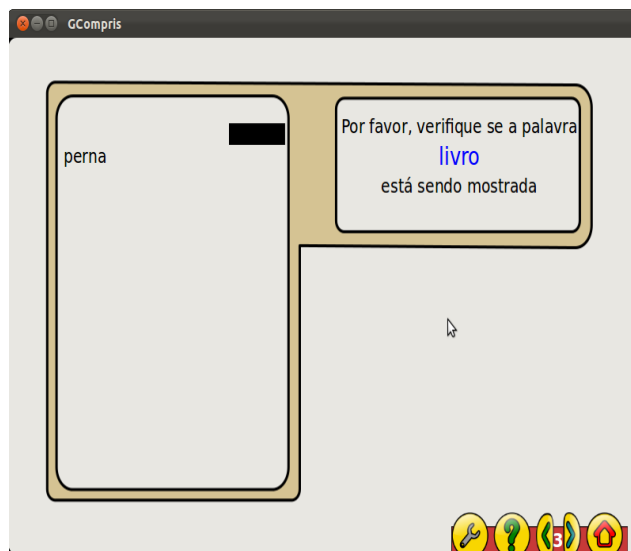
<sup>6</sup> Software livre: É um software que não precisa de autorização para ser adaptado.

Além de proporcionar o desenvolvimento da leitura, amplia o vocabulário dos estudantes. Os estudantes realizaram a atividade com muita segurança e poucos foram os erros cometidos. Dominam muito bem o *mouse* e demonstraram ter bem desenvolvida a habilidade de leitura.

Outra atividade desenvolvida pelos estudantes foi a “Prática de leitura na horizontal”. Neste tipo de atividade as crianças desenvolvem a leitura em tempo limitado e realizam a escrita de palavras. A atividade consiste na apresentação de palavras na horizontal que aparecem e desaparecem em questão de segundos, exigindo atenção das crianças. Eles terão que verificar se a palavra apresentada está no quadro à esquerda, respondendo sim ou não. Além de trabalhar a leitura e a escrita de palavras, também estimula a concentração e a percepção visual da criança.

Esta atividade foi bem interessante e exigiu mais dos estudantes, pois eles necessitavam ficar mais atentos, e, percebeu-se que é uma habilidade que eles não possuem, pois erravam seguidamente por falta de atenção. Mas as professoras-oficineiras estão sempre apoiando e fazendo com as atividades sejam prazerosas, estimulando os estudantes a persistirem e conseguirem as respostas corretas.

Figura 02 – Prática da Leitura na Horizontal

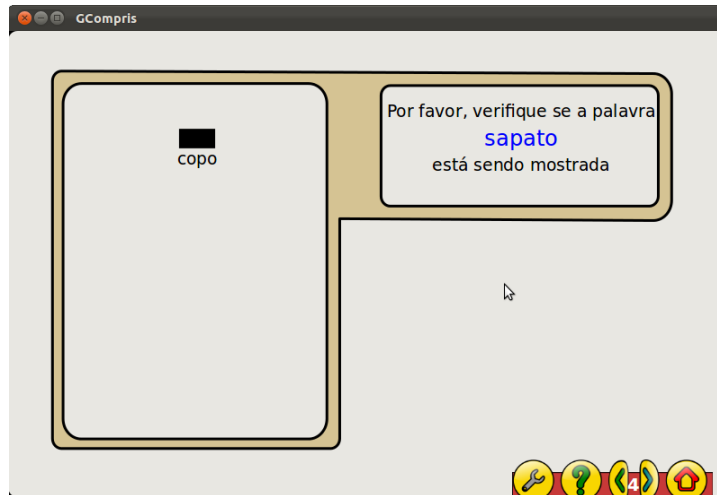


**Fonte:** GCompris.

Na atividade “Pratica da leitura na vertical” o processo é o mesmo da anterior. Agora a apresentação das palavras se dá na vertical e desaparecem em questão de segundos. As crianças têm que verificarem se a palavra realmente apareceu e responder sim ou não.

Com as palavras aparecendo na vertical, percebeu-se que os estudantes apresentavam uma percepção melhor. Talvez porque já haviam trabalhado a atividade anterior que seguia os mesmos padrões somente invertendo a direção.

Figura 03 – Prática da leitura na vertical



Fonte: GCompris

Os estudantes trabalharam na atividade “A letra desaparecida” que é semelhante ao jogo da forca, só que não existe eliminação. É apresentada uma figura, cujo nome está faltando letras e a criança deve completar com as letras que faltam. A atividade desenvolve a leitura e escrita de palavras. Para completar a palavra a criança deve selecionar a letra correta.

Foi um importante exercício para concretizar a escrita de palavras. Os estudantes demonstraram gostar muito de desenvolver a atividade, pois chegavam a apostar entre si quem completava primeiro a palavra.

Figura 04 – A letra desaparecida



Fonte: GCompris

A última atividade observada com os estudantes foi “Nome da Imagem” onde a tela apresenta imagens e caixas com nomes. Os estudantes deverão arrastar cada imagem da caixa vertical à esquerda até seu nome à direita. Após colocar no lugar deve clicar “OK” para verificar se está certa. Esta atividade desenvolve a leitura, o reconhecimento de palavras, além de aumentar o vocabulário.

Figura 05 – Nome da Imagem



**Fonte:** GCompris

Essas foram algumas das atividades observadas nas oficinas de alfabetização e letramento, nas escolas onde se realizou o trabalho. Foram trabalhados seis tipos de atividades. No entanto, o software ainda proporciona aproximadamente mais 100 atividades envolvendo outras disciplinas.

Como as quatro escolas dão preferência para o mesmo software, e as variações de atividades dependem apenas do nível dos estudantes atendidos pode-se afirmar que existe um consenso sobre a qualidade do software GCompris, entre elas. O que diferencia uma rede da outra é o tempo de utilização do software, pois observou-se que nas escolas estaduais o tempo de trabalho com os programas tecnológicos tem uma frequência maior atingindo um maior número de horas por semana.

A questão de mais ou menos tempo de trabalho utilizando o software fica a cargo do planejamento das professoras-oficineiras e de acordo com a necessidade de atendimento aos educandos. Mesmo assim, percebe-se que a rede estadual prioriza mais o trabalho, disponibilizando mais horas de atividades, pois disponibiliza 08 horas semanais para as atividades nas oficinas, sendo que na rede municipal são apenas 4 horas semanais. Nesse



sentido, observa-se que a rede estadual de ensino disponibiliza o dobro de horas em relação à rede municipal de ensino.

Observou-se que as crianças preferem aprender usando a tecnologia pela interação com a atividade, pois todas elas não queriam parar de fazer as atividades e cada vez buscavam atividades com grau mais elevado de dificuldade.

No que se refere à alfabetização e letramento utilizando os softwares, avalia-se que os utilizados pelas oficinas não promovem a alfabetização na perspectiva do letramento, ou seja, não preparam para o uso social da leitura e da escrita, mas propiciam à criança uma nova maneira, mais lúdica de fazer a correspondência grafema/som, escrita/imagem, etc.

Baseando-se na categorização de Siluk (2008), acredita-se que os softwares utilizados pelas oficinas estão contidos no paradigma da Instrução, pois se caracterizam como atividades com foco no conteúdo. No entanto, para uma avaliação mais efetiva seria necessário um estudo mais específico do software e de sua função educacional. Tema para um próximo estudo.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O Programa Mais Educação é uma estratégia para a Educação integral proporcionando aos estudantes a participação em oficinas pedagógicas que trabalham o ensino de forma diferenciada. A escola para fazer parte do programa deve ser selecionada pelo MEC, através do Censo Escolar, com uma previsão de 100% das escolas aderindo ao Programa até 2022.

As pessoas que atuam nestes laboratórios são professores-oficineiros do Programa Mais Educação, onde as crianças recebem aulas em turnos integral mesclando oficinas e aula regular. A duração da permanência destas crianças na escola é de sete horas diárias, incluindo o ensino regular e as oficinas do Programa.

A primeira reflexão feita foi em relação ao processo de alfabetização e letramento das crianças. A segunda foi sobre o impacto da sociedade da informação e a presença das TICs na escola e, por fim a importância do uso de softwares educativos como recursos de aprendizagem, realizando um estudo de campo em quatro escolas públicas através de observação e entrevista com os professores-oficineiros envolvidos no processo.

Após a realização do trabalho, visando contribuir para a utilização dos softwares educativos como ferramentas no auxílio à aprendizagem das crianças, recomenda-se que a

equipe escolar busque por momentos de reflexão sobre o papel da informática educativa, avaliando a utilização dos softwares educacionais disponíveis no mercado.

O uso de softwares educativos cria possibilidades para os estudantes desenvolverem suas habilidades cognitivas, embora ainda sejam muito pouco empregados como ferramentas no auxílio à prática pedagógica.

Conclui-se com este trabalho, observando o trabalho dos profissionais nas oficinas do Programa Mais Educação, que os professores (da sala regular) da escola pública não utilizam os softwares educativos, mas que as crianças demonstram muito interesse, por isso participam assiduamente das oficinas, pois trata-se de um trabalho diferenciado do realizado em sala de aula.

O recurso se encontra disponível nos laboratórios de informática para qualquer professor utilizar, independente da área em que atua, no entanto estão sendo usados, na grande maioria das vezes, somente pelas professoras-oficineiras do Programa. No entanto, nem os professores de sala regular, nem asicineiras recebem formação para atuarem com os softwares nos laboratórios de informática.

No entanto, também foi possível diagnosticar que as professoras-oficineiras do Programa que mais utilizam os softwares são da rede estadual de ensino, dedicando um número maior de horas para desenvolver as atividades que envolvam esta ferramenta. Quanto à escolha do software prevalecem os que já estão instalados no computador, embora o mais utilizado pelas entrevistadas seja o GCompris, por acreditarem dar muitas oportunidades de desenvolver atividades de alfabetização. Também podem trabalhar em outras áreas do conhecimento.

Com base no que foi observado, acredita-se que esta pesquisa pode servir como fonte de inspiração para que os professores passem a utilizar mais os recursos que a tecnologia oferece, eliminando as barreiras que separam os professores da escola pública dos recursos tecnológicos disponíveis e que as aulas se tornem mais atraentes e significativas no contraste com o mundo digital presente no cotidiano dos estudantes.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico**. 10 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

ALMEIDA, M. E. **Informática e formação de professores**. Brasília, Distrito Federal: Ministério da Educação – MEC, 1999.

AZEVEDO, Joanir Gomes de; Alves, Neila Guimarães. **Formação de professores: possibilidades do imprevisível**. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa: 1º e 2º ciclos do Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação (MEC). Secretaria de Educação Básica (SEB). **Pró-Letramento: alfabetização e linguagem**. Brasília: MEC;SEB, 2008.

\_\_\_\_\_. Decreto nº 7.083, de 27 de janeiro de 2010. Institui o Programa Mais Educação. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2010/Decreto/D7083.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2010/Decreto/D7083.htm)> Acesso em 16/09/2014.

\_\_\_\_\_. Lei nº 10.172, de 9 de janeiro de 2001. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/leis\\_2001/l10172.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/l10172.htm)> Acesso em 16/09/2014.

\_\_\_\_\_. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm)> Acesso em 14/12/2014.

\_\_\_\_\_. MANUAL OPERACIONAL DE EDUCAÇÃO INTEGRAL. Brasília/DF, 2014. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=16690&Itemid=1113](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=16690&Itemid=1113). Acesso em: 16/09/2014.

BONILLA, M<sup>a</sup> Helena Silveira. **Educação e Informática**. Uniagenda, Ano 3, N<sup>o</sup>122, Ijuí-RS, 26 set. a 10 out., 2008, p. 2.

CHAVES, E. **O Que é Software Educacional**. Revista INFO, p. 22, janeiro 2011.

DRUCKER, Peter F. A sociedade pós-capitalista. 3<sup>a</sup> ed. São Paulo: Pioneira, 1993.

FARACO, Carlos Alberto. **Escrita e alfabetização**. São Paulo: Mercado das letras, 2007.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **A psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

GCOMPRIS. Software educativo. Download disponível em: <[http://gcompris.net/index-pt\\_BR.html](http://gcompris.net/index-pt_BR.html)> Acesso em 16/09/2014.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LEAL, Alzira Elaine Melo; Souza, Carlos Eduardo Gerszon de. **Construindo o conhecimento pela pesquisa**. Santa Maria: Sociedade Vicente Palloti, 2006.

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7 ed. São Paulo, 2010.

MESQUITA, Abreu Sueli. **Abordando a Prática Docente**. 2005. Disponível em: <[www.sul-sc.com.br](http://www.sul-sc.com.br)> Acesso em: 10 Dez 2014.

NEITZEL, Luiz Carlos. A REDE DIGITAL NA REDE EDUCACIONAL: Um reencantamento. Disponível em: <<http://www.reocities.com/neitzeluz/reencan.html>>. Acesso em: 21 Out. 2014.

SILUK, Ana Cláudia Pavão. TIC's Aplicadas à Educação. In: **Curso de Especialização a Distância EM EDUCAÇÃO Especial: déficit cognitivo e educação de surdos: módulo I** [Ana Cláudia Pavão Siluk... [et al.]] Santa Maria: UFSM, CE, Curso de Especialização a Distância em Educação Especial, 2008.

SOARES, Maria Inês Bizzotto. **Alfabetização Linguística: da teoria à prática**. Belo Horizonte: Dimensão, 2010.

VALENTE, J (Org). **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. 2 ed. Campinas: UNICAMP, 2003.

\_\_\_\_\_. **Computadores e conhecimento:** repensando a educação. 3 ed. Campinas, São Paulo: UNICAMP, 2010.

VIEIRA, Fábila. **Avaliação de Software Educativo:** reflexões para uma análise criteriosa. Disponível em: [Http://www.nuted.edu.ufrgs.br/biblioteca/public\\_html/9/30/index.html](Http://www.nuted.edu.ufrgs.br/biblioteca/public_html/9/30/index.html). Acesso em: 18 mai 2014.

## APÊNDICE

### QUESTIONÁRIO APLICADO ÀS PROFESSORAS-OFICINEIRAS



**Universidade Federal de Santa Maria**  
**Curso de Pós-Graduação - Especialização em Mídias na Educação**  
**Pólo: Faxinal do Soturno**

Ficha de Entrevista

1- Qual a sua formação?

---

2- Possui algum curso de especialização ou aperfeiçoamento na área de tecnologias na educação?

( ) Sim ( ) Não Qual curso? \_\_\_\_\_

3- Qual a carga horária semanal da oficina de tecnologias?

- ( ) Menos de 4 horas  
 ( ) 4 horas  
 ( ) 8 horas  
 ( ) Mais de 8 horas.

4- Como é feita a escolha dos softwares utilizados na oficina de tecnologias do programa Mais Educação?

- ( ) De acordo com as dificuldades dos estudantes  
 ( ) De acordo com o que esta sendo trabalhado em sala de aula no dia.  
 ( ) Os estudantes escolhem os softwares que querem utilizar.

5- A direção da escola, bem como a coordenação do programa contribuem para a organização das aulas?

( ) Sim ( ) Não De que forma? \_\_\_\_\_

6- Público alvo atendido na oficina:

- ( ) 4 a 6 anos  
 ( ) 6 a 9 anos  
 ( ) 4 a 9 anos, todos juntos no mesmo horário

7- O software oferece diferentes níveis de dificuldades?

Sim  Não

Oferece “feedback”?

Sim  Não

8- Tempo sugerido para a utilização:

Menos de 1 hora

De uma hora a uma hora e meia

De acordo com as atividades propostas pelo professor

9 - Telas, gráficos e textos são adequados?

As telas e os textos estão adequados ao público alvo, o cenário é muito atrativo e criativo.

Existem algumas telas com problemas nos botões, mas esses problemas são contornados facilmente.

Existem algumas telas com problemas nos botões, mas esses problemas **não** são contornados facilmente.

10- Quais softwares você costuma utilizar nas aulas?

---

11-Foi possível observar avanços significativos na aprendizagem dos estudantes com o uso das tics?

Sim  Não

Cite um exemplo:\_\_\_\_\_

---