



Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

Polo: Três de Maio – RS

Disciplina: Elaboração de Artigo Científico

Professor Orientador: Prof.ª Ms. Mara Denize Mazzardo

Data da defesa: 24 de novembro de 2012

A INCLUSÃO DE RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

THE INCLUSION OF DIGITAL EDUCATIONAL RESOURCES IN THE LITERACY PROCESS

RIGON, Vanessa.

Bacharel e Licenciada em Educação Física. Universidade Federal de Santa Maria,
Santa Maria, RS

RESUMO

Este artigo resultou da investigação sobre a inclusão de recursos educacionais digitais no processo de alfabetização que teve como objetivo investigar se os recursos educacionais digitais podem contribuir para potencializar a conquista de habilidades referentes à leitura e a escrita de crianças de seis anos e que estão em processo de alfabetização. O trabalho foi desenvolvido com uma turma do primeiro ano do Ensino Fundamental, de uma escola da rede estadual localizada na zona rural do município de Santa Rosa, durante quatro meses. Concluímos que a inclusão dos recursos educacionais digitais no processo de alfabetização foi significativa principalmente pelos avanços na aprendizagem e nível de leitura e escrita dos alunos.

Palavras-chave: alfabetização, níveis de alfabetização, recursos educacionais digitais.

ABSTRACT

This article resulted from research on the inclusion of digital educational resources in the literacy process that aimed to investigate whether digital educational resources can contribute to enhance the achievement of skills related to reading and writing for children of six years and in the process of literacy. The study was conducted with a first year of elementary school class, a state school located in the rural municipality of Santa Rosa for four months. It was concluded that the inclusion of digital educational resources in the literacy process was significant mainly by advances in learning and in students reading and writing skills levels.

Keywords: literacy, literacy levels, digital educational resources

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) têm recebido espaço e relevância nos dias atuais no cotidiano das pessoas e também na área da educação, nas escolas onde estão presentes. Porém no contexto escolar a relevância deve estar pautada nas atividades pedagógicas que são desenvolvidas e no interesse despertado nos alunos resultando em melhoria da aprendizagem.

Precisamos então, como educadores, conhecer, analisar e explorar diversas maneiras de incluir as TIC, inclusive as digitais, no processo de ensino aprendizagem, pois elas estão presentes de maneira irreversível nas nossas vidas e na vida dos nossos alunos:

O número de crianças que tem acesso ao computador e à internet vem crescendo, e a faixa etária também vem se ampliando. Antes, mais acessada pelos jovens, a internet, hoje, vem sendo utilizada de forma crescente por crianças de 6 a 11 anos. Estas crianças já nasceram ligadas às tecnologias digitais: com menos de 2 anos já têm acesso a fotos tiradas em câmeras digitais ou ao celular dos pais; aos 4 anos, já manipulam o mouse, olhando diretamente para a tela do computador; gostam de jogos, de movimento e cores; depois desta idade, já identificam os ícones e sabem o que clicar na tela, antes mesmo de aprender a ler e a escrever (JORDÃO, 2009, p. 10)

Uma das alterações provocadas pelo avanço tecnológico nas atividades pedagógicas são os materiais didáticos digitais, disponíveis na Internet e/ou produzidos pelos professores. Todas as mídias estão disponíveis também no formato digital: textos, imagens fixas ou animadas como vídeos, animações, simulações e áudios. O professor além dos seus materiais didáticos concretos tem a sua disposição recursos educacionais digitais. Estes recursos recebem diversas

denominações das quais destacamos recursos hipermediáticos e recursos multimídia. Jordão (2009, p. 14) denomina de recursos digitais de aprendizagem:

Os recursos digitais de aprendizagem, também chamados objetos de aprendizagem, são ótimos para apoiar a prática dos professores preocupados em motivar seus alunos para que participem, de forma efetiva, do processo de ensino e aprendizagem.

Neste trabalho vamos denominar de recursos educacionais digitais os objetos de aprendizagem, vídeos, animações, simulações, áudios, imagens, software educacional e jogos educacionais.

A inclusão das TIC nas atividades didáticas gera a necessidade de formação dos professores iniciando pelo capital tecnológico que Lara e Quartiero (2011, p. 3) definem como:

[...] a apropriação tecnológica, que envolve o acesso, os usos e as experiências de usos das tecnologias disponíveis e os saberes daí advindos, pela prática social. O capital tecnológico está assentado em duas dimensões: a posse (ou a condição de acesso) às diferentes tecnologias e o uso (e a experiência adquirida com os usos) dessas tecnologias.

Além do capital tecnológico na formação dos professores é necessário incluir a abordagem pedagógica, conhecer e explorar as potencialidades pedagógicas dos recursos para aplicar nas suas aulas.

Os professores precisam buscar maneiras, caminhos alternativos e recursos que possibilitem a aprendizagem dos alunos, considerando a individualidade e o tempo de cada criança ou jovem, suas habilidades e capacidades, fazendo com que superem suas dificuldades. Contudo só existirão ganhos na aprendizagem dos alunos se os educadores assumirem o papel de mediador, acompanhando e estimulando a busca do conhecimento. Dessa busca surgiu a questão de pesquisa: a inclusão de recursos educacionais digitais pode auxiliar no processo de alfabetização de crianças de seis anos?

Segundo Paulo Freire (1988), a leitura do mundo precede sempre a leitura da palavra. A leitura do seu mundo foi sempre fundamental para a compreensão da importância do ato de ler, de escrever ou de reescrevê-lo, e transformá-lo através de uma prática consciente. E através dessa prática de "ler o mundo", compreendemos que o ato de ler e escrever torna-se um processo cognitivo, mas a busca por seu desenvolvimento depende, de como esse processo acontece.

Para Conforto (2007), os ambientes computacionais oportunizam o entrelaçamento de texto, som e imagem numa mesma publicação, colocando a construção do conhecimento na mão de sujeitos em processo de aprendizagem. Segundo o autor, se o trabalho pedagógico for realizado de forma diversificada e rica de recursos, as atividades de leitura e de escrita tendem a proporcionar ao aluno um novo meio ou maneira de expressão e de relacionamento, pois transmite várias informações, as quais possibilitam ao mesmo melhorar sua comunicação. Isto favorece também, para o desenvolvimento de novas habilidades motoras que o levam a novas aprendizagens, as quais proporcionam diferentes formas de pensar e aprender.

O objetivo principal é integrar os recursos educacionais digitais como forma de potencializar a conquista de habilidades referentes à leitura e a escrita de crianças de seis anos e que estão em processo de alfabetização. De maneira específica buscamos com as práticas pedagógicas mediadas pelos recursos educacionais digitais desenvolver o processo de alfabetização e raciocínio lógico-matemático, fazendo com que os alunos conheçam e utilizem as letras e o desenvolvimento correto da escrita; incluir no processo de alfabetização recursos que fazem parte do cotidiano das crianças.

A criança precisa de orientação na hora de executar as atividades de alfabetização e estas devem ser planejadas para identificar os elementos geradores de interesses e de criatividade contidos nos recursos educacionais digitais, destacando a riqueza de informações e de detalhes (sons e imagens) por eles oferecidos.

A investigação aconteceu em uma turma do primeiro ano, de uma escola da Rede Pública Estadual de Ensino Fundamental, localizada no interior do município de Santa Rosa. Para alcançar os objetivos desta pesquisa, foram desenvolvidas duas horas-aulas semanais, de cinquenta minutos cada, durante quatro meses, utilizando diversos recursos educacionais digitais.

O artigo está organizado da seguinte forma: nas seções 2 e 3 apresenta-se o referencial teórico onde destacamos os níveis de desenvolvimento das crianças no processo de alfabetização, o apoio da família na utilização de recursos e o referencial sobre os recursos educacionais digitais. Na seção 4 constam a metodologia utilizada, o campo e os sujeitos da pesquisa, bem como os recursos utilizados e os resultados. Na seção 5 estão as considerações finais.

2 NÍVEIS DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Ao iniciar o processo de alfabetização das crianças devemos levar em conta que ela já possui uma leitura de mundo, onde teve experiências e contatos com diversas formas de comunicação. MOLL (1996, p. 60) afirma que:

A criança que vive num ambiente estimulador vai construindo prazerosamente seu conhecimento do mundo. Quando a escrita faz parte de seu universo cultural também constrói conhecimento sobre a escrita e a leitura. Ler é conhecer. Quando mais tarde ela aprender a ler a palavra, já enriquecida por tantas leituras anteriores, apropriar-se á de mais um instrumento de conhecimento do mundo.

Nesse processo tão complexo, que é a alfabetização, a criança passa por diversos níveis de desenvolvimento da sua aprendizagem. Portanto, para que o professor consiga auxiliar e dar suporte para que as dificuldades apresentadas pela criança na apropriação da leitura e da escrita sejam superadas, é necessário que conheçamos os cinco níveis de desenvolvimento da criança na aquisição da leitura e escrita conforme Ferreiro e Teberosky (1985).

Não existe uma idade predefinida para se aprender a ler e escrever o que existe são estímulos e condições culturais específicas para que o processo ocorra, oportunizando um ambiente alfabetizador e letrado, com diversidade e experiências significativas. Emília Ferreiro e Ana Teberosky no livro *Psicogênese da Língua Escrita* apresentam os níveis de leitura e escrita, que correspondem à idade cronológica a fim de, determinar cada nível em que as crianças de sua pesquisa se encontravam. Lembrando que cada criança aprende no seu devido tempo e apresentam maturidades e habilidades diferenciadas. Acredito que a experiência e aprendizagem da leitura e da escrita devem acontecer de maneira mais natural possível, sempre.

De um maneira ampla, Ferreiro e Teberosky (1985), apresentam idades cronológicas para cada hipóteses de leitura e escrita das crianças :Garatuja- 2 anos e meio a 3 anos; Pré-silábico- 4 a 5 anos; Silábico- 5 a 6 anos; Silábico-alfabético- 6 a 7 anos; Alfabético- 7 a 8 anos. Os estudos das obras de Ferreiro, que tiveram como base Piaget, comprovam que a escrita é uma produção social e, como tal, sofreu inúmeras transformações ao longo da História da humanidade.

Na fase da **Garatuja (2 anos e meio a 3 anos)**: as crianças riscam o papel sem conseguir ter muita segurança e domínio para reproduzir um sentido próprio na sua produção, nessa fase ela pensa e cria desenhos para poder representar a sua escrita. Nesse nível de desenvolvimento as letras não possuem sentido nenhum para a criança. Exemplo: se alguém pedir para a criança escrever BOLA ela irá desenhar uma bola ou um círculo e assim sucessivamente.

Já no nível **Pré-Silábico (4 a 5 anos)**: nesse período da vida da criança, ela já possui a noção de não podemos escrever com desenhos. Ela já utiliza de algumas letras, ou se não conhece nenhuma, se apropria de símbolos para representá-las em sua "escrita". A criança tem consciência de que se escreve com símbolos, mas não possui maturidade para relacioná-los com a linguagem oral. Aqui, nessa fase, é que ela percebe a função das letras. Geralmente ela repete muito a letra A (pois é a primeira que aprende), ou usa as letras do seu nome trocando a ordem. Exemplo: Para escrever GATO: RIAMA (o nome da criança que escreveu era Maria)

Quando a criança coloca a quantidade de letras conforme as sílabas da palavra, não se importando com o som ela se encontra então, no nível **Silábico (5 a 6 anos)**, porém sem valor sonoro. A criança descobriu que as letras representam o som das fala, mas pensa ainda que cada letra é uma sílaba oral, sem significado sonoro correto de cada letra. O mais importante nesta fase é observar o modo como ela lê o que acabou de escrever. Exemplo: Para escrever GATO: MA, leitura: Ela aponta para o M dizendo GA e para o A dizendo TO.

Durante esse período de desenvolvimento a criança cria hipóteses e começa a perceber que cada letra tem sim um som, então ela as usa de maneira proposital. Então, ela realiza sua escrita somente com uma letra ou seu som para representar a sílaba lida na palavra. Exemplos: GATO: GO; JANELA: JNA; CASA: KZ; BORBOLETA: BOLT. Normalmente nesta fase a criança tem certeza absoluta do que escreve e lê. Ela lê *silabicamente*.

Ao descobrir e entender que necessita de duas ou mais letras para formar o som certo da sílaba escrita em questão, a criança se transporta para o nível de desenvolvimento **Silábico Alfabético (6 a 7 anos)** Exemplo: GATO: HTO; JANELA: JNELA; CASA: KZA; BORBOLETA: BOBOLTA.

A criança agora entende que: sílaba não pode ser considerada uma unidade e que pode ser separada em unidades menores. Ela vai se aproximando cada vez mais da compreensão do sistema de escrita, estabelecendo, assim, a relação entre

fonema-grafema. Ao entrar nesse estágio nomeado **Alfabético (7 a 8 anos)**, a criança terá de enfrentar as dificuldades próprias do sistema ortográfico da língua portuguesa. Tendo cuidado, pois ao identificar o som ela não terá a garantia da identificação da letra, o que pode gerar as dificuldades ortográficas na escrita. Aqui nesse nível a criança já sabe sim escrever e ler, mas ainda tem pequenos "erros ortográficos" e ainda troca por exemplo: E por I; G por J; C por K; S por Z; CH por x; etc. Exemplo: CAZA, XAPÉU, BUNECA, TOMATI, etc.

No período **silábico** a criança já aceita palavras com uma ou duas letras. Esse nível representa um salto qualitativo da criança, que supera a etapa da correspondência global entre a forma escrita e a expressão oral atribuída. A maioria das crianças ao iniciarem no primeiro ano estão nessa fase silábica de leitura e escrita. Com o passar do tempo e com o trabalho pedagógico desenvolvido na escola e com o apoio da família, a maioria delas já passam para o nível silábico-alfabético ou alfabético.

Muitas vezes, se exige das crianças diversos conhecimentos, habilidades, valores e atitudes, o que acaba as oprimindo e as intimidando, perante tantas cobranças do mundo adulto. Essa cobrança acaba fazendo com que esqueçamos de que a criança é criança, precisa brincar e vivenciar sua infância. Segundo Vygotsky, (2002) o ato de brincar possui um importante papel na formação da constituição do pensamento infantil. Segundo ele, a criança interioriza aquilo que vivencia em suas brincadeiras, que representa sua realidade e a partir dessas práticas vai organizando seus pensamentos.

A brincadeira e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, é isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento (VYGOTSKY apud QUEIROZ e MARTINS, 2002, p.6).

Sendo assim, fica claro, que o brincar para a criança contribui no seu desenvolvimento, que brincar não é apenas diversão, mas também de construção, socialização, educação, e estimulação para as suas potencialidades. Sabendo dessa importância do brincar para o desenvolvimento da criança, o processo de alfabetização dela deve acontecer a partir das suas vivências, da música, das artes, de mexer com terra, de correr e de estimular as habilidades de cada uma.

Brincando, através das interações com o grupo e das experiências com os iguais a criança compreende e aprende aquilo que parecia ser tão distante e difícil de assimilar anteriormente.

2.1 Apoio da Família no Processo de Alfabetização com Recursos Educacionais Digitais

Sabe-se que há diversos fatores presentes no processo de alfabetização. Destacamos, entre eles, a família, o ambiente familiar, no qual a criança está inserida tem grande influência nas relações destas com o seu processo de aprendizagem dela, principalmente, quando se trata da leitura e da escrita. De acordo com Maldonado (1981, p. 9):

Educar filhos é tarefa complexa: cada nova etapa do desenvolvimento da criança é um desafio à criatividade e à flexibilidade dos pais, pelo muito que eles exigem em termos de mudança de padrões de conduta e de atendimento às necessidades e solicitações dos filhos. A arte de educar consiste, sobretudo, na possibilidade de os pais crescerem junto com cada filho, respeitando e acompanhando a trajetória que vai da dependência quase total do bebezinho para a crescente autonomia e independência do filho quase adulto. O local onde vive a criança é importante para o desenvolvimento intelectual e emocional, sendo tarefa das famílias propiciarem um ambiente estimulador para o pleno desenvolvimento cognitivo e afetivo da criança.

Assim como a escola, a família possui responsabilidades e deve comprometer-se também no processo de alfabetizar uma criança, para que juntos somem e contribuam para o sucesso da aprendizagem do aluno. São as experiências que a criança vive ali, nesse grupo desde o nascimento, que determinarão o acabamento daquilo que a maturação torna apenas possível:

A escola é, assim, um lugar social onde o contato com o sistema de escrita e com a ciência enquanto modalidade de construção de conhecimento se dá de forma sistemática e intensa, potencializando os efeitos desses outros aspectos culturais sobre os modos de pensamento. Além disso, na escola o conhecimento em si é objeto privilegiado da ação dos sujeitos envolvidos, dependentemente das ligações desse conhecimento com a vida imediata e com a experiência concreta dos sujeitos (OLIVEIRA, 1993, p.63).

A escola é uma instituição que complementa a família e juntas tornam-se lugares agradáveis para a convivência das crianças. A aproximação entre a Escola e Família, auxilia na construção de valores e vínculos entre elas e os adultos. Assim, a escola não deveria viver sem a família e nem a família deveria viver sem a escola.

Uma depende da outra na tentativa de alcançar o maior objetivo que é a aprendizagem, com a qual o aluno poderá ter o um futuro melhor. A família como o primeiro espaço social em que a criança está inserida, deve ser parceira da Escola, para juntas promoverem o desenvolvimento pleno da criança.

Conforme Parolin (2007, p. 36): “A qualidade do relacionamento que a família e a escola construirão será determinante para o bom andamento do processo de aprender e de ensinar do estudante e o seu bem viver em ambas as instituições”. Isso porque cuidar e educar são dimensões presentes tanto na vida familiar quanto no dia a dia da escola, devendo ser observadas também no uso das tecnologias. A partir dessa premissa, acreditamos na constante troca de informações e no diálogo que deve existir sobre o que acontece com as crianças nos diferentes momentos da sua vivência nestes espaços educativos.

A articulação e fortalecimento do vínculo família-escola são imprescindíveis para a melhoria da qualidade do ensino e das relações existentes nesses grupos sócias que se completam como alerta Piaget (2007, p. 50):

Uma ligação estreita e continuada entre os professores e os pais leva, pois muita coisa mais que a uma informação mútua: este intercâmbio acaba resultando em ajuda recíproca e, frequentemente, em aperfeiçoamento real dos métodos. Ao aproximar a escola da vida ou das preocupações profissionais dos pais, e ao proporcionar, reciprocamente, aos pais um interesse pelas coisas da escola, chega-se a uma divisão de responsabilidades [...]

O sentido dessa parceria deve nutrir as ações participativas nas atividades escolares e pedagógicas, assim como garantir e oportunizar o tempo-espaço necessário para que esses momentos de solidificação da aprendizagem se fortifiquem.

O contato das crianças com recursos tecnológicos exige dos pais cuidados e orientação, porém, muitas vezes, a família se sente perdida em meio a tantas inovações, sem saber quais os limites a serem impostos. Ou mesmo, sem terem real conhecimento dos perigos que seus filhos correm em virtude do uso exagerado, como muitas horas assistindo TV ou jogando, e da descontrolada exposição online. Moran, (1999, p. 33), destaca:

[...] antes da criança chegar à escola, já passou por processos de educação importantes: pelo familiar e pela mídia eletrônica. No ambiente familiar, mais ou menos rico cultural e emocionalmente, a criança vai desenvolvendo as suas conexões cerebrais, os seus roteiros mentais, emocionais e suas linguagens. Os pais, principalmente a mãe, facilitam ou complicam, com

suas atitudes e formas de comunicação mais ou menos maduras, o processo de aprender a aprender dos seus filhos.

A Internet possui muitos recursos que podem ser utilizados para estimular a aprendizagem das crianças, assim como também oferece perigos, exigindo dos pais acompanhamento e seleção dos recursos/conteúdos a serem acessados pelas crianças.

Educar na sociedade de hoje com tamanhas possibilidades de informação não é apenas investir em recursos tecnológicos, mas sim, ensinar as crianças a utilizá-los de maneira segura, ética e sempre com orientação e supervisão dos professores e pais. É dever da família auxiliar a escola para orientar o uso correto das tecnologias, evitando desta forma as consequências da utilização inapropriada não só para o indivíduo mas também para a sociedade.

Assim, cabe aos pais e à escola a preciosa tarefa de transformar a criança imatura e inexperiente em cidadão maduro, participativo, atuante, consciente de seus deveres e direitos, possibilidades e atribuições.

3 RECURSOS EDUCACIONAIS DIGITAIS

O processo de alfabetização está presente desde o nascimento, pois as crianças estão cercadas de informações orais e escritas que vão aprendendo a decifrar. Por isso, antes mesmo das crianças irem para a escola elas possuem uma enorme bagagem de conhecimentos, daí a importância do diálogo com a comunidade escolar e realidade vivida.

As crianças ao chegarem à escola já convivem com recursos tecnológicos como brinquedos eletrônicos, celulares, computadores e Internet. Dornelles (2005) denomina de Ciberinfância o contato e utilização de tecnologias pelas crianças. As TIC também estão presentes na vida das crianças de forma intensa e influenciam na sua aprendizagem.

Outra mudança que está acontecendo é a utilização de mídias digitais: textos, imagens, áudios e vídeos. As fotos, as músicas e os vídeos, os textos no formato digital são veiculados pela Internet e os alunos, inclusive as crianças, utilizam recursos móveis como os celulares, iPods e iPads para carregarem consigo

as suas músicas, fotos e vídeos. Estas mudanças geram novas denominações como a sigla TIC à qual foi acrescido o termo digital, tornando-se TICD – Tecnologias da Informação e Comunicação Digitais (MALLMANN, 2008).

Essa transposição está acontecendo com os recursos educacionais, que agora estão disponíveis também no formato digital, tornando-se Recursos Educacionais Digitais.

Utilizar recursos educacionais digitais no processo de alfabetização escolar, com objetivos definidos é uma forma diferenciada e prazerosa de aprender a ler e escrever:

Para se alfabetizar, independentemente se adultos, jovens ou crianças, é necessário que, no desenvolvimento de uma proposta ou método de alfabetização, sejam utilizados recursos (didáticos, textuais, visuais, etc.) que colaborem para que essa mesma aprendizagem seja mais efetiva, e, para isso uma proposta precisa ter elementos atrativos para seduzir o seu público-alvo, tornando a aprendizagem um processo estimulador e prazeroso (RODRIGUES e ARAÚJO, 2007, p. 3)

Fora da escola as crianças estão inseridas em um mundo dinâmico, com múltiplos sons e cores e, ao chegar à escola é natural que estas demonstrem falta de interesse nas situações de aprendizagem em que apenas ouvem a voz do professor. Para envolver o aluno nas atividades é cogente organizar um ambiente alfabetizador estimulante e atrativo, com materiais didáticos impressos e também digitais com os quais os alunos possam interagir.

As tecnologias digitais são, sem dúvida, recursos muito próximos dos alunos, pois a rapidez de acesso às informações, a forma de acesso randômico, repleto de conexões, com incontáveis possibilidades de caminhos a se percorrer, como é o caso da internet, por exemplo, estão muito mais próximos da forma como o aluno pensa e aprende (JORDÃO, 2009, p. 10).

A utilização de um ambiente alfabetizador mediado por recursos didáticos diversificados no qual os digitais também estejam incluídos, possui maior probabilidade de obtenção de sucesso, isto é, o aluno aprende a ler e escrever de forma lúdica e significativa. Para organizar situações de aprendizagem mediadas por recursos educacionais digitais o professor necessita de formação a qual deve ser garantida pelas políticas públicas e incentivada pelas escolas.

A maneira como acontece a formação dos professores para incluir as TIC no processo de ensino-aprendizagem refletirá nas atividades didáticas desenvolvidas com seus alunos:

A formação de professores visando ao uso das TIC, por fim, não pode se concentrar, exclusivamente, nas tecnologias. Nessa perspectiva, eminentemente instrumental, as tecnologias apenas animam a aula, no entanto não transformam o que é fundamental: a educação, a escola e as práticas pedagógicas dos professores. As TIC devem ser utilizadas revestidas de conteúdos significativos e, desta forma, promover nos alunos novas formas de agir, de pensar e de ser, fomentando uma revolução transformadora que altera os paradigmas tradicionais e busca o desenvolvimento da cidadania (GARCIA, 2012, p. 12).

Ao professor deve ser possibilitadas vivências de formação com recursos educacionais digitais, para conhecer, explorar as potencialidades pedagógicas para então planejar atividades para os seus alunos. Explorar os repositórios de recursos educacionais digitais disponíveis na Internet e os que existem no laboratório de Informática da escola onde atua.

3.1 Utilização dos Recursos Educacionais Digitais no Processo de Alfabetização

A inclusão e utilização de recursos educacionais digitais no processo de alfabetização das crianças de seis anos é uma prática que tem como finalidade auxiliar e aprimorar o ensino-aprendizagem. Pode-se utilizar diversos tipos, como: os Objetos de Aprendizagem, vídeos, animações, software como o TuxPaint e TuxMaht, histórias Infantis animadas, jogos educacionais para reconhecer letras, palavras, frases, produção de pequenos textos, desenhos, cálculos, jogos de observação, memória, associativos como desenho-palavra e número-objetos, tamanho, identificação de cores, formas geométricas, pequenos desafios:

[...] o computador pode ser um grande aliado no processo de desenvolvimento cognitivo, pois os recursos audiovisuais provocam o aluno a querer saber mais sobre a informação que está visualizando. A ferramenta envolve-o por meio da variação de cores, movimento, imagens, que chamam a atenção do mesmo para novas leituras (PEREIRA e CORDENONSI, 2009, p. 2)

Os Objetos de Aprendizagem são conteúdos disciplinares organizados com recursos multimídia, planejados com objetivos educacionais. Tarouco (2003, p. 2) define os Objetos de Aprendizagem como sendo:

Qualquer recurso, suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem. O termo objeto educacional (learning object) geralmente aplica-se a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos com vista a maximizar as situações de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado. [...] A idéia básica é a de que os objetos sejam blocos com os quais será construído o contexto de aprendizagem.

O pressuposto da utilização dos recursos inclui e incentiva a possibilidade interdisciplinar, pois organiza o desenvolvimento do pensamento e da autonomia das crianças a partir de trocas que favorecem a alfabetização e a sua leitura de mundo. Veiga (2001, p. 06) salienta que:

A informática quando adotada nas escolas deve se integrar ao ambiente e a realidade dos alunos, não só como ferramenta, mas como recurso interdisciplinar, constituindo-se também em alguma coisa a mais que o professor possa contar para bem realizar seu trabalho, desenvolvendo com os alunos atividades, projetos e questionamentos.

Essa proposta de inclusão de recursos educacionais digitais é uma possibilidade para os professores repensarem suas concepções sobre as formas de aprender e ensinar e mudarem suas práticas didáticas.

4 METODOLOGIA

Realizamos uma pesquisa qualitativa investigando as práticas didáticas através da Investigação Ação Escolar (IAE), por meio da qual se busca respostas para os problemas enfrentados nas atividades escolares.

Na IAE observamos as etapas de planejamento, ação, observação e reflexão:

Planejamento: etapa antecessora a ação propriamente dita, onde é necessário refletir sobre a situação educativa, sua complexidade e importância, construindo uma base para as ações futuras; Ação: guiada pelo planejamento realizado anteriormente sem, no entanto, incorrer no erro comum de utilizar o planejamento como um guia estático e imutável. A ação deve possuir um propósito criticamente informado; Observação: documentação dos efeitos da ação, gerando uma base para a reflexão. A

documentação contribui para a melhoria contínua da prática, através da análise da situação contextualizada, o que se pode traduzir em uma ação estratégica mais crítica; Reflexão: finalmente, a reflexão tenta interpretar, discursivamente, os acontecimentos oriundos das ações, propondo modificações aos planejamentos das mesmas, face às evidências observadas, reconstruindo uma nova ação informada [...] (CORDENONSI; MÜLLER; DE BASTOS, 2008, p.3).

A concretização deste projeto foi em sala de aula, com a utilização dos recursos educacionais digitais, com o objetivo de intervir e facilitar a aprendizagem das crianças em processo de alfabetização. A população a que se refere esse projeto são os alunos do primeiro ano de uma Escola Estadual de Ensino Fundamental, localizada na zona rural do município de Santa Rosa. A pesquisa foi realizada no período de julho a outubro de 2012 sendo que a turma é formada por 17 alunos, com idades entre 6 e 7 anos e que estudam no turno matutino desta escola.

Na turma em que foi realizado o estudo, havia crianças em níveis diferentes de leitura e escrita, por esse motivo focamos mais nossas atividades pedagógicas na fase silábica para que todos os alunos pudessem participar e muitos se sentiram mais estimulados para realizar as atividades propostas. Nesse nível de leitura e escrita em que a maioria dos alunos da turma se encontrava, as crianças descobrem que a quantidade de letras com que vai escrever uma palavra pode ter correspondência com a quantidade de partes que se reconhece na emissão oral. Elas tomam consciência de que essas partes são as sílabas, e em geral, a criança faz corresponder uma grafia a cada sílaba.

Para obtenção das informações, foram planejadas e desenvolvidas duas aulas semanais, com duração de cinquenta minutos cada, no laboratório de informática da escola.

Desenvolvemos durante essas aulas, de forma significativa, atividades que trabalhavam com o nome próprio do aluno, listas de palavras, parlendas, histórias dramatizadas e produção de pequenos textos, atividades matemáticas, reconhecimento das cores e formas. Utilizamos recursos como: objetos de aprendizagens, vídeos, animações, softwares (GCompris, TuxPaint e TuxMaht), histórias infantis animadas e jogos educacionais. No anexo constam endereços de alguns recursos utilizados e fotos dos alunos realizando as atividades.

Os recursos relacionados estão disponíveis na Internet em sites de jogos educacionais, no Portal do Professor e Banco Internacional de Objetos

Educacionais, os quais podem ser baixados nos computadores. Foram utilizados também os recursos educacionais do Linux Educacional

Ou seja, buscamos desenvolver e oportunizar uma experiência de interação das crianças com a leitura e a escrita diferente da que ocorre na sala de aula no dia-a-dia. Para isso, destacamos a animação, a simulação, a comunicação audiovisual, a tatilidade e a adaptação às necessidades de aprendizagem de cada criança em especial, como aspectos fundamentais para nossas escolhas. Os alunos elaboraram produções escritas e gráficas no caderno após as aulas realizadas no laboratório de informática.

Foi observado que nas atividades didáticas com os recursos educacionais digitais as crianças demonstravam maior interesse, curiosidade e gostavam realmente da atividade que estavam realizando no momento, além de, sem se darem conta, estavam aprendendo a ler e escrever.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao utilizar os recursos tecnológicos para alfabetizar, atingimos resultados significativos quando nossa prática está integrada a um contexto de mudança do ensino-aprendizagem, onde a escola vivencia processos de comunicação, de participação e interação reais. A intenção é a de que todos se envolvam na busca de melhoria das práticas didáticas, tendo a criança como personagem principal desse processo, no qual a confiança entre aluno e professor seja fortalecida.

Nas diversas atividades de leitura e escrita, que podem ser realizadas com os recursos educacionais digitais, as crianças vão sendo progressivamente desafiadas até se tornarem alfabetizadas, de maneira prazerosa e divertida.

Os professores devem ter consciência de que, a tecnologia é capaz de ajudar o professor, mas não o substitui. Pode ajudá-lo a ensinar melhor e com melhor qualidade, mas não reduzirá o esforço necessário na sala de aula. Pelo contrário, creio que devemos aumentar o número de professores (HAWKINS, 1995, p. 61).

Com as observações, análises e reflexões sobre a inclusão dos recursos educacionais digitais na alfabetização identificamos algumas evidências que os mesmos podem auxiliar no processo de alfabetização de crianças de seis anos: os alunos demonstraram maior interesse e participação na realização das atividades;

aprimoraram a comunicação oral e visual, pois os sentidos foram estimulados por imagens, sons e movimento; demonstraram motivação, que é essencial para que o processo de ensino-aprendizagem aconteça; houve avanços na leitura e escrita conquistando uma nova leitura de mundo, agora de maneira letrada.

Além das observações durante a realização das atividades no laboratório de Informática, conseguimos evidenciar o progresso individual de cada criança no processo de alfabetização nas atividades de leitura e escrita realizadas em sala de aula e registradas no caderno de atividades e o registro, através de fotos, do envolvimento dos alunos na realização das atividades.

Como alguns professores desconhecem as potencialidades dos recursos educacionais digitais, esperamos que o trabalho desenvolvido estimule outros professores para incluir estes recursos no processo de alfabetização.

Desta forma, concluímos que os recursos educacionais digitais nos ajudaram no processo de alfabetização das crianças do primeiro ano. No entanto, diante da diversidade de recursos, se faz necessário que o educador tenha uma formação específica e adequada para que possa incluir estes recursos em suas práticas pedagógicas.

Portanto, nós alfabetizadores, não devemos nos permitir ficarmos atrelados somente a práticas pedagógicas tradicionais e o cotidiano da sala de aula e sim utilizarmos novas estratégias metodológicas e recursos rompendo as antigas práticas pedagógicas tradicionais, dando incentivo e oportunidade para a busca incessante do conhecimento.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CONFORTO, Débora. **Projetos Pedagógicos: A inclusão na prática educacional**. Material elaborado para o PROINESP - Curso de Formação em Serviço de Professores em Informática na Educação Especial, 2007.

CORDENONSI, A. Z.; MÜLLER, F. M.; DE BASTOS, F. da P. **Investigação-Ação no Ambiente AMEM: Relato de uma Experiência**. In: CONGRESSO NACIONAL DE AMBIENTES HIPERMÍDIA PARA APRENDIZAGEM, 3, 2008, São Paulo, **Anais...**, São Paulo, 2008. Disponível em: <http://www-usr.inf.ufsm.br/~andrezc/publicacoes/sbie.2008.pdf> Acesso em: 22 out. 2012.

DORNELLES, L. V. (2005). **Infâncias que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. Petrópolis: Vozes.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. 24.ed. São Paulo: Cortez, 1996.

FERREIRO, Emília & TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FREIRE, Paulo. **A Importância do Ato de Ler: em três artigos que se completam** 22 ed. São Paulo: Cortez, 1988. 80 p.

GARCIA, Paulo Sérgio. **Desafios da formação de professores em relação às tecnologias de informação e comunicação**. Revista Eletrônica Salto para o Futuro. Ano XVIII – Ano XXII - Boletim 6 - Junho 2012. Disponível em: <http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/173815Edu-digital.pdf>. Acesso em: 14 out. 2012.

HAWKINS, Jan. **O uso de novas tecnologias na educação**. Revista TB, Rio de Janeiro, 120:57/70, jan-mar, 1995.

JORDÃO, Teresa Cristina. **A formação do professor para a educação em um mundo digital**. Revista Eletrônica Salto para o Futuro. Ano XIX - Boletim 19 – Novembro/Dezembro 2009. Disponível em: <http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/173815Edu-digital.pdf>. Acesso em: 14 out. 2012.

LARA, Rafael da Cunha e QUARTIERO, Elisa Maria. **Impressões digitais e capital Tecnológico: O lugar das TIC's na formação inicial de professores**, ANPEd GT-16 Educação e Comunicação. Caxambu: 34ª Reunião da ANPEd, 2011.

MALDONADO, M. T. (1981). **Comunicação entre pais e filhos**. 10ª ed. Petrópolis: Vozes.

MALLMANN, Elena Maria. **Mediação pedagógica em educação à distância: cartografia da performance docente no processo de elaboração de materiais didáticos**. Tese de doutorado, Florianópolis: UFSC/CED/PPGE, 2008.

MOLL, Jaqueline. **Alfabetização possível: reinventando o ensinar e o aprender**. Porto Alegre: Ed. Mediação, 1996.

MORAN, O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - **uma leitura crítica dos meios**. Palestra proferida pelo Professor José Manuel Moran no evento - Programa TV Escola. Belo Horizonte e Fortaleza, 1999.

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento, um processo sócio histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.

PAROLIN, Isabel Cristina Hierro. **Pais e Educadores: quem tem tempo de educar?** Porto Alegre: Mediação, 2007.

PEREIRA, Lisandra Locatelli; CORDENONSI, André Zanki. **Softwares Educativos: Uma Proposta de Recurso Pedagógico para o Trabalho de Reforço das Habilidades de Leitura e Escrita com Alunos dos Anos Iniciais.** RENOTE V. 7 N° 3, dezembro, 2009. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13587/8556> Acesso em: 19 set. 2012

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro. José Olímpio, 2007.

QUEIROZ, Tânia Dias e MARTINS, João Luiz. **Pedagogia Lúdica: Jogos e brincadeiras de A a Z.** São Paulo, Rideel, 2002.

RODRIGUES, Sandra H.; ARAÚJO, Veronica. **Alfabetização na era digital: Olhos e ouvidos imaginários.** Abril, 2007. Disponível em: <http://www.abed.org.br/congresso2007/tc/426200732202PM.pdf> Acesso em 08 out. 2012.

TAROUCO, Liane M. R.; FABRE, Marie-Christine J. M.; TAMUSIUNAS, Fabrício. **R. Reusabilidade de objetos educacionais.** RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação. Porto Alegre, v.1, n.1, p.1-11, fev. 2003. Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/renote/fev2003/artigos/marie_reusabilidade.pdf Acesso em: 10 out. 2012.

VEIGA, Marise Schmidt. **Computador e Educação? Uma ótima combinação.** Petrópolis, 2001. **Pedagogia em Foco.** Disponível em: <http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/inedu01.htm>. Acesso em: 24 out. 2008.

Nome do autor: Vanessa Rigon – vanessa.rigon@uol.br

Nome do orientador: Ms. Mara Denize Mazzardo - maradmazzardo@yahoo.com.br

ANEXOS

Anexos I: Sites utilizados nas práticas com os alunos.

<http://www.escolagames.com.br/jogos/brincandoVogais/>

<http://www.escolagames.com.br/jogos/formasDesenhos/>

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=121>

<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=281>

<http://www.escolagames.com.br/jogos/fabricaPalavras/>

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/recursos.html>

<http://www.escolagames.com.br/jogos/aprendendoAlfabeto/>

<http://saberinterativo.com.br/OVA/ps2.html>

<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>

Anexos II: Registros Fotográficos das atividades realizadas, mediadas com os recursos educacionais digitais.

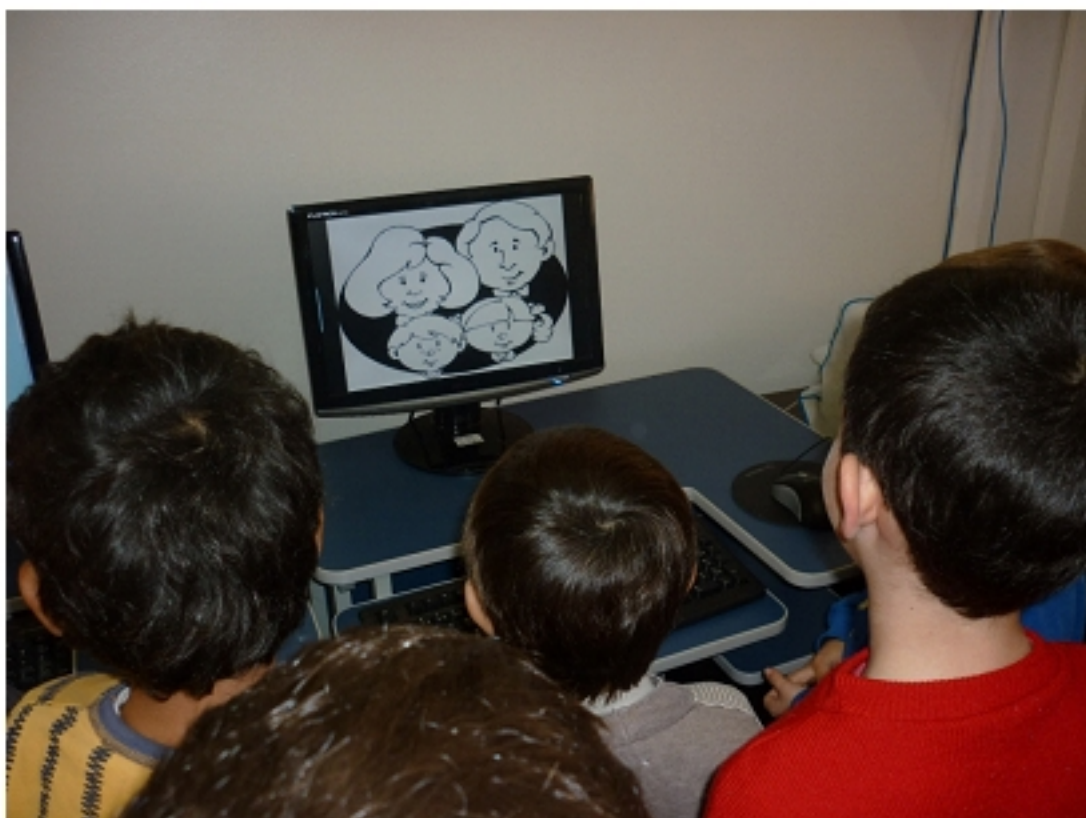


Figura 1 – Assistindo ao vídeo sobre família.



Figura 2 – Inclusão dos recursos educacionais digitais no processo de alfabetização.



Figura 3 – Atividades realizadas com jogos e softwares educativos.



Figura 4 – Alunos do primeiro ano do ensino fundamental no laboratório de informática.



Figura 5 – Atividades sobre letras iniciais de palavras.



Figura 6 – Atividades que trabalham o raciocínio lógico-matemático.



Figura 7 – Trabalhando com o alfabeto e letras iniciais de desenhos.