



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

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

PÓLO: São João do Polêsine

DISCIPLINA: Elaboração de Artigo Científico

30/10/2009

Softwares: potencializadores de aprendizagem no processo de letramento
Educational softwares: a increase learning resource in the literacy resource

SILVA, Izabel Vieira da¹
BOLZAN, Doris Pires Vargas²

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre as contribuições dos *softwares* educativos, como ferramentas lúdicas capazes de propiciar aprendizagem significativa no processo de letramento. A relevância desta temática reside na possibilidade de discutir sobre as práticas de ensino envolvidas na alfabetização de alunos com ingresso na escola aos seis anos de idade; assim como pela possibilidade de trazer contribuições para construção de ações pedagógicas que incentivem a criança a participação, interatividade, descobertas e a construção do conhecimento. Desta forma, têm-se como questionamentos norteadores do estudo: Como os *softwares* educativos podem contribuir no processo de construção da leitura e da escrita iniciais? Qual a relevância da utilização destes em práticas docentes de alfabetização? A partir dos estudos de Valente (2000), Moran (2007) entre outros, destaca-se o uso das tecnologias da informação e comunicação como instrumentos que viabilizam a ampliação das práticas de leitura e de escrita no contexto escolar. Sublinha-se, portanto, a utilização de softwares educativos como alternativa didática capaz de favorecer o processo de letramento na medida em que possibilitam acesso aos alunos a diferentes formas de leitura e de escrita, ampliando seus saberes lingüísticos. Ressalta-se, o papel do professor como mediador desse processo numa relação de interatividade com o objeto do conhecimento, pois ao planejar atividades lúdicas os alunos são desafiados a aprender brincando que é essencial nessa fase de desenvolvimento.

Palavras-chave: *Softwares* Educativos, Práticas Pedagógicas, Processo de Letramento.

ABSTRACT

This work pretends think about the contributions of educational softwares like playful artifacts capable to promote significant learning in the literacy process. The importance of this theme is on the possibility of discussions about pedagogical praxis involved to the teach read and write of students that enter in the school with six years old, as well as possible contribution for the construction of pedagogical actions which stimulate the participation, interaction and creative and

reflexive construction of knowledge in the children. They are guide questions of this study: how educational softwares can contribute to the process of read and write construction on the initial school years? What is the relevance of the educational softwares use in the teach read and write praxis? Starting from the studies of Valente (2000) and Moran (2007), among other authors, is emphasizing the use of informational and communicational technologies like mediums of expansion of the read and write praxis on school context. Therefore, is emphasized the use of educational softwares like didactic alternative capable to benefit the literacy process, in so far as permit the access of the students to different form of read and write, expanding their language knowledge. The conclusions emphasized the teacher like mediator in this process, as he plans and promote playful activities which guide the students to the construction of their knowledge.

Keywords: *educational softwares, pedagogical praxis, literacy process.*

INSERÇÃO TEMÁTICA

O Ensino Fundamental de Nove anos instituído pela Lei nº 11.274/2006 inclui crianças de Seis anos de idade no sistema educacional brasileiro, com o objetivo de oferecer maiores oportunidades de aprendizagem no período de ensino obrigatório e assegurar a todas as crianças que ingressando mais cedo no sistema de ensino, prossigam seus estudos alcançando maior nível de escolaridade.

A ampliação do Ensino Fundamental de oito para nove anos requer planejamento e diretrizes norteadoras para o atendimento integral das crianças em toda sua dimensão de infância. A proposta pedagógica nas instituições de ensino requer mudanças, pois é preciso dar atenção ao processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. É neste momento que a maioria inicia o processo de apropriação da língua escrita.

O desenvolvimento das capacidades lingüísticas de ler e escrever, falar e ouvir com compreensão, em situações diferentes das familiares, não acontece espontaneamente. Elas precisam ser ensinadas sistematicamente e isso ocorre com a mediação do professor (BRASIL, 2007).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), é o professor que tem condições de orientar o caminhar do aluno, criando situações interessantes e significativas, fornecendo informações que permitam a re-elaboração e a ampliação dos conhecimentos prévios, propondo articulações entre os conceitos construídos, para organizá-los em corpo de conhecimento sistematizados.

O desafio que se coloca para os primeiros anos da Educação Fundamental é garantir aos alunos a apropriação do sistema alfabético e condições que possibilitem o uso da língua nas práticas sociais de leitura e escrita. Para tanto, é necessário que a escola proporcione um ambiente alfabetizador que considera a curiosidade e o interesse

de aprender, com diferentes possibilidades para utilizar a leitura e escrita em situações significativas e prazerosas.

Nessa perspectiva, este estudo busca refletir sobre novas maneiras de ensinar e aprender mediante propostas pedagógicas mediadas pelas Tecnologias da Informação e Comunicação. A pesquisa é resultante das reflexões desenvolvidas no curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas à Educação, o qual teve como foco refletir sobre a integração das TICS nos processos de ensino e de aprendizagem.

Desta forma, pretendem-se problematizar acerca das contribuições dos *softwares* educativos como ferramentas lúdicas capazes de potencializar aprendizagens significativas no processo de letramento.

Este processo conduziu ao aprofundamento das questões envolvidas nas práticas pedagógicas em alfabetização, mais especificamente a utilização dos *softwares* na primeira série do Ensino Fundamental, tendo em vista a potencialidade destes recursos para viabilizar aprendizagem significativa no que se refere ao ensino da leitura e escrita.

As fontes de consultas foram artigos disponibilizados na *WEB*, em periódicos e sites especializados nas áreas da Educação, Psicologia e Tecnologia da Informação e Comunicação, caracterizando uma revisão bibliográfica sobre a temática em estudo.

O TRABALHO COM A CRIANÇA DE SEIS ANOS DE IDADE NO CONTEXTO DO ENSINO FUNDAMENTAL DE NOVE ANOS

O Ensino Fundamental de nove anos é uma política pública educacional afirmativa de equidade social, que visa assegurar a todas as crianças um tempo mais longo de convívio escolar com maiores oportunidades de aprendizagem, bem como a melhoria da educação brasileira.

Esta política torna obrigatória a matrícula das crianças a partir dos seis anos de idade, alterando a duração de oito para nove anos e estipulando o prazo até 2010 para que todos os estados e municípios brasileiros implantem o novo sistema.

Os sistemas de ensino ao ampliarem o Ensino Fundamental para nove anos precisam adequar o projeto pedagógico, os tempos e espaços às especificidades e singularidades da infância de maneira articulada ao pleno desenvolvimento nos aspectos físico, psicológico, intelectual, social e cognitivo. (BRASIL, 2006, p.9).

Assim, a inclusão das crianças no primeiro ano requer diálogo institucional e pedagógico entre os diversos níveis de ensino, principalmente entre a educação infantil e o Ensino fundamental. Pois é preciso garantir o direito à criança de aprender e brincar, ser curiosa, experimentar, criar, opinar, exprimir suas preferências e desejos, com oportunidades de viver novas aprendizagens.

Entretanto, a função da escola reside na capacidade de garantir o sucesso escolar de todos os seus integrantes, através do acesso ao conhecimento histórico e cientificamente construído de forma significativa.

Conforme Moraes, Albuquerque e Leal (2006) é preciso que a escola propicie ao aprendiz, e nas etapas iniciais, uma ajuda sistemática de interação com a língua de maneira reflexiva, automatizando seu uso.

Nesse sentido, uma prática inovadora de alfabetização implica a valorização do aluno em seu contexto e a articulação das várias áreas do conhecimento, com incentivo a construção do saber. Isso significa planejar atividades de leitura e de escrita que façam sentido para o aluno, viabilizando que ele utilize os conhecimentos que possui sobre a linguagem para construir novas aprendizagens.

Nesta direção, a relação entre oralidade e a escrita precisa ser considerada, tendo em vista que “a escrita transforma a fala e a fala influencia a escrita”. (BRASIL, MEC, 1997, p.52), portanto, o desenvolvimento destas habilidades não podem ser pensadas de modo desvinculado, ou seja, necessitam caminhar juntas no processo de alfabetização.

Essas novas concepções implicam em práticas de alfabetização nas quais o aluno se apropria dos mecanismos de leitura e escrita simultaneamente ao envolvimento com as práticas sociais do meio que está inserido.

Conforme Kleiman, (1995), Soares (1998) para atender a demanda atual, no que se refere ao ensino escolar, é necessário tornar o indivíduo hábil nas práticas de leitura e escrita, capaz de utilizar-se delas de diversos modos em seu meio social.

Nesse contexto, é o que diz Freire (2001) aprender a ler e escrever é aprender a ler o mundo, compreender o seu contexto numa relação dinâmica vinculando linguagem e realidade e, ser alfabetizado é tornar-se capaz de usar a leitura e escrita como meio de tomar consciência da realidade com ações transformadora.

Na pedagogia freireana (2008) as condições de verdadeiras aprendizagens são aquelas que os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo.

Destaca-se, portanto, a importância do papel do professor como criador, instigador, inquieto, rigorosamente curioso, humilde e persistente na tarefa de ensinar a pensar certo.

Neste processo, as formas de interações entre professor, aluno e objetos de aprendizagem precisam ser pautadas na valorização das experiências socioculturais dos alunos. Como afirma Freire :

Quando vivemos a autenticidade exigida pela prática de ensinar-aprender participamos de uma experiência total, diretiva, política, ideológica, gnosiológica, pedagógica, estética e ética, em que a boniteza deve achar-se de mãos dadas com a decência e com a seriedade (2008, p. 24).

Piaget (1987) ao destacar o papel ativo da criança no processo de aprendizagem sublinha a implicação das interações estabelecidas com os outros e com o objeto de conhecimento no processo de estruturação e reestruturação de esquemas mentais. Para Vygotski (1988), o conhecimento ocorre pelas relações entre o indivíduo e o mundo exterior desenvolvendo-se através da mediação social, em que a linguagem assume papel predominante. Desta forma, pode-se indicar a importância de refletir sobre os processos interativos envolvidos nas práticas alfabetizadoras.

As teorias construtivistas defendidas por Piaget (1987) e Vygotski (1988), destacam a interação como elemento fundamental da aprendizagem e desenvolvimento humano. Nessa perspectiva, o trabalho escolar no processo de alfabetização necessita garantir desde o início um contexto de ricas interações com os diferentes materiais escritos que circulam em nossa sociedade.

Para a compreensão do processo de aquisição da leitura e escrita, as pesquisas de Ferreiro (1986) contribuem ressaltando que a aprendizagem da língua escrita não é um processo mecânico, mas conceitual no qual a criança a partir dos contatos estabelecidos com os diferentes objetos escritos, elabora hipóteses sobre o que vem a ser a escrita, e o que ela representa em nossa sociedade.

A partir disso, evidenciam-se os estudos sobre letramento entendido como a condição que assume o indivíduo que utiliza da leitura e escrita para agir e conviver no seu contexto social numa relação dinâmica entre linguagem e realidade.

Nesta perspectiva, é possível destacar que a aprendizagem da leitura e escrita implica na organização de espaços que viabilizem a interação compartilhada dos sujeitos com as práticas de leitura e de escrita, tendo em vista que os alunos constroem conhecimentos a partir da discussão, do diálogo e da troca entre pares.

Para Vygotski, (1987) a colaboração entre seus pares durante a aprendizagem pode ajudar a desenvolver estratégias e habilidades gerais de solução de problemas através da internalização do processo cognitivo implícito na interação e na comunicação.

Sabe-se que o processo de compreensão da escrita não pode mais restringir-se ao exercício de aprender a codificar e decodificar a escrita, mas é preciso compreendê-la no seu processo histórico e no seu contexto de funcionamento.

Logo, o desenvolvimento da língua materna no contexto escolar, necessita considerar o educando como um “sujeito ativo que constrói habilidades e conhecimento da leitura e escrita na interação com os outros e com a própria língua como objeto do conhecimento” (SOARES, 2004, p.103). Nesse sentido pensar no processo de alfabetização implica considerar os movimentos entre aprendentes e ensinantes que constroem hipóteses e concepções a partir das interações produzidas nos espaços escolares.

APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA MEDIADAS PELAS TICS

Com a inserção das tecnologias da informação e comunicação na educação, ampliam-se as perspectivas em relação à interação e construção do saber colaborativo, o qual se evidencia o desenvolvimento das diferentes habilidades de ler, escrever e interpretar textos, tendo em vista as exigências geradas pelas informações com novas oportunidades de comunicação.

Para Almeida :

O advento das tecnologias da informação e comunicação resultantes da junção entre informática e telecomunicações, gerou novos desafios e oportunidades para a incorporação das TICS na escola em relação à representação de idéias. (2005, p.7).

Dessa maneira, o ingresso da criança ao mundo da leitura e da escrita ganha novos aliados com os *softwares* que articulam sons e imagens, contribuindo para estimular o gosto de aprender a ler e escrever.

Surge um novo espaço a escrita digital na tela do computador. Soares (2002) destaca que a tela como espaço de escrita traz não apenas novas formas de acesso à informação, mas também novos processos cognitivos, novas formas de conhecimento,

novas maneiras de ler e escrever, enfim, um novo letramento. Isto é, um novo estado ou condição para aqueles que exercem práticas de escrita e de leitura na tela.

De acordo com Lévy (1999, p.17), letramento digital é o conjunto de técnicas, materiais, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do Ciberespaço, é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores.

Nesta perspectiva, destaca-se a necessidade de propostas educacionais que contemplam momentos de interação com as TICS de forma significativa, contextualizada e objetivos definidos, onde o computador é utilizado como uma ferramenta de interação entre o aluno, o professor e o conhecimento.

Nesse sentido Lévy afirma que:

Já no começo do século XXI, as crianças aprenderão a ler e escrever com máquinas editoras de texto. Saberão servir-se dos computadores como ferramentas para produzir sons e imagens. Gerirão seus recursos audiovisuais com o computador, pilotarão robôs (...). O uso dos computadores no ensino prepara para uma nova cultura informática. (1998, p.29).

A inclusão digital possibilita a comunidade educacional aprender a utilizar estas tecnologias para o ingresso na sociedade tecnológica. O professor não pode ficar fora deste mundo virtual que seus alunos dominam. Mas cabe a ele direcionar suas aulas, aproveitando o que a internet pode oferecer de melhor.

De acordo com Moran:

Hoje, não basta ter um laboratório na escola para acesso pontual a internet durante algumas aulas. Todos os alunos, professores e comunidade escolar precisam de acesso contínuo a todos os serviços digitais, para estar dentro da sociedade da informação e do conhecimento. (1996, p.10)

O aluno precisa aprender a utilizar o teclado, as interfaces gráficas, comunicar-se através da internet e vivenciar práticas sociais de uso da linguagem, contribuindo para um novo modo de estar e ser na sociedade.

Nesse sentido, a inclusão de alunos num ambiente informatizado propicia a motivação e o envolvimento nas atividades lúdicas, propostas com interfaces desafiadoras. A interação com o computador possibilita que o aluno manipule e adquira conceitos, desenvolvendo estruturas mentais. A aprendizagem ocorre com a interação e colaboração entre a criança, entre elas e o professor.

Dentre os recursos tecnológicos disponíveis, a utilização dos *softwares* educativos³ pode ser indicado como uma ferramenta capaz de potencializar o processo de alfabetização, a medida em que viabiliza o acesso dos alunos a diferentes formas de leitura e escrita, ampliando seus saberes lingüísticos a partir do uso reflexivo da língua nas mais variadas situações de seu funcionamento.

Acredita-se que os programas computacionais podem ser instrumentos valiosos para auxiliar a criança no seu processo de compreensão da linguagem escrita, numa perspectiva diferente das realizadas pelo ensino tradicional. É possível estimular a leitura e escrita com atividades de *softwares* interessantes numa perspectiva construtivista, pois além de serem atrativos, podem despertar motivação, curiosidade, iniciativa e autoconfiança.

No entanto, o uso dos *softwares* educativos demanda o desenvolvimento de novas competências aos professores, para isso devem estar habilitados, com domínio da tecnologia, capazes de adotar uma metodologia adequada à realidade educacional. Pois ele é o mediador do conhecimento-aluno-computador.

Segundo Sampaio e Leite (2000, p.36), “existe a necessidade da alfabetização tecnológica do professor para que ele reconheça a importância de utilizar esses novos recursos em suas práticas educativas, e principalmente o desenvolvimento de uma consciência crítica para o uso desses recursos”.

Desta forma destaca-se a necessidade da organização de um ambiente cooperativo, onde o professor conheça as potencialidades e as experiências anteriores dos alunos e organize situações significativas de aprendizagem, colocando-se também como aprendiz.

SOFTWARES EDUCATIVOS: CONSTRUÇÃO DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Os jogos e as brincadeiras contidos nos *softwares* podem enriquecer o processo ensino e aprendizagem, com a finalidade de desenvolver criatividade e reflexão. Os jogos digitais são ricos em linguagem visual, pois apresentam informações, movimentos, cores, sons, possibilidades de criar e recriar na execução destes, o qual motiva o aluno a brincar sem perceber que esta aprendendo. Explorar o universo lúdico das crianças é uma forma de envolvê-las diretamente no processo de letramento.

As crianças sentem-se motivadas a usar sua inteligência nos jogos, pois querem superar os obstáculos, procurando jogar cada vez melhor e obter a vitória, assim possibilitando a auto-descoberta, a assimilação e a integração com o mundo por meio de relações e suas próprias vivências. (RAMOS, RIBEIRO e SANTOS, 2007, p.40).

Atualmente para auxiliar no processo de letramento, os jogos educativos são utilizados para incentivar o processo de aprendizagem, pois além de atrativos, desperta a curiosidade e autoconfiança potencializando o interesse em aprender. Na brincadeira a criança expressa à compreensão do mundo, estabelece laços sociais, cultiva sentimentos afetivos e atitudes solidárias.

De acordo com Borba (2007) a criança vivência o seu cotidiano através da brincadeira, onde representa o mundo social em que vive. O desejo de brincar com o outro é oportunidade que as crianças têm de viverem em grupo.

Os estudos baseados numa visão histórica e social do desenvolvimento infantil apontam o brincar como um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotski (1991), o brincar é uma atividade humana criadora na qual a imaginação e a fantasia interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros. Através das diferentes linguagens a criança se expressa, compartilha experiências com cooperação e colaboração.

Leal, Albuquerque e Rios (2005, p. 80) “lembram que brincar com a língua faz parte das atividades que realizamos fora da escola desde muito cedo”. Trava-línguas, cantigas e rimas podem fazer parte do universo infantil.

Assim, o desenvolvimento de atividades e jogos envolvendo estes desafios poderá ser uma boa estratégia de exploração das construções infantis, quanto mais motivada para aprender brincando, maior será o seu desenvolvimento cognitivo.

Nesse sentido estes jogos e brincadeiras podem proporcionar a reflexão sobre os princípios do sistema alfabético, tendo em vista que possibilitam as crianças manipularem unidades sonoras da linguagem.

Entretanto, além de ter uma enorme quantidade de jogos e brincadeiras digitais é preciso ter educadores que saibam selecionar, construir com seus alunos e utilizar esses recursos de forma adequada.

Um *software* educativo com função lúdica e didática, precisa ser escolhido de acordo com as proposta pedagógicas de ensino, com bases metodológicas que oriente o processo através da interação, motivação e descoberta.

De acordo com Valente (1999, p.71), “os tipos de *softwares* educativos usados no ensino podem ser classificados de acordo com objetivos pedagógicos. Cada um deles com características que pode favorecer o processo de construção do conhecimento”. Este autor apresenta um conjunto de definições referentes a softwares, os quais apresentaremos a seguir:

Softwares Tutoriais: Estes programas transmitem informações pedagogicamente organizadas, apresentam atividades com estímulos de imagens, sons e animações. O aluno acompanha uma seqüência ou pode escolher entre as opções a que deseja estudar. A dificuldade está em compreender o processo cognitivo que o aluno realiza enquanto executa a atividade mecânica, neste caso é estímulo versus resposta. Os tutoriais possuem baixa interatividade, para que ocorra a aprendizagem é necessária a intervenção do professor com questões problematizadoras, para que se transforme em conhecimento. (VALENTE, 1999)

Exercício e práticas: São programas com a finalidade de exercitar conteúdos conhecidos. O aluno realiza as questões apresentadas, o resultado é conferido pelo computador e às informações são memorizadas. Para acontecer a construção do saber é necessário a intervenção do professor. (VALENTE, 1999)

Ainda para Valente (1999) *Softwares* de programação: São recursos que utilizam a linguagem de programação, aos quais os comandos servem para executar tarefas com objetivos definidos. Nestes programas o aluno precisa conhecer os comandos para executar uma determinada tarefa no computador.

Processadores de textos: São softwares para edição de textos, que auxiliam a expressão escrita. Este recurso precisa da mediação do professor para que o aluno obtenha, a partir desta ferramenta, melhores resultados na aprendizagem. São programas voltados para aplicações específicas. (VALENTE, 1999)

Multimídia e Internet: A multimídia oferece combinações de textos, imagens e sons. Ambas necessitam a intervenção do professor para acontecer à construção do conhecimento. Ao navegar num sistema de programas construídos, o aluno seleciona informações, pode refletir sobre os resultados obtidos com compreensão. A construção do conhecimento dependerá da forma que a multimídia será utilizada.

Simulação e Modelagem: Estes softwares permitem a simulação de situações reais em que alunos vivenciam experiências virtuais. Na simulação é o professor que decide e propõe condições aos alunos para melhor compreender, elaborar hipóteses, descobrir soluções sobre o fenômeno estudado. (VALENTE, 1999)

Na modelagem o fenômeno é construído pelo aluno, que utiliza os recursos do computador para executá-lo. É importante criar situações para que o aluno se envolva em experiências reais e que aprenda a fazer a transição entre simulação e o fenômeno no mundo real. (VALENTE, 1999)

Jogos: São programas que propiciam diversão e entretenimento, geralmente são úteis à construção do conhecimento. Ao jogar o aluno elabora hipóteses, desenvolve o raciocínio e habilidades de organização, pois propicia situações desafiadoras no processo de aprendizagem. (VALENTE, 1999)

Esses tipos de *softwares* educativos podem influenciar na maneira como os professores avaliam e escolhem para enriquecer suas práticas pedagógicas. O software escolhido deve estar integrado a um projeto de ensino para que professor e aluno num processo interativo juntos continuem aprendendo.

Nesse sentido Tajra (2001) afirma que o professor precisa conhecer os recursos disponíveis dos programas escolhidos para suas atividades de ensino, somente assim ele será capaz de realizar aulas dinâmicas, criativas e seguras. Ir para um ambiente de informática sem ter o conhecimento dos diferentes programas, é o mesmo que dar aula sem planejamento e sem idéia do que fazer.

É preciso que o professor tenha conhecimento na área tecnológica, para aproveitar a qualidade de um *software* educativo e avaliar de acordo com alguns critérios tais como: objetivos definidos, vocabulário adequado aos alunos, atividades com correção ortográfica, clareza nos textos, *feedback*, execução fácil, ao qual propiciam a construção de conhecimentos.

Para constatar a qualidade dos *softwares* existem diversos modelos de fichas de avaliação disponíveis na *web* com questões que abordam os aspectos técnicos, didáticos e pedagógicos.

Assim Valente afirma:

É fundamental que o software seja avaliado em uma situação prática de uso. É a prática do professor com seus alunos que deve orientar a escolha do mesmo. A dinâmica do trabalho pode conferir ao software um papel significativo no processo de ensino e aprendizagem de acordo com suas metas e intenções (1999, p.88).

Neste sentido, a escola precisa estar atenta ao processo de organização pedagógica atendendo as demandas da sala de aula.

DIMENSÕES CONCLUSIVAS

O Ensino Fundamental de nove anos com início aos seis anos compreende um tempo maior de convívio escolar e possibilidades para o desenvolvimento integral, onde as crianças vivenciem experiências de ensino com qualidade o que implica assegurar um processo educativo repleto de afetividade e descobertas do mundo .

Pensar na inclusão de crianças com seis anos no ensino fundamental é construir propostas pedagógicas com objetivo de atender as especificidades da infância explorando o seu universo lúdico.

Portanto, a Escola necessita ser espaço de inovação e experimentação, propiciando ambiente alfabetizador com diferentes possibilidades de desenvolvimento individual e coletivo privilegiando a imaginação, curiosidade, o vínculo afetivo, para que a criança se aproprie com segurança do sistema da escrita alfabética e avance em sua trajetória de letramento.

É preciso considerar que o ambiente educativo rico e desafiador pode oferecer ao professor, maiores condições para valorizar as diferenças individuais, ritmo próprio dos alunos, oportunizando aos mesmos situações de aprendizagem, tornando mais dinâmica e efetiva a ação pedagógica.

Desta maneira, destacamos a importância de inserir as tecnologias de informação e comunicação no processo de alfabetização, pois o que irá determinar a informática como estratégia de mediação para o letramento é a competência do professor ao utilizar uma metodologia de ensino que garanta que os alunos estejam envolvidos em práticas de leitura e escrita.

É necessário considerar que o computador pode ser excelente instrumento auxiliar para o trabalho pedagógico, mas precisa ser usado coerentemente com o projeto pedagógico, definido e implementado pelo coletivo dos professores da escola, para atender os objetivos dos primeiros anos do Ensino Fundamental.

.A partir dessas considerações, é possível destacar o uso de *softwares* educacionais, como ferramentas capazes de propiciar a aprendizagem significativa no processo de letramento, desde que sua utilização seja pautada na construção do conhecimento, tendo em vista que não é qualquer software que irá garantir a

aprendizagem, mas sim, a clareza sobre as interações que mais favorecem o processo de aquisição da leitura e da escrita, para que o professor possa fazer uso destas ferramentas de forma crítica relacionando a tecnologia a sua proposta de ensino.

Assim, o professor necessita envolver-se num processo de formação continuada, que se realiza na articulação entre a exploração da tecnologia computacional, a ação pedagógica com o uso do computador e as teorias educacionais.

Vale destacar, que os *softwares* educativos são programas que visam atender as necessidades conforme o nível de aprendizagem. Um *software* bem escolhido e utilizado de forma adequada oferece múltiplas situações de leitura e escrita com atividades de entretenimento, informação e ludicidade permitem a tomada de decisão, garante a participação e colaboração. Na internet existem sites com inúmeras possibilidades para buscar um *software* educativo que contemple os objetivos pretendidos.

Logo, os jogos de alfabetização informatizados podem favorecer a apropriação do código escrito, as crianças estabelecem relações com as imagens, explorem os recursos do programa de maneira criativa, aprendendo enquanto brinca. É através dos jogos que ela aprende a agir e conviver, desenvolvendo a linguagem, o pensamento, a concentração e novas formas de comunicação e informação.

Espera-se que o professor como mediador do processo de alfabetização utilize as tecnologias de informação e comunicação como ferramenta para auxiliar as práticas pedagógicas. Considera-se que os *softwares* educativos podem tornar as aulas criativas, motivadoras, dinâmicas para estimular os alunos a descobertas e aprendizagens significativas, viabilizando habilitá-los de modo efetivo para os diferentes usos na produção da leitura e escrita, favorecendo a expressão por meio das diferentes linguagens.

¹ Professora Estadual dos Anos Iniciais, Especializanda do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação aplicadas à Educação.

² Professora Doutora do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação aplicadas à Educação.

³ Software educacional ou educativo é todo programa de computador desenvolvido especialmente para ser utilizado no contexto educacional (CHAVES, 2009).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M.E.B. MORAN, J.M.(orgs.). **Integração das Tecnologias na Educação**. Brasília: Secretaria de Educação à Distância, 2005.

BORBA, A.M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. Brasil, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade. 2º ed. Brasília, 2007, p.33-45. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund9anobasefinal.pdf>> Acesso em: 29 abr 09.

BRASIL. MEC. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa**. 2ª Ed. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1997.

BRASIL. Lei nº 11.274,6 de fevereiro de 2006. **Brasil. Diretrizes e bases da Educação Nacional para o Ensino Fundamental de Nove Anos**. Disponível em <WWW.senado.gov.br>. Acesso em: 19 jun.2009.

BRASIL, UEPG. **Pró-letramento: Alfabetização e Linguagem**. Programa de Formação continuada de professores dos anos/séries iniciais do Ensino Fundamental. Brasília: 2007-UEPG; SEB/SEED/MEC

CHAVES, E. **O que é software educacional**. Disponível em <<http://www.chaves.com.br/TEXTSELF/EDTECH/softedu.htm>> Acesso: 16 set.2009.

FERREIRO, E. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FREIRE, P. **Educação e Mudança**. 24. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à Prática educativa**. 38.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

KLEIMAN, A.(org.). **Os significados do Letramento: uma nova Perspectiva sobre a Prática social da escrita**. Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, 1995, p.15-61.

LEAL, T.F.; ALBUQUERQUE, E.B.C.; RIOS. T. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?)**. In. MORAIS, A.G.; ALBUQUERQUE, E.B.C.; LEAL, T.F. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Editora Autêntica 2005.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LÉVY. P. **A Inteligência Coletiva: por uma Antropologia do Ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.

MORAIS, A. ;ALBUQUERQUE, E. e LEAL. T. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2006 a.pp. 29-45.

MORAN, J.M. **A educação que desejamos- novos desafios e como chegar lá.** Campinas, São Paulo, 2007. <www.eca.usp.br/prof/moran/libertadora.htm> Acesso em: 19 jun.2009.

PIAGET, J. **O Nascimento da inteligência na Criança.** 4 ed. Rio de Janeiro: Guanabara,1987.

RAMOS, D.C.; RIBEIRO, S.M. & SANTOS, Z.A.G. **Os jogos no desenvolvimento da criança** in. ROSA, A. (org.). **Lúdico & Alfabetização.** 5ª edição, Curitiba, Juruá Editora, 2007.

SAMPAIO, M. N.; LEITE, L. S. **Alfabetização tecnológica do professor.** 3 ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

SOARES, M.B. **Alfabetização e Letramento: As muitas Facetas.** São Paulo, editora Contexto, 2004. Disponível em: <www.anped.org.br/reunioes/26/outrostextos/semagdasoares.doc> Acesso em: 6 jul 2009.

TAJRA, S. F. **Informática na Educação: Novas Ferramentas Pedagógicas para o Professor na Atualidade.** 3. Ed.rev.atual. São Paulo: Érica, 2001.

VALENTE, J.A. **O computador na Sociedade do Conhecimento.** Coleção Informática para mudança na Educação. Campinas, Unicamp/Nied, 1999. Disponível em <<http://escola2000.net/eduardo/textos/proinfo/livro02-Jose%20valente%20aliipdf>>. Acesso em: 13 abr.2009.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.; L,Alex N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.* São Paulo: Ícone e Edusp, 1988.

VYGOTSKY, L.S **A Formação Social da Mente.** São Paulo:Martins Fontes, 4 Ed.1991.

Izabel Vieira da Silva: izabelvs@gmail.com

Doris Pires Vargas Bolzan: dbolzan19@gmail.com