

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**PRÁTICAS INOVADORAS: O USO DE SOFTWARES
EDUCATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO**

ARTIGO DE ESPECIALIZAÇÃO

Roselaine de Oliveira Bisognin

**Faxinal do Soturno, RS, Brasil
2014**

PRÁTICAS INOVADORAS: O USO DE SOFTWARES EDUCATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO

Roselaine de Oliveira Bisognin

Artigo apresentado ao Programa de Pós- Graduação Especialização em Mídias na Educação, na Universidade Federal de Santa Maria como requisito parcial para a obtenção do grau de **Especialista em Mídias na Educação.**

Orientador: Prof. Dr. Andre Zanki Cordenonsi

**Faxinal do Soturno, RS, Brasil
2014**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE TECNOLOGIA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

A comissão examinadora, abaixo assinada, aprova o artigo de Especialização

**PRÁTICAS INOVADORAS: O USO DE SOFTWARES
EDUCATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO**

elaborada por
Roselaine de Oliveira Bisognin

como requisito para a obtenção do Grau de **Especialista em Mídias na Educação**

COMISSÃO EXAMINADORA:

Orientador: Prof. Dr. Andre Zanki Cordenonsi

Prof^a. Dr^a. Ana Trindade Winck

Prof^a. Dr^a. Lisandra Manzoni Fontoura

Faxinal do Soturno, 19 de dezembro de 2014.

PRÁTICAS INOVADORAS: O USO DE SOFTWARES EDUCATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO¹

Roselaine de Oliveira Bisognin²

Andre Zanki Cordenonsi³

Resumo:

Esse artigo trata do uso das mídias na educação escolar, neste caso o uso dos softwares educativos em atividades didáticas nos anos iniciais, tendo em vista possibilitar um maior suporte pedagógico para a ampliação da aprendizagem no processo de alfabetização. O uso desta ferramenta visa a ampliação da aprendizagem dos educandos através de uma abordagem pedagógica que tem como base a pesquisa ação e utiliza-se da exploração e do acompanhamento dos estudantes frente ao uso do computador e seus aplicativos como um recurso auxiliar do processo de ensino-aprendizagem no primeiro ano de alfabetização. Vivemos em uma sociedade digital, e buscar fazer o uso inteligente do computador na educação tendo em vista novos horizontes de formação para leitores críticos e criativos, com capacidade de refletir, trabalhar em equipe, conhecer o seu próprio potencial intelectual e o do outro faz-se necessário para que o educando possa construir e desenvolver tais competências. Então podemos garantir que o uso dos softwares na alfabetização é sim um grande aliado no processo de ensino-aprendizagem não só por sua atratividade e potencial pedagógico, mas pelo seu potencial de inclusão das camadas sociais menos favorecidas socialmente.

PALAVRAS-CHAVE: Educação; Softwares Educativos; Alfabetização.

¹ Práticas inovadoras: O uso de softwares na alfabetização

² Professora dos Anos Iniciais na Rede Pública de Faxinal do Soturno; Especializanda em Mídias na Educação - UFSM/UAB – roselaineoliveirabi@hotmail.com

³ Professor Doutor do Departamento de Documentação da Universidade Federal de Santa Maria - andrezc@inf.ufsm.br

INNOVATIVE PRACTICES: THE USE OF EDUCATIONAL SOFTWARE IN LITERACY

Roselaine de Oliveira Bisognin²

Andre Zanki Cordenonsi³

ABSTRACT:

This paper deals with the use of media in education, in this case the use of educational software in educational activities in the early years, with a view allowing greater pedagogical support for the expansion of learning in literacy. Use of this tool is aimed at expanding the students' learning through a pedagogical approach that is based on action research and is used in exploration and monitoring of the students with the use of computers and their applications as an auxiliary feature of the teaching process -learning in the first year of literacy. We live in a digital society, and seek to make intelligent use of computers in education with a view to forming new horizons for creative and critical readers, with ability to reflect, work as a team, know their own intellectual potential and the other faz- if necessary so that the student can build and develop such skills. So we ensure that the use of the software in literacy is rather a great ally in the teaching-learning process not only for its attractiveness and teaching potential, but because of its potential inclusion of social groups disadvantaged socially.

KEYWORDS: Education ; Educational software ; Literacy.

¹ Innovative practices: The use of software in literacy

² Teacher of the Initial Years in the Public Network of Faxinal do Soturno; Specialization in Media in Education - UFSM / UAB - roselaoliveirabi@hotmail.com

³ Professor of the Documentation Department of the Federal University of Santa Maria - andrezc@inf.ufsm.br

1. INTRODUÇÃO

O computador é mais um instrumento de aprendizagem que vem causando um grande impacto no ambiente educativo nacional e internacional. Este recurso traz para o cotidiano escolar, novas perspectivas de acesso ao conhecimento universal no processo de ensino- aprendizagem possibilitando um amplo campo de possibilidades no processo de alfabetização.

A incorporação da informática na educação tem assumido cada vez mais um papel de destaque, pois cria condições para os educandos construírem seu conhecimento ao mesmo tempo em que proporciona sua inclusão digital e social. Sendo assim, não se pode mais pensar em uma sociedade onde os recursos da informática não estejam presentes.

O uso do computador e os seus aplicativos na prática pedagógica como um instrumento de aprendizagem visa contribuir com a prática pedagógica no processo de alfabetização, a partir de estratégias diversificadas que fortalecem a inclusão digital.

É importante ressaltar que os softwares educativos são ferramentas que precisam estar continuamente atreladas aos recursos teórico-metodológicos e não devem ser utilizados de maneira indiscriminada.

O computador e as suas ferramentas ajudam a criar espaços de aprendizagens atrativas, dinâmicas e significativas. Trata-se de recursos que contribuem para novas possibilidades de interação, incorporando diferentes formas de aprender e ensinar.

Este estudo tem como objetivo viabilizar o uso do computador e dos softwares educativos, bem como a inclusão digital dos educandos das comunidades carentes através de atividades criteriosamente selecionadas a fim de aproveitar todas as potencialidades dos softwares como intercessores no processo de alfabetização.

Os softwares ainda são muito pouco explorados no contexto educativo, e esta ferramenta educativa é um importante instrumento capaz de impulsionar o processo de alfabetização e abranger capacidades que propulsionam a evolução da aprendizagem dos educandos ao longo da nossa prática pedagógica de modo global.

O computador é uma ferramenta muito rica que funciona como agente nas mediações entre pensamento e ações humanas, para assim perceber a sua capacidade de produzir resultados significativos que emanem o fortalecimento do processo de alfabetização dos educandos envolvidos. Busca-se averiguar o uso de softwares na alfabetização e a inclusão digital em comunidades carentes,

estabelecendo critérios para a seleção de aplicativos de alfabetização para explorar as potencialidades dos softwares em situações problemas; e por fim analisar a utilização dos softwares na alfabetização.

O computador é um grande recurso pedagógico e o seu uso pode ampliar ainda mais a aprendizagem dos educandos, por isso faz-se necessária a presente pesquisa; pois os jogos interativos não são somente brincadeiras, são novas formas de ensinar e aprender de forma dinâmica e motivadora. Deste modo, os softwares escolhidos foram utilizados com o objetivo de simular, assessorar e educar com o uso das tecnologias favorecendo a inclusão digital e os aspectos cognitivo, afetivo, social e psicomotor.

2. MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Em uma sociedade tecnológica o aprender envolve muito mais do que um simples impulso humano, versa sobre a habilidade de desenvolvermos novas respostas perante os desafios e oportunidades e a capacidade de aprender a aprender, a partir do estímulo, observação e da comunicação.

A integração da informática na prática pedagógica requer uma exploração sistemática do professor e do estudante, ajustada por uma metodologia articulada e planejada que tem um fim específico, no caso desta pesquisa, a alfabetização.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação, do MEC lei 9394/96 estabelece uma base nacional comum e uma parte diversificada. Portanto, a prática pedagógica agregada ao uso do computador e seus aplicativos vai ao encontro dos anseios de uma sociedade digital. Desta forma, vem atender as características locais e regionais, e torna-se um meio de propiciar a oportunidade de aprender de modo atrativo e interativo, inclusive aos educandos menos favorecidos socialmente.

Aprender, na sociedade atual, supõe estudar ao longo de toda a existência, pois a nossa sociedade esta em permanente evolução e transformação, por isso faz-se necessário que o ambiente escolar esteja preparado para receber crianças e jovens em um sistema educativo que não se detenha em apenas memorizar, mas esteja preocupado em tornar o educando o sujeito do próprio processo de ensino-aprendizagem.

A educação perante a sociedade atual precisa possibilitar novos instrumentos e possibilidades

de expandir o saber com projetos interdisciplinares e pluridisciplinares criando novas formas de aprender.

A interdisciplinaridade visa romper as fronteiras entre as disciplinas, pois versa a integração de dois ou mais componentes curriculares, uma vez que tal postura garante a construção do conhecimento de maneira global propiciando a construção de um espaço educativo participativo; num sentido progressista e libertador, estabelecendo uma relação direta e pessoal com a aquisição do saber a fim de promover avanços na produção de novos conhecimentos.

A pluridisciplinaridade não versa apenas uma disciplina, mas várias ao mesmo tempo havendo uma maior cooperação e diálogo entre as disciplinas a partir de relações que se estabelecem entre si. Deste modo, o uso de softwares educativos na educação tem como meta, introduzir o computador na vida dos educandos desde pequenos, tornando-se um modo agradável e diferente de aprender.

O educando tem a possibilidade de explorar esta ótima ferramenta de aprendizagem com atividades voltadas a exploração de letras, números, jogos, textos, histórias e pesquisas de maneira lúdica, criativa e atrativa, estimulando um aprendizado envolvente e assim, motivar o interesse em aprender.

Para Moran (2006), a educação escolar necessita compreender e incorporar as novas linguagens, desvendando os seus códigos para ter a competência de conter as suas probabilidades de expressão e possíveis manipulações.

A presença das tecnologias digitais em nossa cultura contemporânea cria novas possibilidades de expressão e comunicação. Cada vez mais elas estão fazendo parte do nosso cotidiano e, assim como a tecnologia da escrita, também devem ser adquiridas. Além disso, as tecnologias digitais estão introduzindo novos modos de comunicação, como a criação e o uso de imagens, de som, de animação e a combinação dessas modalidades. Tais facilidades passam a exigir o desenvolvimento de diferentes habilidades, de acordo com as diferentes modalidades utilizadas, criando uma nova área de estudo, relacionada com os diferentes tipos de letramento - digital (uso das tecnologias digitais), visual (uso das imagens), sonoro (uso de sons), informacional (busca crítica da informação) - ou os múltiplos letramentos, como têm sido tratados na literatura (VALENTE, 2010).

Segundo Valente (1997) ao analisar sistema computacional com intenções educacionais deve-se levar em consideração o contexto pedagógico do uso. Desta forma, um software não deve ser tido como bom ou ruim dependendo do contexto em que vai ser utilizado, mas ser capaz de qualificar o software a partir do papel do computador neste contexto. Implicando assim, a

aprendizagem através do ponto de vista de dois polos: a promoção do ensino ou a construção do conhecimento pelo educando (VALENTE, 1997).

O acesso de todos às tecnologias como uma forma paliativa pode ser propiciado pelo poder público e assim, neutralizar tentativas e projetos autônomos; e oferecer melhores condições de acesso aos pobres, auxiliando a contrabalancear o poder dos grupos empresariais e assim, neutralizar tentativas e projetos autônomos.

Por fim, utilizar as novas tecnologias na alfabetização requer um trabalho árduo e criativo; e aprender a integrar as mídias pode mudar a modo de desenvolver o contexto educacional . Certamente validar novas metodologias que contribuam para a alfabetização na sociedade atual, possibilita a disseminação da informação, comunicação e a aprendizagem frente às transformações de uma sociedade livre.

2.1. Informática na educação

A capacitação dos profissionais de educação é de suma importância para que o processo de ensino-aprendizagem subsidiado pelas tecnologias possa ser efetivado com qualidade, pois a simples presença de tecnologias nas salas de aulas não pode ser vista por si só como uma mudança pedagógica.

Do ponto de vista do estudante, o computador é uma forma divertida de aprender e os experimentos que os educandos fazem no mundo virtual podem se tornar efetivamente um importante recurso para contexto social em que ele esta inserido.

A escola deve permitir que os educandos que participam deste processo não só uma boa formação, mas o acesso ao conhecimento que dê subsídios para a coautoria dos educandos na construção de uma educação interativa, significativa, contextualizada, democrática e igualitária.

Hoje, em pleno século XXI, estamos rodeados pelas tecnologias e pelas mudanças que elas acarretam no mundo, precisamos pensar em uma escola que forme cidadãos capazes de lidar com o avanço tecnológico, mas principalmente sejam coparticipes dele e de suas consequências.

O software tem como característica principal o modo como ele consegue beneficiar o processo de ensino-aprendizagem do estudante levando-o a construir o conhecimento relacionando o conteúdo da disciplina trabalhada proporcionando uma maior relação de reciprocidade com o usuário, sendo que

o educando é o principal sujeito a ser instigado e provocado para novas descobertas e curiosidades.

Conceber a aprendizagem através de jogos de computador é algo ainda considerado muito novo no campo educacional, mas nos últimos anos tem aumentado muito as discussões e os estudos sobre a utilização da informática como um recurso auxiliar de educadores sendo introduzidos de modo gradativo nas instituições escolares.

As hipóteses do processo de aquisição da leitura e escrita mencionados são hipóteses infantis segundo o livro a psicogênese da escrita de Emília Ferrero e Ana Teberosky(2012).

Hipótese pré-silábica: a criança ainda não compreende que existe relação entre a escrita e a pauta sonora; desta forma ela pode utilizar-se de letras, desenhos, números, símbolos e desenhos para elaborar as suas próprias representações mentais sobre a escrita alfabética estabelecendo relações que produzem características de objetos ou seres com poucas ou muitas letras.

Hipótese silábica: a criança faz a correspondência entre a quantidade de letras com o número de sílabas orais de palavras, muitas vezes fazem a correspondência som-grafia no início ou no final das palavras, colocando uma letra por sílaba apenas.

Hipótese silábico-alfabética: nesse estágio de desenvolvimento a criança começa a perceber que uma única letra não é mais suficiente para representar, registrar as sílabas e em alguns momentos ela acaba colocando uma sílaba correta e na outra sílaba apenas uma letra. Desta forma ela oscila ora ela coloca apenas uma letra para notar as sílabas das palavras, ora mais de uma letra, estabelecendo uma relação grafofônica.

Hipótese alfabética: neste momento a criança já compreende o que ela escreve e passa a representar cada fonema com um signo gráfico fazendo a correspondência entre sons menores que as sílabas, ou seja, seus fonemas e grafemas, buscando seguir um padrão silábico consoante vogal; assim ela passa a compreender que cada som pronunciado é necessária uma ou mais letras.

Os softwares existentes no mercado atualmente tem mostrado a importância do professor na utilização deste recurso, pois o computador ministra e retém de modo completo as informações. Por isso, que se faz necessário um profissional habilitado para que se possa utilizar dos recursos tecnológicos de maneira eficaz, mas sem deixar de ser atrativo e inspirador.

Portanto, a capacidade que se busca no contexto educacional a cada dia através das mídias existentes é que os estudantes através do contato com as tecnologias possam ter a capacidade de análise crítica de sua utilização e das suas múltiplas linguagens. Assim a escola vai poder cumprir a sua tarefa de propor novos desafios, estimular os educandos na busca do seu conhecimento a respeito destas tecnologias proporcionando que ele aprenda de forma dinâmica, motivadora,

interligando o mundo real e o brincar de forma lúdica e criativa.

2.2. Softwares educativos nas primeiras séries

Há no mercado vários softwares educativos destinados às primeiras séries do ensino fundamental. O software constitui um material didático muito rico, pois apresentam uma linguagem visual agradável e dinâmica, são sempre muito coloridos e transformam de modo radical, as práticas de leitura e escrita na atualidade.

Atividades pedagógicas com softwares ajudam na consciência fonológica, psicomotora, além de apresentar funções cognitivas que interligam o brincar e o aprender como uma forma de ensinar e aprender cheia de desafios e de curiosidades. Transformando, não apenas, as formas de comunicação da leitura e escrita, mas também na produção, reprodução e armazenamento de informações; colocando a disposição para serem utilizados de forma abrangente e qualitativa prevalecendo os conhecimentos vivenciados na prática pedagógica com o apoio das mídias.

O fascínio que as atividades informatizadas provocam no cotidiano da sala de aula é um avanço qualitativo no processo de ensino-aprendizagem, pois o computador é um recurso que vai além dos livros e do quadro negro, ele transcende os aspectos técnicos, é uma realidade que se faz necessária com grande potencial pedagógico.

Incorporar a tecnologia no contexto escolar é imprescindível, mas definir como será a sua utilização na escola, os objetivos a serem alcançados, analisando os interesses ajuizando suas qualidades e as suas limitações para que esta integração do computador ao processo educacional possa ser efetivada de forma positiva e que seja atendida as exigências da comunidade e da sociedade de modo incorporado as suas atividades básicas do cotidiano.

Ao trabalharmos com a informática nas primeiras séries precisamos considerar a dimensão pedagógica, social e ética deste recurso tão importante; qual a significação para o educando, a utilização social no contexto em que o estudante está inserido, ou seja, para que convém este saber.

A face pedagógica versa a utilização do computador como um recurso para a complementação das disciplinas e também de projetos escolares tendo em vista a complementação e o estímulo das mais variadas habilidades dos educandos.

A união das ferramentas de informática com projetos interdisciplinares e cooperativos,

podem ser muito válidas para ampliar o interesse do educando e estimulá-lo na busca soluções, caso contrário ficarão inseguros deixando de aproveitar de forma adequada esta ferramenta fascinante e motivadora.

O fazer pedagógico direciona o foco da educação em um paradigma social transformando-a num intrínseco problema da educação “bancária” que vê o educando como algo vazio de saber para uma educação interativa na qual o ele é ativo e não mais um ser passivo que só recebe, uma vez que o estudante traz a visão de uma educação colaborativa na qual atua e participa interagindo com o instrumento de aprendizagem.

O estudante constrói e reconstrói o seu próprio conhecimento a respeito do seu pensamento questionando, dialogando e construindo novas ideias resignificando a sua aprendizagem.

O avanço das mídias estão presentes em todos os campos da vida social, e na educação não poderia ser diferente. O impacto que este avanço está provocando em todas as instituições, a invasão que tem provocado na vida do homem na sua casa, na rua, no transporte coletivo, no comércio, na escola e no mundo do trabalho é evidente.

Diante dessa realidade não se pode fechar os olhos para algo que esta dentro de nossas casas, por isso uma das formas de contemplar estas variáveis aponta que as mídias não são mais meros recursos que facilitam e estão a serviço humano, elas interferem no modo como percebemos o mundo, nas formas de se expressar, de se comunicar e de interagir.

Por fim, é preciso agregar as mídias na educação enfatizando não só o seu cunho pedagógico, mas enfatizar as discussões a respeito da realidade do estudante, os aspectos de cunhos sociais, econômicos, visando uma sociedade justa e igualitária entrelaçados com as discussões culturais. E assim, estabelecer novas formas de interação e comunicação desenvolvendo a aprendizagem através do intercâmbio e da aprendizagem colaborativa ampliando assim, o conhecimento.

2.2. Informática e alfabetização

O computador é uma ferramenta que envolve os estudantes e os seus aplicativos oportunizam o entrelaçamento do texto, som e imagem em um mesmo tempo e espaço, colocando nas mãos dos educando a construção da sua própria aprendizagem.

O ato de ler e escrever é um processo cognitivo mágico, e os educadores devem propor novas maneiras, ou seja, caminhos alternativos para integrar os softwares educativos. Deste modo,

esta ferramenta potencializa a conquista de habilidades de leitura e escrita de estudantes que estão em processo de alfabetização.

O uso de softwares educativos na alfabetização tem sido utilizado de modo bem eficiente na apropriação da leitura e escrita, pois levam os sujeitos a estabelecer relações, levantar hipóteses, pensar sobre os erros, na tentativa de entender e resolver as dificuldades encontradas quando o jogo é interrompido, oportunizando assim uma influência mútua.

Há necessidade que no ambiente escolar seja propiciado aos educandos a alfabetização tecnológica e principalmente que o professor reconheça a importância do uso de ferramentas tecnológicas na sua prática pedagógica.

É de extrema importância que o professor que esta na sala de aula com o estudante o acompanhe nas atividades desenvolvidas no laboratório de informática, promovendo mediações para que os eles possam aproveitar ao máximo as atividades desenvolvidas na informática potencializando ainda mais a sua aprendizagem.

Alfabetização é o processo pelo qual o educando adquire o domínio de um código de habilidades de ler e escrever embora seja interdependente do letramento são indissociáveis; é muito mais do que ensinar a codificar e decodificar. Desta forma, alfabetizar apenas tem sentido se desenvolvida no contexto das práticas sociais da leitura e escrita, é através destas práticas, das circunstâncias e do contexto em que se realizam a aprendizagem.

Uma criança alfabetizada sabe ler e escrever, já um estudante para ser considerado letrado deve ter o hábito, habilidades de leitura e escrita e prazer em ler vários gêneros textuais. Desta forma, a alfabetização apenas tem sentido se desenvolvida no contexto das práticas sociais da leitura e escrita, é através destes estágios, das circunstâncias e do contexto em que se realizam a aprendizagem que ela torna a aprendizagem realmente significativa e importante na vida de uma pessoa, ou seja, a sua relevância social.

Sabemos que não basta somente alfabetizar, e para isso é importante compreender como o estudante formula a sua própria apropriação da leitura e escrita para a construção de um sistema de escrita alfabética é muito importante, pois isso garantirá o seu sucesso no caminho do conhecimento tendo sempre como referência o campo cognitivo, o social, o afetivo e o cultural. Para que se possa através das diversas práticas do cotidiano escolar capacitar o estudante a compreender, questionar, sobretudo fazer a leitura de mundo a partir das suas práticas, contextos e vivências sociais.

As mídias digitais, neste caso o computador nas atividades de leitura e escrita vem a oferecer para a prática pedagógica docente recursos audiovisuais que chamam a atenção para as novas

leituras de mundo, sendo este recurso uma ferramenta de inclusão social, mas também digital, pois sabemos que muitas vezes a escola é o único lugar que eles têm acesso a este recurso. E desenvolver a criatividade, a criticidade, trabalhar valores sobre as boas práticas do uso desta tecnologia educacional no cotidiano escolar pode constituir uma significativa possibilidade de saberes para a vida social e inclusiva dos educando na era digital.

3. METODOLOGIA

O presente trabalho foi desenvolvido com base em uma pesquisa no laboratório de informática, com dezoito alunos de turmas de primeiro ano de duas escolas municipais do município de Faxinal do Soturno, RS. Sendo que na escola A participaram 6 estudantes e na B 12 educandos de seis a sete anos de idade. Busca-se investigar e comparar a evolução dos educandos através da utilização de softwares educacionais no processo de alfabetização visando aproveitar todos os recursos que a escola dispõe.

A metodologia de pesquisa utilizada foi à pesquisa ação tendo como foco aprimorar o ensino e a aprendizagem dos educandos de modo prático, e isso merece atenção. Por possibilitar uma contribuição expressiva ao conhecimento prático que é essencial, já que se deve ter clareza a respeito do que estamos fazendo e o porquê fazemos, especialmente para uma prática reflexiva.

É importante que se reconheça a pesquisa-ação como um dos inúmeros tipos de investigação-ação, que é um termo genérico para qualquer processo que siga um ciclo no qual se aprimora a prática pela oscilação sistemática entre agir no campo da prática e investigar a respeito dela. Planeja-se, implementa-se, descreve-se e avalia-se uma mudança para a melhora de sua prática, aprendendo mais, no correr do processo, tanto a respeito da prática quanto da própria investigação (TRIPP 2005, p.445-446).

Este tipo de investigação visa não apenas compreender a prática de modo a melhorá-la, mas também que se ganhe uma melhor compreensão para o enriquecimento do contexto, do meio e da finalidade das informações através de uma ação planejada que permita o engajamento com êxito nessas estratégias para que se possa compreender as situações, planejar melhorias eficazes e explicar resultados que se problematizam pela aplicação.

Os resultados obtidos revelaram que a aprendizagem dos educandos nas atividades que foram

desenvolvidas no laboratório de informática durante o período de três meses, uma vez por semana, mostraram que os softwares são ferramentas importantíssimas pelo seu potencial lúdico e didático capaz de alavancar a aprendizagem dos estudantes.

Deste total de educandos no início da pesquisa, apenas seis estavam no nível silábico, doze educandos estavam no nível pré-silábico, sendo que dois se encontravam ainda misturando nas suas escritas letras e números.

As atividades desenvolvidas no laboratório de informática eram sempre acompanhada, observada e se necessário havia intervenções orais da professora com a entonação adequada de palavras para trabalhar também a habilidade fonológica dos estudantes para eles chegarem a soluções.

Estas atividades tinham como objetivo, a verificação e a constatação de como os softwares educativos podem auxiliar e melhorar a aprendizagem dos educandos da classe regular de ensino, na difícil tarefa de prender a sua atenção com aulas tradicionais; então buscou-se no computador maneiras diferentes de ensinar e de como podemos aprender de modo atrativo e estimulante.

Foi utilizado para as intervenções pedagógicas com o uso dos softwares educativos com Libreoffice na qual os educandos estiveram se familiarizado com os periféricos do computador como monitor, CPU, caixas de som, o teclado com suas diversas as teclas e funções, uso do mouse, no qual buscou-se trabalhar com os estudantes a digitação de letras do alfabeto(maiúscula e minúscula), números, o nome do próprio estudante ou de algum familiar, sílabas e palavras simples e em alguns momentos eles mesmos escolhiam um livro do seu interesse e levavam para o laboratório para digitar algumas palavras, principalmente o título da obra, enfocando sempre o som das letras, palavras e sílabas com figuras concretadas trabalhadas em sala de aula.

O outro software utilizado foi um jogo disponível no site Smartkids , intitulado como “Jogo das sílabas”, no qual os educandos interagem com a interface de acordo com a sílaba indicada, ao clicar na figura correspondente caso acertar aparece o nome da figura, caso ele erre o jogo segue com outras sílabas da mesma família. Caso o professor ou o educando decida mudar de família é só ele voltar e escolher outra família de silábica.

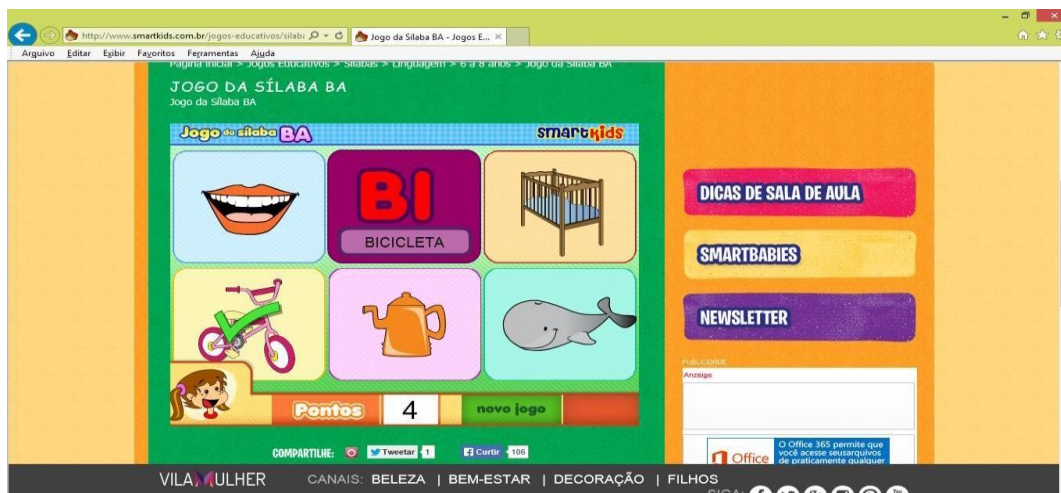


Figura 1. Tela. Jogo das sílabas. Disponível em: <http://www.criartmania.com.br/jogos/Jogos.asp?Game=faber_jogos_estacaodassilabas.swf> Org. Bisognin, R.

Este jogo mostrou-se muito bom e eficiente, pois faz com que os educandos pensem mais antes de responder, caso o educando erre não terá nova chance de responder, pois o jogo muda de sílaba sem revisão e assim o estudante deixa de aumentar a sua quantidade de pontos; lembrando ainda que o software é composto por som e isso é muito importante para ao mesmo tempo estudar e atrair a atenção dos envolvidos neste processo de ensino- aprendizagem. Este jogo esta disponível no site indicado na bibliografia e se encontra com as seguintes famílias silábicas do b, c, d ,f, l, m, n, p, r, s, e t apenas, porém é um jogo muito interessante e atrativo para os educandos.

Através do uso deste recurso há uma infinidade de famílias silábicas que podem ser trabalhadas acrescentando as habilidades que o educando já possui de maneira significativa, bem como melhor reconhecimento de sílabas e palavras através de experiências práticas favorecendo a ampliação dos seus conhecimentos sobre a natureza do uso social da escrita. Além de também possibilitar a utilização intensa e variada de troca informações ao mesmo tempo que estimula e motiva o educando na construção do seu próprio conhecimento sobre a leitura e escrita como um sujeito ativo e pensante rumo a uma aprendizagem significativa.

Outro software utilizado está disponível online na internet no site Criartmania propiciou um aprofundamento maior porque utiliza-se de palavras mais rebuscadas faltando sílabas, há também uma maior interação do estudante pelo fato do software ser composto pelo movimento do trem, por som; o que faz com que prenda ainda mais a atenção do educando gerando maior interatividade.



Figura 2. Tela. Jogo de completar a sílaba que falta. Disponível em: <http://www.criartmania.com.br/jogos/Jogos.asp?Game=faber_jogos_estacaodassilabas.swf> Org. Bisognin, R.

Este jogo também ajuda a aumentar o raciocínio pois os educandos tem a sua frente uma situação problema, pois há uma palavra faltando uma sílaba e ele precisa observar, interpretar e compreender as possibilidades possíveis e chegar a opção correta.

As experiências com o uso destes softwares educativos foram feitas durante os meses de agosto, setembro e outubro do presente ano com atividades realizadas por um período de cinquenta minutos em uma aula por semana.

Foi coletado informações sobre a aprendizagem dos estudantes em relação ao nível de alfabetização, foram feitas observações, anotações, registros, questionamentos de grupo, ditados, entrevistas orais, relatórios e um diário de bordo para acompanhar as dificuldades e assim possibilitar as intervenções necessárias buscando a cada momento ampliar a aprendizagem dos educandos.

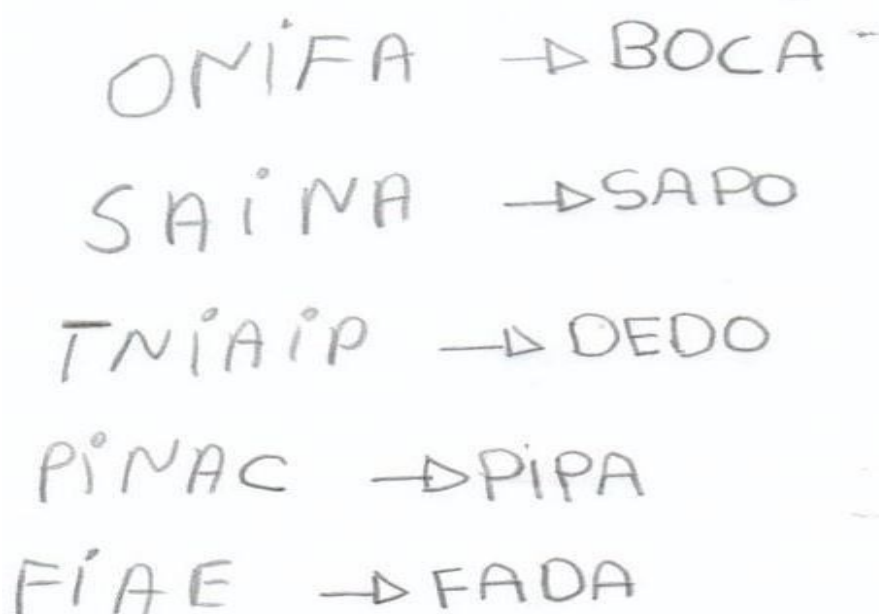
Todos os softwares utilizados foram testados pela pesquisadora e escolhidos conforme critérios educativos com uma proposta aliada ao conteúdo trabalhado em sala de aula a fim de colocar em prática atividades pedagógicas na disciplina de informática de forma clara e objetiva partindo de uma situação real e buscando o equilíbrio para a construção de algo novo.

4. APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

No início do mês de agosto dos 18 alunos que participavam da pesquisa 12 alunos se encontravam no nível pré-silábico e 6 no nível silábico.

Após ter passado três meses de estudo prático no laboratório de informática dos 18 alunos que participaram da pesquisa 1 educando permaneceu na hipótese pré-silábica, sendo que a colegial não reconhece todas as letras do alfabeto, mas tem consciência que escrevemos apenas com letras. Há ainda 3 estudantes na hipótese silábica, 4 na hipótese silábico- alfabética e 10 estão na hipótese alfabética.

Nível pré-silábico, a presente testagem foi feita antes do uso dos softwares educativos.



Handwritten examples of pre-syllabic writing, showing letter rearrangements:

- OMIFA → BOCA
- SAINA → SAPO
- TNIAIP → DEDO
- PINAC → PIPA
- FIAE → FADA

Figure 1. Testagem realizada com um colegial 1º ano em agosto de 2014. Org. Bisognin, R.

Nível silábico, testagem feita antes do uso dos softwares educativos.

Ei → REI
BL → BALÃO
NIO → NAVIO
IOK → PIPOCA
UE → BULE
OL → BOLO
ML → MALA
EIO → MENINO
IOL → PICOLÉ
BKX → ABACAXI
K → CASA

Figure 2. Testagem feita com um educando do 1º ano, 6 de agosto de 2014. Org. Bisognin, R.

Nível silábico-alfabético, esta testagem foi realizada durante o período em que estavam sendo utilizados os softwares educativos.

BLA → BOLA
DTO → DEDO
FGO → FOGO
LUA → LUA
MCA → MACA

Figure 3. Testagem feita com uma estudante de 1º ano, 24 de setembro de 2014. Org. Bisognin, R.

Nível alfabético, testagem realizada durante a penúltima semana de intervenção pedagógica com o uso dos softwares educativos.

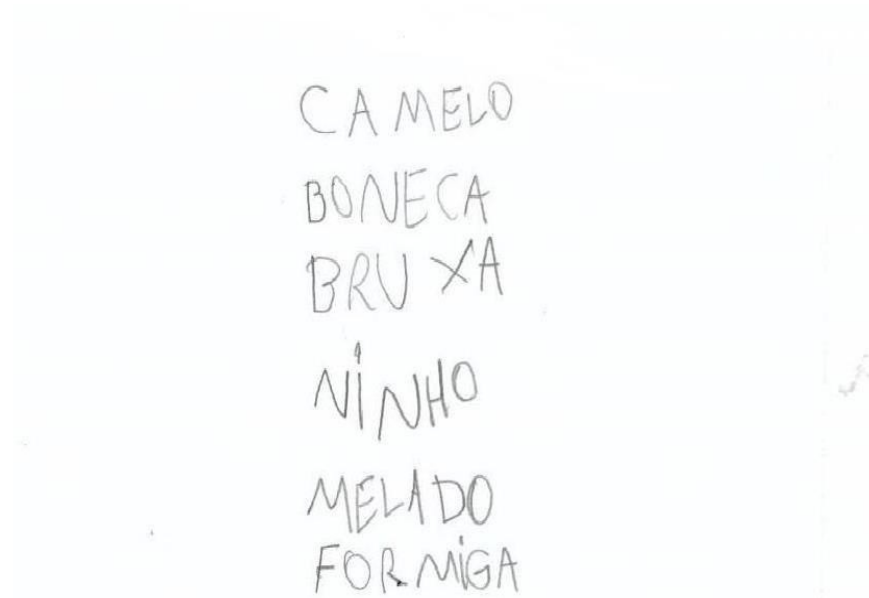


Figure 4. Testagem feita com uma educanda do 1º ano, em 24 de outubro de 2014. Org. Bisognin, R.

Os softwares interagem e instigam os educandos na tomada de decisões, propiciando a ampliação dos sentidos, do raciocínio e de tal modo que acaba gerando conflitos cognitivos que os auxiliam na busca soluções aumentando a cooperação, pois estes movimentos cognitivos alavancam o crescimento dos saberes dos estudantes de modo a contribuir na formação de competências para criar, manter e difundir a cultura livre.

Por fim, os resultados revelaram uma contribuição essencial dos softwares como um recurso auxiliar do processo de ensino-aprendizagem de estudantes de duas turmas de primeiro ano do Ensino Fundamental que se encontram na fase de alfabetização. Uma vez que trabalha lado a lado com a ludicidade estabelecendo relações entre os conhecimentos que os educandos já possuem com novos saberes adquiridos o que tem desafiado o pensamento dos estudantes e atraindo novas formas de construção e reconstrução do processo de ensino- aprendizagem da linguagem escrita no ciclo de alfabetização de forma lúdica e significativa.

5. CONCLUSÃO

Os softwares educativos instauram um novo paradigma educacional, por isso faz-se necessário o desenvolvimento de princípios que atendam os diferentes tipos de participantes do processo de ensino-aprendizagem nos diferentes âmbitos sociais.

As transformações vivenciadas pela sociedade influenciam e modificam práticas pedagógicas envolvendo todas as linguagens existentes no contexto vivenciado pelos estudantes dialogam com o processo de alfabetização modificando a forma de mediar a relação estudante e computador de forma que se possa desenvolver neles o espírito, crítico e a autonomia como uma construção dialógica, dinâmica, flexível e contextualizada.

O professor precisa ter consciência da importância dos recursos de multimídia para utilizar todos os recursos que a escola possui e assim diversificar o ambiente de aprendizagem, desenvolvendo novas competências com maior habilidade a fim de promover as mediações adequadas aos educandos para que eles aproveitem ao máximo cada software.

Para que a alfabetização através do uso de softwares educacionais tenha o resultado que se deseja, qual seja, aliar o lúdico à alfabetização, necessita-se uma reestruturação do método de ensino vigente nas escolas; uma formação onde o professor tenha contato direto com essas novas tecnologias e possa instrumentalizar-se na sua utilização; apoio pedagógico e estrutural, dentro das escolas, para o desenvolvimento pleno dessas novas tecnologias, visando aproveitar todos os recursos de que elas dispõem; o desenvolvimento de atividades planejadas e estudadas exaustivamente, levando em conta, prioritariamente, o conhecimento dos alunos, seus avanços e o foco de interesse (BERNARDI, 2010,p.13).

Por fim, o uso de softwares educativos na alfabetização enriquece interação entre educando, professor, colegas e interfaces tecnológicas com um novo conceito de inteligência e o desenvolvimento de diversas habilidades como a linguística, lógico matemática, interestencial e musical; de modo interativo, atrativo e significativo. A sua influência é indiscutível, seja como uma boa prática pedagógica, seja de cunho social; é um instrumento educativo com muitas funções que atende às necessidades individuais, sociais e coletiva de modo conclusivo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERNARDI, Solange Teresinha; **utilização de softwares educacionais nos processos de alfabetização, de ensino e aprendizagem com uma visão psicopedagógica**; Junho 2010; Disponível em:

http://facos.edu.br/moodle27/pluginfile.php/22496/mod_resource/content/1/3UTILIZA%20C3%87%20C3%83O%20DE%20SOFTWARES%20EDUCACIONAIS%20NOS%20PROCESSOS.pdf. Acesso em: 30/11/2014.

BIZZOTO, Maria Inês Bizzoto; AROEIRA, Maria Luisa; PORTO, Amélia. **Alfabetização linguística: da teoria à prática**. Belo Horizonte: Dimensão, 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: **A apropriação do sistema de escrita alfabética e a consolidação do processo de alfabetização**: ano 2: unidade 3/Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Gestão Educacional.- Brasília: MEC, SAEB, 2012.

DORIGONI, Gilza Maria Leite; SILVA, João Carlos. **Mídia e educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar**. Disponível em

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/11702.pdf> “Acesso em 11/10/2014”.

ESTAÇÃO DAS SÍLABAS-FABER-CASTELL. Disponível em

http://www.criartmania.com.br/jogos/Jogos.asp?Game=faber_jogos_estacaodassilabas.swf. Acesso em 06/10/2014.

FREIRE, Paulo. **A Educação na Cidade**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001^a. LDB, Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Lei 9394/96.

<http://www.unioeste.br/cursos/cascavel/pedagogia/eventos/2007/Simpósio%20Academico%202007/Trabalhos%20Completos/Trabalhos/PDF/64%20Sonia%20Alguna%20de%20Moraes.pdf>; Acesso em

26/10/2014.

MELO, Virgínia Silva. **Letramento e alfabetização**; Reportagem disponível em:
<http://linguaportuguesa.uol.com.br/linguaportuguesa/gramatica-ortografia/30/artigo219556-1.asp>. Acesso em 30/11/2014.

MIRANDA, Raquel Gianolla; CAMOSSA, Juliana Patrezi. **O uso da informática como recurso pedagógico: um estudo de caso**. Disponível em
<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/vozdoProfessor/USO-DA-INFORMATICA-COMO-RECURSO-PEDAGOGICO.pdf>. Acesso em 18/06/2014.

MORAN, José Manuel, MASSETO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12ª ed. São Paulo: Papyrus, 2002.

PANUCCI, Marina <http://www.fc.unesp.br/upload/pedagogia/TCC%20Marina%20Panucci%20Final.pdf>, “Acesso em 6/11/2014”.

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**. Disponível em
<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13587/8556...> Acesso em 01/11/2014.

PROFUNDACIONÁRIO. **Informática aplicada à educação**; Material do Curso Técnico de Formação para os funcionários da Escola. Disponível em
http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf. Acesso em 15/10/2014.

SILVA, Célia M. Onofre. **Criança-professor-computador: possibilidades interativas e sociais na sala de aula**. In: Revista de Humanidades V.21 N°.2 2006: Disponível em
<http://www.unifor.br/notitia/servlet/newstorm.ns.presentation.NavigationServlet>. Acesso em 8 de outubro de 2014.

SILVA, Geraldo Magela. **Tecnologia: O uso do computador na Educação, aliada a**

softwares educativos no auxílio ao ensino e aprendizagem. Publicado em 11 de março de 2008. Disponível em <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/tecnologia/0021.html>. Acesso em 12/10/2014.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento: Caminhos e descaminhos** ; Artigo publicado pela revista Pátio em 29 de fevereiro de 2004 pela Artmed Editora: Disponível em <http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40142/1/01d16t07.pdf> . Acesso em 06/11/2014.

SMARTKIDS, **Jogo das sílabas** . Disponível em <http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/silabas-jogo-silaba-ba.html> Acesso em 06/10/2014.

TRIPP, David; **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**, 2005.

VALENTE, José Armando. **As Tecnologias Digitais e os Diferentes Letramentos** - Revista Pátio - Ano XI - Nº 44, 27 de outubro de 2010.

_____. **O Uso Inteligente do Computador na Educação.** In: **Pátio: Revista Pedagógica.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul. ano 1, n.º 1, 1997.