

A informática no processo de alfabetização: desafios e possibilidades¹

Aline Dutra Medeiros²
Fábio Teixeira Franciscato³

RESUMO

O presente artigo possui como objetivos gerais investigar e discutir sobre o uso e as influências da informática como uma ferramenta potencializadora no processo de construção da leitura e da escrita. Ele foi elaborado a partir de pesquisas bibliográficas sobre o tema citado e do acompanhamento e análise de atividades desenvolvidas no laboratório de informática na Escola Municipal de Ensino Fundamental Devidério Fuzer com alunos em fase de alfabetização. Após a pesquisa realizada considerou-se que a informática apesar de ainda representar um desafio à educação, também aponta várias possibilidades que contribuem significativamente com o processo educacional, em especial com a alfabetização.

Palavras-chave: Alfabetização, Informática, Atividades Pedagógicas e Jogos.

ABSTRACT

This article has as its general objectives to investigate and discuss about the use and influences of computers as a tool in the construction of new impulse of reading and writing. It was developed concerning bibliographic research on the subject cited and the monitoring and analysis of educational activities developed in the computer lab in Escola Municipal de Ensino Fundamental Devidério Fuzer with students in beginning literacy. After the survey, it was considered that although the computer still represent a challenge to education, it also points out several possibilities that contribute significantly to the educational process, especially with literacy.

Keywords: literacy, computer, educational activities and games.

1. INTRODUÇÃO

A informática, atualmente, faz parte do cotidiano de grande parte das pessoas, entretanto de acordo com Laranjo (2008) as inovações tecnológicas e as descobertas da ciência nesse campo traçam um quadro ambíguo da modernidade.

Por um lado, um dado desenvolvimento científico tem certa correspondência com a automatização da produção, criando para o homem genérico as condições de trabalho que poderiam ser-lhes favoráveis, pois o libertaria das suas limitações físicas e tornaria mais cômodo seu modo de vida. Por outro lado, a relação entre uma parte da ciência e a tecnologia deixa latente

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Especialização em Mídias na Educação – UFSM.

³ Professor orientador, mestre em Ciência da Computação pela UFSM.

a grande contradição de um sistema que se revela incapaz de cumprir promessas de igualdade para todos. O atual processo de produção requer parcelas cada vez maiores de trabalhadores com domínio de capacidades e informações necessárias à decodificação das mensagens emitidas pelas TIC. (LARANJO, 2008, pg. 16).

Complementando destaca-se que:

A educação é o elemento-chave na construção de uma sociedade baseada na informação, no conhecimento e no aprendizado. Educar em uma sociedade da informação significa muito mais que treinar as pessoas para o uso das tecnologias de informação e comunicação: trata-se de investir na criação de competências suficientemente amplas que lhes permitam ter uma atuação efetiva na produção de bens e serviços, tomar decisões fundamentadas no conhecimento, operar com fluência os novos meios e ferramentas em seu trabalho, bem como aplicar criativamente as novas mídias, seja em usos simples e rotineiros, seja em aplicações mais sofisticadas. Trata-se também de formar os indivíduos para “aprender a aprender”, de modo a serem capazes de lidar positivamente com a contínua e acelerada transformação da base tecnológica. (TAKAHASHI, 2000 apud LARANJO, 2008, p. 18).

Atualmente as competências citadas acima são importantes aos profissionais da educação, tendo em vista a relevância do uso da informática no processo educacional.

Papert (1997 apud Ferreira, 2005, pg. 26) complementa as colocações feitas e acrescenta que os computadores podem auxiliar no desenvolvimento intelectual das crianças.

Aliada à alfabetização sua utilização pode representar um meio de promoção, apontando diversos caminhos que podem ser percorridos no intuito de fazer a criança evoluir no processo de construção da leitura e escrita além de possibilitar o desenvolvimento também de várias competências.

Conforme coloca Teberosky (1992) na compreensão da escrita, a criança passa por três etapas: na primeira etapa apresenta uma distribuição das unidades gráficas, com restrições quanto à quantidade de letras e a sua variedade; na segunda etapa ela passa a fazer uma correspondência fonográfica e na terceira etapa nem sempre o sistema funciona sobre a base da correspondência fonográfica.

Diante do exposto pretende-se nesta pesquisa investigar como o professor pode utilizar a informática a fim de que ela se torne uma ferramenta que favoreça o processo evolutivo de alfabetização. E, conseqüentemente, qual a influência da mesma neste processo.

Espera-se que este artigo seja um elemento que venha somar as reflexões sobre os desafios e as possibilidades da alfabetização e da informática, além de promover discussões acerca do uso de ambientes informatizados como um recurso potencializador no processo de ensino aprendizagem de alunos em fase de alfabetização.

Este tema, para esta pesquisa, encontra relação com Ferreira (2005) que apresenta uma análise sobre as possíveis relações existentes entre o aprendizado da leitura e da escrita com o uso de softwares como facilitadores de aprendizagem e Silva (2006) que investigou sobre as oportunidades de aprendizagem que se apresentam aos alunos quando os computadores são usados pelo professor como estratégia metodológica para alfabetizar.

Tendo em vista que o enfoque da pesquisa é direcionado a alfabetização e a informática, optou-se por acompanhar o desenvolvimento de atividades no laboratório de informática da Escola Municipal de Ensino Fundamental Dezidério Fuzer com alunos do 2º ano do ensino fundamental a fim de contextualizar aspectos abordados no referencial teórico.

A escolha do tema em questão foi feita levando-se em consideração dois aspectos principais: em primeiro lugar a riqueza e a complexidade inerentes ao processo evolutivo de aquisição da escrita e da leitura pelo qual as crianças passam até serem consideradas alfabetizadas; e, em segundo lugar, pela possibilidade da informática reconfigurar o modo de ensinar e aprender diante das atuais transformações sociais e educacionais.

Ela pode ser utilizada como uma ferramenta que potencializa o processo de alfabetização de forma significativa, contextualizada, crítica e participativa.

Este artigo possui em sua estrutura: a revisão da literatura (concepção de alfabetização e abordagem relacionada ao uso da informática direcionada à educação), sua metodologia, os resultados, as discussões e por fim a conclusão.

2. CONCEPÇÃO DE ALFABETIZAÇÃO

Um breve histórico evolutivo sobre a concepção de alfabetização possibilita algumas reflexões pertinentes ao tema a fim de enriquecer a presente pesquisa, porém é importante salientar que não se pretende que o assunto seja esgotado tão

pouco que seja conclusivo diante das discussões feitas, entretanto espera-se que possa contribuir com os estudos já realizados.

Souto (2009) levanta alguns pontos importantes das mudanças conceituais acerca da alfabetização. Segundo ela, até a década de 70, acreditava-se que o aprendizado da língua ocorria por meio de situações organizadas e planejadas previamente por meio de estratégias repetitivas, mecânicas e de memorização.

O método de alfabetização mais adotado no Brasil e em muitos países ocidentais, segundo Ferreira (2005) era o Método Alfabético. De acordo com ela nesse método o aluno aprende primeiro as letras isoladamente, depois liga as consoantes as vogais, formando sílabas. Só após reúne essas sílabas para formar as palavras e enfim chegar à produção textual.

Além deste método de ensino, Ferreira (2005) cita que havia o Método Fônico onde o aluno parte do som das letras, une o som da consoante a vogal, pronunciando então a sílaba formada.

Contudo, Ferreira (2005) e Souto (2009) explicitam que a partir do surgimento dos estudos de Piaget sobre os processos de internalização do aprendizado e de Vygotsky sobre a influência das funções sociais na vida do indivíduo, aliado à divulgação das pesquisas de Emília Ferreiro e Ana Teberosky sobre o processo de aquisição da língua escrita, começou no país um movimento de busca de novos conhecimentos e mudanças nas práticas de alfabetização até então consolidadas.

Conforme Ferreiro (1992) é necessário considerar que as crianças constroem uma pré-história da escrita e esta é uma das bases em que se desenvolve a aprendizagem da leitura e da escrita.

Teberosky (1992) também defende que a aquisição do conhecimento sobre a linguagem escrita não depende do manejo da mesma e nem acontece apenas após o início da escolarização da criança, visto que, a escrita é um objeto social. Sua presença e funções ultrapassam o marco escolar.

Antes mesmo de ser alfabetizada, na escola, a maioria das crianças já possuem contato com materiais escritos, percebendo a função e a importância que a escrita e a leitura exercem.

O que confirma o fato de não esperarem chegar à escola para aprender determinadas coisas. Ferreiro reforça:

Felizmente todas as crianças de todas as épocas e de todos os países ignoram esta restrição. Nunca esperam completar seis anos e ter uma professora a sua frente para começar a aprender. Desde que nascem são construtoras de conhecimento. No esforço de compreender o mundo que as rodeia, levantam problemas muito difíceis e abstratos e tratam por si próprias de descobrir respostas para eles. Estão construindo objetos complexos de conhecimento e o sistema de escrita é um deles. (FERREIRO, 1992, pg. 65)

Dessa forma, no momento que a criança chega à escola ela já sabe que há um mundo escrito à sua volta, mas por vez não sabe como apropriar-se desse conhecimento.

Souto (2009) coloca que Emília Ferreiro em seus diversos trabalhos defende ainda que, desde o período inicial da alfabetização, as crianças devem ser expostas aos diferentes materiais escritos, num ambiente alfabetizador. “Ambiente alfabetizador” para ela significa um ambiente que propicia inúmeras interações com a língua escrita, mediadas por pessoas capazes de ler e escrever.

Ferreiro (1992) analisou também o processo evolutivo de construção da escrita pelo qual toda criança passa. Segundo ela as crianças iniciam fazendo garatujas, depois passam a distinguir o modo de representação icônico do não icônico, avançando pela construção de formas de diferenciação até chegar a fonetização da escrita, quando passam por quatro fases:

- Pré-silábica (onde não consegue relacionar as letras com os sons da língua falada);
- Silábica (a criança interpreta a letra a sua maneira, atribuindo valor de sílaba a cada uma);
- Silábico-Alfabética (é uma mistura da lógica da fase anterior com a identificação de algumas sílabas);
- Alfabética (ocorre quando finalmente há domínio do valor das letras e sílabas).

A autora complementa dizendo que o que faz as crianças passarem de uma fase a outra são os conflitos quando ao realizarem leitura se veem impossibilitadas de lerem o que escreveram, levantando novas hipóteses para a construção da escrita. De acordo com Ferreiro (1992) “no contato com a escrita as crianças tem a possibilidade de ampliar seu conhecimento sobre o que significa ler e escrever”.

Teberosky (1992) acrescenta a relevância da colocação anterior dizendo que “a criança é um sujeito ativo e construtivo do seu próprio conhecimento”.

Para tanto se enfatiza a importância da formação continuada do educador e a necessidade de estar atento às novidades descobertas.

Diante das mudanças conceituais sobre o processo de alfabetização faz-se necessário que o professor acompanhe os avanços, principalmente buscando inovar sua prática pedagógica.

A cada dia depara-se com novas situações, e as exigências requerem que se use toda a bagagem cultural adquirida e se busque soluções na hora de resolver novos desafios que venham a surgir, pois, conforme Perrenoud (2000), atualmente a competência mais requerida é a domínio dos conteúdos com suficiente fluência e distância para construí-los em situações abertas e tarefas complexas.

Ferreira (2005) quando destaca que a ênfase da educação vai além da simples memorização transmitida pelo professor, atingindo a construção do conhecimento pelo aluno de maneira significativa, onde o professor passa a ser um facilitador desta construção, tendo em vista que a aprendizagem da língua materna é um processo permanente, nunca interrompido e que além de iniciar muito antes da entrada na escola não tem prazo para ser concluída, vai ao encontro das ideias de Perrenoud citadas anteriormente.

E os ambientes informatizados, ou seja, os laboratórios de informática que existem na maioria das escolas públicas de todo o Brasil podem contribuir também com tal premissa e conseqüentemente com o processo de construção da leitura e da escrita.

A utilização da informática durante tal processo indica muitas possibilidades e sugere novos desafios. As facilidades técnicas oferecidas pelos computadores possibilitam o desenvolvimento de um leque ilimitado de atividades pedagógicas que podem proporcionar o desenvolvimento de diversas habilidades e competências.

Xavier (2005) acrescenta quando expõe sobre a importância da utilização da informática como um recurso, dentre vários, e salienta que a mesma pode de fato contribuir significativamente com o processo de ensino-aprendizagem através de softwares, jogos educativos ou mesmo de pesquisas na internet.

Os jogos educativos com fins pedagógicos revelam a sua importância em situações de ensino-aprendizagem ao aumentar a construção do conhecimento e de competências, introduzindo propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação motivadora, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de conhecimentos.

A necessidade do redimensionamento do modo de ensinar e aprender, a modernização, a democratização e as influências da informática no processo de ensino aprendizagem serão abordadas no próximo capítulo.

3. USO DA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Nas últimas décadas novas tecnologias e mídias foram introduzidas ao cotidiano numa velocidade assustadora. As atuais tecnologias da informação chegaram para inserir as pessoas num contexto de comunicação. Através da internet pode-se acessar informações e conhecimentos. As distâncias foram eliminadas e há a possibilidade de se transitar em diferentes espaços, acessando conhecimentos e os produzir juntos.

Segundo a Revista Nova Escola (2011, ed. 239):

De acordo com o Ibope, já são 67,5 milhões de brasileiros conectados à internet e esse número não para de crescer. *Netbooks, tablets touchscreen, geolocalização, redes sociais, processadores mais velozes, cloud computing, realidade aumentada, tinta eletrônica...* Tudo junto, todos conectados (REVISTA NOVA ESCOLA, 2011, p. 134).

Ao mesmo passo multiplicam-se as discussões sobre o uso da informática, inclusive na educação, o que fez com que a profissão de professor, seu fazer pedagógico e o espaço escolar precisassem ser reconstruídos, avançando diante dos paradigmas e estereótipos existentes até então.

Pernigotti (1999, p. 17) aponta um caminho para tal redimensionamento, dizendo que “as demandas da sociedade atual, caracterizadas pela velocidade de transformação e diversidades culturais são tarefas que precisam ser construídas, solidariamente, pelos participantes envolvidos nesse contexto”.

A informática está presente no cotidiano de todos os indivíduos e há um fascínio muito grande pela utilização desta mídia, todavia, a escola possui objetivos definidos e para que os mesmos sejam alcançados faz-se necessário que o professor – mediador selecione e a explore adequadamente dentro do contexto que está inserida.

Em sua pesquisa Silva (2006) investigou sobre as oportunidades de aprendizagem quando os computadores são utilizados como estratégia metodológica para ensinar, as relações entre os sujeitos participantes, os

procedimentos didáticos utilizados e as oportunidades de aquisição e compreensão da linguagem escrita relacionada ao uso de softwares.

Segundo ela as interações promovidas no laboratório de informática favorecem a reflexão, a possibilidade de reformulação de ideias e novos esquemas mentais diante do erro, elemento inerente ao processo de aprendizagem e a ação pedagógica, deve oferecer oportunidades de reelaboração de conteúdos a partir de reflexão crítica e análise cooperativa. Entretanto o professor precisa priorizar seus objetivos no foco do processo educativo que se refere à construção do conhecimento.

Ferreira (2005) complementa Silva (2006) dizendo que o computador pode auxiliar no desenvolvimento intelectual das crianças. O uso do mesmo representa um suporte a mais ao professor, ampliando as possibilidades educativas dos alunos. O software de histórias em quadrinhos utilizado por ela em sua pesquisa apresentou-se como um instrumento mais estimulante que o livro didático devido à comunicação visual.

Silva (2006) a partir de suas investigações acrescenta que a informática contribui para que as professoras promovam atividades interdisciplinares ou complementares a conteúdos desenvolvidos em aula, aguçando a curiosidade e o interesse das crianças. A valorização desse espaço nas situações didáticas é importante ao processo de compreensão do sistema alfabético uma vez que oportuniza relacionar a aprendizagem às práticas sociais da escrita.

Ela conclui seu trabalho enfatizando que as atividades propostas no laboratório de informática podem ser otimizadas em alguns aspectos através: da qualificação da mediação docente, explorando as possibilidades técnicas e de interação da criança com a máquina; da utilização da ludicidade, de softwares, da internet; da atualização e manutenção do maquinário; da organização do tempo e do espaço para explorar as atividades propostas além da formação continuada do professor.

Contudo, precisa-se ter cautela também, visto que não basta simplesmente transferir o processo ensino-aprendizagem para o computador com a mesma metodologia que é usada na sala de aula.

Tem-se que criar alternativas de construção do conhecimento para que a informática possa dar continuidade ao trabalho que é desenvolvido em sala de aula e possa ser usada como uma ferramenta potencializadora neste processo,

permitindo que a construção do conhecimento seja feita de forma significativa aos educandos e que não se resume apenas ao “velho” jeito de ensinar, porém apenas com uma nova roupagem.

Para que a informática possa ser aplicada a educação, dando ares de modernidade à escola, é necessário que os professores tenham, além da competência técnica do uso do hardware e software, a competência teórica que lhes possibilite distinguir e escolher atividades que tragam, de fato, propostas que visem concomitantemente à contemplação dos objetivos propostos e à formação de crianças leitoras e escritoras (STEMMER, 1998, pg. 11).

A partir de trabalhos em grupo, em círculo ou em duplas o professor proporciona que aconteçam trocas, entre os alunos, de ideias, de conceitos, de opiniões, enfim de conhecimentos e que saibam como agir diante das situações.

Há diversas formas de proporcionar ao aluno que ele seja o construtor do seu conhecimento, contudo, particularmente, acredita-se muito na ludicidade e como afirma Rallo (1989, p. 13) “o jogo é o modo que a criança dispõe para ascender compreensivamente à realidade”.

Fernandes, Kneipp e Carlos (2006) explicitam que “através da história o jogo está presente como um hábito entre diversos povos. Visualiza-se nele a atividade lúdica, que, por sua vez, é motivadora do processo de ensino-aprendizagem”.

Segundo Vygotsky (1998) “os jogos e as brincadeiras proporcionam as crianças momentos prazerosos de aprendizagem, de experimentações, de descobertas”.

Conforme diversas leituras realizadas a cerca de instrumentos de alfabetização o uso de jogos didáticos tem se mostrado eficaz na construção da leitura e da escrita.

Mabilde e Lima (2004) enfatizam que o jogo durante a alfabetização motiva o aluno e o leva a estabelecer uma série de relações. Desenvolve noções de espaço, tempo e sequência lógica, faz a criança aprender a esperar a vez de jogar, lidar com regras, com o ganhar e o perder.

E, muitas vezes, também leva o aluno a repartir o tempo de jogo no computador com o parceiro/a; a pensar, levantar e confrontar hipóteses, principalmente frente ao erro, ocasião em que o jogo é interrompido na tentativa de saber o que aconteceu e/ou resolver o impasse, oportunizando a interação. Além de

incentivar a exploração espontânea, a auto correção, a organização, a criação, a criatividade, o raciocínio lógico, a autonomia, a reflexão e a imaginação.

Brenelli (1996) destaca a importância do jogo para o desenvolvimento físico, intelectual e social. Segundo ele “o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se a ponte entre a infância e a vida adulta”.

Piaget (1967) complementa dizendo que “o jogo como exercício preparatório desenvolve nas crianças suas percepções, sua inteligência, suas experimentações e seus instintos sociais. Por meio de uma atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade”.

A informática ainda apresenta outros atrativos muito significativos para a alfabetização. Stemmer (1998) destaca que: o som e o movimento estimulam a atenção e o interesse dos alunos ao passo que as imagens e os textos criam oportunidades para que os educandos desenvolvam integralmente suas potencialidades.

Fernandes (2006) expõem ainda que o software educativo tem essa facilidade de integrar a fantasia com a realidade, sua interface colorida desperta a curiosidade e a apresentação do conceito de forma interativa leva o aluno a construir o conhecimento, vencendo as etapas propostas.

Assim, o jogo educacional constitui-se como uma ferramenta importante, nesse processo para o desenvolvimento físico, intelectual e social, ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento.

Antunes (1998) resume “os jogos educativos computadorizados são criados com a finalidade dupla de entreter e possibilitar a aquisição de conhecimento”. Segundo esse autor, o jogo também é visto como uma maneira de desenvolver inteligências múltiplas além de propiciar a relação entre parceiros e grupos e, nestas relações, podemos observar a diversidade de comportamento das crianças para construir estratégias para a vitória, como também as relações diante da derrota.

Nesse aspecto, a experiência pedagógica do professor é fundamental. O domínio do técnico e pedagógico não deve acontecer de modo estanque, um separado do outro. Ele precisa conhecer algumas técnicas de informática para a realização de atividades, como: uso de multimídias, busca da informação na internet, ou mesmo de comunicação – e entenda os recursos que elas oferecem para discernir se está havendo a construção de conhecimento de forma significativa.

Navegar na internet oportuniza exercícios de pesquisa, recurso extremamente importante na construção da escrita, uma vez que se disponibiliza uma infinita quantidade dos mais diversos tipos de informação e de variadas formas de formular a escrita convencional (propagandas, anúncios, receitas, bulas, textos informativos, etc). (SILVA, 2006, pg. 117)

Educar passa a caminhar junto com refletir, já que, toda prática exige um embasamento teórico e uma reflexão em cima do surgimento de problemas. (Ferreiro, 1992)

É a reflexão-ação-reflexão que oportuniza aos profissionais da educação que estejam sempre procurando respostas aos desafios e as possibilidades da alfabetização na informática a fim de melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem.

4. METODOLOGIA DA PESQUISA

No intuito de explanar o tema abordado e atingir os objetivos propostos, realizaram-se pesquisas bibliográficas e observação de aulas no laboratório de informática onde foram utilizados softwares como Power Point (editor de apresentação), Excel (editor de planilhas eletrônicas), Word (editor de textos) além do uso de jogos educativos em Cd's (Coelho Sabido Jardim e 1ª série, Frutolândia, Sócrates, Max e o Castelo Assombrado, SEBRAN e Mundo dos Bichos) e pesquisas na internet como possíveis ferramentas de apoio na alfabetização em alunos do 2º ano do Ensino Fundamental.

Esta pesquisa teve o intuito de analisar e discutir como o professor pode utilizar a informática e de que forma ela influencia o desenvolvimento cognitivo e auxilia na construção de um aprendizado significativo para o educando.

Utilizou-se como local de investigação a Escola Municipal de Ensino Fundamental Dezidério Fuzer.

Ela fica situada na zona rural da cidade de Restinga Sêca, na localidade de São Miguel e disponibiliza ao grupo escolar sala de recursos, pracinha, sala de vídeo e reuniões, horta, quadra, pátio, laboratório de informática, sala dos professores, biblioteca, cozinha, banheiros e salas de aula. Neste ano, 2011, possui cento e noventa alunos de pré a oitava série, distribuídos no turno da manhã e da tarde.

A sala de aula dos alunos constitui-se num “ambiente alfabetizador” e a maioria deles encontrava-se no nível silábico – alfabético do processo de lecto-escrita conforme explica Ferreiro (1992).

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante o 2º semestre do ano de 2010 e o primeiro bimestre do ano letivo de 2011 acompanhou-se o desenvolvimento de atividades pedagógicas tanto em sala de aula quanto no laboratório de informática com a turma do 2º ano do Ensino Fundamental da EMEF Dezdério Fuzer que possuía no ano de 2010 doze alunos e, neste ano, conta com apenas dez crianças matriculadas no 2º ano.

No decorrer da investigação percebeu-se que o uso da informática com os alunos em fase de alfabetização, configura-se a cada aula como um desafio tanto para a professora quanto para os alunos, mas também se abre como uma nova possibilidade de complementar as diversas oportunidades de construção da escrita e a leitura.

A escola onde foi feito o acompanhamento das atividades possui em sua filosofia ênfase no “pleno desenvolvimento das capacidades de participação, criatividade e senso crítico com a conscientização da necessidade de sermos agentes de transformação e humanização na sociedade em que estamos inseridos”.

É importante salientar que os alunos possuem contato com os recursos trabalhados desde a pré-escola e devido a isso não apresentam dificuldades com o uso dos computadores além de terem auxílio da professora e de uma monitora, responsável pela parte técnica do laboratório.

Semanalmente, a turma do 2º ano frequenta o laboratório de informática da escola, por aproximadamente uma hora e meia, e durante o período que permanecem neste local as crianças realizam atividades trazidas pela professora no Excel (editor de planilhas eletrônicas), no Power Point (editor de apresentação) e também no Word (editor de textos) além de fazerem pesquisas na internet e de terem acesso a jogos educativos *on-line* e através de Cd's.

Abaixo constam alguns exemplos dessas atividades:

- Atividade para identificar e separar símbolos de números e de letras (Excel):
Os alunos se deparam com símbolos, números e letras. Logo são dispostos três quadros onde eles precisam carregar os caracteres apresentados, separando-os conforme solicitado no enunciado da atividade.

Aspectos positivos: Com essa atividade os alunos diferenciaram formas de escrita de outras formas gráficas de expressão e trabalharam com a coordenação motora.

- Atividade com as vogais (Excel):

Nesta atividade (figura 1) havia vários desenhos que devem ser recortados e colados no respectivo quadro da vogal que inicia o nome do desenho.

Aspectos positivos: Estimulou à discriminação visual, o reconhecimento das vogais bem como associação das figuras a sua letra inicial.

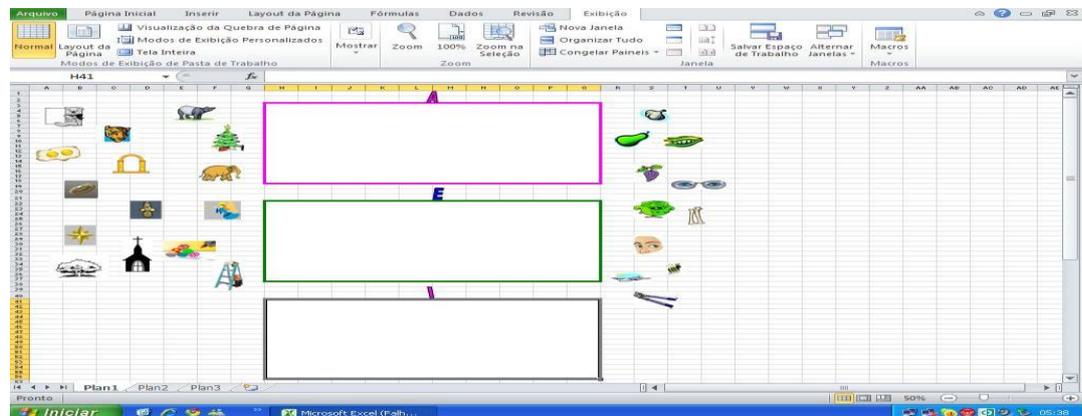


Figura 1: Atividade com as vogais.

- Atividade para colocar a primeira letra nos desenhos (Power Point):
Do lado esquerdo da atividade apresentou-se um desenho e ao seu lado direito o nome do mesmo, entretanto sem a primeira letra. Os alunos precisavam buscar, dentre diversas letras, a inicial do desenho apresentado e colocá-la de modo que a palavra ficasse completa.
Obs.: A professora proporcionou que os alunos desenvolvessem atividades similares onde eles tinham que identificar a letra inicial de

desenhos, pintando-a, digitando-a no teclado e contando a quantidade de letras.

Aspectos positivos: A partir de palavras do cotidiano dos educandos e de novas palavras apresentadas, promoveu-se a ampliação do vocabulário, o (re) conhecimento do alfabeto e o estímulo ao desenvolvimento da lateralidade.

- Ordenar as letras e as sílabas dos nomes de objetos, frutas e animais (Excel):
Foram apresentados desenhos de objetos, frutas e animais bem como letras e sílabas aleatórias abaixo dos mesmos. Os alunos tiveram que transportar as letras ou sílabas colocando-as em ordem a fim de formar o nome dos desenhos apresentados. (Figura 2)

Aspectos positivos: Favoreceu a orientação e o alinhamento da escrita da língua portuguesa, compreensão da categorização gráfica funcional das letras e da relação entre fonemas e grafemas.

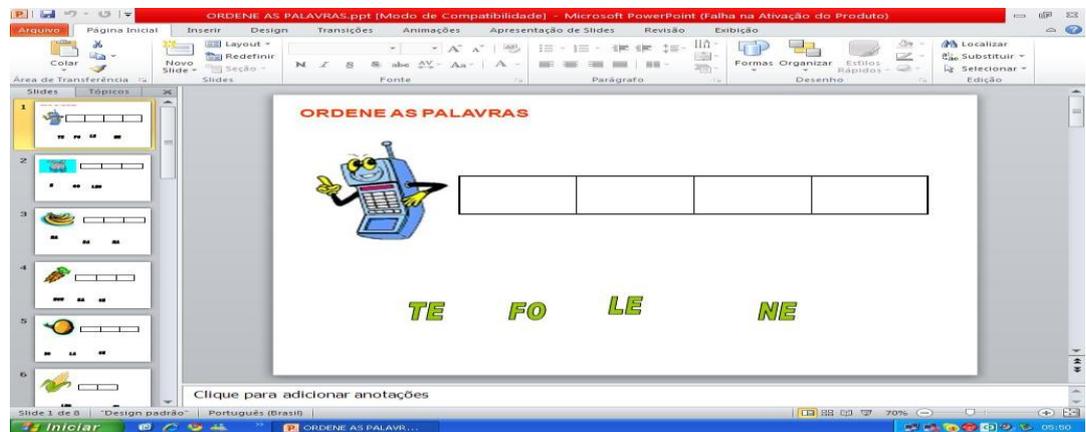


Figura 2: Atividade para ordenar as letras e as sílabas dos nomes dos objetos, frutas e animais.

- Completar letras faltosas em palavras (Excel):
Havia desenhos com seus respectivos nomes ao lado, porém com letras faltosas que deviam ser preenchidas pelos alunos.
Aspectos positivos: Gerou conflito entre a hipótese silábica e silábico-alfabética e despertou percepção dos fonemas.

- Escrever palavras, pequenas frases e textos (Word):

Utilizando o teclado, os alunos eram solicitados a escrever palavras que desejassem e posteriormente formar frases e textos.

Aspectos positivos: Os alunos desenvolveram capacidades para escrever segundo o princípio alfabético. Utilizaram a segmentação de espaços, acentuação, pontuação, orientação, alinhamento da escrita além de terem a possibilidade de ler e reelaborar a o que escreveram.

- Pesquisas sobre assuntos trabalhados em sites da internet:

Como por exemplo: estudo dos animais, das plantas, dados sobre a cidade onde moram.

Aspectos positivos: Através dessa atividade o professor possibilita que o aluno entre em contato com diversos tipos de escrita, pesquisem sobre vários tipos de informação, conheçam, utilizem e valorizem os modos de produção e circulação da escrita na sociedade, seus usos e funções sociais na cultura escolar assim como desenvolvam atitudes e disposições favoráveis à leitura, a sua fluência, decodificação de palavras e compreensão de seus significados.

- Atividades desenvolvidas através de jogos on- line e em cd's:

Jogo de memória de palavras e figuras; jogo da forca de letras; chuva de letras; clicar na letra inicial de palavras; clicar no desenho da palavra apresentada ou vice-versa; escrever o nome do aluno para se inscrever no jogo; ouvir o ingrediente citado para fazer uma receita e achá-lo pela letra inicial; completar cruzadinhas com nomes de frutas e animais; ouvir histórias; jogo de charadas; carregar letras para formar nomes de palavras apresentadas, dentre outros. (Figura 3)

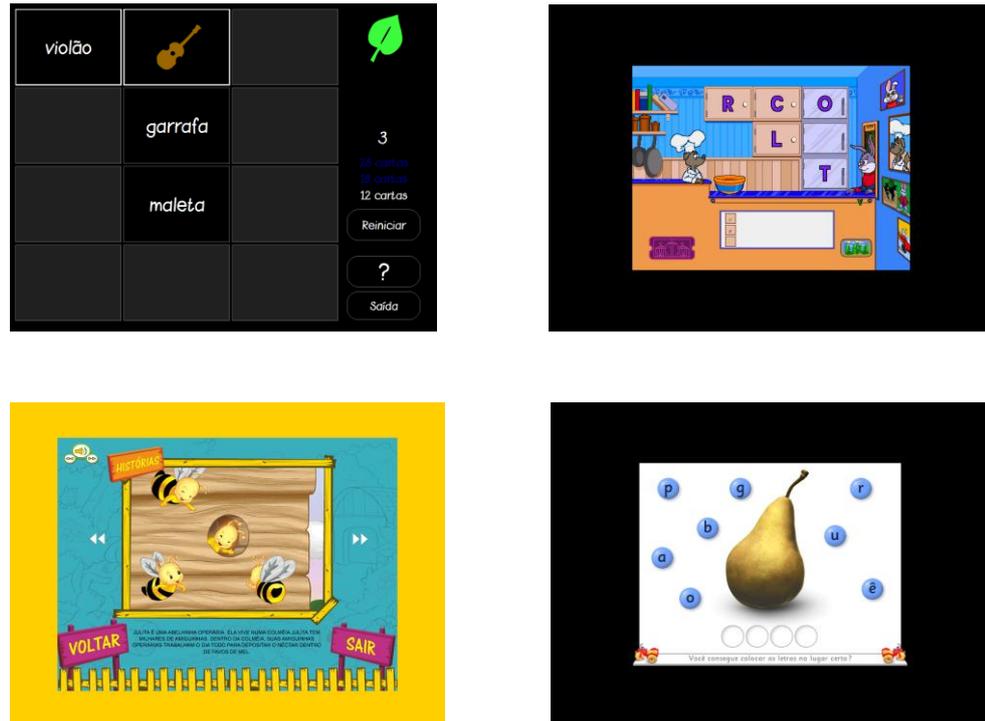


Figura 3: Algumas atividades desenvolvidas através de jogos em cd”s.

Aspectos positivos: Em diversos jogos e atividades propostas os alunos são estimulados a avançar no processo de escrita e leitura e para tal precisam usar habilidades/competências como reformular ideias a partir de seus erros, comparação, memória visual, discriminação auditiva, raciocínio lógico, refletir sobre os usos e as funções sociais da escrita e da leitura no contexto em que se inserem, empregando adequadamente as convenções gráficas e o vocabulário.

A maioria dos aspectos positivos relacionados às atividades descritas a partir das observações é apresentada pelo material do Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem como “capacidades relevantes a serem atingidas pelas crianças ao longo da alfabetização” e são sugeridas também pelo Programa Escola Ativa.

Entretanto, apesar da importância dos aspectos positivos elencados destaca-se que nas primeiras seis atividades descritas (Atividade para identificar e separar símbolos de números e de letras; atividade com as vogais; atividade para colocar a primeira letra nos desenhos; ordenar as letras e as sílabas dos nomes de objetos,

frutas e animais; completar letras faltosas em palavras; escrever palavras, pequenas frases e textos) aspectos importantes ao processo de ensino aprendizagem não enfatizados.

Já as duas últimas atividades analisadas que se relacionam aos jogos e as pesquisas utilizando a internet desenvolvidas com os alunos do 2º ano os contemplam visto que estimulam o desenvolvimento do senso crítico, do pensamento hipotético, cognitivo, motor, afetivo, social e potencializam de forma significativamente o processo de alfabetização. Ao interagir com elas os alunos desenvolveram capacidades de reconstrução, observação, pesquisa, memorização, além de serem expostos a diversos estímulos (cores, sons, formas, movimentos, interatividade) e sentiram-se mais motivados e desafiados a aprender e o fizeram de forma significativa, contextualizada, com mais rapidez e facilidade.

6. CONCLUSÃO

Os métodos e o entendimento sobre a alfabetização passaram por diversas mudanças conceituais ao longo dos anos devido às pesquisas e discussões realizadas. Hoje se acredita que as crianças antes mesmo de entrarem na escola já começam a ter contato com o código escrito e passam a levantar hipóteses sobre os usos e as funções da escrita e da leitura na vida das pessoas. Consequentemente, isso faz com que elas passem por um processo evolutivo de aquisição da escrita e de leitura até serem consideradas alfabetizadas.

A informática, por sua vez oferece uma gama infinita de possibilidades que com a mediação do professor permite que cada criança através das atividades pedagógicas, jogos e pesquisas na internet seja desafiada e evolua significativamente no processo de ensino-aprendizagem, inclusive no que se relaciona a aquisição da leitura e da escrita.

Os jogos educativos e as pesquisas na internet com fins pedagógicos tornam-se importantes em situações de ensino-aprendizagem visto que aumentam a construção de competências e habilidades, introduzindo a ludicidade, o prazer do jogo, possibilitando o acesso da criança a vários tipos de informações e de conhecimentos.

Os jogos na alfabetização, o desenvolvimento de diferentes objetos de aprendizagem, o envio de mensagens, o acesso a chats, as consultas à Internet, a

criação de páginas e outras atividades que podem ser desenvolvidas oportunizam a construção e o desenvolvimento da escrita e de conhecimentos em informática confirmando o laboratório como verdadeiro espaço de produção de conhecimento.

Com isto, garante-se o direito de ler e escrever com o lúdico do jogo e também, com a informática que é para as crianças uma vertente de desafios, de possibilidades, de estabelecimento de relações, de buscas e, sobretudo, de aprendizagens.

A partir de todas essas colocações reafirma-se que o desafio da formação docente continuada é enorme. Ela deve ser pensada na forma de uma espiral crescente de aprendizagem, permitindo ao educador adquirir simultaneamente habilidades e competências técnicas e pedagógicas.

A preparação desse professor é fundamental para que a educação dê o salto de qualidade e deixe de ser baseada na transmissão da informação para incorporar também aspectos da construção do conhecimento pelo aluno, usando para isto as tecnologias digitais que estão cada vez mais presentes na sociedade.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, CELSO. A teoria das inteligências múltiplas. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O Jogo como espaço para pensar. A construção de noções lógicas e aritméticas.** Campinas, SP: Papyrus, 1996.

FERREIRA, ANA LÚCIA DUARTE. **Tese alfabetização e informática educativa: estratégias de ensino/aprendizagem com alunos da 1ª série do ensino fundamental.** Dissertação (Mestrado em Educação). Porto Alegre: UFRGS, 2005.

FERREIRO, EMÍLIA. **Reflexões sobre alfabetização.** 19ª ed. São Paulo: Cortez, 1992.

FERNANDES, LUCIMAR MATIAS ; KNEIPP, RICARDO ESTEVES ; CARLOS, ANTONIO. **Entornos de aprendizagem virtual como meio de inclusão.** [s.l.], [2006].

LARANJO, JACQUELINE DE CASTRO. **Informatização da rede municipal de ensino de Belo Horizonte: uma análise do seu impacto sobre o trabalho docente.** Dissertação (Mestrado em Educação). Belo Horizonte: UFMG, 2008.

MABILDE, ARLETTE; LIMA, CRISTIANO LOPES. **Alfabetização, Aprendizagem e informática.** Novas Tecnologias, CINTED-UFRGS na Educação, Porto Alegre, v. 2, nº 1, Março, 2004.

PERNIGOTTI, JOYCE MUNARSKI. **Aceleração da aprendizagem: ensaios para transformar a escola.** Porto Alegre, RS: Mediação, 1999.

PERRENOUD, PHILIPPE. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

PIAGET, JEAN. **A psicologia da inteligência.** Lisboa: Fundo de Cultura, 1967.

PRÓ LETRAMENTO: **Programa de formação Continuada de Professores dos Anos Iniciais/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem.** - ed. rev. e ampl. incluindo SAEB/Prova Brasil matriz de referência/ Secretaria de Educação Básica – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008. 364p.

RALLO, ROSE MARY PETRY DE; QUEVEDO, ZELI RODRIGUES DE. **A magia dos jogos na alfabetização.** Porto Alegre: Kuarup, 1989.

REVISTA NOVA ESCOLA. São Paulo. Edição 239 - Janeiro/Fevereiro 2011, pg. 134.

SILVA, GILMARA. **As oportunidades de aprendizagem na alfabetização mediadas pelo uso do computador como estratégia de ensino.** Dissertação (Mestrado em Educação). Santa Catarina: Universidade do Vale do Itajaí, 2006.

SOUTO, KELLY CRISTINA NOGUEIRA. **As concepções de alfabetização e letramento nos discursos e nas práticas de professoras alfabetizadoras: um estudo de caso em uma escola municipal de Belo Horizonte.** Tese (Doutorado em Educação) Belo Horizonte: UFMG/FaE, 2009.

STEMMER, MÁRCIA R. G. S. **O computador e a alfabetização: Estudo das concepções subjacentes nos softwares para a Educação Infantil.** UFSC, 1998.

TEBEROSKY, ANA. **Aprendendo a escrever: Perspectivas psicológicas e implicações educacionais.** 3ª ed. São Paulo: Ática, 1992.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA. **Estrutura e apresentação de monografias, dissertações e teses : MDT / Universidade Federal de Santa Maria.** Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa. – 6. ed. rev. e ampl. – Santa Maria : Ed. da UFSM, 2006. 67 p.

VYGOTSKY, LEV SEMENOVICH, 1896-1934. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

XAVIER, KARINE. Inclusão digital nas escolas públicas: uma questão social. **Revista Brasileira de Tecnologia Educacional.** Fortaleza, ano MMV, jul. / 05, dez. / 05, nº 170 / 171.

WERNECK, HAMILTON. **Se você finge que ensina, eu finjo que aprendo.** Petrópolis, RJ : Vozes , 1994