

O USO DE SOFTWARES EDUCATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE ALUNOS DOS PRIMEIROS ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

THE USE OF EDUCATIONAL SOFTWARE IN THE LITERACY AND LETTERING OF STUDENTS OF THE FIRST YEARS OF FUNDAMENTAL EDUCATION

Maria Belina Aguilar Caires
Instituto Federal do Espírito Santo
belina.caires@hotmail.com

Marize Lyra Silva Passos
Instituto Federal do Espírito Santo
marize@ifes.edu.br

Resumo. Este trabalho visa a analisar alguns softwares educativos como recurso na alfabetização de alunos do primeiro ao terceiro anos do Ensino Fundamental, assim como sugerir estes instrumentos para auxiliar professores e alunos nas produções de leitura, escrita e na oralidade. O trabalho é resultado de uma pesquisa sobre o perfil dos profissionais e as tecnologias por eles utilizadas no seu cotidiano e nas atividades pedagógicas em sala de aula, com a intenção de propor sugestões de quais softwares educativos são mais apropriados para desenvolver o conhecimento. A pesquisa ocorreu com uma turma de 2º Ano de uma escola do município de São Mateus, estado do Espírito Santo, na qual foram trabalhadas leituras, produções escritas e orais utilizando-se de softwares educativos. Foram também observados os resultados alcançados após inserir os softwares educativos no planejamento dos professores. O resultado das possíveis tarefas com o uso de softwares educativos está previsto para ser compartilhado com os professores durante o estudo na escola no decorrer do ano letivo de 2015 e, se preciso sempre mostrar novidades a esse grupo ou outros da escola.

Palavras-chave: Alfabetização-letramento. Softwares educativos. Ensino fundamental

Abstract: This work aims to analyze some educational software as a resource in literacy students from first to third year of elementary school, as well as to suggest these instruments to assist teachers and students in reading productions, writing and orality. The work is the result of research about the profile of professionals and the technologies they use in their daily lives and the educational activities in the classroom, intending to suggest which are the most appropriate educational software in developing knowledge. The research was carried out with a 2nd grade class from a school in the municipality of São Mateus, Espírito Santo state, in which readings, written and oral productions were done using educational software. The results achieved after inserting the educational software in the teachers' planning were also observed. The result of the possible tasks with the use of educational software is planned to be shared with the teachers during the

study in the school during the academic year of 2015 and always to show new things to this group or others of the school when needed

Keywords: Literacy. Educational software. Elementary school

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo principal demonstrar a aplicabilidade de softwares educativos tendo em vista o letramento de alunos no período de alfabetização. Esta etapa é fundamental no desenvolvimento da aprendizagem de uma pessoa, por este motivo é importante que se busque recursos que favoreçam este processo. E, também, que se traga reflexões e discussões sobre as possibilidades de oferta de caminhos que conduzam a uma aprendizagem significativa para o aluno durante o seu processo de alfabetização.

A maneira como o conhecimento chega às pessoas e como estas são alfabetizadas pode servir de incentivo a quem está passando por essa fase. Neste processo é importante que o aluno seja capaz de se expressar de forma livre, porém com fundamentação e com argumentação em suas produções orais e escritas. Espera-se que quando ele faça uma leitura, faça-a de modo claro e consciente das informações nela contida; e quando ele escrever, faça produções com argumentos de forma crítica e clara. E para o sucesso desses processos, é com uma aprendizagem de leitura e conhecimento letrado que os alunos em fase de alfabetização devem ser conduzidos. Sendo assim, faz-se necessário conhecer a realidade dos profissionais que trabalham com esse grupo para poder sugerir caminhos que os levem ao uso de recursos digitais, práticas necessárias que favorecem o estímulo e abertura para novas buscas pelo aluno, resultando em aprendizagens significativas.

São muitos os questionamentos acerca do uso do computador como ferramenta de aprendizagem, daí conhecer as possibilidades de uso deste instrumento é um fator importante para os professores da época atual. Então, o que deve ter de bom para atrair tanto os olhares de nossos alunos? É com a tecnologia que muitos professores se deparam nos dias atuais como um desafio a ser conhecido e superado, sendo que são muitas as ferramentas que podem ser disponibilizadas com fins pedagógicos.

Estudos demonstram que, quando utilizados adequadamente, o computador e os softwares educativos podem ajudar no processo de ensino-aprendizagem em ambiente escolar ou não. E, também, se bem estudados e planejados, essas ferramentas podem servir de incentivo e estimular a criatividade na construção do conhecimento e, em especial, no processo de alfabetização de crianças.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 A Alfabetização e o Letramento

Desde pequenas, as crianças são introduzidas em um mundo de informações variadas. Geralmente no período da infância é que a alfabetização acontece e se não acontecer no período previsto, não tem nada que impeça a aquisição de leitura e escrita por pessoas de mais idade. São muitos os recursos de letramento que permeiam o mundo de uma pessoa, sendo que é no contato com as imagens, falas e textos que uma criança é estimulada a se interessar pelo mundo letrado e, ao mesmo tempo, ser inserida na escola. Porém, é preciso que a escola fique atenta a essa introdução, de forma que esta venha a ser lúdica e prazerosa, tendo significado social na vida do aluno.

A escrita, em tempos anteriores e da maneira como alguns educadores a tratam/tratavam, é considerada a representação da fala. Daí, o ato de alfabetizar consiste/consistia em codificar e decodificar a escrita, sendo uma representação mecânica sem muito significado para quem estava/está aprendendo. Sob esse enfoque, o modo de decodificação limita tanto as produções quanto as ações do aluno no decorrer de seus estudos ou profissão.

Em contrapartida a isso, há uma proposta de alfabetização em que a escrita e a leitura tenham função social para quem as pratica, a qual é tratada nos PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais como caráter simbólico, com ênfase nos seus usos sociais. Segundo Leite (2001, p. 24), entende-se por caráter simbólico da escrita “[...] um sistema de signos cuja essência reside no significado subjacente a ela (a escrita), o qual é determinado histórica e culturalmente; assim, uma palavra escrita é relevante pelo seu significado compartilhado pelos membros da comunidade [...]”.

Baseando-se nessa perceptiva de mudanças, é preciso defender práticas de ensino nas quais a escrita e a fala sejam complementos uma da outra e não tratadas de forma isoladas e acabadas. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) abordam o quanto é importante oferecer recursos que possibilitam a formação de bons leitores, e ressalta-se que não se trata de materiais limitados, mas com abrangência para pensamentos e produções. No campo da leitura e escrita são muitas as possibilidades de crescimento, o que acontece através de informações oferecidas por meio de textos em suportes variados, tais como jornais, revistas, livros, redes sociais, computadores, softwares com finalidades educativas, entre outros. A maneira como tais suportes serão explorados para fins de crescimento do aluno é de responsabilidade do professor e da escola, criando caminhos nos quais o discente possa ser conduzido durante o processo de ensino-aprendizagem.

2.2 Softwares educativos como instrumento na formação de leitores

Oferecer ambientes e materiais educativos que atraem a atenção dos alunos para o seu conhecimento é papel de todos os envolvidos com a educação, daí é importante que salas de aulas e outros locais da escola sejam previamente preparados para que o aluno sinta prazer em frequentá-las e aprender coisas novas. Dentre os recursos que podem estimular novas produções e facilitar a melhor assimilação de conhecimentos, estão os recursos tecnológicos. Esses já estão presentes em muitas escolas, mas precisam ser inseridos nos planejamentos dos professores. Por esta razão é importante as pesquisas nesta área para saber o que pode ser aplicado para melhoria no processo de ensino-aprendizagem.

São vários os autores que reconhecem a influência dos softwares para fins de ensino-aprendizagem, ressaltando que esses recursos podem ser inseridos em sala de aula como suporte para professores desenvolverem atividades de leitura e escrita durante a aplicação de conteúdos do currículo escolar. Dentre esses recursos pode-se destacar o uso de softwares educativos, que podem proporcionar aos usuários elementos que os levem a serem pessoas mais curiosas, capazes de criar seus próprios meios de acomodar informações a respeito do novo.

Segundo Piaget (1978, apud JUCÁ, 2006), para a construção do novo conhecimento, o indivíduo precisa vivenciar situações em que ele possa relacionar, comparar, diferenciar e integrar os conhecimentos. Dessa forma, ao vivenciar práticas em que se tenha que tomar decisões por meio de conclusões próprias, a pessoa estará construindo sua própria autonomia. O software educativo gera a oportunidade de utilização da tecnologia como um elemento novo, sendo assim, é estimulante à aprendizagem e, também, propicia uma reflexão sobre outras possibilidades de aquisição de novos conhecimentos.

Muitas são as vantagens de se inserir na metodologia de ensino recursos tecnológicos, como os softwares educativos, que, se bem estudados, planejamentos e articulados com propostas de ensino, podem gerar grandes benefícios a favor de um ensino de qualidade e mais aberto a mudanças no modo de agir das pessoas diante de evoluções tão rápidas na sociedade atual.

A intenção de inserir os softwares educativos como recurso pedagógico não é a de substituir os materiais que a escola já possui, e sim de encontrar neles uma maneira de estimular a criação, o raciocínio, como destacado anteriormente na citação de Piaget em que ele ressalta a oportunidade que o ser humano pode ter de relacionar comparar, diferenciar e integrar os conhecimentos. Assim, de acordo com as ideias programadas em cada software, o professor poderá conduzir o processo de ensino-aprendizagem a caminhos ilimitados para os alunos. E, se as atividades estiverem interligadas e bem amarradas com conteúdos programáticos do ensino, o próprio professor perceberá a necessidade de encontrar desafios maiores para propor aos alunos. Outro fator importante é a interação entre professor e alunos durante o processo de ensino-aprendizagem, momento esse de grandes significados para quem aprende e também para quem ensina, com ganhos para todos os envolvidos e tornando o ato de aprender uma construção coletiva.

São vários os softwares educativos com propostas inovadoras para se trabalhar com alunos em fase de alfabetização. Assim, como o professor deve ter o cuidado para realizar planejamentos adequados aos níveis de aprendizagem dos alunos, ele também deverá ter um conhecimento da oferta desses recursos e verificar a compatibilidade de uso com a turma com a qual trabalha. Se

procurados na internet, são muitos os softwares que estão à disposição dos usuários, no entanto, é preciso experimentá-los e realizar testes para, só depois, utilizá-los com a turma. Há desde softwares para leitura e escrita de palavras, leitura e produções de texto, gravação de leitura realizada pelos alunos, ilustrações de história, interação em produções coletivas e individuais, leitura que são direcionadas a outras informações como complementação de conhecimento acerca de algum tema, entre outros.

2.3 A aplicabilidade de alguns softwares educativos na alfabetização de alunos

A alfabetização é uma etapa de desenvolvimento cognitivo muito importante para quem ainda está construindo e entendendo o sistema de escrita convencional. Assim o professor, sendo o mediador dessa aprendizagem, deve conhecer e fazer propostas relevantes para o avanço no processo de ensino-aprendizagem às pessoas que tanto esperam para vencer etapas do processo de leitura e escrita. Para isso é necessário estudos e pesquisas que o levem a trazer pra sala novas propostas de incentivo e direcionamento ao ensino. Trazendo pra si a responsabilidade que garanta uma alfabetização na qual a leitura tenha função social para quem a pratique. Como é colocado no trecho da Declaração de Persépolis:

[...] não apenas o processo de aprendizagem de habilidades de leitura, escrita e cálculo, mas uma contribuição para a liberação do homem e para o seu pleno desenvolvimento. Assim concebido, o letramento cria condições para a aquisição de uma consciência crítica das contradições da sociedade em que os homens vivem e dos seus objetivos; ele também estimula a iniciativa e a participação do homem na criação de projetos capazes de atuar sobre o mundo, de transformá-lo e de definir os objetivos de um autêntico desenvolvimento humano (BHOLA, 1979, p. 38, tradução nossa).

A construção do conhecimento e habilidades necessárias para alguém se sobressair no mundo, em que cada vez mais exige das pessoas ações e repostas rápidas e espontâneas, pode partir de recursos didáticos e intervenções com avanços ou retomadas de atividades sugeridas aos alunos dentro do currículo escolar. Quanto aos recursos, existe uma infinidade de sugestões no campo pedagógico, porém é preciso estudar o que de melhor pode ser utilizado pelos professores e entender a sua aplicabilidade dentro do que está sendo ensinado. Assim, se os softwares

educativos forem utilizados como suportes para a alfabetização, devem ser estudados previamente pelos professores para, assim, eles fazerem o uso dos mesmos associados a outros suportes que utilizam em sala de aula.

Proporcionar o novo ou rever práticas é uma atitude constante de vários educadores. Reinventar e inovar é preciso. São muitas as dificuldades encontradas para alfabetizar uma criança, assim são necessários caminhos que a estimule a buscar, por meio de letras e palavras, produções mais críticas, significativas e prazerosas. Os softwares educativos podem ser um dos mecanismos para que o processo de letramento aconteça de forma mais rápida, sem que a alfabetização seja mecanizada e só de codificação de palavras.

Muitas são as possibilidades de trabalho com a utilização de softwares educativos, dessa forma, todo material educativo deve ser visto e analisado pelo professor antes de ser inserido como recurso de ensino, cabendo ao professor conhecê-lo para planejar.

O aluno em fase de alfabetização já traz consigo conhecimentos prévios que não podem ser ignorados pelos educadores, assim, eles precisam ser incorporados aos novos e apreendidos aos alunos de maneira agradável e estimulante. As crianças se rendem aos encantos de uma brincadeira e aprendem brincando. A partir desse pressuposto, muitos autores ressaltam que é preciso aprender por meio de instrumentos que ofereçam desafios a serem superados, e a maioria dos softwares educativos possui etapas a serem superadas pelos leitores e praticantes do jogo ou brincadeira. Já outros oferecem caminhos que conduzem o leitor a informações importantes a respeito do que está sendo estudado.

Sobre a importância de valorizar o que o aluno já traz consigo, Moran (2001, p.36) afirma que:

É preciso educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. Quando a criança chega à escola os processos fundamentais de aprendizagens já estão desenvolvidos de forma significativa. Urge também a educação para as mídias, para compreendê-las, criticá-las e utilizá-las de forma mais abrangente possível.

Quando se trata de uma formação de leitores letrados, deve ser preocupação dos educadores oportunizar diversos caminhos para que o aluno tenha acesso a informações variadas em todas as áreas de conhecimento. Ou seja, não se deve restringir a um modelo de ensino pronto e acabado, assim como também não se deve subestimar a capacidade de aprendizagem dos alunos pelo fato de eles ainda não terem construídos habilidades esperadas para a sua idade.

3 METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO

Esta é uma pesquisa aplicada que apresenta o resultado de uma análise sobre a aplicação de softwares educativos durante o período da alfabetização de alunos. O resultado será direcionado como sugestões de práticas educativas de interesse coletivo dentro do assunto abordado e servirá como exemplo prático a educadores. Quanto à sua abordagem, é uma pesquisa quantitativa que buscou analisar a realidade e transformá-la em dados que permitam sua interpretação.

Quanto aos seus objetivos, pode ser classificada como exploratória, visto que “[...] visa aumentar o conhecimento sobre um determinado tema ou assunto [...]” (MALHEIROS, 2011, p. 32), e, também, descritiva ao demonstrar as possibilidades de uso de softwares no apoio à alfabetização de alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Ela foi realizada em uma escola de Ensino Fundamental no município de São Mateus, estado do Espírito Santo, com o objetivo de conhecer a realidade da escola quando ao uso de tecnologias no ensino, em especial investigar se há aplicação de aulas com o uso de algum software educativo como instrumento de apoio na alfabetização de alunos em séries iniciais. Também foi realizado um trabalho com uma turma de 2º ano das séries iniciais com o objetivo de verificar a viabilidade de aplicação de alguns softwares na alfabetização.

No ambiente de estudo foi observado que há pessoas que desempenham várias funções, exercendo-as com compromisso e dedicação. No local há diversos instrumentos tecnológicos, e dentre os ambientes e materiais estão o Laboratório de Informática – LIED, local equipado com trinta computadores, internet banda larga Velox (ainda que um pouco lenta para funcionar em várias máquinas), três televisores, um aparelho de datashow, quatro sons portáteis, quatro

multimídias, um notebook, duas máquinas filmadoras simples, três microfones, três aparelhos de DVDs e dois equipamentos de sons com caixas amplificadas. Os recursos aqui citados são utilizados com mais frequência por alguns professores, sendo que são sempre os mesmos que possuem essa prática.

A escola constitui-se em um espaço que, além dos instrumentos citados, é dotado de outros ambientes que facilitam o trabalho com os alunos, tais como uma boa biblioteca, refeitório, quadra de esportes, sala de recursos para atendimento educacional especializado de alunos com necessidades educacionais especiais (no momento este espaço não está equipada com materiais para atender algumas necessidades dos alunos), salas de aula que comportam em média de 25 alunos, sendo que algumas comportam mais. É um ambiente acolhedor e com profissionais flexíveis às mudanças e sugestões; porém, há um quadro de professores que não são efetivos, o que resulta em dificuldades para conduzir alguns planejamentos gerais da escola.

Para entender como os professores e pedagogos tratam as tecnologias na escola, foi feita uma coleta de dados baseada na opinião dos professores do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. A pesquisa foi direcionada a esse grupo pelo fato desses professores estarem trabalhando com crianças no período inicial de alfabetização.

Procurando entender como os meios tecnológicos podem favorecer o trabalho dos professores entrevistados e como eles estão recebendo as novidades que chegam a todo momento, quer seja pelos instrumentos a que têm acesso, quer seja pelos alunos, é que foram direcionadas questões que abordam o perfil e o nível de conhecimento dos professores de 1º ao 3º ano sobre as tecnologias que usam em sua casa e na escola. Para esse fim, foi abordado nos questionários, com perguntas fechadas e abertas: a média de idade que têm, a formação, as tecnologias que possuem em casa e escola, as dificuldades ou facilidades, o que mais utilizam como recurso em suas aulas, o que observam no comportamento dos alunos após o uso de algum recurso tecnológico, além de sugestões de melhoria para aplicação desses meios de que a escola dispõe e que são ou não utilizados.

4 ANÁLISE DE RESULTADOS

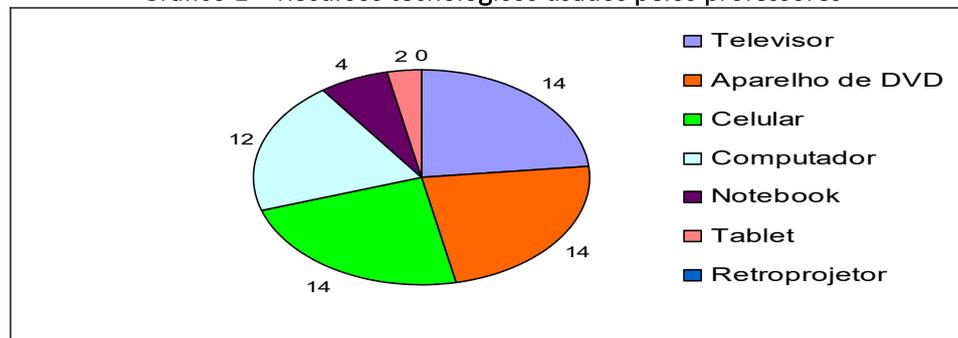
A análise deste trabalho foi dividida em duas etapas: na primeira, foram analisados os resultados obtidos com a aplicação de um questionário aos professores do Ensino Fundamental que atuam do 1º ao 3º ano de uma escola municipal do município de São Mateus-ES; na segunda etapa realizou-se a análise de alguns softwares utilizados pelos professores como apoio no processo de alfabetização de alunos nessa etapa de ensino.

4.1 O Uso de Recursos Tecnológicos

Para a obtenção dos dados foi aplicado um questionário, formado por questões fechadas e abertas, que foi respondido por 14 (quatorze) professores, com direcionamento ao uso de softwares educativos e sua aplicação no processo de ensino-aprendizagem, servindo este para nortear alguns resultados acerca de sua aplicação ou não pelos sujeitos pesquisados.

Os dados mostram que, dos professores do grupo entrevistado: a maioria possui entre 35 e 50 anos; dos 14 (quatorze) profissionais entrevistados, um é do sexo masculino e os demais do sexo feminino; todos possuem formação superior em Licenciatura em Pedagogia e Especialização na mesma área. As perguntas sobre o uso de tecnologia em casa foram para entender como é o processo inicial da informatização na vida dos sujeitos pesquisados. A intenção é de fazer um comparativo sobre o conhecimento prévio que o profissional tem sobre o uso dos recursos tecnológicos no seu dia a dia e sua aplicabilidade pedagógica na escola. Ao perguntar quais as tecnologias que possuem em casa, as respostas foram o que demonstra o Gráfico 1, a seguir.

Gráfico 1 – Recursos tecnológicos usados pelos professores

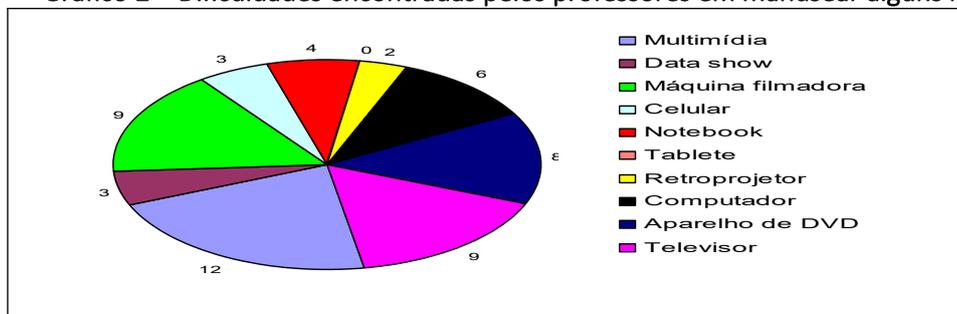


Fonte: Resultado do questionário aplicado aos professores

Observando os dados do Gráfico 1, fica evidente que todos os professores têm acesso a alguma tecnologia para seu uso pessoal. Algumas dessas tecnologias podem oferecer desafios quanto ao uso, porém não estão excluídas do uso dos professores em questão. Os professores alegam que, mesmo que não tenham facilidade em manusear alguns instrumentos tecnológicos, eles os utilizam com a ajuda de alguém para poderem se manter informados sobre acontecimentos na sua área de trabalho ou para sua formação pessoal. Diante dessas informações fica claro que, de alguma forma, os professores têm acesso às informações que contribuem para a sua formação profissional ou pessoal no seu dia a dia, sendo que a informação em tempo real é um meio pelo qual o professor inova suas ideias e práticas pedagógicas.

Ao serem questionados sobre suas maiores dificuldades, os professores descrevem que mesmo tendo acesso às tecnologias em suas casas, como constatado no Gráfico 2, alguns demonstram ter dificuldades em manipular aparelhos e seus aplicativos.

Gráfico 2 – Dificuldades encontradas pelos professores em manusear alguns instrumentos tecnológicos



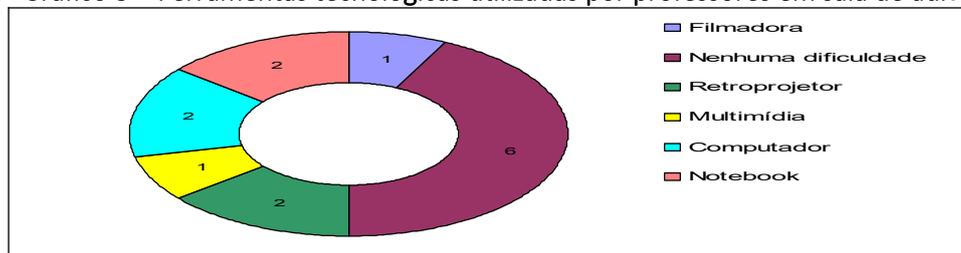
Fonte: Resultado do questionário aplicado aos professores

Dos professores entrevistados, dois (14,5%) dizem ter dificuldades em trabalhar com retroprojeter, dois (14,5%) com notebook, dois (14,5%) com computadores, um (7%) com multimídia e um (7%) com filmadora. Os outros seis (42,5%) disseram não terem dificuldade em nenhum dos instrumentos citados.

Os dados mostram que a maioria dos professores não tem dificuldade em manusear o computador, dado importante para conhecerem as ferramentas nele disponíveis para desenvolver aulas em que esteja presente o uso de instrumentos que auxiliem no processo de ensino-aprendizagem durante o período de alfabetização, já que o grupo deste estudo é formado por professores de alunos nessa fase de aprendizagem.

Quando se perguntou quais instrumentos tecnológicos utilizam nas aulas, Gráfico 3, o projetor multimídia está como o mais utilizado e o computador aparece na quarta opção, mesmo a maioria afirmando que tem facilidade em trabalhar no computador. Daí uma questão a ser repensada é como chegar a outras intenções pedagógicas se o computador é um dos instrumentos que intermedia outras produções que envolvem a leitura e a escrita das pessoas.

Gráfico 3 – Ferramentas tecnológicas utilizadas por professores em sala de aula



Fonte: Resultado do questionário aplicado aos professores

Quando questionados sobre como os instrumentos tecnológicos são utilizados em suas aulas, os professores disseram que os utilizam para contar histórias, jogos pedagógicos, assistir a reportagens, trabalhar conteúdos das disciplinas de Matemática e Língua Portuguesa, atividades de digitação, assistir a vídeos, ouvir músicas, fotografar trabalhos. Quanto ao uso do Laboratório de Informática, apenas dois disseram utilizá-lo para desenvolver atividades com os alunos. Como já relatado, alguns professores apresentam dificuldades ao utilizar as ferramentas tecnológicas que há na escola ou em casa e justificam dizendo que seria por falta de treinamento ofertado pelo setor ao qual está vinculado, pela resistência ao uso e, também, necessidade da ajuda de alguém da escola para manuseá-las. Disseram, também, que já receberam qualificação nesta área oferecida pelo Núcleo de Tecnologia Educacional Municipal (NTEM), mas que isso não é suficiente para quem tem muita dificuldade, visto que esse tipo de capacitação sempre é ofertado pelo NTEM mas são realizados à noite, depois de um dia cansativo de trabalho.

Os professores foram indagados a respeito de sugestões para a melhoria da aplicabilidade dos recursos tecnológicos em suas aulas e sugeriram: que sejam ofertadas mais capacitações; a contratação de uma internet com boa velocidade; que os recursos da escola fiquem em um local de fácil acesso pois, visto que a escola é muito grande, é necessário que estejam mais próximos de setor em que trabalham, porém, que tenha alguém responsável para verificar o mau uso destes e, também, conservar esses materiais em perfeito estado. Os educadores também disseram que o professor precisa de tempo para planejar suas aulas, daí solicitaram que fossem sugeridas atividades com o uso dessas ferramentas, com um planejamento previamente direcionado para tal

fim. Todos deixam clara a necessidade de cada um se adequar às inovações tecnológicas do momento se qualificando para poder se sobressair no mundo informatizado e atender aos alunos que exigem um profissional que atenda às suas expectativas.

Quando questionados sobre como os alunos reagem quando se trabalha com algum recurso tecnológico, todos disseram que se sentem mais interessados pelo conteúdo estudado, que pedem para trabalhar mais vezes com as ferramentas, que suas produções e participações são mais aprimoradas e argumentadas. É importante ressaltar que o acesso às informações por esses meios é ofertado em tempo hábil para atender a necessidade de quem procura e o que se procura.

Como destacado pelos professores, é preciso conhecer para melhorar a atuação dos professores em sala de aula, e quando se trata das tecnologias como ferramentas de aprendizagem, fica claro o desejo de conhecer para melhorar a prática. É clara, também, a urgência de formação por parte dos professores, às vezes de orientações simples que os levem a procurar recursos ainda desconhecidos por alguns. A necessidade de conhecer para praticar é evidente quando a maioria, doze de quatorze pessoas, diz conhecer e não os utilizar ainda em suas aulas. Os demais reponderam sugerindo que gostariam de conhecer alguns e suas possibilidades de planejamento para poderem ofertar esse instrumento aos seus alunos.

Com a intenção de contribuir com a prática do grupo de professores, foi-lhes ofertada uma orientação com sugestões sobre como utilizar alguns softwares educativos quais foram selecionados tendo em vista estimular a leitura e a escrita dos alunos em fase de alfabetização. Os softwares educativos foram utilizados com duas turmas de 2º ano da mesma escola, uma no segundo semestre de 2013, dando segmento ao trabalho com outra durante o ano de 2014.

4.2 Alguns softwares educativos utilizados no trabalho com leitura e escrita

Conhecer o perfil dos professores que trabalham com alfabetização na escola pesquisada foi de grande importância, pois com esses dados foi possível traçar planejamentos de ajuda sobre a aplicação de softwares educativos ou outros instrumentos tecnológicos a quem necessitar e, aos

que já têm habilidades, orientá-los a fazer adequações de softwares a outras práticas já realizadas durante o trabalho junto aos alunos. Os softwares utilizados para trabalhar com os alunos foram: Audacity¹, Bibliotecas de livros digitais², “Atividades Educativas”³.

O Audacity é um software educativo com funcionalidades que oferecem ao usuário a oportunidade de poder manipular instrumentos com comandos de voz por meio de gravações da mesma. No trabalho realizado, ele foi utilizado para que fossem gravadas as narrações de histórias pelos alunos e depois essas fossem ouvidas e publicados no youtube em grupo fechado, para que pessoas autorizadas assistissem às narrações. É importante destacar que, para se chegar a uma agravação de voz no software, os alunos leram histórias, discutiram sobre as ações dos personagens, reescreveram as histórias e também as ilustraram. O livrinho confeccionado foi realizado seguindo uma sequência de fatos que eram expressos através das páginas organizadas. A organização das imagens e som foi realizada no software do Windows “Live Movie Maker”, sendo que a organização foi feita com a digitação do texto pelos alunos e colocação das imagens e áudio pela professora.

Os alunos receberam a atividade de forma agradável e o resultado demonstra que com o uso de tecnologias as pessoas se sentem mais à vontade para escrever. Mostra também que muitos dos alunos buscam escrever textos com mais argumentos e, conseqüentemente, observando a entonação de voz, isso influencia a leitura de outros textos melhorando a fluência durante as leituras.

A imagem a seguir é parte de uma produção da história recontada: “A Galinha Ruiva” - Clássico Popular.

¹ Disponível para download em: <<http://www.baixaki.com.br/download/audacity.htm>>. Acesso em 10/08/2013.

² Disponível em:<<http://www.planonacionaldeleitura.gov.pt/bibliotecadigital/>>. Acesso em 15/08/2013

³ Disponível em: <<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=5838>>Acesso:18/08/2013.

Figura 1- Produção de texto para gravação no software Audacity e Live Mover Maker



Fonte: dados da autoria

Outro software utilizado para o trabalho foi Bibliotecas de livros digitais. O software possui objetivos bem definidos para incentivar a leitura e a produção escrita. No local, existem livros online disponíveis para leitura, assim como um espaço para que o aluno, quando cadastrado, possa criar e compartilhar histórias de sua autoria, como mostrado na imagem da Figura 2.

Figura 2- Ambiente de produção de texto em Biblioteca de Livros Digitais.



Fonte: dados da autoria

Também estão disponíveis no ambiente, bibliografias dos autores das criações, um material é muito bom para alunos em início de alfabetização. A experiência de experimentar com os alunos o material de estudo ficou para a etapa da leitura, quando os alunos visitaram o site e folhearam os diversos livros disponíveis. O interessante é que eles mesmos foram descobrindo quais os procedimentos que mais se adequavam ao seu modo de ler: se passando folha por folha ou apertando o mouse sobre o ícone para que alguém lesse pra ele. Apesar de estar selecionado em Português, o que foi mais proveitoso é que a maioria decidiu por fazer a sua própria leitura.

Figura 3 - Livro: Onde estão os meus óculos? Rosário Alçada Araújo



Fonte: dados da autoria

Durante as leituras realizadas pelos alunos, o professor pode intervir sobre como os alunos estão lendo e, se eles demonstrarem dificuldades, ajudá-los a descobrir sílabas que ainda não conhecem para, assim, poderem fazer uma leitura por completo. É durante uma atividade de leitura como esta, que o professor visualiza quais são as possíveis intervenções que poderão ser feitas. Também são instrumentos como estes, disponíveis em ambientes virtuais ou não, que o aluno aprende sem que haja tanta cobrança nos resultados.

Quando se trata de material disponível para trabalhar com a alfabetização de alunos com níveis de aprendizagem diversificados, é possível em uma tarefa direcionar alguns desafios que deverão ser

superados pelo aluno de acordo com o seu momento de aprendizagem. Um software que atende muito bem as diferenças de aprendizagem é o Atividades Educativas.

Figura 4- Páginas do livro online do livro: “A tartaruga Turbinada”



Fonte: dados da autoria

Nele, a criança que ainda não lê convencionalmente ouve a leitura da história “A tartaruga Turbinada”⁴. E para entender o que está escrito comparado ao que está sendo falado, é preciso passar o mouse sobre as palavras, exigindo do aluno coordenação e atenção para não pular para a outra seguinte pois, se fizer avanços, pode gerar confusão na ordem da história. Caso o aluno não queira que alguém leia, é só clicar na seta para seguir com a leitura.

5 ASPECTOS CONCLUSIVOS

A proposta do trabalho com softwares educativos como recurso no processo de ensino-aprendizagem vem para ser somada a outras já utilizadas pelos professores nas escolas e servir como um incentivo a mais para o aluno encontrar caminhos mais fáceis para aprender. Quando o professor propõe meios mais inovadores e desafiadores, a capacidade de criar e buscar mais pode despertar e provocar mudanças no comportamento e aprimorar conhecimentos. A aplicação do

⁴ Disponível em: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=12260>>. Acesso em: 18/05/2014.

software educativo sugerida durante a alfabetização é uma ideia para compartilhar com professores da escola pesquisada. Porém, o uso não se limita aos citados e experimentados pela professora do 2º ano “A”, mas espera-se que sirva de modelo para fazer adaptações às etapas de desenvolvimento da aprendizagem de cada aluno ou grupo.

Como a ideia inicial foi conhecer um grupo de professores a partir de um perfil sobre o uso de tecnologias, é mais do que certo conhecer suas dificuldades ou não sobre o uso de ferramentas tecnológicas para que, assim, se entenda a necessidade de orientação e, junto, sugerir o uso dos softwares educativos na alfabetização de alunos nos três primeiros anos do Ensino Fundamental. Pela proposta inicial de demonstrar como aconteceu o trabalho junto a turmas das séries iniciais do Ensino Fundamental, observou-se que todos os professores têm interesse em conhecer como ter acesso aos softwares educativos e outras ferramentas tecnológicas e o diferencial que estes proporcionam para que os alunos avancem na leitura e escrita. Com base na pesquisa aplicada e pelas observações que foram realizadas, os professores necessitam de ajuda para saber lidar com os instrumentos tecnológicos. Pelo que foi demonstrado em dados da pesquisa, 85% dos entrevistados já têm acesso a computadores, instrumento o qual necessitam para o trabalho com softwares. Sendo assim, para que o professor inclua em seu planejamento esse recurso, ele não terá muita dificuldade, o que ele precisará é conhecer os softwares educacionais para deles fazer uso de acordo com seu momento e as necessidades dos alunos.

A partir de uma aceitação sobre o uso dos softwares pelos professores, as atividades com aplicação dos mesmos devem ser previamente preparadas pelos professores e virem acompanhadas de uma sequência de atividades programadas, para que não se tornem tarefas isoladas das demais e torne o tempo de aprendizagem mais proveitoso. É importante lembrar que, mesmo sendo interativos, os softwares educacionais requerem do professor uma mediação no momento das indagações por parte dos alunos.

6 REFERÊNCIAS

- BHOLA, H.S. **Evaluating Functional Literacy**. Amershan: Hulton Educacional Publications, 1979.
- FERREIRO, EMÍLIA. **Passado e presente dos verbos ler e escrever**. São Paulo: Cortez, 2002.
- FREIRE, PAULO. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 20 ed, São Paulo: Cortez, 1987.
- LEITE, S. A. S. (org.) **Alfabetização e letramento – contribuições para as práticas pedagógicas**. Campinas, Komedi/Arte Escrita, 2001.
- MORAN, JOSE MANUEL. et al. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**, 3 ed, Campinas, Papirus 2001.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: primeiro e segundo ciclo - Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- PIAGET, J. **Problemas de Psicologia Genética**. São Paulo: Editora Abril Cultural, 1978.
- _____. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2002. 128p.
- _____. **O que é letramento e alfabetização**. Disponível em [www.moderna.com.br/moderna/didáticos/ef1 artigos](http://www.moderna.com.br/moderna/didáticos/ef1_artigos) 2004. Acesso em 21/12/2013.
- SOARES, MAGDA. **Letramento e Alfabetização: as muitas facetas**. Revista Brasileira de Educação, Jan. Fev. Mar. Abr/2004, P. De 5 A 17.
- TEBEROSKY, ANA. Alfabetização e Tecnologia da Informação e da Comunicação (TIC). In: **Contextos de Alfabetização Inicial**. Tradução Francisco Settineri. Teberosky, Ana; GALLART, Marta Soler et al. Porto. Alegre: Artmed, 2004. p. 153-164.
- TEBEROSKY, ANA; COLOMER, TERESA. **Aprender a ler e a escrever: uma proposta construtivista**. Porto Alegre: ARTMED, 2003.
- VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos Processos Superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes. 2003.