



Eixo IX

2010/2

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA
PÓLO DE GRAVATAÍ

KARINA WAGNER CASTRO

**O USO DA MESA EDUCACIONAL ALFABETO E SUAS POSSIBILIDADES NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

PORTO ALEGRE

2010

KARINA WAGNER CASTRO

**O USO DA MESA EDUCACIONAL ALFABETO E SUAS POSSIBILIDADES NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia/Licenciatura, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.
Orientador: Profa. Dra. Darli Collares
Tutora: Cristiane Pelisolli Cabral

PORTO ALEGRE

2010

KARINA WAGNER CASTRO

**O USO DA MESA EDUCACIONAL ALFABETO E SUAS POSSIBILIDADES NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Comissão de Graduação do
Curso de Pedagogia/Licenciatura, da
Faculdade de Educação da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), como
requisito parcial e obrigatório para obtenção
do título de Licenciada em Pedagogia.
Orientador: Profa. Dra. Darli Collares
Tutora: Cristiane Pelisolli Cabral

Aprovado em ___/___/_____.

A Comissão Examinadora abaixo assinada aprova o Trabalho de Conclusão de Curso, O USO DA MESA EDUCACIONAL ALFABETO E SUAS POSSIBILIDADES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO, elaborado por KARINA WAGNER CASTRO, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Dra. Darli Collares

Dr. Eliseu Reategui

AGRADECIMENTOS

A Deus, sobretudo por ter me iluminado e concedido muitas graças.

Aos meus pais, que amo muito, incentivadores e responsáveis pelo meu crescimento pessoal e profissional, responsáveis pela pessoa que sou hoje, sei que sentirão orgulho da minha vitória.

Às grandes preciosidades da minha vida, meus filhos Amanda, Augusto, Bianca e meu esposo Lisandro, pela compreensão, amor, carinho e incentivo demonstrados nos momentos de alegria, angústia e ansiedade fazendo-me acreditar que o sonho se transformaria em realidade.

Às minhas grandes amigas e colegas Gisele, Rosangela, Saionara, Michele, Luciana e Cristiane que sempre acreditaram, incentivaram e acompanharam minha trajetória. Também, a todas as demais colegas da EMEF Tiradentes, que tiveram compreensão nos momentos de angústia, e carinho, apoio e amizade durante minha caminhada.

E, finalmente, agradeço aos meus colegas, professores e orientadores do PEAD UFRGS, que ao longo do curso, demonstraram grandiosidade, ao me fazer acreditar no meu potencial, compartilhando sabedorias, assim como pelo carinho, compreensão, estímulo e comprometimento que dedicaram para que eu pudesse concluir mais esta etapa. Tenho profunda admiração por todos vocês, foram muito importantes e essenciais na minha vida. Obrigado por fazerem parte do meu caminho.

**“Uns colecionam medalhas de ouro,
outros imagens de santos, uns prata,
outros marfins. Eu coleciono amigos”.**

-Gilberto Freire-

Que Deus ilumine a todos, e que a vida lhes reserve maravilhas...

RESUMO

O presente trabalho busca apresentar quais as possibilidades de uso da Mesa Educacional Alfabeto enquanto suporte para o auxílio no processo de aprendizagem, mais especificamente no processo de alfabetização. Para tanto, além de apresentar argumentações teóricas abordando o uso das tecnologias na escola e suas contribuições para a aprendizagem, foi apresentada a Mesa Alfabeto e sua utilização. Assim como, através de um relato de experiência, foram apresentadas evidências de aprendizagem de um grupo de alunos que fizeram uso deste software durante um período de seis meses, cujos avanços, de acordo com as observações realizadas, não se deram devido ao uso específico da Mesa Alfabeto e sim, tanto quanto o seu uso constituiu-se como um elemento impulsionador de aprendizagens, a ajuda cooperativa e o entrosamento entre os alunos, assim como as intervenções feitas pela professora, proporcionou um ambiente harmonioso, onde o respeito as diferenças e limitações individuais, permitiu ao grupo o desenvolvimento da autonomia, da crítica e da auto-estima, a partir do momento em que deixaram de ser meros receptores de informações e passaram a ser responsáveis pela construção de seu conhecimento.

Palavras-chave: TICs, Alfabetização, Software Educacional.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	7
1 SOBRE O USO DAS TICS NA ESCOLA	9
2 MESA EDUCACIONAL ALFABETO	12
2.1 A Sala de Aula.....	14
2.2 A Casa de Doces.....	18
2.3 O Show de Televisão.....	22
3 A EVOLUÇÃO DA ESCRITA NA CONCEPÇÃO DE EMÍLIA FERREIRO E ANA TEBEROSKY.....	29
4 RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA.....	34
CONCLUSÃO.....	40
REFERÊNCIAS	42

INTRODUÇÃO

Ao longo da minha experiência como docente de uma escola municipal de Cachoeirinha, várias foram as situações que me causaram angústia e insegurança. Dentre elas estava o fato de que, em diversas turmas as quais fui professora titular, havia alunos que não conseguiam acompanhar as aulas. Estes alunos eram marcados por características em comum como a falta de interesse nas aulas e pouco progresso na aprendizagem.

Considerando tais aspectos, fui em busca de meios para resgatar o desejo de aprender destes alunos. Foi aí que, observando o comportamento dos alunos no laboratório de informática e também, baseada nos estudos e formação recebidos ao longo do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD, percebi que a informática seria uma excelente aliada.

Assim, como forma de resgatar este desejo de aprender, aliado ao uso da informática, foi realizado um trabalho paralelo ao da sala de aula no Laboratório de Informática da escola, duas vezes na semana, durante duas horas, no período de seis meses, com um grupo de quatro alunos estudantes de uma turma de 3ºano (A33), turma na qual realizei o meu estágio.

O fato é que, além dos aspectos positivos à aprendizagem, muitos estudos agregam valores educativos às modernas tecnologias da informação. Uma área que vem sendo foco de atenção, dentro da informática educativa, diz respeito às contribuições que a mesma pode oferecer para os problemas escolares de aprendizagem. E é neste âmbito que foi desenvolvida esta investigação, visto que, ao longo do curso, uma das propostas que venho colocando em prática na escola é oportunizar um ambiente de aprendizagem enriquecido pelo uso das tecnologias digitais, mais propriamente, com o uso de “Mesas Pedagógicas da Positivo”, recebidas pela Secretaria Municipal de Educação da Prefeitura da cidade de Cachoeirinha / RS, como meio de auxiliar na aprendizagem dos alunos.

Esta mesa, composta por módulos eletrônicos e softwares educacionais, proporciona a aprendizagem nas diversas áreas do conhecimento, permitindo o trabalho colaborativo de até seis crianças em diversos estágios. Quanto à faixa etária que atendo no Laboratório de Informática da escola, varia entre os sete e oito anos e utilizo como suporte o software “Alfabeto” criado pela empresa Positivo, com o objetivo de auxiliar no processo de alfabetização desde o seu início à sua consolidação.

Neste sentido, o objetivo deste trabalho é compreender quais as possibilidades de uso da Mesa Educacional Alfabeto enquanto suporte para o auxílio no processo de aprendizagem, mais especificamente no processo de alfabetização através de um relato e análise de experiência.

No entanto, antes de apresentar este relato teórico reflexivo, acredito ser relevante apresentar algumas argumentações teóricas que fundamentaram este trabalho, a fim de que o leitor faça um melhor entendimento do processo de construção do mesmo, assim, no primeiro capítulo será abordado o uso das tecnologias na escola, suas contribuições para a aprendizagem e as mudanças que o uso da informática vêm exercendo nas escolas, auxiliando na prática em sala de aula, propondo ao aluno um modelo diferente de aprendizado, mais autônomo, interativo e significativo.

No segundo capítulo, será apresentada a Mesa Alfabeto comercializada pela Positivo Informática no Brasil¹, principal suporte no auxílio à alfabetização dos alunos envolvidos na experiência de uso das tecnologias na aprendizagem. Neste capítulo serão descritas somente algumas das atividades oferecidas pelo software, para fins de uma melhor compreensão do leitor de como são desenvolvidas algumas atividades usando a mesa como recurso pedagógico e quais as suas abordagens na construção da linguagem oral e escrita.

No terceiro capítulo, será feita uma breve descrição dos níveis de alfabetização segundo Emília Ferreiro e Ana Teberosky, a fim de mostrar como se dá o processo de evolução da escrita da criança, para que se possa compreender que dentro desta evolução certas coisas são normais, e o professor possa interpretar a produção gráfica do aluno de maneira positiva e a partir daí desenvolver atividades de modo mais coerente. É a partir do entendimento deste capítulo que será possível compreender os avanços na escrita dos alunos envolvidos na experiência com a Mesa Alfabeto.

Já no quarto capítulo, será feito o relato da experiência propriamente dita, assim como será apresentado o avanço de um dos alunos.

Por fim, no quinto capítulo respectivamente, relato as conclusões a que cheguei de tudo que foi observado, exposto e fundamentado neste trabalho.

¹ Site da empresa no Brasil: <http://www.tepositivo.com.br> acessado em : 4 de nov. 2010

1 SOBRE O USO DAS TICS NA ESCOLA

A escola atual como conhecemos, instituição detentora do saber e conhecimento, centro de transmissão de cultura e formadora de conhecimento científico, precisa se transformar para adequar-se às novas exigências da sociedade. Pensando um novo modelo ensino, a escola deverá visar menos à memorização e mais às capacidades de analisar, inferir, prever, resolver problemas, continuar a aprender, adaptar-se às mudanças e o trabalho em equipe.

Considerando esta necessidade de mudar, não podemos deixar de abordar o uso das tecnologias na escola, visto que a informática tem que ser vista pela escola como um mecanismo de apoio que é a principal via de ação para todas as atividades exercidas pela sociedade no modelo atual. Neste contexto, cabe então salientar que também a informática no meio escolar não se resume a um computador centralizado num laboratório da escola, com a finalidade de conectar-se à internet ou para ensinar a usar um editor de texto ou uma planilha de cálculos, pois de acordo com Baruel (2007):

(...) o educador, assim como a escola, precisa estabelecer objetivos e metas claras para suas ações. Não basta apenas a instituição adquirir recursos tecnológicos e outros materiais pedagógicos sofisticados e modernos. É preciso ter um projeto político pedagógico capaz de recriar ambientes de aprendizagem, que exprima com clareza que tipo de cidadão queremos formar, em que sociedade desejamos viver e qual é a escola ideal para nossos filhos e netos. (BARUEL, 2007: p. 163)

Neste sentido, a informática é aquela que pode estar presente na sala de aula, mediada pelo professor, para apresentar complemento às atividades desenvolvidas em sala de aula utilizando algum computador e softwares específicos para auxiliar as atividades de geografia, história, matemática, entre outras, utilizando softwares específicos dessas disciplinas para propor ao aluno um modelo diferente de aprendizado. Modelo este que poderá ir ao encontro do universo em que muitos de nossos alunos participam no seu entretenimento, nos seus jogos e diversões, navegando na internet, seja em casa ou em uma “lan house”. O fato é que observo que atualmente, de alguma forma, o aluno que chega à escola, mesmo de classe popular, já está familiarizado, desde cedo com este universo, e isso ajuda muito na introdução ao uso da informática nas escolas.

No entanto, é preciso enfrentar o fato de que as mudanças que ocorrem na Educação são lentas e quase imperceptíveis. Elas são sempre apresentadas no nível do desejo e não do que realmente acontece. A maior parte das escolas se rotula progressista, porém, usam e acabam praticando uma abordagem tradicional onde o professor “transmite” seu conhecimento e os alunos somente escutam e copiam. Os professores precisam estar abertos para incorporar essa nova realidade e estar abertos para mudanças. Sua nova postura, segundo Tajra (2000) é de facilitadores e coordenadores do processo de ensino aprendizagem.

Mas o fato é que os professores, e isto pode ser observado dentro das escolas nas conversações entre colegas, principalmente os mais antigos, apresentam resistência em utilizar o computador e as novas tecnologias na sala de aula. Outro fator é a falta de interesse e comodismo de outros professores, pois atividades com maior interação dos alunos exigirão maior preparação dos conteúdos a serem ministrados. E ainda há um terceiro fator: o medo da mudança, medo do novo, medo de que seja apenas um modismo e que caia no esquecimento. Estes três fatores aliados formam uma grande barreira que impede o avanço da informática na escola.

É preciso efetuar uma renovação no processo educacional. Não se pode conceber que a informática e o rápido acesso às inúmeras fontes do saber continuem fora do processo educacional, pois segundo Moran:

Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantém distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. (MORAN, 2000)²

É necessário que o professor torne-se um facilitador do aprendizado, conduzindo os alunos, de forma individualizada, à busca própria do conhecimento. Do contrário, corre-se o risco de apenas revestir o velho de forma nova.

Nós educadores devemos nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar as novas exigências dos novos tempos com essa nova tecnologia, tendo em mente que a

² Disponível em: < <http://www.eca.usp.br/prof/moran/uber.htm> >. Acesso em: 31 out. 2010.

informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas, pois Segundo Philippe Perrenoud (2000),

... os professores que sabem o que as novidades tecnológicas aportam, bem como seus perigos e limites, podem dar-lhes um amplo espaço em sua classe. Esse conhecimento é instrumento valioso de ensino e de aproximação com o aluno. Um conhecimento tecnológico de base é necessário para pensar as relações entre a evolução da Informática, as competências intelectuais e a relação com o saber que a escola deseja formar. Pelo menos sob esse ângulo, as novas tecnologias não poderiam ser indiferentes a nenhum professor, por modificarem as maneiras de viver, se divertir, de se informar, de estudar, de trabalhar e de pensar. Tal evolução afeta o futuro dos nossos alunos e o que aprenderem na escola fará muita diferença na sua vida. (PERRENOUD, 2000, p. 138)

Precisamos acordar nossos dirigentes, principalmente os que agora assumem a responsabilidade pelos destinos do país, para a necessidade de reforma nos sistemas educacionais, adequando-os às novas exigências da sociedade de informação, sob pena de adormecermos durante mais um século e acabarmos perdendo mais uma boa oportunidade de darmos o importante e necessário salto na qualidade educacional em nossas escolas, como nos disse Papert (1994) “Se alguém dormisse durante os últimos cem anos e acordasse dentro de uma sala de aula, não notaria a menor diferença”.

Os desafios são muitos, a superação dos mesmos não é fácil, mas a educação deverá integrar-se à era da informação e do conhecimento, onde os avanços tecnológicos são constantes, fazendo surgir a cada instante uma nova tecnologia, aumentando as desigualdades sociais e a exclusão digital da população menos favorecida e regiões mais isoladas. Apesar deste cenário, a educação é convocada a estabelecer uma nova relação entre a democracia e o desenvolvimento, educando para um futuro digital e tecnológico, no qual todo ser humano deve estar apto a interagir com o mundo a partir de um computador.

2 MESA EDUCACIONAL ALFABETO³

O computador dá liberdade para inventar e criar as mais diferentes histórias, palavras, ideias, além de propiciar muita emoção. E a utilização de um software está diretamente relacionada à capacidade de percepção do professor em relacionar a tecnologia à sua proposta educacional. Por meio dos softwares podemos ensinar, aprender, simular, estimular a curiosidade ou, simplesmente, produzir trabalhos com qualidade (TAJRA, 2000).

A Mesa Educacional Alfabeto (Figura 1), é um hardware educativo, que comporta softwares educacionais que tem como objetivo estimular o desenvolvimento de habilidades e conceitos inerentes ao processo de apropriação da linguagem oral e escrita, transformando a alfabetização numa experiência rica, divertida e significativa para o aluno. Possui mais de 400 palavras cadastradas associadas a imagens e sons e possibilita o cadastro de novas palavras permitindo criar atividades interativas adaptadas às vivências e especificidades de cada aluno ou grupo de alunos.



Figura 1: Mesa Educacional Alfabeto

³ A descrição das atividades, assim como o uso das imagens, está disponível em: http://www.educacidade.com.br/sorocaba/Download/Manual_do_Professor.pdf. Acesso em: 4 nov. 2010.

A mesa é composta por dois conjuntos de blocos codificados chamados CUBOS. O primeiro conjunto é o de cubos vermelhos e tem impresso apenas as letras maiúsculas, o segundo é de cubos amarelos e tem representadas letras minúsculas e algumas maiúsculas para uso inicial de palavras como nomes próprios.

Ao longo das atividades, os alunos são guiados por um personagem chamado Patrulheiro das Galáxias (Figura 2). Ele é responsável por esclarecer as atividades, falar o enunciado de cada uma delas e dar o feedback para as respostas dos alunos. Quando os alunos entram em uma atividade pela primeira vez, o Patrulheiro faz uma breve descrição da área, e nas vezes posteriores, fala alguma frase que reflete a satisfação dele de trabalhar com os alunos.



Figura 2: O Personagem animador

O Menu Principal (Figura 3), dá acesso a todas as áreas do software Alfabeto. O ambiente é um quarto infantil onde os alunos tem acesso a sete entradas diferentes com atividades.

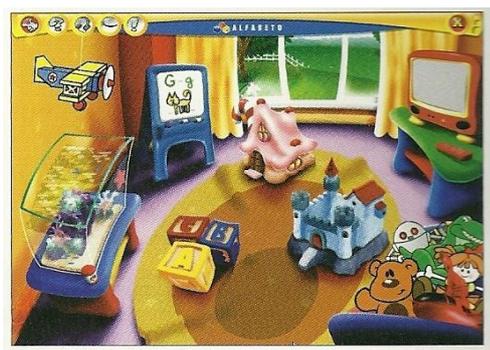


Figura 3: O menu principal

Para ter acesso a uma das entradas, os alunos posicionam o cursor sobre a área desejada e clicam sobre ela, aparecerá uma plaquinha indicando o nome da área para onde os alunos serão transferidos. Ao clicar sobre uma delas, abre-se um submenu com as atividades para seleção.

A Mesa Educacional Alfabeto, oferece uma variedade enorme de atividades, no entanto, a seguir, apenas serão descritas algumas destas atividades como forma de ilustrar o seu funcionamento. Mais adiante irei relatar e problematizar uma experiência com uma atividade do software no auxílio à aprendizagem dos alunos.

2.1 A Sala de Aula

Ao entrarem no submenu “A sala de Aula” (Figura 4), por exemplo os alunos têm acesso a cinco atividades. Essa área do software tem como objetivo apresentar as letras do alfabeto, as formas maiúsculas e minúsculas e a diversidade de fontes existentes.

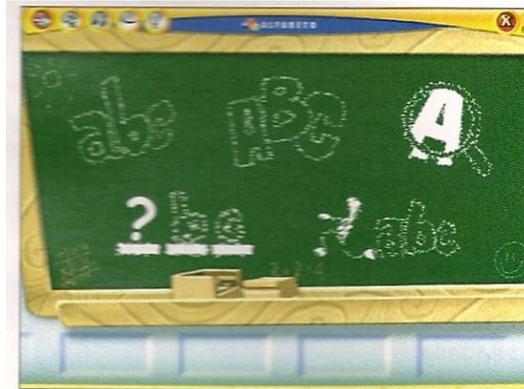


Figura 4: A Sala de Aula

Já a atividade ilustrada na Figura 5 visa a um primeiro contato com os cubos de letras.



Figura 5: Conhecendo as Letras

Os alunos ouvem o enunciado da atividade, o qual pede que eles selecionem um cubo de letra qualquer. Aí fazem a seleção colocando o cubo em qualquer um dos encaixes da mesa. A seguir, aparece uma imagem que começa com a letra e a narradora fala o nome da letra e a palavra que corresponde à imagem.

A atividade da Figura 6, por exemplo, trabalha com o reconhecimento de letras.

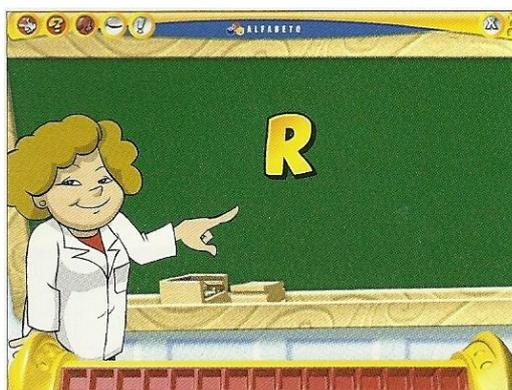


Figura 6: Descobrimo as Letras

Os alunos veem uma letra na tela, em seguida, identificam o cubo que combina com ela, colocando-o em qualquer um dos encaixes da mesa. Quando o cubo correto é colocado, aparece uma imagem da palavra que começa com essa letra e a narradora fala o nome da letra e a palavra que corresponde à imagem.

Na Figura 7, a atividade trabalha com o reconhecimento da primeira letra das palavras.

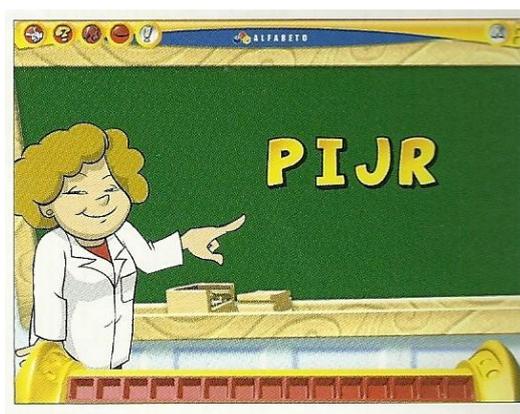


Figura 7: Qual é a Letra?

Os alunos veem algumas letras na tela. A narradora fala a palavra e os alunos identificam qual das letras mostradas na tela corresponde à ela. A seguir procuram o cubo e o colocam na mesa em qualquer um dos encaixes. Quando o cubo correto é colocado, aparece a imagem da palavra e a narradora fala o nome da letra e a palavra que corresponde à imagem.

A atividade da Figura 8 leva os alunos a descobrirem a letra inicial comum a um grupo de palavras.



Figura 8: O Desafio das Letras

Os alunos veem um grupo de imagens na tela, sendo que todas essas imagens se referem a palavras que começam com a mesma letra. A narradora fala as palavras e os alunos identificam o cubo que combina com a letra inicial comum a todas elas, colocando-o em qualquer um dos encaixes da mesa. Quando o cubo correto é colocado, o Patrulheiro das Galáxias parabeniza os alunos, a letra aparece, a narradora fala o seu nome e, em seguida, o nome das palavras que começam com essa letra.

O jogo da Figura 9 consolida os conceitos abordados. Os alunos revisarão o conteúdo trabalhado em um ambiente que exige atenção e destreza.

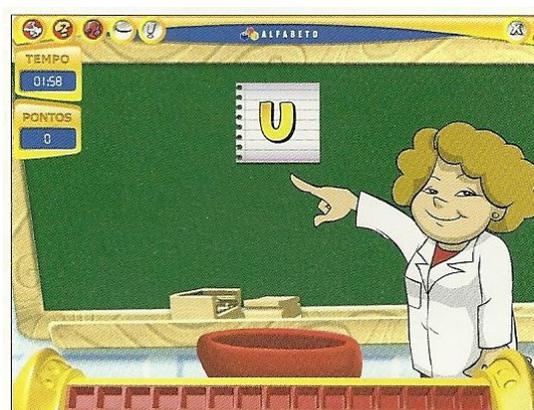


Figura 9: Rápido! As letras estão caindo!

Eles observam folhas de papel escritas com letras caindo em um cesto de lixo, à medida que caem, a narradora fala o nome das mesmas. Então, identificam rapidamente o cubo que combina com a letra escrita na folha de papel e o colocam em qualquer encaixe da mesa. Para cada letra salva, a pontuação aumenta na placa PONTOS. Além desta placa há o painel de controle de tempo, que determina o fim da atividade.

2.2 A Casa de Doces

Ao entrarem no submenu A Casa de Doces (Figura 10), os alunos terão acesso a seis atividades. Essa área do software trabalha com a habilidade de formar palavras.

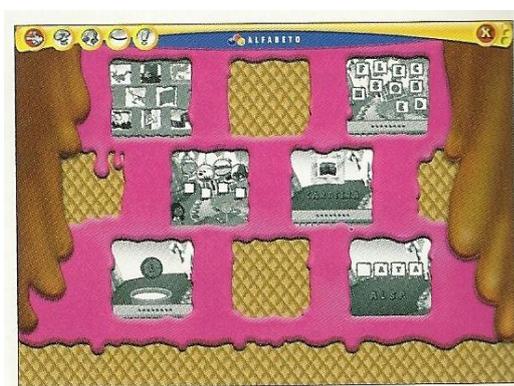


Figura 10: A Casa de Doces

Na Figura 11 a atividade trabalha com a primeira letra das palavras.

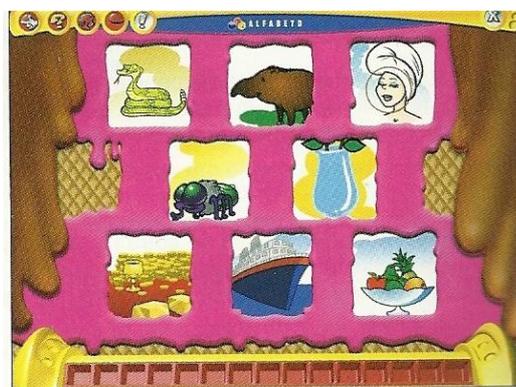


Figura 11: O Muro de Biscoitos

Os alunos ouvem a narradora falar uma palavra que corresponde a uma das imagens que estão na tela, selecionam o cubo que corresponde à primeira letra dessa palavra e o colocam em qualquer um dos encaixes da mesa. Quando a letra correta é colocada na mesa, a imagem que corresponde à palavra desaparece e, em seu lugar, começa a aparecer o cenário que está no fundo.

O objetivo da atividade ilustrada na Figura 12 é identificar, pelo som, todas as letras que compõem a palavra.

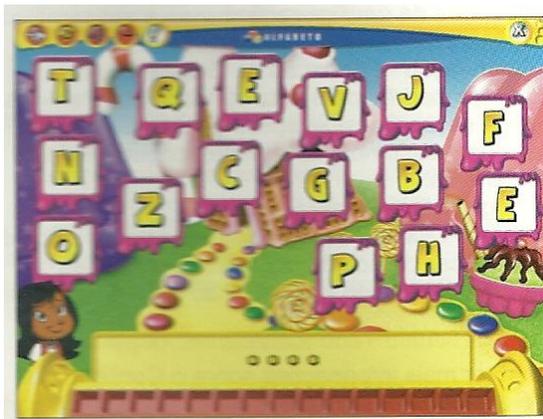


Figura 12: As Letras Suspensas

Na tela aparecem várias letras espalhadas e uma voz fala a primeira. Os alunos escutam, identificam o cubo correto e o colocam no primeiro espaço da mesa, se a letra estiver correta, aparece na parte inferior da tela. Então uma nova letra é dita, os alunos colocam na mesa o segundo cubo ao lado do primeiro, repetindo o procedimento até que a palavra esteja completa, neste momento, a narradora fala a palavra e aparece uma animação.

O objetivo da atividade da Figura 13 é decifrar a palavra “secreta”.

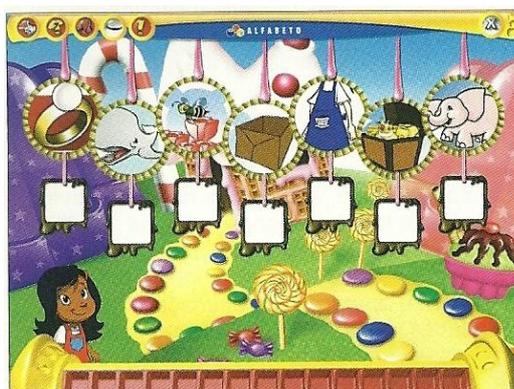


Figura 13: Decifrando

Na tela há quadros contendo imagens, abaixo de cada uma há um espaço em branco. Os alunos colocam na mesa o cubo da primeira letra de cada uma das imagens mostradas na tela, que no final formará uma palavra, por este motivo, a ordem deve ser obedecida, começando-se sempre pela primeira posição da mesa. Quando a palavra fica completa, a narradora fala o seu nome e aparece uma animação.

Na atividade da Figura 14 os alunos escrevem as palavras. Na tela aparece uma imagem com uma palavra escrita.



Figura 14: Escrevendo Palavras

Os alunos colocam na mesa, um a um, os cubos que formam esta palavra, obedecendo a ordem correta. Quando é selecionado um cubo incorreto, o Patrulheiro adverte, os alunos então, devem tentar novamente. Quando a palavra estiver completa, a narradora fala a palavra, e uma outra é sorteada.

Esse jogo da Figura 15 consolida os conceitos abordados, em um ambiente que exige atenção e destreza.



Figura 15: Rápido que lá vem a palavra!

Os alunos observam os biscoitos com letras caindo na xícara, à medida que eles caem, a narradora fala seus nomes. Os alunos identificam rapidamente o cubo que combina com a letra escrita no biscoito e o colocam em qualquer encaixe da mesa. Para cada letra salva, a pontuação aumenta na placa PONTOS. Nos últimos minutos, a letra desaparece do biscoito e a narradora fala somente o seu nome na sequência em que aparecem na palavra. A atividade termina quando o tempo se esgota ou depois que dez palavras forem completadas.

Essa atividade da Figura 16 objetiva que os alunos escutem cada palavra e descubram que várias delas podem ser formadas com a troca de apenas uma letra.

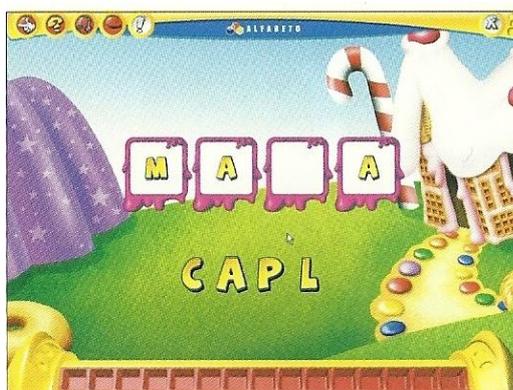


Figura 16: Troca-Letras

Na tela, há uma palavra com uma letra faltando, os alunos veem quatro opções de letras que podem completar a palavra. A narradora fala o nome e os alunos selecionam o cubo que completa a palavra e o colocam em qualquer um dos encaixes da mesa. Quando a resposta está correta, a letra aparece dentro do espaço em branco, completando a palavra, assim como aparece também a animação correspondente. Ao selecionar um cubo incorreto, o Patrulheiro avisa que a resposta está errada. A palavra é repetida e os alunos fazem uma nova tentativa.

2.3 O Show de Televisão

Ao entrar no submenu O Show de Televisão (Figura 17), os alunos terão acesso a seis atividades. Essa área do software trabalha com as habilidades de leitura e escrita.

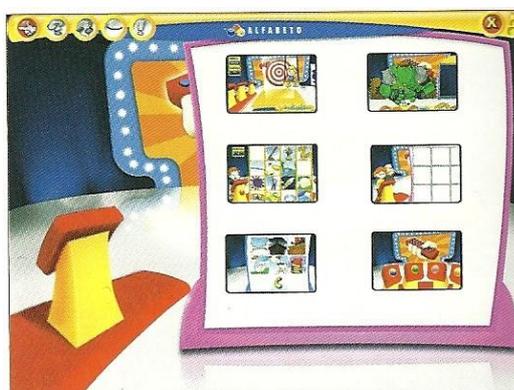


Figura 17: O Show de Televisão

A atividade da Figura 18 propicia o aprendizado em um ambiente onde, enquanto brincam de “tiro ao alvo”, os alunos treinam habilidades de escrita.

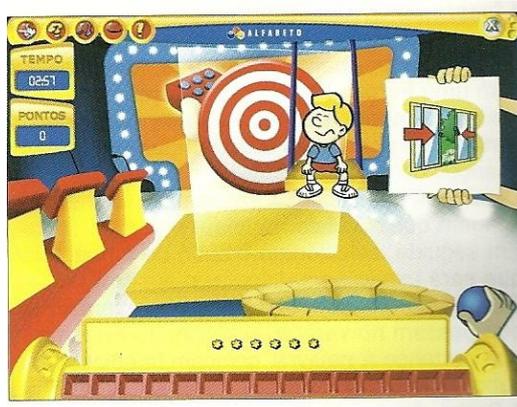


Figura 18: O Tiro ao Alvo

Na parte inferior da tela os alunos vêem asteriscos que determinam o número de letras que a palavra tem e uma imagem dela. Rapidamente, selecionam os cubos que compõem a palavra e os colocam na mesa desde o primeiro encaixe. Quando a palavra está completa o alvo cai na água.

O jogo da Figura 19 é uma divertida adaptação do jogo forca que ajuda na alfabetização dos alunos. O software oferece três formas de fazer essa atividade:



Figura 19: A Forca

Essa opção (Figura 20) proporciona grande flexibilidade à atividade e permite que um aluno insira uma palavra para que os outros adivinhem. Nesta opção, aparece a tela onde o aluno insere a palavra selecionada.



Figura 20: Tela Aluno-Aluno

Nessa opção (Figura 21) o próprio software escolhe a palavra a partir de um vasto grupo de palavras.

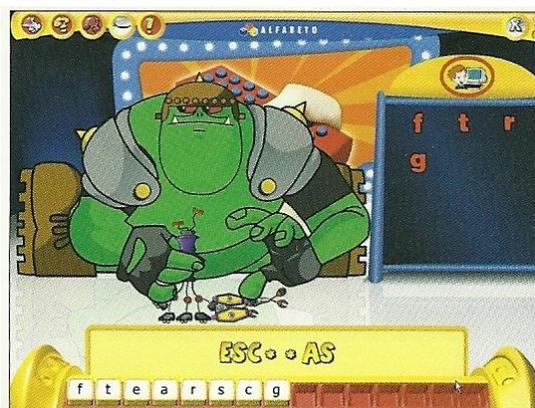


Figura 21: Tela Aluno-Computador

O professor pode selecionar o grupo de palavras a serem sorteadas. Ao entrar na área da atividade, o professor seleciona a forma como será realizada. Após a seleção, os alunos entram em outra tela onde aparece um robô. Começam então a fazer suas tentativas, à medida que acertam uma letra, as mesmas aparecem na tela, completando a palavra, quando alguma letra está errada, ela aparece no lado esquerdo da tela em vermelho, ao mesmo tempo em que o robô retira uma parte do boneco em suas mãos.

Nessa atividade da Figura 22, enquanto brincam com o jogo da velha, os alunos treinam suas habilidades de escrita.



Figura 22: O Jogo da Velha

Na tela aparece uma tabela com 16 imagens. Há dois personagens e o professor divide os alunos em dois grupos, cada grupo representado por um personagem. Quando uma das luzes começa a piscar o primeiro grupo clica em cima de uma das imagens, o quadrado fica selecionado e a narradora fala a palavra. Os alunos escrevem a palavra usando os cubos. Ao terminarem, a imagem do personagem que representa o grupo aparece em cima do quadrado da imagem se a palavra foi escrita corretamente. Quando os alunos colocam uma letra errada, o grupo perde a vez e a luz do outro personagem pisca. O primeiro grupo que conseguir escrever três palavras cujas imagens estejam dispostas em sequência, em uma linha ou em uma diagonal, vence.

Essa atividade da Figura 23 permite uma série de descobertas sobre palavras que começam com a mesma letra.



Figura 23: A Primeira Letra

Os alunos veem uma tela com nove quadrados em branco, após escolhem um cubo de letra aleatoriamente e colocam no primeiro encaixe da mesa. Na tela, aparecem imagens de palavras que começam com a letra selecionada. Da mesma forma, os alunos colocam outro cubo no segundo encaixe, neste momento, o software passa a exibir somente imagens de palavras que começam com as letras selecionadas, e, assim, sucessivamente, até que reste somente uma possibilidade e a palavra se complete. Quando a palavra está completa a narradora fala o seu nome.

Ao entrarem nessa área da Figura 24, os alunos acessam uma nova tela de seleção.

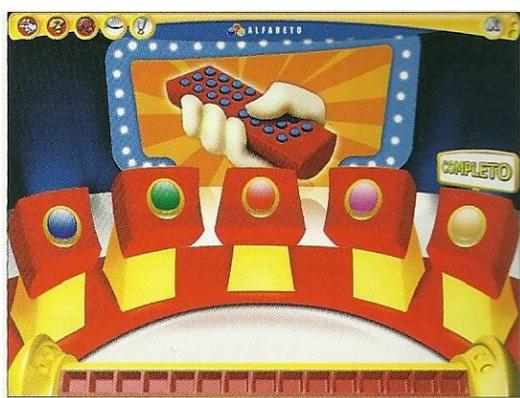


Figura 24: A Letra Certa

Passando o cursor sobre cada um dos círculos coloridos, os alunos ouvirão as quatro formas de fazer a atividade:

- Bancada com o círculo azul: Clique aqui para escrever a palavra que começa com a letra...
- Bancada com o círculo verde: Clique aqui para escrever a palavra que possui a letra...
- Bancada com o círculo rosa: Clique aqui para escrever a palavra que termina com a letra...
- Bancada com o círculo amarelo: Atividade completa (união das três formas anteriores).

Essa atividade da Figura 25 possibilita que as crianças percebam que palavras diferentes são escritas com as mesmas letras.

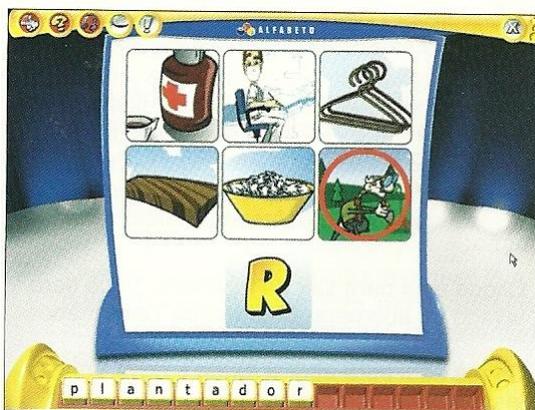


Figura 25: A Letra Certa

Os alunos veem uma tela com uma letra e seis quadrados com imagens. Então, descobrem as imagens que correspondem às palavras que começam, terminam ou possuem essa letra. Em seguida, os alunos colocam o cubo que tem a letra que aparece na tela na posição correta e seguem escrevendo a primeira palavra. Quando terminam de escrever, a narradora fala a palavra e a imagem aparece destacada com um círculo. Assim, continuam até escrever todas as palavras que sejam resposta para a questão. Quando todas as possibilidades são esgotadas aparece uma nova seleção de imagens na tela.

De todas as palavras, a mais especial é o nome da criança. Ela serve como base para a aprendizagem de todas as outras palavras. Conhecer bem o próprio nome, é um passo importante na alfabetização. Nesta atividade da Figura 26 é possível propor uma série de brincadeiras com o nome das crianças, basta seguir alguns procedimentos preliminares de registro.



Figura 26: A Chamada

3 A EVOLUÇÃO DA ESCRITA NA CONCEPÇÃO DE EMÍLIA FERREIRO E ANA TEBEROSKY

A psicopedagoga argentina Emília Ferreiro, em seus estudos no livro “Psicogênese da língua escrita” (1985), realizada em co-autoria com Ana Teberosky, na tentativa de compreender como acontece o processo de construção da língua escrita pela criança, oferecem informações importantes para que o professor/alfabetizador possa desenvolver suas atividades de modo mais coerente.

A psicogênese de Ferreiro e Teberosky revela que a criança, espontaneamente, elabora estratégias para utilizar e interpretar os sistemas de representação que a cultura lhe coloca à disposição e que com elas pode enfrentar desafios da leitura e da escrita. Emília Ferreiro e Ana Teberosky, em seus estudos, já apontam para uma reformulação na prática pedagógica no sentido de que o professor não pode negar o aprendizado sistemático. De acordo com Ferreiro e Teberosky (1985):

A escola se dirige a quem já sabe, admitindo, de maneira implícita, que o método está pensado para aqueles que já percorreram sozinhos, um longo e prévio caminho. O êxito da aprendizagem depende, então das condições em que se encontre a criança no momento de receber o ensino. As que se encontram em momentos bem avançados de conceitualização são as únicas que podem tirar proveito do ensino tradicional e são aquelas que aprendem o que o professor se propõe a ensinar-lhes. O resto, são as que fracassam, às quais a escola acusa de incapacidade para aprender ou de “dificuldades de aprendizagem”, segundo uma terminologia já clássica. (talvez haveria que precisar a definição em termos de dificuldades para aprender o que o professor se propõe a ensinar, nas condições em que se ensina.) Porém, atribuir as deficiências do método à incapacidade da criança é negar que toda a aprendizagem supõe um processo, é ver *déficit* ali onde somente existem diferenças em relação ao momento de desenvolvimento conceitual em que se situam. (FERREIRO e TEBEROSKY, 1985, p. 277)

Percebe-se aí que para Emília Ferreiro e Ana Teberosky, o importante é compreender o desenvolvimento das idéias da criança sobre a escrita como um processo evolutivo e o professor deve interpretar a produção gráfica das crianças de maneira positiva, respeitando os esforços que está fazendo para compreender o sistema alfabético da escrita.

Neste sentido, em seu livro, uma das principais contribuições é a comprovação da existência de um desenvolvimento da escrita natural, porém influenciado pelo meio, a qual

implica em elaborações cognitivas e linguísticas que não se limitam ao ato mecânico da decifração. Assim, em entrevistas individuais com crianças, ela utiliza o método clínico⁴, para determinar o caminho através do qual a criança toma consciência do sistema de representação da escrita.

De acordo com Ferreiro e Teberosky (1985), os níveis estruturais da linguagem escrita⁵ que podem explicar as diferenças individuais e os diferentes ritmos dos alunos, são: Nível 1: Hipótese pré-silábica; Nível 2: Intermediário I; Nível 3: Hipótese Silábica; Nível 4: Hipótese Silábico- Alfabética ou Intermediária II; Nível 5: Hipótese Alfabética.

No NÍVEL 1 chamado por ela de Hipótese pré-silábica a criança não busca correspondência com o som, pois as hipóteses das crianças são estabelecidas em torno do tipo e da quantidade de grafismo. A criança nesse nível não estabelece vínculo entre a fala e escrita; demonstra a intenção de escrever através de traçado linear com formas diferentes; usa letras do próprio nome ou letras e números na mesma palavra; caracteriza uma palavra como letra inicial; tem leitura global, individual e instável do que escreve: só ela sabe o que quis escrever.

No NÍVEL 2, chamado por ela de Intermediário I, a criança começa a ter consciência de que existe alguma relação entre pronuncia e escrita, também começa a desvincular a escrita das imagens e os números das letras, assim como conserva as hipóteses da quantidade mínima e da variedade de caracteres.

No NÍVEL 3, conhecido como Hipótese Silábica, a criança compreende que as diferenças na representação escrita está relacionada com o "som" das palavras, o que a leva a sentir a necessidade de usar uma forma de grafia para cada som. Utiliza os símbolos gráficos de forma aleatória, usando apenas consoantes ou vogais ou letras inventadas e repetindo-as de acordo com o número de sílabas das palavras.

⁴ O Método Clínico Experimental é um procedimento para investigar como as crianças pensam, percebem, agem e sentem a natureza e o universo. Tem como essência não apenas uma entrevista, mas o objetivo investigativo do experimentador e da sua interação com o sujeito. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/edinf02.htm>>. Acesso em: 18 dez. 2010.

⁵ A síntese apresentada aqui de cada um dos níveis, segundo Ferreiro e Teberosky (1985) está disponível em: <<http://www.artigos.com/artigos/humanas/educacao/hipoteses-de-alfabetizacao-segundo-emilia-ferreiro-e-ana-teberosky.-4837/artigo/>>. Acesso em: 26 nov. 2010.

Já no NÍVEL 4, Hipótese Silábico Alfabética ou Intermediária II, coexistem as formas de fazer corresponder os sons às formas silábica e alfabética, que induz a uma escolha de letras de forma ortográfica ou fonética.

E, finalmente no NÍVEL 5, Hipótese Alfabética, considerado pela autora como o último nível na aprendizagem da escrita, é o momento em que o aluno entende que a sílaba não pode ser considerada uma unidade, podendo ser desmembrada em elementos menores, a identificação do som não garante a identificação da letra, gerando as dificuldades ortográfica e para proceder a escrita é necessário a análise fonética das palavras.

Além dos níveis estruturais da linguagem, as autoras também abordam no livro psicogênese da língua escrita, os métodos tradicionais de ensino da leitura e suas implicações no processo de aprendizagem.

De acordo com Ferreiro e Teberosky (1985), conforme uma perspectiva pedagógica, o problema de aprendizagem da leitura e da escrita tem sido encarado como uma questão de métodos, e os educadores tem se preocupado em buscar o “melhor” ou “mais eficaz” deles, levantando então uma polêmica em torno de dois tipos fundamentais: o método sintético e o método analítico.

“O método sintético insiste, fundamentalmente, na correspondência entre o oral e o escrito, entre o som e a grafia. Outro ponto chave para esse método é estabelecer a correspondência a partir dos elementos mínimos da escrita que são as letras. (...) Posteriormente, sob influência da lingüística, desenvolve-se o método fonético, propondo que se parta do oral. A unidade mínima de som da fala é o fonema. O processo, então, consiste em iniciar pelo fonema, associando-o à sua representação gráfica. É preciso que o sujeito seja capaz de isolar e reconhecer os diferentes fonemas de seu idioma, para poder, a seguir, relacioná-los aos sinais gráficos.” (FERREIRO e TEBEROSKY, 1985, p. 19)

As autoras afirmam, que no método fonético, já que a ênfase está na análise auditiva, deve-se considerar dois aspectos como prévios: a pronúncia deve estar correta para evitar confusões entre os fonemas, e as grafias de formas semelhantes devem ser apresentadas separadamente para evitar confusões. Outro aspecto importante deste método é ensinar um par de fonema-grafema de cada vez, e só passar para o seguinte quando a associação anterior estiver bem fixada. Na aprendizagem, significa que em primeiro lugar está a leitura mecânica (decifrado do texto), somente depois, dará lugar à leitura “inteligente” (compreensão do texto lido), culminando com a leitura expressiva, onde se junta a entonação. Assim, inicialmente a

aprendizagem se dará como um ato mecânico, isto porque a escrita é concebida como a transcrição gráfica da linguagem oral, ou seja, ler é equivalente a decodificar o escrito em som, sendo o método tão eficaz quanto mais perfeito for a correspondência som-letra.

Quanto ao método analítico, ao contrário do sintético, a leitura é um ato “global” e “ideovisual”.

O prévio, segundo o método analítico, é o reconhecimento global das palavras ou orações; a análise dos componentes é uma tarefa posterior. Não importa qual seja a dificuldade auditiva daquilo que se aprende, posto que a leitura é uma tarefa fundamentalmente visual. Por outro lado, se postula que é necessário começar com unidades significativas para a criança (daí a denominação “ideovisual”. (FERREIRO e TEBEROSKY, 1985, p. 20)

No entanto, segundo as autoras, ambos os métodos se apóiam em diferentes concepções do funcionamento psicológico e teorias da aprendizagem, por esta razão, não resolveria a proposta de métodos “mistos”, mesmo que fossem aproveitados somente os aspectos positivos de um e de outro. Para Ferreiro e Teberosky, o problema está na ênfase dada às habilidades perceptivas em ambos, pois descuidam de aspectos que para elas são fundamentais como a competência linguística da criança e suas capacidades cognoscitivas.

Assim, Ferreiro e Teberosky (1985) defendem que é preciso considerar que a criança que chega à escola é possuidora de um notável conhecimento de sua língua materna, um saber lingüístico que utiliza inconscientemente nos seus atos de comunicação cotidianos, um sujeito cognoscente, que busca adquirir conhecimento, um sujeito que a teoria de Piaget nos ensinou a descobrir.

O sujeito que conhecemos através da teoria de Piaget é um sujeito que procura ativamente compreender o mundo que o rodeia, e trata de resolver as interrogações que este mundo provoca. Não é um sujeito que espera que alguém que possui um conhecimento o transmita a ele, por um ato de benevolência. É um sujeito que aprende basicamente através de suas próprias ações sobre os objetos do mundo, e que constrói suas próprias categorias de pensamento ao mesmo tempo que organiza seu mundo. (FERREIRO e TEBEROSKY, 1985, p. 26)

Para tanto, o importante não é saber qual o melhor método a ser aplicado e sim considerar a criança como um sujeito ativo no processo de aprendizagem, sendo o ponto de partida o próprio sujeito e não o conteúdo a ser abordado, não esquecendo que esta aprendizagem supõe um caminho de longa construção, fruto de um grande esforço cognitivo.

Enfim, esta breve apresentação da evolução da escrita segundo Emília Ferreiro e Ana Teberosky permite ao educador/alfabetizador compreender o processo que as crianças estão vivendo a cada momento, respeitando o ritmo individual, e principalmente, compreender que somente conduzindo o processo de ensino-aprendizagem de forma prazerosa e dinâmica, conseguirá obter avanços na construção do conhecimento e construção da língua materna com muito sucesso.

4 RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA

A experiência que irei relatar aqui foi realizada com um grupo de quatro alunos que fazem parte da turma na qual realizei o estágio. Estes alunos, do 3º ano, ainda estão em processo de alfabetização, devido a isto não conseguem acompanhar o ritmo das aulas. Assim, em reunião com a supervisão e orientação da escola, pensamos em realizar um trabalho em paralelo ao da sala de aula, em um ambiente onde fosse possível instigar a curiosidade e estimular o interesse dos mesmos em aprender. Foi aí que iniciou o trabalho com a Mesa Educacional Alfabeto. As observações e resultados aqui apresentados se deram ao longo de seis meses de experiência, onde este pequeno grupo de alunos saía da sala, duas horas semanais, para ir ao Laboratório de Informática utilizar a Mesa.

As primeiras aulas tinham o objetivo de habituar as crianças com a mesa educacional e permitir que um primeiro contato lúdico facilitasse certa introdução da mesa na rotina do grupo. Iniciei mostrando a Alfabeto para as crianças, dizendo que iriam conhecer e explorar um novo “jogo” que iria ajudá-las a aprender a ler e a escrever. Apresentei então os cubos com as letras, deixando-as olhar e tocar os cubos. Propus que montassem algumas palavras, especialmente seus nomes, usando os cubos fora da mesa na qual são encaixados.

Depois da exploração inicial, comecei a mostrar alguns desafios, propostos nas atividades do software. Primeiro as atividades de nível mais simples propostas no submenu “A Sala de Aula”. Neste ambiente os alunos puderam familiarizar-se com o software, aprender como as letras são encaixadas, assim como definir como seria a dinâmica de realização das atividades, fator este importantíssimo para contribuir no avanço de aprendizagem dos alunos. Assim, foi definido pelo grupo, que em cada uma das atividades todos iriam participar, um de cada vez, porém, no caso de algum dos integrantes não saber uma das respostas os outros poderiam ajudá-lo sem problemas. É importante ressaltar que tal aspecto foi de fundamental importância para o crescimento do grupo, uma vez que a cada novo encontro o entrosamento entre colegas ia aumentando favorecendo assim a aprendizagem colaborativa entre os mesmos.

Outro aspecto importante para uma efetiva aprendizagem foram as intervenções realizadas por mim durante a realização das atividades, visto que o software, apesar de realizar o feedback, trabalha apenas com o erro/acerto, tornando-se, sem intervenção, um ato

mecânico. Assim, por exemplo, ao propor a atividade “Qual é a letra”, a narradora fala a palavra “JANELA”, é mostrado na tela as letras “P/ I /J/ R”, pergunto aos alunos: “Qual a letra inicial da palavra?”.

As respostas são: “J”, “A”, “J” e “J”. Peço então ao aluno que respondeu “A”, para observar melhor as letras que estão na tela, pergunto se ali encontramos a letra “A”, depois de observar atentamente as letras responde que não. Peço então que todos observem as letras e as repitam oralmente. Assim falam: “PÊ”, “I”, “JOTA” e “ERRE”. Questiono então o som de cada uma. Ao que respondem: “PÊ”, “I”, “JÊ” e “RÊ”. Pergunto novamente ao aluno que respondeu “A”: “Então qual destas letras inicia a palavra “JANELA”?”. E a sua resposta é: “A letra “JOTA”. Peço então que procure o cubo correspondente a letra e o coloque em qualquer um dos encaixes da mesa. Pergunto então aos alunos: “Que outras palavras vocês conhecem que iniciam com a mesma letra?”. As respostas são: “JACARÉ”, “JARRA” e “JAQUETA”.

Para tanto, em cada uma das atividades sempre propunha aos alunos uma retomada, dando ênfase ao som da letra, solicitando que repetissem comigo, questionando-os sobre suas escolhas, perguntando que palavras iniciavam com a letra escolhida, e, no caso do software apresentar uma palavra, perguntava que outras palavras poderíamos escrever.

Ao longo das semanas, conforme o interesse das crianças, fui mostrando outras atividades com níveis cada vez mais elevados como “A Casa de Doces” e o “Show de Televisão”. Nestas atividades são trabalhadas as habilidades de leitura e escrita de palavras. No caso do submenu “A Casa de Doces”, a ênfase ainda é a letra e seu som, no entanto, as inferências realizadas por mim já abrangem a palavra e suas sílabas, por exemplo, na atividade “As letras suspensas”, aparecem na tela várias letras espalhadas, a narradora fala a primeira letra: “N”, peço aos alunos que localizem na mesa o cubo correspondente à letra e o coloque no primeiro espaço da mesa. Pergunto então: Que outras palavras conhecem que iniciam com a mesma letra?”. As respostas são: “NAVIO”, “NOVE”. Passo, então, para a letra seguinte, a narradora fala “E”, faço os mesmos questionamentos: “Que palavras iniciam com a letra “E”?”. Respondem: “ELEFANTE”, “ESCOLA”. A narradora fala “V”, pergunto: “Que palavras começam com a letra “V”? Os alunos dizem: “VELA”, “VOVÔ”. Então a narradora fala a última letra: “E”. Pergunto: “Além de “ELEFANTE” e “ESCOLA”, que outras palavras também começam com a letra “E”? Dizem: “ESCOVA”, “ESPELHO”. Ao final desta última letra é formada a palavra “NEVE” na tela, seguida de sua figura e da

pronúncia de seu nome. Peço que leiam comigo novamente o nome formado. Depois solicito que um dos alunos retire os cubos, e forme novamente a palavra “NEVE” na mesa, só que desta vez separando as suas sílabas. O aluno retira os cubos e monta na mesa: “NE” “VE”. Pergunto aos outros: “Está certo o que o colega fez? Após a afirmação do grupo peço que me digam outra palavra que tenha a sílaba “NE”. Um dos alunos rapidamente responde: “BONECA”. Pergunto: “E com a sílaba “VE”?” Outro aluno responde: “VELA”.

Nas atividades do submenu “Show de Televisão”, além das inferências citadas no parágrafo anterior quanto às sílabas, também foi trabalhado a leitura das palavras e o seu emprego em frases elaboradas pelo grupo e registradas no papel com o meu auxílio, conforme a necessidade individual.

Outros desdobramentos realizados com o grupo foi a confecção de jogos do tipo memória utilizando palavras do próprio software e desenhos feitos pelos alunos, para manuseio fora do espaço do laboratório, com o objetivo de ampliar as propostas de atividades e manter o interesse das crianças também em sala de aula.

Assim, durante o período desta experiência, neste espaço de aprendizagem, todos sempre muito entusiasmados, já sabiam a dinâmica do “Dia da Mesa da Positivo”, chegavam arrumando o alfabeto e já solicitando as atividades que mais gostavam. E, embora muitas vezes, algumas das atividades propostas por mim fossem além do nível de alfabetização em que se encontravam, diferentemente da sala de aula, onde qualquer obstáculo era motivo de desânimo e negativa em realizar a atividade, devido ao fato das propostas estarem além de suas possibilidades, na utilização da mesa, sentiam-se mais confiantes.

Enfim, em apenas seis meses de atividades, os frutos da Mesa Alfabeto começam a ser colhidos, e seus resultados já podem ser observados.

Como pequena amostragem, é possível exemplificar alguns avanços, observados durante a realização da atividade “O Tiro ao Alvo”. Esta atividade foi realizada com uma das alunas do grupo, sozinha, a qual chamarei de ALUNA “K”, no mês de março/2010, após duas semanas de início da experiência. É importante destacar que, embora, todos os alunos do grupo tenham apresentado avanços significativos, a escolha, em específico, desta aluna para análise, se deu porque além do seu expressivo avanço na construção da leitura e escrita, também a evidente melhora de sua auto-estima a cada progresso obtido, foi um diferencial em sua aprendizagem. Ao iniciarmos as aulas com a Mesa Educacional Alfabeto, era uma menina

muito tímida, demonstrava ter medo de se expor frente aos colegas, sentindo-se constrangida toda vez que errava em uma atividade. Com o passar do tempo, adquiriu maior confiança no grupo, e conforme percebia seus avanços, maior era o seu empenho em aprender mais. Segue então o relato da atividade propriamente dita.

Na atividade “O Tiro ao Alvo”, o aluno vê asteriscos que determinam o número de letras que a palavra tem e uma imagem dela, a narradora fala o nome da palavra e o aluno deve formá-la.

A palavra a ser formada era “JANELA”. Perguntei à aluna “K”: “Qual a palavra que vamos formar?” Olhando a imagem respondeu: “JANELA”. Pedi então que colocasse um a um os cubos correspondentes às letras para formarmos a palavra. Então a aluna colocou: “J”, “A”, “N” e “A”, formando “JANA”, no entanto, ao colocar a última letra o Patrulheiro avisa: “Acho que esta letra está no lugar errado”. Pedi então que fizesse a leitura da palavra para mim. Realizou a leitura então, demonstrando nos cubos: ja (JA), ne (N), la (A).

É possível observar neste exemplo que a aluna “K”, ao realizar esta atividade apresentava-se no nível silábico-alfabético que, segundo Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1985, p. 196), é um momento fundamental da evolução: *“a criança abandona a hipótese silábica e descobre a necessidade de fazer uma análise que vá “mais além” da sílaba pelo conflito entre a hipótese silábica e a exigência de quantidade mínima de grafias”*.

Após a leitura solicitei que observasse novamente a tela e contasse o número de asteriscos que correspondem às letras. Depois que a aluna contou, perguntei o que poderia estar errado em sua palavra. Respondeu: “Estão faltando letras”. Pedi que retirasse o último cubo “A” e lê-se novamente a palavra comigo. Assim lemos: ja (JA), ne (N), perguntei: “Que letra está faltando para formarmos o “NE”?” Ela respondeu: O “E”. Aí colocou a letra “E” na mesa, formando “JANE”. “E agora, como podemos formar o “LA”?” Ressaltei que faltavam duas letras para completar a palavra. A aluna respondeu: “L” “A”, “LA”, e colocou os respectivos cubos na mesa, formando então a palavra “JANELA”.

Ferreiro e Teberosky explicam que a criança avança de um patamar a outro, não abandonando a hipótese anterior, isso é possível perceber quando na atividade as palavras a serem formadas são dissílabas como “GATO” e “VELA”, as quais a aluna consegue formar tranquilamente. No entanto ainda existe o conflito nas palavras com maior número de sílabas. Isto porque o conflito não é superado de imediato. Durante este período ocorrem grandes

oscilações entre escrita silábica e alfabética, dando lugar a leituras e escritas que geralmente começam silabicamente e terminam alfabeticamente.

Enfim, de acordo com Ferreiro e Teberosky (1985) neste nível:

“a criança elaborou duas ideias muito importantes, que resiste -e com razão- em abandonar: que faz falta uma certa quantidade de letras para que algo possa ser lido (ideia reforçada agora pela noção de que escrever algo é ir representando, progressivamente, as partes sonoras desse nome), e que cada letra representa uma das sílabas que compõe o nome.(FERREIRO e TEBEROSKY, 1985, p. 211)

Já na realização desta mesma atividade, aproximadamente cinco meses depois, a mesma aluna apresenta-se no nível alfabético, como é possível observar a seguir:

A palavra a ser formada é: “RAPOSA”. Perguntei à aluna: “Qual a palavra que vamos formar?” Olhando a imagem respondeu: “RAPOSA”. Pedi então que colocasse um a um os cubos correspondentes às letras para formarmos a palavra. Então a aluna colocou: “R”, “A”, “P” e “O”, “Z”, “A”, formando “RAPOZA”, no entanto, ao colocar a letra “Z” o Patrulheiro avisa: “Esta letra não existe nesta palavra”. Perguntei, então, que outra letra pode ter o som de “Z”, ao que a aluna prontamente respondeu: “A letra “S”.” E trocou o cubo, colocando a letra correta. Pedi então que fizesse a leitura da palavra para mim. Realizou a leitura, demonstrando nos cubos: ra (RA), po (PO), sa (SA).

No entanto, embora esta seja a última das etapas, ainda a aluna tem um caminho a percorrer, de acordo com Ferreiro e Teberosky (1985, p.213), “a partir desse momento a criança se defrontará com as dificuldades próprias da ortografia, mas não terá problemas de escrita, no sentido estrito.” É possível observar claramente esta afirmação da autora na construção da palavra exemplificada anteriormente, uma vez que, apesar do erro ortográfico, conseguimos entender perfeitamente a sua escrita.

O mesmo aconteceu ao formar as palavras “OVELHA” e “HOMEM”, cuja escrita feita pela aluna foi respectivamente, “OVELIA” e “OMEM”. No entanto é importante ressaltar que a aluna já fez a compreensão do sistema de escrita.

De acordo com Ferreiro e Teberosky (1985), os erros ortográficos são perfeitamente normais já que o sistema escrito faz parte de um processo de construção um tanto quanto complexo.

Ter descoberto a possibilidade de representação gráfica dos sons da linguagem, não é ter compreendido todo o sistema escrito. E um não implica, automaticamente, o outro, porque a escrita não é somente a representação gráfica do aspecto sonoro da linguagem. A escrita contém “marcas” que têm um significado específico. (FERREIRO e TEBEROSKY, 1985, p.246)

Além dos avanços observáveis nas atividades aqui registradas, é importante ressaltar que a aluna passou a expressar também outros avanços, como maior facilidade de expressão oral e compreensão de textos escritos, mais atenção, ordenação lógica dos acontecimentos e criatividade para desenvolver produções escritas próprias.

É claro que os avanços não podem ser atribuídos unicamente ao uso da Mesa Alfabeto, visto que a máquina sozinha não ensina, se faz necessário um trabalho paralelo do professor, intervindo, planejando e direcionando as atividades de modo a envolver o aluno, tornando-o agente ativo do processo de ensino-aprendizagem.

Quanto aos avanços dos outros três alunos do grupo, é importante destacar que assim como a aluna “K”, todos, ao final do período de seis meses, apresentaram progressos significativos. É claro que o processo de evolução da escrita de cada um se deu em tempos diferentes, até porque, ao iniciar as aulas com a Mesa Educacional Alfabeto, encontravam-se em níveis de escrita distintos. Destes três alunos, dois estavam no nível silábico e o outro, no nível silábico-alfabético. O importante é que todos conseguiram chegar ao nível alfabético no final do trabalho, embora cada qual em uma etapa diferente de evolução deste nível.

CONCLUSÃO

Diante de tudo que foi exposto e fundamentado, cabe concluir e refletir positivamente sobre o computador como um recurso a mais à disposição dos educadores, enriquecendo a interação entre colegas e professor, sendo este um mediador do conhecimento aluno/computador, favorecendo a aprendizagem dos mesmos.

O professor deve estar aberto ao uso da informática, visto que o computador pode ser uma ferramenta para se repensar a própria prática dentro de uma nova perspectiva educacional que busca preparar cidadãos para viver em uma sociedade em transformação. Porém a grandeza mesmo da informática é a capacidade de abrir portas para a cooperação.

Quanto ao uso da Mesa Educacional Alfabeto e sua proposição no auxílio ao processo de alfabetização, acredito que a mesma atende as necessidades vinculadas à aprendizagem, assim como seus objetivos pedagógicos e sua utilização orientam o processo de aprendizagem, através da interação, da motivação e da descoberta. Isto porque o seu uso permitiu o intercâmbio entre as crianças, instrumento valioso para socializar o que cada um sabe e ajudar no sentido da construção conjunta.

No que diz respeito à alfabetização, os estudos e descobertas da pesquisa de Emília Ferreiro e Ana Teberosky constituem um grande desafio para nós educadores que atuamos nas turmas de alfabetização. Diariamente, as crianças com as quais trabalhamos nos mostram quando aprendem e com que aprendem, no entanto é preciso um olhar atento do professor e uma mudança de postura frente à construção do conhecimento pela criança. Esta mudança, com certeza se deu a partir do momento que, ao perceber o desinteresse e falta de estímulo, em sala de aula, buscou-se meios para instigar a curiosidade e fomentar o desejo de aprender dos alunos, utilizando, como meio o uso das tecnologias. Até porque, para este grupo de alunos, sempre que uma proposta pedagógica lhes era imposta de maneira tradicional, sentiam-se desestimulados, havendo resistência em sua execução. Neste sentido, a Mesa Educacional Alfabeto, teve um papel fundamental, já que a realização de suas atividades proporcionou aos alunos uma outra forma de ler e escrever, mais dinâmica e lúdica.

Assim como, apesar do software alfabeto estar pautado no método fonético, considerado pelas autoras como falho devido ao fato da aprendizagem dar-se inicialmente de forma mecânica, acredito que o seu uso foi positivo. Isto porque, na minha concepção, o uso

do computador só é válido, se de alguma forma estiver vinculado à proposta pedagógica desenvolvida em sala de aula, caso contrário, perde sua razão de ser. Para tanto, embora as atividades do software alfabeto partir de um método tradicional, o importante é considerar, no contato com crianças, que elas fazem perguntas, descrevem pessoas e objetos, explicam fatos e de alguma forma já reconhecem e se utilizam das letras e numerais em suas escritas, ou seja, já se comunicam oralmente e de forma gráfica. É preciso achar o “jeito certo” de aproveitar todos estes conhecimentos advindos de casa, cabendo ao professor alfabetizador continuar este processo, solidificar e organizar tais experiências.

Finalmente, considerando os avanços obtidos individualmente durante esse período de experiência, e partindo do pressuposto que cada aluno deve ser considerado a partir de seus próprios progressos, acredito que o uso do software Alfabeto, para este grupo de alunos, constituiu-se como um elemento impulsionador de aprendizagens. O que pude observar no trabalho com os alunos é que o computador como mediador no processo de leitura e escrita, se tornou um excelente aliado, seja pela facilidade na realização das atividades, seja pela interatividade com a máquina, com seus colegas e com o professor, que acontece de maneira diferente da tradicional em sala de aula. Assim como, a experiência no seu todo, não favoreceu apenas os avanços na aprendizagem, mas principalmente, favoreceu o desenvolvimento da autonomia, da crítica e da auto-estima do aluno, que deixou de ser um mero receptor de informações, para ser responsável pela construção do seu próprio conhecimento.

REFERÊNCIAS

BARUEL, E. O. S. **As novas tecnologias da informação e comunicação no contexto escolar**. Curitiba: Humana Editorial, 2007.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita Emília Ferrero e Ana Teberosky; trad. de Diana Myriam Lichtenstein, Liana Di Marco e Mário Corso**. - Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

MORAN, José Manuel. **Mudar a forma de ensinar e aprender com tecnologias**. Disponível em <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/uber.htm>>. Acesso em: 31 out. 2010.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Trad.Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PERRENOUD, P. **10 novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação**. São Paulo, Érica, 2000.