

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

MARCIA CRISTINA DOS SANTOS MAZZURANA

**AS NOVAS TICs NA ALFABETIZAÇÃO:
UM OLHAR SOB OS OBJETOS DE
APRENDIZAGEM**

**São Francisco de Paula
2012**

MARCIA CRISTINA DOS SANTOS MAZZURANA

**AS NOVAS TICs NA ALFABETIZAÇÃO:
UM OLHAR SOB OS OBJETOS DE
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado como requisito parcial para a
obtenção do grau de Especialista em
Mídias na Educação, pelo Centro
Interdisciplinar de Novas Tecnologias na
Educação da Universidade Federal do Rio
Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador:
Professor Elizeo Reategui**

**São Francisco de Paula
2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na

Educação: Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

A Deus que guia meus passos e ilumina
minha mente e a todos que
compartilharam as ideias e depositaram
confiança e admiração em mim e em meu
trabalho: família, alunos, colegas,
professores, orientadores, tutores, meu
muito obrigado!

AGRADECIMENTOS

Agradeço com carinho, aos meus queridos alunos: fonte de inspiração para este estudo.

À minha querida família, pelos tantos momentos de ausências investidos neste e em outros trabalhos.

A Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação, Coordenação do Curso de Especialização em Mídias na Educação, sem os quais esse trabalho não poderia ser realizado.

A meu orientador, pelo apoio e estímulo durante toda essa caminhada.

A todos que de uma maneira ou outra contribuíram para a realização desta monografia.

E, sobretudo a DEUS, fonte de toda a energia em minha vida.

“É possível fazer uma pedagogia que não tenha medo da estranheza, do diferente, do outro. A aprendizagem é destoante e heterogênea. Aprendemos coisas diferentes daquelas que nos ensinam, em tempos distintos, [...], mas a aprendizagem ocorre, sempre. Precisamos de uma pedagogia que seja uma nova forma de se relacionar com o conhecimento, com os alunos, com seus pais, com a comunidade, com os fracassos (com o fim deles), e que produza outros tipos humanos”.

(ABRAMOWICZ,1997).

RESUMO

Este trabalho tem como foco a prática pedagógica na alfabetização com a utilização das novas TICs, exercendo um olhar sob a utilização dos Objetos de Aprendizagem. O estudo pretende investigar nos projetos e práticas cotidianas desenvolvidas pelo professor em aula, com o auxílio destes objetos de aprendizagem, o uso de importantes ferramentas das Novas TICs. As possibilidades e perspectivas de interação entre os envolvidos estão diretamente ligadas a prática do profissional de ensino, que faz Cursos e participa de Formações desafiando-o a conhecer esta realidade que integra o uso dos computadores no cotidiano de seus alunos. Conforme relatos e experiências com os alunos. A metodologia do trabalho consiste em investigar projetos e atividades propostas pela professora voltados à alfabetização dos alunos, com uso das Novas TICs e acesso a Objetos Educacionais de Aprendizagens disponibilizados pelo Programa de Formação Continuada, do qual faz parte. Para compreender nas práticas de sala de aula que podem despertar nas crianças de segundo ano o gosto pelos estudos e tornando o aprendizado mais significativo, foi realizada algumas abordagens sobre esse novo paradigma no contexto escolar, processo de alfabetização e letramento, denominado Letramento Digital. Buscou-se em autores que abordam temas sobre alfabetização nos anos iniciais contribuições significativas para o desenvolvimento deste trabalho. Diante de inúmeras possibilidades, a utilização de programas educacionais construídos para auxiliar o professor é apenas um caminho a explorar para motivar os alunos a uma aprendizagem mais significativa.

Palavras-chave: Alfabetização – TICs - Objetos de aprendizagem

ABSTRACT

This paper focuses on pedagogical practices in literacy with the use of new ICTs, exerting a look under the use of Learning Objects. The study aims to investigate the projects and daily practices developed by the teacher in class, with the help of these learning objects, the use of important tools of New ICTs. The possibilities and prospects of interaction between those involved are directly related to the professional practice of teaching, which makes courses and participates in formations defy you to know this reality that integrates the use of computers in everyday life of their students. As stories and experiences with students. The methodology of the study is to investigate projects and activities proposed by the teacher focused on literacy of students, with use of new ICTs and access to Educational Learning Objects provided by the Continuing Education Program, which is part of. To understand the classroom practices that can awaken in children a taste for the second year studies and making the learning more meaningful, some approaches was performed on this new paradigm in schools, literacy and literacy process, called Digital Literacy. Sought on authors who address issues of literacy in the early years significant contributions to the development of this work. Faced with endless possibilities, the use of educational programs built to help the teacher is only one way to motivate students to explore a more meaningful learning.

Keywords: Literacy - ICT - Learning Objects

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA: Ambiente Virtual de Aprendizagem

EaD: Ensino à Distância

Edubar: Programa que concentra Objetos de Aprendizagem

Educarede: Educação em Rede

LABIN: Laboratório de Informática

Ms Tech: Empresa do Programa Viver Digital

OA: Objetos de Aprendizagem

RIVED: Rede Interativa Virtual de Educação

UFGRS: Universidade Federal do Rio Grande do Sul

TIC: Tecnologias da Informação e Comunicação

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Destaque do Ícone “Edubar”.....	29
Figura 2: Tela inicial da Edubar.....	30
Figura 3: Tela inicial da Edubar - Categorias.....	31
Figura 4: Objeto de aprendizagem categoria Matemática da Edubar.....	32
Figura 5: Tela do Objeto de Aprendizagem "Aprender a Ler".....	33
Figura 6: Objeto de aprendizagem categoria Matemática -Atividades.....	33
Figura 7: Plano de Trabalho LABIN 2012.....	38
Figura 8: Ebeam Interact.....	39
Figura 9: Produção de Alunos.....	40
Figura 10: Produção de Alunos.....	40
Figura 11: Aluna no Laboratório de Informática.....	42
Figura 12: Alunos escolhendo Atividade.....	42
Figura 13: Atividades Integradoras.....	43

SUMÁRIO

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS	9
LISTA DE FIGURAS	10
INTRODUÇÃO	12
1 O USO DAS TICS NA APRENDIZAGEM	15
1.1 Cursos e Programas de Formação	17
1.2 Recursos Tecnológicos utilizados pelos profissionais da Educação.....	19
2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA	22
2.1 Justificativa	22
2.2 O Problema	24
2.3 Objetivos	26
2.3.1 Objetivo Geral	26
2.3.2 Objetivos Específicos	27
2.3.3 A Metodologia	27
3 OS PROGRAMAS DE FORMAÇÃO E USO DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM EM PROJETOS DE ALFABETIZAÇÃO.....	28
3.1 Objetos de Aprendizagem.....	29
3.2 Os sujeitos da pesquisa e a plataforma edubar.....	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS.....	47
ANEXOS	

INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos os recursos das tecnologias passaram a fazer parte da vida do ser humano com maior frequência, facilitando o seu trabalho e abrindo oportunidades de trabalho, lazer, entretenimento e relações virtuais.

Nas últimas duas décadas do século XX ocorreram grandes mudanças no campo socioeconômico, mudanças relacionadas ao acesso de informações e estas circulam com uma rapidez impressionante.

A geração atual está conectada a todos os acontecimentos a sua volta e no mundo. A palavra de ordem é “estar conectado”, circulando nas redes sociais, por dentro dos acontecimentos em tempo real, situação decorrente da utilização dos computadores e celulares e com acesso a internet. Neste contexto, propostas de ensino são desafiadas pela juventude, alunos “ligados” em tecnologia esperam do educador oportunidade para interação e uso das novas tecnologias e os recursos por elas oferecidos.

Acerca das necessidades educacionais, as diretrizes Curriculares Nacionais para Formação Ministério da Educação (2002) descrevem a complexidade entre a atuação do professor sobre o que precisa ensinar. Esta complexidade está relacionada aos novos objetivos da aprendizagem, pois vão além da compreensão dos conteúdos básicos. O ensino, com auxílio das novas tecnologias deve levar em conta o desenvolvimento das competências que está relacionado aos desafios entre o conhecimento prévio e as novas aprendizagens. Nesta perspectiva, busca-se desvelar saberes mais complexos em que o professor esteja preparado para dispor-se a ultrapassar obstáculos. Neste caso, o profissional deve passar a conviver com novas possibilidades

pedagógicas, desafiado a propor aulas mais atraentes e se apropriar de uma nova forma de ensinar.

Com base nesses apontamentos, torna necessário que o professor do século XXI seja o transformador e estimulador da aprendizagem, esse profissional é levado a modificar sua forma de pensar e as estratégias de ensino. Diante de tais fatos, programas de formação e capacitação estão sendo oferecidos aos professores, permitindo que estes possam fazer adaptações e mudando concepções que permitam atuar como parte integrante desta realidade.

Professores que tem o desafio de alfabetizar letrando com o uso das novas tecnologias se inserem no mundo do letramento digital, o que lhes proporciona a oportunidade de realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de alfabetização. Neste contexto, o professor que faz uso das atuais tecnologias em sua prática cotidiana, possui mais opções e possibilidades de proporcionar ao seu aluno atividades mais próximas do que estes vivenciam no dia a dia do mundo contemporâneo.

Outro aspecto que caracteriza o uso das novas tecnologias como atraente ferramenta para apoio à aprendizagem é o fato de estas inserirem os alunos em uma nova cultura que vem se efetivando, e segundo ALMEIDA (1999), revela uma mudança radical da escola que vem ao encontro da demanda da sociedade [...]. Projetos desenvolvidos na escola em que professores e alunos as trocas podem ser recíprocas, pois ambos são envolvidos em trocas e aprendizados que são recíprocos, os quais visam compreender que o uso das novas TICs é para expandir o acesso à informação e tornar a aprendizagem privilegiada.

Diante de tais pressupostos, o presente trabalho buscou conhecer, na prática cotidiana de uma das escolas da rede municipal de ensino, como se procede tais concepções. Através de investigação desta realidade escolar, no contexto da alfabetização e letramento com embasamento teórico necessário para sua fundamentação, conforme segue:

No capítulo inicial aborda-se o uso das Tecnologias de Comunicação e Informação na aprendizagem dos anos iniciais, acompanhado de uma breve

reflexão sobre os cursos e programas de formação destinados a professores alfabetizadores, dos recursos tecnológicos utilizados pelos profissionais que atuam nessa área.

O segundo capítulo traz a contextualização da pesquisa, conceitua a alfabetização com letramento e letramento digital. Reflete sobre os programas educacionais disponíveis e sobre os professores que utilizam objetos de aprendizagem em suas aulas, no processo que leva à alfabetização e letramento. Justifica e objetiva a pesquisa. Aborda sobre as práticas escolares e os aplicativos que são usados para promover o desenvolvimento de projetos na aprendizagem dos alunos em turmas de alfabetização, com apontamentos de teóricos, bem como os aplicativos utilizados para desenvolver os conteúdos relacionados.

O capítulo terceiro situa os sujeitos e espaço destinados à pesquisa, apresenta a metodologia utilizada e os resultados obtidos com professores que utilizam componentes instrucionais dos objetos de aprendizagem para auxiliar o desenvolvimento dos projetos e complementam a alfabetização e letramento. Faz-se necessário conhecer como procede ao uso das TICs para realizar atividades contidas com auxílio da Edubar e de outras plataformas com registros sobre o comportamento dos alunos: suas falas e o processo educativo em si, com referencial teórico apresentado em todo o trabalho.

Para finalizar, seguem algumas considerações sobre o desenvolvimento da pesquisa e das concepções e abordagens sobre aspectos relacionados ao letramento digital que facilitam o processo de aprendizagem.

1 O USO DAS TICs NA APRENDIZAGEM

A inserção do computador no processo de ensino e de aprendizagem está relacionada às novas exigências da sociedade que espera dos estudantes, futuros cidadãos capazes de tomar decisões, trabalhar em equipe, ser criativo, formular e resolver problemas.

Almeida (1999) destaca tais mudanças que surgem a partir desta nova cultura educacional na escola para atender a uma demanda. Neste contexto, a escola tem papel primordial frente ao desafio de saber ensinar com o uso da tecnologia. Compete ao professor promover a interação e articulação dos conhecimentos em um ambiente que envolve a aprendizagem. Neste caso, há necessidade que o profissional construa conhecimentos e este, por sua vez, deve rever suas práticas pedagógicas, aprender a investigar, refletir e promover o desenvolvimento da autonomia e criatividade do aluno.

O professor, diante de tais desafios, de saber ensinar com o uso das novas tecnologias, se posiciona diante de três alternativas, duas elencadas por Valente (1994) que destaca a prática do professor que deixa o aluno totalmente livre e correr o risco de tornar sua prática um *laissez-faire*¹, Ou ensinar tudo o tempo todo. A terceira opção está relacionada à negação da existência do LABIN, simplesmente não levar os alunos ao laboratório sob a justificativa de não saberem utilizar.

Sob outro ponto de vista, conforme destaca Nunes (2004) na aprendizagem colaborativa, é importante que os professores discutam os

¹ *laissez-faire*: diz respeito a uma expressão de origem francesa que significa “deixa fazer” ou “deixa andar”. A liderança *laissez-faire* tem como lema “Deixa como está par ver como fica”. O líder *laissez-faire* não orienta, não planeia, nem toma decisões. Basicamente, não faz nada. Fonte: Disponível em: <http://le-laissez-faire.blogspot.com.br/> Acessado em 08/12/2012.

processos de ensino e aprendizagem, buscando a inserção de recursos dos mais diferentes tipos na sua prática diária, porém, não basta apenas discussão. É necessário pensar em objetivos de aprendizagem a serem alcançados e a partir deles, planejar atividades com o uso dos novos recursos.

Para que então, professores e gestores de escola não apenas utilizem os recursos tecnológicos tais como processadores de texto, apresentações multimídia, utilização dos recursos da web para produção e apresentação de trabalhos, mas que conheçam o processo. É importante que os alunos também saibam pesquisar e interpretar as informações, que dominem caminhos que levam à comunicação e interação (sites de relacionamento, correio eletrônico, acesso a blogs, bate-papo) e utilização dos objetos de aprendizagem na prática de aula. Mas como promover tal interação?

Uma pesquisa realizada em uma das escolas da rede municipal de ensino, em São Francisco de Paula, os professores alfabetizadores revelaram que a complexidade é maior quando se trata de aprendizagem com uso e acesso das novas TICs. Esses profissionais reconhecem que nas turmas de adolescentes o domínio das ferramentas ocorre de forma tranquila (E.L. 2012), dizem que “os alunos compartilham mais, ocorre mais troca entre os que dominam bem as novas tecnologias. Entre estes e os alunos que não têm acesso a computadores /ou internet o aprendizado ocorre de forma mais colaborativa e independente. Já nos anos iniciais, o professor tem o desafio de alfabetizar letrando e mediar à aprendizagem com letramento digital.

Neste contexto, destaca Xavier (2002): que “há necessidade dos indivíduos dominarem um conjunto de informações e habilidades que devem ser trabalhadas com urgência pelas instituições de ensino”. O autor aponta algumas alternativas para minimizar essa complexidade explícita no cotidiano dos nossos profissionais:

“[...] é necessário capacitar o mais rápido possível alunos para que tenham possibilidades de serem alfabetizados também para o mundo digital, cada vez mais cercado por máquinas eletrônicas e digitais,

neste caso, torna-se imprescindível a capacitação dos professores alfabetizadores (XAVIER 2002, p.....).

Já Almeida (2004), considera que o uso das tecnologias na educação deva ter como finalidades educar e preparar o aluno para o exercício da cidadania, despertando nele, através da reflexão crítica, a autonomia para entendê-las e valorizá-las. Na formação deste aluno, o conhecimento sobre a utilização do computador/internet pode permitir o acesso e a seleção de informações, possibilitando-o transformar essas informações em conhecimento.

Valente (1993) enfatiza a importância dos cursos de formação na área. Afirma ele, que tais cursos devem propiciar condições para que ocorra mudança "[...] na maneira do profissional da educação, não apenas objetive sua prática, mas a veja e a entenda como processo no ensino-aprendizagem e lhe permita assumir uma nova postura como educador". A questão está em saber como se procede na prática, o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa a partir dos projetos aplicados pelo professor pesquisador-mediador que atua em classe alfabetizadora com formação para o uso das novas TICs.

A relevância ao propor os desafios tais como os jogos e atividades disponíveis em muitas plataformas, denominados objetos de aprendizagem implica nos conhecimentos que vão sendo adquiridos em cursos a distância, nos estudos em formações pedagógicas e nas formações do Programa Viver Digital, disponíveis aos professores do município em questão.

Conforme Prado (1993), "O aprendizado de um novo referencial educacional envolve mudança de mentalidade [...]", Também mudança de valores, concepções, ideias e, conseqüentemente e atitudes. Estas mudanças devem estar relacionadas à reflexão, construção e reconstrução de conceitos, o que implica em provocar transformação. E transformar significa conhecer.

1.1 Cursos e Programas de Formação

Atualmente, os cursos de educação a distância são muito procurados por professores que buscam qualificação ou especialização em determinada área. A exemplo temos os cursos à distância (EaD) que oferecem excelentes oportunidades de formação. A Plataforma Freire dispõe de canais de comunicação, divulgação de cursos e matérias educativos para que os professores da rede pública de educação se aperfeiçoem. Os Cursos Técnicos com enfoque Pedagógico dos Institutos Federais também propõem qualificação a professores de nível médio e as próprias formações que ocorrem nas escolas.

Os cursos e programas de formação contribuem para inserção do professor no mundo digital e os põe conectados com os acontecimentos atuais. É preciso que estes profissionais tenham conhecimento sobre a utilização dos recursos básicos das tecnologias aplicadas a educação. Desta forma, possibilidades se abrem tanto para professores quanto para alunos. Relacionado às práticas pedagógicas, torna necessário conhecer a diversidade em torno dos recursos que as tecnologias propiciam. Este é um dos caminhos a se percorrer. Devem-se abrir espaços para discussões e ações que possibilitem a aprendizagem colaborativa e que esta possa ir além do acesso à internet e uso do computador nos anos iniciais do ensino fundamental, isto é, na alfabetização e letramento.

Conforme Moran (2007), acerca da formação docente outra realidade está relacionada aos cursos a distância que dispõe de Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVAs), realidade esta à qual muitos professores estão tendo que se adaptar. Sobre os ambientes de estudos utilizados para mediação de cursos com auxílio de tutores presenciais e/ou à distância. Sobre os AVAs, Almeida (2003), conceitua:

[...] sistemas computacionais disponíveis na internet, destinados ao suporte de atividades medidas pelas tecnologias de informação e comunicação. Permite integrar múltiplas mídias, linguagem e recursos, apresentar informações de maneira organizada, desenvolver interações entre as pessoas e objetos de conhecimento,

elaborar e socializar produções tendo em vista atingir determinados objetivos (ALMEIDA, p.331).

Está sendo disponibilizado aos professores de rede municipal de ensino, neste mesmo município onde ocorre a presente pesquisa, um programa de formação inicial denominado Viver Digital para que os mesmos possam conquistar autonomia e fazerem uso dos computadores e construam novas formas de aprendizagens.

O Programa Viver Digital foi idealizado e desenvolvido pela MS Tech. Uma empresa que trabalha com Softwares e serviços em tecnologia, voltado à educação é outra opção que tornou possível a aquisição dos conhecimentos, pois conta com profissionais nas áreas de tecnologia e educação.

1.2 Recursos Tecnológicos utilizados pelos profissionais da Educação

Os recursos tecnológicos podem contribuir e muito no processo de ensino aprendizagem dos alunos, desde que mediados pela prática pedagógica do professor alfabetizador. A utilização adequada dos recursos tecnológicos poderá proporcionar ao aluno uma aprendizagem significativa por meio da interação e da comunicação, utilizando as ferramentas de trabalho que antes se constituía somente de quadro, giz e livro didático. Para tal, a formação do profissional deve ser prioritária e propiciar sua capacitação para que esses educadores tenham a apropriação do conhecimento, de maneira que as ferramentas tecnológicas possam auxiliar em sua prática pedagógica. Tais recursos tecnológicos só poderão fazer a diferença se forem incorporados aos recursos já existentes, pelos educadores alfabetizadores da mesma forma como o quadro, giz e livro didático são fundamentais. Mas para isso é preciso uma quebra de paradigma, portanto a educação só pode ser transformada se o perfil desse professor for modificado, realidade que já vem sendo trabalhada no município em questão.

Na escola da referida pesquisa a utilização dos recursos tecnológicos nas aulas tem gerado muitas discussões. Gradativamente os professores de series iniciais do ensino fundamental estão implantando esta realidade em suas práticas diárias e proporcionando a seus alunos as primeiras noções do mundo informatizado.

Os recursos digitais tecnológicos são diversos e estão disponíveis em softwares educacionais utilizados no processo de ensino-aprendizagem. Dentre esses recursos podemos destacar os vídeos, animações, simulações e os objetos de aprendizagem que são desenvolvidos para auxiliar nas novas formas de aprendizagem.

A construção de tais recursos envolve a utilização de conceitos alinhados a um design pedagógico, que segundo Torrezan & Behar (2008) é: “aquele que relaciona fatores gráficos e técnicos (ergonômicos e de programação) a pedagógicos e de aprendizagem”. Esses ambientes devem contribuir para interação entre aluno, maquina e conhecimento, de forma que possa refletir e relacionar o tema abordado pelo professor.

TORREZZAN (2008) destaca que a criação de interfaces dos objetos deve acontecer baseada em um planejamento pedagógico, no qual será definido o público alvo, conteúdos a serem abordadas, as mídias a serem adotadas, para que assim possam-se obter objetos que foquem no desempenho do aluno e atinjam o objetivo que e a aprendizagem. Um dos desafios ao disponibilizar objetos de aprendizagem como recurso pedagógico é, por exemplo, a produção de interfaces que atendam às necessidades educacionais, no processo inicial da alfabetização.

Tendo em vista o processo de ensino e aprendizagem Reategui (2003) sinaliza o uso de o material didático para maior interatividade entre usuários, que relacione som, cor e movimento. Destaca os objetos produzidos de aprendizagem: “Os objetos produzidos, também chamados Objetos de aprendizagem, podem ser facilmente utilizados pelos professores, sendo facilmente configuráveis e adaptados para suas necessidades particulares” (REATEGUI 2003, P.3). Segundo o autor:

Um dos fatores importantes na utilização de um objeto de aprendizagem é torná-lo uma ferramenta de apoio às práticas pedagógicas, capaz de ajudar o professor a reter a atenção dos alunos e ao mesmo tempo torná-lo um meio facilitador da aprendizagem, estimulando visualmente os alunos através das animações, cores e movimentos (REATEGUI 2003, P. 4). .

O exemplo da citação do autor é possível destacar aulas de professores alfabetizadores que utilizam objetos de aprendizagem disponíveis em programas voltados a prática pedagógica, tais como no Programa EDUBAR, de outros sites que contém jogos educativos.

As práticas relacionadas à turma de segundo ano, alfabetização que, da escola em que ocorre a pesquisa utiliza objetos de aprendizagem, dentre outros recursos das tecnologias e revelam inúmeras possibilidades, experiências e relatos de aprendizado.

Dentre as descobertas realizadas na referida turma está a relação entre o “jogo”² e o conteúdo por ele abordado, colaborando para que os alunos possam compreender o propósito da atividade e permitir que não percam o foco na utilização do objeto de aprendizagem.

² Jogo: Diz respeito aos jogos acessados aleatoriamente pelos alunos que vão ao LABIN da Escola.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA

2.1 Justificativa

O profissional, tendo conhecimento sobre o uso das TICs pode dinamizar as práticas pedagógicas, no processo de ensino-aprendizagem e tornar suas aulas mais prazerosas.

Hoje muitos profissionais já ousam viabilizar suas aulas utilizando ferramentas, recursos e utilizando outras mídias integradas, realizando pesquisas através do acesso à redes de comunicação. Dentre as mídias utilizadas na educação, ocupando o sistema de ensino e os espaços escolares, o acesso a internet, a procura por redes sociais vem ganhando destaque nos planejamentos de professores alfabetizadores. Diante de tais considerações, surgem os programas educacionais apropriados à faixa-etária dos alunos, isso facilita a interação, mas não complementam o processo educativo.

O professor encara o uso dos objetos de aprendizagem como uma forma de entretenimento para seus alunos por si só, não parece ameaçador a prática cotidiana, e não é! O grande desafio está em integrá-los ao currículo: planejamento de ensino e aprendizado com auxílio das novas TICs. Nos anos finais do ensino fundamental, parece ser mais tranquilo, pois a complexidade está em propor e desenvolver projetos que envolvam alfabetização, letramento e letramento digital nos anos iniciais do ensino fundamental.

Araújo e Glotz (2009) escrevem sobre os desafios enfrentados com a democratização do conhecimento com auxílio do letramento digital, revelam um olhar sob os currículos, às propostas pedagógicas, destacam que ainda há muito a ser mudado para que as tecnologias realmente façam parte de nosso

processo educativo formal e apontam o uso das TICs para uma redemocratização do ensino. Destacam:

As mudanças sociais e culturais oriundas das transformações tecnológicas influenciam comportamentos, no sentido de requerer habilidades e competências no manuseio das mídias digitais. Nesse cenário dinâmico, os indivíduos percebem -se como atores que precisam desenvolver novas competências, visando aprimorar as práticas de letramento digital em função da diversidade de suportes tecnológicos (ARAÚJO E GLOTZ, 2009, p.2).

Já para Soares (2002) citada pelos autores:

[...] letramento é o estado ou condição de indivíduos ou de grupos sociais de sociedades letradas que exercem efetivamente as práticas sociais de leitura e de escrita, participam competentemente de eventos de letramento (SOARES, p.145).

Algumas destas reflexões contribuíram para o desenvolvimento da pesquisa realizada na escola e para a compreensão dos resultados. Estudos realizados com os autores como Teberosky (1991), Soares (2006) falam sobre letramento, letramento digital e ensino, ainda Xavier (2002), sobre letramento digital na alfabetização e alguns artigos em anexo. As reflexões de alguns alfabetizadores mencionados na pesquisa estão relacionadas aos projetos desenvolvidos com suas turmas, com os relatos dos alunos, bem como seus avanços e expectativas ao utilizarem alguns dos objetos de aprendizagem, e dizem respeito ao ensino-aprendizagem que, segundo Soares (2006):

[...] restrito e limitado das habilidades básicas de leitura e da escrita, efetuando-se com limites claros e com pontos de progressão cumulativos definidos objetivamente. *Letramento*, por sua vez, refere-se ao resultado do desenvolvimento da ação contínua, não linear, multidimensional e ilimitado, para além desta aprendizagem básica do saber ler e escrever, adquirindo, desta forma, um grupo social ou um indivíduo inserido nas práticas de letramento escolar ou não, um novo estado ou uma nova condição 'nos aspectos cultural, social, político, linguístico, psíquico.' (SOARES, 2006 p.39).

Para o profissional de ensino que convive com novas possibilidades pedagógicas em propor aulas mais atraentes com auxílio de softwares contendo jogos e atividades educativas, estes tendem a aumentar a possibilidade de aprendizagem de seus alunos, além de auxiliar na construção da autoconfiança e incrementar a motivação no contexto da aprendizagem, teoria comprovada dentre as experiências e relatos dos alunos pesquisados.

A escola em que ocorreu a pesquisa possui cerca de 600 alunos e denomina-se Escola Municipal de Ensino Fundamental Presidente Castelo Branco. Situada na Vila Santa Isabel, a aproximadamente 3 quilômetros do centro do município junto ao Distrito Industrial, com acesso a RS 020, atende alunos do ensino fundamental oriundos da vila e de nove localidades do interior do município (estes utilizam o transporte escolar),

O Laboratório de Informática da escola, um dos ambientes utilizados pelos alunos e professores e cenário onde é realizada a referida pesquisa é um canal aberto para a interconectividade entre os envolvidos. A sala dispõe de vinte bancadas e, atualmente dezesseis computadores em funcionamento, Esse espaço, segundo a Equipe de educação responsável pelo Programa Viver Digital (2010), é destinado à troca de experiências, produção do conhecimento e de compartilhar aprendizagens, vem sendo adaptado a uma realidade tecnológica e mudando de concepções, permitindo aos professores a oportunidade de atuarem como parte integrante dessa realidade.

A pesquisa ocorre na Escola Municipal O estudo pressupõe um olhar sobre experiências, relatos e a prática pedagógica envolvendo a turma de segundo ano, alfabetização, em que atua a pesquisadora. Sendo a profissional uma das integrantes do grupo de professores que cursam as aulas do Programa Viver Digital, já utiliza os objetos deste programa na aprendizagem, integrando-as às concepções e abordagens da alfabetização, quando condizentes com o letramento digital. Para tal, justifica-se a realização deste Projeto de Pesquisa, cujo objetivo é investigar como alguns dos objetos de aprendizagem utilizados para desenvolvimento de projetos com auxílio da plataforma Edubar podem contribuir nos processos de aprendizagem no contexto da alfabetização.

2.2 O Problema

Dentre os conceitos de alfabetização, muitos autores defendem ideia de que alfabetizar com letramento e com uso das TICs vai muito além de ensinar a ler e escrever.

Autores como Teberosky e Ferreiro (1988) fazem análise e reflexão sobre o sistema de escrita e a aquisição da linguagem usada no processo que conceituam alfabetização. Ferreiro (1988) destaca que a escrita não é um mero produto escolar e sim, um produto cultural, dos mais variados contextos. Aborda sobre a importância da imaginação pedagógica para dar a criança imaginação rica e variada de interagir com a linguagem escrita.

Soares (2007) destaca questões pertinentes à alfabetização com letramento, tais como, a importância de brincar, jogar para estimular a criança ter contato com diversos materiais escritos, e através do letramento digital tende a ampliar seu universo. Daí a importância do professor propor atividades que levem a criança a refletir. E, segundo a autora: Desta forma as crianças aprendem muitos conhecimentos relevantes, atitudes [...]", de maneira que cheguem a superação de limites, de desafios e para resolverem conflitos (SOARES, 2003, p. 38).

Acredita-se que inter-relacionar o uso dos objetos de aprendizagem do programa Edubar para aplicarem a situações diferenciadas envolve cooperação entre alunos, professor-aluno seus colegas, o respeito às opiniões, e a regras. Assim, a importância do jogo e das atividades lúdicas durante o processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tem sido evidenciada por vários estudiosos que tratam da aprendizagem e do desenvolvimento.

Os pressupostos teóricos de Xavier (2004-2005) sobre o letramento digital e programas de formação em tecnologia na educação complementam os estudos deste trabalho, pois chamam nossa atenção para as habilidades tais como a independência e autonomia na aprendizagem. Despertam a

preocupação com os acontecimentos globais, dentre outros benefícios. Destaca o autor que a geração digital tem amadurecido muito mais rápido que a geração dos seus pais. O despertar para o intercâmbio de informações na rede, num ambiente onde ensinam e aprendem mutuamente, produzindo experiências que são compartilhadas com todos. Daí a importância do pesquisador buscar nos autores a significância de não ser o professor repetidor de informações e sim, gestor de aprendizagens.

Desenvolver a prática pedagógica em turmas de alfabetização sob essa perspectiva contribui e muito para o progresso dos alunos. O professor, ao propor um tema, instiga os alunos ter contato com determinado grupo de palavras por um tempo. Isso permite criar a familiaridade com os termos e explorá-los bastante para construção de novos saberes. Quanto maior o envolvimento da criança com as informações adquiridas, maiores serão as chances avançar de nível, no decorrer do processo.

Tal afirmação está relacionada ao uso dos recursos oferecidos pelo uso das novas TICs em sala de aula. Acredita-se nestas, não apenas como atrativo, mas complemento que aponta cominhos (programas educacionais) para incentivar o letramento digital. "A tecnologia deve ser utilizada para apresentar e aprofundar conteúdos curriculares. Usar o computador somente para ensinar programas de informática é desperdício", ressalta Júnior (2011). Faz algumas reflexões sobre formação e atuação de professores na sociedade da informação e do conhecimento.

Os softwares e programas que contenham material de apoio, os objetos de aprendizagem disponibilizados pela Edubar e outros, são hoje reconhecidos dentre os recursos disponíveis para chegar ao letramento digital. Ambos caracterizam a inclusão digital no contexto escolar. Porém, saber como se procede na prática o desenvolvimento da aprendizagem a partir dos projetos aplicados na turma com o uso de alguns objetos de aprendizagem e sua relevância ao propor os desafios contidos na proposta, é o que o presente estudo pretende investigar.

2.3 Objetivos

2.3.1 Objetivo Geral

Investigar como os projetos desenvolvidos com auxílio da plataforma Edubar podem contribuir com o processos de aprendizagem no contexto do letramento.

2.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar ferramentas da Edubar que possam contribuir com os processos de letramento;
- Trazer para o contexto escolar a discussão e abordagens sobre os recursos educacionais e metodologias que contribuam para promover o letramento;
- Interpretar os resultados obtidos a partir do uso dos novos recursos e aplicativos contidos nos objetos de aprendizagem que oportunizem o ensino aos alunos do 2º ano.

2.4 A metodologia

Para a realização do trabalho procurou-se ouvir alguns relatos de cinco dos professores que atuam na escola municipal, observar nas práticas alfabetizadoras que levam ao letramento, o comportamento dos alunos diante das novas TICs, ao utilizarem os objetos de aprendizagem nos projetos propostos pela professora de uma das turmas de alfabetização, em específico o segundo ano. Além das observações, intervenções e registro foram realizados nos aspectos mais significativos da turma. As considerações. Sobre a construção da autonomia, o conhecimento e domínio das tecnologias e a

relação da criança com os objetos de aprendizagem durante o processo que leva ao letramento.

3 OS PROGRAMAS FORMAÇÃO E O USO DOS OBJETOS DE APRENDIZAGEM EM PROJETOS DE ALFABETIZAÇÃO

A Rede Interativa Virtual de Educação (RIVED) é um programa da Secretaria de Educação a Distância – SEED, disponível em <http://rived.proinfo.mec.gov.br> é um dos programas acessados pelos professores dos anos finais da escola em que a pesquisa foi realizada. Este programa contém repositórios que disponibilizam o download gratuito de objetos de aprendizagem.

Outro programa denominado Viver Digital é destinado a formação em tecnologia para professores, monitores de ambientes de informática e alunos. Seu objetivo principal é apresentar aos profissionais a importância do uso da tecnologia nas salas de aula, capacitá-los para esta utilização e dar todo o suporte necessário para que os recursos tecnológicos sejam, de fato, aplicados em benefício da prática pedagógica, contribuindo assim para o desenvolvimento da educação, desenvolvido em três etapas: Aprendiz Digital: formação de profissionais que dão suporte ao professor para trabalhar nas

salas digitais; Professor Digital: é o principal foco do programa e consiste na capacitação do professor para utilização da tecnologia na sala de aula; e Aluno Digital: consiste na avaliação do aluno. Os resultados vão apontar de que forma o programa pode ser aperfeiçoado. O programa integra as tecnologias disponíveis a prática pedagógica e possibilita o uso de objetos de aprendizagem por nível de ensino, ano ou disciplina.

3.1. Objetos de Aprendizagem

São várias as definições atribuídas a objetos de aprendizagem (OAs). Cada uma das definições enfatiza a aspectos diferentes. Os objetos de aprendizagem são constituídos por um conteúdo bem delimitado, com objetivos educacionais claros. Eles podem ser reutilizados em diversas situações.

Os conteúdos disponibilizados na plataforma Moodle, aos cursistas do Curso de Mídias trazem excelentes referências para leitura e estudos sobre o uso dos objetos de aprendizagem nas atividades pedagógicas. Para compreender melhor, alguns conceitos foram selecionados pelos professores do curso:

Os objetos de aprendizagem contidos programa em estudo Viver Digital foram desenvolvidos pela Empresa Ms Tech, que se destina a formar professores que possam atuar neste contexto informatizado. O programa é composto por um processo de formação e material que permitam explorar as potencialidades das tecnologias. O programa educativo denominado EDUBAR, contém material educacional constituído por objetos de aprendizagem e planos de uso destinados a contextualização das aulas, enfim, promover o desenvolvimento dos conteúdos pedagógicos.



Figura 1. Destaque do Ícone “Edubar” Fonte: (Mstech, 2010, p. 141)

As ferramentas tecnológicas dos ambientes digitais são equipados sob ótica do ambiente escolar. O Portal do Viver Digital dispõe de acervo de atividades pedagógicas denominados objetos de aprendizagem, possíveis de aplicar em sala de aula. Esses objetos, segundo a equipe de Educação do programa, devem ser utilizados para fins pedagógicos, são mais de mil objetos que podem ser pesquisado pelos professores que participam do programa.



Figura 2: Tela inicial da Edubar Fonte: (Mstech, 2010, p. 142)

O uso dos Objetos de Aprendizagem do programa em estudo (EDUBAR) propõe estratégias metodológicas significativas e de maneira contextualizada aos alunos no que diz respeito ao processo de ensino-aprendizagem. Essas ferramentas devem auxiliar no processo de modo que facilitem a compreensão e o domínio dos alunos sobre determinado assunto. Podem assumir diferentes formatos como textos, imagens, simulações, animações etc. Estes recursos

possuem diversas características como: facilidade para a atualização, flexibilidade, customização, a operabilidade, o aumento do valor do conhecimento e facilidade de indexação e procura conforme o autor, Longmire:

A utilização dos Objetos de aprendizagem pressupõe propósito educacional bem definido, para que haja sucesso no processo de construção de conhecimento, o que pode ser constatado no capítulo a seguir, através da contextualização das práticas vivenciadas pela professora e os relatos dos alunos. (LONGMIRE, 2001).

Hoje as ferramentas que compõem os OAs da Edubar são aplicativos interoperáveis,³ e modulares. São dotados de várias mídias (texto, som, vídeo, hipertexto, animações, jogos, entre outros) cujo conteúdo reutilizável possibilita o desenvolvimento de diferentes atividades. Os professores cursistas que fazem parte do programa utilizam os OAs em diversas áreas do conhecimento, com diferentes turmas. A Figura 3: ilustra algumas das ferramentas disponíveis na plataforma.



³ Interoperáveis: capacidade de um sistema (informatizado ou não) de se comunicar de forma transparente (ou o mais próximo disso) com outro sistema (semelhante ou não). Definição disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Interoperabilidade> Acessado em 08/12/2012.

Figura 3: Tela inicial do Edubar categorias

Fonte: (Mstech, 2010, p. 142)

A manipulação desses Objetos de Aprendizagem por si só pode despertar nos alunos curiosidade e maior interesse. Estes são atraídos pelas imagens e pela facilidade de manipulação das ferramentas que, também envolvem pelo próprio conteúdo educacional. Espera-se que a interação dos alunos ao disporem de tais recursos, aliados a bons projetos, pode contribuir para o processo de alfabetização. A figura 4 mostra o objeto de aprendizagem chamado de Jogo dos Sinais.



Figura 4: Objeto de Aprendizagem da categoria matemática

Este Layout de página mostra como um design atraente pode instigar os alunos utilizar determinada ferramenta. Para capturar a atenção do aluno, é importante aliar jogos, ou outro tipo de objeto de aprendizagem, a uma proposta pedagógica bem definida.

Os objetos de aprendizagem do Edubar são construídos de forma independente e podem ser reutilizados e adaptados para várias formas de aprendizagem, em todas as disciplinas. Mas saber reconhecer nos Objetos de Aprendizagem e identificar as circunstâncias nas quais utilizá-los requer a observação de algumas características básicas em destaque no capítulo a seguir.

O objeto de aprendizagem de categoria matemática a seguir, denominado “Aprender a Ler”, no qual os alunos devem arrastar cada objeto até sua letra. Corresponde a um dos objetos mais acessados pelos alunos do segundo ano nas aulas de informática, no Laboratório ou com o uso da Lousa Digital⁴



Figura5: Objeto de aprendizagem “Aprendendo a ler”,

Fonte: Ms Tech

⁴ Lousa Digital: A lousa digital é como uma tela imensa de um computador, porém mais inteligente, pois é sensível ao toque. Desta forma, tudo o que se pensar em termos de recursos de um computador, de multimídia, simulação de imagens e navegação na internet é possível com ela. Ou seja, funciona como um computador, mas com uma tela melhor e maior definição. Disponível em <http://revistaescola.abril.com.br/planejamento-e-avaliacao/planejamento/como-funciona-lousa-digital-tecnologia-501324.shtml>



Figura 6: Objeto de Aprendizagem da categoria matemática
 Fonte: Edubar - Ms Tech

A pesquisa desenvolvida seguiu abordagem de observação participante, onde foram realizadas atividades com alguns Objetos de Aprendizagem da EDUBAR tendo-se como foco de observação evidências de promoção de letramento. Teberoski (2004), Soares (2009) e Moran (2002) enfatizam a importância dos registros sobre o comportamento dos alunos, suas falas e o processo educativa em si.

Soares (2006) propõe uma distinção entre alfabetização e letramento, sendo estes processos distintos, segundo ela:

Alfabetização traduz-se pelo ensino-aprendizagem restrito e limitado das habilidades básicas de leitura e da escrita, efetuando-se com limites claros e com pontos de progressão cumulativa definidos objetivamente. Letramento, por sua vez, refere-se ao resultado do

desenvolvimento da ação contínua, não linear, multidimensional e ilimitado, para além desta aprendizagem básica do saber ler e escrever, adquirindo, desta forma, um grupo social ou um indivíduo inserido nas práticas de letramento escolar ou não, um novo estado ou uma nova condição 'nos aspectos cultural, social, político, linguístico, psíquico.' (SOARES, 2006 p.39)

No contexto desta pesquisa, o desenvolvimento da aprendizagem vai além de saber ler e escrever, Está também relacionado aos conhecimentos com o uso das novas TICs. Dentre os tipos de letramento, o presente trabalho põe em destaque o letramento digital. As práticas educativas (projetos, planejamentos, relatos e experiências) trazem contribuições significativas que buscam no uso das ferramentas e objetos de aprendizagem complemento para o processo que leva à alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Professores alfabetizadores em geral queixam-se da complexidade existente entre a conciliação de conteúdos e uso das novas TICs no desenvolvimento de atividades, para que ocorre letramento com letramento digital. Xavier (2002, p. 4) indica que no letramento alfabético e letramento digital não há aquele que é melhor ou aquele que é pior no contexto da aprendizagem, “[...] neste processo, observa-se que um tipo de letramento tem o outro como ponto de partida, ou seja, o alfabético está servindo de apoio para a aprendizagem do letramento digital”. E, podemos afirmar que “a principal condição para a apropriação do letramento digital é o domínio do letramento alfabético pelo indivíduo”.

4 OS SUJEITOS DA PESQUISA E A PLATAFORMA EDUBAR

Cinco professores foram ouvidos e fizeram parte da investigação:

- C.R. professora alfabetizadora há 17 anos, atua 20h em escola estadual e 20h na escola municipal, com 1º ano – alfabetização;

- M. L.W. professora, atua 20h em escola estadual e 20h na escola municipal, com uma das turmas de 2º ano;

- E.L. professora aposentada, atua 20h em escola estadual e 20h na escola municipal com as disciplinas de geografia e educação física, com alunos de anos finais;

- L.P professor aposentado, regente de ensino, atua como monitor, em turno integral, na portaria da escola;

- M.S. professora há 23 anos, atua em uma das turmas de 2º ano;

- 27 Alunos do 2º ano, turma de alfabetização;

Conforme investigação realizada com um grupo de cinco professores (três destes, também da rede Estadual, de Ensino). Na referida escola dois destes professores são aposentados, porém, permanecem atuando, outros dois atuam apenas na escola. Quatro destes professores admitiram o uso dos computadores e até levam seus alunos ao laboratório de Informática. Contudo, três utilizam regularmente os jogos sem objetivos pedagógicos muito claros. Estes profissionais revelam sentir dificuldades dos recursos disponíveis pelas novas TICs. As demais já aplicam seus conhecimentos em alguns dos projetos envolvendo a aprendizagem. Citaram o os recursos contidos RIVED, no Programa Viver Digital (Edubar) alguns softwares contendo jogos de conhecimento e interesse dos alunos.

A professora em questão da turma investigada (segundo ano) já é conhecedora e utiliza frequentemente as TIC com os alunos em diferentes atividades. Ela desenvolve projetos e faz planejamentos com o uso das Novas TICs. Possui curso Técnico em Informática e atualmente é aluna do Curso de Especialização em Mídias Ciclo Avançado pela UFRGS. É incentivadora do ensino com uso das ferramentas e recursos das novas tecnologias e ressalta que não é fácil mudar a metodologia sem ter um pouco de conhecimento na área.

A complexidade, segundo a professora, está em alfabetizar o aluno que não tem nenhuma familiaridade com os computadores. Contudo, os resultados do seu trabalho parecem revelar que é possível sim, obterem-se avanços com relação à alfabetização, mesmo com alunos sem nenhum conhecimento no

campo digital, que leva ao letramento digital, definido por Soares (1998: 47), como o “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita.”

Para contribuir com o desempenho da turma são consultados Os referenciais e conteúdos disponibilizados no curso de Mídias, no qual os referenciais teóricos dão suporte para a compreensão do processo que leva ao letramento digital, que, conforme Xavier (2002):

O Letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital (XAVIER, p.2).

Os relatos de experiências apresentados a seguir, no contexto da alfabetização, estão diretamente ligados à turma de segundo ano dos anos iniciais, com 29 alunos inicialmente e 27 atualmente. Destes, 12 alunos viajam para frequentar a aula. São alunos que utilizam transporte escolar e vem de diversas localidades do município, onde o acesso e uso de computadores é praticamente impossível, estes não possuem nenhum conhecimento sobre as novas TICs. No início da pesquisa constatou-se que dos 27 alunos apenas 1 possuía microcomputador em casa e nenhum destes alunos havia tido experiência de ter aulas no Laboratório de Informática da escola. Justifica a professora dos alunos do ano anterior (CR 47 anos) que não se sentia segura para dar aulas com uso dos computadores.

Na referida turma havia poucas evidências de uso de objetos de aprendizagem como apoio ao processo de alfabetização no ano anterior. Embora os alunos tenham revelado grande curiosidade e relação ao uso dos computadores e pelo fato de terem aulas no LABIN, estes não eram instigados a frequentarem aulas de informática. Morais e Albuquerque (2004) e Soares (2006) destacam que a alfabetização [...] se constrói não num único período letivo, como costumeiramente acontece com a alfabetização na organização

escolar, mas, sobretudo, mediante as diversas e infindáveis experiências. Dentre elas, o desafio da descoberta com a prática do letramento digital.

Moran (2006) ilustra o papel da escola e o desafio de estimular o raciocínio, a criatividade nos alunos e o pensamento reflexivo na área da linguagem:

[...] A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. (MORAN, 2006, p.36)

Daí a importância de iniciativas que incentivem a aprendizagem das crianças com o uso das novas TIC, de forma mais interativa. O desenvolvimento de projetos pedagógicos com uso das Novas TICs neste processo que leva a alfabetização pode trazer inúmeros benefícios às crianças. Dentre estes, as falas dos alunos da referida turma nas quais é possível percebe-se a importância da interação: "Dia de informática a gente não pode faltar".

O Projeto Político Pedagógico da referida Escola Municipal, quando reformulado, abriu possibilidades para inserir no Currículo o uso das Novas TICs. No caso da turma em questão (2º Ano), há um planejamento anual, com objetivos bem específicos, para utilização de tais recursos na aprendizagem, conforme ilustra a figura a seguir:

Proposta de Trabalho -2012
Informática na Alfabetização

Professora Marcia Cristina dos Santos Mazzurana
São Francisco de Paula, 2012

Professora: Marcia Cristina dos Santos Mazzurana
Formação Acadêmica: Pedagogia Anos Iniciais e Educação de Jovens e Adultos e Aluna do Curso Técnico em Informática na Formação de Instrutores, IF de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus SF Paula
Curso: Curso de Mídias na Educação, Ciclo Avançado Especialização pela UFRGS
Instituição: Escola Municipal de Ensino Fundamental Presidente Castelo Branco

Tema: Uso dos Computadores – Importância das Novas tecnologias da Informação e Comunicação
Data: 05/04/12
Duração: Período Letivo - Ano de 2012
Série/ Ano: 2º Ano Turmas: III Turma: Manhã

Objetivos

- * Conhecer a sala de Informática como local de desenvolvimento de interação com as novas tecnologias da comunicação e informação, bem como os equipamentos e componentes do Laboratório;
- * Discussão sobre a importância dos computadores em nossas vidas, apresentação dos componentes e principais comandos do PC;

Figura 7: Plano de Trabalho – Aula de Informática Fonte: MMazzurana/ 2012

No planejamento das atividades propostas para a turma consta o uso da lousa digital e do *Ebeam Interact*, programa utilizado contendo ferramentas que auxiliam no uso da Lousa e os Objetos de aprendizagem são incluídos nas dinâmicas que envolvem as aulas de Informática. Na figura a seguir é possível visualizar a pagina inicial do *Ebeam Interact*,

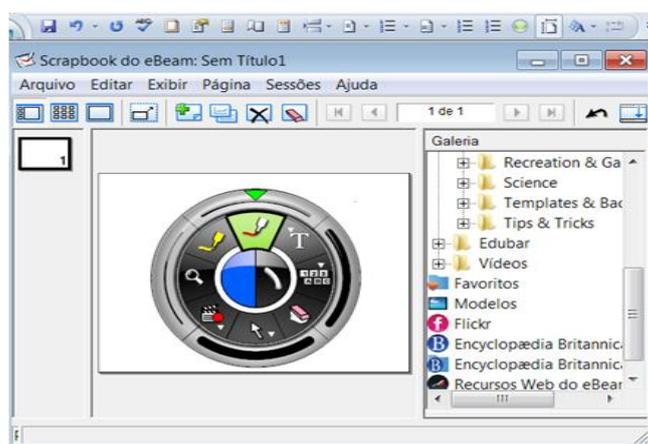


Figura 8: eBeam Interact. Fonte: Ms Tech

Após o período inicial, aproximadamente dois meses de práticas foram realizados no Laboratório de Informática da escola. Depois deste período os alunos mostraram prontos para realização de tarefas de forma mais independente. Eles revelaram maior desprendimento para navegar, para se comunicarem e, segundo as observações realizadas, percebeu-se aceitaram com mais facilidade os desafios ao utilizarem as ferramentas das novas tecnologias. A complexidade foi sendo substituída aos poucos por novos aprendizados. Autonomia é palavra de ordem, na realização das atividades, na maneira de conduzir a aprendizagem logo nas primeiras aulas em que são utilizados os objetos de aprendizagem e realizadas pesquisas.

Inicialmente as produções dos alunos não eram tão específicas e condizentes com a proposta da aula em utilizar os objetos de aprendizagem como ferramenta de estudos na proposta pedagógica. Estas produções foram valorizadas pelo entusiasmo com que recorriam às ferramentas.

Além de registros mais genéricos sobre a turma, duas alunas foram observadas de maneira mais detalhada.

A primeira foi a aluna A.T., de 7 anos. Esta encontrava-se em processo de alfabetização no momento da realização da pesquisa, lendo e escrevendo com certa dificuldade. A figura 9 mostra a produção da aluna em uma atividade de utilização de editor gráfico das ferramentas do Edubar. Apesar da figura não mostrar nenhum tipo de produção escrita, foi notório o desempenho da aluna na realização da atividade, demonstrando um envolvimento bastante distinto daquele normalmente apresentado em sala de aula. Ela demonstra sentir-se a vontade diante do computador. Em atividades subsequentes, essa mesma aluna passou a produzir textos e diversificar a apresentação dos mesmos.

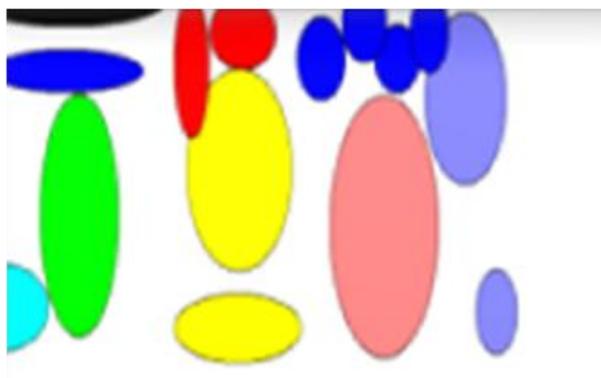


Figura 9: Produção de Alunos Fonte: (Aluna AT, 7 anos)

A figura 10 mostra a aluna apresentando uma de suas produções em um projetor.

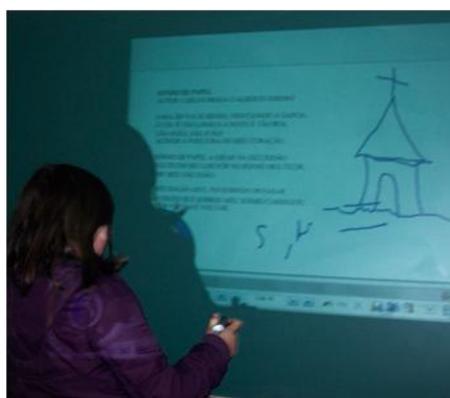


Figura10: Produção de Alunos (Aluna AT, 7 anos)

Outra aluna observada foi a estudante aqui chamada de A.S., também de 7 anos de idade. A aluna apresentava dificuldade em realizar atividades propostas em sala de aula. Eram inúmeras as desculpas para não ter que realizá-las, inclusive quando a solicitação era que utilizasse um editor de texto tradicional. Esta menina surpreendeu a todos quando teve que utilizar os objetos de aprendizagem propostos, objetos da EDUBAR. Na ocasião, a proposta envolveu pesquisar um Objeto condizente com o Projeto de Folclore (mês de Agosto). A aluna acessou o objeto e utilizou as ferramentas necessárias, interagiu adequadamente sozinha, sem a ajuda de ninguém. Logo a seguir, compartilhou com os colegas os resultados.

A partir das observações realizadas nesta mesma turma, constatou-se a motivação dos alunos em superar os desafios e realizar descobertas. Uma vez lançado o desafio de aprender com o uso das ferramentas e aplicativos contidos nos objetos de aprendizagem, como por exemplo, acessar objetos para introduzir conteúdo e complementar determinada pesquisa, os alunos demonstram empenho na realização e conclusão das atividades.

Em outro momento observou-se, através do envolvimento dos alunos que estes efetivamente demonstraram envolvimento pelas atividades desenvolvidas com o Edubar, mostraram gosto pelos desafios propostos e realização de descobertas.

É importante destacar a importância de os OA da Edubar só serem disponibilizados mediante estratégias pedagógicas pré-definidas. Um exemplo de tal colocação está relacionado à maneira como as aulas são conduzidas: os alunos do 2º ano têm dois momentos distintos nas aulas de Informática, as sextas feiras os três primeiros períodos a proposta é da professora e nos dois últimos, são os alunos que escolhem as atividades. Nesta dinâmica, quando indagados, devem descrever a atividade, o programa que vão utilizar o caminho a percorrer e as ferramentas necessárias.

Dentre as opções escolhidas pelas crianças, os objetos de aprendizagem são os mais acessados, devido a diversidade de jogos e elementos educativos, visivelmente nas ilustrações a seguir (Figuras 11,12)



Figura 11: Aluna PK , 7 Escolhendo Atividade
Fonte: MMazzurana/2012



Figura 12: Alunos escolhendo objetos de Aprendizagem
Fonte: MMazzurana/2012

O processo de alfabetização com a proposta pedagógica baseada no uso dos Objetos de Aprendizagem (OA) revelam a importância de ter estratégias metodológicas significativas. As ferramentas que auxiliam neste processo de modo que facilite a compreensão dos alunos sobre determinado assunto, são utilizadas de forma consciente.

Outra observação realizada está relacionada aos seis alunos que têm dificuldades de se concentrar e dificilmente terminam uma tarefa em sala de aula. Observou-se através de diferentes atividades com este grupo de alunos que o uso desses recursos promoveu maior concentração e envolvimento. Para estes alunos a proposta foi acompanhada bem de perto. OAs foram utilizados com essas crianças para estimular o aprendizado de uma forma lúdica, porém buscando fazê-los refletir sobre suas ações.



Figura 13: Alunos em Atividades Integradoras
Fonte: MMazzurana/2012

"A tecnologia deve ser utilizada para apresentar e aprofundar conteúdos curriculares. Usar o computador somente para ensinar programas de informática é desperdício", diz o pedagogo Wagner Antônio Júnior, coordenador do Projeto de Apoio Pedagógico Informatizado da Faculdade de Agudos, a 410 quilômetros de São Paulo. O ideal é estabelecer objetivos pedagógicos para que as atividades tenham foco e fazer do laboratório uma extensão da sala de aula.

Um bom planejamento é fundamental e envolve "Definir as ações que serão feitas no computador é tão importante quanto ser criativo na hora de elaborar a aula", salienta a professora Antonia Lucélia Mariano, de Juazeiro do Norte, a 565 quilômetros de Fortaleza, ganhadora do prêmio Educarede de Internet e Inovação Pedagógica, promovido pela Fundação Telefônica.

De acordo com Emília Ferreira e Ana Teberosky as crianças constroem seu próprio processo de alfabetização, constroem hipóteses, passam por conflitos, constroem e desconstroem conceitos. Se estimuladas a produzir e desafiadas, aulas que permitam utilizarem objetos de aprendizagem coloridos, interessantes, relacionados a algo significativo, poderá sim, contribuir muito para esse processo que leva a se alfabetizarem. Neste sentido, foram relacionadas algumas falas dos alunos no início do ano letivo e no decorrer do desenvolvimento do presente trabalho:

"Quero aprender no computador, mas eu não sei ler, como vou achar o que a professora pede" (AS, 7 anos) . Essa fala revela quão é necessário neste momento ensinar o caminho e desafiar o aluno, mostrando um pouco do que é possível fazer.

Já outro aluno inicialmente se recusou a tocar no computador e permaneceu assim: observando o colega por três aulas. Este, ao ser indagado disse que em sua casa se mexesse em alguma "coisa assim" ⁵, poderia estragar. Demorou um pouco para que esse aluno sentisse segurança. Já nas próximas aulas ele passou a interagir com os colegas, dizendo-lhe o que deveriam fazer, caso estes não conseguissem atingir os objetivos. Hoje este

aluno está alfabetizado, realiza atividades com autonomia e busca Objetos de Aprendizagem coerentes com o tema ou conteúdo solicitado.

Um exemplo atípico nesta mesma turma: uma aluna que aprendeu o processo que leva ao uso dos Objetos de aprendizagem, porém, prefere realizar atividades em seu caderno, se dispondo a copiar em seu caderno as atividades realizadas por outros alunos.

Um aluno desta mesma turma ganhou um notebook dos pais e solicitou a professora que instalasse o programa que contem objetos de aprendizagem utilizados nas aulas de informática. Duas outras alunas cujas irmãs mais velhas tem acesso a internet em casa, conversam constantemente com a professora através do facebook, solicitam tarefas e tiram dúvidas. Estes são alguns resultados de um trabalho pedagógico na alfabetização.

O trabalho focalizou a utilização dos objetos de aprendizagem não apenas para mera utilização de programas ou ferramentas das TICs, mas para que os alunos se sentissem motivados e desafiados a fazer parte desta nova sociedade contemporânea na qual as tecnologias cumprem um importante papel.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Escola Municipal, cenário da pesquisa, assim como tantas outras, representa para a sociedade o caminho para a educação e o desenvolvimento dos seres humanos, sua função é contribuir para a aquisição do conhecimento dos alunos.

Os educadores precisam conhecer as diferentes TICs e abrir caminhos para essa nova realidade. Compreender a diversidade que envolve as tecnologias é de singular importância assim como inseri-las em uma proposta curricular. Direcionar o olhar para as necessidades de nossas crianças e reconhecer nelas aspirações, desejos, necessidades, anseios e esperanças, quem sabe seja o maior desafio do professor cujos valores estão baseados em promover o desenvolvimento integral do aluno.

Os desafios da alfabetização são imensuráveis. Alfabetizar com o uso das novas tecnologias da Informação e Comunicação está relacionado a propor aulas interessantes, atraentes, que tragam recortes do cotidiano, que faça “diferente” para as crianças. Eleger e estudar os conteúdos que serão apresentados ou aprofundados, caracterizados pela utilização de outros recursos midiáticos para que a aula se torne produtiva e prazerosa por certo será mais gratificante aos envolvidos no processo. É necessário que o professor esteja engajado para isso.

Tornar o uso do computador uma prática cotidiana na escola não significa que os alunos precisem ter noção do seu funcionamento, porém, utilizá-lo como aliado no processo que leva a alfabetização faz toda a diferença. Trata-se de uma questão metodológica, pois exige do profissional, sem sombra de dúvidas, a constante busca por conhecimentos novos, organização, planejamento, reflexão, pesquisa, observação e escuta.

Desta forma, poder associar o uso dos equipamentos, ferramentas e recursos disponíveis, e com estes, mediar ao processo educativo. Utilizar objetos de aprendizagem como ferramenta mediadora no processo que leva à alfabetização pode fazer toda a diferença pois tais recursos muitas vezes estão alinhados à realidade já vivenciada pelos estudantes fora da sala de aula. O aluno assim usará o computador não apenas para aprender a manipulação

destes equipamentos, mas poderá também se envolver em atividades relacionadas a aprendizagens formais de sala de aula.

Mediante a essas colocações, é possível afirmar que o acesso e uso dos Objetos de aprendizagem da EDUBAR podem contribuir com os processos de aprendizagem dos alunos no que diz respeito às questões de letramento. É necessário, no entanto, que as atividades propostas estejam articuladas aos projetos pedagógicos da escola. Os resultados das atividades propostas com a EDUBAR e outros objetos de aprendizagem, com uma turma do segundo ano dos anos iniciais demonstraram estas possibilidades.

Certamente tais iniciativas promovem a inovação dos processos de ensino e aprendizagem na escola, e podem proporcionar às crianças oportunidades de letramento importantes em seu percurso escolar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, A. R. S. **Emoção na sala de aula**. Campinas, SP: Papyrus, 1999. Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/a-afetividade-e-o-processo-de-ensino-e-aprendizagem/1233/#ixzz2Dyf579Wu>

_____. **Um Ambiente de Apoio Ao Aprendizado de Programação. Workshop de Educação em Computação, Congresso anual da SBC, Florianópolis, 2002.**

ARAÚJO, Verônica Danieli Lima; GLOTZ, Raquel Elza Oliveira. **O Letramento digital enquanto instrumento de inclusão social e democratização do conhecimento: desafios atuais**. Revista Paidéi@, UNIMES VIRTUAL, Vol. 2, n. 1, jun.2009.

BIBLIOTECA SETORIAL DE EDUCAÇÃO. Referências. Disponível em. <http://www.ufrgs.br/faced/setores/biblioteca/referencias.html>. Acesso em 07/07/2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para Formação de Professores**. 2002. Disponível em <tp://www.mec.gov.br/cne/pdf/CP012002.pdf>> acessado em: 10 out. 2008.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

LONGMIRE, W. A Primer **On Learning Objects**. American Society for **Training & Development**. Virginia. USA. 2001

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas**. IN: MORAN, José Manuel; MASSETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas Tecnologias e mediação pedagógica*. 12ª Ed. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

NUNES, Ingrid de Oliveira; LISBÔA, Maria Lúcia Blanck. **Testador Automático**

e Método de Avaliação de Programas em Java. XVI Salão de Iniciação Científica e XIII. Feira de Iniciação Científica. Porto Alegre, RS. 2004.

PRADO, Maria Elisabette B. B. **Uso do Computador na Formação do Professor. Um enfoque reflexivo da Prática pedagógica.** Dissertação de mestrado. Universidade Estadual de Campinas: Faculdade de Educação. Campinas- SP, 1996.

_____. Logo no **Curso de Magistério: o conflito entre abordagens educacionais.** In: VALENTE, J. A. (Org). **Computadores e conhecimento: repensando a educação.** Campinas, SP: Gráfica Central da Unicamp, 1993.

REATEGUI, Eliseo Berni; BOFF, Elisa; CERON, Rafael Fernando; VICARI, Rosa Maria. **Um Agente Animado para Ambientes de Aprendizagem Colaborativos.** Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 14, p. 27-38, 2006.

Site da RIVED. Disponível em <WWW.rived.mec.gov.br/> Acesso em 14 de fevereiro de 2013.

SOARES, Magda. **O que é letramento? O que é Letramento e Alfabetização. Letramento: um tema em três gêneros.** Autencia: Belo H, 2001.

_____. **Edição. Soc. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na Cibercultura.** Campinas. Volume 23, n.81, p.143-160, dez.2002

_____. **Letramento: um tema em três gêneros. Letramento: um tema em três gêneros.** Belo Horizonte: Autêntica, 1998. 128p.

TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da linguagem escrita.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

TELEDUC. **Ambiente de Ensino a Distância: Página do Projeto.** URL: <http://hera.nied.unicamp.br/teleduc/>. Consultado em: junho de 2002.

TORREZZAN, Cristina Alba Wildt.. **Design pedagógico de materiais educacionais digitais: Um olhar na aprendizagem. 2008.** 86p. Tese (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

VALENTE, J. A. **Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação. .Net,** São Paulo, jul. 1995. Disponível em: <http://www.nied.unicamp.br/publicacoes/separata> . Acesso em: 13 fevereiro de 2013.

_____. **Computadores e Conhecimento:** Repensando a Educação. Campinas,/SP: Gráfica Central da Unicamp, 1993.

XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. **Letramento Digital e Ensino.** In: Carmi Ferraz Santos e Márcia Mendonça. (Org.). **Alfabetização e Letramento: conceitos e relações.**

_____. **O Hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital.** Tese de Doutorado, Unicamp: inédito, 2002.

_____. (Orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido.** Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

_____. Letramento Digital e Ensino. In: SANTOS, Carmi Ferraz; MENDONÇA, Márcia. (Orgs.). **Alfabetização e Letramento:** conceitos e relações. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

Anexos



Proposta de Trabalho -2012 Informática na Alfabetização

Professora
Marcia Cristina dos Santos Mazzurana
São Francisco de Paula, 2012

Professora: Marcia Cristina dos Santos Mazzurana
Formação Acadêmica: Pedagogia Anos Iniciais e Educação de Jovens e Adultos
e Aluna do Curso Técnico em Informática na Formação de Instrutores, IF de
Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - Campus SF Paula
Cursando: Curso de Mídias na Educação, Ciclo Avançado Especialização pela UFRGS
Instituição: Escola Municipal de Ensino Fundamental Presidente Castelo Branco

Tema: Uso dos Computadores – Importância das Novas tecnologias da Informação e Comunicação

Data: 05/04/12

Duração: Período Letivo - Ano de 2012

Série/ Ano: 2º Ano

Turmas: 111

Turno: Manhã

Objetivos

- * **Conhecer a sala de Informática como local de desenvolvimento de interação com as novas tecnologias da comunicação e informação, bem como os equipamentos e componentes do Laboratório;**
- * **Discussão sobre a importância dos computadores em nossas vidas, apresentação dos componentes e principais comandos do PC;**
- * **Estabelecer e/ou construir regras para uso dos PC no Laboratório de Informática;**
- * **Interagir com a máquina(aprender a ligar, acessar programas, desligar corretamente);**
- * **Limpeza e manutenção básica dos PCs (Como Limpar, cuidados básicos, disposição dos componentes e ao final de cada aula cada aluno se responsabiliza em deixá-lo organizado);**
- * **Realizar tarefas com utilização apenas dos teclados (Levar para casa teclados para reconhecimento);**
- * **Assistir a vídeos relacionados e comentar;**
- * **Explorar a área de trabalho, arquivos e pastas;**

- * Reconhecer no Sistema Operacional as inúmeras possibilidades de edita textos, imagens e utilizar as ferramentas disponíveis;
- * Reconhecer a Internet, possibilidades e os principais navegadores Web e realizar pesquisas (copiar-colar);
- * Pesquisar vídeos relacionados aos assuntos da aula;
- * Acessar jogos relacionados as atividades desenvolvidas em aula.

3- Procedimentos:

- Apresentação e Uso do Laboratório de Informática periodicamente
- Horário a ser agendado pela Coordenação Pedagógica da Escola
- Assistir e Pesquisar Vídeo relacionados as Novas TICs e ao conteúdo desenvolvido em aula
- Realizar tarefas em casa, levando os teclados (sucata) para explorar em casa.

Desenvolvimento:

Apresentação do Laboratório, dos PCs e dos equipamentos de cada maquina.

Conversa Informal com as Turmas. Apresentação da proposta de trabalho Estabelecer constantemente dialogo: O que vocês sabem? Tem acesso a PC, onde? E se tem acesso, o que conseguem fazer? O que gostariam de aprender? Se estão compreendendo a utilização dos mesmos, ...

Metodologia

Diálogo, Observação, Utilização dos Equipamentos e Recursos existentes no Laboratório de Informática, Apresentação Vídeo, Uso de Material Impresso relacionado, manuseio de componentes, acesso a Internet

Recursos:

Computadores, reproduzidor de vídeos ou multimídia, CDs, DVDs e Folhas de Ofício.

Avaliação:

Registro dos resultados das atividades propostas e relacionadas com as aprendizagens desenvolvidas durante a aula, através da interação, das atividades propostas; das ilustrações e da mudança de postura dos alunos frente aos desafios que lhe são colocados.

Referências:

CASTRO, Amélia Domingues de, 2002. O ensino: objeto da Didática. In Castro, A. D. de & Carvalho, AM.P. (orgs). Ensinar a ensinar: Didática para a escola fundamental e media. São Paulo, Pioneira Thomson Learning.

MENEGOTTO, Daniela. Word para Trabalhos Científicos. Editora: Infoserv. Bento Gonçalves, Janeiro, 2003.

PROCEDER-EM-SALA-DE-AULA-DIDATICA-METODOLOGIA-DIDATICA-METODO-OU-TECNICA-DE-ENSINO/pagina1.html, disponível em <http://www.webartigos.com/articles/31702/1/O>. Acessado em 23.04.10.

UFRGS, Curso de Especialização Mídias na Educação - Ciclo Avançado 2ª edição - 2011-2012.