

PÉ DE VENTO: UMA NOVA FERRAMENTA DIGITAL PARA ALFABETIZAÇÃO

Rio de Janeiro – RJ – Abril 2012

Maria Cecília Alves Galvão
Faculdade Internacional Signorelli
Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro
mgalvao@signorelli.edu.br
ceciliagalvao@rioeduca.net

Rosimeri Claudiano da Costa
Faculdade Internacional Signorelli
roosi@ig.com.br

Selma de Souza e Souza
Universidade Estácio de Sá
Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro
selmassouza@yahoo.com.br

Métodos e Tecnologia

Educação Básica

Interação e Comunicação em Comunidades de Aprendizagem

Descrição de Projeto em Andamento

Experiência Inovadora

RESUMO

Este artigo tem por objetivo mostrar a experiência da construção de um material de alfabetização que está sendo criado exclusivamente para a Educopédia e parte do pressuposto da utilização de objetos de aprendizagem. Objetos de aprendizagem virtuais constituem-se em um novo parâmetro educativo que utiliza a elaboração de um material didático envolvendo conteúdos, interdisciplinaridade, exercícios e complementos. Levanta questões sobre o impacto da tecnologia digital na aprendizagem da leitura e da escrita e as contribuições sobre a tecnologia. Além disso, possibilita repensar o processo educativo considerando o espaço da virtualidade e suas possibilidades. Após coleta e análise dos dados, a partir de questionário direcionado aos professores, se pôde perceber o potencial desta ferramenta para o processo de alfabetização.

Palavras chave: Alfabetização, Objetos de aprendizagem, educação básica.

1- Introdução

Ao longo dos anos a alfabetização escolar tem sido alvo de inúmeras controvérsias teóricas e metodológicas, exigindo que a escola e os profissionais que lidam com o desafio de alfabetizar se posicionem em relação às mesmas, o que se reflete na prática pedagógica que irão adotar.

A partir de 1980 a alfabetização escolar no Brasil começou a passar por novos questionamentos, cujo foco era as novas concepções de alfabetização baseadas em resultados de pesquisa na área da psicologia cognitiva e da psicolinguística, que apontavam para a necessidade de se compreender o funcionamento dos sistemas alfabéticos de escrita e de se saber utilizá-los em situações reais de comunicação escrita, prevenindo-se desde o início da alfabetização o chamado analfabeto funcional.

Com a divulgação das pesquisas de Ferreiro e Teberosky^[1] sobre a psicogênese da língua escrita, o enfoque construtivista tornou-se o mais presente nas propostas de alfabetização, pois incorporou a ideia defendida por Goodman^[2] e Smith^[3] de que ler e escrever são atividades comunicativas e que devem ocorrer através de textos reais onde o leitor se utiliza de conhecimentos prévios da língua, por se tratar de uma estrutura integrada, na qual os aspectos sintáticos, semânticos e fonológicos interagem para que se possa atribuir significado ao que está representado nos textos escritos.

Soares^[4] ao discorrer sobre o processo de alfabetização destaca que a leitura e a escrita “traz consequências sociais, culturais, econômicas, cognitivas e linguísticas, quer para o grupo social em que seja introduzida, quer para o indivíduo que aprende a usá-la”.

A criança necessita pensar sobre a escrita e ter contato com ela. Para isso ela precisa estar em contato e ter acesso aos diferentes portadores de texto, incluindo o uso do computador e da Internet para essa finalidade. Mesmo assim, não é fácil ter o computador como aliado, sem que os professores sejam qualificados para seu uso. O computador desperta fascínio nas crianças porque elas vivem num mundo tecnológico, e os recursos digitais utilizam-se das variadas linguagens que envolvem som, cor, volume e acabam despertando curiosidade e grande interesse. O professor deve fazer uso das tecnologias

digitais em sala de aula como um excelente recurso de ensino que facilita a aprendizagem.

Diante dos precários resultados obtidos na aprendizagem inicial da leitura e da escrita, com sérios reflexos ao longo de todo o ensino fundamental, a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro (SME) sentiu necessidade em rever os quadros referenciais e os processos de ensino que têm predominado nas salas de aula.

Neste contexto, o presente artigo apresenta a experiência pioneira do Projeto Pé de Vento como ferramenta que objetiva tornar o ensino mais atraente e mobilizador para crianças: uma plataforma de aulas digitais, com material de suporte aos professores, planos de aula, imagens, jogos, músicas e filmes.

2- Tecnologia e alfabetização

Nos dias atuais o computador e as novas tecnologias tem dividido o espaço com giz, cadernos e livros. Muitas ferramentas já fazem parte do cotidiano dos estudantes, como *MSN*, *Orkut* e *You Tube*, seja dentro das escolas ou nas *lan houses*.

Augusto^[5] afirma que:

O computador talvez seja a presença mais constante entre as novas tecnologias do nosso cotidiano. Nas grandes cidades as máquinas estão por todo o lado; no banco, no correio, no supermercado e em muitas casas, ampliando possibilidades de comunicação e alterando hábitos.

A referida autora defende a ideia de que a mídia eletrônica seja incorporada à educação, pois a escola pode promover o diálogo e a discussão entre educadores, alunos e sociedade sobre o uso das novas tecnologias digitais dentro da sala de aula, aumentando o impacto educacional destes meios, influenciando a percepção e reação dos alunos e professores diante dos diferentes veículos. Além disso, ela acredita que uma abordagem multimídia de um assunto pode ser um modo mais eficaz de ensino do que o uso de um único meio. Os computadores, se usados com inteligência, espírito crítico e orientação, têm grande potencial para contribuir com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança porque propiciam habilidades mentais diferentes.

Augusto ainda afirma que “a tela do computador torna públicos os processos individuais de pensamento, pois transforma a escrita em um objeto físico facilmente observável que pode ser manipulado de várias formas por outras pessoas”. Desse modo, o computador torna a atividade particular de escrever em um ato repleto de diversidade e com propósitos de usos sociais.

Já que a escola é um espaço destinado à construção do conhecimento do sujeito, é essencial que tenha um papel significativo no processo de aprendizagem do aluno conscientizando-o sobre o poder da mídia. Desse modo em 2010 foi criada a Educopédia - uma plataforma online colaborativa de aulas digitais, onde alunos e professores podem acessar atividades autoexplicativas de forma lúdica e prática, de qualquer lugar e a qualquer hora. As aulas digitais incluem planos de aula, apresentações, fichas teóricas e pequenos testes. Professores podem usar as atividades, nas salas de aula ou laboratórios, com os alunos, e estes também podem usá-las em qualquer lugar que tenha um computador conectado.

Em 2011, assim como já ocorre com os estudantes do 2º ao 9º ano, surge um novo conceito em alfabetização: a aventura digital Pé de Vento para os estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental. O Pé de Vento é um material de alfabetização que está sendo criado exclusivamente para a Educopédia. Todos os alfabetizadores estão sendo capacitados para que saibam utilizar os recursos do site. O Pé de Vento pode ser acessado de casa por pais que quiserem acompanhar o desenvolvimento escolar dos filhos através do endereço www.educopedia.com.br. Para o professor, a tecnologia promete funcionar como aliada em sala de aula, atraindo a atenção da turma.

Com o apoio do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo), programa educacional com o objetivo de promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica, as aulas são produzidas por professores alfabetizadores da rede pública municipal. Essa aventura, que está em total harmonia com as Orientações Curriculares da SME, mas dentro de um tipo de livro digital, pode ser utilizada por todos os professores alfabetizadores que assim o desejarem. Todos os elementos - imagens, jogos, músicas, filmes, etc - ainda estão em fase de produção e aperfeiçoamento.

As atividades disponíveis nas narrativas são elaboradas a partir de objetos de aprendizagem por serem de fácil manipulação, passíveis de

combinação com outros objetos educacionais ou qualquer outra mídia digital (vídeos, imagens, áudios, textos, gráficos, tabelas, tutoriais, aplicações, mapas, jogos educacionais, animações, infográficos, páginas web) por meio da hiperligação.

3- Objetos de aprendizagem virtuais

O mundo tem passado por mudanças cada vez mais aceleradas e neste novo paradigma, a revolução tecnológica, as informações são processadas de maneira rápida. A educação está inserida neste processo globalizado, no qual o saber pré-fixado e previsível cede lugar à busca da construção contínua do conhecimento.

Neste contexto, as novas tecnologias da informação e da comunicação ultrapassam o cérebro humano e os limites do corpo físico, transformando-se em extensões do pensamento e dos sentidos, vindo a potencializar as ações humanas. Neste novo tempo da educação, o computador representa uma poderosa ferramenta para, auxiliar o aluno na construção do saber, de uma forma prazerosa. É essa inserção da criança na sociedade tecnológica o compromisso do educador.

Nesta sociedade tecnológica e informacional, as tecnologias interativas aplicadas na educação permitem ampliar a pluralidade de abordagens, atender a diferentes estilos de aprendizagem e, desta forma, favorecer a aquisição de competências (conhecimentos, habilidades e atitudes). Caminha-se para um novo cenário, em que cursos e materiais para aulas serão oferecidos em formato presencial e *on line*, assumindo o professor, neste novo contexto, funções novas e diferenciadas. Os educadores devem fazer sua parte pela procura de informações e de recursos disponíveis, refletindo sobre a utilização de novas ferramentas. Entre estas possibilidades, destaca-se o uso de objetos de aprendizagem (OAs) virtuais nas séries iniciais do ensino fundamental. Objetos de aprendizagem podem ser definidos como recursos digitais, que são usados, reutilizados e combinados com outros objetos para formar um ambiente de aprendizado rico e flexível. Seu uso pode reduzir o tempo de desenvolvimento, diminuir a necessidade de instrutores especialistas e os custos associados com o desenvolvimento baseado em web.

A utilização de OAs remete a um novo modo de aprendizagem mediada pelo computador. Enquanto recurso pedagógico propicia uma participação ativa do aprendiz na construção do conhecimento e no seu próprio desenvolvimento cognitivo. Tavares^[6] afirma que os OAs se configuram como organizadores prévios, “como uma ponte cognitiva, facilitando a aprendizagem mais específica que se inicia com um entendimento consistente dos conceitos mais inclusivos do tema considerado”.

3- O Pé de Vento: um novo conceito em alfabetização

O Pé de Vento foi criado considerando as Orientações Curriculares do Município do Rio de Janeiro. O projeto consiste em atividades que incluem temas/conteúdos, com as respectivas competências e habilidades constantes nas das Orientações da SME, dividido em 4 aventuras subdivididas em 8 semanas que contemplam as 32 do ano letivo. Tais atividades foram planejadas a partir de uma perspectiva auto didática, ou seja, podem ser realizadas pelo aluno sem a presença do(a) Professor(a) ou de outras pessoas. Isto é possível graças a um recurso de áudio que permite a interatividade com os alunos – mesmo aqueles que ainda não leem com autonomia.

Os OAs inseridos nas atividades seguem uma narrativa que se inicia numa cidade onde vivem os protagonistas – um menino e uma menina – que, por encantamento, são transportados a uma floresta mágica. As atividades propostas permitem ao aluno ajudar os protagonistas em suas aventuras e a realização de uma viagem dentro do ambiente, onde é convidado a resolver problemas e desafios de interatividade: à medida que uma atividade vai sendo realizada, nova(s) atividade(s) vão surgindo, o que permite ao aluno dar prosseguimento à narrativa. Estes envolvem conceitos relativos ao processo de alfabetização, e a cada nível alcançado novas atividades são propostas para que o aluno progrida no processo de construção do conhecimento.

As aventuras (Figura 1) contam com a presença de personagens que interagem com o usuário, indicando por quais caminhos ele deve seguir em sua viagem. Os personagens propõem também a realização das atividades e desafios.



Figura 1- Pé de Vento : Aventura 1

Dentro de cada aventura, o aluno pode clicar em cada ambiente, que corresponde a uma temática (Figura 2). Os ambientes estão nomeados no cenário, correspondendo às 8 semanas de cada bimestre. Mesmo as atividades auto didáticas podem ser utilizadas pelo(a) Professor(a) em uma aula aberta e coletiva junto a sua turma.



Figura 2- Pé de Vento: Temáticas da Aventura 1

Acreditando nisso, o OA tem o intuito de propor atividades, como uma ferramenta de auxílio ao professor, para atender não apenas pessoas em fase de alfabetização, mas também a um público específico de pessoas que apresentem algum tipo de deficiência intelectual.

Os pressupostos teóricos de alfabetização do OA consideram os níveis de desenvolvimento e de aquisição da Língua Escrita. A partir da compreensão de que a criança atravessa tais níveis até ter a aquisição da Língua Escrita Materna, foram elaboradas atividades pedagógicas que permitam estimular o aluno a progredir em cada nível de alfabetização. Os comandos do OA são todos narrados. O recurso de áudio faz a leitura dos comandos/enunciados e

lança perguntas e reforços positivos a cada atividade realizada com sucesso, estimulando o aluno a tentar realizar a atividade seguinte. Há também a versão escrita do texto com sugestões para planejamento e apresentações disponíveis para os professores na plataforma da Educopédia.

As atividades podem ser realizadas em várias aulas, até porque o processo de alfabetização é algo que requer tempo e é fundamental que o aluno não apenas realize atividades, mas que realmente construa o conhecimento sobre a língua escrita, contando sempre com a orientação do professor. Em todas as etapas é necessário que sejam respeitados tanto o tempo do aluno como também as competências linguísticas que ele adquiriu. Ao realizar as atividades, o aluno vai conquistando cartas bônus que lhe dão direito a participar de joguinhos e a acessar textos informativos com curiosidades, além de outros recursos construídos a partir de diferentes linguagens (Figura 3).



Figura 3- Pé de Vento: Carta Bônus

4- Acompanhamento ao Projeto Piloto

Com o objetivo de acompanhar o trabalho desenvolvido nas escolas que utilizaram o Projeto Pé de Vento, ao final de 2011, foi realizada uma pesquisa junto aos professores das turmas que desenvolveram o projeto-piloto. Participaram dessa proposta 60 escolas, totalizando 76 turmas de 1º ano do Ensino Fundamental. Os professores foram convidados a responder voluntariamente a um questionário composto por perguntas fechadas que versaram sobre: dificuldades encontradas em relação à conexão com a internet e adequação do planejamento, frequência e local de utilização das aulas, dificuldades no desdobramento dos conteúdos em sala de aula, apropriação

das aulas digitais antes de seu uso e contribuição do plano das aulas digitais para a prática diária.

Comparando os resultados dessas escolas e das não-participantes nesse piloto, constatou-se que, além do desempenho ter tido uma mudança positiva, o índice de faltas dos alunos diminuiu. Em 2012 o Projeto Pé de Vento estará em todas as Casas de Alfabetização. O acompanhamento continuará a ser feito, como forma de aprimoramento do trabalho para minimizar as dificuldades encontradas por alunos e professores diante do processo de ensino-aprendizagem.

5- Resultados

Na opinião de 81% dos professores o maior entrave para a utilização das aulas digitais foi a dificuldade com o acesso à internet, porém 68,42% utilizam as aulas pelo menos uma vez ao mês. Cerca de 61,84% não tem dificuldades em após as aulas digitais, dar continuidade aos conteúdos, 65,78% consideram as aulas boas e 10,52% ótimas.

Quanto ao planejamento, cerca de 69,73 % consideram que o plano de aula colabora com seu trabalho e 71,05% assiste às aulas digitais antes adequá-las de acordo com o conteúdo que está sendo desenvolvido.

6- Considerações finais

Os objetos de aprendizagem virtuais constituem uma nova forma de uso da tecnologia em sala de aula com baixo custo, flexibilidade e adaptação ao trabalho que se desenvolve. Qualquer docente poderá utilizar esses mecanismos para o desenvolvimento do seu trabalho, já que os princípios da virtualidade possibilitam a interatividade e a usabilidade pedagógica do material.

Esse exercício de uso da tecnologia amplia a visão do computador como ferramenta, mas passando a considerá-lo um grande colaborador na potencialização e produção do conhecimento.

Por saber que o sentido da escola se materializa no cotidiano da ação pedagógica, no encontro dos envolvidos no ato de ensinar e aprender e na possibilidade de desenvolvimento que se faz presente a cada aula, cada planejamento, o projeto oportuniza o acesso aos planos de aulas que podem

ser baixados, direcionando os docentes para mais uma fonte de suporte e de consulta à aula constante no planejamento.

O conhecimento só adquire sentido quando o aluno vivencia e articula a sua realidade. É nesse processo que constrói conceitos e os aplica quando em situações-problema pertinentes.

As aulas digitais do projeto Pé de Vento pela sua essência e metodologia de construção permite a professores e alunos um caminho reflexivo, combinando experiências de vida, cultura e valores, encaminhando o educando à construção, não só do saber, mas a sua identidade social e cultural. A se reconhecer como um cidadão capaz de tomar decisões que podem transformar suas vidas presentes.

Referências

- [1] FERREIRO, E. & TEBEROSKY A. A psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.
- [2] GOODMAN, K. S. *Reading: a psycholinguistic guessing game*. In: GUNDERSON, D. V. *Language & reading: an interdisciplinary approach*. Washington: Center for Applied Linguistics, [1967] 1970. p. 107-119.
- [3] SMITH, F. *Compreendendo a leitura: uma análise psicolinguística da leitura e do aprender a ler*. 4. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989. (Edição original, 1971).
- [4] SOARES, M. B. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.
- [5] AUGUSTO, S. Na era do computador. *Avisa lá*. São Paulo, n. 14, p. 11-16, abr. 2003.
- [6] TAVARES, R. *Aprendizagem significativa, codificação dual e objetos de aprendizagem*. CONGRESSO DE ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA, 4., 2006, Brasília.