

SEQUÊNCIA DIDÁTICA: CONTRIBUIÇÕES DA INFORMÁTICA EDUCATIVA NAS PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA

Patrícia Marciano de Oliveira; Natália Xavier Pereira da Costa

Secretaria Municipal de Educação de Duque de Caxias
pati.info.edu@gmail.com, nxpereira@hotmail.com

Resumo: A Informática Educativa na Rede Municipal de Ensino de Duque de Caxias visa à inserção das novas tecnologias da informação (NTICs) e da comunicação no processo de ensino e de aprendizagem. Para além dos conteúdos curriculares, as mudanças estruturais na sociedade, devido à era da informação, estão exigindo da escola uma adequação aos novos tempos. Em busca de iniciativas que preparem os alunos para a vida cotidiana, elaborou-se uma sequência didática com o intuito de abordar e despertar o interesse dos alunos em propostas específicas para a aquisição da leitura e da escrita. Levando-se em consideração que esta construção se dá pela criação de espaços coletivos para a ação comum, a aula foi elaborada a partir do Projeto Político Pedagógico com o tema Ubuntu, de uma Unidade Escolar da Rede Municipal de Ensino de Duque de Caxias. Desta forma, utilizou-se a informática como uma fonte rica para a apropriação e desenvolvimento do processo de construção da língua escrita. Este artigo tem como objetivo apresentar os principais resultados de uma sequência didática desenvolvida por uma professora da rede em sala de aula, a luz do projeto citado anteriormente, estabelecendo importantes relações entre a Informática Educativa, a alfabetização e o letramento.

Palavras-chave: Informática Educativa; Sequência Didática; Letramento; Alfabetização.

Introdução

A partir da crescente e visível introdução das Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs) no cotidiano da sociedade atual é de se esperar que na escola também ocorra à utilização dos inúmeros recursos que as NTICs disponibilizam de forma a permitir que o processo ensino aprendizagem se torne mais atraente, e principalmente, que o conhecimento seja ampliado e disponibilizado aos alunos de formas diferenciadas para compreender determinado conteúdo apresentado pelos docentes, pois uma nova abordagem é necessária de forma a atingir e despertar nos alunos o desejo de construir conceitos e realizar conexões de maneira a concretizar tantas informações do mundo contemporâneo em conhecimento. Como indica Araújo (2003, p. 43) o aluno deve ser “[...] sujeito ativo, que participa de maneira intensa e reflexiva das aulas” tendo o professor como um mediador, um facilitador do processo de aprendizagem. Almeida (2005) relata que o professor que integra as tecnologias à prática pedagógica demonstra-se responsável pela aprendizagem dos alunos, buscando desenvolver trabalhos com o cunho colaborativo, assim como orientar a utilização

de diferentes tecnologias na realização das atividades propostas, contribuindo com o processo de aprendizagem.

Fazer uso dos recursos das diferentes mídias no âmbito escolar remete uma busca de aperfeiçoamento, requer dedicação e planejamento voltado para o aluno, que está inserido na sociedade digital. É preciso educar para os meios de comunicação, fazer uso das tecnologias para atingir o aluno e despertá-los para uma nova forma de aprendizado. Nas atividades que visem à aquisição da leitura e da escrita, a informática educativa pode contribuir com a possibilidade de ler e escrever por meio do lúdico do jogo, que, para criança, é uma vertente de desafios, estabelecendo relações, possibilitando o confronto de hipóteses, de erros e acertos, criando diferentes estratégias para atingir a aprendizagem.

No processo de alfabetização existe a possibilidade de reflexão e discussão em grupo, principalmente quando a língua escrita se converte num objeto de ação que faz parte do cotidiano do aluno e da sua rotina no espaço escolar. A educação está se transformando e modificando suas estruturas frente às novas tecnologias. A escola já não tem mais só a função de transmitir informações a serem decoradas, muitas vezes desconectadas à vida cotidiana, mas principalmente desenvolver nos alunos a capacidade de aprender a aprender (pensar), e que possuam o domínio da leitura e da escrita em suas diferentes práticas. Como exemplifica Relvas se faz necessário uma nova práxis em sala de aula para que ocorra aprendizagem significativa:

Se a aprendizagem ocorrer em um ambiente motivador, que desperta o gosto, o interesse, este processo acontecerá de fato, será verdadeiro, pois terá significado... aprender significativo implica emocionar-se... quem aprendeu com a cabeça e o coração tem constantemente algo a falar sobre o aprendizado, compartilhando e partilhando com os demais. (RELVAS, 2015, p. 126).

Assim sendo, com o intuito de trabalhar atividades lúdicas nas turmas do ciclo de alfabetização (do 1º ao terceiro ano do Ensino Fundamental) tendo como meio os recursos tecnológicos digitais foram elaboradas sequências didáticas chamadas “#entrelaces” a partir da temática do Projeto Político Pedagógico (PPP) de uma Unidade Escolar inserida na rede Municipal de Duque de Caxias no Estado do Rio de Janeiro.

Metodologia

Como intuito de abordar e despertar o interesse e foco dos alunos nas propostas específicas da aquisição da leitura e da escrita, levando-se em consideração que esta construção se dá pela

criação de espaços coletivos para a ação comum, pela utilização de múltiplas linguagens de novos códigos, utilizou-se a informática uma fonte rica para a apropriação e desenvolvimento do processo de construção da língua escrita.

Os recursos dos softwares, a Internet e os jogos de alfabetização favorecem a apropriação do código escrito com atividades desafiadoras, buscando despertar o senso crítico e a autonomia dos alunos, criando estratégias para abordar as diversas formas de comunicação no meio em que o aluno convive.

Nesta pesquisa optou-se pela Sequência Didática como metodologia, na medida em que tratou do saber fazer do professor e sua prática pedagógica. Estabelecemos um conjunto de atividades e intervenções planejadas para o alcance dos objetivos inicialmente propostos para a aula, a fim de discutir este procedimento didático como forma de direcionar a Informática Educativa.

Goleman (2015) exemplifica a seguir a importância de ficar atento aos interesses intrínsecos dos alunos de forma a desenvolver projetos carregados de intenção, tornando assim o tempo escolar mais criativo e que relações possam ser estabelecidas pelos alunos e a escola não ficar restrita apenas ao cognitivo, mas igualmente ao que se refere aos aspectos humanos e convívio social.

Quando, por exemplo, uma criança está em sintonia com o que é mais importante para ela, com que a cativa, ela entra em contato com os interesses que a motivam. Essa “motivação intrínseca”, que vem de dentro, nos diz o que realmente é importante para nós – para uma criança, o que ela realmente quer aprender e por quê [...] um professor sintonizado pode usar os interesses intrínsecos dos alunos para gerar empolgação com o que estão aprendendo. (GOLEMAN, SENGE, p. 24-25).

A sequência didática a seguir foi desenvolvida com alunos do 3º ano de escolaridade incluídos no ciclo de alfabetização com faixa etária entre 8 e 13 anos.

Etapa 1

A partir da proposta construída com a comunidade escolar de trabalhar durante o ano letivo ações a partir da temática: “*Ubuntu* – eu sou porque nós somos”, na primeira etapa da sequência didática, a professora apresentou dois vídeos que exemplificavam a temática: “Quintal da Cultura” e “Thiago Rodrigo”, ambos com o intuito de motivar o debate sobre a perspectiva da amizade e o convívio harmonioso. Foram utilizadas atividades e recursos como: Fotografar e filmar os alunos; Roda de Conversas com reflexão sobre as atitudes das personagens dos vídeos; Construção de texto coletivo com a temática proposta (*Writer* e Internet); Registro do símbolo do *Ubuntu* (Máquina Fotográfica); Impressão das fotos e textos

coletivos (Impressora); Construção de acrósticos (*Writer*); Seleção das fotos e filmagens coletivamente com exibição no Datashow (*Impress*); Explorar o programa ABC do *Gcompris* de maneira a exercitar a leitura e a escrita.

Para a realização da etapa 1, foram utilizados os materiais de apoio a seguir:

Textos:

<http://ongubuntubrasilia.org.br>

<http://www.espacoubuntu.com.br/a-filosofia.html>

Vídeos:

Lenda Africana Ubuntu – Tv Cultura

http://tvcultura.com.br/videos/39503_ubuntu-quintal-da-cultura-31-12-13.html

Thiago Rodrigo fala sobre Ubuntu

<https://www.youtube.com/watch?v=gpIEHRukIfE>

Softwares:

Programa ABC – Leitura e Escrita

<https://gcompris.net/index-pt.html>

Processador de Texto – *Writer* e Editor de apresentação - *Impress*

<https://pt-br.libreoffice.org/baixar/libreoffice-novo>

Etapa 2

Para esta etapa, pretendeu-se levar os educandos a refletirem sobre a importância de convivermos em grupo e respeitar o Meio Ambiente. Desse modo, em rodas de conversas após a exibição do vídeo “O Pequeno *Hiawatha*” foram pontuados elementos percebidos pelos alunos e a construção de um texto coletivo em que a professora foi a escriba e todos acompanhavam a escrita por meio do Datashow. As atividades e recursos utilizados foram: Debater sobre as pessoas especiais que os alunos convivem; Incentivar a escrita de “Bilhetinhos do Coração” (*Writer*); Editar, imprimir e montar cartaz com os “Bilhetinhos”; Apresentar material midiático sobre a importância da preservação ambiental; Incentivar a produção textual de declarações de amor a Natureza; Construir a Árvore da Gentileza; Desafiar os alunos a expressarem por meio de desenho o que é Ubuntu (*Tux Paint*); Explorar o programa Pacman (o objetivo são as letras) do *Childsplay*.

Para a etapa 2, utilizamos os materiais listados abaixo:

Textos:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Little_Hiawatha_\(1937\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Little_Hiawatha_(1937))

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=14641>

Vídeos:

O Pequeno *Hiawatha* - Disney

<https://www.youtube.com/watch?v=42dXnTqrIGo>

O plano para salvar o Planeta – Turma da Mônica

<https://www.youtube.com/watch?v=L3zaoUaHJhQ>

Softwares:

Programa *Pcman* - Childspaly

<http://childsplay.sourceforge.net>

Editor de desenhos – Tux *Paint*

<http://www.tuxpaint.org/download>

Processador de Texto – *Writer* e Planilha Eletrônica - *Calc*

<https://pt-br.libreoffice.org/baixe-ja/libreoffice-novo>

Etapa 3

Para finalizar, na etapa 3, foi proposta a utilização dos jogos *Gcompris* e *Childspaly*, com foco nas atividades de leitura e escrita. Os alunos foram alocados em duplas com diferentes níveis de conhecimentos, de forma que pudessem, colaborativamente, realizar as atividades. Foi estabelecido um tempo para que as duplas pudessem jogar (relacionar palavras com imagens, construir percurso até determinada palavra em destaque, selecionar uma palavra entre três opções, completar palavras com vogal ou consoante). Exemplificar por meio de palavras que remetam a brincadeira e a importância de brincar juntos.

Na etapa 3, foram utilizados os materiais listados abaixo:

Textos e Vídeo:

<https://clubedamafalda.wordpress.com/tag/desigualdade-social>

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=33020>

Softwares:

Programa *Pcman* - Childspaly

<http://childsplay.sourceforge.net>

Programa ABC – Leitura e Escrita

<https://gcompris.net/index-pt.html>

Resultados e Discussão

As transformações que acontecem nas áreas: sociais, culturais e tecnológicas na sociedade devem servir de estímulo para que a escola e os professores repensem sua prática pedagógica, construindo com o aluno as capacidades de refletir e discutir assuntos diversos, tendo como princípio a abertura ao diálogo, confrontando possibilidades com acesso amplo das questões abordadas na sociedade, assim poderá construir seu posicionamento e identidade. Freire (2014) aponta que a educação problematizadora contribui para que os alunos pensem e repensem sobre realidade:

[...] enquanto a prática bancária, como enfatizamos, implica uma espécie de anestesia, inibindo o poder criador dos educandos, a educação problematizadora, de caráter autenticamente reflexivo, implica um constante ato de desvelamento da realidade. A primeira pretende manter a imersão; a segunda, pelo contrário, busca emersão das consciências, e que resulte sua inserção crítica na realidade. (FREIRE, p. 97-98).

A aprendizagem é o produto da ação das pessoas que fazem a mediação no processo de aprendizagem, utilizando ferramentas culturais. É um processo de internalização, no qual o indivíduo domina e se apropria dos instrumentos culturais como os conceitos, as ideias, a linguagem, as competências e todas as outras possíveis aprendizagens. O desenvolvimento dos processos cognitivos superiores, é resultado de uma atividade mediada.

Pode-se identificar o alcance das estratégias utilizadas nas atividades na escrita de um aluno após uma Roda de Conversa com a temática *Ubuntu* e escrita individual: “a lenda do *Ubuntu* é muito importante porque fala da união das pessoas” e outro “eu amei as palavras de amizade e carinho”. Uma turma em uma construção de texto coletiva definiu *Ubuntu* da seguinte forma: “as pessoas não devem brincar sozinhas e precisam umas das outras. Precisamos ter respeito por todos: meio ambiente, pessoas, animais.” E neste contexto os alunos foram estimulados a realizar as atividades nos jogos demonstrados a seguir, em uma perspectiva mais lúdica e motivadora. Assim como descreve Pink (2005) no livro a Revolução do lado direito do cérebro:

O *Homo ludens* (homem lúdico) está mostrando que é tão eficiente como o *Homo sapiens* (homem intelectual)... O lúdico está se tornando parte importante... do bem-estar pessoal, e essa importância assume três formas: jogos, humor e alegria. Os jogos, principalmente de computador... se transformaram num setor gigantesco e influente capaz de ensinar lições sistêmicas a quem os utiliza... (PINK, 2005. p. 169-170).

Figura 1 – Tela Inicial dos Softwares: *Childsplay* e *Gcompris*



Os jogos inseridos no *Childsplay* e no *Gcompris* levam em consideração elementos essenciais para atingir o público alvo. Contêm recursos audiovisuais e fonte (tipo e tamanho) compatível com a faixa etária, abordam diferentes formas para desenvolver questões atreladas ao cognitivo, raciocínio lógico, definição de estratégias e com isso o estímulo para o aprendizado.

A Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), conceito elaborado por Vygotsky (1991), define a distância entre o nível de desenvolvimento real, capacidade de resolver um problema individualmente, e o nível de desenvolvimento potencial, resolução de um problema sob a orientação de outra pessoa, ou seja, a série de informações que a pessoa tem e a potencialidade de aprender, embora ainda não tenha completado o processo: conhecimentos fora do alcance atual, mas potencialmente alcançáveis, com o auxílio de um mediador.

Conclusões

Desse modo, durante a aplicação da Sequência Didática identificou-se que as atividades construídas a partir da Pedagogia de Projetos nas aulas de Informática Educativa, tendo como estratégia o uso de jogos digitais e de outras ferramentas tecnológicas podem contribuir para que o processo de alfabetização, uma vez que envolve e contagia os alunos, tornando-os protagonistas do processo ensino e aprendizagem.

O grande desafio então está na incorporação das tecnologias no meio educacional. O professor alfabetizador deve ser capaz de desenvolver projetos interdisciplinares que facilitem o crescimento individual/coletivo e ainda ações que busquem a iniciativa, a flexibilidade e a autonomia. O professor passa a ser solicitado a interagir com diferentes meios e sujeitos e a

compartilhar o conhecimento, para construir novas relações. O professor é o agente fundamental de mudanças e interações, que por ele são articuladas e entendidas, possibilitando a alfabetização e o letramento de maneira plena.

É importante destacar que o uso isolado de recursos tecnológicos diversificados e do pensar instrumental ou técnico não possibilitará a formação de um leitor autônomo. É indispensável que neste processo haja planejamento e organização para a construção de um conhecimento que possibilite que o aluno desenvolva sua criatividade e autonomia.

Referências

ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini. **Prática pedagógica e formação de professores com projetos: articulação entre conhecimento, tecnologias e mídias.** Integração das Tecnologias na Educação. Brasília: Seed, 2005. 204 p.; il.

ANTUNES, Celso. **Resiliência: A Construção de uma pedagogia para uma escola pública de qualidade.** Petrópolis: Vozes, 2003.

ARAÚJO, F.U. **Temas Transversais e a estratégia de projetos.** São Paulo: Moderna, 2003.

CUNHA, Rick Cabral da. **A pedagogia de projetos e sua contribuição metodológica para o ensino de geografia:** um relato de experiência na escola Estadual professor Itan Pereira, PB. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/16758>>. Acesso em 03 de set. de 2018.

_____. **P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREITAS, Elieze Rocha de. **A importância da informática na alfabetização.** Disponível em <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/141502>>. Acesso em 27 de fevereiro de 2017.

GOLEMAN, Daniel. SENGE, Peter. **O foco triplo: Uma nova abordagem para a educação.** I. Ed – RJ: Objetiva, 2015.

LEITE, Sérgio Antonio da Silva, D'ESTEFANO, Cynthia Bauab Fabricio. **A informática no processo de alfabetização escolar**: um estudo de caso. Revista Práxis Educativa. v. 1, n. 2 (2006). Disponível em <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/281>>. Acesso em 27 de fevereiro de 2017.

LOPES, Aline Moraes, GROSSI, Márcia Gorett Ribeiro, et al. **A neurociência na formação de professores**: um estudo da realidade brasileira. Revista da FAEEBA - Salvador. V.23, n. 41, p.27-40, jan/jun. 2014. Disponível em: <<https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/article/view/821>>. Acesso em 20 de jun. de 2018.

MACHADO, Ana Maria. **O tesouro das Cantigas para as Crianças**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2014.

OLIVEIRA, Aylanna Kadja dos Santos. **Temas transversais nos anos iniciais do ensino fundamental**: o que revelam as práticas docentes em uma escola pública de Ouro Branco-RN?. Disponível em: <<http://monografias.ufrn.br/jspui/handle/123456789/7052>>. Acesso em 03 de setembro de 2018.

PINK, Daniel H., **A revolução do lado direito do cérebro**. Ed. Campus. 2005.

PRADA, Maria Luisa Garcia. **Educar em Valores**. São Paulo: Paulina, 2010.

RELVAS, Marta Pires. **Neurociência e transtornos de aprendizagem: as múltiplas eficiências para uma educação inclusiva**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2015.

VALENTE. A.J. Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador. **O papel do computador no processo ensino-aprendizagem**. Integração das Tecnologias na Educação. Brasília: Seed, 2005.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1991.