

A TECNOLOGIA NOS ANOS INICIAIS: NOVAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM A PARTIR DO GÊNERO CONTOS DE FADAS

Vanessa de Souza Rosado Drago¹

Camila França Barros Moraes²

Christine Sertã Costa³

Resumo

As novas tecnologias já são parte do cotidiano dos nossos alunos, os chamados nativos digitais (Prensky 2001), de maneira que cada vez mais a apropriação crítica das novas tecnologias se faz necessária no contexto escolar. Este artigo pretende analisar a relevância do uso da tecnologia no processo de letramento de alunos do Segundo Ano do Ensino Fundamental I. O relato da experiência mostrará o processo de criação, desenvolvimento e aplicação de um software educativo baseado no gênero Contos de Fadas, um dos descritores presentes no currículo desta série. A análise da metodologia utilizada propiciará reflexões sobre as possibilidades de aprendizagem que um software educativo pode promover, desde que utilizado de forma crítica.

Palavras-chave: letramento, software educativo, contos de fadas.

INTRODUÇÃO

Com a chegada das novas tecnologias, mudou também a maneira como as pessoas interagem e aprendem. Prensky (2001) classifica todos aqueles que nasceram em um mundo onde a tecnologia já faz parte do cotidiano como *Digital Natives* (Nativos Digitais), ou seja, falantes nativos dessa nova linguagem que domina a sociedade na qual estamos inseridos. Esses nativos são os nossos alunos, e eles já não se encaixam no modelo de escola tradicional pensado para a sociedade que vivia a

¹ Mestranda Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica-Colégio Pedro II

² Mestranda Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica-Instituto Federal Fluminens e Campus Macaé

³ Doutora em Pesquisa Operacional-Colégio Pedro II-Puc-Rio

revolução industrial. É preciso agora que a escola fale também essa nova língua a fim de formar alunos preparados para os desafios dessa nova sociedade.

Uma das maneiras de levar as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC) para a sala de aula é através da utilização de *softwares* educativos, programas de computador desenvolvidos ou adaptados para fins educativos. Neste artigo, apresentaremos a experiência de criação e aplicação de um *software* educativo, denominado *No Mundo dos Contos* (Drago at all, 2015) desenvolvido a partir do Microsoft Visual Studio, com o objetivo de trabalhar o letramento a partir do gênero Contos de Fada. O presente trabalho levou em conta os critérios descritos por Godoi e Padovani (2009), Valente (1989) e as necessidades específicas de aprendizagem dos alunos.

EMBASAMENTO TEÓRICO

Segundo Godoi e Padovani (2009) há de se considerar critérios ergonômicos, pedagógicos e comunicacionais (Silva *apud* Godoi e Padovani, 2009) para a avaliação sobre o uso educacional de softwares. Valente (1989) ressalta que um *software* educativo não pode ser uma “versão computadorizada dos atuais métodos de ensino”, e destaca ainda que os programas devem ser interativos, o diálogo deve ser fluído e amigável, deve permitir que o usuário repense suas respostas em caso de erro, entre outras características para que esteja em um padrão desejável.

Ao desenvolver o *software* educativo apresentado neste relato, os autores se preocuparam em criar uma interface atraente para o público alvo, e pensaram a sequência didática do programa tendo como norte a realidade dos alunos que utilizariam o *software*. Anderson (2004) *apud* Godoi e Padovani (2009) propõe que a interação professor-conteúdo seja um critério a ser considerado na avaliação de softwares educativos. Para que essa interação ocorra, o professor deverá não apenas criar conteúdos e atividades de aprendizagem, mas também monitorá-las e atualizá-las continuamente.

O conceito de letramento surge, nos anos 90, através de Magda Soares (2001) como um processo amplo no qual a alfabetização é apenas um momento. O letramento é

um termo introduzido recentemente no léxico da Educação, usado para designar o estado, a condição ou a qualidade de um indivíduo ou grupo que exerce práticas sociais de leitura e de escrita.

Os modos de participação nesses eventos e as práticas discursivas orais em que estas atividades obtêm sentido são fundamentais para que a criança estabeleça uma relação com a escrita enquanto prática discursiva e enquanto objeto. Chega-se à conclusão de que mais que alfabetizar, é preciso letrar, pelas múltiplas leituras e produções de textos que circulam nos eventos sociais. Ser letrado inclui ser leitor e ser capaz de produzir os diferentes textos que circulam na sociedade.

Ensinar uma pessoa a ler e a escrever é alfabetizá-la. Quando esta pessoa passa a fazer uso da leitura e da escrita em práticas sociais, diz-se que é letrada. “Letramento é o estado ou condição de quem se envolve nas numerosas e variadas práticas sociais de leitura e de escrita” (SOARES, 1998, p.44).

O trabalho com contos de fadas segundo BETTELHEIN (2002, p.12) oferece níveis distintos de significado, e a criança enriquece sua existência pela diversidade das contribuições possíveis. Ela vai construindo o seu conhecimento da linguagem escrita de maneira prazerosa e interessante, ampliando o seu repertório textual e aliando o prazer e a curiosidade à leitura.

O software criado justifica-se pelo trabalho com textos nos anos iniciais, precisamente, a produção escrita destes alunos seguindo as convenções do sistema alfabético. Este texto que pretendemos encontrar é significativo para o aluno, construído a partir de um repertório vivenciado, explorado, dialogado. Partindo deste pressuposto, as atividades presentes no material são etapas que antecedem a produção escrita, é um trabalho com a estrutura do texto, para que possam refletir sobre o sistema alfabético em situações de escrita.

RELATO E METODOLOGIA

A experiência que será apresentada foi realizada em uma instituição federal, que possui vários *campi* no Estado do Rio de Janeiro. A escolha do local da pesquisa de

Revista Tecnologias na Educação – Ano 8 - número 14 – Julho 2016 - tecnologiasnaeducacao.pro.br

<http://tecedu.pro.br/>

campo deu-se pela atuação profissional de um dos autores deste artigo. O público participante são os alunos de uma turma de Segundo Ano do Ensino Fundamental I. O trabalho foi desenvolvido no projeto de pesquisa sobre materiais didáticos multidisciplinares do programa MPPEB-CP2.

Nesta instituição escolar os conteúdos são divididos em: Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Estudos Sociais, Educação Musical, Educação Artística, Educação Física, Literatura, sendo os quatro, primeira responsabilidade de uma única professora. A escolha do tema a ser trabalhado com o apoio do *software* surgiu por fazer parte dos descritores presentes no planejamento do primeiro trimestre.

É importante destacar também o entusiasmo que os contos de fadas suscitam nas crianças, todos os conflitos humanos ali circulam e são resolvidos através da fantasia, única forma que o pensamento infantil admite nesta faixa etária. A solução final para os problemas faz as crianças perceberem que eles existem e quando são enfrentados, podem ser solucionados.

O público alvo desta pesquisa encontra-se na fase de consolidação da escrita, reconhecendo que precisam apropriar-se das convenções, das regras do nosso sistema alfabético. De acordo com a psicogênese da língua escrita (Ferreiro e Teberosky, 1986), espera-se que os alunos do segundo ano do Ensino Fundamental I estejam na fase alfabética, precisando reconhecer e compreender as questões ortográficas para que escrevam de acordo com a norma culta.

Elaboramos um software que apresenta como repertório textual os contos de fadas João e Maria, Os três porquinhos, Chapeuzinho Vermelho e Cachinhos Dourados, trabalhados e explorados ao longo do trimestre com a turma em diversos momentos. Este material foi pensado em quatro etapas, que no *software* são interpretadas pelos usuários como fases do jogo.

A primeira etapa é fixa, isto é, não se modifica a cada novo acesso, e está relacionada aos quatro contos trabalhados. A partir da segunda etapa, as tarefas passam a ser relacionadas a um conto específico, que se modificará de maneira aleatória a cada novo acesso, permitindo que ao jogar novamente, o aluno seja apresentado a um novo conto e, portanto, a um novo desafio.

A primeira tela apresenta a atividade de relacionar as imagens que aparecem aos títulos dos contos, funciona como contextualização; a segunda etapa apresenta imagens de cenas importantes do conto e os alunos deverão ordená-las; a terceira etapa consiste em um caça-palavras com o vocabulário relativo ao respectivo conto; a quarta e última etapa desafia os alunos a ordenarem os parágrafos, através da leitura de fragmentos do texto.

Ao finalizar o jogo, o aluno é convidado a avaliar esta atividade acessando um questionário elaborado pelos autores no *Google forms*.

O software foi aplicado em uma turma de 28 alunos do segundo ano do Ensino Fundamental I. A experiência foi realizada no laboratório de informática da escola, e mediada pela professora regente com auxílio da professora de informática da instituição.

Primeiramente, na roda de conversa apresentamos a atividade a ser realizada através da projeção da tela inicial do software por meio do projetor data show. Os alunos expuseram suas ideias, fizeram colocações a respeito do que acreditavam que iriam vivenciar diante do material em observação.

Os alunos se organizaram em duplas, compartilhando as decisões tomadas e a responsabilidade pelas produções, num trabalho colaborativo (Vygotsky,1989).



Figura 1. Roda de conversa



Figura 2. Trabalho em pares

A motivação em criar um software nos permitiu que elaborássemos atividades de acordo com as competências que gostaríamos de trabalhar com as crianças. A leitura de textos verbais e não verbais, a imagem como uma forma de linguagem, a relação da oralidade, da escrita e das imagens de acordo com um tema, o exercício da autonomia da leitura são algumas das habilidades despertadas por esta experiência.

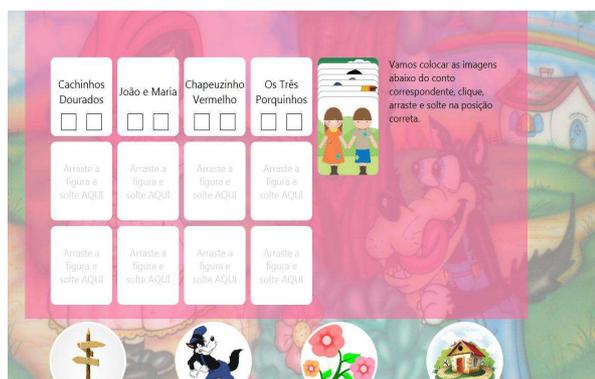


Figura 3. Página Inicial: Relacionando as imagens aos títulos dos contos

As atividades de ordenação de cenas e de parágrafos, possibilitam a ampliação dos conhecimentos das crianças através do reconhecimento e dos usos sociais da escrita em diferentes tipos de organização textual.



Figura 4. Ordenação das cenas



Figura 5. Ordenação dos parágrafos

A aprendizagem através do texto é motivadora para o aluno, pois permite a identificação da finalidade e funções da leitura, a compreensão de uma mensagem, a relação do conteúdo de um texto com o de outros conhecidos, sendo possível a comparação do que foi lido com outras versões apresentadas.

É importante que o aluno perceba que a harmonização entre sentenças e parágrafos é fundamental para a construção e o entendimento dos textos escritos. Ao destacar alguns critérios de agrupamento de informações em parágrafos, pretendemos exercitar a autonomia da leitura, além de trabalharmos a competência textual dos alunos, que de acordo com Carvalho (2014) é a competência linguística que todos possuem para compreender e saber produzir textos.

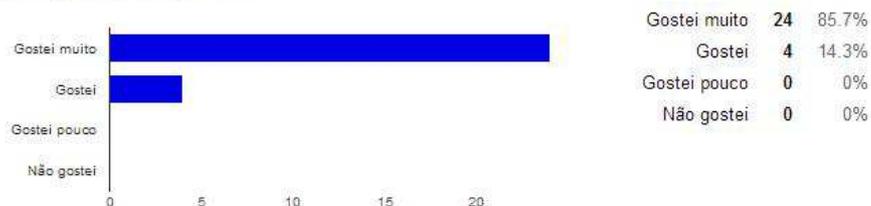
AVALIAÇÃO DOS ALUNOS / RESULTADOS

O objetivo de um software educativo é auxiliar o processo de ensino aprendizagem, com um caráter didático. A finalidade é fazer com que os alunos desenvolvam as habilidades e competências embutidas no programa de forma lúdica.

Após a experiência, os alunos foram encaminhados para um formulário criada no *Google forms*. para que avaliassem a atividade.

Tendo em mãos as respostas dos alunos, algumas informações não surpreenderam às nossas expectativas, a citar o fato de que grande parte dos alunos gostaram da atividade e que gostariam de realizar outras parecidas com esta. Os dados condensados dos resultados obtidos, encontram-se nas figuras abaixo.

Você gostou da atividade?



Qual desafio foi mais difícil para você?



Você gostaria de fazer outras atividades como esta no laboratório?



Figura 7. Respostas dos alunos para a pergunta: Você gostou da Atividade?

Vivemos atualmente em um contexto em que utilizar as novas tecnologias de forma integrada ao projeto pedagógico é uma maneira de se aproximar da realidade dos alunos. As NTIC fazem parte da cultura atual e são importantes para a vida destas novas gerações, uma espécie de escola paralela, mais atraente que a instituição escolar.

Ao ver a tecnologia presente na rotina escolar, os alunos sentem um grande entusiasmo, é uma forma lúdica, rica de informações num ambiente que eles vivenciam em casa, o mundo virtual.

É notório destacar que os alunos não conseguiram associar as atividades presentes no software àquelas realizadas em sala de aula, normalmente em folhas ou realizadas no caderno. O suporte pedagógico é fundamental nesta faixa etária que necessita de ambientes diversificados, aulas dinâmicas, interativas, que desprezem o cartesianismo tão presente no ambiente escolar.

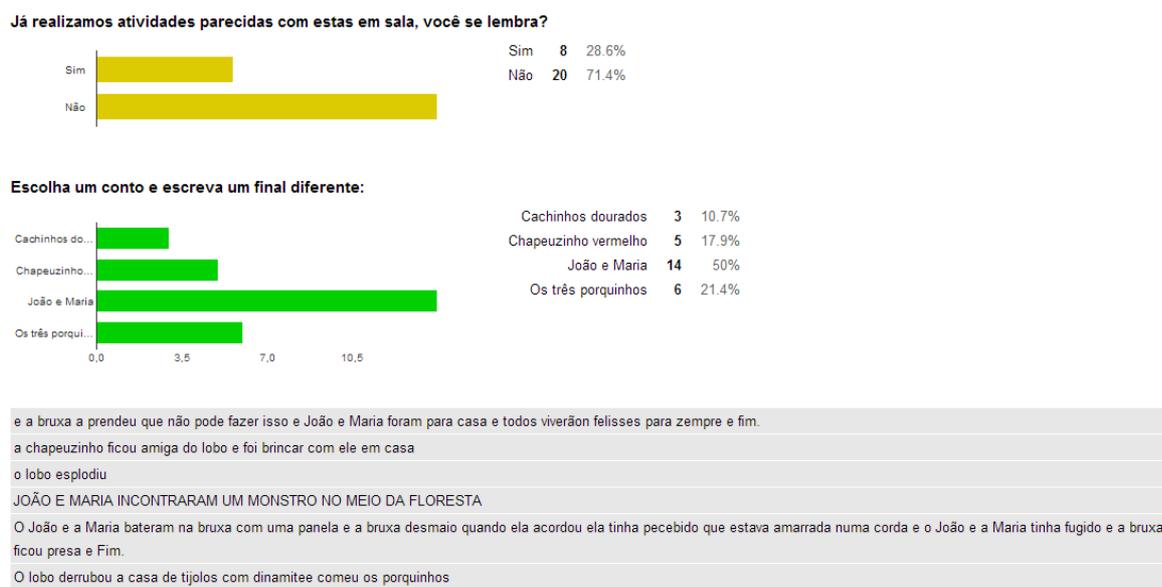


Figura 8. Respostas dos alunos para a pergunta: Já realizamos atividades parecidas com estas em sala, você se lembra?

Por fim a última questão propõe uma produção escrita ao aluno de forma a incentivar que ele escolha um dos contos e escreva um novo final. Neste momento ele constrói seu texto segundo sua hipótese de escrita (Ferreiro e Teberosky, 1986), reflete sobre o sistema alfabético, usa a sua imaginação para interferir como sujeito ativo naquela história tradicional e consolidada, cujo final já faz parte do seu mundo e que, nesta nova proposta, passa a ter novas possibilidades de conclusão partindo da interação do aluno com o texto.

Um dos aspectos relevantes desta aplicação foi o resgate dos finais produzidos pelos alunos em sala de aula propiciando, assim, uma nova oportunidade para que os alunos olhem para seus textos e os de seus colegas de maneira crítica, na perspectiva de Soares (2001). Nesse momento, os alunos atuaram não apenas como autores, mas também como leitores, trabalhando colaborativamente. Cabe ressaltar que os alunos perceberam que a escrita é um processo contínuo do qual a leitura e a reescrita fazem parte. Nesse contexto, a especificidade lúdica do software cumpriu a função de um software educacional, de acordo com Valente (1989).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal deste relato foi apresentar os resultados de uma experiência que para nós se mostrou bastante desafiadora e inovadora, o desenvolvimento e aplicação de um software educativo. O uso da tecnologia já se fazia presente no contexto escolar onde a experiência se deu, na maioria das vezes mediado pela professora de informática da instituição sob forma de projetos e atividades extra-curriculares. Desta vez, entretanto, a professora regente teve uma participação muito mais ativa no processo, pois foi responsável por cada etapa da construção do programa e foi mediadora também na aplicação.

Quanto às características do software educacional desenvolvido para esta experiência, podemos dizer que vieram ao encontro das nossas expectativas. Durante a aplicação o programa se mostrou eficiente, fácil de utilizar e amigável. Os alunos se apropriaram rapidamente do material, sendo necessária pouca ou nenhuma intervenção da professora regente no processo. Os erros não se apresentaram como elementos limitadores, ao contrário, ao perceber uma resposta incorreta os alunos tinham sempre a possibilidade de modificar suas respostas sem que houvesse um tempo pré-determinado ou número máximo de tentativas para isso. Por não ser um jogo competitivo, mas que ainda assim era jogado em dupla, a atividade foi bastante colaborativa.

A avaliação final contribui para que os docentes envolvidos na elaboração do software, refletissem sobre suas próprias práticas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth; MORAN, José M (org). *Integração das tecnologias na educação*. Brasília, MEC/SEED, 2005.

BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fada*. Trad. Arlene Caetano. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1985.

CARVALHO, Marlene. *Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática*. Petrópolis, RJ, Vozes, 2014.

DRAGO, S.; DRAGO, V.S.R.; MORAES, C.F.B., No Mundo dos Contos, Software Educacional registro INPI, 2015. Disponível em <http://prmdcp2.wix.com/mppeb>

Revista Tecnologias na Educação – Ano 8 - número 14 – Julho 2016 - tecnologiasnaeducacao.pro.br

<http://tecedu.pro.br/>

- FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. *A psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1986.
- GODOI, K. A. & PADOVANI, S. *Avaliação de material didático digital centrada no usuário: uma investigação de instrumentos passíveis de utilização por professores*. Produção, v. 19, n. 3, p. 445-457, 2009.
- PRENSKY, Marc. *Digital Natives Digital Immigrants*. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001.
- SOARES, Magda B. *Letramento: um tema em três gêneros*. 2ª edição; Belo Horizonte, MG, Autêntica, 1998.
- VALENTE, J. A. Mudanças na Sociedade, Mudanças na Educação: o fazer e o compreender, In: Valente (org) *O Computador na Sociedade do Conhecimento*, organizador – Campinas, SP, UNICAMP/NIED, 1999.
- _____ *Questão do Software: parâmetros para o desenvolvimento de Software Educativo*, 1989.
- VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 6ª edição; São Paulo, Martins Fontes, 1998.

Recebido em abril 2016

Aprovado em junho 2016