

Software Luz do Saber Infantil: Recurso Didático Alfabetizador.

Eliziana Mendonça Machado
Universidade Estadual do Ceará - UECE
Av. Dr. Silas Munguba, 1700 - Campus do Itaperi,
Fortaleza-CE, CEP 60741-000
+55(85)987450299
elizianapnaic@gmail.com

Cleyton Carvalho Cândido
Universidade Estadual do Ceará - UECE
Av. Dr. Silas Munguba, 1700 - Campus do Itaperi,
Fortaleza-CE, CEP 60741-000
+55(85)988169460
cleyton@virtual.ufc.br

ABSTRACT

The Luz do Saber Infantil is a teaching resource based on the theory of the educator Paulo Freire. Objective to contribute to the literacy of children, enabling the reflections and critical understanding of the world and the psicogenética in addition to promoting the insertion in the digital culture.

RESUMO

1. O Luz do Saber Infantil é um recurso didático com bases na teoria do educador Paulo Freire. Objetiva contribuir para a alfabetização de crianças, possibilitando a uma reflexão crítica, compreensão do mundo e da psicogenética, além de promover a inserção na cultura digital.

Categories and Subject Descriptors

[Computer Uses in Education]: Collaborative learning

General Terms

Human Factors, Design, Management.

Palavras-chave

Software, alfabetização e cultura digital.

2. O SOFTWARE LUZ DO SABER INFANTIL

O *software* Luz do Saber Infantil tem como proposta cooperar com o processo de alfabetização e letramento partindo de estratégias pedagógicas que corroboram com o desenvolvimento da leitura e da escrita, bem como a inserção na cultura digital. O *software* faz parte do Projeto Luz do Saber Infantil (LSI) composto por material didático escrito voltado para o aluno e orientações para o planejamento do professor, ambos associados às atividades no *software*.

As atividades do *software* e do material didático estruturado são fundamentadas por Paulo Freire, teórico que defende a aprendizagem oportunizada a partir de temas e palavras [2][3] geradoras, com algumas contribuições de Emília Ferreiro e Ana Teberosky acerca do processo de aquisição do código linguístico e da psicogenética.

O referido *software* oportuniza que o aluno potencialize a leitura e a escrita estabelecendo uma reflexão crítica e compreensão do mundo e da psicogenética que considera a aprendizagem da criança por meio de suas hipóteses, em que é proposto um

planejamento e avaliações baseadas nas reais necessidades do grupo.

Figura 1. Essa é a imagem do layout inicial do *software* LSI.



O Projeto LSI é indicado como um suporte para alfabetizar as crianças que não foram alfabetizadas na idade certa, sua proposta é a alfabetização, letramento e letramento digital. Por esse sentido o Projeto está inserido no Programa de Alfabetização na Idade Certa (PAIC) que atende os municípios prioritários, ou seja que não conseguiram alfabetizar as suas crianças.

Segundo as bases teóricas do Projeto a alfabetização é o processo pelo qual os sujeitos se apropriam do sistema de escrita alfabética e das convenções gráficas, manipulando-os a fim de ler e escrever textos com autonomia. Implica conhecer as propriedades do sistema e suas convenções (regularidades e irregularidades), passando pelos procedimentos de grafar e decodificar, até saber ler compreensivamente e escrever para fins de comunicação social.

A alfabetização demanda, portanto, ensino intencional e sistemático. Embora esta seja necessária, não é suficiente para formar leitores e produtores de textos que saibam lidar com a linguagem escrita nas mais variadas situações de seu cotidiano. Por essa razão é que se sustenta a importância de se alfabetizar em um contexto de letramento, isto é, sem perder de vista as práticas da cultura escrita. [4] De acordo com Ferreiro (1998) é necessário refletir sobre as metodologias utilizadas já que a leitura e a escrita não são processos indissociáveis e se complementam para a compreensão do sistema de escrita.

[5] Soares (2000, p. 47) nos ensina que o letramento tradicional é “o estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita”. O letramento diz respeito ao conjunto de práticas de uso da linguagem escrita numa dada sociedade ou contexto. Trata-se de

um processo que tem início quando se começa conviver com as diferentes manifestações da escrita na sociedade e se prolonga por toda a vida, com a ampliação das possibilidades de participação em variadas práticas sociais que envolvem o universo da cultura escrita.

Esse conjunto de práticas de uso da escrita não é uniforme: varia no tempo, no espaço social e entre os grupos sociais. Tais práticas são moldadas por prescrições que regulam o uso e a distribuição de textos, padronizando comportamentos, valores e até mesmo determinando quem pode produzir e ter acesso a eles e como devem ser recebidos.

Há, portanto, diferentes letramentos associados às diferentes esferas de convivência social e às formas de interação que essas esferas propiciam. É por essa razão que muitos pesquisadores usam o termo no plural: letramentos.

[1] Segundo Carla Coscarelli e Ana Ribeiro o letramento digital favorece a ampliação do leque de possibilidades de contato com a escrita também em ambiente digital (tanto para ler quanto para escrever).

Para a autora as crianças desenvolvem as habilidades, tais como criatividade, raciocínio crítico e avaliativo, compreensão e inserção cultural e social, colaboração, habilidades funcionais, segurança digital, comunicação eficiente, assim como a curadoria, que possibilita os alunos vivenciarem momentos de pesquisa, o ato de achar, selecionar e compartilhar a informação.

O letramento digital caminha junto aos outros tipos de letramento, pois o mesmo está associado ao processo educacional, afinal, ao mesmo tempo em que as crianças podem ser letradas alfabeticamente e ser iletradas digitais, o contrário também pode acontecer.

[6] De acordo com Soares (2002) a tela torna-se um novo espaço de escrita que traz significativas mudanças nas formas de interação do escritor com o leitor, do escritor com o texto, do leitor com o texto e até mesmo do ser humano com o conhecimento. A cultura da leitura e escrita na tela geram condições e habilidades diversificadas, pois além de ser motivador amplia o contato com os mais variados meios de comunicação.

O Luz do Saber Infantil é composto pelos módulos Começar, Ler e Escrever. Apresenta também Livros da coleção PAIC Prosa e Poesia, Karaokê e a função de Edição que possibilita a autoração de aulas. A metodologia utilizada envolve três momentos: o primeiro considerado Momento Coletivo, o segundo com um material estruturado chamado de Momento Lápis e Papel e o terceiro é o Momento Software, no qual serão apresentados detalhadamente nas seções seguintes.

Quadro 01: Estrutura e descrição dos módulos do LSI

Módulo	Descrição
Começar	O que é o computador? / Aprendendo a usar o computador (Aula Crachá) / O Nome da gente (com 9 aulas)
Ler	20 aulas
Escrever	Cartão Postal / Jornal / Texto /

	Gibi
karaokê	6 músicas
Aplicativos	Módulo em desenvolvimento
Livros	37 livros da Coleção Paic
Edição	Autoração de aulas

A rotina é orientada para uma carga horária de quatro horas semanais. Iniciamos o projeto com um Momento Coletivo, depois são realizadas as atividades do Momento Lápis e Papel, posteriormente a correção das atividades e intervenções do professor em seguida o Momento do Software que está relacionado à atividade desenvolvida anteriormente. Ao término das atividades dos três momentos o professor realiza com a turma uma avaliação do dia, possibilitando a interação e integração através de momentos de reflexão, consolidação das aprendizagens e percepção do senso crítico da criança relatando o que mais gostou na presente experiência.

Iniciamos a rotina com o Momento Coletivo onde é sugerido que o professor realize as atividades de acordo com o caderno de orientações didáticas do professor. O mesmo apresenta orientações para a realização dos momentos coletivos em que serão trabalhados os textos(gêneros textuais) utilizando estratégias diversificadas com toda a turma. Ressaltamos que nesse momento o professor estará trabalhando os cinco eixos da língua portuguesa que alfabetizam. A saber: compreensão e valorização da cultura escrita (letramento), apropriação do sistema de escrita (alfabetização), leitura e interpretação de textos, produção de textos escritos e o desenvolvimento da fluência em oralidade.

O caderno do professor oferece cinco sugestões de avaliação de leitura e escrita, a serem aplicadas no início, meio e ao final do projeto. Objetivando o acompanhamento do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita das crianças. As atividades no material dos alunos estão de acordo com a matriz de referência do Sistema de Avaliação da Educação Básica do Ceará (SPAECE). Segue em anexo ao material do professor os descritores que norteiam o Ensino Fundamental I e a sua relação com as atividades, facilitando a compreensão do professor para planejamento e avaliação de suas aulas.

O segundo Momento Lápis e Papel é caracterizado pelo o uso do caderno de atividades do aluno onde já está em sua segunda edição e conta com cem seções de atividades, dentre estas trinta no Módulo Começar e setenta referente ao Módulo Ler. As atividades foram editadas com as seguintes estruturas: correspondência, riscar nomes, encaixe, bingo, quebra-cabeça, dominó, caça-nomes, risca letras, envolvendo as habilidades de completar o nome, quantidade de letras, escrever o nome, montar nomes, desembaralhar nomes, marcar as vogais e consoantes, interpretação de texto, de imagem, dentre outros.

Figura 2. Essa é a imagem do layout inicial do Módulo Começar



Logo após os dois primeiros momentos segue o Momento do software Luz do Saber Infantil. O mesmo pode ser acessado online e offline. O acesso online é através do site: <http://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/paic/> no qual também é possível realizar o download na versão Linux e Windows para os computadores e o aplicativo é disponível nas versões para android podendo ser usado em *smartphones* e *tablets*.

O software é composto por módulos, cada aula do software pode ser explorada durante duas ou até três aulas. O módulo Começar tem três componentes, no primeiro um vídeo denominado “O que é o computador” que apresenta as possibilidades das tecnologias e seu uso social, com esse vídeo o professor pode trabalhar as partes do computador com os alunos.

A segunda, denominada de “Aprendendo a usar o computador” possui vinte atividades digitais baseadas no nome do educando e a terceira, denominada “O nome da gente” com nove aulas temáticas totalizando trezentos e setenta e três atividades de leitura e escrita que trabalham com nomes próprios a partir de diferentes gêneros textuais.

Figura 3. Essa é a imagem do layout inicial do Módulo Aprendendo a Usar o Computador.



O módulo Ler é de consolidação do processo de alfabetização, com vinte aulas contendo um mil cento e setenta e cinco atividades e jogos educativos. As aulas são baseadas em textos diversificados: músicas, biografia, receita, acróstico, dentre outros. As atividades partem da exploração do texto como todo para suas partes.

Figura 4. Essa é a imagem do layout inicial do Módulo Começar.



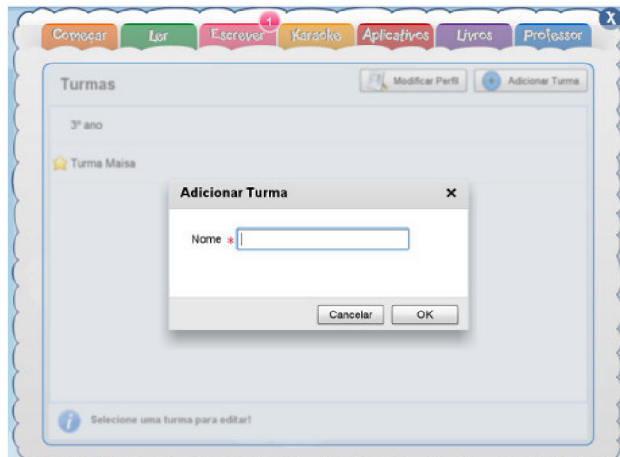
O Módulo Escrever possui quatro aplicativos que possibilitam a produção de três diferentes gêneros de texto: cartão postal, jornal e gibi, além de um editor de texto com suporte ao arquivamento das produções. Possui também um acervo de 37 livros digitais da categoria 1 (acervo do 1º ano com 12 livros); categoria 2 (acervo do 2º e 3º anos com 12 livros) e a categoria 3 (acervo do 4º e 5º anos com 13 livros).

Figura 5. Essa é a imagem do layout inicial do Módulo Ler.



O recurso Karaoke conta com seis canções diversas e o recurso Edição possibilita que os docentes sejam autores de seus próprios conteúdos digitais, permitindo a adição de conteúdos de outras redes, vídeos do Youtube, gravação de som, inclusão de imagens, dentre outros recursos multimídias.

Figura 3. Essa é a imagem do layout inicial do Módulo Edição



O módulo edição permite o professor criar turmas on-line, ou seja, possibilita o cadastro de todas as turmas que ele leciona e autoriza editar aulas e atividades com conteúdos diferentes.

Desde 2008 o projeto Luz do Saber Infantil-LSI vem se expandindo nos municípios cearenses. Em Fortaleza especificamente, a Secretaria Municipal da Educação disponibiliza a proposta para as escolas que obtiveram resultados abaixo da média, ou proficiência esperada. Denominando-as de escolas prioritárias. Assim, a rede municipal, vem elevando os seus resultados podendo-se observar a evolução do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, bem como a inclusão digital dos alunos. Apontamos que o projeto auxilia a escola em seu objetivo de alfabetizar e letrar os estudantes matriculadas nas turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental

(ciclo alfabetizador). O Projeto tem feito diferença nas avaliações diagnósticas como o SPAECE, SAEB, dentre outras avaliações externas aplicadas aos alunos no municípios cearenses.

Existem muitos jogos e softwares educativos no mercado, mas poucos fornecem os subsídios necessários quanto a qualidade dos materiais do Projeto LSI. A relevância do Projeto consiste em também propiciar a inclusão digital por meio do contato dos estudantes com as tecnologias digitais contribuindo para seu processo de aprendizagem e consolidação da leitura e da escrita. Bem como oportunizar a inserção de novas metodologias pedagógicas as aulas dos professores.

3. REFERENCIAS

- [1] COSCARELLI, Carla. RIBEIRO,A. “Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas”. 1.ed. Ceale, 2005.
- [2] FERREIRO, Emilia. “Alfabetização em processo”. 12. ed. São Paulo: Cortez, 1998. 144p.
- [3] FERREIRO, Emilia. “Com todas as letras”. São Paulo: Editora Cortez, 1993. 4. ed. 102 p.
- [4] FERREIRO, Emilia. TEBEROSKY, A. “Psicogênese da Língua Escrita”. 3. ed. Porto Alegre: Rio Grande do Sul, Artmed, 1999.
- [5] SOARES, M. “Letramento: um tema em três gêneros”. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- [6] SOARES, Magda. “Novas Práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura”. Educ. Soc., Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: . Acesso em: 24 maio de 2016.