

INFORMÁTICA EDUCATIVA COMO FERRAMENTA COLABORATIVA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Isabel Cristina Tossi Schneider^[1]

Jamile Cabreira^[2]

Vanessa Mastella Lena^[3]

RESUMO

O artigo é uma investigação-ação realizada no contexto da escola pública na região Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, com crianças de 6 e 7 anos, em processo de alfabetização e letramento. O estudo objetivou proporcionar diferentes atividades pedagógicas desenvolvidas a partir da temática do meio ambiente instigando as habilidades de leitura e escrita. Com isso, usamos como uma das ferramentas o laboratório de informática. A proposta deste trabalho teve por finalidade a alfabetização e o letramento através do contato lúdico e interativo com uso de diferentes softwares possibilitando a descoberta de um mundo repleto de símbolos e códigos linguísticos que motiva a criança a "Ler o Mundo" com autonomia. Buscou-se também desenvolver as habilidades tecnológicas básicas no uso do computador e incentivar a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) nas atividades cotidianas. As atividades escolares programadas foram mediadas por jogos educacionais selecionadas à idade e conforme objetivos específicos do professor regente. Entendeu-se que após o período de investigação (um trimestre), e pelo contato direto com atividades que potencializaram o desenvolvimento de diferentes habilidades (oralidade, leitura e escrita de palavras e frases, ampliação do vocabulário, manuseio do computador, percepção visual e auditiva, coordenação motora e memória). Os alunos apresentaram avanços significativos em relação aos objetivos propostos nesta investigação reforçando a importância do laboratório de informática como ferramenta colaborativa no processo de alfabetização e letramento.

PALAVRAS CHAVES: Alfabetização. Letramento. Tecnologias Educacionais. Lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT

The article is an action research carried out in the context of the public school in the Northwest region of the State of Rio Grande do Sul, with children of 6 and 7 years old, in a process of literacy and literacy. The study aimed to provide different pedagogical activities developed from the environmental theme by instigating reading and writing skills. With this, we use as one of the tools the computer lab. The purpose of this work was to provide literacy and literacy through playful and interactive contact with different software, allowing the discovery of a world full of symbols and language codes that motivates the child to "Read the World" with autonomy. It was also sought to develop the basic technological skills in computer use and to encourage the use of Information and Communication Technologies (ICTs) in daily activities. The programmed school activities were mediated by educational games selected at the age and according to specific objectives of the regent teacher. It was understood that after the research period (one trimester), and by direct contact with activities that potentiated the development of different abilities (orality, reading and writing of words and phrases, expansion of vocabulary, computer manipulation, visual and auditory perception, Motor coordination and memory). The students presented

significant advances in relation to the objectives proposed in this research, reinforcing the importance of the computer lab as a collaborative tool in the literacy and literacy process.

KEY WORDS: Literacy. Literature. Educational Technologies. Playfu. Learning.

INTRODUÇÃO

Nós seres humanos nos comunicamos através da linguagem, esses códigos linguísticos são combinados e estabelecidos pela sociedade no qual os sujeitos encontram-se inseridos como modo de comunicação universal. Sendo assim a aprendizagem da leitura e da escrita tornam-se imprescindíveis para a inserção desse sujeito no meio em que vive.

A alfabetização inicia-se muito antes da inserção do sujeito na escola, pois ao nascer já entramos em contato com o mundo carregado de códigos e linguagens (visuais e corporais) que nos transmitem significados. Entretanto é a instituição escolar que se torna responsável por formalizar o processo de alfabetização, é nela que irá ocorrer a apropriação desse código linguístico por meio de diversas atividades que possibilitarão ao sujeito a construção do seu conhecimento e aprendizagem acerca da linguagem formal.

Pensando nisso, os projetos elaborados estão pautados pelos planos de estudos da escola que elegem temáticas anuais para serem trabalhadas. Uma delas refere-se ao meio ambiente considerando a relevância do assunto para a atualidade.

Considerando esta função e a forte presença da tecnologia no cotidiano dos sujeitos contemporâneos, torna-se necessário agregar no processo de alfabetização as tecnologias educacionais, ou seja, o uso do computador, como mais uma ferramenta para auxiliar no processo. Isto por que não há como ficar alheio a estes artefatos tecnológicos que estão presentes no contexto da sociedade.

Considerando isso a escola precisa utilizar diferentes estratégias e possibilidades no uso do laboratório de informática como meio para oportunizar a aprendizagem. Para isso é necessário uma proposta curricular que contemple essa ferramenta digital no cotidiano da sala de aula de modo a trabalhar conceitos e conteúdo específicos do componente e demais áreas do conhecimento.

O presente artigo busca discutir a importância do uso do laboratório de informática como sendo um meio diversificado e importante para auxiliar os alunos na construção do processo de alfabetização da linguagem escrita potencializando o desenvolvimento de diferentes habilidades.

ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Os homens comunicam-se entre si e com os elementos naturais do mundo que habitam desde muito cedo, já na pré-história havia registros de desenhos e símbolos impressos em cavernas e pedras que objetivavam transmitir mensagens aos seus pares. Os povos antigos usavam marcas gráficas inicialmente como uma ferramenta para registro do comércio, logo depois passou a usar como registros de todos os acontecimentos que envolviam a sociedade tornando-se um grande aliado para a memória humana.

Com relação à necessidade do surgimento da escrita para o dia a dia da humanidade, CAGLIARI (1998, p.. 14) confirma que:

de acordo com os fatos comprovados historicamente, a escrita surgiu do sistema de contagem feito com marcas em cajados ou ossos, e usados provavelmente para contar o gado, numa época em que o homem já possuía rebanhos e domesticava os animais. Esses registros passaram a ser usados nas trocas e vendas, representando a quantidade

de animais ou de produtos negociados. Para isso, além dos números, era preciso inventar os símbolos para os produtos e para os proprietários.

Graças à invenção da escrita puderam ser preservados registros de acontecimentos sociais, políticos e culturais das civilizações mais diversas. Na realidade, a escrita foi um passo fundamental para a evolução da humanidade não apenas por ser uma forma de registro da história, mas também por representar uma possibilidade de ler e interpretar o mundo. O surgimento da escrita marca o fim da pré-história e o começo da história do homem.

Com o passar dos tempos em função da necessidade que a escrita e a leitura fossem transmitida de geração para geração e que realmente se entendessem o que estava escrito surgiram às regras da alfabetização. Em relação a essa necessidade, Cagliari (1998 p. 15) afirma que: “O longo processo de invenção da escrita também incluiu a invenção de regras de alfabetização, ou seja, as regras que permitem ao leitor decifrar o que está escrito e saber como o sistema de escrita funciona para usá-lo apropriadamente”.

O processo de escrita foi evoluindo ao longo do tempo de forma lenta e gradativa até moldar-se da forma como hoje o conhecemos, ou seja, em um conjunto organizado de símbolos que possibilitam registrar letras, palavras e números tornando possível documentar e armazenar informações pertinentes do nosso dia a dia contribuindo assim para a comunicação entre os sujeitos.

Este mundo letrado comunica, informa e ensina através de diferentes maneiras. As crianças estão imersas nesse contexto desde muito cedo, pois convivem com pessoas que fazem uso da linguagem diariamente – leem, escrevem, falam e ouvem. Mas é na escola que o uso dessa linguagem torna-se mais formal proporcionando as crianças inseridas nesse espaço situações de aprendizagem voltadas para a aquisição de habilidades de leitura e escrita imprescindíveis para o início do processo de alfabetização.

De acordo com Batista (2006, p. 19),

o objetivo da alfabetização vai além da decodificação, pois ler e escrever tem como fim último promover a compreensão: compreender o que se lê; o que se fala; como funciona o mundo. É correto dizer, como sugere a professora Marisa Lajolo, que se deve “partir do mundo da leitura do mundo”, e que não basta decodificar, é preciso compreender o sentido da palavra e do texto no contexto.

Nesse sentido a alfabetização e o letramento tornam-se complexo e desafiador, pois não se limita ao domínio de correspondência entre grafemas (letra e som), mas se caracteriza como um processo ativo por meio do qual, a criança, já em seus primeiros contatos com a leitura e a escrita, constrói as suas hipóteses sobre a aquisição destas e também exige do professor a preocupação de como orientar a criança na utilização dessas práticas em seu cotidiano com proficiência.

Desta forma, há um grande desafio para o professor que precisa ajustar sua prática pedagógica em prol da alfabetização e do letramento nos anos iniciais da educação básica. Para isso é importante que utilize aparatos tecnológicos presentes no cotidiano das crianças como recurso para os conteúdos a serem trabalhados na sala de aula, pois estes fazem parte de uma cultura digital que não pode ser negada, mas mediada para que possa ser utilizada de modo a ampliar as aprendizagens.

Sendo assim é necessário oportunizar a criança o contato com o universo tecnológico em prol do conhecimento visando aprimorar o trabalho docente e incentivar as crianças a aprender com maior interesse, curiosidade e ludicidade, despertando neles o senso-crítico, o trabalho coletivo e cooperativo.

INFORMÁTICA EDUCATIVA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem é complexo e desafiador, essencialmente na atual contemporaneidade onde a tecnologia predomina quase que única e exclusivamente como necessária no cotidiano dos sujeitos. Negar esse acontecimento é desconsiderar a cultura digital e os impactos que ela traz para a veiculação rápida da informação e da comunicação no mundo como um todo.

Desta forma as novas tecnologias, vêm adquirindo cada vez mais relevância no contexto educacional, pois elas estão presentes, nas casas, nas ruas, nas salas de aula, nos diversos espaços da sociedade. A presença destes aparatos tecnológicos na vida de crianças, adolescentes e adultos tornou-se necessária, uma vez que todos querem estar conectados de uma forma ou de outra nessa enorme rede digital.

Dada tamanha importância as ferramentas tecnológicas em nosso meio, torna-se imprescindível utilizarmos este recurso no contexto escolar para prover a aprendizagem. Esta intencionalidade pode ser vista de forma positiva e eficiente, de modo que as crianças passem a ter acesso ao conhecimento de forma lúdica, criativa, interativa e principalmente planejada pelo professor.

O uso do laboratório de informática integrado com o trabalho de sala de aula precisa ser planejado pelo professor, pois o acesso a tais tecnologias somente podem tornar-se um recurso positivo na vida dos educandos na medida em que vem favorecer os processos de aprendizagem, já que o simples fato de acessar sites ou programas não garante uma aprendizagem significativa.

Em algumas escolas temos presente no currículo formal, em sua parte diversificada, aulas de informática educativa. Para Valente (1998, p. 02), o termo “[...] informática na educação refere-se à inserção do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação”. A inserção das tecnologias no interior das salas de aula ainda é desafiador para muitos professores, pois muitos não tem o conhecimento técnico da área específica. Entretanto as tecnologias podem tornar-se um meio colaborativo para a produção do conhecimento poderoso. Ou seja, no entendimento de Young (2007) conhecimento poderoso é o conhecimento especializado que difere do conhecimento que as pessoas adquirem no cotidiano.

Segundo Valente (1999, p. 1), a utilização de computadores na educação é muito mais “[...] diversificada, interessante e desafiadora do que simplesmente a de transmitir informação ao aprendiz”. Ela pode auxiliar o professor a promover a aprendizagem, a criticidade, a autonomia e a criatividade do aluno enriquecendo o ambiente de aprendizagem.

Desta forma, os professores alfabetizadores ao utilizarem-se das tecnologias digitais, para o desenvolvimento de suas práticas educativas, podem oportunizar as crianças saberes e habilidades como melhora na leitura e na oralidade, reconhecimento de letras, registros de palavras e frases, coordenação motora, atenção e raciocínio lógico nas suas produções com ampliação de ideias, por exemplo.

Torna-se relevante no processo de alfabetização levar em consideração a forma como se utiliza o computador a fim de ser uma ferramenta de aprendizagem, pois segundo Kenski, “[...] provocam novas mediações entre a abordagem do professor, a compreensão do aluno e o conteúdo a ser veiculado” (2012, p. 45), levando a criança ao processo de conhecimento.

A utilização de softwares educativos pode possibilitar a apropriação e desenvolvimento do processo de construção da língua escrita. Segundo Lisboa (2013, p13) “a forma como os softwares educativos podem contribuir com a aquisição de habilidades cognitivas é a base para que a criança se desenvolva na fase da alfabetização inicial”. De acordo com Gatti

(1997 apud LISBOA, 2013, p. 14), “habilidades cognitivas tornam o indivíduo competente e permitem, ao mesmo, interagir simbolicamente com o meio ambiente em que vive”.

Conforme Lisboa (2013, p. 15),

para que a criança progrida na aprendizagem dos códigos simbólicos da escrita, é necessário que algumas habilidades sejam bem assimiladas. Organizando esses conceitos em uma base hierárquica, observa-se que atenção, concentração, ritmo, sequência, percepção visual e auditiva são apenas algumas das habilidades que podem ser estimuladas com o uso do computador e softwares.

Por meio dos softwares educativos conforme Valente (2008) “o contato com imagens, sons, animação contribui para ampliar o conceito de letramento alfabético, que era trabalhado principalmente com o uso de lápis e papel”. Também a pesquisa, realizada através de sites de busca apropriados à idade pode ser utilizado para complementar as aulas, como elemento articulador de conteúdos curriculares. Assim a criança passa a demonstrar autonomia e iniciativa para desenvolver as atividades frente ao computador.

Conforme Binotto e de Sá (2014, p.320)

A educação escolar, ou seja, o processo de escolarização que decorre e é influenciado pelo conjunto da sociedade e suas tecnologias, pode incorporar o uso do computador enquanto tecnologia digital, no sentido de possibilitar aos alfabetizando um processo de apropriação dos códigos iniciais da língua mediada pelos recursos tecnológicos, potencializar a leitura e a escrita, assim como desenvolver a (re)construção de outros conhecimentos importantes para a vida em sociedade e para os futuros anos de escolarização.

Conhecer as experiências culturais dos alunos e as notícias que circundam o meio, seja pelo mundo letrado ou tecnológico, possibilita planejar situações de aprendizagem que signifique aquilo que já se conhece oportunizando a integração social e o exercício da cidadania. Trata-se de possibilitar diversas vivências de modo que as crianças percebam sua realidade como ponto de partida para interagir com a linguagem - escrita e falada - de modo mais formal e social.

METODOLOGIA

A investigação-ação esteve pautada em uma abordagem qualitativa que apresenta como proposta de trabalho a investigação da prática docente, baseada no princípio de ação-reflexão-ação. Nessa perspectiva, ao desenvolver a prática docente, o professor estará ao

mesmo tempo, refletindo sobre as próprias ações e buscando soluções mais apropriadas no replanejamento das situações de aprendizagem, e assim, sucessivamente.

A escola pública investigada está situada na região Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. O trabalho foi desenvolvido ao longo do trimestre no ano de 2015, com 20 crianças de 1º ano, com faixa etária de 6 e 7 anos em processo de alfabetização e letramento.

Para o desenvolvimento do trabalho, os alunos foram levados semanalmente para o laboratório de informática, onde as atividades propostas foram escolhidas pela professora regente, considerando os níveis de alfabetização, as quais as crianças se encontravam (pré-silábico, silábico e alfabético).

A proposta de trabalho se deu levando em consideração o grau de dificuldades necessárias para que cada criança pudesse avançar de nível e desenvolver as habilidades de leitura, escrita e oralidade.

Diferentes temas pautaram o trabalho desenvolvido, previstos para o 1º ano do ensino fundamental. Entre eles, destacamos a temática do meio ambiente que é de grande relevância na contemporaneidade, pois preservar o lugar em que vivemos é uma responsabilidade de todos nós seres humanos. Algumas experiências embasaram o trabalho de sala de aula: observação do espaço em que vivemos; textos informativos; momentos de debate e levantamento de soluções; construção de painéis; exposição dos mesmos para toda escola e comunidade.

O laboratório de informática foi utilizado como uma ferramenta colaborativa no processo de alfabetização e letramento. Para isso foi utilizando softwares educativos, jogos pedagógicos e pesquisas, possibilitando desenvolver na criança habilidades para organizar informações, levantar hipóteses e pensar estrategicamente as diversas problemáticas levantadas pelos professores. Algumas situações de aprendizagem envolveram estudo do alfabeto, jogo das sílabas, separação de sílabas, cruzadinhas, caça-letras, caça-palavras, jogos que oportunizaram leitura de palavras e de pequenas frases, entre outros.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

As atividades desenvolvidas permitiram aos alunos relacionar diferentes situações vivenciadas no seu cotidiano com os temas abordados em sala de aula, isto por que um dos objetivos do projeto era partir dos conhecimentos que os alunos já possuíam para então refletir e propor novas ações para a preservação do nosso planeta.

Utilizou-se a literatura como ferramenta de apoio para a socialização de informações uma vez que o trabalho desenvolvido refere-se às crianças que se encontram em processo de alfabetização e que tem como características marcantes de sua faixa etária o movimento, o jogo simbólico e a curiosidade em desvendar/compreender os “mistérios” que a cercam. Neste sentido, o lúdico proporciona situações que desafiam, que encantam, que estimulam a participação das crianças, envolvendo-as no processo ensino- aprendizagem.

Conforme FRANTZ, (1997 p. 37):

[...] A brincadeira, o jogo, a fantasia, são formas utilizadas pela criança para explorar, conhecer e explicar o mundo. Com o auxílio da fantasia, da imaginação ela penetra mundos os mais desconhecidos e distantes em busca de respostas para suas inúmeras indagações. Por tudo isso, acreditamos que nenhum outro texto pode realizar essa tarefa melhor do que a literatura dirigida para as crianças.

Desta busca por metodologias diversificadas surgem à necessidade da professora em propor atividades que considerem os diferentes níveis de aprendizagens das crianças e o estímulo da fantasia e imaginação nos mesmos.

Nessa perspectiva avançamos em nossa proposta de trabalho abordando as várias áreas do conhecimento, organizando momentos e espaços que privilegiam o mundo mágico que só as histórias proporcionam. Nos despidimos da figura de educador apenas, para assumirmos o papel de mediadores da leitura.

E assim iniciamos nosso trabalho com o filme “Horton e o mundo dos Quem” a partir dele pudemos de forma lúdica e divertida explorar diferentes elementos da natureza – floresta, animais, plantas, água, outros, contrapondo aos elementos do nosso meio – cidade, pessoas, atitudes e comportamentos, meios de transporte e de comunicação, etc. Esse comparativo gerou a confecção de maquetes representando o mundo dos Quem, painel contendo elementos da natureza do habitat do Horton, a representação do nosso Planeta Terra e dos principais elementos que nele existe.

A literatura “Quem vai salvar a vida” de Ruth Rocha deu continuidade ao trabalho favorecendo o debate em torno da importância da separação e reciclagem do lixo, do consumismo em excesso, da utilização da água de modo racionado, do cuidado com rios e lagos, com os animais e com o desmatamento.

Essas atividades possibilitaram o contato diário de diferentes gêneros literários - poesias, trava - línguas, adivinhas, texto informativos, lista, história em quadrinhos, outros, contendo informações sobre o tema estudado. Também a leitura e interpretação de textos de forma coletiva, produções de frases e textos a partir de imagens e de pequenos livros - dos animais e do meio ambiente. Exploramos ainda gráficos e tabelas, situações matemáticas e escrita de quantidades, advindas de pesquisas realizadas junto da família sobre os animais de estimação de cada criança.

A pesquisa realizada com as famílias sobre a necessidade de separação do lixo, da reciclagem, das situações corriqueiras de desperdício da água e dos animais de estimação foram de grande valia para estabelecer um diálogo entre escola e família. Os dados levantados tornaram a aula mais dinâmica e rica de informações resultando na confecção de cartazes, textos, etiquetas nas lixeiras da sala de aula, desenhos, gráficos e tabelas que puderam ser expostas no interior da sala de aula e nas dependências da escola.

O material produzido criava um ambiente alfabetizador reafirmando a importância da leitura e da escrita na vida de nós seres humanos como forma de estabelecer comunicação, realizar trocas e construir conhecimento. Nesse sentido concordamos com Soares,

Letramento é usar a escrita para se orientar no mundo (o atlas), nas ruas (os sinais de trânsito) para receber instruções (para encontrar um tesouro... para consertar um aparelho... para tomar um remédio), enfim, é usar a escrita para não ficar perdido (SOARES, 2004, p. 43).

É papel do professor enquanto mediador do processo de alfabetização oferecer subsídios para que a criança encontre sentido na leitura e escrita, que saiba utilizar no seu dia a dia esta ferramenta com autonomia e segurança.

Significar a importância da leitura e da escrita na vida funcional dos sujeitos não é tarefa fácil, especialmente quando falamos de crianças de seis e sete anos que apresentam distintas influências sociais e culturais. O professor nesse primeiro contato com a criança precisa descobrir como esta se relaciona com a sociedade e com a linguagem que a mesma veicula (livros, notícias, placas, etc), se é uma criança que possui contato com a escola desde muito cedo, enfim, quais foram os estímulos que recebeu até o momento.

Estas questões são de total relevância pois auxiliam o professor a direcionar sua prática pedagógica de modo a contemplar as reais necessidades de cada criança respeitando-a enquanto sujeito único, os conhecimentos cognitivo, o seu processo de maturação e o seu processo de aprender. Entendemos que desta forma, o processo de letramento e alfabetização, ocorre de forma espontânea e natural, respeitando o tempo de cada criança. Concordamos com Soares que nos diz,

Letramento traz novas exigências ao educador, ao alfabetizador. Nas práticas sociais no contexto da aprendizagem em sala de aula que a criança passa a dominar a tecnologia da escrita; letramento é mais do que saber a ler e escrever” (Soares, Magda. 2003 p. 63).

Utiliza-se também a informática educativa para oportunizar a criança desenvolver atitudes corretas no uso do computador, apropriar-se das habilidades tecnológicas básicas, explorar, experimentar e tomar decisões em diferentes programas. O trabalho é desenvolvido com a finalidade de incentivar a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) nas atividades cotidianas e junto auxiliar como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem de crianças nos diferentes componentes curriculares, de forma integrada e colaborativa.

É válido lembrar que a criança desenvolve e se apropria das habilidades tecnológicas básicas pelo viés do “brincar no computador”, sendo este um fator de estímulo para o processo de ensino-aprendizagem. Os softwares utilizados no laboratório de informática possibilitam trabalhar os campos da leitura, da produção de textos escritos e da compreensão e produção de textos orais, enfatizando o desenvolvimento da oralidade, em situações diferentes das que são corriqueiras no cotidiano da criança.

As dinâmicas realizadas foram enriquecedoras e contemplaram as expectativas das crianças, os quais se sentiram mais motivados e conscientes da tamanha importância de mantermos o ambiente sadio e próprio para o convívio. Houve também avanços significativos no processo de alfabetização e letramento das crianças referentes aos níveis alfabéticos, em que os registros de palavras e frases passaram a ser realizados com mais autonomia e de forma silábica e alfabética. A leitura também mostrou avanços de forma individual e coletiva, apresentando clareza e certa fluência nas crianças que apresentam-se alfabéticas. O manuseio do computador auxiliou o desenvolvimento motor, noções de lateralidade – direita e esquerda-, conhecimento técnico da máquina e os programas utilizados auxiliaram no desenvolvimento da alfabetização e do letramento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Evidenciamos que a literatura e a informática educativa são eixos norteadores para explorar as diversas áreas do conhecimento e os diferentes saberes. Através destas ferramentas é possível realizar pesquisas interativas, produzir rimas/ histórias/ músicas, encenações, participar de aventuras, possibilitando ampliar conceitos e habilidades.

Nessa concepção pode-se perceber que a criança precisa ser estimulada a vivenciar de forma prática o seu processo de construção do conhecimento, tendo o professor como mediador de ações educativas capaz de propor questões problematizadoras, bem como respeitar os conhecimentos cognitivos da criança, o seu processo de maturação, a sua individualidade e o seu processo de aprender.

Em cada um dos momentos do processo de ensino, o professor está educando quando: motiva o gosto pelo estudo; mostra a importância dos conhecimentos para a vida e para o

trabalho; exige atenção e força de vontade para realizar as tarefas; cria situações para pensar, analisar, relacionar, e conduz a aula a partir de diferentes estratégias que levem o aluno a desenvolver sua aprendizagem. Neste relato evidencia-se que as ferramentas utilizadas como a literatura, filmes, o laboratório de informática, os diferentes tipos de texto (poesias, rimas, músicas, entre outros) possibilitaram a aprendizagem significativa para a alfabetização e o letramento.

Assim o desenvolvimento do projeto possibilitou reafirmarmos a convicção de que o conhecimento só acontece de fato quando as atividades realizadas façam sentido para a vida da criança, ou seja, que as leve a fazer relações com as vivências do seu cotidiano. Objetivando isso o professor busca através de um planejamento minucioso organizar atividades lúdicas que tenham em si temas atuais que possibilitem motivar no aluno o gosto pelo estudo, pela pesquisa e pelo registro.

O professor é o incentivador de práticas que exigem pensar, analisar e relacionar, mostrando a importância do conhecimento para a vida e para o trabalho. É desta forma que o processo de alfabetização vai acontecendo, mergulhado nas relações sociais, cognitivas e afetivas do sujeito.

Portanto, *“fica a convicção de que não existe missão mais linda, desafio mais admirável do que fazer uma criança crescer. De forma ilimitada, para desabrochar em todos os seus limites.”* (Celso Antunes)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BATISTA, João. **ABC do Alfabetizador**. 4ed. Belo Horizonte: Editora Alfa Educativa, 2006.

BINOTTO, Cláudia; DE SÁ, Ricardo Antunes. Tecnologias digitais no processo de alfabetização: analisando o uso do laboratório de informática nos anos iniciais. *Práxis Educacional*. Vitória da Conquista. v. 10, n. 17. p. 315-332. jul./dez. 2014.

BRASIL, Secretaria de educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais. Língua Portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a Inclusão da criança de seis anos de idade/organização** do documento: Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento.- Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o Bá-Bé-Bi-Bó-Bu: Pensamento e Ação no Magistério**. 1. Ed. São Paulo: Scipione, 1998.

FERREIRO, Emília. **Reflexões Sobre a Alfabetização**. 24. Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LISBOA, Patrícia. **Os softwares educativos e a construção de habilidades cognitivas na pré-escola**. *Revista Práticas de Linguagem*. v. 3, n. 1, jan./jun. 2013.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9. ed. São Paulo: Papyrus, 2012.

VALENTE, José Armando. (Org.). **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. 2. ed. Campinas: Unicamp/Nied, 1998.

_____. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: Unicamp/Nied, 1999.

_____. **A Inclusão das Tecnologias Digitais na Educação Infantil**. *Revista Pátio – Educação Infantil*. São Paulo. Ano VI. Nº 18, Nov. 2008/Fev. 2009, pg. 29-32.

YOUNG, Michael. Para que servem as escola? In: *Educação e Sociedade*. Campinas. Vol 08. N101, p.1287- 1302 set/dez.2007.

[1] Pedagoga, especialista em Psicopedagogia. Professora nos Anos Iniciais.

[2] Pedagoga, especialista em Pedagogia Social e Mestranda em Educação na Ciências (UNIJUÍ).

[3] Graduada em Educação Física, Mestre em Educação nas Ciências (UNIJUÍ). Professora nos Anos Iniciais.