

Programa de Informática de Apoio Pedagógico à Comunidade de Espírito Santo do Pinhal - PIAPEC

Valéria Ormastroni Domingues de Oliveira¹

Maria Carolina P L Rodrigues²; Maria das Dores Santos Hocsis²;
Severina Maria da Silva²; Joseane Verdile Felício²; Rosana A Barbosa Gavazani²

Introdução

Recentemente a realidade virtual configurou-se como instrumento poderoso de simulação de ambientes.

Diante desta realidade, caracterizada por mudanças trazidas pela técnica, Pierre Lévy, no livro *As Tecnologias da Inteligência*, desenvolve o conceito de ecologia cognitiva, defendendo a idéia de que nós pensamos com e em grupos e instituições. Para Lévy, as faculdades de conhecimento trabalham com línguas, sistemas de signos e processos intelectuais fornecidos por uma cultura. Assim, a inteligência ou cognição são fruto da coletividade e das tecnologias intelectuais.

Como em todas as áreas do conhecimento, na qualidade de vida, nas relações de produção da sociedade, as mudanças ocasionadas pelo advento da informática influenciaram também a educação, que a incorpora gradativamente.

A reconstrução interna das atividades externas é denominada por Vygotsky de processo de "internalização", pois, para ele, este processo implica em uma reorganização das atividades psicológicas e para que seja possível essa internalização e a construção das funções superiores é preciso a utilização dos signos externos os quais se formam nas relações com os outros. Sem o outro a atividade externa não se converteria em uma mediação significativa, isto é, em *signo*.

Isso reforça a idéia que se inserimos a informática no contexto do ensino-aprendizagem das crianças estaríamos aumentando a desejo de aprender.

Buscando uma fundamentação teórica sobre a problemática e partindo do pressuposto de que a utilização de programas de informática no processo de aprendizagem de crianças em outras Escolas, tem apresentado resultados positivos, acreditamos que se aplicarmos os recursos da informática no processo de alfabetização de crianças com índice de alfabetização insatisfatório, os resultados poderão ser positivos também. Pois, estaremos contribuindo para aumentarmos a auto-estima das crianças mostrando uma nova maneira de aprender.

Ricardo Baquero, no livro "Vygotsky e a aprendizagem escolar" mostra que Vygotsky situava, portanto, como um traço central dos processos de interiorização e constituição de um processo Psicológico Superior, a participação necessária de operações com signos:

[...] aqueles signos que nos parecem ter desempenhado tão importante papel na história do desenvolvimento cultural do homem (como mostra a história de sua evolução) são originalmente meios de comunicação, meios de influência nos demais. Todo signo, se tomamos sua origem rela, é um meio de conexão de certas funções psíquicas de caráter social. Transferido para nós mesmos, é o próprio meio de união das

¹ Idealizadora e Coordenadora do Projeto PIAPEC

² Alunas do Curso de Pedagogia

funções em nós mesmos, e lograremos demonstrar que sem este signo o cérebro e suas conexões iniciais não poderiam se converter nas complexas relações em que o fazem graças à linguagem. Portanto, os meios para a comunicação social são centrais para formar as complexas conexões psicológicas que surgem quando estas funções se tornam individuais, numa forma de comportamento da própria pessoa" (VYGOTSKY, 1930b: 78).

Lévy, também defende a tese de que "ao analisarmos tudo aquilo que, em nossa forma de pensar, depende da oralidade, da escrita e da impressão, descobriremos que apreendemos o conhecimento por simulação, típico da cultura informática, com os critérios e os reflexos mentais ligados às tecnologias intelectuais anteriores."

Levando em consideração a evolução desta tecnologia no espaço educacional e as mudanças no ensino-aprendizagem dos alunos indaga-nos a questão das diferenças sociais. As escolas particulares cada vez mais modernas e as escolas públicas ainda carentes destes recursos tecnológicos.

Um sentimento de solidariedade com estas crianças nos afeta e torna-se evidente a necessidade de fazermos algo para elevar o aprendizado e a auto estima destas crianças carentes.

Objetivos Gerais

- Introduzir alunos carentes de recursos tecnológicos num contexto social atual e moderno.
- Colocar à disposição o recurso da informática como ferramenta pedagógica para melhorar o ensino de crianças com dificuldades de aprendizagem em nossa comunidade.
- Proporcionar maior coordenação motora;
- Utilizar Softwares Educacionais onde a criança poderá desenvolver ou melhorar:
 - a) a percepção de ordem e espaço;
 - b) criatividade;
 - c) formação de palavras e frases;
 - d) ortografia;
 - e) desenvolvimento do raciocínio lógico.

Objetivo Específico

- Recuperar o aprendizado de crianças com defasagem no processo ensino-aprendizagem, a curto prazo, com a utilização de softwares educacionais.

Comunidade Envolvida

O Projeto envolverá crianças das 3^{as} e 4^{as} séries de classes multiseriadas e outros alunos com defasagem no processo ensino-aprendizagem das Escolas: EE. "Dr. Almeida Vergueiro", EE. "José dos Reis Pontes", EE. "Dr. Abelardo César", EE. "Prof. Camillo Lellis", do município de Espírito Santo do Pinhal – SP.

Métodos de Trabalho

As aulas serão ministradas em laboratório de informática do CREUPI, utilizando um computador por aluno.

- a) **ABC** (Esta atividade foi concebida como um software inicial de exploração do teclado e uso do mouse e tem como objetivo explorar o reconhecimento das letras do alfabeto. É composto de:

Usando Mouse, Usando Teclado: a criança deverá fazer a correspondência entre a letra inicial da palavra e a figura apresentada na tela.

Bingo de Letras: funciona como um bingo tradicional, onde o professor sorteia uma letra e o aluno clica com o mouse na letra correspondente.
Bloquinho, Usando Teclado e Mouse: processadores de texto simplificados, onde a hipótese de escrita da criança poderá ser mais explorada.
Ditado Mudo: é apresentada uma figura e um campo para ser digitada a palavra correspondente.

Pode-se inserir novas figuras.

Letrinhas: a criança poderá formar palavras através da combinação de letras. Todas as telas podem ser impressas. Acompanha um conjunto de letras do alfabeto em material plástico.

- b) **Arrumando a Casa** (É apresentada uma casa básica composta de sala, quarto, banheiro, cozinha e jardim.
 O educador orienta a disposição dos objetos, fazendo das expressões em cima/ embaixo, direita, esquerda, ao lado, muito, pouco e assim sucessivamente. Em cada um dos cômodos é apresentada uma atividade extra onde o computador tem oportunidade de explorar outros conceitos: na sala monte um rosto; no quarto: montar um animal; no jardim: montar uma árvore; na cozinha: trabalhar com alimentos; no banheiro: vestuário. Todas as telas podem ser impressas. Permite a criança noções de ordem e espaço.
- c) **Letras e Números** (Outra forma de trabalhar as letras e números para crianças em fase inicial de alfabetização.
 É composto de:
Caça-Letras: atividade onde a criança deve separar símbolos gráficos de letras, bem como localizar as letras escondidas em uma paisagem trabalhando assim a discriminação visual dos signos.
Pesca-Letras: para fazer a associação da letra apresentada na tela com as letras do teclado.
Sopa de Letrinhas: atividade para formar palavras segundo a hipótese de escrita da criança.
Calendário: forma lúdica de trabalhar com o calendário podendo pesquisar dias da semana, mês e ano, apontando condições do tempo em cada dia.
Classificação: atividade para trabalhar a classificação de objetos segundo diversos critérios: cor, forma, quantidade, tamanho, etc..
Quantidade e Numerais: são apresentadas figuras para numerar e trabalhar com quantidades.
- d) **Frases Enigmáticas** (Esta atividade permite criar "frases gráficas" intercalando palavras e figuras possibilitando uma série de exercícios: descobrir a mensagem, completar a história, etc...
 Inclui banco com dezenas figuras.
 Outras figuras podem ser importadas.
 Conjuntos de telas podem ser gravados/reabertos segundo um único arquivo.
- e) **Microsoft Word** (Software Editor de Texto).
- f) **Microsoft Paint** (Software Editor de Desenhos).
- g) Outros softwares serão adquiridos conforme a necessidade de aprendizagem dos alunos.

Referências Bibliográficas

- BAQUERO, R. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- BARRELA, F.M.F. **1Um, 2Dois, 3Três**: Buscando Significados através do Logo. Campinas, SP:UNICAMP/NIED, 1988.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro, RJ: Ed. 34, 1993.
- OLIVEIRA, Martha Kohl de. **Vygotsky – aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. 2.ed. São Paulo: Scipione, 1995.
- PAPERT, S. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1994.
- RCT – **Softwares Educacionais**. Disponível em: <<http://www.rctsoft.com.br/>>. Acesso em: 10 out. 2002.
- RIPPER, A.V. **Criação de Ambiente Logo para Estudo do Processo de Alfabetização numa Escola Pública**. Campinas, SP:UNICAMP/NIED, 1987.
- ROCHA, H.V. **O uso do computador como ferramenta auxiliar no entendimento de conceitos de programação em Logo**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1988.
- VYGOTSKY et. al. **Psicologia e pedagogia**: I. Bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento. Lisboa: Estampa, 1977.
- VYGOTSKY et al. **Obras Escogidas**. Madri: Visor, 1995. v.3