

USO DA TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA NO APRENDIZADO DA LEITURA E ESCRITA NA FASE INICIAL



JOSAFÁ OLIVEIRA DE MENEZES
Graduando em Pedagogia (UVA)

RAIMUNDA CID TIMBÓ (ORIENTADORA)

*Mestre em Educação Especial (UECE); Formação em Psicanálise (SCOPSI); Especialista em Psicopedagogia (UVA);
Formação em Pesquisa Científica (UECE); graduada em Pedagogia (UECE).*

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo apresentar o uso da tecnologia como ferramenta no aprendizado da leitura e escrita na fase inicial. Como contribuição teórica para o desenvolvimento deste trabalho Simonetti (2007) e Almeida (2000). A pesquisa foi realizada com dez alunos que apresentam dificuldades na leitura e escrita, em uma escola pública localizada no município de Eusébio que trabalha com o software Luz do Saber, software educacional que é baseado na pedagogia do educador Paulo Freire, que tem como proposta pedagógica alfabetizar crianças através das palavras geradoras usadas no dia-a-dia. Além das crianças apresentarem dificuldades de aprendizagem, outro desafio foi quanto ao uso do computador, pois algumas não tinham coordenação motora para manusear o mouse e o teclado. No decorrer dos meses de trabalho as crianças começaram a dominar a ferramenta, houve evolução na leitura e escrita de alguns alunos outros três não evoluíram tanto, pois um dos fatores que contribuiu para o insucesso foi à falta da presença da família na escola ocasionando a infreqüência da criança no projeto. Os resultados foram positivos e exitosos haja vista que a educação é um processo e consiste na evolução do aprendizado.

Palavras-chave: Tecnologia. Leitura. Escrita.

ABSTRACT

This work aimed to present the use of technology as a tool in the learning of reading and writing in the initial phase. As a theoretical contribution to the development of this work Simonetti and Almeida. The research was carried out with ten students who present difficulties in reading and writing in a public school located in the municipality of Eusebio that works with the software Luz do Saber, educational software that is based on the pedagogy of the educator Paulo Freire, whose pedagogical proposal Children through the generative words used in everyday life. Besides the children presenting learning difficulties, another challenge was regarding the use of the computer, since some did not have motor coordination to handle the mouse and the keyboard. During the months of work, the children began to master the tool; there was an evolution in the reading and writing of some students. Three others did not evolve as much, since one of the factors that built for the failure was the lack of the presence of the family in the school causing the infrequency of the child in the project. The results were positive and successful since education is a process and consists of the evolution of learning.

Keywords: Technology. Reading. Writing.

INTRODUÇÃO

Desde o início da evolução humana a tecnologia vem crescendo e ganhando espaço na sociedade. O homem como inventor fez acelerar este processo criando instrumentos para usar e facilitar as atividades diárias como a machadinha usada na lavoura, na caça e até mesmo a roda no uso diário.

Com o avanço do mundo globalizado a tecnologia ampliou ainda mais o acesso a estes recursos que estão presentes em nosso dia a dia, como por exemplo, os celulares, câmeras digitais, televisão interativa, tablets, internet sem fio (wi-fi), livros digitais, desktop, computadores portáteis etc. São ferramentas que facilitam a vida de milhares de pessoas que dependem para o trabalho ou um momento de lazer.

As mídias na educação vêm para melhorar ou somar valores na aprendizagem dos alunos. Os softwares educacionais buscam agregar conhecimentos e aprimorar a leitura e escrita haja vista que os problemas enfrentados no processo de aprendizagem (leitura e escrita) são vários.

Atualmente a informática está ligada diretamente com a educação e é uma excelente ferramenta de apoio para o professor e ao aprendizado do aluno, fazendo com que ambos se apoderem de informações onde antes eram só encontradas em livros tradicionais.

Através do uso correto das mídias educativas os índices de aprendizado dos alunos podem melhorar desde que o professor esteja aberto para aceitar a tecnologia como método de dinamizar as aulas.

Mas até que ponto a tecnologia tem influenciado no aprendizado da leitura e escrita dos alunos na fase inicial?

A origem do tema a ser pesquisado surgiu através da experiência vivenciada no município de Eusébio que usa o software educacional Luz do Saber para desenvolver as habilidades de leitura e escrita na fase inicial, no qual é muito importante para o aluno e vem melhorando os índices da educação no município.

O presente trabalho tem como objetivo geral apresentar o uso da tecnologia como ferramenta no aprendizado da leitura e escrita na fase inicial.

E objetivos específicos conhecer os fundamentos da tecnologia como ferramenta da aprendizagem. Relatar a experiência com uso do software educativo como ferramenta de aprendizagem dos alunos que apresentam dificuldades de leitura e escrita.

É preciso enfrentar várias dificuldades para podermos alcançar a excelência na leitura, escrita e na aprendizagem dos alunos. A informática no momento atual é uma aliada na educação, pois apresenta um universo de estudos favorecendo a unificação de conhecimentos.

O presente artigo foi estruturado da seguinte forma: introdução que contextualiza o tema traz o problema da dificuldade de leitura e escrita na fase inicial, depois vem a vertente o uso da tecnologia na sala de aula, desenvolvimento da leitura e escrita, dificuldades na leitura e escrita na fase inicial, metodologia, depois relato de experiência e finaliza com as considerações finais e referências.

O USO DA TECNOLOGIA NA SALA DE AULA

A evolução tecnológica vem provocando varias transformações nas pessoas e mudanças na aprendizagem de vida escolar.

As mídias educacionais inseridas gradativamente na fase inicial auxiliam crianças no desenvolvimento da leitura, escrita e desenvolvem habilidades cognitivas utilizadas no aprendizado, na interpretação de informações e também na interação com as disciplinas do currículo conforme Coscarelli (1998) *apud* Grzesiuk(2008):

A aprendizagem que está sendo examinada à luz das novas tecnologias refere-se a línguas, matemática, ciências humanas e naturais, artes (...) assim como habilidades intelectuais que estão associadas com essas várias matérias: habilidade de construir para si mesmo uma imagem mental da realidade, de raciocinar, de fazer julgamentos, de solucionar vários tipos de problemas, de inventar etc. Essa aprendizagem é também, por exemplo, o desenvolvimento de independência pessoal e responsabilidade, assim como várias habilidades sociais e de conduta. (p. 3).

Isso acarreta em novos meios de adquirir conhecimento, de aprendizagem, exige em repensar sobre a verdadeira função da escola, o papel do professor e dos alunos frente a essa nova era tecnológica na educação.

Aos poucos a informática vai se inserindo no contexto escolar, porém há uma preocupação em adquirir equipamentos e softwares educativos para ser utilizados nas diversas modalidades de ensino, desde o ensino infantil á educação de jovens e adultos. “Ao introduzir computadores no processo educacional é preciso considerar que as novas práticas são inventadas, conquistadas construídas coletivamente, e não no isolamento individual” (HUTMACHER (1995) *apud* ALMEIDA, 2000, p. 123).

A inserção dos computadores na rotina escolar dos alunos se dá de maneira coletiva, com objetivo de construir o aprendizado junto das crianças e permitir que eles interajam com todos.

O professor facilitador da aprendizagem é interessante que tenha aceitação e preparação para a utilização dessas novas ferramentas para a melhoria do aprendizado do aluno e inovação das aulas.

Em muitas instituições de ensino o uso do computador é restrito a professores e alunos limitando ao acesso pedagógico e inviabilizando em ensino inovador com mais sucesso na sala de aula e estimulante para os educadores.

As instalações de laboratórios de informática nas escolas dependem muito dos gestores públicos, ou seja, prefeitos e secretários municipais de educação, que não investem em equipamentos e/ou local apropriado para o uso das máquinas.

O uso do computador em sala de aula não limita o professor a transmitir informações, pode ser um excelente meio mais do que o professor, porém o professor precisa ser mediador, aluno x computador x professor, permitindo que o aluno construa o conhecimento, desenvolva a autonomia, a criticidade e a vontade de aprender.

Com isso a criança passa a não só receber conhecimento, mas sim participar da construção do aprendizado, buscando informações para agregar na vida pessoal e intelectual.

Segundo Almeida (2000, p. 84-85)

O professor deve desenvolver competências: procurar construir um quadro teórico coerente, que oriente sua conduta de professor mediador; dominar as técnicas de programação e os recursos de software em uso, de forma a fornecer subsídios aos alunos; procurar dominar os conteúdos do campo de exploração trabalhado no computador pelos alunos e, quando necessário, aprofundar estudos sobre eles, de forma a orientar a aprendizagem dos conteúdos e das respectivas estruturas envolvidos nas pesquisas; estar aberto a “aprender a aprender”; diante de um novo problema, assumir atitude de pesquisador e levantar hipóteses, realizar experimentos, reflexões, depurações e buscar a validade de suas experiências.

O professor deve estar aberto para o novo, é preciso desenvolver suas competências como dominar os recursos tecnológicos, propiciar atividades com temas da atualidade e de interesse dos alunos, elaborar projetos que envolvam a turma, refletir sobre a tecnologia como ferramenta pedagógica.

Atualmente a formação de novos professores está associada ao uso das novas tecnologias na educação, processo contínuo sobre o conhecimento e o domínio das mídias educativas.

Papert(1985, 1994) chamou de construcionista sua proposta de utilização do computador, considerado uma ferramenta para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento do aluno. Com objetivo de possibilitar o uso pedagógico do computador, segundo os princípios construcionistas, Papert criou a linguagem de programação logo, que permite a criação de novas situações de aprendizagem. (PAPERT *apud* ALMEIDA, 2000, p. 35).

Então Papert diz que o uso do computador na sala de aula é construcionista, pois o aluno é o próprio construtor do conhecimento e essa ferramenta pedagógica possibilita muito no desenvolvimento da aprendizagem

A utilização do computador na pré-escola, como ferramenta de auxílio na aprendizagem infantil é muito importante para a construção do conhecimento dos alunos, as seguintes vantagens são encontradas:

- Os softwares educacionais proporcionam uma integração entre professor e aluno realizando uma parceria no processo de ensino-aprendizagem.
- Pensamentos críticos são desenvolvidos pelos alunos.
- Estimula a pesquisa e a criatividade nos alunos.
- Os alunos expressão sentimentos de alegria, motivação, emoção e cooperação ao concluírem uma tarefa quando são submetidos.

A inserção da tecnologia nas turmas de educação infantil como no ensino fundamental I provoca nas crianças um impacto positivo no ensino-aprendizado, melhora o comportamento, motiva professores e alunos. (MATTEI *apud* GRZESIUK, 2008, p. 13)

As aulas com o uso dos computadores se tornam mais prazerosas, os alunos participam mais e aprendem com mais facilidade as disciplinas do currículo, construindo aprendizado por meio digital.

Existem varias atividades que o professor pode executar com o uso de um simples aparelho de celular, por exemplo, em uma sala de aula o professor pode solicitar que seus alunos criem uma lista de palavras substantivo próprio ou simples e em seguida cada aluno deverá enviar para outros alunos da turma através de um torpedo.

Outro recurso mais moderno é a lousa digital embora ainda não esteja acessível para todas as escolas por ser uma tecnologia que requer um custo financeiro elevado. Essa mídia educacional facilita as aulas do professor, possibilita ao aluno uma aprendizagem mais prazerosa e interativa.

As crianças interagem com as imagens projetadas na tela, tem a possibilidade de acessar ao mundo digital usando a internet como aliada ao ensino-aprendizagem, cabe aos professores instigar seus alunos para desenvolver as habilidades principais para formar bons leitores e escritores.

A interação das redes sociais com a educação é um fenômeno que vem crescendo muito nos últimos anos e permite uma aproximação do mundo virtual a serviço da educação com objetivo de agregar conhecimento e ensino promovendo o intercambio entre as redes sociais e as disciplinas do currículo pedagógico.

DIFICULDADES NA LEITURA E ESCRITA NA FASE INICIAL.

A alfabetização é um processo na qual o individuo precisa para desenvolver as habilidades de leitura e escrita, então esse processo é representado por grafemas e fonemas.

É analfabeto aquele que não ler e não é capaz de escrever de forma compreensiva um texto curto. Como uma prática social o analfabetismo está associado às praticas sociais com a leitura e escrita dentro do contexto social. Ler é uma habilidade individual cujo individuo vai

adquirindo, aprende a decodificar as palavras escritas e desenvolve a capacidade de compreender pequenos textos.

O problema dos alunos em interpretar textos e desenvolver as habilidades para organizar as idéias é grande e em alguns casos fazem com que o educador repense na maneira de ensinar ou até duvidem da capacidade do aluno.

Representa também a causa da elaboração de formas mais sofisticadas de comportamento humano que são os chamados processos mentais superiores, tais como: raciocínio abstrato, memória ativa, resoluções de problemas etc (TFOUNI *apud* SIMONETTI, 2007, p.21)

Então o letramento é um processo e se dá também pela prática de resoluções de problemas, e vai se aprimorando de acordo com a prática diária da leitura e escrita.

O objetivo do letramento na sala de aula é fazer com que o aluno tenha momentos de leitura e escrita e possa produzir pequenos textos com coerência, o professor como ser mediador deve apresentar aos alunos, revistas em quadrinhos, jornais, livros paradidáticos, cartazes, e-mails, fanzines, em cartes de lojas, textos digitais e outros meios que possam atrair a atenção dos alunos quanto ao desenvolvimento da leitura e escrita.

Segundo pesquisa realizada em 2014 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE a taxa de analfabetismo em pessoas de 10 e 14 anos de idade caiu 2,8%. A região nordeste concentra a maior parte de pessoas analfabetas, que não sabem ler e escrever.

Com base no Plano Nacional da Educação – PNE (2014) que prevê a elevação da taxa de alfabetização em 93,5% até 2015, porém isso é uma meta que não foi alcançada por motivos variados, desde a burocracia até a falta de compromisso dos gestores, e ainda depende de várias parcerias e ações conjuntas entre os governos Federal, Estadual e municipal.

As dificuldades de desenvolver habilidades de leitura e escrita numa criança são numerosas, pois envolvem fatores como escola, família, a própria criança, compromisso do educador em transmitir os conhecimentos, infra-estrutura da escola e o tipo de recursos utilizados nesse processo.

Existe também a dislexia que é um transtorno de dificuldade que impossibilita à criança de assimilar aprendizagem na leitura e escrita. Essas crianças precisam de acompanhamento por profissionais formados e designados para estimular o desenvolvimento das habilidades. “Dislexia é um problema neurológico relacionado á linguagem e á leitura; as habilidades de escrita de palavras e de textos, de audição, de fala e de memória também podem sofrer impactos”. (FRANK *apud* DOMIENSE, 2011, p. 13).

Então dislexia está associada à dificuldade de linguagem onde afeta a aprendizagem e desenvolvimento da leitura e escrita das palavras, ou seja, é um retardo no desenvolvimento das habilidades.

A falta ou a precarização das instituições de ensino público acabam prejudicando muito o rendimento dos alunos como também nas atividades proporcionadas pelos professores. Observamos hoje um verdadeiro sucateamento das escolas públicas e falta de mais investimentos na educação, como a valorização do professor com ganho salarial justo, a climatização de salas e a acessibilidade é muito importante no acesso a todas as dependências da escola, enfim modernizar a educação.

A Instalação de laboratórios de ciências e informática nas escolas é um excelente meio para atrair alunos para dentro da escola e diminuir a evasão escolar que ainda é um problema a ser enfrentado por gestores escolares e professores.

Vários aspectos contribuem para o aumento da evasão escolar, como os filhos deixarem de estudar para ajudar os pais nos afazeres de casa ou trabalhar para complementar a renda mensal, mudança inesperada de escola causando a inadequação da turma ou a maneira de trabalho do professor.

Embora haja vários meios para erradicar a evasão escolar, o que mais evidência é o programa bolsa escola do governo federal que faz a distribuição de renda para aquelas famílias que permanecem com os filhos matriculados e freqüentando as aulas diariamente.

Acredita-se que com a presença das crianças dentro da escola, elas possam aprender sobre os conteúdos do currículo e desenvolver habilidades de leitura, escrita, raciocínio, construir o próprio conhecimento com o uso das novas tecnologias.

Entre os desafios enfrentados no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, está a falta de planejamento do professor para desenvolver os trabalhos em sala de aula. Para um bom rendimento escolar e o sucesso da aprendizagem, requer organização do planejamento como um todo, desde o núcleo gestor, com coordenadores e professores.

A alfabetização de crianças na fase inicial é um processo complexo e depende da escola, família, da própria criança em si e principalmente do professor alfabetizador, pois é ele que vai buscar meios e elaborar estratégias pedagógicas para instigar o aprendizado dos alunos para desenvolver a leitura e escrita.

Alfabetizar crianças no mundo contemporâneo é uma tarefa difícil e requer o apoio de todos. Em muitos casos o processo de alfabetização é prejudicado pela família que não dá assistência suficiente para que a criança dê continuidade no aprendizado.

METODOLOGIA

O estudo é o resultado de um relato de experiência situado numa escola pública no município de Eusébio. Nesta escola estão matriculados 640 alunos divididos nos três turnos:

manhã, tarde e noite. Oferece as seguintes modalidades de ensino, educação infantil, ensino fundamental e Educação de Jovens e Adultos - EJA.

O projeto de educação em tempo integral é outro diferencial que a escola oferece, permitindo que a criança permaneça por mais tempo dentro da instituição com atividades diferenciadas no contra-turno como esportes, aula de artesanato, teatro, dança, reforço escolar com o próprio professor regente de sala.

Nas aulas de informática é inserido o programa Luz do Saber, software educativo baseado na teoria do educador Paulo Freire que contribui muito para o desenvolvimento da alfabetização de pessoas no Brasil e no mundo. O software busca alfabetizar crianças que não aprenderam a ler e a escrever na idade certa.

O software educativo Luz do Saber foi criado em 2009 no estado do Ceará e teve como autores os educadores Marcia Campos, Marcos Nascimento e Thiago Oliveira que em parceria com a Secretaria de Educação do Estado do Ceará, a proposta pedagógica era melhorar os índices de alfabetização das crianças e incluir a tecnologia como ferramenta no ensino aprendizagem.

O Luz do Saber é uma ferramenta pedagógica que tem como objetivo alfabetizar crianças e proporcionar o desenvolvimento da leitura e escrita, além de inserir o uso do computador na rotina escolar dos alunos, permitindo o acesso a cultura e ao mundo digital.

A metodologia utilizada no software Luz do Saber é a freiriana, baseado nos princípios do Educador Paulo Freire em que a criança vai desenvolver a habilidade de leitura e escrita através das palavras usadas no dia-a-dia da rotina escolar, ou seja, através das palavras geradoras. E por meio dessas palavras a criança vai estabelecer uma relação com o mundo e compreender a linguagem oral e desenvolver a escrita.

O professor é peça fundamental nesse processo para garantir e facilitar todas as atividades de alfabetização propostas pelo software, além de fazer as intervenções no momento oportuno, com foco na aprendizagem de cada criança.

O programa está dividido em módulos, o primeiro é o COMEÇAR, uma maneira pedagógica de apresentação do uso do computador para as crianças, sobre o que é o computador? O que é teclado? O que é monitor? Definições sobre o mouse, tudo isso com vídeo pedagógico onde a criança vai interagindo como manusear de forma correta.

Nas atividades iniciais com o mouse e o teclado o software oferece 20 atividades para que as crianças aos poucos vão se familiarizando com essa nova tecnologia educacional.

Ainda nesse módulo temos o Nome da gente que possui nove aulas interativas, onde a primeira é sobre o nome e contem 40 atividades diversificadas como bingo das palavras, letras, ligar palavras as imagens, completar o próprio nome. Haja vista da importância da escrita do nome, quanto à quantidade letras que compõe a palavra.

No primeiro momento as atividades possibilitam o desenvolvimento da coordenação motora fina, é responsável por alguns movimentos e articulações de músculos, ritmo, velocidade ao movimentar o mouse, clicar e selecionar, para aquelas que estão tendo a primeira experiência com o uso do computador.

No módulo seguinte LER, é trabalhado com as crianças o método do Educador Paulo Freire, que são das palavras geradoras. Nesta nova versão o módulo ler é composto por vinte aulas, variando entre 34 á 48 atividades diversificadas, onde o alfabetizador tem a opção de construir as próprias atividades de acordo o nível de dificuldade de cada aluno, para isso é necessário fazer um breve cadastro na plataforma e começar a criar as aulas, é possível também à edição de imagens, sons e vídeos.

Entre os objetivos deste modulo está à compreensão das palavras, da quantidade de letras que a compõe e da separação, formação das sílabas. Espera-se que nesse processo a criança possa ter desenvolvido a leitura, e que seja capaz formar sílabas, escrever textos.

Esses momentos não são realizados somente com o uso do computador, é indicado também o uso do momento lápis e papel. Para permitir que a criança possa criar e recriar na pratica tudo o que foi aprendido no software.

O professor alfabetizador deve buscar meios para variar esses momentos com jogos educativos, como cruzadinhas, formação de palavras, músicas, bingos dos nomes, caça palavras, criação de historias a partir de imagens, dinâmicas que proporcionem a interação entre a turma, professor e disciplina.

O software Luz do Saber pode ser feito o download em qualquer computador, nas versões do sistema operacional Windows ou Linux. Pode ser rodado online ou se a escola não possuir acesso à rede mundial de computadores pode fazer uso offline. É ideal dispor de fones para as crianças interagirem com o software educacional.

A avaliação de diagnóstico processual é feita mensalmente para verificar a evolução e o desempenho das crianças. É feita através de teste das quatro palavras e uma frase, ou seja, o professor dita as palavras do mesmo campo semântico e a criança escreve. Na etapa seguinte o professor dita uma frase e a criança escreve ao final pede-se para fazer a leitura em voz alta.

Relato de Experiência

A experiência iniciou em fevereiro de 2016 com a aplicação da avaliação dos níveis para identificar o grau de dificuldade na leitura e escrita nas crianças do segundo ano do ensino fundamental.

A avaliação é feita como já citado anteriormente, através do teste das palavras, leitura e escrita de um determinado texto. De posse dos resultados obtidos dos níveis pode-se ter a real

compreensão do aprendizado do aluno, e o professor alfabetizador juntamente com a coordenação pedagógica da escola elabora estratégias pedagógicas para alcançar o nível desejado do ensino-aprendizagem da criança.

O projeto Luz do Saber atende crianças do 1º ao 5º ano, para o desenvolvimento desta experiência buscou-se a amostragem de dez alunos com dificuldade na escrita e na leitura do segundo ano do ensino fundamental fase inicial, ao longo de alguns meses essas crianças foram acompanhadas pedagogicamente na tentativa de lograr êxito no ensino aprendizagem.

Durante duas vezes por semana, em horário contra-turno as crianças tiveram atividades diferenciadas, em momentos divididos em coletivos e individuais, com o uso do software Luz do Saber com o uso do computador ou com o uso do lápis e papel.

Nos primeiros meses enfrentamos dificuldades quanto à sensibilização dos pais sobre a importância do filho em participar desse projeto, foram realizadas reuniões entre família e escola. Outro desafio a ser vencido foi o uso dos computadores, pois por ser uma ferramenta nova aliada a educação algumas crianças nunca tinham se quer visto ou manuseado algum na vida. Aos poucos foram desenvolvendo suas habilidades motoras, velocidade quanto o manuseio do mouse, do teclado, a correta postura frente ao computador, se apropriando das habilidades midiáticas e educacionais. As aulas aconteceram dentro do laboratório de informática da escola que possui 50 computadores com acesso a rede mundial de computadores.

O projeto segue toda uma rotina, antes do início das atividades é feito acolhida com as crianças, com música, dança, alongamento, oração ou Brincadeiras para que elas possam se sentir mais à vontade e ter prazer em participar do projeto Luz do Saber.

Após a acolhida as crianças dão início as atividades pedagógicas do projeto. No módulo começar o aluno viu a tarefa crachá onde todas elas tiveram que localizar o próprio nome. Outro momento a criança tinha que associar a letra inicial das palavras com a letra em destaque. Na atividade de correspondência a criança utiliza o teclado para digitar as palavras em destaque de acordo com as letras iniciais.

Encaixe utilizando o mouse o aluno deverá encaixar a letra inicial de cada palavra de acordo com a inicial. No bingo das letras o aluno tem na tela quatro cartelas uma ele marca com o uso do mouse clicando nas letras as outras três cartelas o próprio sistema se encarrega de marcar.

No quebra-cabeça ainda utilizando o mouse ele deverá encaixar as peças e montar o próprio nome.

Jogo da memória o aluno exercita o cérebro, na tela aparece algumas tarjetas com palavras e letras, a criança visualiza, o sistema marca o período em que as tarjetas vão permanecer viradas, em seguida as crianças deveram vira-las e descobrir os pares.

Na atividade dominó as peças são formadas por letras e nomes onde a criança usa o mouse para clicar e arrastar os dominós o objetivo é associar a letra inicial com a palavra formando os pares.

Caça nomes os alunos precisam encontrar nas letras embaralhadas o próprio nome e clicar para pintar a palavra.

Risca- letras na tela aparece todas as letras do alfabeto e é solicitado que ele use o mouse para marcar as letras que formam o seu nome.

Na tarefa complete seu nome o aluno usa o teclado para digitar as letras que faltam para completar a palavra.

Quantidade de letras, as crianças deverão marcar na tela a quantidade correta de letras que formam o próprio nome.

Na tela digitação as crianças deverão com o uso do teclado, digitar as letras que formam o seu nome nos quadradinhos em destaque.

Marque a ultima letra, o aluno usando o mouse deverá clicar em cima da ultima letra da palavra mostrada na tela.

Desembaralhe o nome, é mostrado na tela o nome da criança com as letras fora de ordem. Objetivo é colocar as letras em ordem usando o mouse para clicar e arrastar para dentro dos quadradinhos.

Na tarefa marcar as consoantes, as crianças deverão marcar com o uso do mouse as letras consoantes que compõe o seu nome mostrado na tela.

Atividade montar o próprio nome o aluno deverá localizar as letras que formam seu nome, clicar com o mouse e levar para dentro das bolinhas vazias em montar o nome, a criança deverá associar a quantidade de bolinhas vazias com a quantidade de letras que formam o nome.

Destacou-se a primeira aula “Nome”, composto por quarenta questões as crianças viram um vídeo com o repente o “nome da gente”, desenvolveram suas habilidades através da visualização de imagens, digitação de palavras, completando o texto com as palavras que faltam, organizando a seqüência de um texto, palavras que rimam e bingo das palavras.

Essa aula foi muito importante para as crianças ir conhecendo e diferenciando nomes de pessoas, nomes de lugar e objetos. Associaram letras maiúsculas, minúsculas, leram e criaram os próprios textos de acordo com seu aprendizado.

Outros momentos prazerosos desenvolvidos estão o de contação de historia, lápis e papel as crianças tiveram a oportunidade de colocar em prática o conhecimento adquirido com o uso do computador. Criaram jogos e brincadeiras tudo de maneira lúdica com o objetivo de desenvolver as habilidades principais para melhoramento da leitura e escrita.

Quanto à aplicação das avaliações foram realizadas todo mês um teste das palavras, da frase e escrita de texto. Tivemos avanços considerados quanto ao aprendizado da leitura e escrita,

crianças que não sabiam ler e escrever aos poucos foram desenvolvendo suas habilidades, criando gosto pela leitura, melhorando o comportamento e assiduidade das aulas. Alguns alunos não obtiveram êxito na aprendizagem por falta de frequência nas aulas e a família por não aceitar o acompanhamento feito pelos profissionais da área.

Com o projeto Luz do Saber os índices de ensino-aprendizagem dos alunos que fizeram parte e foram acompanhados pedagogicamente pelo professor alfabetizador e pelo coordenador, embora tivemos que enfrentar dificuldades e ter superadas algumas, houve avanço e evoluíram fazendo com que o município de Eusébio fosse referencia em Educação para o Estado do Ceará.

CONCLUSÃO

No mundo contemporâneo a tecnologia tem influenciado no ensino-aprendizagem das crianças. O professor tem usado essas mídias educacionais para estimular ainda mais no desenvolvimento da leitura e escrita em alunos com dificuldades, além de dinamizar as aulas e elevar os índices da educação.

O objetivo deste trabalho foi alcançado porque se apresentou o uso do software educativo como ferramenta para auxiliar crianças no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita na fase inicial escolar quanto aos benefícios para o professor e para os alunos.

Uso da tecnologia em sala de aula auxilia as crianças na assimilação dos conteúdos e possibilita que tenham acesso ao mundo da cultura digital. Com a inserção dos computadores na rotina escolar das crianças o professor ganha um aliado para tornar suas aulas mais agradáveis e prazerosas.

A sala de informática é um ambiente pedagógico em que o professor e o aluno podem exercitar aprendizado, diminuindo as dificuldades do ensino aprendizagem das crianças quanto ao desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

O uso do software Luz do Saber que utiliza a metodologia do Paulo Freire veio para auxiliar no desenvolvimento da leitura e escrita das crianças com o uso do computador. No município de Eusébio tivemos grandes avanços quanto aos índices de educação devido ao empenho dos profissionais em utilizar essa nova ferramenta como parceira da aprendizagem, sugere-se que o projeto continue a atender as crianças e que outras cidades utilizem o software para benefício da educação dos alunos e diminua ainda mais as taxas de analfabetismo no Brasil.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA Maria Elizabeth de, **Informática e formação e professores**. Vol. 2, Série de estudos, Educação a distancia, Brasília, 2000.

_____. **Informática e formação e professores**. Vol. 1, Série de estudos, Educação a distancia, Brasília, 2000.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** língua portuguesa, Ensino de primeira à quarta série. Brasília, p.43-44, 1997.

DOMIENSE, Maria do Céu de Souza, **Dislexia:** um jeito de ser e de aprender de maneira diferente, Brasília, p. 13, 2011.

GRZESIUK, Diorgenes Felipe, Monografia **O uso da informática na sala de aula como ferramenta de auxílio no processo ensino-aprendizagem** (MATTEI) p.13, 2008.

IBGE: último acesso: 12/11/2016 disponível em <http://brasilemsintese.ibge.gov.br/educacao/taxa-de-analfabetismo-das-pessoas-de-10-a-14-anos-ou-mais.html>

OLIVEIRA, T. C., Nascimento, M. D., Campos, M. O. **Manual pedagógico do Software Luz do Saber.** Fortaleza, Ceará, Brasil, 2008.

PNE(Plano Nacional da Educação), disponível em : http://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne_conhecendo_20_metas.pdf

SEDUC, Secretaria de Educação do Ceará - Manual pedagógico do alfabetizador Luz do Saber, disponível em: <http://luzdosaber.seduc.ce.gov.br/paic>

SIMONETTI Amália, **O Desafio de alfabetizar e letrar**, 2ª edição Editora Imeph, Fortaleza, 2007.