



UNIVERSIDADE FEDERAL DE RORAIMA
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
LICENCIATURA EM INFORMÁTICA



O USO DO SOFTWARE EDUCACIONAL ABC SEBRAN COMO FERRAMENTA
PEDAGÓGICA NO AUXÍLIO DA ALFABETIZAÇÃO

VALÉRIA SOUSA DA SILVA

São João da Baliza – RR
2018

VALÉRIA SOUSA DA SILVA

O USO DO SOFTWARE EDUCACIONAL ABC SEBRAN COMO FERRAMENTA
PEDAGÓGICA NO AUXÍLIO DA ALFABETIZAÇÃO

Monografia de Graduação apresentada ao Núcleo de educação à distância da Universidade Federal de Roraima como requisito para a obtenção do grau de Licenciatura em Informática.

Orientador (a)
Prof. Msc. Filipe Dwan Pereira

Universidade Federal de Roraima – UFRR
Núcleo de Educação a Distância – NeaD

São João da Baliza-RR
2018

Monografia de Graduação sob o título o uso do Software Educacional ABC SEBRAN como ferramenta pedagógica no auxílio da alfabetização apresentada por Valéria Sousa da Silva e aceita pelo Núcleo de educação a distância da Universidade Federal de Roraima, sendo aprovada por todos os membros da banca examinadora abaixo especificada:

Banca Examinadora

Prof. Msc. Filipe Dwan Pereira
Orientador(a)
Núcleo de Educação a Distância – NeaD
Universidade Federal de Roraima – UFRR

Prof. Caio Gregoratto
Núcleo de Educação a Distância – NeaD
Universidade Federal de Roraima – UFRR

Prof. Msc. Cristofe Rocha
Núcleo de Educação a Distância – NeaD
Universidade Federal de Roraima – UFRR

Boa Vista-RR, data de aprovação (por extenso).

Dedico especialmente a minha família por sempre estarem ao meu lado nos momentos difíceis e por me apoiarem sempre, e em especial ao meu marido, **Francisco Tomé** que é meu porto seguro e sempre esteve ao meu lado me ajudando a enfrentar essa longa caminhada a meus avós, **Helena e Nilson** que foram meus pais e me ensinaram os caminhos a seguir na vida.

Agradecimentos

A Deus por ter-me concedido vida, saúde e força para subir mais um degrau na construção do conhecimento.

A minha família por compartilhar todos os momentos, sempre me ajudando e torcendo pelo meu sucesso.

Aos meus professores pelo conhecimento adquirido no decorrer deste curso, em especial ao meu orientador, Prof. Msc. Filipe Dwan Pereira.

E aos meus amigos de turma pelo companheirismo.

*“Cada sonho que você deixa pra trás, é um pedaço de seu futuro que
deixa de existir”.*

Steve Jobs

O USO DO SOFTWARE EDUCACIONAL ABC SEBRAN COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO AUXÍLIO DA ALFABETIZAÇÃO

Autor: Valéria Sousa da Silva

Orientador (a): Prof. Msc. Felipe Dwan Pereira

RESUMO

A utilização de softwares educativos na alfabetização do ensino infantil promove aulas mais dinâmicas, estimula a curiosidade e a interatividade nas crianças. Neste trabalho, será utilizado o software ABC SEBRAN para auxiliar no desenvolvimento do aprendizado das crianças. Desse modo, o objetivo deste trabalho é avaliar a contribuição do uso de softwares educacionais (ABC SEBRAN) no auxílio da alfabetização dos alunos do 2º ano do ensino fundamental. Como resultado, observou-se que com a utilização do software foi possível melhorar o desempenho dos alunos nas aulas de alfabetização, facilitando a compreensão do conteúdo, estimulando a curiosidade e a concentração, possibilitando-os a ter um crescimento real no aprendizado.

Palavras-chave: Alfabetização. Interatividade. Softwares Educativos

ABSTRACT

The use of educational software in the children classes encourages more dynamic classes, stimulates curiosity and interactivity between children. In this work, the ABC SEBRAN software will be used to aid in the development of children's learning. Thus, the objective of this work is to evaluate the contribution of the use of this software to help children from the 2nd year of elementary school. As a result, it was observed that with the use of the software it was possible to improve the performance of students in literacy classes, facilitating the understanding of content, stimulating curiosity and concentration, enabling them to have a real growth in learning.

Keywords: Literacy. Interactivity. Softwares Educative

Lista de Figuras

<i>Figura 1: Software ABC Sebran</i>	17
<i>Figura 2: Software Menino Curioso.</i> <i>Figura 3: Software livre Tux Paint.</i>	19
<i>Figura 4: Site Atividades Educativas</i>	19
<i>Figura 5: Softwares Coelho Sabido.</i>	21
<i>Figura 6: Software livre Tux Paint.</i>	21
<i>Figura 7: Turma selecionada do 2º ano do ensino fundamental.</i>	22
<i>Figura 8: Os alunos que participaram do grupo Experimental.</i>	22
<i>Figura 9: Os alunos conhecendo o software ABC Sebran.</i>	23
<i>Figura 10: Atividade Aponte a Figura</i> <i>Figura 11: atividade Chuva do ABC.</i>	23
<i>Figura 12: Atividade Primeira Letra.</i> <i>Figura 13: Atividade Jogo da Memória.</i>	24
<i>Figura 14: Os alunos do grupo de Controle.</i>	25
<i>Figura 15: atividade do grupo de Controle</i> <i>Figura 16: Atividade do grupo de Controle.</i>	25
<i>Figura 17: Atividade do grupo de controle.</i> <i>Figura 18: Atividade do grupo de controle.</i> .	26

Lista de Gráficos

Gráfico 1: <i>Resultado da avaliação dos Alunos</i>	27
--	----

SUMÁRIO

1	Introdução.....	12
1.1	Contextualização do Problema	13
1.2	Objetivos.....	13
1.2.1	Objetivo Geral	13
1.2.2	Objetivos Específicos	13
1.3	Organização do Trabalho	13
2	Fundamentos Teóricos.....	14
2.1	O computador como tecnologia educacional.....	14
2.2	Relação de Aprendizagem: Professor/Aluno/Computador	15
2.3	Software educacional ABC Sebran.....	16
2.4	Os educadores nesse novo contexto educacional	17
2.5	Trabalhos Correlatos	18
3	Metodologia	21
3.1	Os experimentos com os alunos.....	22
3.1.1	Grupo experimental	22
3.1.2	Grupo de controle	25
4	Análise comparativa do grupo de controle e experimental	26
5	Considerações Finais.....	27
6	Referências	29
	APÊNDICES	31

1. INTRODUÇÃO

A discussão do presente trabalho se deu após a observação e regência do estagio supervisionado III, ao ministrar aula no 6º ano da Escola Estadual Professor Vidal da Penha Ferreira foi observado que os alunos possuíam dificuldade de ler e interpretar, dificuldade essa que foi encontrada na base das series iniciais do ensino fundamental. Dessa forma o ato de ler e de escrever é um processo cognitivo, que para seu desenvolvimento, é preciso saber como ele acontece, assim é preciso buscar alternativas, que possibilitem o aprendizado da leitura e da escrita, respeitando o tempo de cada aluno, fazendo com que ele supere a sua própria limitação (PEREIRRA, 2009, p. 02).

Neste trabalho pretende-se analisar e avaliar o uso do software ABC Sebran como ferramenta na alfabetização das crianças nas séries iniciais do ensino fundamental, uma vez que crianças e jovens são atraídos pelas tecnologias disponíveis no meio social e agora também no ambiente escolar. Desta forma os alunos podem encontrar novas formas de motivação no ensino aprendizagem, aulas mais dinâmicas que atraiam a atenção dos alunos fazendo com, que eles prestem mais a atenção nas aulas.

A tecnologia está cada vez mais ocupando espaço nas salas de aula, pois além de um meio de aprendizagem, é utilizada também como forma de interação entre professor/professor, professor/aluno e também aluno/aluno, transformando a escola em ambiente atrativo, interessante a todos. A estrutura na educação vem sendo transformada pelas tecnologias (OTTO, 2016).

O computador passou há muito tempo a ser utilizado em vários ambientes, porém a sala de aula parece ainda não ter incorporado esta tecnologia como mais uma ferramenta para auxílio à escrita, além das suas outras possibilidades e potencialidades pedagógicas. Sendo ele um recurso utilizado por muitas pessoas no seu dia a dia e que também pode ser usado nas atividades de alfabetização desenvolvidas em sala de aula (PRIMMAZ, 2015).

Ao discutir sobre o uso do computador na alfabetização é preciso levar em consideração como esta ferramenta está sendo utilizada, para que o professor realmente consiga completar suas atividades didático-pedagógicas. Neste sentido, o computador pode ser também utilizado para enriquecer ambientes de aprendizagem e auxiliar o aprendiz no processo de construção do seu conhecimento (BINOTTO e SÁ, 2014). A fase de alfabetização é extremamente importante para a criança cabe ao docente identificar em que momento o aluno não está conseguindo absorver conhecimento e buscar formas de sanar tal dificuldade sabendo que essa deficiência irá influenciar de forma direta na vida escolar do discente.

A utilização dos softwares educacionais, especialmente o ABC Sebran desperta no aluno a curiosidade e o desejo pelo estudo, sendo este um meio diferente de educar e de chamar a atenção do aprendiz. O ABC Sebran é um software gratuito desenvolvido para público infantil e está disponível para baixar em PCs em vários sites, o software é um ambiente de diversão e descobertas onde os alunos aprendem as letras, números, matemática simples e ajuda na alfabetização da criança.

Este panorama de tecnologias digitais a alfabetização, pensado como forma de aprender a ler e a escrever, consiste em promover a inclusão do sujeito em aspectos de convívio social, cognitivo, cultural, linguístico, entre outros, ocasionando mudanças na vida do sujeito de forma que este se torne alfabetizado (BINOTTO e SÁ, 2014).

1.1 Contextualização do Problema

A alfabetização é um processo crucial para o educando e determinará o sucesso escolar de uma criança. E, os resultados apresentados pelos indicadores do Ministério da educação mostram que o ensino de 1º ao 5º ano do ensino fundamental precisa ser potencializado. E, para melhorar o aprendizado dos alunos deste nível de ensino precisamos de ferramentas que auxiliem o professor na pratica de sala de aula, principalmente nas turmas de alfabetização.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Avaliar a contribuição do uso de softwares educacionais (ABC Sebran) no auxílio da alfabetização dos alunos do 2º ano do ensino fundamental.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Dinamizar o uso do laboratório de informática como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem, dando suporte aos projetos pedagógicos do ensino fundamental I;
- Apresentar os softwares como um recurso que pode e deve ser incorporado na prática educativa;
- Auxiliar os alunos a reconhecer as letras do alfabeto, construir palavras, frases e textos através do software ABC Sebran;

1.3 Organização do Trabalho

No **primeiro capítulo** é relatado à introdução do trabalho que expõe uma visão geral do que se está abordando, como definição do problema e os objetivos do trabalho.

No **segundo capítulo** descrito os aspectos teóricos destacando o pensamento e a definição de conceitos abordados, também são relatados os trabalhos correlatos que faz uma comparação com que está sendo proposto.

No **terceiro capítulo** é relatado os procedimentos metodológicos aplicados para a elaboração do trabalho, abordando: o experimento com os alunos; aplicação e análise dos instrumentos de pesquisa; e análise comparativa do grupo de controle e experimental.

No **quarto capítulo** é abordado às considerações finais do trabalho sendo descrito de forma resumida o desenvolvimento, as principais vantagens do trabalho e perspectivas para o desenvolvimento de trabalhos futuros.

2 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Para compreender o tema tratado, será apresentado o fundamento teórico de estudos, por meio de três tópicos relacionados em: 2.1 O computador como tecnologia educacional, 2.2 Relação de aprendizagem: professor/aluno/computador, 2.3 Softwares educacionais na alfabetização, 2.4 Os educadores nesse novo contexto educacional, e 2.5 Trabalhos correlatos.

2.1 O computador como tecnologia educacional

Os recursos tecnológicos usados na educação devem percorrer em busca de aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. O uso das tecnologias digitais possibilita a transformação dos velhos paradigmas de educação, oportunizando atividades pedagógicas inovadoras. O computador tem que ser visto como uma ferramenta de ensino e deve ser o facilitador da aprendizagem, buscando encantar o aluno para as novas descobertas.

A utilização do computador enquanto instrumento tecnológico na educação está sempre associado a milagres ou a revoluções. Mas na verdade o computador, por si só, não é um agente de mudanças, mas se para o professor, ensinar é transmitir conhecimento, é fixar regras, então o computador, com todos os seus recursos será apenas uma versão moderna da máquina de ensinar. Desta forma, softwares educativos, poderão transmitir informações de forma muito mais atrativa, onde farão exercícios de fixação de conteúdos com um controle preciso sobre a quantidade de erros de cada aluno (DINIZ, 2001, p. 57).

Muitos creem que não é suficiente computadores e softwares na escola: é necessário algo mais, bem mais, para que o ensino digital se democratize e seja um produto acessível de todos e para todos. Também não é só levar acesso e ensinar a navegar na internet, é ensinar a utilizá-la a favor da educação. O que se vê hoje são alguns educadores com dificuldades, com medo e com pouco conhecimento digital. É preciso levar o computador para dentro da realidade dos

alunos e fazer dele uma arte que produza conhecimentos e traga soluções (SCHMITT, 2009, p.05).

O computador inserido em sala de aula deve servir como uma ferramenta inovadora, que pode efetivamente contribuir para um avanço qualitativo no processo de ensino aprendizagem. O computador pode constituir-se como um recurso que vai além do quadro e dos livros didáticos, dada sua grande disponibilidade atual. E cabe ao educador analisar criteriosamente os recursos da informática que pretende utilizar em suas aulas, verificando seus aspectos técnicos e sua pertinência pedagógica, ou seja, sua funcionalidade dentro dos conteúdos inicialmente previstos (PEREIRA, 2009, p. 05).

Por meio do uso do computador o professor pode explorar muitos meios de tecnologias, dessa forma se torna possível à aquisição e ampliação de conhecimentos, com a criação de ambientes de aprendizagem e facilitação do processo do desenvolvimento intelectual do aluno dentro de fora da sala de aula. O professor tem a seu dispor uma série de ferramentas que podem ser utilizadas através de um computador, assim podendo acrescentar sua ação pedagógica (OTTO, 2016, p 11).

Ensinar é gerenciar a seleção e organização da informação para transformá-la em conhecimento e sabedoria, o professor deve encará-las como um meio de poder facilitar adventos educacionais, como a pesquisa, o intercâmbio de professores com professores, de alunos com alunos, de professores com alunos (MORAN, 2001 apud SCHMITT, 2009, p.05).

2.2 Relação de Aprendizagem: Professor/Aluno/Computador

Hoje muitos sabem que a utilização das tecnologias associadas à construção de conhecimentos com novas formas de comunicação e linguagem, amplia e significa o espaço escolar, tornando-o mais agradável, motivacional, buscando interesse e eficiência pelos alunos e professores (OTTO, 2016, p. 11).

Desde que o computador passou a fazer parte da lista de ferramentas de que os professores dispõem para enriquecerem suas aulas e torná-las mais eficientes, uma série de pesquisas começou a ser feita tendo como foco principal o computador e seus artifícios que fazem da aula de aula um verdadeiro passeio em busca de novas informações, sejam elas de que campos forem. Além disso, o computador e seus periféricos alteraram comportamentos de professores e alunos, o que tem acarretado em uma gama de pesquisas que visam nortear professores, produtores de materiais e até alunos na melhor convivência com a máquina no processo de ensino aprendizagem (SALES, 2004, p. 01).

Ensinar não é apenas transmitir conteúdos e aprender não é apenas memorizá-los. O ser humano não aprende sozinho. O processo de aprendizagem sempre supõe a relação de uma pessoa (o aprendiz) com outra que ensina (o professor); aprender é aprender com alguém, que será colocada numa determinada posição de suposto saber (DINIZ, 2001, p. 60).

Quando o uso das máquinas de ensinar vislumbrava um ensino mais eficaz e livre das fraquezas humanas inerentes aos professores. Hoje, se sabe que, apesar das diversas potencialidades da multimídia e das incessantes pesquisas em busca da interação entre homem e máquina através da Inteligência Artificial, a função do professor no ensino de línguas se mantém devido aos diferentes papéis que o próprio computador pode desempenhar (SALES, 2004, p. 01).

O professor precisa acompanhar a está evolução, sem se preocupar se vai perder seu espaço, pelo contrário, seu papel se amplia se torna mais rico e interessante, uma vez que terá o auxílio dessa poderosa ferramenta de ensino. O computador na educação possibilita mudanças no processo ensino-aprendizagem, na organização do trabalho na escola e no próprio sistema educacional, levando o aluno a construir o conhecimento orientado pelo professor e oportunizando o questionamento, a busca de soluções exercitando a criatividade, recurso potencializador de ação pedagógica (DINIZ, 2001, p. 60).

É um desafio para os professores, mais do que utilizar os recursos tecnológicos é traçar os princípios que privilegiam a construção de conhecimentos, o aprendizado significativo, interdisciplinar e integrador. A escola precisa deixar de ser apenas transmissora de informação e intensificar a aprendizagem de fato. O objetivo é a busca da informação significativa, da pesquisa, o desenvolvimento de projetos e não transmissora de conteúdos específicos (OTTO, 2016, p. 11).

2.3 Software educacional ABC Sebran

Segundo Pereira (2009) o uso de softwares educativos em alfabetização tem se mostrado como eficazes na apropriação da leitura e escrita. Os softwares voltados a alunos que estão em processo de aquisição da leitura e escrita pode se tornar uma ferramenta espetacular neste processo e o ABC Sebran foi criado exatamente para auxiliar as crianças na alfabetização de forma lúdica e muito atrativa.

De acordo com o site Aplicativos Educacionais o software ABC Sebran é desenvolvido para o público infantil, o ambiente é colorido, tem músicas agradáveis e ensina as letras, números, matemática simples e ajuda na alfabetização da criança. Referente à alfabetização, o Sebran auxilia no conhecimento das palavras, ele possui o “escolha a figura”

onde a criança precisa ler e clicar na imagem correspondente. Também tem a forca, com um banco de dados com muitas palavras. A chuva de letras ajuda a criança a encontrar as letras no teclado, assim ela já se familiariza com a digitação. O programa está em várias línguas, então nos exercícios de alfabetização, você pode usar também para o Inglês e Espanhol, basta clicar em “About Sebran” e selecionar o idioma.



Figura 1: Software ABC Sebran

O ABC Sebran é gratuito e roda em qualquer PC com Windows XP ou Windows 7.

2.4 Os educadores nesse novo contexto educacional

Hoje com o mundo ligado as tecnologias, o professor tem um papel muito importante quando se utiliza das tecnologias na sala de aula, pois ele deve ter a responsabilidade de motivar e manter a atenção de todos no conteúdo discutido, pesquisado. É preciso aprender a utilizar a tecnologia para depois conseguir auxiliar o aluno com dificuldade e até mesmo exigir resultados (OTTO, 2016, p.12).

Para que o computador seja uma ferramenta que auxilie o professor a promover aprendizagem, autonomia, criticidade e criatividade do aluno. É necessário que o professor assuma o papel de mediador da interação entre aluno, conhecimento e computador, o que supõe formação para o exercício deste papel (BINOTTO e SÁ, 2014, p. 319).

A utilização das ferramentas tecnológicas está cada vez mais comum nas vidas das pessoas. Assim, o professor também deve buscar novas formas de aprender e ensinar. Para isso, o professor deve considerar sua formação contínua no desenvolvimento de habilidades e competências para lidar com as tecnologias, atentando-se para seus objetivos pedagógicos e curriculares (GALVÃO, 2016, p. 01).

As ferramentas tecnológicas, em especial os computadores devem auxiliar o professor em sua prática educativa, propiciando situações de ensino aprendizagem mais criativas e diversificadas. Esses recursos devem ajudar na superação das dificuldades encontradas na busca do conhecimento, desenvolvendo a autonomia e a capacidade de reflexão dos alunos (MOURA e ZEN, 2011, p. 4).

O professor deve se atualizar permanentemente, não apenas na sua área, mas também precisa buscar informações de diferentes saberes. Saber somente sobre a sua área de atuação não é mais suficiente para atender as necessidades dos alunos, isso não significa que ele precise saber tudo, mas sim, saber o que o aluno quer conhecer.

A postura do professor frente aos alunos e tecnologias deve ser respeitada, de forma organizada e com limites, os alunos devem prestar atenção, para conseguirem realizar as tarefas de forma correta e buscando ampliar os conhecimentos, ou aplicar esses conhecimentos fazendo uso das tecnologias (OTTO, 2016, p.12).

Com a utilização de novas tecnologias da comunicação em sala de aula mostra-se aos professores como uma grande possibilidade de ganho no processo de ensino-aprendizagem, mas é necessária uma mudança de estratégia pedagógica. Nestes novos tempos a educação exigirão novos professores, preparados para novas ideias e para criação de conhecimento, de forma a ser transformadores. Com o apoio das TIC em suas aulas, a possibilidade de traçar metas e atingir marcos educacional torna-se cada vez mais realista. Mudar o paradigma de aula tradicional a que os professores estão acostumados não parece tarefa fácil, mas necessária e gratificante (Galvão, 2016, p. 01).

As mudanças que ocorrem constantemente na sociedade moderna por causa das tecnologias modificam a forma de educar, mas não substituem os educadores. Eles deixam de serem detentores do saber para serem os mediadores, auxiliando o educando na construção do conhecimento (MOURA e ZEN, 2011, p. 5).

2.5 Trabalhos Correlatos

Nesta seção serão apresentados trabalhos existentes na literatura que façam a base para o desenvolvimento deste trabalho, com ênfase nos softwares educacionais utilizados como ferramentas na alfabetização de crianças.

SOFTWARES EDUCATIVOS: Uma Proposta de Recurso Pedagógico para o Trabalho de Reforço das Habilidades de Leitura e Escrita com Alunos dos Anos Iniciais.

Pereira (2009) desenvolveu seu trabalho com objetivo principal de integrar os softwares educativos como forma de potencializar a conquista de habilidades referentes à leitura e a escrita de alunos que se estão em processo de alfabetização. Este estudo trata de uma investigação a respeito do uso de softwares educativos e se estes contribuem na aprendizagem de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. A análise transcorrerá em uma escola do interior da rede pública de ensino da cidade de Venâncio Aires, rede esta que tem disponíveis equipamentos na área tecnológica educacional. Para alcançar os objetivos desta pesquisa, serão realizados encontros semanais no laboratório de informática com os alunos da classe do 2º ano, utilizando softwares educativos no laboratório de informática, foram selecionados alguns softwares educativos, tais como: Menino Curioso, Tux Paint e atividades do site Atividades Educativas, ambos voltados para o processo de alfabetização.



Figura 2: Software Menino Curioso.

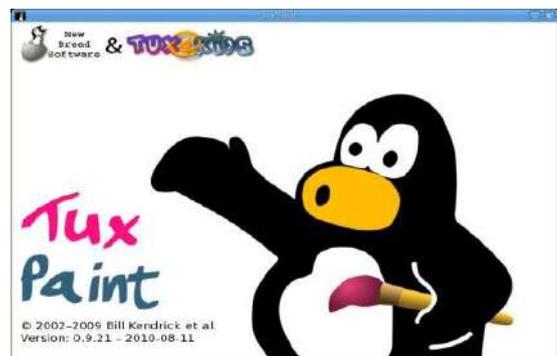


Figura 3: Software livre Tux Paint.



Figura 4: Site Atividades Educativas

Utilização de softwares educacionais nos processos de alfabetização, de ensino e aprendizagem com uma visão psicopedagógica.

A autora Bernardi (2010) desenvolveu sua pesquisa relacionada à utilização dos softwares educativos no processo de alfabetização, em uma escola de rede municipal de ensino de Getúlio Vargas-RS. A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Pedro Herrerias, com duas turmas de 1ª série do Ensino Fundamental. O objetivo deste artigo é apresentar um recurso que pode auxiliar o professor no seu trabalho, permitindo o uso correto do computador e dos softwares educacionais. Utilizar os softwares educacionais como uma atividade lúdica, sem um fim pedagógico bem planejado, exaustivamente testado, e realizado por pessoa não habilitada para sua utilização, é apenas, proporcionar mais um “brinquedo” para as crianças. É certo também, afirmar que elas aprenderão, com ou sem a presença do professor, a utilizar o computador, a desvendar os segredos do “jogo”. Mas somente o professor habilitado, comprometido e capacitado, com um planejamento de trabalho realizado com a participação de toda rede escolar e uma continuidade de trabalho nas séries seguintes a da alfabetização é que tornarão o uso do computador e de seus recursos uma ferramenta útil e eficaz para a aprendizagem escolar.

Os Softwares Educativos e a construção de habilidades cognitivas na pré-escola.

Lisboa (2013) realizou seu trabalho com o objetivo de descrever como utilizaram as tecnologias digitais, especificamente softwares educacionais, como ferramentas mediadoras na aquisição de habilidades cognitivas que são a base para a alfabetização inicial de crianças em idade pré-escolar. Foi coletado, dados de uma experiência observacional ocorrida no ano 2010, a experiência apresentada foi realizada no CEI Professor Millo Carli Mantovani, Centro de Educação Infantil vinculado à Secretaria Municipal de Educação de Poços de Caldas-MG. Na ocasião, as crianças eram levadas ao laboratório de informática uma vez por semana durante quarenta minutos. Esse tempo era destinado ao desenvolvimento de atividades com softwares educacionais. As atividades variavam em função da classificação do software que era utilizado e também do objetivo didático proposto pela educadora. Na primeira fase da experiência, foram utilizados os softwares da coleção Coelho Sabido. Na segunda fase de experiência, foi utilizado o software livre Tux Paint.



Figura 5: Softwares Coelho Sabido.

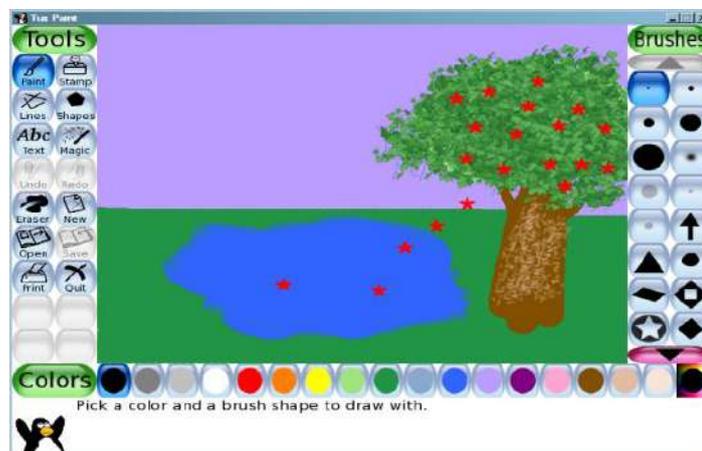


Figura 6: Software livre Tux Paint.

3. METODOLOGIA

O procedimento utilizado na pesquisa foi uma análise qualitativa. Para a aplicação do projeto foi realizado dois procedimentos com dois grupos em processo de alfabetização. O primeiro grupo foi o grupo experimental, o qual foi empregado o software ABC Sebran. O segundo, o grupo de controle no qual foram conduzidas as aulas de modo tradicional sem o uso do software. Foram trabalhadas as mesmas atividades de alfabetização, com os mesmos conteúdos nos dois grupos, mudando apenas os instrumentos pedagógicos utilizados (nesse caso o ABC Sebran) para que se tenha um estudo de comparação nos dois casos. Foi verificado se existe uma diferença de aprendizado das crianças, e foi analisado se o software utilizado pode contribuir como ferramenta ao conteúdo no ensino aprendizagem.

A turma a ser trabalhada é o 2º ano “A” matutino, que possui 24 alunos com uma faixa etária de idade entre 6 e 7 anos. O experimento com o software será aplicado na metade da

turma com apenas 12 alunos, dessa forma se terá dois grupo. Em ambos os grupos (experimental e controle) serão abordados os conteúdos de identificação das letras e palavras, associação das palavras a objetos, a fim de que ao final seja aplicada a mesma avaliação para verificar a eficácia do desenvolvimento dos alunos com e sem a aplicação do ABC Sebran. A Figura 7, apresenta a turma avaliada neste trabalho.



Figura 7: Turma selecionada do 2º ano do ensino fundamental.

3.1 Os experimentos com os alunos

3.1.1 Grupo experimental



Figura 8: Os alunos que participaram do grupo Experimental.

Os alunos presentes na Figura 9 foram selecionados para formar o grupo experimental por apresentarem mais dificuldade segundo o professor daquela turma. Quatro desses alunos eram repetentes e apresentavam muita dificuldade em identificar as letras do alfabeto e formar palavras. Além disso, segundo os professores esses alunos não conseguiam atingir notas superiores a média 7,5 nas avaliações, que é a média da turma. Esses alunos tiveram aulas no laboratório de informática, sendo três aulas por semana durante três semanas. Todas as aulas

tinham duração de uma hora. Os alunos utilizaram o software ABC Sebran para auxiliá-los no aprendizado e melhor compreensão do conteúdo trabalhado. O laboratório de informática da escola estava em manutenção. Assim só foi possível utilizar quatro computadores, pois os outros estavam com problemas.



Figura 9: Os alunos conhecendo o software ABC Sebran.

Na primeira aula no laboratório de informática os alunos se mostraram muito empolgados porque iam utilizar os computadores. A maioria dos alunos não tinham familiares com computadores. Apesar desse fato, todos os alunos envolvidos no grupo experimental conseguiram utilizar o software ABC Sebran. Foi explicado aos alunos as funcionalidades do software e a finalidade de cada atividade disponível nele.

Os alunos realizaram atividades sobre identificação das letras, completar as letras que estavam faltando, encontrar e associar os objetos referentes às palavras destacadas e também puderam jogar o jogo da memória disponível no software. Essas atividades estão nas Figuras 10, 11, 12 e 13 a seguir:



Figura 10: Atividade Aponte a Figura

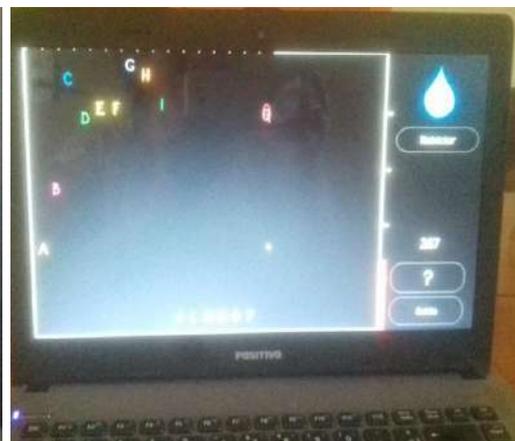


Figura 11: atividade Chuva do ABC.



Figura 12: Atividade Primeira Letra.



Figura 13: Atividade Jogo da Memória.

Foram observados durante as aulas com o grupo experimental que os alunos se sentiram muito entusiasmados, e durante o processo de aprendizagem com o software eles paulatinamente ficava mais à vontade com o computador, o que também é importante para o currículo deles. Além disso, a partir da segunda semana de aula, eles apresentavam menos dúvidas sobre a realização das atividades realizadas. A partir das imagens e do ambiente lúdico do software, os alunos conseguiram aprender o conteúdo de forma visivelmente motivadora.

Nota-se que a utilização dos recursos disponíveis nos laboratórios de informática propicia auxílio na aprendizagem dos alunos e é importante que a escola não subutilize tais recursos públicos e acompanhe avanços tecnológicos aplicados na educação da melhor forma possível. Segundo Moura e Zen (2011), quando as ferramentas tecnológicas são bem utilizadas no contexto escolar, tornam-se ferramentas essenciais no processo de ensino aprendizagem, proporcionando habilidades e competências necessárias para a carreira acadêmica e profissional do discente.

3.1.2 Grupo de controle



Figura 14: Os alunos do grupo de Controle.

No grupo apresentado na Figura 14 os alunos foram selecionados por não terem tanta dificuldade em aprender, e segundo o professor da disciplina conseguiam acompanhar o conteúdo do 2º ano, obtendo em geral uma média acima de 8,0 nas avaliações.

As aulas foram realizadas normalmente em sua sala utilizando o mesmo conteúdo do grupo de experimento e com as mesmas atividades propostas só que impressas. Durante o mesmo período de três semanas os alunos fizeram atividades com o mesmo conteúdo abordado a do grupo experimental, fizeram atividades sobre identificação das letras, completar as sílabas e letras que estavam faltando, encontrar e associar os objetos referentes às palavras destacadas e também puderam jogar o jogo da memória. De acordo com as Figuras 15, 16, 17 e 18 a seguir:

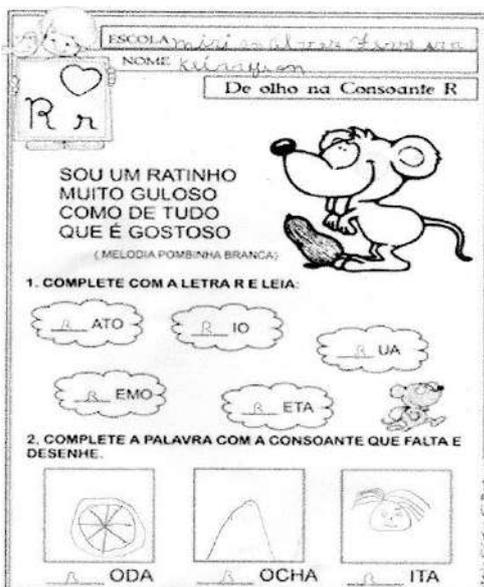


Figura 15: atividade do grupo de Controle.



Figura 16: Atividade do grupo de Controle.

1) COMPLETE AS PALAVRAS COM UMA DAS SÍLABAS BI, BA, BO, BU E, DEPOIS, ESCREVA-AS ABAIXO.

2) LEIA AS PALAVRAS E CIRCULE AS SÍLABAS BE, BA, BI, BO, BU.

ABACATE	BEBIDA	BÁLEIA	BOLA
BIGODE	BOTINA	BEBÉ	BOTO
BULE	CABIDE	BELEZA	BANANA

3) SIGA AS SETAS E FORME PALAVRAS.

Figura 17: Atividade do grupo de controle.

FIQUE ESPERTO

2. Complete com as vogais faltosas.

Figura 18: Atividade do grupo de controle.

4. ANÁLISE COMPARATIVA DO GRUPO DE CONTROLE E EXPERIMENTAL

Durante a aplicação do software ABC Sebran pode-se analisar o desenvolvimento dos dois grupos (controle e experimental), e observar os principais erros nas atividades realizadas. O grupo experimental teve um crescimento visível, nas atividades como: *completar as letras que estavam faltando*, foi uma das que ocorreram menos erros em sua realização, os alunos não se confundiam tanto com as letras como era no início. No grupo de controle os erros mais frequentes eram nas atividades de *identificação das palavras*, os alunos tinham algumas dúvidas e acabavam errando, mas isso era algo que não aconteciam com tanta frequência.

Em análise aos dados coletos através da avaliação realizada com os grupos de controle e experimental pode-se perceber um crescimento significativo no aprendizado dos alunos com a utilização do software ABC Sebran, podendo ser verificado no gráfico abaixo:



Gráfico 1: Resultado da avaliação dos Alunos.

Após o experimento com o uso do software os alunos do grupo experimental desenvolveu o aprendizado chegando a uma média de 8,1, algo que antes não conseguiam alcançar. Esse desenvolvimento mostrou que é possível aprender com as tecnologias que estão disponíveis ao alcance de todos.

Os alunos do experimento chegaram a uma média considerada muito boa pelo professor responsável da turma e pela coordenação da escola, apesar do curto tempo de aplicação do software os alunos apresentaram um desenvolvimento considerável e que poderiam chegar muito mais longe se tivesse mais tempo. O software ABC Sebran atraiu a atenção dos alunos, as imagens e o conteúdo lúdico das atividades faziam com que, os alunos se concentrassem no que era pra se fazer, aprendiam sem perceber que estavam estudando, para eles eram como uma diversão que deu resultados importantíssimos no aprendizado de cada aluno.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de software educativo já é uma realidade no processo ensino aprendizagem, mas para isso, os atores envolvidos no contexto educacional precisam ter consciência da grande importância que tem a inclusão desses recursos tecnológicos na aprendizagem dos alunos, precisam traçar métodos e estratégias diferenciadas para motivar o aluno quanto à aprendizagem. Desse modo, neste trabalho, foi debatido de que forma um software de alfabetização infantil pode auxiliar no contexto escolar, além de adaptar um

método apropriado para o reforço na educação de crianças em fase de alfabetização ao meio digital.

O software ABC Sebran foi utilizado como uma ferramenta complementar na alfabetização dos alunos do ensino infantil, auxiliando no método tradicional de ensino e aproveitando das tecnologias disponíveis no mundo e agora também nas escolas. Com este software foi possível verificar a contribuição no ensino aprendizagem dos alunos do grupo experimental, onde os alunos que não conseguiam alcançar uma média de 7,5 chegaram a alcançar uma média de 8,1, mostrando que, quando bem trabalhado essas ferramentas tecnológicas podem ser essenciais no desenvolvimento e crescimento educacional.

A grande maioria das escolas possuem laboratórios de informática, que são resultado de programas implantados nas escolas, Esses laboratórios que são muitas vezes subutilizados (se tiver uma citação, pode colocar aqui) muitas vezes por não existirem projetos dentro da escola para a formação do aluno e capacitação do professor.

Este trabalho foi baseado em outras obras publicadas na literatura utilizando como instrumento de estudo os softwares educacionais. E o método proposto com a utilização do Software ABC Sebran também pode ser a base para outros trabalhos a serem desenvolvidos nas escolas.

6. REFERÊNCIAS

BINOTTO, Claudia. SÁ, Ricardo Antunes de. **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. Disponível em: <<http://periodicos.uesb.br/index.php/praxis/article/viewFile/4551/4350>>. Acesso em: 15 set. 2018.

SCHMITT, Aline Conceição. **Tecnologias Educacionais: sua relação com os educadores dos anos iniciais.** Disponível em: <https://usj.edu.br/wp-content/uploads/2015/08/TCC.CORRIG.ALINE_USJ_2009.01.pdf>. Acesso em: 15 set. 2018.

SITE APLICATIVOS EDUCATIVOS. **ABC Sebran.** Disponível em: <<http://aplicativoseducativos.com.br/?s=ABC+sebran>>. Acesso em: 10 set. 2018.

DINIZ, Sirley Nogueira de Faria. **O uso das novas tecnologias em sala de aula.** Florianópolis – SC, 2001. Disponível em: <http://www.pucrs.br/ciencias/viali/doutorado/ptic/aulas/aula_2/187071.pdf>. Acesso em: 17 set. 2018.

SALES, João Tobias Lima. **Alunos, Professor e Computador, o que une esse trio?.** Revista Virtual de Estudos da Linguagem – ReVEL. V. 2, n. 2, março de 2004. ISSN 1678-8931. Disponível em: <http://www.revel.inf.br/files/artigos/revel_2_alunos_professor_e_computador_o_que_une_esse_trio.pdf>. Acesso em: 17 set. 2018.

OTTO, Patrícia Aparecida. **A Importância Do Uso Das Tecnologias Nas Salas De Aula Nas Series Iniciais Do Ensino Fundamental I.** Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/168858/TCC_otto.pdf?sequence=1>. Acesso em: 17 set. 2018.

GALVÃO, Andréa Studart Correa. **A atualização do professor diante das novas tecnologias.** Site Campo Grande News – artigos, 2016. Disponível em: <<https://www.campograndenews.com.br/artigos/a-atualizacao-do-professor-diante-das-novas-tecnologias>>. Acesso em: 18 set. 2018.

PEREIRA, Lisandra Locatelli. **Softwares Educativos: Uma Proposta de Recurso Pedagógico para o Trabalho de Reforço das Habilidades de Leitura e Escrita com Alunos dos Anos Iniciais.** CINTED-UFRGS, Novas Tecnologias na Educação - V. 7 N° 3, dezembro, 2009. Disponível em: <
<http://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13587/8556>..>. Acesso em: 25 set. 2018.

LISBOA, Patrícia. **Os softwares educativos e a construção de habilidades cognitivas na pré-escola.** UFJF-2010. Disponível em: <
<http://www.ufjf.br/praticasdelinguagem/files/2013/07/13-22-OS-SOFTWARES-EDUCATIVOS-E-A-CONSTRU%C3%87%C3%83O-DE-HABILIDADES-COGNITIVAS-NA-PR%C3%89-ESCOLA.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2018.

MOURA, Edinara Alves de. ZEN, Eliana. **A utilização de Softwares nos anos iniciais da Escola Municipal de Ensino Fundamental Major Tancredo Penna de Moraes.** 2011. Disponível em: <
https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/2741/Moura_Edinara_Alves_de.pdf?sequence=1>. Acesso em: 17 out. 2018.

LDB – Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional. **DOS PRINCÍPIOS E FINS DA EDUCAÇÃO NACIONAL.** Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, 13ª edição – edições câmara, Brasília, 2016. Disponível em: <
bd.camara.gov.br/bd/bitstream/handle/bdcamara/19339/ldb_13ed.pdf?sequence=46
 >. Acesso em: 28 out. 2018.

APÊNDICES

APÊNDICE A: Avaliação do Aluno.

Avaliação Dos Alunos

Escola Municipal Mirian Alves Ferreira

1) Marque com um X a resposta certa:

 <input type="checkbox"/> BOLA <input type="checkbox"/> PETECA <input type="checkbox"/> BONECA <input type="checkbox"/> PIÃO	<input type="checkbox"/> FOCA <input type="checkbox"/> TOCA <input type="checkbox"/> BOCA <input type="checkbox"/> BOTA
 <input type="checkbox"/> AVE <input type="checkbox"/> ARMÁRIO <input type="checkbox"/> ÁRVORE <input type="checkbox"/> ARGOLA	<input type="checkbox"/> CANECA <input type="checkbox"/> BONECA <input type="checkbox"/> PETECA <input type="checkbox"/> PANELA

2) Marque todas as palavras iniciam com letra maiúscula:

- Brasil – bola – cidade – Maria.
 Carolina – faca – lata – pato.
 Davi – Brasil – Ana – Minas Gerais.
 elefante – foca – sapo – tatu.

3) Escreva as palavras correspondentes ao desenho:



4) Leia as palavras e ligue cada uma ao seu desenho.



PATINHO



CARACOL



BALEIA



PORQUINHO