
Desenvolvimento de *Software* Para Alfabetização de Adultos Baseado em Princípios Freirianos.

Marcos Carvalho¹, Márcia Campos², Thiago Chagas², Marcos D. R. Nascimento³.

¹ Universidade de Brasília (UNB) –Brasília - Brasil

² Universidade Federal do Ceará (UFC) – Fortaleza – CE – Brasil

³ Universidade Estadual do Ceará (UECE) / Centro Federal de Educação Tecnológica (CEFET-CE)- Fortaleza - Ceará – Brasil

marciaocc@yahoo.com.br, thiagochagas@yahoo.com.br,
marcos@virtual.ufc.br, marco@cic.unb.br

Abstract. *The article discusses the potential uses of information technology education in literacy and digital inclusion (ID) of young and adult illiterates. Therefore, the authors present and analyze a free software authorship itself. Adopts the pedagogy of Paulo Freire as a theoretical and methodological as well as the contributions of, and Ferreiro Ana Emilia Teberoski about the process of acquiring the linguistic code. This software allows teachers to create and develop their own lessons. The software is divided into two modules: the first is composed of 10 activities of ID that aims to work using mouse and keyboard. The second, in turn, contains 17 classes with 170 activities geared to literacy. We strive to provide teachers a tool capable of minimizing the framework of 11.1 million illiterates in Brazil.*

Resumo. *O artigo discute as possibilidades de utilização da informática educativa na alfabetização e inclusão digital (ID) de jovens e adultos analfabetos. Para tanto, os autores apresentam e analisam um software livre de autoria própria. Adota a pedagogia de Paulo Freire como referencial teórico-metodológico, assim como as contribuições de Emilia Ferreiro e Ana Teberoski acerca do processo de aquisição do código linguístico. Este software possibilita aos docentes criar e desenvolver suas próprias aulas. O software é dividido em dois módulos: o primeiro é composto por 10 atividades de ID que visa trabalhar o uso de mouse e do teclado. O segundo, por sua vez, contém 17 aulas com 170 atividades voltadas à alfabetização. Buscamos disponibilizar aos professores um instrumento capaz de minimizar o quadro de 11.1 milhões de analfabetos no Brasil.*

1.Introdução

A alfabetização e a inclusão digital são ferramentas cruciais para qualquer criança, jovem ou adulto adquirir habilidades essenciais para vencer os desafios do mundo atual. Representa, ainda, um passo indispensável para efetiva participação numa sociedade do conhecimento marcada pela informatização e globalização.

Com o objetivo de compreender e erradicar o analfabetismo, a UNESCO criou o programa LIFE (Literacy Initiative For Empowerment). Este programa centraliza seus esforços em dois grupos de países: no primeiro, encontram-se aqueles que possuem mais da metade de sua população nesta situação; o segundo é composto pelos que possuem mais de 10 milhões de analfabetos. (UNESCO, 2006).

Nosso país figura no segundo grupo, uma vez que possui 11,1 milhões de pessoas nesta situação. Com relação aos demais países da América Latina, o Brasil ficou situado em 20º lugar, estando a frente apenas da Jamaica, Bolívia, República Dominicana, El Salvador,

Honduras, Guatemala, Nicaragua e Haiti. Esses números referem-se à população acima de 15 anos de idade, nas camadas mais pobre, idosa, de cor preta e parda, localizada nas áreas de menor desenvolvimento humano no país. (IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2007)

Com a finalidade de fornecer uma ferramenta que facilite iniciativas voltadas a amenizar este quadro, desenvolvemos um *software* voltado para este público. Nosso objetivo principal é oferecer recursos que contribuam para o processo de alfabetização de jovens e adultos, bem como sua inserção na cultura digital. Destarte, ao mesmo tempo em que vão adquirindo competências mínimas para se inserir na sociedade letrada, vão tendo acesso às tecnologias digitais que possibilitam a iniciação de sua inclusão no mundo da informação. Para tanto, adota a proposta político-pedagógica de Paulo Freire e as contribuições de Emilia Ferreiro e Ana Teberoski como referenciais teórico-metodológicos para o desenvolvimento de suas atividades. Essa perspectiva de fundamentação do processo ensino-aprendizagem toma a realidade econômica, social e cultural do grupo com o qual se irá trabalhar como eixo norteador e fomentador do processo pedagógico, assim como a noção de que a apropriação do código lingüístico por parte dos alunos ocorre através de etapas marcadas por avanços e recuos¹.

Foram desenvolvidos e concluídos até o presente momento 10 atividades de inclusão digital e 15 de alfabetização, que representam dois módulos dos 04 que formaram a versão final do *Software Luz do Saber*. Foram montadas 17 aulas com 150 atividades baseadas no método de Paulo Freire. A elaboração destas atividades contou com a ajuda de educadores de 7 estados do Brasil que pesquisaram em suas respectivas localidades as 17 palavras geradoras mais utilizadas. Para a consecução desse objetivo, nortearam suas ações a partir das orientações freireanas de conhecimento do universo vocabular dos educandos.

Desenvolvemos um *software* livre. Livre não somente no código fonte que o estrutura, e que possibilita a outros desenvolvedores fazer modificações e ampliá-lo no futuro, mas livre também na possibilidade de cada educador poder moldar e adaptar suas atividades, incluir novos textos, imagens, vídeos e animações de acordo com sua realidade ou com o que lhe for mais conveniente. A influência de Paulo Freire é marcante, pois é possível, de acordo com o universo vocabular do discente, implementar atividades que expressam sua realidade econômica, política e cultural.

2. Fundamentação pedagógica do *software*

Paulo Freire ainda na década de 60, alfabetizava adultos em 40 horas, sem cartilha. No ano de 1962, no Rio Grande do Norte e Recife surgiram as campanhas “De Pé no Chão Também se Aprende a Ler” e “Movimento de Cultura Popular”, que instalava as “praças de cultura” e os “círculos de cultura”.

Freire propôs um método analítico de alfabetizar, no qual partia das palavras que eram segmentadas em unidades silábicas. Porém, tal metodologia de apropriação do sistema alfabético não era a parte inovadora do seu método e já era bastante utilizada pelas cartilhas da época.

A inovação de Paulo Freire vem dos seus pressupostos filosóficos acerca da educação e do impacto que isto trouxe para a estruturação de sua metodologia. Segundo

¹ Emilia Ferreiro e Ana Teberosky observaram que o processo de aquisição da língua escrita passa, grosso modo, por quatro momentos inter-dependentes, a saber: (i) pré-silábico; (ii) silábico; (iii) silábico-alfabético; (iv) alfabético. Na medida em que fomos apresentando os jogos e atividades deste *software*, iremos caracterizando cada uma dessas fases.

Freire (1981:47), para ser um ato de conhecimento o processo de alfabetização de adultos demanda, entre educadores e educandos, uma relação de autêntico diálogo.

A frase acima tem uma repercussão muito grande no ato educativo. O educador é uma figura que possui autoridade para conduzir o processo educativo, porém deve ter cuidado para não exercer nem o autoritarismo, nem a imposição arbitrária. Ele deve basear sua prática numa relação dialógica, para procurar entender como pensam e como vivem seus educandos. A partir dessa escuta, condição *sine qua non* para o ato educativo, é que o educador pode contribuir para que o educando amplie sua visão de mundo e faça uma releitura reflexiva da realidade que o circunda(FREIRE, 2003).

Freire (1981, p. 47) diz que não é possível linguagem sem pensamento e linguagem-pensamento sem o mundo a que se refere, a palavra humana é mais que um mero vocábulo – é palavração. Por isso o ponto de partida para o ensino da leitura e da escrita não deve ser o uso de palavras, sentenças ou textos desprovidos de significados tais como a tão conhecida frase - Eva viu a uva. Deve ser um ato refletido a partir do mundo do educando, um mundo povoado de palavras, cujo significado constitui-se na prática subjetiva das comunidades.

Revela-se pouco produtivo iniciar um programa de educação, em especial de alfabetização de jovens e adultos, sem o conhecimento da realidade social da comunidade em foco. De fato, muitas propostas pedagógicas falham porque seus realizadores partem de uma visão pessoal da realidade, ou seja, não levam em conta, num mínimo instante, “os homens em situação a quem se dirige seu programa, a não ser como puras incidências de sua ação.” (FREIRE, 1987, p. 84). Por isso, ao iniciar o processo de alfabetização, devem-se buscar os temas socialmente e existencialmente significativos para os(as) alunos(as). Pois, quanto melhor o educador conhece seus alunos (sua linguagem, realidade social, necessidades, crenças religiosas, medos, interesses e aspirações) melhores serão suas condições de realizar um bom trabalho pedagógico. Este é um conhecimento que se constrói previamente, ou seja, antes mesmo de iniciar o processo ensino-aprendizagem, assim como ao longo do período das aulas, à medida que nelas os(as) alunos(as) tenham oportunidades de falar de suas vidas, seus gostos, interesses etc.

Nesta perspectiva, o mundo do educando é valorizado. O processo de alfabetização é um ato político que tem por finalidade despertar a consciência, um esforço que visa a desenvolver uma leitura crítica da realidade, na qual o alfabetizando encontra-se imerso. Por isso mesmo, uma prática transformadora.

O método proposto por Paulo Freire não é simplesmente uma técnica, por conseguinte, não pode ser aplicado de modo mecânico. Necessita estar conectado com toda essa preocupação crítica, dialógica e de profundo respeito ao universo do educando. É, segundo ele, o resgate da palavra, do poder dizer-se, expressar-se, poder pensar, transcender a cultura do silêncio e da opressão (Freire,1989).

Na proposta apresentada no livro *Pedagogia do Oprimido*², os(as) educadores(as) responsáveis pela condução do processo pedagógico partem do universo vocabular da comunidade com que se irá trabalhar, atentando, sobretudo, para as palavras e temas que são absolutamente significativas para a vida dos(as) alunos(as)³. Ressalte-se que este conhecimento deve ocorrer mediante pesquisa realizada conjuntamente com os educandos.

² Ver especialmente a segunda metade do terceiro capítulo.

³ Numa comunidade de pescadores, por exemplo, temos as palavras *peixe, mar, vela, jangada, vara, anzol, rede*, etc.

Já em “Educação como Prática da Liberdade”, tem-se uma descrição prática do Método em cinco fases inter-relacionadas:

1ª Fase: Levantamento do universo vocabular – esta fase é essencial para o trabalho, porque é o momento da pesquisa do universo vocabular dos educandos. É onde reside grande parte da originalidade do método, no qual aquelas palavras carregadas de sentimentos e emoções, integrantes do seu cotidiano, serão os temas geradores para a aprendizagem da leitura e escrita. É a primeira fase do diálogo, no qual o educador precisa estar aberto à escuta do universo do outro.

2ª Fase: Escolha das palavras selecionadas do universo vocabular pesquisado. Freire (1989) diz que segundo sua experiência, dezessete palavras geradoras são suficientes para fornecer ao aluno a estrutura do sistema alfabético. Porém, não são quaisquer palavras que devem integrar essa listagem. Elas devem ser escolhidas tendo como referência:

sua riqueza fonética; as dificuldades fonéticas da língua portuguesa, observando uma sequência gradativa dessas dificuldades; o teor pragmático da palavra, ou seja, o quanto aquela palavra está presente na realidade social, cultural, política daquelas pessoas.

3ª Fase: Criação de situações existenciais que devem ser típicas do grupo com o qual se vai trabalhar. Estas situações são discutidas no primeiro encontro do grupo. Freire acha que duas noites são suficientes para trabalhá-las. Trata-se de um conjunto de dez imagens que são apresentadas e problematizadas. O objetivo das mesmas é introduzir uma discussão que ajude aos educandos a construir o conceito de cultura como algo bem mais abrangente do que a cultura letrada.

Esse momento é muito importante, uma vez que eleva a auto-estima do aluno e o faz sentir-se importante, culto, inserido através do seu trabalho e de suas interações na construção social. As situações também abrem perspectivas para a análise de problemas locais, regionais e nacionais.

4ª Fase: Elaboração de fichas-roteiro - Têm como finalidade ajudar aos facilitadores do processo a conduzirem o trabalho. A jogarem problemas, a organizarem o modo de esclarecer determinadas questões, pontuarem outras. Porém, não deve ser nada rígido.

5ª Fase: Elaboração de fichas com a decomposição das famílias fonéticas - Nesta fase são apresentadas as palavras geradoras em slides, cartazes, transparências. Depois que a palavra é apresentada, é separada por sílabas a serem exploradas isoladamente e comparativamente a toda a sua família silábica pareada com cada uma das vogais. Após este trabalho o aluno é convidado a reagrupar estes “pedaços” (sílabas) para formar outras palavras.

Vejamos o exemplo da palavra geradora LUTA. O primeiro procedimento será escolher as codificações, ou seja, os meios de representação das situações existenciais vividas pelos(as) alunos(as). Estas podem ser imagens, desenhos, figuras, objetos, músicas, vídeos, etc. Em nosso exemplo, escolhemos a seguinte imagem:



Figura 1 - Palavra geradora luta - Situação codificada sem apresentação da palavra

Escolhida a codificação, passa-se a elaboração da ficha-roteiro, isto é, um instrumento que mediará a discussão entre educador e educando. Exemplo de ficha-roteiro: (i) O que essas pessoas estão fazendo? (ii) Vocês já participaram de alguma luta? (iii) Alguém pode contar como foi essa experiência? (iv) Para construir uma sociedade melhor, o povo precisa lutar?

Logo em seguida, faz-se a apresentação da codificação juntamente com a palavra geradora:



Figura 2 - Palavra Geradora com a apresentação da palavra

LUTA

Depois, faz-se a apresentação somente da palavra:

LUTA

Mostra-se a palavra dividida em sílabas:

LU – TA

Apresentação das famílias silábicas

LA	LE	LI	LO	LU	LÃO
TA	TE	TI	TO	TU	TÃO
A	E	I	O	U	ÃO

Tabela 1 – Família silábica

Por fim, passa-se a formação de novas palavras e frases, fase chamada originalmente por Paulo Freire de Ficha da Descoberta.

LATA	TOLA	O LUTO DA LEILA.
TALA	LULA	A LUTA DO LULA.
LOTO	TALO	A LUTA DO POVO.
LUTO	LEITE	LATA DE LEITE.
LATE	LEITO	
TELA	LEILA	

Tabela 2 – Ficha da descoberta

Apresentemos agora a adaptação que fizemos destas idéias para o desenvolvimento das atividade de inclusão digital e de alfabetização.

3. Atividades de Inclusão digital – módulo começar

O *software* conta com 10(dez) atividades lúdicas de inclusão digital, a saber: O Crachá, bingo de nomes e letras, jogo do encaixe, quebra-cabeças, jogo da memória, dominó

de nomes, associação de nomes, ligue nome, ligar nomes e riscar nomes. Estas têm a finalidade de trabalhar o uso do *mouse* e do teclado, bem como desenvolver a coordenação motora fina, que é tão necessária ao uso do computador. Todas as atividades utilizam o nome do educando, uma vez que ele se constitui palavra geradora por excelência no início do processo de alfabetização.



Tabela 3 – Atividade do módulo começar

Apesar das atividades deste módulo serem voltadas para o desenvolvimento do domínio tecnológico do(a) aluno(a), elas também trabalham de forma lúdica os aspectos necessários à aquisição do código lingüístico, tais como: leitura, reconhecimento sonoro de nomes, letras e sílabas. Sendo assim, elas buscam a consecução dos seguintes objetivos pedagógicos: aprender a utilizar o *mouse* e o teclado; verificar se o aluno é capaz de reconhecer as letras que formam o seu nome; introduzir a noção de que as palavras são formadas por letras distintas; introduzir aspectos sonoros mediante o reconhecimento das iniciais de palavras significativas; analisar palavras (letra inicial, letra final, número de letras, ordem das letras); memorizar palavras significativas.

A novidade aqui é que esta série de atividades são adaptativas ao perfil do usuário, pois são todas com o nome próprio do aluno. Ao cadastrar-se como aluno, automaticamente o nome é incluído no banco de nomes próprios. O login seleciona automaticamente o nome para compor as atividades do menu começar

Do ponto de vista pedagógico trabalhar com o nome próprio desencadeia aprendizagens significativas, porque o ponto de partida é a identidade do sujeito (Ferreiro & Teberosky, 1999).

4. O desenvolvimento da coordenação motora fina

A interface e a disponibilização das atividades foram postas de forma a possibilitar o desenvolvimento da habilidade motora fina aos que estão tendo o primeiro contato com o uso do computador. A coordenação motora fina é responsável pela articulação dos pequenos músculos manuais, bem como a destreza, velocidade e ritmo. Certamente existem barreiras a serem vencidas ao iniciar o uso do computador que são: rigidez e tensão nos dedos, ritmo alterado, instabilidade psicológica, impossibilidade de realizar movimentos intencionais e dificuldades no freio motor.

Para interagir com o ambiente virtual o indivíduo precisa desenvolver uma nova competência viso-motora, porque vai navegar num espaço de natureza diferente do espaço concreto. A verticalidade da interface e a intermediação do cursos para acessar os objetos e navegar no ambiente, confere a este ambiente uma competência olho mão diferente daquelas normalmente exigidas pelos objetos do mundo concreto.

Estas dificuldades próprias do uso do *mouse* aparecem inicialmente na manipulação e seleção de ícones. E as dificuldades do uso no teclado são marcadamente percebidas

como problemas de localização das letras e a velocidade em utilizá-lo, acrescidas neste caso ao processo de letramento. Todas essas barreiras são naturais e esperadas na inclusão digital e no uso deste *software* e o contato freqüente com esse instrumento tecnológico e tantos outros mais possibilitam essa superação.

Esses empecilhos nos alertam para a necessidade de trabalhar bem a competência viso-manual que faz parte do desenvolvimento psicomotor. O desenvolvimento psicomotor deve ser entendido como desenvolvimento humano integrado do crescimento e da maturação, das experiências pelas quais os indivíduos passam e a adaptação do corpo ao ambiente, obviamente cada um a seu ritmo, influenciados pelas condições vivenciais em que está inserido.

Os insucessos do usuário devido a dificuldades motoras, podem causar descontentamento ou repulsa. Portanto, é necessário que sejam compreendidos e trabalhados adequadamente.

Elencamos as atividades do módulo começar por nível de especificidade técnica para o comportamento de manusear o *mouse* e o teclado visando possibilitar o desenvolvimento das referidas competências para colaborar no aprendizado do domínio tecnológico do computador.

Consideraremos as seguintes dificuldades a serem vencidas neste módulo:

DIFICULDADES DE MANIPULAÇÃO DO *MOUSE*.

É notória a dificuldade em manusear o *mouse* em todos os usuários que estão tendo os primeiros contatos com o computador. Percebe-se com facilidade que o simples ato de segurá-lo de forma adequada e movimentar o cursor se constitui tarefa difícil e às vezes irritante. Por isso consideramos que manipular o *mouse* com o intuito de cumprir determinada trajetória se constitui uma das principais dificuldades da coordenação viso-manual.

DIFICULDADES DE SELECIONAR DE ITENS (CLICAR)

Outro empecilho é “clique”⁴, executar funções, utilizando o ponteiro do *mouse*. Veja que em geral os usuários iniciais que tenham conseguido guiar o ponteiro até o local desejado, não possuem a firmeza no momento de “clique”, removendo involuntariamente o cursor que estava sobre o ícone da ação pretendida. Apresentando assim dificuldades no freio motor.

DIFICULDADES DE MANTER TRAJETÓRIA (PROBLEMAS EM PERCORRER A TELA)

Mover o ponteiro do *mouse* obedecendo à trajetória mais curta ou desejada demanda tempo de prática. Muitas vezes sendo necessário exercitar bem este uso antes de realizar os objetivos do curso em questão.

DIFICULDADE DE MOVIMENTAR OBJETOS (CLICAR + SEGURAR O BOTÃO + MANIPULAR OBJETOS)

Conduzir objetos selecionados com o *mouse* constitui-se um problema inicialmente complexo uma vez que este combina as ações de clicar, manter o botão de seleção pressionado por determinado tempo, durante a trajetória e liberá-lo apenas no local indicado.

⁴ Chamaremos de “clique” ou “clique” o ato de executar alguma ação ou função com o *mouse* utilizando o botão esquerdo deste periférico.

Faz parte do módulo iniciar, os dez círculos de cultura que trabalham com temáticas cotidianas da vida das pessoas: saúde, trabalho, família... Os círculos são cenas cuidadosamente selecionadas, na qual as temáticas acima são abordadas em forma de charges animadas e bem humoradas.

A função dos círculos é estimular o diálogo entre os participantes, a livre expressão, apreciação crítica e aprofundamento dos fatos cotidianos. Além disso, desenvolver o conceito de cultura – os alunos podem falar, discutir, pois eles não sabem ler, mas possuem conhecimento dos fatos do mundo ao seu redor, possuem suas leituras e sua cultura. Isso é extremamente importante para alimentar o sentimento de sentir-se apto ou capaz de aprender as competências da cultura letrada.

5. Atividade de alfabetização - O modulo LER.

Este módulo trabalha a alfabetização utilizando o método Paulo Freire e é composto por 15 atividades (ver tabela 4) onde o professor pode editar todos os textos, sons, imagens, videos, títulos e enunciados das atividades. E pode também gravar sons para que estes sejam lidos automaticamente pelo sistema:

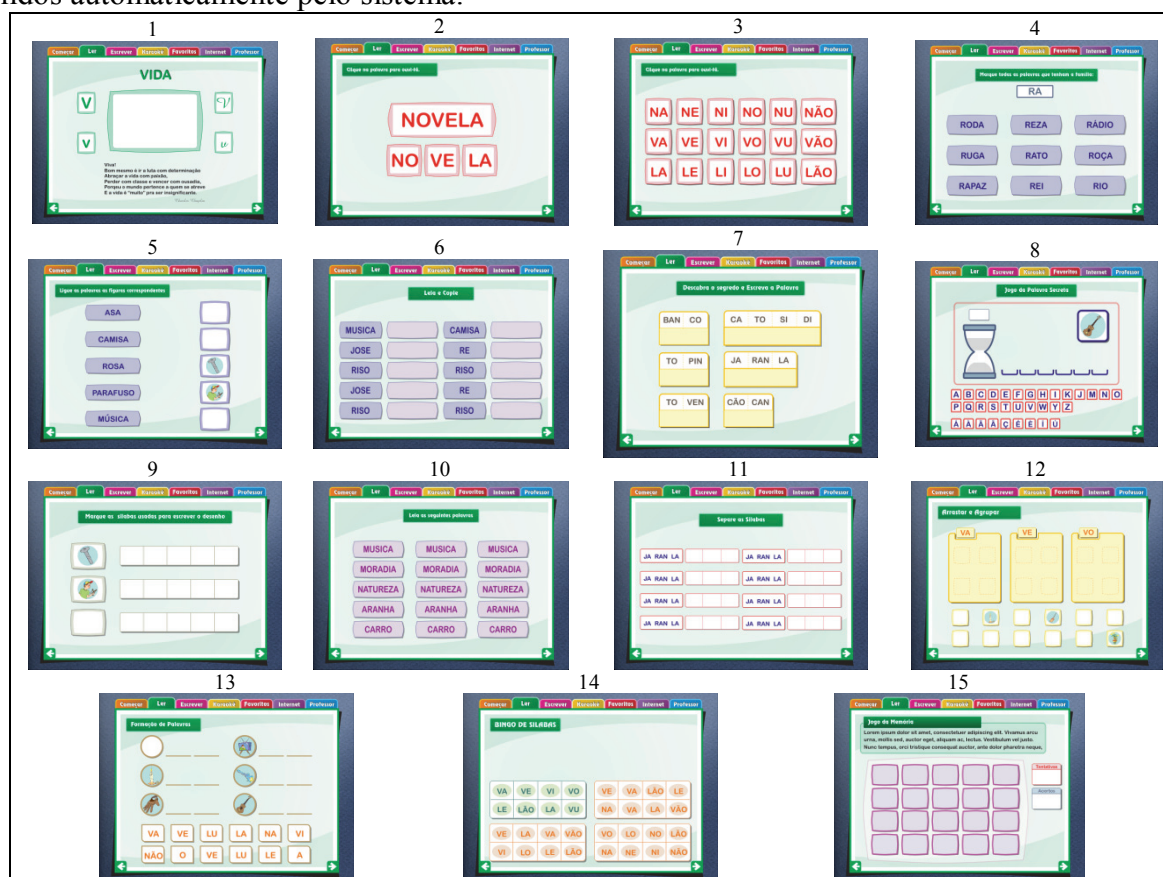


Tabela 4 – Atividades do módulo LER.

A primeira atividade (ver tabela 4 / quadro 1) é chamada de “contexto da palavra geradora”, onde o professor pode trabalhar a leitura do mundo com quatro elementos importantes, a saber: o gift animado, a palavra geradora, as vogais e o texto (ou video), que é lido no formato de karaokê (com as palavras sendo destacadas no momento que são lidas).

A segunda atividade é conhecida por “palavra geradora” (ver tabela 4 / quadro 2), onde o discente pode ouvir a leitura da palavra e da sua composição e decomposição. Trabalham-se, aqui, os exercícios de consciência fonológica. Exemplo: Vamos pensar e falar uma palavra que comece por “XX” ou que tenha “XX”.

A terceira atividade traz a família silábica da palavra geradora (ver tabela 4 / quadro 3). Cabendo a sugestão de apresentar na seguinte ordem: 1) horizontal da esquerda para a direita 2) vertical, de cima para baixo. 3) horizontal, da direita para a esquerda. 4) Vertical, de baixo para cima. Após o exercício o estudante pode por si só brincar com as sílabas ou ser instigado pelo professor.

A atividade “marcar as palavras que tenham/ começam com a sílaba XX” (ver tabela 4 / quadro 4) trabalha a associação e diferenciação sonora.

A atividade “Ligue as palavras às figuras correspondentes” (ver tabela 4 / quadro 5) tem a finalidade de trabalhar a correspondência entre a imagens e os sons que a representam.

A atividade “Leia e copie” (ver tabela 4 / quadro 6) é destinada a memorização de palavras, o professor pode utilizá-la como recurso de fixação.

A atividade “qual é a palavra” (ver tabela 4 / quadro 7) trabalha a orientação da escrita (esquerda para a direita), a importância da combinação correta das sílabas para a constituição das palavras.

A atividade “Jogo da palavra secreta”(ver tabela 4 / quadro 8) trabalha informações linguística importantes, a combinação de letras e sílabas para escrever, o reconhecimento do papel fundamental das vogais e o uso das consoantes na escrita.

A atividade “Marcar as sílabas que pertencem ao desenho” (ver tabela 4 / quadro 9) é uma variação da atividade de formação de palavras onde o educando deve descobrir as sílabas que formam a palavra correspondente ao desenho.

A atividade “ Clique para ouvir a palavra” (ver tabela 4 / quadro 10) tem o objetivo de trabalhar as pronuncia de determinadas palavras que são escolhidas pelo professor e que podem ser utilizadas de forma livre.

A décima primeira atividade tem o objetivo de trabalhar a separação silábica (ver tabela 4 / quadro 11). Trata-se da adaptação de uma atividade tradicionalmente usada no ambiente escolar.

A atividade “agrupamento com o *mouse*” (ver tabela 4 / quadro 12) instiga o discente a fazer a correspondência das imagens com o textos.

A atividade “formação de palavras” (ver tabela 4 / quadro 13) corresponde ao último momento do processo de alfabetização no método Paulo Freire denominado “ficha da descoberta”, pois os alunos alfabéticos podem descobrir: Que uma sílaba pode ter uma, duas, três quatro ou cinco letras, escrever como se fala e atigir a compreensão do mecanismo de escrita.

A atividade “bingo de sílabas” (ver tabela 4 / quadro 14) tem como objetivo estabelecer a relação entre os sons e sua representação e verificar se os discentes já conseguem memorizar as sílabas estudadas. Obs: O professor pode escolhe as sílabas a serem sorteadas e as sílabas que compõem cada cartela do jogo, inclusive aos dos adversários virtuais.

Por fim, tem-se o jogo da memória(ver tabela 4 / quadro 15), onde o professor pode determina quantos pares serão apresentados, bem como se serão compostos de imagem x texto ou texto x texto.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, o software *Luz do Saber* está sendo utilizado numa instituição pública de ensino com 05 indivíduos. As vivências demonstraram resultados animadores e satisfatórios, seja no que diz respeito à sua riqueza enquanto instrumento didático-pedagógico seja no que diz respeito ao trabalho de inclusão digital (familiarização com o computador, utilização do mouse e do teclado, etc.).

De modo geral, as vivências revelaram um dado absolutamente interessante: a profusão de possibilidades do uso do software como instrumento potencializador da aprendizagem, mormente no que diz respeito ao processo de aquisição do código linguístico. Face aos apelos midiáticos do mundo contemporâneo, a escola tem encontrado cada vez mais dificuldades para motivar os alunos. Com a utilização do computador, observamos que o processo ensino-aprendizagem flui com mais naturalidade e tranquilidade. Sustentamos que isto decorre da unidade orgânica existente entre o contexto familiar dos educandos, marcado pela presença expressiva das mídias digitais, e o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem.

Dentre as positivities observadas durante a vivência, observamos que educandos pré-silábicos e silábicos conseguiram: (i) finalizar o módulo começar com alto grau de motivação e interesse; (ii) identificar e “escrever” o próprio nome mediante a utilização do teclado; (iii) reconhecer e distinguir todas as letras que compõem o alfabeto; (iv) compreender que as palavras são formadas por letras distintas. Consideramos este resultado um avanço, uma vez que no teste realizado antes das vivências os alfabetizandos não conseguiam diferenciar corretamente as letras, assim como se mostravam reticentes quanto à escrita do nome.

Pretendemos colocar em breve o *software* à disposição das Secretarias Estaduais e Municipais de Educação, Escolas Públicas, ONGs, Associações Comunitárias, Movimentos Populares, Sindicatos e demais instituições que atendem a esse público-alvo, mais um instrumento capaz de subsidiar o trabalho dos (as) professores (as) em sala de aula, assim como amenizar a carência de recurso didático para alfabetização de jovens e adultos.

REFERÊNCIAS

- IBGE, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. 2007. *Síntese dos indicadores sociais 2007 v.19*. Rio de Janeiro : Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, 2007. Vol. 21.
- Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. 2006. Unesco Educação. *Unesco Brasil*. [Online] ONU, Janeiro 1, 2006. [Acessado em: Março 5, 2008.] http://www.unesco.org.br/areas/educacao/institucional/projetos/alfabeteja/LIFE/mostra_documento.
- FREIRE, Paulo. 1981. *Pedagogia do Oprimido*. 10ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- _____. 2006. *Pedagogia como prática da liberdade*. 29ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- _____. 1996. *Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa*. 2ª ed. São Paulo: Paz e Terra. (Coleção Leitura).
- _____. 1989. A importância do ato de ler: em três artigos que se completam / Paulo Freire - São Paulo: Autores associados: Cortez 1989. (Coleção Polemicas do nosso tempo).
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1999). *Psicogênese da Língua Escrita*. (D. M. Lichtenstein, L. Di Marco, & M. Corso, Trans.) Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil: Artmed.