



**Universidade de Brasília**  
**Centro de Educação a Distância – CEAD**

Ângela Maria Oliveira da Cruz Silva

**EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS**  
**EM AMBIENTE MULTIMÍDIA**

Brasília-DF  
2008

Ângela Maria Oliveira da Cruz Silva

**EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS  
EM AMBIENTE MULTIMÍDIA**

Trabalho de monografia, apresentado como quesito necessário à conclusão do Curso em Pós-Graduação *Lato Sensu* da Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, para obtenção do título de especialista na área de Educação a Distância.

Orientador: Prof. Dr. José Vieira de Sousa

Co-orientadora: Profa. MSc. Larissa Medeiros

Brasília-DF  
2008

Ângela Maria Oliveira da Cruz Silva

EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS  
EM AMBIENTE MULTIMÍDIA

Este trabalho de monografia, quesito para obtenção do título de especialista na Universidade de Brasília, área de Educação a Distância, foi apreciado por uma Banca Examinadora constituída pelos professores:

---

Prof. Dr. José Vieira de Sousa – UnB

---

Profa. MSc. Larissa Medeiros

---

Prof. Dr. Elioenai Dorneles - UnB

**Brasília-DF**  
**Fevereiro de 2008.**

Dedico este Projeto aos meus filhos, Camila e Ricardo, inspiração para todas as realizações da minha vida.

Ao meu sobrinho, Pedrinho, que na sua inocência me indicou o caminho para a metodologia dos conteúdos digitais neste Projeto.

E, aos meus irmãos, Helena e Ailton, pelo apoio incondicional, amizade e incentivo na realização deste Curso.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a esta Universidade, representada pelos tutores que me acolheram, pela contribuição no processo de auto-disciplina, confiança, descoberta, autonomia e conhecimento.

Agradeço, especialmente, ao professor José Vieira e a professora Larissa Medeiros, meus orientadores, pela paciência e credibilidade, pelos estímulos e diálogos sinceros que possibilitaram a construção do meu conhecimento representado por este Projeto.

“O incluído digital precisa estar capacitado para usar a tecnologia e ter um grau de educação, no sentido amplo, que permita aplicá-lo de forma efetiva”.

Renato Cruz

## RESUMO

O presente Projeto tem por objetivo fomentar a produção de softwares educacionais relacionados à construção de conteúdos multimídia interativos para o uso no computador que utilizem as novas abordagens pedagógicas e tecnologias da informática, visando atender à Educação Presencial e a Distância de Jovens e Adultos pouco escolarizados, trabalhando na linha da Educação Popular e colaborando para a construção de uma sociedade mais justa e ética, educando para a conscientização e vivência da cidadania e participação social. A meta é promover a participação popular e comunitária nas políticas públicas voltadas para acessibilidade das populações mais pobres e excluídas, comprometendo-se com a Educação de Jovens e Adultos na perspectiva de Paulo Freire e enriquecida pelas inovações de experiências em Educação a Distância. A relevância desse Projeto para a EJA (Educação de Jovens e Adultos) não está só na experimentação e divulgação de metodologias desenvolvidas para o uso em softwares educacionais, mas também por contribuir na formação dos professores alfabetizadores, já que uma pedagogia que utiliza as inovações de recursos tecnológicos exigirá formação contínua. Visa-se, que este também traga relevantes impactos para a alfabetização de jovens e adultos, favorecendo o fomento de produções acadêmicas através do desenvolvimento de ações de pesquisa e da publicação de artigos sobre método de alfabetização e sobre a introdução de tecnologias computacionais na EJA. Finalmente, espera-se, garantir a sustentabilidade, em instância local, no que se refere à gestão e manutenção – democratização e acessibilidade aos alfabetizadores e alfabetizados jovens e adultos dos espaços dos Centros Digitais de Cidadania e laboratórios de Informática das escolas públicas dos municípios atendidos pelos Programas de EJA, possibilitando que se realize a discussão sobre a participação popular e comunitária nas políticas públicas voltadas para acessibilidade das populações mais pobres e excluídas no uso das Tecnologias da Informação e Comunicação.

**Palavras-chave: Softwares Educacionais; Inclusão Digital; Educação a Distância; Educação de Jovens e Adultos.**

## **ABSTRACT**

The present project's aim is to incite the production of educational software related to the construction of multimedia interactive content for use on a computer and that utilizes the new pedagogic approaches and computer technology to supply the Presential and Distance Education of lowly literate Youngsters and Adults, working on a popular education basis and collaborating with the construction of a more ethical and just society, educating towards the awareness and practice of citizenship and social participation. Its goal is to promote popular and community participation in public policies intended to the accessibility for poor and excluded groups, committing itself to the Education of Youngsters and Adults under Paulo Freire's perspective and enriched by the innovations at Distance Education. The relevance of this project for EYA (Education of Youngsters and Adults) is not only in the experimentation and spreading of methodologies developed for use with educational software, but also in contributing with the formation of teachers who teach reading, since a pedagogy that uses innovation of technological resources will demand permanent development. It is also expected that it bring relevant impact upon the teaching of reading and writing to youngsters and adults, supporting the encouragement of academic productions through the development of research actions and the publishing of articles about methods to teach youngsters and adults to read and write and about the introduction of computing technology in EYA. Finally, it is expected to guarantee sustainability, in local instance, regarding management and maintenance – democratization and accessibility for the young and adult teachers and students to the Citizenship Digital Centers and Computer Labs of county public schools aided by the literate Youngsters and Adults, making it possible to discuss about popular and community participation in public policies intended to the accessibility for poor and excluded groups to the use of Information and Communication Technologies.

**Keywords: educational software; digital inclusion; Distance Education; Education of Youngsters and Adults;**

## LISTA DE FIGURAS E QUADROS

### Figuras

Figura 01 – Sistema de Gestão.....	38
Figura 02 – Mapa dos Espaços de Conhecimento.....	48

### Quadros

Quadro 01 – Orçamento.....	45
Quadro 02 – Cronograma.....	46
Quadro 03 – Elaboração do Plano: Aspectos Gerais do Plano.....	47
Quadro 04 - Espaço de Conhecimento: Seca.....	49
Quadro 05 – Espaço de Conhecimento: Novela.....	50
Quadro 06 – Espaço de Conhecimento: Bíblia.....	51
Quadro 07 – Espaço de Conhecimento: Trabalho.....	52
Quadro 08 – Espaço de Conhecimento: Identidade.....	53
Quadro 09 – Espaço de Conhecimento: Homem.....	54
Quadro 10 - Espaço de Conhecimento: Peixe.....	55
Quadro 11 – Espaço de Conhecimento: Associação.....	56
Quadro 12 - Espaço de Conhecimento: Lixo.....	57
Quadro 13 – Espaço de Conhecimento: Governo.....	58
Quadro 14 – Espaço de Conhecimento: Dinheiro.....	59
Quadro 15 – Espaço de Conhecimento: Escola.....	60
Quadro 16 – Espaço de Conhecimento: Moradia.....	61
Quadro 17 – Espaço de Conhecimento: Voto.....	62
Quadro 18 – Espaço de Conhecimento: Justiça.....	63
Quadro 19 – Espaço de Conhecimento: Retirante.....	64
Quadro 20 – Espaço de Conhecimento: Carroça.....	65
Quadro 21 – Espaço de Conhecimento: Obra.....	66

Quadro 22 – Espaço de Conhecimento: Zé.....	<b>67</b>
Quadro 23 – Espaço de Conhecimento: Queimadas.....	<b>68</b>
Quadro 24 – Espaço de Conhecimento: Xiquexique.....	<b>69</b>
Quadro 25 – Espaço de Conhecimento: Usina.....	<b>70</b>
Quadro 26 – Espaço de Conhecimento: Família.....	<b>71</b>

## SUMÁRIO

<b>01 – DADOS GERAIS.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1 – PROPONENTE E COORDENAÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>02 – TÍTULO.....</b>	<b>14</b>
<b>03 – APLICAÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>04 – JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>14</b>
<b>05 – PÚBLICO ALVO.....</b>	<b>16</b>
<b>06 – OBJETIVOS</b>	
06.1 - Objetivo Geral.....	<b>16</b>
06.2 – Objetivos Específicos.....	<b>16</b>
<b>07 – REFERÊNCIAL TEÓRICO:</b>	
07.1 – Teorias da Aprendizagem e o Desenvolvimento de Softwares Educacionais....	<b>18</b>
07.2 – Métodos de Alfabetização: Conceituação, Características e Contextualização na Introdução de Tecnologias Computacionais na Alfabetização de Jovens e de Adultos.....	<b>23</b>
<b>08 – PLANEJAMENTO: DA IDÉIA INICIAL AO PRODUTO FINAL</b>	
08.1 – Concepção Pedagógica.....	<b>31</b>
08.2 – Sistema de Gestão.....	<b>35</b>
08.3 – Avaliação de Aprendizagem.....	<b>38</b>
08.4 – Sistema de Avaliação do Projeto.....	<b>40</b>

08.6 – Resultados Esperados.....	44
08.7 – Orçamento.....	45
08.8 – Cronograma.....	46
08.9 – Elaboração do Plano: Aspectos Gerais do Plano.....	47
8.10 – Mapa dos Espaços de Conhecimento.....	48
<b>0.9 – DETALHAMENTO DO DESENHO INSTRUCIONAL</b>	
09.1 – Espaço de Conhecimento: Seca.....	49
09.2 – Espaço de Conhecimento: Novela.....	50
09.3 – Espaço de Conhecimento: Bíblia.....	51
09.4 – Espaço de Conhecimento: Trabalho.....	52
09.5 – Espaço de Conhecimento: Identidade.....	53
09.6 – Espaço de Conhecimento: Homem.....	54
09.7 - Espaço de Conhecimento: Peixe.....	55
09.8 – Espaço de Conhecimento: Associação.....	56
09.9 – Espaço de Conhecimento: Lixo.....	57
9.10 – Espaço de Conhecimento: Governo.....	58
9.11 – Espaço de Conhecimento: Dinheiro.....	59
9.12 – Espaço de Conhecimento: Escola.....	60
9.13 – Espaço de Conhecimento: Moradia.....	61
9.14 – Espaço de Conhecimento: Voto.....	62
9.15 – Espaço de Conhecimento: Justiça.....	63
9.16 – Espaço de Conhecimento: Retirante.....	64
9.17 – Espaço de Conhecimento: Carroça.....	65
9.18 – Espaço de Conhecimento: Obra.....	66
9.19 – Espaço de Conhecimento: Zé.....	67
9.20 – Espaço de Conhecimento: Queimadas.....	68
9.21 – Espaço de Conhecimento: Xiquexique.....	69
9.22 – Espaço de Conhecimento: Usina.....	70
9.23 – Espaço de Conhecimento: Família.....	71

<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>72</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>76</b>
Anexo 1 - Orientações para Aplicação dos Instrumentos de Avaliação.....	77
Anexo 2 - Avaliação do Software - Aspectos Pedagógicos.....	82
Anexo 3 - Avaliação do Software - Aspectos Técnicos.....	83
Anexo 4 - Avaliação do Guia do Professor.....	84
Anexo 5 - Avaliação do Software - Aspectos Gerais .....	85
Anexo 6 - Relatório de Acompanhamento Diário.....	86
Anexo 7 - Ficha Auto-Avaliação do Alfabetizando.....	87
Anexo 8 - Ficha de Avaliação de Leitura.....	88
Anexo 9 - Ficha de Avaliação de Produção Escrita.....	89
Anexo 10 - Síntese do Diagnóstico Inicial de Leitura e Escrita.....	90
Anexo 11 - Síntese do Diagnóstico Final de Leitura E Escrita.....	91
Anexo 12 - Ficha de Avaliação das Habilidades para a Vida.....	92

**Universidade de Brasília – Centro de Educação a Distância**  
**Especialização em Educação a Distância**  
**Ângela Maria Oliveira da Cruz Silva**

**DADOS GERAIS**

**1. Proponente e Coordenação**

**Nome:** Ângela Maria Oliveira da Cruz Silva

**Formação:** Licenciada em Pedagogia pela UEFS. Mestranda em Educação e Contemporaneidade pela UNEB

**Endereço:** Rua Alto das Cruzes, 159 Bairro Sim – Feira de Santana-Bahia.

**Contatos:** [angelaoliveiracruz@bol.com.br](mailto:angelaoliveiracruz@bol.com.br) (75) 3622-5710

## **2. Título**

Educação de Jovens e Adultos em Ambiente Multimídia

## **3. Aplicação**

**Nome da Instituição:**

## **4. Justificativa**

O desenvolvimento de software educacional na Educação de Jovens e Adultos (EJA) traz ao debate o controle da aprendizagem. A discussão sobre quais métodos de alfabetização mais adequados para alfabetizar jovens e adultos que já esquentava o meio acadêmico, agora com a possibilidade da utilização de softwares educacionais devem esquentar ainda mais essa discussão. Entretanto, antes de iniciarmos esse debate devemos nos perguntar: o que efetivamente essas tecnologias, corporificadas principalmente no computador, trazem de avanço qualitativamente superior para o processo de alfabetização de jovens e adultos? Qual o método mais apropriado para ser empregado em softwares educacionais destinados a alfabetizar jovens e adultos?

É necessário levar em consideração que, pesquisas recentes revelaram que no Brasil no processo convencional de alfabetização de jovens e adultos os professores alfabetizadores não estão fazendo uso dos métodos fônicos, analíticos, Paulo Freire e nenhuma uma outra teoria construtivista ou pós-construtivista.

Especialistas da área garantem que, a falta de definição de um método de alfabetização aliada à má formação dos professores alfabetizadores têm como resultado a não aprendizagem dos alfabetizandos. Este fenômeno se confirmou quando a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura) e a OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico) divulgou o resultado do PISA (Programa Internacional de Avaliação do Aluno) em julho de 2003, com o desempenho de 41 países em relação à leitura, colocando o Brasil em 37º lugar.

Outras Agências Nacionais de Avaliação também indicam o grande número de analfabetos em nosso país e indo além, a quantidade de jovens e adultos que participam dos programas de EJA que não aprendem.

Entretanto, cabe aqui afirmar que a melhoria da qualidade da educação brasileira passa necessariamente, dentre outros, pela formação dos professores alfabetizadores e pela democratização do acesso às mídias digitais, pois a inclusão digital ainda se mostra inacessível na maioria das classes de EJA, tornado os alfabetizandos jovens e adultos excluídos das inovações tecnológicas.

É neste contexto de discussões calorosas que o presente Projeto se faz necessário. O que se pretende é contribuir com conhecimentos teórico-práticos que contemplem diferentes métodos para alfabetizar jovens e adultos e ainda consolidar linhas de pesquisas sobre o impacto que a utilização de softwares educacionais podem promover na alfabetização de jovens e adultos, já que é possível proporcionar, por meio de atividades previamente elaboradas, o controle da aprendizagem.

A relevância desse Projeto para a EJA não está só na experimentação e divulgação de metodologias desenvolvidas para o uso em softwares educacionais, mas também por contribuir na formação dos professores alfabetizadores, já que uma pedagogia que utiliza as inovações de recursos tecnológicos exigirá formação contínua. Além disso, cada software é acompanhado por um guia de orientações ao professor com informações sobre o uso pedagógico do recurso produzido e enriquecido com outras experiências práticas que fornecem subsídios e auxilia o trabalho do professor em sala de aula.

Finalmente, como desdobramento, o Projeto propõe minimizar o novo tipo de exclusão social, pois possibilitará democratizar o acesso aos professores alfabetizadores e alfabetizandos jovens e adultos que participam dos Programas de EJA a fazerem uso de um método de alfabetização para jovens e Adultos eficaz, apoiado nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) favorecendo assim, a inclusão digital que conseqüentemente vai ampliar a possibilidade de interação de saberes e tecnologias.

## **5. Público-alvo**

Os usuários são alfabetizandos jovens e adultos que participam dos Programas de EJA , maiores de 17 anos, 65% aproximadamente são do sexo feminino, analfabetos e/ou analfabetos funcionais, que se encontram no nível pré-silábico e/ou silábico da escrita, 77% aproximadamente são residentes da zona rural, com pouca participação social e que fazem pouco uso das novas TICs.

## **6. Objetivos**

### **6.1 Objetivo Geral**

- Produzir softwares educacionais relacionados à construção de conteúdos multimídia interativos para o uso no computador que utilizem as novas abordagens pedagógicas e tecnologias da informática, visando atender à Educação Presencial e a Distância de Jovens e Adultos pouco escolarizados.

### **6.2 Objetivos Específicos**

- Promover a aprendizagem dos alfabetizandos que participam dos Programas de EJA por meio de atividades pedagógicas digitais interativas, contribuindo no processo de alfabetização de jovens e adultos com a utilização de recursos tecnológicos;
- Apoiar na formação continuada dos professores alfabetizadores que participam dos Programas de EJA, permitindo a experimentação de experiências que evidenciem a competência desses professores no uso de softwares educacionais;
- Estimular os professores alfabetizadores que participam dos Programas de EJA quanto ao uso de recursos tecnológicos nas classes de EJA, possibilitando a

reflexão sobre as contribuições das TICs no processo de alfabetização de jovens e adultos;

- Promover a inclusão digital dos professores alfabetizadores e alfabetizandos que participam dos Programas de EJA, permitindo a democratização do acesso às mídias digitais;
- Experimentar novos métodos de alfabetização de jovens e adultos apoiados em recursos tecnológicos.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 Teorias de Aprendizagem e o Desenvolvimento de Softwares Educacionais

As teorias de aprendizagem decorrem de visões mais abrangentes de homem, de conhecimento e de sociedade. Cada uma destas visões sobre o processo de aprendizagem causa impactos no processo de desenvolvimento de softwares educacionais, tornando necessário compreendê-las. Segundo Santos (1999), o desenvolvimento de softwares educacionais guarda uma especificidade própria, já que é preciso entender como as pessoas aprendem, para transpor este entendimento para os softwares educacionais.

Os teóricos Anderson, Skinner, Piaget e Vygotsky alisaram o processo de aprendizagem sob determinados enfoques, o que gerou os diversos tipos de teorias de aprendizagem. Essas teorias embasam o planejamento de ações educacionais em qualquer modalidade: a distância ou presencial. Neste Projeto serão abordadas as teorias comportamentalista, a cognitivista e a construtivista, pois foram as que embasaram o desenho instrucional dos softwares educacionais.

A abordagem comportamentalista, que tem como principal representante Skinner (1904-1990), investiga as relações entre estímulos ambientais conseqüentes e antecedentes e o comportamento do aprendiz durante a aprendizagem, retenção e transferência. Nesta teoria, uma condição essencial à compreensão do comportamento é descobrir as relações entre os eventos que o antecedem, o comportamento em si e as suas conseqüências.

Segundo Santos (1999), muitos softwares educacionais se baseiam no comportamentalismo. Para esse autor, os softwares educacionais do tipo exercício e prática (drill-and-practice) e os tutoriais são baseados, mesmo que implicitamente em Skinner.

Santos et al. (1999) esclarecem que, em uma família de jogos educacionais por computador usa-se a repetição e memorização - pilares do exercício e prática - para que sejam vencidas determinadas etapas que levam à conclusão do jogo. Como a

situação educacional proposta nos exercícios e prática mobiliza estruturas cognitivas simples os recursos de som, imagens, animações utilizados como componentes de interface nos softwares tornam as atividades atraentes principalmente para o público infantil mais atraindo também os jovens e adultos.

Segundo ainda esse autor, o fornecimento de dicas verbais, figuras ou sons podem servir como estímulos discriminativos para as respostas adequadas que se desejam ou que gerem novas oportunidades de aprendizado, como o uso dos hiperlinks. Da mesma maneira, os cenários montados em simulações nos softwares funcionam como estímulos discriminativos para a emissão de diversos comportamentos. Entretanto, é importante salientar que esses recursos são importantes para evocar um comportamento, mas não garantem sua manutenção.

A abordagem cognitivista, representada principalmente por Anderson, descreve as etapas de processamento cognitivo de informações subjacentes à aprendizagem. Nesta teoria, a aprendizagem é uma mudança de comportamento, resultante da interação do indivíduo com o meio e de processos mentais de aquisição de conhecimentos, habilidades e atitudes (CHAs).

Segundo Abbad (2006) essa teoria pode ter um caráter mais objetivista ou mais construtivista. No entanto, o caráter construtivista vem ocupando papel de destaque, em razão do crescimento da Educação a Distância (EaD), conforme ressaltam Dennis (2003), Lowyck e Pöysä (2001) e Neo (2002) apud Abbad, 2006.

A abordagem Objetivista refere-se à prevalência dos fenômenos objetivos sobre as experiências subjetivas. O processo de aprendizagem numa visão objetivista é enfatizado em situações reais com problemas específicos, pois se acredita que os aprendizes já possuem algum tipo de conhecimento antes de partirem para a solução do problema.

Para Casas (1999, apud ABBAD 2006), na instrução cognitiva objetivista, o conhecimento a ser aprendido é predeterminado e transferido para o aprendiz durante o processo instrucional, a partir do significado da comunicação e da resolução do problema. De acordo com essa abordagem, a aquisição de conhecimentos depende da aplicação de métodos instrucionais que possam ajudar os aprendizes a adquirir o conhecimento desejado.

O construtivismo, considerado uma extensão do cognitivismo, que tem como principais representantes Vygotsky (1896-1934) e Piaget (1896-1980) define aprendizagem como um processo que envolve descoberta e aprendizagem experiencial dos educandos, ou seja, os aprendizes constroem o conhecimento a partir de suas experiências individuais e de interações com o ambiente.

Segundo Santos et al. (1999), os ambientes computacionais de aprendizagem cooperativa podem ser vistos como formas de aplicação dos princípios de Vygotsky, Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), pois possibilita a cooperação entre os pares. Além disso, as animações/simulações se beneficiam de atributos do computador que não estão disponíveis em nenhuma outra mídia, pois a possibilidade de testar diferentes caminhos; de acompanhar a evolução temporal das relações - causa e efeito; de visualizar conceitos de diferentes pontos de vista e de comprovar hipóteses fazem das animações/simulações instrumentos poderosos para despertar novas idéias; para relacionar conceitos; para motivar a curiosidade; para organizar conhecimentos e para resolver problemas, sejam eles abertos ou fechados.

Johnson e Aragon (2003, apud ABBAD 2006) sugerem que, em um ambiente de aprendizagem on-line utilize, ao mesmo tempo: elementos da teoria de aprendizagem comportamentalista, pois usar essa teoria significa aplicar os recursos de reforçamento positivo e a repetição; elementos da teoria de aprendizagem cognitivista porque limitam o número de informações apresentadas e conecta novos conhecimentos aos que os aprendizes já possuem e podem ser úteis para se trabalhar com problemas que envolvem o entendimento de informações complexas e, ainda, elementos da abordagem construtivista porque é indicada para vários tipos de situações, como: atividades que objetivam desenvolver competências necessárias ao trabalho em equipes, a solução de problemas, a criação de novos procedimentos, regras ou produtos, entre outros.

Além das teorias comportamentalista, cognitivista e construtivista, outras abordagens são úteis para embasar o desenho instrucional dos softwares educacionais.

Maturana e Varela (1997) não desenvolveram um estudo sobre a cognição especificamente, mas sua teoria sobre o homem como um sistema autopoietico vem

influenciando bastante o desenho instrucional de softwares educacionais, principalmente quando se atribuem aos feedbacks elementos retroalimentadores.

Maturana et al. (1997) definem autopoiesis como uma rede molecular de produção de componentes, fechada em si mesma, onde os componentes produzidos servem apenas para constituir a dinâmica da própria rede, determinar sua extensão no espaço físico no qual materializa sua individualidade e gerar um fluxo de energia e matéria alimentador da própria rede. A autopoiesis descreve a capacidade de auto-organização, autodeterminação e autocriação dos sistemas vivos.

O modelo autopoietico está assentado em algumas categorias epistêmicas que vale destacar: primeiro a idéia de determinismo estrutural, segundo a qual os sistemas vivos são determinados estruturalmente e sua história é a história das mudanças desta estrutura, com a conservação de sua organização de sistema vivo. Segundo, a idéia de clausura operacional, que trata de explicar os sistemas vivos como sistemas fechados operacionalmente, dado que sua autonomia de processamento interno define um espaço próprio de realização, e por fim a idéia de acoplamento estrutural, que explica as mudanças estruturais de um sistema em função das perturbações recebidas do meio em que vive.

No modelo autopoietico segundo Maturana e Varela et al (1997), os sistemas são concebidos como circulares, retroalimentadores e auto-referenciais. Esta última qualidade de monitorar-se a si próprio é dada por uma capacidade inata de aprendizagem dentro do processo de relações entre os componentes de uma rede molecular. Esta capacidade de apreender e determinar comportamentos é a cognição. .

O modelo cognitivo autopoietico diferencia-se das abordagens cognitivista e conexionista ao propor que todo conhecimento é conduta descritiva, criando assim seu próprio campo epistêmico: um domínio de condutas cognitivas resulta das interações nas quais o sistema vivo participa sem perder sua identidade e sem alterar sua organização, já que esta é a única variável que deve permanecer constante para a continuidade da presença autopoietica.

Já Galvis (1992, ABBAD 2006), afirma que Robert M. Gagné, compartilha dos enfoques behavioristas e cognitivistas em sua teoria, pois as fases da aprendizagem se apresentam associadas aos processos internos que, por sua vez, podem ser

influenciados por processos externos. Nesta abordagem, a aprendizagem é um processo de mudança nas capacidades do indivíduo, no qual se produz estados persistentes e é diferente da maturação ou desenvolvimento orgânico.

Galvis et al. (1992), afirmam que, para Gagné a aprendizagem se produz usualmente mediante interação do indivíduo com seu meio (físico, social, psicológico). Sendo que a situação de aprendizagem envolve quatro elementos: um aprendiz, uma situação em que a aprendizagem possa ocorrer, alguma forma de comportamento explícito por parte do aprendiz e uma mudança interna.

A aprendizagem de habilidades nesta teoria obedece a uma ordem hierárquica que se inicia com conexões estímulo-resposta, passando por cadeias, conceitos e regras, até chegar à solução de problemas. Sendo que qualquer habilidade intelectual pode ser analisada em termos de habilidades mais simples que necessitem ser combinadas para produzir sua aprendizagem. Segundo ele, as habilidades mais simples podem ser compostas de habilidades ainda mais simples, que lhes são pré-requisitos, resultando em uma estruturação de habilidades - "hierarquia de aprendizagem".

Segundo Galvis et al (1992), as hipermídias adaptativas, onde há a junção da tecnologia de hipertexto/hipermídia com a área de inteligência artificial, que fornecem interface adaptativa ou navegação adaptativa baseiam-se também em Gagné.

A aplicação dessa teoria também vem influenciando o desenho instrucional de softwares educacionais no momento da organização dos objetivos, já que a maioria deles é organizado de acordo com o conceito de hierarquia de aprendizagem de Gagné.

Como os softwares neste Projeto as situações de aprendizagem foram desenhadas para alfabetizar jovens e adultos, é relevante levar em consideração o conceito de cultura e os aspectos da linguagem.

Para Menezes (1993, apud CLAYTON, 1993), os softwares educativos devem ser ajustados segundo a linguagem dos educandos, determinando a necessidade de serem desenvolvidos e avaliados segundo padrões vistos não somente sob o ponto de vista do nível de cognição e do valor do feedback, mas segundo padrões culturais do sujeito.

Segundo Clayton (1993), na perspectiva piagetiana o computador pode funcionar como uma tela projetiva do pensamento, cabendo ao computador, como instrumento de cultura, o papel de mediador do processo. Já na perspectiva de Vygotsky, ainda de acordo com aquele autor essa tela passa a ser também uma representação do significado do mundo pelos educandos, pois é um lugar onde ele poderá representar seus dados culturais.

Depois de toda essa discussão foi possível perceber a diversidade de teorias de aprendizagem e concluir que na ausência de uma teoria empiricamente validada, que explique todas as manifestações do comportamento humano em situações de ensino-aprendizagem, alerta-se para as limitações das teorias e o uso do bom senso ao adotar essa ou aquela teoria para fundamentar a prática pedagógica seja ela face-a-face ou mediada por tecnologias – como é o caso dos softwares educacionais.

Dependendo dos objetivos, é recomendável que se aplique os fundamentos de várias abordagens, levando-se em consideração a situação didática e os objetivos de aprendizagem que se pretende atingir.

## **2.2 Métodos de Alfabetização: Conceituação, Características e Contextualização na Introdução de Tecnologias Computacionais na Alfabetização de Jovens e de Adultos**

A discussão, teórica ou não, sobre qual método de alfabetização e sobre a introdução de tecnologias computacionais na Alfabetização de Jovens e Adultos tornou-se comum. Os estudiosos da área sempre têm algo a dizer a esse respeito, alguns com maior propriedade, outros nem tanto, mas em um ponto todos concordam: a questão é bastante polêmica. Ao lado dessa constatação, percorrendo a produção teórica dentro desta temática - métodos de alfabetização e tecnologias na educação - foi possível analisar de forma sucinta os principais métodos de alfabetização tencionando responder o questionamento: Qual o método para alfabetizar jovens e adultos mais apropriado para ser aplicado em software educacional?

Antes, porém, de responder esse questionamento faz-se necessário analisar o conceito de método e conceituar de forma resumida as principais características dos métodos de alfabetização.

Segundo o Dicionário Aurélio (1999), método significa: caminho pelo qual se atinge um objetivo; programa que regula previamente uma série de operações que se devem realizar, apontando erros evitáveis, em vista de um resultado determinado; processo ou técnica de ensino; modo de proceder; maneira de agir; meio.

Para Soares (1998), método, no campo da educação e do ensino, é entendido como modo de proceder; como um conjunto de meios para orientar a aprendizagem em direção a um determinado fim e ainda, como um sistema que se deve seguir no ensino de um conteúdo.

Neste estudo vamos utilizar o conceito definido por Soares e fazer uma breve revisão bibliográfica sobre os métodos de alfabetização.

O lingüista americano Bloomfield (1978{1926}), propositor do método fônico, defende que a aquisição da linguagem é um processo mecânico, ou seja, o educando será sempre estimulado a repetir os sons que absorve do ambiente. Assim, a linguagem seria a formação do hábito de imitar um modelo sonoro. Os usos e funções da linguagem, neste caso, são descartados por se tratarem de elementos não observáveis pelos métodos utilizados por essa teoria, dando-se importância à forma e não ao significado.

No tocante à aquisição da linguagem escrita, a tônica é o intuito de fazer com que o educando internalize padrões regulares de correspondência entre som e soletração, por meio da leitura de palavras das quais ela, inconscientemente, inferir as correspondências soletração/som.

De acordo com esse lingüista, o significado não entraria na vida do educando antes que ele dominasse a relação, já descrita, entre fonema<sup>1</sup> e grafema<sup>2</sup>. Nesse caso, a escrita serviria apenas para representar graficamente a fala. Assim, a função seria precedida pela forma; os ditames viriam dos autores das cartilhas, como se esses fossem os detentores do significado, sobrepondo-se ao leitor; o texto serviria somente para ser destrinchado, absorvendo aquele significado cristalizado contido nele e o erro é visto com elevada severidade.

Em relação à prática, de acordo com esse método, observa-se que os mestres decidem como e quando os educandos devem aprender; ensina-se de padrões regulares, considerados mais fáceis, passando para os irregulares, considerados mais difíceis; supõe-se que o educando deva dominar o modo correto, levando-se em consideração a variedade lingüística e que o educando deve ter pré-requisitos muito bem estabelecidos para ser considerado apto à língua escrita.

Já o método analítico ou global opunha-se ao método sintético, questionando dois argumentos dessa teoria. Um que diz respeito à maneira como o sentido é deixado de lado e outro que supunha que o educando não reconheceria uma palavra sem antes reconhecer sua unidade mínima.

A principal característica que diferencia o método sintético do analítico é o ponto de partida. Enquanto o primeiro parte do menor componente para o maior, o segundo parte de um dado maior para unidades menores.

Nicolas Adam ainda no século XVIII, responsável pelas bases do método analítico, justifica sua teoria utilizando-se de uma metáfora, dizendo que, quando se apresenta um casaco a um educando, mostra-se ele todo, e não a gola, depois os

---

<sup>1</sup> Em lingüística, um **fonema** é a menor unidade sonora (fonética) de uma língua que estabelece contraste de significado para diferenciar palavras. Por exemplo, a diferença entre as palavras *prato* e *trato*, quando faladas, está apenas no primeiro fonema: **P** na primeira e **T** na segunda. Fonte: *Discutindo Língua Portuguesa*", Ano 1 nº 2, página 60

<sup>2</sup> **Grafema** é o nome dado à unidade fundamental de um sistema de escrita, podendo representar um fonema nas escritas alfabéticas, uma sílaba nas escritas silábicas ou em abjads, ou ainda uma idéia numa escrita. O grafema é a unidade formal mínima da escrita. Mínimo porque não pode ser desmembrado em dois ou mais sinais que também possam ser tratados como grafema. Formal porque é abstrato, não pode ser visto. O que vemos são as atualizações, indeterminadas em número, do grafema logográfico. Fonte: *Discutindo Língua Portuguesa*", Ano 1 nº 2, página 60

bolsos, os botões etc. Adam afirma que é dessa forma que um educando aprende a falar, portanto deve ser da mesma forma que deve aprender a ler e escrever, partindo do todo, decompondo-o, mais tarde, em porções menores. Para ele, era imprescindível ressaltar a importância que o educando tem de ler e não decifrar o que está escrito, isso quer dizer que ela tem a necessidade de encontrar um significado afetivo e efetivo nas palavras.

O método analítico se decompõe em: **Palavração**: diz respeito ao estudo de palavras, sem decompô-las, imediatamente, em sílabas; assim, quando os educandos conhecem determinadas palavras, é proposto que componham pequenos textos; **Sentenciação**: formam-se as orações de acordo com os interesses dominantes da sala. Depois de exposta uma oração, essa vai ser decomposta em palavras, depois em sílabas; **Conto**: a idéia fundamental aqui é fazer com que o educando entenda que ler é descobrir o que está escrito. Da mesma maneira que as modalidades anteriores, pretendia-se decompor pequenas histórias em partes cada vez menores: orações, expressões, palavras e sílabas.

A Linguagem total (whole language) defende que os sistemas lingüísticos estão interligados, e que a segmentação em imagens ou sons deve ser evitada. São apresentados aos educandos textos inteiros, já que acredita-se que "se aprende lendo". Em sala de aula, o professor lê textos para os alunos, que acompanham a leitura com o mesmo texto, assim se "familiarizando" com a linguagem escrita. A partir dessa familiarização, vão aprendendo palavras e, depois, as sílabas e as letras.

Já os Parâmetros Curriculares Nacionais (2000), que foram fortemente influenciados pelo construtivismo, orientam que se faça um diagnóstico prévio do aluno antes de optar por qualquer método, pois alguns educandos entram na escola sabendo ler, cabendo ao professor lê textos em voz alta que deverá ser acompanhado pela classe, que deve ter em mãos os mesmos textos; os educandos devem ser estimulados a copiar textos com base em uma situação social pré-existente; a leitura em voz alta por parte dos educandos deve ser substituída por encenações de situações que foram lidas e desenhos que ilustram os trechos lidos; os educandos devem aprender a escrever em letra de forma e a consciência fônica deve ser uma consequência.

O processo de alfabetização proposto por Paulo Freire segundo Brandão (1984), inicia-se pelo levantamento do universo vocabular dos educandos. Através de conversas informais, o educador observa os vocábulos mais usados pelos educandos e assim seleciona as palavras que servem de base para as lições. A quantidade de palavras geradoras pode variar de 18 a 23 palavras, aproximadamente. Depois de composto o universo das palavras geradoras, passa-se a exercitá-las com a participação do grupo. Em seguida, faz-se o processo de silabação: uma vez identificadas, cada palavra geradora passa a ser estudada através da divisão silábica, semelhantemente ao método tradicional. Cada sílaba se desdobra em sua respectiva família silábica, com a mudança da vogal. Por exemplo, para a palavra "SECA", as sílabas são: SA-SE-SI-SO-S; CA-CE-CI-CO-CU. O passo seguinte é a formação de palavras novas. Usando as famílias silábicas agora conhecidas, o grupo forma palavras novas.

Para Magda Soares (1998), a proposta Paulo Freire de alfabetização não é, na verdade, a proposta de um método, pelo menos no sentido restrito que se dá a essa palavra na área da alfabetização. É algo muito além de um método de alfabetização, é uma nova e original concepção de alfabetização inserida numa política e filosofia da educação. Segundo Soares:

Falar de um "método Paulo Freire de alfabetização" é não só uma incorreção, mas também uma redução. Paulo Freire não criou um método, mas uma teoria da educação. Uma pedagogia, e o que se denomina como seu "método de alfabetização", é na verdade, apenas uma das instâncias em que essa teoria, essa pedagogia se traduz em uma prática. (p. 102).

Ainda sobre esse aspecto, em entrevista concedida à Nilcéia Lemos Pelandré, em 14/04/1993, Freire diz o seguinte:

Eu preferia dizer que não tenho método. O que eu tinha, quando muito jovem, há 30 anos ou 40 anos, não importa o tempo, era a curiosidade de um lado e o compromisso político do outro, em face dos renegados, dos negados, dos proibidos de ler a palavra, relendo o mundo. O que eu tentei fazer e continuo hoje, foi ter uma compreensão que eu chamaria de crítica ou de dialética da prática educativa, dentro da qual, necessariamente, há uma certa metodologia, um certo método, que eu prefiro dizer que é método de conhecer e não um método de ensinar (p. 298).

Embora concordemos com Freire e Soares, a expressão "Método Paulo Freire" é hoje uma expressão universalizada e cristalizada como referência de uma "concepção democrática, radical e progressista de prática educativa", razão pela qual usamos essa expressão ao longo deste estudo.

Essa insistência em classificar a metodologia de Freire em termos de Método ou Sistema se dá pelo fato dela compreender certa sequenciação das ações, ou melhor dizendo, ela estrutura-se em momentos que, pela sua natureza dialética, não são estanques, mas estão interdisciplinarmente ligados entre si.

Para situar melhor essa sequenciação é conveniente indicar aqui os momentos que compõem a metodologia criada por Freire (1980):

1º Momento: Investigação Temática – Pesquisa Sociológica: investigação do universo vocabular e estudo dos modos de vida na localidade (Estudo da Realidade).

2º Momento: Tematização: seleção dos temas geradores e palavras geradoras.

Através da seleção de temas e palavras geradoras, realizamos a codificação e decodificação desses temas buscando o seu significado social, ou seja, a consciência do vivido. Através do tema gerador geral é possível avançar para além do limite de conhecimento que os educandos têm de sua própria realidade, podendo assim melhor compreendê-la a fim de poder nela intervir criticamente. Do tema gerador geral deverão sair as palavras geradoras. Cada palavra geradora deverá ter a sua ilustração que por sua vez deverá suscitar novos debates. Essa ilustração (desenho ou fotografia) sempre ligada ao tema, tem como objetivo a "codificação", ou seja, a representação de um aspecto da realidade, de uma situação existencial construída pelos educandos em interação com seus elementos.

3º Momento: Problematização: busca da superação da primeira visão ingênua por uma visão crítica, capaz de transformar o contexto vivido. "A problematização nasce da consciência que os homens adquirem de si mesmos que sabem pouco a próprio respeito. Esse pouco saber faz com que os homens se transformem e se ponham a si mesmos como problemas"

Após a etapa de investigação (estudo da realidade), passa-se à seleção das palavras geradoras, que deverá obedecer a três critérios básicos:

- a) Elas devem necessariamente estar inseridas no contexto social dos educandos.

- b) Elas devem ter um teor pragmático, ou melhor, as palavras devem abrigar uma pluralidade de engajamento numa dada realidade social, cultural, política etc.
- c) Elas devem ser selecionadas de maneira que sua seqüência englobe todos os fonemas da língua, para que com seu estudo sejam trabalhadas todas as dificuldades fonéticas.

Essa seleção deve ser conjunta, cabendo, porém ao educador a seleção gradual das dificuldades fonéticas, uma vez que o método é silábico. Os fonemas trabalhados numa aula deverão ser registrados numa ficha ou no próprio caderno para que o educando, em casa, seja desafiado a construir novas palavras (uma vez que algumas já foram criadas pelo grupo), comparar com as já criadas, descobrindo semelhanças e/ou diferenças entre elas. Nesse processo de construção de novas palavras, leitura e escrita acontecem simultaneamente.

Segundo Freire et al (1980) sua proposta de alfabetização visa à libertação. Essa libertação não se dá somente no campo cognitivo, mas acontece essencialmente nos campos social e político. Para melhor entender este processo precisamos ter clareza dos princípios que constituem a proposta de Freire e que estão diretamente relacionados às idéias do educador que o concebeu.

1º - O primeiro princípio do "Método Paulo Freire" diz respeito à politicidade do ato educativo.

O que existe de mais atual e inovador no Método Paulo Freire é a indissociação da construção dos processos de aprendizagem da leitura e da escrita do processo de politização. O alfabetizando é desafiado a refletir sobre seu papel na sociedade enquanto aprende a escrever a palavra sociedade; é desafiado a repensar a sua história enquanto aprende a decodificar o valor sonoro de cada sílaba que compõe a palavra história. Essa reflexão tem por objetivo promover a superação da consciência ingênua - também conhecida como consciência mágica - para a consciência crítica.

2º - O segundo princípio do Método diz respeito à dialogicidade do ato educativo.

A dialogicidade, para Paulo Freire, está ancorada no tripé educador-educando-objeto do conhecimento. A indissociabilidade entre essas três "categorias gnosiológicas" é um princípio presente no Método a partir da busca do conteúdo programático. O diálogo entre elas começa antes da situação pedagógica propriamente

dita. A pesquisa do universo vocabular, das condições de vida dos educandos é um instrumento que aproxima educador-educando-objeto do conhecimento numa relação de justaposição, entendendo-se essa justaposição como atitude democrática, conscientizadora, libertadora, daí dialógica.

Por fim, cabe aqui afirmar que, o Método Paulo Freire continua vivo e em evolução entre aqueles que trabalham com as suas idéias, mas verifica-se a necessidade de recriação constante em toda e qualquer prática educativa, inclusive no Método Paulo Freire.

Finalmente, toda essa discussão leva-nos à seguinte conclusão: inicialmente a aprendizagem da leitura e escrita é uma questão mecânica; trata-se de adquirir uma técnica para decifrar o texto, porque se concebe a escrita como a transcrição gráfica da linguagem oral e ler equivale a decodificar o escrito em som.

É óbvio que para atingir esse objetivo é preciso ter um método de alfabetização definido que indique o caminho por onde se deve trilhar. Soares (2003) se posiciona sobre esse assunto:

Educação é, por definição, um processo dirigido a objetivos. Só vamos educar os outros se quisermos que eles fiquem diferentes, pois educar é um processo de transformação das pessoas. Se existem objetivos, temos de caminhar para eles e, para isso, temos de saber qual é o melhor caminho. Então, de qualquer teoria educacional tem de derivar um método que dê um caminho ao professor. É uma falsa inferência achar que a teoria construtivista não pode ter método assim como é falso o pressuposto de que a criança vai aprender a ler e escrever só pelo convívio com textos. O ambiente alfabetizador não é suficiente. (p. 17)

Entretanto, dentre os vários métodos disponíveis, deve-se evitar os reducionismos dos mesmos e estar aberto a novas contribuições, uma vez que a realidade educacional brasileira é complexa e multidimensional.

Finalmente, depois de tudo que foi aqui colocado é possível afirmar que, o método para alfabetizar jovens e adultos mais apropriado para ser aplicado em softwares educacionais é o método que abarca síntese e análise, propiciando o analítico-sintético ou eclético. Um método que não tem a pretensão de ser neutro, mas que esteja a serviço de uma política e filosofia da educação e que não tenha como objetivo simplesmente a aquisição da técnica da leitura e da escrita, mas que seja um

instrumento de conscientização, libertação e politização, capaz de tornar os jovens e adultos conscientes de sua realidade e de sua possibilidade de transformá-la.

### **3. PLANEJAMENTO: DA IDÉIA INICIAL AO PRODUTO FINAL**

#### **3.1 Concepção Pedagógica**

*Educação de Jovens e Adultos em Ambiente Multimídia* é um Projeto que tem por objetivo trabalhar na linha da Educação Popular, colaborando para a construção de uma sociedade mais justa e ética, educando para a conscientização e vivência da cidadania e participação social. A meta é promover a participação popular e comunitária nas políticas públicas voltadas para acessibilidade das populações mais pobres e excluídas, comprometendo-se com a Educação de Jovens e Adultos na perspectiva de Paulo Freire e enriquecida pelas inovações de experiências em Educação a Distância.

O que se pretende é promover a inclusão digital de homens e mulheres, possibilitando que se realize uma discussão acerca das necessidades de maior acesso da utilização das tecnologias e comunicação pelas camadas socioeconômicas menos favorecidas.

A concepção filosófica que sustenta as bases dos conteúdos digitais neste Projeto enraíza-se na corrente filosófica Iluminista nascida no século XVIII, da resistência às diversas formas de totalitarismo. A idéia que norteia todo o Projeto Político Pedagógico do Projeto é iluminar as amplas camadas da população, ou seja, esclarecê-las, condição *Sine quo mon* de uma sociedade melhor - a mesma que fundamenta os princípios da Organização das Nações Unidas (ONU).

Como princípio pedagógico o Projeto foi fortemente influenciado pela Proposta Curricular para Educação de Jovens e Adultos produzida pelo MEC (1997). Além disso, certas influências seguidas por Paulo Freire foram assimiladas, ainda que modificadas no contexto e na dinâmica do Projeto, tais como: o não diretivismo, o conceito antropológico de cultura, a força do dialogismo em contraposição ao monólogo do

professor, a idéia de que não há homem objeto, mas não tão somente homem sujeito e pelo fato de desprezar a educação bancária.

A concepção de aprendizagem foi influenciada pelas idéias do psicólogo bielorusso Lev Vygotsky, quando atribuímos um papel preponderante às relações sociais no processo de desenvolvimento intelectual e quando acreditamos que aprendizagem se dá por meio da mediação entre alfabetizador/alfabetizando. Acreditar que a transmissão do conhecimento é uma possibilidade limitada; que o conhecimento se dá por descobertas que o próprio educando faz e que educar é provocar a atividade, isto é, estimular a procura do conhecimento, são contribuições do Suíço Jean Piaget.

O conceito de aprendizagem neste Projeto enfatiza o processo de promoção e libertação humana, rumo à conquista de sua cidadania e, ao mesmo tempo, repudia quaisquer concepções imediatistas, centradas em resultados expressos em termos exclusivamente quantitativos.

A concepção e pedagogia privilegiam não apenas o processo e a caminhada de indivíduos analfabetos considerados isoladamente, mas sua inserção e promoção, na busca da autonomia pessoal e de suas comunidades, incentivando a mobilização dos cidadãos e a sua participação social.

O processo de alfabetização pressupõe como metodologia, não somente o ensino da leitura e da escrita, mas o uso da leitura e da escrita. A alfabetização é entendida como um processo de planejamento onde os objetivos a serem alcançados são previstos em todas as suas etapas: formação de professores alfabetizadores; produção de material específico; monitoramento; avaliação e verificação de resultados.

A produção dos materiais didáticos objetiva propiciar situações que facilitem a construção da aprendizagem na medida em que é oferecido ao alfabetizando ferramentas poderosas, as quais poderão ser utilizadas numa atividade individual ou colaborativa, pois o uso de animação/simulação interativa multimídia oferece ao alfabetizando um contato especial com os conteúdos, onde cada uma dessas possibilidades pedagógicas apresenta uma nuance peculiar do conteúdo, própria dessa forma de comunicação. Essa representação múltipla do conteúdo permite ainda, a possibilidade de favorecer simultaneamente através dos canais visual, verbal e auditivo uma aprendizagem significativa.

Para que essa aprendizagem significativa ocorra os conteúdos digitais foram organizados em uma série de 23 softwares educacionais (que corresponde as 23 letras do nosso alfabeto) integrados por **Espaços de Conhecimento**.

Os **Espaços de Conhecimento** têm como unidade básica diversos tipos de **hipertextos** de onde foram selecionadas **Palavras Geradoras** que serviram de tema para alfabetização. A escolha das **Palavras Geradoras** seguiu os mesmos critérios usados pelo método Paulo Freire: **Sintático** (riqueza fonética e grau de dificuldade fonética); **Semântico** (maior ou menor adequação entre a palavra e o ser designado); **Pragmático** (maior entrosamento da palavra numa determinada realidade, social, cultural e política).

Os softwares são compostos por:

**Texto de Leitura:** Composto por hipertexto. Os hipertextos são de diferentes tipologias e estão relacionados aos diferentes Temas Geradores;

**Palavra Geradora:** É retirada do hipertexto e reflete o Tema Gerador proposto. Serve de pretexto para conscientização. Faz parte do universo vocabular dos alfabetizandos. Da Palavra Geradora foram retiradas as letras que serviram de base alfabética. É a primeira etapa de exploração do Tema Gerador e deve estar sempre exposta em sala de aula. Por meio das Palavras Geradoras são trabalhadas as 23 letras do alfabeto;

**Componentes Lingüísticos Específicos de Cada Conteúdo:** São as famílias silábicas e outros componentes de nossa língua introduzidos em cada conteúdo;

**Atividades Escritas:** Foram elaboradas com o objetivo de estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos alfabetizandos, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas. Para tanto, as situações de aprendizagens foram organizadas permitindo uma conexão com o mundo real e com temas que contextualizam situações de vivências dos alfabetizandos nas comunidades onde vivem (reality-on). As atividades propostas foram didaticamente estruturadas, explorando a interatividade proporcionada por ambientes hipermídia, de modo a incentivar o alfabetizando a construir conhecimento e estimular o raciocínio (minds-on) e apresentam feedbacks e dicas que proporcionam a experimentação/exploração dos fenômenos (hands-on).

A formação dos professores alfabetizadores vai ocorrer por meio de capacitações contínuas in loco nos municípios onde serão aplicado o Projeto e serão realizadas por estudantes de pedagogia matriculados no IsEd. Os softwares são acompanhados por guia de orientações ao professor composto por:

**Introdução:** um breve texto justificando a importância para o alfabetizando de aprender o conteúdo proposto, e como a atividade pode ajudar nisso;

**Objetivos:** lista os objetivos de aprendizagem da atividade;

**Pré-requisitos:** descreve os conhecimentos prévios que os alfabetizandos precisam ter para fazer a atividade;

**Tempo previsto para a atividade:** descreve se a atividade levará alguns minutos, horas ou certo número de aulas;

**Na sala de aula:** Se a atividade no computador requer uma atividade anterior em sala de aula, descreve como pode ocorrer essa atividade. O que será discutido em sala, o que será apresentado, se é melhor com o grupo todo de alfabetizandos ou se podem ser divididos em grupos para discutir /trabalhar, etc.;

**Questões para discussão:** Dar sugestões de questões que poderão ser discutidas com os alfabetizandos. Algumas vezes estão inclusas perguntas e respostas que poderão surgir dos alfabetizandos;

**Na sala de computadores:** Preparação - está descrito o que o professor deverá preparar com antecedência para a atividade. Descreve o material necessário, se os alunos vão precisar de lápis e papel, por exemplo, ou se o professor vai necessitar de um quadro ou um flipchart. Dar Sugestões sobre a organização da sala, a formação dos alunos, se eles vão sentar em duplas;

**Requerimentos técnicos:** Informa ao professor as necessidades técnicas, para a atividade funcionar sem problemas, principalmente sobre a necessidade de plugins (flash, Director ou Java);

**Durante a atividade:** Descreve como deverá ocorrer a atividade. Dar sugestões de como o professor poderá introduzir a atividade, as instruções que deverão ser dadas aos alunos;

**Depois da atividade:** Descreve as sugestões para após a atividade de computador;

**Questões para discussão:** Dar sugestões de questões que poderão ser discutidas com os alfabetizandos. Antecipa para o professor prováveis comentários e concepções errôneas que poderão ser apresentados pelos alfabetizandos durante a discussão da atividade;

**Dica:** Podem ser dadas dicas de conteúdo, ou aprofundar algum aspecto pedagógico que se julgue importante oferecer ao professor. Quando for o caso, comenta para o professor como essa atividade poderá ser aproveitada num trabalho interdisciplinar;

**Avaliação:** Dar sugestões como o professor poderá avaliar se os alfabetizandos atingiram os objetivos propostos para a atividade;

**Atividades complementares:** Dar sugestões para o professor de outras atividades que complementarão a atividade do computador;

**Para saber mais:** Relaciona recursos adicionais para pesquisa sobre o assunto da atividade;

O monitoramento, avaliação do projeto e da aprendizagem e os resultados esperados serão abordados em tópicos específicos mais adiante.

### 3.2 Sistema de Gestão

As aulas com os conteúdos digitais serão ministradas quinzenalmente nos **Centros Digitais de Cidadania** e/ou **Laboratórios de Informática** das escolas públicas dos municípios onde o Projeto será aplicado. A ação é executada mediante a parceria entre a Prefeitura do município atendido o Instituto Superior de Educação responsável pelo processo pedagógico, no modelo onde compete a cada um dos parceiros:

#### ***Prefeitura Municipal***

- Disponibilizar os **Centros Digitais de Cidadania** e/ou os **Laboratórios de Informática** das escolas públicas;

- Disponibilizar transporte para deslocar os alfabetizadores e alfabetizandos das comunidades onde não existem escolas públicas com laboratórios de informática para o Centro Digital de Cidadania;
- Disponibilizar recursos para acesso à Internet;
- Garantir condições mínimas de funcionamento da sala;
- Apoiar as ações do IsEd no município, inclusive com apoio às visitas dos coordenadores;
- O município deverá subsidiar o coordenador de informática com as informações necessárias para o preenchimento de relatório sobre a infra-estrutura para implantação do Projeto;
- Realizar a manutenção dos equipamentos sempre que necessário;
- Selecionar monitor (es) conforme perfil indicado pelo coordenador de informática;
- Remunerar monitor (es) de informática para suporte local ao Projeto;
- Definir, conjuntamente com o IsEd, um programa de utilização da sala de informática, garantindo horários específicos para utilização dos alfabetizadores;
- Planejar os horários do Centro Digital de Cidadania e/ou Laboratórios de Informática para implantação do Projeto;
- Informar ao IsEd qualquer problema que possa prejudicar o funcionamento do Projeto no município;
- Elaborar plano de sustentabilidade das ações a longo prazo.

### ***Instituição de Educação Superior***

- Indicar o coordenador de informática responsável pelo suporte tecnológico do Projeto;
- Propor capacitação presencial dos alfabetizadores na utilização de recursos básicos de informática;
- Desenvolver materiais de apoio à formação continuada dos alfabetizadores exclusivos para o acesso via Internet;

- Incluir, em sua prática de capacitação dos alfabetizadores, procedimentos de capacitação complementar à distância;
- Definir, conjuntamente com o município, um programa de utilização da sala de informática que garanta horários específicos para utilização dos alfabetizadores;
- Encaminhar para o IsEd relatórios mensais de acompanhamento e de avaliação final do Projeto;
- Auxiliar o município a definir um plano de sustentabilidade do Projeto.
- Elaborar o Projeto de Inclusão Digital;
- Produzir os softwares e Guia do Professor;
- Disponibilizar gratuitamente no site da Instituição, os softwares e Guia do professor;
- Acompanhar a implantação do Projeto;
- Propor e assinar Termo de Parceria com os municípios.

Obviamente, um Projeto de Inclusão Digital desta proporção exige um sistema de gestão que permite intensificar o controle e a racionalidade, possibilitando a otimização das ações. O principal desafio é manter todos os parceiros envolvidos na logística do processo de tal maneira que, cada elemento possa, de forma articulada, contribuir para a aplicação e sustentabilidade do Projeto.

### 3.3 Avaliação de Aprendizagem

De forma geral, quando se fala em avaliação na EJA, encontramos grande preocupação com as notas ou conceitos atribuídos aos educandos. Frequentemente, avaliar vira sinônimo de “julgar e classificar”. Neste Projeto, a avaliação de aprendizagem é bem mais que isso. Avaliar é identificar o que os alfabetizados sabem e são capazes de realizar. Neste sentido, não apenas atividades de leitura e escrita são avaliações, mas também a participação nos momentos de discussões sobre os Temas Geradores; as perguntas que o professor faz durante a aula; a observação dos alfabetizados e de como eles reagem ao contato com as TICs; o registro de ocorrência em diário de classe, entre outros.

No desenho de avaliação de aprendizagem neste Projeto buscou-se criar situações ideais para construir e verificar o alcance de cada objetivo educacional. Segundo Abbad (2006), avaliações constantes possibilitam melhor acompanhamento da eficácia da aprendizagem e ainda, proporciona uma oferta adequada de feedbacks específicos para que o alfabetizado conheça seu rendimento em cada etapa do processo educacional.

Nesta perspectiva, a avaliação de aprendizagem ocorrerá por meio de avaliações formativas. A avaliação formativa inicial será realizada como pré-teste e mede o que os alfabetizados já sabem sobre leitura e escrita antes de ingressarem no Projeto. As avaliações formativas feitas durante a instrução medem a aquisição dos objetivos educacionais. A avaliação formativa final ou pós-teste informa se houve a aprendizagem dos objetivos e se os meios e estratégias instrucionais utilizados foram eficazes ou não.

Os instrumentos de avaliação de aprendizagem foram desenhados de acordo com uma metodologia que permite a cada professor diagnosticar o desempenho dos educandos, nas competências e conteúdos propostos nos objetivos específicos de cada Espaço de Conhecimento e está disponível no Guia do Professor em tom de sugestão.

Neste Projeto deu-se prioridade à disciplina Língua Portuguesa (leitura e escrita), porque é considerada “ferramenta fundamental de aprendizagem”. Educandos que podem ler e escrever possuem as habilidades básicas para aprender outras disciplinas.

A primeira etapa na construção do desenho da avaliação de aprendizagem foi a definição das competências e conteúdos que podem ser medidos nos quesitos leitura e escrita. Segundo Abbad et al. (2006), a avaliação de aprendizagem, para ser válida, isto é, para medir o que se propõe a medir, o alcance do objetivo educacional, deve ser feita respeitando a natureza do resultado de aprendizagem pretendido.

Para sugerir aos professores alfabetizadores os instrumentos de avaliação de aprendizagem levou-se em consideração:

- Os objetivos educacionais de cada Espaço de Conhecimento;
- Os diferentes domínios; habilidades e Temas Geradores;
- Minha própria experiência e sensibilidade como professora de jovens e adultos.

Como a ação educacional neste Projeto prevê o domínio cognitivo como principal objetivo a ser desenvolvido, as avaliações de aprendizagem vão ocorrer na modalidade presencial e individual. Para Abbad et al. (2006) este é o procedimento mais seguro e eficaz de verificação de aprendizagem de objetivos do domínio cognitivo.

Finalmente, é oportuno aqui afirmar que, a avaliação de aprendizagem neste Projeto se constitui como um valioso recurso didático que oferece feedbacks aos alfabetizandos e serve de rica fonte de informações ao desenhista instrucional sobre a eficácia das situações de aprendizagem que criou. Para Abbad et al. (2006), sem feedbacks, a aprendizagem pode não ocorrer, e, sem avaliação, os eventuais ajustes no desenho deste Projeto serão inviabilizados, pois os feedbacks são ferramentas instrucionais eficazes e que a avaliação de aprendizagem é parte desse processo.

### **3.4 Sistema de Avaliação do Projeto**

Segundo Borges-Andrade (1995, 2006. apud ABBAD, 2006), a avaliação é um conjunto de atividades, métodos e princípios utilizados para a validação de informações acerca da efetividade de um dado sistema instrucional e representa um importante

papel nesse sistema, uma vez que é o principal responsável pelas retroalimentações que auxiliarão o desenhista instrucional a melhorar eventos e sistemas educacionais.

O sistema de avaliação deste Projeto foi desenhado de acordo com o Modelo de Avaliação Integrado e Somativo (MAIS), proposto por Borges-Andrade (1982; 2006. apud ABBAD, 2006) e prevê o monitoramento contínuo com o objetivo de julgar o alcance e os vários tipos de resultados, entre os quais: a satisfação do alfabetizando com vários aspectos do Projeto, a retenção e a transferência de aprendizagem, isto é, quanto os egressos do Projeto são capazes de aplicar as novas aprendizagens em diferentes contextos.

Neste sentido, a avaliação parte dos objetivos do Projeto e continua na definição do delineamento da pesquisa, na seleção de indicadores e/ou parâmetros de avaliação e na escolha de medidas e fontes de informação.

Inicialmente será feita uma avaliação essencialmente formativa em uma turma piloto, pois seus resultados servirão para aprimorar os conteúdos digitais e demais recursos instrucionais, antes da implementação definitiva do Projeto. Esta avaliação tem por objetivo:

- Validar o desenho dos conteúdos digitais desenvolvidos para os softwares educacionais;
- Aperfeiçoar o desenho instrucional, adequando-o à natureza das necessidades educacionais, perfil e contexto do público-alvo.

Outro aspecto muito importante que a avaliação em uma turma piloto vai proporcionar é a definição dos aspectos do desenho instrucional que precisam ser avaliados nesta fase. Esses aspectos referem-se aos meios, estratégias, métodos, interações, ambientes de apoio instrucional adotados no desenho do Projeto. O que se pretende medir são:

- Reações dos alfabetizandos e alfabetizadores quanto ao contato com as TICs;
- Aprendizagem (alcance dos objetivos educacionais);
- Aplicação do aprendido em outros contextos (transferência e aprendizagem);

- Mudança ou impacto no contexto;
- Valor final (retorno social, retorno do investimento financeiro).

É importante considerar que a avaliação nesta fase necessita de instrumentos capazes de gerar informações válidas e precisas sobre o que será avaliado. Os instrumentos de avaliação definidos para este Projeto são:

- Questionários;
- Testes, simulações;
- Roteiros de observação;
- Roteiros de análise documental;
- Roteiros de entrevista;
- Indicadores de desempenho do alfabetizando (antes, durante e após o Projeto);
- Indicadores de desempenho do grupo, comunidade, rede, (antes, durante e após o Projeto) em que se insere o egresso do Projeto.

A seleção de estratégias de coleta e análise de dados nesta fase é de suma importância. A coleta de dados ocorrerá de acordo com as seguintes ações:

- Aplicação de questionários.
- Análise documental.
- Aplicação individual ou em grupo.
- Auto-aplicação ou aplicação coletiva.
- Questionários impressos, digitalizados ou eletrônicos.
- Grupos focais

Neste Projeto os avaliadores envolvidos nos resultados do evento avaliado são:

- Coordenadores do Projeto;
- Professor Alfabetizador (municípios);
- Coordenador Setorial;

- Coordenador Pedagógico;
- Monitor de informática (municípios);
- Profissionais de informática: webdesing, programador, ilustrador, etc.

Outro desafio a ser enfrentado na avaliação da turma piloto se refere à escolha dos procedimentos de aplicação dos instrumentos. Neste Projeto a aplicação dos instrumentos de avaliação ocorrerá da seguinte forma:

- Presencial;
- Aplicação coletiva e/ou individual;
- Por material impresso e/ou questionários em versão eletrônica por e-mail.

Como um dos objetivos do projeto é experimentar um método de alfabetização para alfabetizar jovens e adultos apoiados nas TICs, os delineamentos da pesquisa de campo experimentais serão aplicados nos município (s) onde será (ão) implementado (s) o Projeto. Isto é, cada município terá uma (s) turma (s) controle (grupo de alfabetizandos que não participará do Projeto) escolhido aleatoriamente para compor o grupo de comparação, pré-teste(s) e pós-teste(s).

Desta maneira, pretende-se medir o que efetivamente os conteúdos digitais, trazem de avanço qualitativamente superior para o processo de alfabetização de jovens e adultos e a eficácia do método de alfabetização de jovens e adultos desenvolvido especificamente para o uso no computador podem promover para a melhoria do ensino da leitura e escrita.

Finalmente, depois de feitos todos os ajustes necessários e indicados pelas avaliações formativas na turma piloto, o Projeto será implementado e acompanhado em vários momentos por meio de avaliações somativas. Essas avaliações servirão para monitorar, atualizar e realizar pequenos ajustes no desenho instrucional e tem os seguintes objetivos:

- Comparar resultados obtidos por meio do Projeto com os objetivos educacionais;
- Aprimorar o desenho de eventos subseqüentes;

- Julgar a validade interna do Projeto (verificar quanto e se o Projeto foi capaz de gerar os resultados que almejava);
- Julgar a validade externa do Projeto, isto é, se e quanto os resultados do Projeto são generalizáveis para outros contextos e público-alvo;
- Ajustar processos de análise das necessidades educacionais e de desenho instrucional, anteriores à implementação do Projeto, que exerceram influência sobre os resultados obtidos pelo evento;
- Para avaliar a efetividade do método de alfabetização para jovens e adultos desenvolvido especificamente para o uso no computador.

Por fim, é importante afirmar que segundo Borges-Andrade et al. (1982; 2006, apud ABBAD 2006), a avaliação somativa de sistemas instrucionais diz respeito ao planejamento, bem como à coleta e análise de informações que permitem decidir sobre a adoção ou rejeição de um determinado programa de treinamento, pois esse tipo de avaliação transcende a característica de julgar o alcance de objetivos e é também um meio de construir conhecimento sobre a teoria e os sistemas instrucionais propostos ou em uso.

### **3.5 Resultados Esperados**

Pretende-se, com este Projeto de inclusão sócio-digital, contribuir para o desenvolvimento educacional, social e cultural das comunidades atendidas pelo Instituto Superior de Educação, de acordo com a relação de responsabilidade social e compromisso/impacto social assumidos por essa Organização.

Visa-se, que este também traga relevantes impactos para a alfabetização de jovens e adultos, favorecendo o fomento de produções acadêmicas através do desenvolvimento de ações de pesquisa e da publicação de artigos sobre método de alfabetização e sobre a introdução de tecnologias computacionais na EJA.

Espera-se, garantir a sustentabilidade, em instância local, no que se refere à gestão e manutenção – democratização e acessibilidade aos alfabetizadores e

alfabetizando jovens e adultos dos espaços dos Centros Digitais de Cidadania e Laboratórios de Informática das escolas públicas dos municípios atendidos pelo IsEd, possibilitando que se realize a discussão sobre a participação popular e comunitária nas políticas públicas voltadas para acessibilidade das populações mais pobres e excluídas no uso das TICs.

A meta que se tenta atingir neste Projeto vai além da eficácia do impacto do Projeto no nível do indivíduo. Além da aprendizagem, reações favoráveis ao uso da TICs e das novas aprendizagens em contextos após o Projeto, espera-se que as mudanças individuais se propaguem e sejam capazes de produzir mudanças no ambiente que circunda os alfabetizando e alfabetizadores.

O que se espera é que as novas aprendizagens sejam levadas pelos alfabetizando e alfabetizadores às suas respectivas comunidades e contextos de trabalho e provoquem, nesses ambientes, mudanças abrangentes, de caráter multiplicativo e de valor social.

### 3.6 Orçamento

<b>CUSTEIO</b>	<b>VALOR</b>
<b>Serviço Webdesing</b>	<b>10.000,00</b>
<b>Serviço Desenhista Instrucional</b>	<b>10.000,00</b>
<b>Serviço Programador</b>	<b>5.000,00</b>
<b>Serviço Revisor</b>	<b>2.500,00</b>
<b>Manutenção Site</b>	<b>3.000,00</b>
<b>Capacitação dos Professores</b>	<b>5.000,00</b>
<b>Mídia - CDs</b>	<b>300,00</b>
<b>TOTAL</b>	<b>35.800,00</b>

Quadro 01 - Orçamento

### 3.7 Cronograma

<b>ATIVIDADES</b>	<b>MAR/2008</b>	<b>MAR /OUT 2008</b>	<b>NOV/ DEZ 2008</b>
<b>Capacitação Inicial dos Professores</b>			
<b>Aplicação do Projeto</b>			
<b>Avaliação do Projeto</b>			
<b>Pesquisa Empírica</b>			
<b>Culminância do Projeto</b>			
<b>Redação de Artigo</b>			

Quadro 02 - Cronograma

### 3.8 Elaboração do Plano

#### Aspectos Gerais do Plano

<p><b>Modalidade da ação educacional:</b></p> <p>A ação educacional será oferecida na modalidade presencial e/ou híbrida, utilizando o computador como instrumento pedagógico. O Instituto Superior de Educação disponibilizará os conteúdos digitais no site da Universidade, possibilitando assim, que os professores alfabetizadores façam download gratuitamente dos softwares e do guia do professor. Os professores alfabetizadores utilizarão os conteúdos digitais nos <b>Centros Digitais de Cidadania</b> e/ou nos <b>Laboratórios de Informática</b> dos Municípios onde será aplicado o Projeto na modalidade presencial.</p>
<p><b>Carga horária:</b></p> <p>As atividades foram elaboradas com o objetivo de atrair os alfabetizandos, despertando o interesse em relação aos objetivos, conhecimento e competências que serão explorados pelos conteúdos. Para garantir a qualidade do conteúdo científico-cultural-educacional os organizadores do projeto utilizarão todos os recursos tecnológicos disponível no mercado. A carga horária dos softwares corresponde a 02h30min e não ultrapassam 4Mb.</p>
<p><b>Domínio Predominante: Cognitivo</b></p> <p>Os alfabetizandos deverão ser capazes de lembrar ou reproduzir algo que foi aprendido, ou que envolva a resolução de alguma atividade intelectual para a qual ele tenha que determinar o problema essencial, então reorganizar o material ou combinar idéias, métodos ou procedimentos previamente aprendidos.</p>
<p><b>Nome e Número de Unidades ou Módulos:</b></p> <p>Os conteúdos digitais estão organizados em 23 softwares educacionais, dispostos em <b>ESPAÇOS DE CONHECIMENTO</b>. Cada software é acompanhado por um <b>Guia do Professor</b> que contém informações de orientação ao professor sobre os conteúdos, sugestões de atividades complementares e bibliográficas.</p>

Quadro 03 – Elaboração do Plano: Aspectos Gerais do Plano

### 3.9 MAPA DOS ESPAÇOS DE CONHECIMENTO

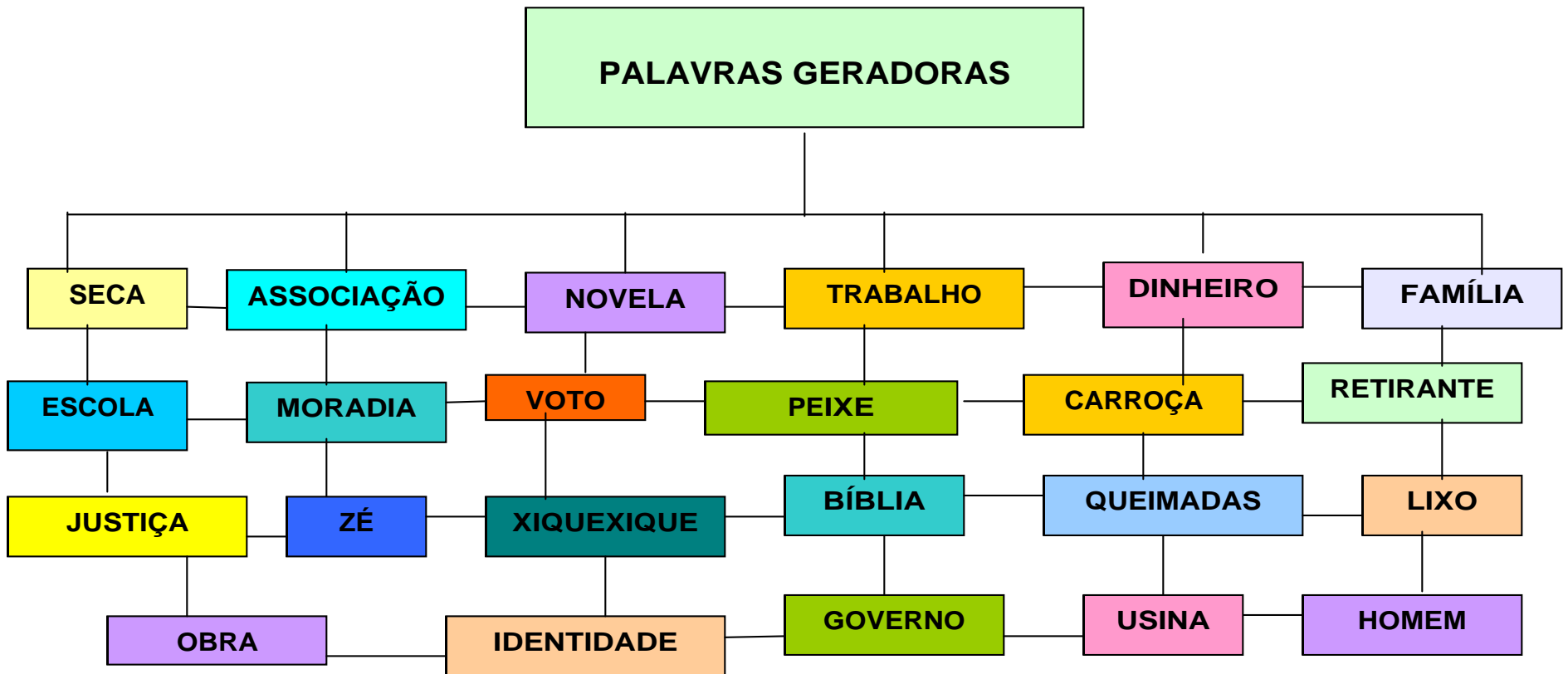


Figura 02 - Mapa das Palavras Geradoras

#### 4. Detalhamento do Desenho Instrucional

##### 4.1 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: SECA

Quadro 04

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de uma <b>música</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>S</b>;</li> <li>• Realizar leitura do texto Asa Branca, fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Escrever palavras dissílabas a partir das sílabas móveis;</li> <li>• Reconstruir palavras iniciadas pela letra <b>S</b> utilizando a cruzadinha.</li> <li>• Discussão sobre o tema gerador <b>SECA</b>.</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais.</p> <p>A música “<b>Asa Branca</b>” é apresentada em formato MP3, apresentado em Karaokê. Sugerimos que o professor cante a música com seus alunos em seguida os alfabetizando deverão realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantar a música Asa Branca;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>SECA</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.2 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: NOVELA

Quadro 05

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um texto <b>narrativo</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>N</b>;</li> <li>• Desenvolver a consciência crítica quanto aos meios de comunicação;</li> <li>• Escrever palavras trissílabas a partir das sílabas móveis;</li> <li>• Desenvolver a memória e a escrita por meio do Jogo Salada de Fruta (nome de novelas e artistas)</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais.</p> <p>O texto <b>“Novelas”</b> é apresentado em formato VHF. Sugerimos que os alfabetizandos assistam ao filme em seguida os deverão realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Novela</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação nos momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.3 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: BÍBLIA

Quadro 06

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um texto <b>narrativo</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>B</b>;</li> <li>• Participação nos momentos de discussão do tema gerador <b>Bíblia</b>;</li> <li>• Escrever palavras trissílabas a partir das sílabas móveis;</li> <li>• Identificar palavras escritas com <b>L</b> ou <b>U</b> no meio e final de palavras por meio do jogo BINGO;</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>salmo 23</b>” é apresentado em formato de hipertexto. Sugerimos que os alfabetizandos leiam o texto em seguida eles deverão realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Bíblia</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.4 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: TRABALHO

Quadro 07

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um <b>anúncio</b>;</li> <li>• Estudo da Consoante <b>T</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Trabalho</b>;</li> <li>• Escrever palavras trissílabas a partir das sílabas móveis;</li> <li>• Pesquisar palavras que apresentem os dígrafos: <b>TR</b> e <b>LH</b></li> <li>• Reconstruir palavras que indicam profissões por meio da cruzadinha</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto "<b>Precisa-se</b>" é apresentado em formato hipertexto (anúncio de Jornal). Sugerimos que os alfabetizados leiam o texto em seguida eles deverão realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizado a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Trabalho</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.5 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: IDENTIDADE

Quadro 08

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um texto <b>narrativo-descriptivo</b>;</li> <li>• Estudo da vogal <b>I</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Identidade</b>;</li> <li>• Reconhecer os documentos pessoais;</li> <li>• Identificar palavras escritas com <b>E</b> ou <b>I</b> no final das sílabas.</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto "<b>Documentos de Identidade</b>" apresentado por meio de cópias de documentos de identificação (RG, CPF, Título de Eleitor, Carteira de Trabalho, Passaporte, carteira de reservista, Carteira de motorista). Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Identidade</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.6 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: HOMEM

Quadro 09

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um <b>poema</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>H</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Homem</b>;</li> <li>• Reconhecer as letras <b>M</b> e <b>N</b> no final das palavras.</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>O bicho</b>” é apresentado em formato de hipertexto. Sugerimos que os alfabetizandos leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Homem</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.7 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: PEIXE

Quadro 10

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um texto <b>narrativo</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>P</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Peixe</b>;</li> <li>• Realizar leitura de palavras que indicam nomes de peixes de água doce por meio do jogo pescaria;</li> <li>• Reconstrução de palavras que indicam nomes de peixes de água salgada por meio da cruzadinha;</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>conversa de pescador</b>” é apresentado em formato de hipertexto. Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Peixe</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.8 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: ASSOCIAÇÃO

Quadro 11

Específicos Objetivos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um <b>aviso</b>;</li> <li>• Estudo da vogal <b>A</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Associação</b>;</li> <li>• Reconhecer palavras escritas pelo dígrafo <b>SS</b>;</li> <li>• Pesquisar palavras terminadas em <b>(ão)</b>.</li> <li>• Atividade lúdica Quebra Cabeça.</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>Atenção</b>” é apresentado em formato de hipertexto (Aviso). Sugerimos que os alfabetizandos leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Associação</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.9 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: LIXO

Quadro 12

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de uma <b>receita</b>;</li> <li>Estudo da consoante <b>L</b>;</li> <li>Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>LIXO</b>;</li> <li>Produção textual: Receita culinária com aproveitamento de restos de alimentos.</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto "<b>Sucocascaxi</b>" é apresentado em formato de hipertexto (receita culinária). Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Leitura do texto;</li> <li>Estudo da palavra geradora <b>LIXO</b>;</li> <li>Atividades escritas;</li> <li>Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observações durante as atividades;</li> <li>Sondagem da escrita;</li> <li>Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.10 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: GOVERNO

Quadro 13

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um texto <b>informativo</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>G</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Governo</b>;</li> <li>• Reconhecer palavras escritas com <b>J</b> ou <b>G</b>;</li> <li>• Atividade Lúdica Caça-palavras.</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto <b>“Nossos Governantes”</b> é apresentado em formato VHF. Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Governo</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.11 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: DINHEIRO

Quadro 14

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um texto <b>informativo</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>D</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Dinheiro</b>;</li> <li>• Reconhecer palavras escritas com o dígrafo <b>NH</b>;</li> <li>• Atividade Lúdica: Sistema Monetário</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>Cédulas e Moedas do Brasil</b>” é apresentado em formato VHF. Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Dinheiro</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.12 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: ESCOLA

Quadro 15

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um <b>bilhete</b>;</li> <li>• Estudo da vogal <b>E</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Escola</b>;</li> <li>• Identificar palavras que apresentem dígrafo <b>LH</b></li> <li>• Produção textual de um bilhete;</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>Professora Tânia</b>” é apresentado em formato de hipertexto (bilhete). Sugerimos que os alfabetizandos leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>escola</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.13 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: MORADIA

Quadro 16

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um texto <b>plástico (fotografia)</b>;</li> <li>Estudo da consoante <b>M</b>;</li> <li>Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Moradia</b>;</li> <li>Identificar os princípios de higiene das moradias;</li> <li>Atividade lúdica: escrever os nomes dos cômodos em uma Planta de uma casa. Localização espacial: nascente/ poente</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>A Casa</b>” é apresentado por meio de uma fotografia digitalizada. Sugerimos que os alfabetizandos realizem uma leitura de imagem (O que viram, o que ouviram, qual sentimento etc) da imagem. Em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Leitura do texto;</li> <li>Estudo da palavra geradora <b>moradia</b>;</li> <li>Atividades escritas;</li> <li>Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Observações durante as atividades;</li> <li>Sondagem da escrita;</li> <li>Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.14 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: VOTO

Quadro 17

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de uma <b>Literatura de Cordel</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>V</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>voto</b>;</li> <li>• Identificar palavras terminadas por <b>O</b> ou <b>U</b>;</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>Candidaturas são impugnadas após teste de alfabetização</b>” é apresentado em formato de hipertexto (Jornal) Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>voto</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.15 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: JUSTIÇA

Quadro 18

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um texto <b>narrativo</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>J</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>justiça</b>;</li> <li>• Identificar palavras escritas com cedilha;</li> <li>• Atividade lúdica: Força</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>A Justiça é Segra</b>” é apresentado em formato VHF. Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>justiça</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.16 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: RETIRANTE

Quadro 19

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de uma <b>música</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>R</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Retirante</b>;</li> <li>• Reconhecer palavras grafadas com <b>M</b> antes do <b>P</b> e <b>B</b>;</li> <li>• Atividade Lúdica: Força – O que é? O que é?</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais.</p> <p>O texto <b>Triste partida</b> é apresentado em formato de MP3 (karakê). Sugerimos que os alfabetizando cantem a música em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Retirante</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.17 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: CARROÇA

Quadro 20

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um <b>acróstico</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>C</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Carroça</b>;</li> <li>• Reconhecer palavras grafadas pelo dígrafo <b>RR</b>;</li> <li>• Atividade Lúdica: Meios de transporte iniciados pela letra <b>C</b></li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto <b>Meios de transporte</b> é apresentado por meio de acróstico. Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Carroça</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.18 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: OBRA

Quadro 21

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um <b>aviso</b>;</li> <li>• Estudo da vogal <b>O</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Obra</b>;</li> <li>• Produção textual: Aviso</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto "<b>Aviso Importante</b>" é apresentado em formato de hipertexto. Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Obra</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.19 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: ZÉ

Quadro 22

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um <b>poema</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>Z</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência critica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Nome</b>;</li> <li>• Identificar os nomes dos colegas da classe;</li> <li>• Reconhecer palavras escritas com letras maiúsculas e minúsculas.</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>José</b>” é apresentado em formato de hipertexto. Sugerimos que os alfabetizados recitem o poema em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Nome</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.20 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: QUEIMADAS

Quadro 23

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura de imagens;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um texto <b>plástico (fotografia)</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>Q</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Queimadas</b>;</li> <li>• Atividade Lúdica: Trilha;</li> <li>• Reconhecer palavras no singular e plural</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>Queimadas</b>” é apresentado por meio de uma fotografia digitalizada. Sugerimos que os alfabetizandos leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Queimadas</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.21 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: XIQUEXIQUE

Quadro 24

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de uma <b>receita</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>X</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Xiquexique</b>;</li> <li>• Identificar palavras compostas</li> <li>• Produção textual: Receita caseira de remédio</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto <b>Chá de folhas de xiquexique</b> é apresentado em formato de hipertexto. Sugerimos que os alfabetizandos leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Xiquexique</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.22 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: USINA

Quadro 25

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de uma <b>carta</b>;</li> <li>• Estudo da vogal <b>U</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Usina</b>;</li> <li>• Produção textual: Carta</li> <li>• Atividade Lúdica: Jogo dos sete erros.</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>A Carta</b>” é apresentado em formato de hipertexto. Sugerimos que os alfabetizando leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Usina</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## 4.23 ESPAÇO DE CONHECIMENTO: FAMÍLIA

Quadro 26

Objetivos Específicos	Estratégias ou Procedimentos Instrucionais	Meios Instrucionais	Avaliação de Aprendizagem
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar leitura do texto fazendo tentativas de decodificação ou decodificação propriamente dita;</li> <li>• Reconhecer as características lingüísticas e estéticas de um <b>narrativo-descritivo</b>;</li> <li>• Estudo da consoante <b>F</b>;</li> <li>• Desenvolver a oralidade e consciência crítica nos momentos de discussões do Tema Gerador <b>Família</b>;</li> <li>• Atividade Lúdica: Jogo da velha;</li> <li>• Produção textual: Texto narrativo-descritivo sobre a família dos alfabetizandos.</li> </ul>	<p>Os conteúdos são apresentados por meios de softwares educacionais. O texto “<b>A Família</b>” é apresentado em formato VHF. Sugerimos que os alfabetizandos leiam o texto em seguida eles devem realizar as atividades escritas propostas em duplas.</p>	<p>Sua interface apresenta similaridade com uma atividade escrita. Através dessa metáfora, busca-se uma transferência de significado do meio presencial para o meio virtual, com o propósito de convidar o alfabetizando a ocupar o espaço digital. E oferece os seguintes meios instrucionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura do texto;</li> <li>• Estudo da palavra geradora <b>Família</b>;</li> <li>• Atividades escritas;</li> <li>• Pesquisas.</li> </ul>	<p>Considerando que avaliação deve ser uma reflexão constante da prática durante todo o processo educativo, os objetivos de aprendizagem serão avaliados de forma sistêmica por meio dos seguintes instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observações durante as atividades;</li> <li>• Sondagem da escrita;</li> <li>• Participação de momentos de leitura e escrita;</li> <li>• Encaminhamento.</li> </ul>

## REFERÊNCIAS

ABBAD, Gardenia S. **Avaliação Formativa e Somativa**. Unidade 4. Disciplina: Planejamento e Avaliação de Cursos a Distância. Pós-Graduação em Educação a Distância. Brasília: CEAD/UnB, 2006.

\_\_\_\_\_. **EaD e as Teorias da Aprendizagem**. Unidade 1. Disciplina: Abordagens teóricas em EaD. Pós-Graduação em Educação a Distância. Brasília: CEAD/UnB, 2006.

BLOOMFIELD, Leonard. 1978 {1926}. **Um conjunto de postulados para a ciência da Linguagem**. IN: M. Dascal (ORG) Concepções Gerais da Lingüística. Ed. Global. São Paulo.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é o método Paulo Freire**. 7º ed. Editora Brasiliense. São Paulo. 1984.

CAGLIARI, Luis Carlos. **Alfabetização & Lingüística**, Série Pensamento e Ação no Magistério, Editora Scipione, 10ª edição, São Paulo, SP, 2001.

CAPOVILLA, Alessandra & CAPOVILLA, Fernando. **Alfabetização e método fônico**. São Paulo: Mnemom, 2001.

CLAYTON, Marcos – **A Formação de Recursos Humanos em Informática Educativa propicia a mudança de postura do professor?** Disponível na internet em [www.secrel.com.br/usuarios/mclayton/texto25.htm](http://www.secrel.com.br/usuarios/mclayton/texto25.htm). Acesso em 27/09/2007.

FIALHO, Bicalho - **Ciência da Cognição** - Editora Universo. Florianópolis - 1ª edição, 1998.

FRADE, Isabel Cristina da Silva. **Alfabetização hoje: onde estão os métodos?** Revista Presença Pedagógica. V.9 n. 50 mar./abr. 2003

FREIRE, Paulo. **Conscientização: teoria e prática da libertação. Uma introdução ao pensamento de Paulo Freire/Paulo Freire**. (tradução de Kátia de Mello e Silva; revisão técnica de Benedito Eliseu Leite Cintra) 3 ed. - São Paulo. Moraes. 1980.

LEMLE, Miriam. **Guia teórico do alfabetizador**. Ed. Globo. São Paulo. 1993.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: O futuro do pensamento na era da informática** Editora 34. Rio de Janeiro, 1993.

MATURANA, Humberto e VARELA, Francisco. **De Máquinas e Seres Vivos**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

MORAES, R. A. **Rumos da Informática Educativa no Brasil**. Brasília: Plano, 2002.

MORAES, Dênis. **O concreto e o virtual: Mídia, cultura e tecnologia**. DP&A. Rio de Janeiro, 2002.

OLIVEIRA, João Batista Araújo. **ABC da alfabetização**. Belo Horizonte: Alfaeducativa, 2002.

RAMOS, EDLA M. F. **Análise ergonômica do sistema hiperNet buscando a aprendizagem da cooperação e da autonomia**. Florianópolis: PPG em Eng<sup>a</sup> de Produção da UFSC, 1996.

SANTOS, E.O.; OKADA, A.L.P. **A construção de ambientes virtuais de aprendizagem: por autorias plurais e gratuitas no ciberespaço**. Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação. 2003. Disponível em: [http://www.projeto.org.br/alexandra/pdf/8\\_anped2003\\_okada&santos.pdf](http://www.projeto.org.br/alexandra/pdf/8_anped2003_okada&santos.pdf). Acesso em 28/09/2007

SANTOS, Boaventura S. (Org.). **Reconhecer para Libertar – Os caminhos do cosmopolitismo multicultural**. Vol. III. Civilização Brasileira, Rio de Janeiro, 2003.

\_\_\_\_\_. **Pela Mão de Alice. O social e o político na pós-modernidade**. Ed. Cortez, S. Paulo, 1999.

SANTOS, Neide. **Desenvolvimento de Software Educacional**. Abril/1999. Disponível na internet em [www.ime.uerj.br/professores/neide/Des\\_Soft.html](http://www.ime.uerj.br/professores/neide/Des_Soft.html). Acesso em 27/09/2007.

SOARES, Magda. **As muitas facetas da alfabetização**. 26<sup>a</sup> Reunião Anual da ANPED – GT Alfabetização, Leitura e Escrita. Poços de Caldas, 7 de outubro de 2003.

\_\_\_\_\_. **A reinvenção da alfabetização**. Revista Presença pedagógica. V 9 n<sup>o</sup>. 52, jul/ago., 2003.

\_\_\_\_\_. **Paulo Freire e a alfabetização: muito além de um método**. Revista Presença Pedagógica. V.4 n. 21- maio/junho 1998.

STRUCHINER, Miriam & SANTOS, Neide. **Elaboração de Software Educacional pelo Professor: Afinal Qual a Melhor Solução?** Anais de I Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Rio de Janeiro, novembro, 1990.

TFOUNI, Leda Verdiani. **Adultos não alfabetizados: o avesso do avesso**. Campinas: Pontes, 1988

\_\_\_\_\_. **Letramento e alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

UNESCO (1989) **O Educador e a Abordagem Sistêmica**. Lisboa. Editorial Estampa (1<sup>a</sup> ed.fr. 1976).

VARGAS, Miramar. **Bases Conceituais**. Unidade 1. Disciplina: Fundamentos em EAD. Pós-Graduação em Educação a Distância. Brasília: CEAD/UnB, 2006.

VIERA, Luciana S. **Uso da informática na criação de ambientes integrados de aprendizagem**. Disponível na internet em [www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/242.html](http://www.c5.cl/ieinvestiga/actas/ribie98/242.html). Acesso em 27/09/2007.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.