

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

CATIA RUDINARA DUARTE GOULART DOS SANTOS

ALFABETIZANDO COM HISTÓRIAS INFANTIS E MÍDIAS

**Porto Alegre
2015**

CATIA RUDINARA DUARTE GOULART DOS SANTOS

ALFABETIZANDO COM HISTÓRIAS INFANTIS E MÍDIAS

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora: Profa. Dra. Alessandra Pereira Rodrigues

Porto Alegre
2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTO

Meu agradecimento é para duas pessoas muito especiais em minha vida, meu esposo Paulo e meu filho Bruno, pessoas maravilhosas que sempre estiveram ao meu lado me dando força e coragem para seguir em frente. Muito obrigada, amo vocês.

RESUMO

O tópico do trabalho foi elaborado em relação prática docente, onde organizado em cima das dificuldades e utilizando argumentos e subsídios através de cursos e formações pedagógicas oferecidas aos professores, na qual as histórias infantis e as tecnologias foram aliadas como recursos para enriquecer e tornar o planejamento algo muito mais atrativo e motivador no auxílio da alfabetização, um trabalho diferenciado e significativo para o aprendizado do dia a dia em sala de aula. Trata-se assim, como é possível utilizar estas novas práticas inovadoras sem deixar de lado o conhecimento existente, uma nova proposta, do velho com o novo. A partir da elaboração deste argumento, o objetivo maior é proporcionar um ambiente onde a literatura e as tecnologias se façam presentes de forma lúdica. Despertar a criatividade, o gosto pela leitura e enriquecer o vocabulário, oportunizando ao educando condições para o desenvolvimento de suas potencialidades e capacidades cognitivas, afetivas e sociais, Valorizar primeiramente a realidade dos alunos, destacar a inclusão digital como contribuição nas aulas, ressaltar a importância de planejar e utilizar estas colaborações de forma a favorecer mudanças no modo de ensinar, aprender e auxiliar de maneira prática e inovadora essa atual geração.

Palavras-chave: Alfabetização. Histórias e mídias.

ABSTRACT

The topic of the work was done regarding teaching practice, where organized upon hard times and using arguments and subsidies through courses and educational training offered to teachers, in which the children's stories and technologies have been combined as resources to enrich and make planning something much more attractive and motivating in aid of literacy, differentiated and meaningful work for the day to day learning in the classroom. This is so, as you can use these new innovative practices without neglecting the existing knowledge, a new proposal, the old with the new. From the elaboration of this argument, the ultimate goal is to provide an environment where literature and the technologies to be present in a playful manner. Wake creativity, love of reading and enrich the vocabulary, giving opportunity to the student conditions for the development of their potentials and cognitive, emotional and social skills, first value the reality of students, highlight the digital inclusion as a contribution in class, emphasizing the importance to plan and use these collaborations in order to favor changes in the way of teaching, learning and assisting in a practical and innovative way this current generation.

Keywords: literacy, stories and media.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Kauã 7 anos e 6 meses – Escrita Pré-Silábica.....	21
Figura 2. Samara 7 anos e 6 meses – Escrita Silábica.....	22
Figura 3. Eduardo 8 anos – Escrita Silábica-alfabética.....	23
Figura 4. Fernando 8 anos – Escrita Alfabética.....	24

LISTA DE TABELA

Tabela 1 – Descrição dos estágios do desenvolvimento cognitivo de Piaget	26
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Justificativa.....	10
1.2 Objetivos.....	11
2 METODOLOGIA	13
3 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	15
3.1 O surgimento da alfabetização.....	16
3.2 Definição de alfabetização e letramento	17
3.3 Fases da Alfabetização.....	19
4 O LÚDICO NA SALA DE AULA	25
5 HISTÓRIAS INFANTIS E A ALFABETIZAÇÃO	31
5.1 Planejamento	32
5.2 Dramatização	32
5.3 Gêneros textuais	33
6 SAINDO DO TRADICIONAL PARA O SÉCULO XXI.....	35
6.1 Tecnologias na escola	35
6.2 Tecnologias e a alfabetização.....	37
6.3 Tecnologias e o jogo.....	38
7 RESULTADOS.....	40
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS.....	44
APÊNDICE A – ATIVIDADES REALIZADAS NA PRIMEIRA SEMANA.....	47
APÊNDICE B – ATIVIDADES REALIZADAS NA TERCEIRA SEMANA.....	50
APÊNDICE C – ATIVIDADES REALIZADAS NA TERCEIRA SEMANA.....	53

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão do Curso de Mídias na Educação, tem a intenção de relatar algumas atividades desenvolvidas durante o ano de 2014 referentes à prática desta pesquisadora em sala de aula nos Anos Iniciais, mais especificamente no 3º ano do ensino fundamental em uma escola estadual, localizada no município de Viamão/RS.

Nele estão contidas todas as informações referentes às experiências e análises realizadas com o intuito de facilitar a alfabetização utilizando histórias infantis e as mídias como forma de colocar em prática alguns ensinamentos que se obteve durante o curso de Mídias na Educação.

1.1 Justificativa

De acordo com observações realizadas na turma, percebeu-se o grande interesse da maioria dos alunos por histórias.

Tendo em vista que estes momentos não eram oferecidos ao grupo, fez-se pensar sobre como se desenvolveria o processo de alfabetização com a intervenção das histórias infantis como alternativa metodológica, levando até o aluno a satisfação pela leitura de forma lúdica, com brincadeiras e variados recursos, proporcionando aulas dinâmicas e criativas.

Cabe ao professor, propiciar um espaço mais lúdico resgatando através de brincadeiras as várias maneiras de desenvolver a aprendizagem, estabelecendo relações entre o brincar e o aprender.

A escola vem se constituindo como espaço privilegiado para a aprendizagem e o desenvolvimento da leitura, enriquecendo e favorecendo cada vez mais o lugar onde a grande maioria tem acesso e o manuseio de livros.

Durante a realização do projeto, foi possível utilizar variados recursos, juntamente com a contribuição da tecnologia, pois, realizar atividades com métodos diferenciados, de acordo com a curiosidade e o fascínio do educando desperta mais seu interesse deixando-o mais envolvido.

Este contribui para torná-lo mais motivado, propenso a sua própria aprendizagem, possibilitando assim uma aula dinâmica e criativa para o mesmo, saindo do tradicional e desenvolvendo atividades que abrangem todas as áreas do

conhecimento necessário para o andamento e crescimento no processo de ensino aprendizagem, facilitando assim que o aluno se aproprie mais rapidamente do processo da leitura e escrita.

O domínio pela língua, oral e escrita é fundamental para a participação efetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento (BRASIL, 1997, v. 2, p. 15).

No dia a dia como educadora, é possível observar que ao trabalhar atividades que contem histórias infantis, o aluno a realiza com maior interesse, interagindo com o tema lido ou ouvido, relacionando-se com o colega e professor com maior satisfação, sendo visível constatar a importância de trabalhar atividades de forma a provocar a reflexão, auxiliando assim no processo de alfabetização.

Partindo desse pressuposto e acreditando ser de grande importância o processo de alfabetização nos anos iniciais, que, é uma das fases mais importantes na vida do educando, quando realizada de maneira lúdica, através de brincadeiras, histórias e outros recursos diferenciados, a criança absorve com maior facilidade, já que ao brincar, quando bem planejado, e preparado, pode ser um importante aliado na construção do conhecimento.

1.2 Objetivo

A proposta para o projeto tinha como objetivo criar oportunidade para o grupo refletir sobre a história lida ou ouvida de forma a poder desenvolver a capacidade para estabelecer a correlação entre a fala e a escrita.

As histórias lidas trouxeram uma vasta variedade de situações, semelhantes ao contexto de seu dia a dia, provocando o imaginário do grupo, estimulando o interesse pela leitura, persuadindo a percorrer um itinerário imaginário, onde o levou a perceber a importância desse trajeto para a aquisição da escrita e leitura.

Ao trabalhar com a literatura infantil é possível aguçar a curiosidade do educando levando-o a percorrer um mundo repleto de divergências e incompatibilidade na qual vivencia, e, perceber através dos personagens das histórias que enfrenta muitas vezes a mesma situação, encorajando-o a lidar com estes conflitos, muitas vezes com a determinação de um adulto.

No segundo capítulo apresenta a metodologia aplicada no projeto, onde é relatado o desenvolvimento do trabalho.

No terceiro capítulo, encontra-se a fundamentação teórica sobre a alfabetização nos anos iniciais onde o aluno está ingressando em sua vida escolar e terá que ter uma boa base no seu processo inicial de alfabetização para facilitar e despertar seu interesse pelo aprender.

O quarto capítulo mostra o lúdico, o brincar, o fazer diferente em sala de aula, como forma de chamar a atenção do educando, incentivando o desenvolvimento e favorecendo o processo de ensino aprendizagem.

Já o quinto capítulo está desenvolvido com fundamentações e reflexões sobre a importância de trabalhar com histórias infantis no processo de alfabetização, na qual o educando está em construção da sua caminhada escolar.

Em relação ao sexto capítulo tem por objetivo explorar o novo, as novas oportunidades do século XXI, os aliados que vem somando em sala de aula, mostrar que é possível sair do tradicional e inovar com as tecnologias que vem se expandindo significativamente nos dias de hoje.

O sétimo capítulo refere-se ao resultado do trabalho desenvolvido ao longo do projeto.

Por último, conclui-se o trabalho com as considerações finais e referências bibliográficas.

2 METODOLOGIA

O trabalho em questão foi realizado através da observação e prática em sala de aula, com alunos de escola Estadual, participantes do 3º ano do ensino fundamental, onde foi trabalhada a literatura infantil associada às tecnologias como metodologia no auxílio da alfabetização.

Entre os recursos utilizados para a contação de histórias dos diversos títulos da literatura infantil que enriqueceram as aulas, os livros impressos, vídeo e histórias virtuais no computador, e as histórias ouvidas por meio de CD tocado no rádio, motivando o educando na compreensão do mundo, desenvolvendo seu universo imaginário, como um ser capaz de pensar que tem um papel significativo na sociedade.

Partindo desse pressuposto e acreditando ser de significativa importância a leitura de vários livros de histórias, foi elabora o projeto, onde o principal objetivo é fazer com que a literatura instigasse o educando as possibilidades de aprendizagem e conhecimento necessários para sua vida dentro e fora da sala de aula.

Para tanto foi construído junto ao grupo um plano cooperativo, de acordo com a fala dos mesmos com o objetivo de colocar em prática a elaboração do projeto contemplando a realidade e desejo dos educandos, possibilitando assim influenciar no resultado final.

1) O que sabemos?

- Histórias.
- Contos Infantis.
- Notícias.
- Leitura de revistas.

2) O que queremos aprender?

- Mais histórias.
- Saber mais.
- Ler bem.
- Saber escrever.

- Como são feitas as notícias

3) Para que aprender?

- Ser mais inteligente.
- Para não sermos enganados.
- Ajudar nossas famílias.
- Conhecer as coisas do mundo que nós precisamos.

4) Como aprender?

- Lendo mais.
- Prestar atenção nas explicações da professora.
- Vir à aula todos os dias.
- Copiar a matéria.
- Ter vontade de ler.
- Entender o que está escrito.

5) O que aprendemos?

- Textos. foi
- Histórias.
- Informações novas.
- Como cuidar da higiene.
- Conhecer as notícias.
- Novidades.

Durante todo o desenvolvimento do projeto que teve duração de três semanas, os registros de recontar as histórias ouvidas, aconteceram diariamente.

Através de desenhos, e outras técnicas de aprendizagem o projeto sempre envolvendo o lúdico, o uso do computador, destaca a alfabetização, a leitura e a escrita, onde se constata as metodologias utilizadas enfocando, que o brincar não deve estar restrito ao espaço físico da sala de aula, mas aplicado também dentro de um ambiente de aprendizado, centralizado no aprender do aluno.

3 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Vive-se em um mundo onde por todos os lados existe algum material escrito, uma sociedade letrada, mediante a ideia de não ser algo totalmente novo para a criança, é possível pensar que ao entrar no mundo da alfabetização e letramento, ela pode estar vivenciando algo que talvez não seja tão novo para ela.

Soares (1998, p. 33) define que:

Alfabetização é dar acesso ao mundo da leitura. Alfabetizar é dar condições para que o indivíduo criança ou adulto tenha acesso ao mundo da escrita, tornando se capaz não só de ler escrever, enquanto habilidades de decodificação e codificação do sistema da escrita, mas, e, sobretudo, de fazer uso real e adequado da escrita com todas as funções que ela tem em nossa sociedade e também como instrumento na luta pela conquista da cidadania plena.

Segundo Ferreiro (1996, p.24)“O desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem duvida, em um ambiente social. Mas as praticas sociais assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças.”

Ainda referente aos relatos de Ferreiro (1999, p. 47) “A alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é, na maioria dos casos, anterior à escola e que não termina ao finalizar a escola primária.”

Partir da ideia que mesmo a criança que não teve a oportunidade de frequentar a educação infantil, ainda assim deve-se levar com consideração que a mesma em algum momento deve ter tido um contato com a leitura e material escrito, mesmo a criança de classe mais popular.

Alguns educadores como, Soares (2009, p.33) comenta que o termo letramento possivelmente foi usado pela primeira vez no Brasil no ano de 1986 por Mary Kato, citado no livro “No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística”.

Segundo a educadora Kleiman (2008, p. 18) “[...] podemos definir hoje o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, como sistema simbólico e como tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos”.

Para tanto o conceito de letramento é algo novo no Brasil, uma concepção que sempre existiu nos povos estrangeiros, na qual sempre teve um conceito mais amplo da ideia de alfabetização que tinha no Brasil.

Essa ideia fez com que outros estudiosos, grandes educadores sentissem falta de algo mais complexo sobre o que seria a alfabetização, algo que não ficasse somente no conceito da aprendizagem do “Be a Ba”, com isso foi trazido a ideia de letramento.

Com isso a escola tem que ter o propósito de envolver o aluno em duas situações:

1. O letramento permitindo que o aluno participe do universo letrado utilizando-se de um conjunto de conhecimentos, na qual se sabe que este mundo está cada vez mais escrito, e cada vez mais é preciso ler e escrever corretamente para poder estar inserido neste novo modelo de mundo.

2. E a alfabetização, que constitui a capacidade de decodificar e ler agindo por si próprio, constitui-se uma parte muito pequena de um montante de aprender a língua, de abrir um livro, olhar as letras e conseguir ler o que está escrito.

Para Weisz (1988, p. 39), “o conhecimento não é algo que está fora e deve ser consumido, posto para dentro do aprendiz, e sim algo a ser produzido, construído pelo aprendiz enquanto sujeito e não objeto do processo de aprendizagem”.

Sabe-se que a família ensina a língua materna, então cabe à escola ensinar todos os outros usos da língua que não fazem parte do cotidiano familiar.

Partimos do entendimento que a escola tem um papel importante na vida do educando que é ensiná-lo a escrever a língua que supostamente este já vem com uma base de casa.

Instruí-lo com um maior número possível de variedade de gêneros que for permissível dentro do cotidiano escolar.

É correto dizer então que, ao ingressar na escola seria um momento de continuação de algo que ela obtém, nesta situação é o momento que o professor tem que fazer uma avaliação e descobrir em que nível se encontra esta criança no processo de alfabetização e letramento para poder dar continuidade.

3.1 O surgimento da alfabetização

Pode-se dizer que a alfabetização e a escrita, surgiram da necessidade de se avançar em relações as anotações que se faziam necessário.

Sabe-se através de registros que antigamente tudo era feito por meio de marcar, nós, ossos, etc., mas viu-se a indispensabilidade de dar continuidade a estas anotações e por consequência surgiu assim a escrita.

Dando continuidade de repassar para as novas gerações à escrita, surgiu a alfabetização que veio agregar-se muito lentamente. Na época não existia métodos de alfabetização, só lia e escrevia um grupo muito pequeno de pessoas, mais basicamente por necessidade.

De acordo com Cagliari (1998, p. 14):

De acordo com os fatos comprovados historicamente, a escrita surgiu do sistema de contagem feito com marcas em cajados ou ossos, e usados provavelmente para contar o gado, numa época em que o homem já possuía rebanhos e domesticava os animais. Esses registros passaram a ser usados nas trocas e vendas, representando a quantidade de animais ou de produtos negociados. Para isso, além dos números, era preciso inventar os símbolos para os produtos e para os proprietários.

Se pensar um pouco, é possível dizer que o processo de alfabetização aqui no Brasil teve início com a chegada dos jesuítas, que montaram suas escolas e ensinavam a leitura e a escrita para o povo que aqui habitavam.

Sabendo como a alfabetização foi trazida ao Brasil, fica fácil dizer que foi introduzida de uma forma muito tradicional, muito grosseiramente por não existir um método para tal.

3.2 Definição de alfabetização e letramento

Mas o que é alfabetização e letramento? Como se pode definir?

Segundo Soares (1998, p.248) alfabetização é o ato de ensinar e aprender a ler e escrever, já o letramento é a prática social, é exercer o ler e escrever, conforme define abaixo:

Temos de alfabetizar e letrar como duas ações distintas, mas não inseparáveis; ao contrário, o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja, ensinar a ler e a escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita de modo que o indivíduo se torne, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado”, A partir dessa perspectiva, a alfabetização estaria inserida no processo de letramento.

Seria certo dizer que a criança que está no primeiro ano do ensino fundamental está num processo de alfabetização, de apropriação do sistema alfabético e ortográfico de escrita.

A medida que a criança vem sendo inserida neste meio escolar, cada vez mais estará se apropriando do processo de leitura e escrita.

É importante a realização de trabalhos com uma diversidade de gêneros textuais, realizando atividades na qual o professor possa trabalhar a alfabetização (Apêndice A).

Com o auxílio de inúmeras formas, entre elas, a literatura infantil e as tecnologias que vem sendo grandes aliadas neste processo inicial de aprendizagem.

Trabalhar com textos que estão presentes no dia a dia da criança, como receitas, bilhetes, notícias, entre outros, torna estes momentos algo de aproximação entre escola e essa criança nos contextos extraescolares, o uso destas práticas de leitura e escrita, considerando as diferentes demandas de inserir a criança neste mundo letrado, está muito presente no seu cotidiano (Apêndices A e B).

Então o conceito de letramento vai além daquilo que a gente entende como alfabetização que seria apropriação do sistema de escrita, e vem sim a tratar dos usos sociais da escrita na sociedade.

Val (2006, p. 19), nos coloca que:

Pode-se definir alfabetização como o processo específico e indispensável de apropriação do sistema de escrita, a conquista dos princípios alfabético e ortográfico que possibilitem ao aluno ler e escrever com autonomia. Noutras palavras, alfabetização diz respeito à compreensão e ao domínio do chamado “código” escrito, que se organiza em torno de relações entre a pauta sonora da fala e as letras (e outras convenções) usadas para representá-la, a pauta, na escrita.

É importante que a escola se preocupe em oportunizar momentos de inserção de práticas de leitura e escrita, para que a criança aprenda o sistema, os códigos para poder usá-lo corretamente de uma maneira mais íntegra na sua vida social, no seu dia a dia.

Deve-se considerar e salientar a nossa criança, que a escrita é um sistema convencional utilizado pelo homem com o objetivo e a finalidade de se comunicar

entre si, registrando suas ideias, pensamentos, entre outros, que este é um dos objetivos pelo qual é preciso conhecê-la e utilizá-la de forma correta.

Para Freire (2008), a alfabetização "possibilita uma leitura crítica da realidade, se constitui como um importante instrumento de resgate da cidadania e reforça o engajamento do cidadão nos movimentos sociais que lutam pela melhoria da qualidade de vida e pela transformação social (p.20)".

O sistema de alfabetização e letramento vem ao longo do tempo passando por processos de mudanças, desde o tradicional "BE a BA", para uma visão mais construtivista na qual a criança parte do convívio com material escrito dentro e fora do ambiente escolar, no seu dia a dia.

Nos dias de hoje é importante salientar que os dois contextos estão corretos, um complementa o outro, embora cada um com sua metodologia de trabalho.

Antigamente, era ensinado ao aluno, ler e escrever, hoje se pode dizer que junto com o ensinar a ler e escrever vem na bagagem, um trabalho com os diversos recursos trazidos para a sala de aula.

O trabalho com jornal, o poema, a receita da vovó, as notícias, os convites, enfim os diversos gêneros literários e outras técnicas, que só vem enriquecer cada vez mais este imenso mundo letrado, possibilitando a criança perceber a importância da leitura e escrita para sua vida (Apêndice B).

3.3 Fases da Alfabetização

Segundo Emilia Ferreiro (1985), ao pesquisar crianças argentinas e mexicanas sobre a psicogênese da língua escrita, descobriu como num processo evolutivo a criança constrói o conhecimento da linguagem e da escrita.

Mesmo quando a criança ainda não lê ou escreve da forma correta, está explorando, trabalhando e desvendando como ocorre o processo de elaboração da escrita e da leitura.

Pode-se dizer que, após a leitura e o entendimento do livro, é importante refletir o jeito que a criança aprende e não mais o modo nós ensinamos.

Segundo Emília Ferreiro, a construção do conhecimento da leitura e da escrita tem uma lógica individual, embora aberta à interação social, na escola ou fora dela. No processo, a criança passa por etapas, com avanços

e recuos, até apossar do código linguístico e domina-lo (WEISZ, 2004, p. 76-77).

Para que ocorra uma aprendizagem significativa, é importante entender como ocorre o processo na qual a criança aprende, para saber como ensinar.

Ainda falando das pesquisas realizadas por Emilia Ferreiro (1985), e o processo evolutivo do conhecimento da linguagem e da escrita, ela nos coloca que essa evolução se dá por meio de períodos na qual a criança apresenta explorações para entender a escrita, onde durante todo o processo evolutivo produz a escrita a partir da elaboração de sua hipótese, percebida através de sua produção espontânea.

Segundo Emilia Ferreiro (1985) no livro *Psicogênese da língua escrita*, durante a alfabetização, a criança passa por cinco níveis, sendo eles o pré-silábico nível I, pré-silábico nível II, o silábico, o silábico-alfabético e alfabético, no qual é possível descrevê-los da seguinte forma:

- Pré-silábica (nível I) – Período em que para a criança a escrita não passa de códigos ainda não decifrados, fazendo distinção na sua representação entre o desenho e a escrita (rabiscos), podendo registrar letras e números misturados, sem apresentar limites de quantidade, onde pode representar uma palavra com vários símbolos inclusive explorando os limites da folha ou vice e versa.
- Pré-silábica (nível II) – Consegue perceber que para escrever é preciso o uso de letras, não na sua totalidade, mais aparece rabiscos mais parecidos com letras.

Em sua hipótese associa que na escrita de palavras diferentes deve haver letras diferentes, onde apresenta em suas anotações letras maiúsculas e minúsculas, e vai associando as quantidades, palavras maiores necessitam de um maior número de letras.

O aluno Kauã ao realizar o ditado (figura 1), ainda na maioria das vezes, não consegue escrever corretamente as palavras, utiliza-se em alguns momentos muitas letras e, em outros, poucas letras.

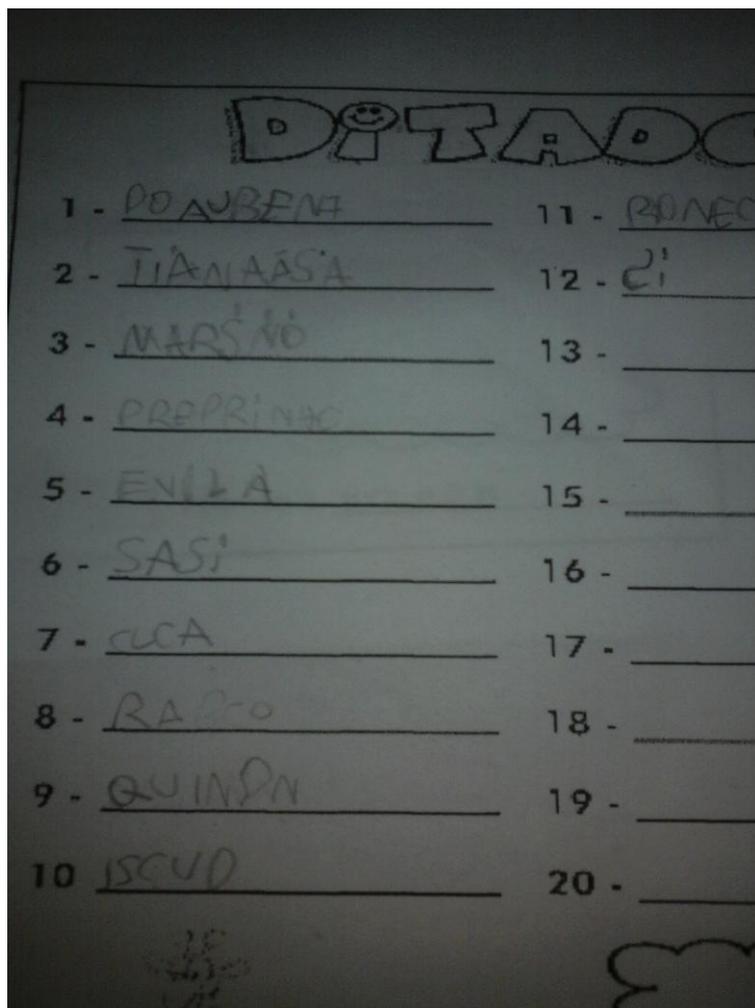


Figura 1 – Kauã 7anos e 6 meses – Escrita Pré-Silábica

Fonte: sala de aula

- Silábica – Período em que a criança começa a associar o valor sonoro com a escrita, registrando e associando a cada grafia um valor sonoro de uma sílaba, assim já tendo uma noção mais próxima do número de quantidade de letras para registrar a palavra pretendida.

Começa a perceber que a escrita é um conjunto de formas arbitrárias, que nem sempre se escreve do mesmo jeito que se fala, uma construção de diferenciação.

Palavra diferente escreve-se de forma diferente, onde começa uma busca para diferenciar a escrita.

Existem comunidades com vários dialetos estabelecendo critérios de diferenciação destas escritas, e que na escola existem normas e regras a seguir

para aprender e entender como se estabelece estes critérios para compreender estas diferenças.

Em relação do ditado da aluna Samara (figura 2), ela já consegue associar na maioria das vezes uma letra para cada som, cada sílaba, já se apropriando ao processo da construção da escrita.

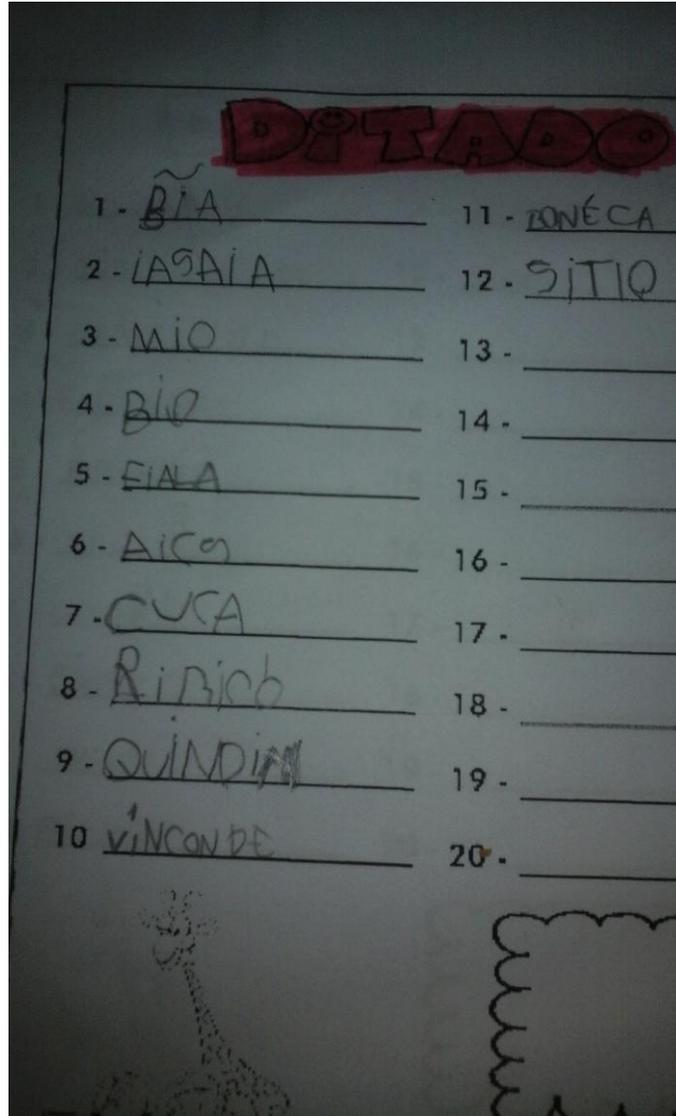


Figura 2 – Samara – 7anos 6 meses – Escrita Silábica

Fonte: sala de aula

- Silábica-alfabética - A criança em alguns momentos consegue perceber e escreve a sílaba completa e em outros momentos acaba escrevendo apenas uma letra para representar a sílaba, geralmente estas dificuldades se tornam mais visíveis nas sílabas complexas.

No ditado do aluno Eduardo (figura 3) é possível perceber claramente o nível em que ele se encontra, pois na maioria das palavras, o mesmo consegue perceber o som e registrar as letras e/ou sílabas corretas.

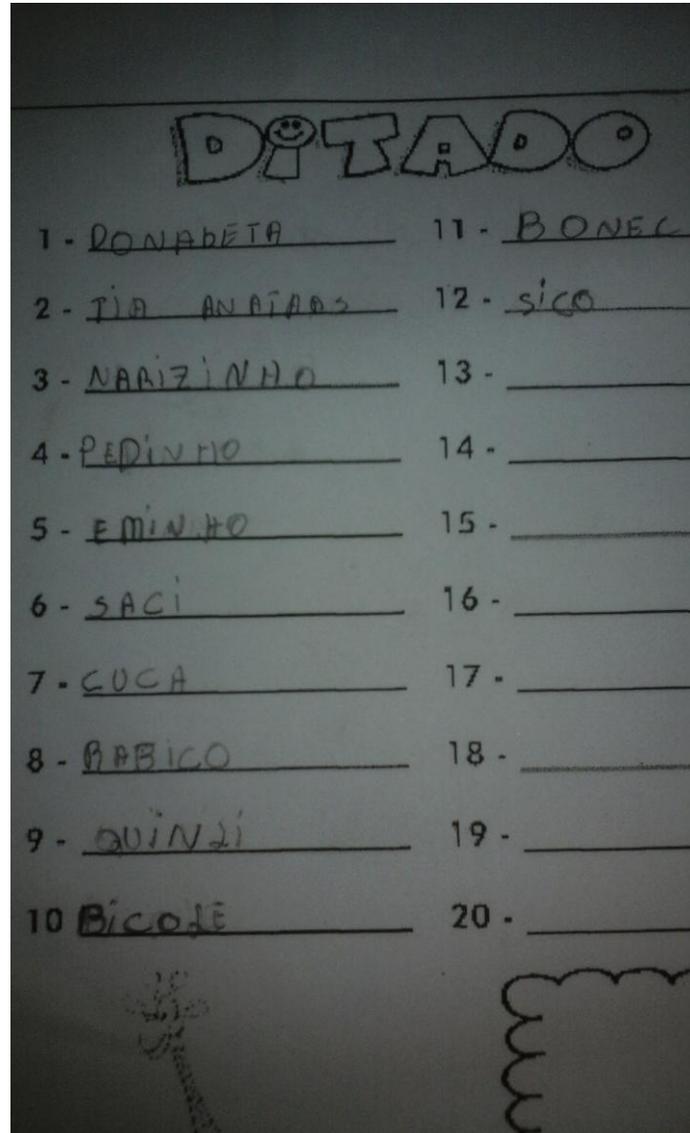


Figura 3 – Eduardo – 8 anos – Escrita Silábica-alfabética

Fonte: sala de aula

- Alfabéticas - É o período em que a criança já consegue entender o sistema escrito, só precisando ainda apropriar-se das dificuldades ortográficas.

No ditado do aluno João (figura 4), ficou claro que ele já se encontra no nível alfabético, pois conseguiu escrever as palavras corretamente, contemplando as sílabas em relação aos sons.

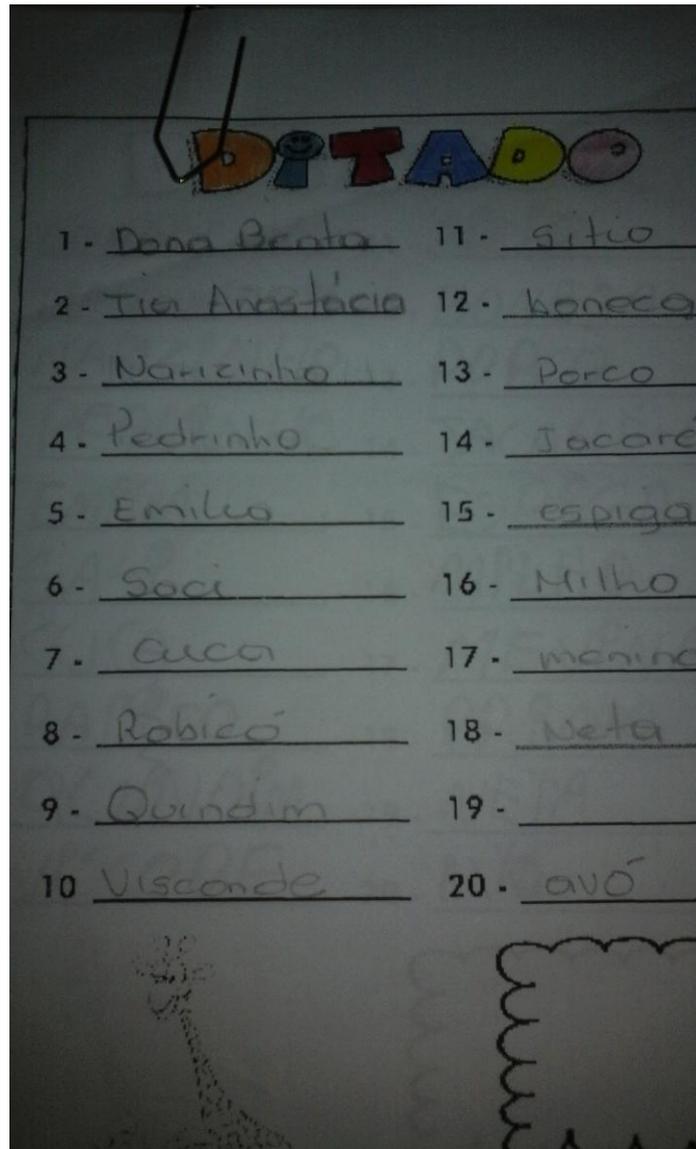


Figura 4 – João 8 anos – Escrita Alfabética

Fonte: Sala de aula

4 O LÚDICO NA SALA DE AULA

Ao ingressar na escola, a criança deixa o convívio com sua família e passa a conviver com outras pessoas, outras crianças e adultos, passando a descobrir, a sua maneira, novas experiências, novos valores.

Estes valores acabam enriquecendo o conhecimento que ela traz do universo que a rodeia, dando oportunidade de desenvolver sua potencialidade, preparando-a e despertando-a para a vida.

Trabalhar com atividades diferenciadas na sala de aula como o lúdico é proporcionar ao aluno momentos mágicos, oportunizando vivenciar momentos imaginários do mundo que o cerca.

O lúdico amplia seu conhecimento de forma a refletir e compreender a possibilidade de descobertas que ele mesmo seja capaz de construir.

Pode-se dizer que, em geral, dentro do lúdico estão os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Os jogos são atividades realizadas individualmente ou em grupo, para trabalhar a socialização, e tem o propósito de trabalhar as regras e metas a serem alcançadas no final de cada jogo, servindo igualmente como um desenvolvimento cognitivo (Apêndice B).

Trabalhar com jogos na sala de aula fortalece a investigação e a estruturação do conhecimento por conta do lúdico.

O brincar deve estar integrado no dia a dia e no planejamento do educador como um auxílio na aquisição do conhecimento.

Diante disso, é nos momentos lúdicos que a criança instiga possibilidades na tentativa de atingir os resultados que lhe é sugerido através das brincadeiras e da realidade com a qual compartilha.

Para Piaget (1973), as brincadeiras e os jogos são fundamentais para auxiliar o processo de aprendizagem. Para tanto ele, coloca que as atividades desenvolvidas de forma lúdica dentro da escola e da sala de aula são de extrema importância, colaborando e enriquecendo o crescimento intelectual da criança.

Piaget (1973, p.160) coloca que:

O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório - motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria,

fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente a fim de que jogando, elas cheguem a assimilar às realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores a inteligência infantil.

Dentre tantas contribuições que Piaget (1967) deixou, pode-se relatar uma pesquisa na qual foi realizada com seus filhos, ao longo do tempo, na qual partiu do nascimento até aproximadamente os dois anos de vida.

Piaget (2003, p.26) nos coloca como acontece o desenvolvimento da criança desde o seu nascimento.

Ele explica que o conhecimento é construído de forma contínua, envolvendo as fases da infância e da adolescência nas quais a criança vai evoluindo nos estágios.

A Tabela 1 resume as características de cada estágio. Conforme vai evoluindo, sua estrutura cognitiva vai se tornando mais complexa.

Tabela 1 - Descrição dos estágios do desenvolvimento cognitivo.
Fonte: (Piaget, 1967).

Estágio	Faixa etária	Características
Sensório-motor	0 - 2 anos	Evolução da percepção e motricidade
Pré-operatório	2 - 7 anos	Interiorização dos esquemas de ação, surgimento da linguagem do simbolismo e da imitação deferida.
Operatório Concreto	7 - 11 anos	Construção e descentração cognitiva; compreensão da reversibilidade sem coordenação da mesma; classificação, seriação e compensação simples
Operatório Formal	Acima de 11 anos	Desenvolvimento das operações lógicas matemáticas e infralógicas, da compensação complexa (razão) e da probabilidade (indução de leis)

Fonte: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1982-21702011000400002&script=sci_arttext

Wallon (1979) preocupou-se em pesquisar o lúdico com as origens do pensamento, como se dá o pensar para a criança em seu primeiro contato com o mundo.

Para ele o brincar significa toda ação realizada por ela de maneira independente, e então, se levar em consideração que a ação da aprendizagem passa pelo processo do pensamento, quanto mais à criança estiver com o pensamento firme, elaborado, mais favorecerá a interação com o mundo e as aprendizagens sociais.

A criança é um ser social, ela aprende enquanto brinca e brinca enquanto aprende, ela enquanto explora este processo reconstrói o seu mundo através das brincadeiras, da sua imaginação, da sua interação com o outro, enriquecendo cada vez mais o processo de aprendizagem, em razão de que o ato de aprender é um método lúdico.

Falando do brinquedo, pode-se considerar algo que a criança pode manipular, é o objeto propriamente dito, com o qual a criança pode jogar e ou brincar.

A brincadeira é a criança em ação, é a atitude pela qual ela está colocando em prática sua imaginação.

O aprender com o lúdico é um processo realizado por descobertas, curiosidades de conhecer o mundo, uma vez que o brincar faz parte da vida da pessoa em geral, dentro e fora da escola.

A recreação é algo fundamental para ajudar no desenvolvimento do pensamento, tornando o processo educativo mais efetivo, visto que está se lidando com seres humanos, com pessoas e a melhor coisa a fazer quando um grupo está reunido em uma sala de aula, por exemplo, é brincar (Apêndice C).

Na faixa etária de idade da criança que está no primeiro ano inicial do ensino fundamental, demonstra enorme necessidade de se manter em movimento, porque ainda está em período de adaptação em relação à rotina da sala de aula, por isso encontra na hora do brincar o momento adequado para extravasar sua energia, desta forma deve-se ter presente a ludicidade com prática favorável à aprendizagem.

Isto vem ao encontro com o que afirma Souza (1996, p. 50):

O jogo lúdico é o resultado de um processo de desenvolvimento, e portanto, antes mesmo de a criança mostrar como seus desejos se manifestam no jogo do faz-de-conta, é importante entendermos como se articula na ação (a brincadeira propriamente) o significado que ela confere ao jogo.

Brincar faz parte de uma rotina cotidiana na vida da criança, fora da escola. E por isso é importante trazer esta rotina para dentro da sala de aula, se é algo tão prazeroso e sabe-se que através da brincadeira a criança consegue se expressar de forma a representar sua realidade, facilitando assim a compreensão do modo como pensa e age.

É experimentando e vivenciando estas diversas formas de aprendizagem que é possível trabalhar as diversidades da alfabetização, conseguindo assim alcançar os objetivos propostos, respeitando cada etapa, porém desafiando com atividades que tenha sentido para o aluno.

O momento de brincar e jogar permite uma interação espontânea entre o aluno. Nestes momentos é possível observar e constatar diversas situações, como conflitos e trocas.

Para Santos (1998, p. 89):

[...] os jogos espontâneos são fundamentais para o desenvolvimento de diferentes condutas e também para a aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos. Podemos, então, definir o espaço do jogo como de experiência e liberdade de criação no qual as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo mesmo e com os outros.

Através de atividades lúdicas, o educando explora sua criatividade melhora seu processo de ensino-aprendizagem, a qual contribuirá para um melhor resultado, uma vez que o brincar, se convenientemente preparado, pode ser um importante recurso pedagógico para a construção do conhecimento. Sabe-se que uma brincadeira bem planejada pode ajudar a criança a explorar sua função e limitação.

Entendemos o planejamento como uma ajuda ao pensamento estratégico do professor, sendo um recurso inteligente por meio do qual ele pode elaborar suas aulas, não fechando nenhum caminho de acesso, ao contrário, o planejamento somente pode concretizar-se na aula, e lá será necessário tomar um conjunto de decisões que, às vezes afetam pouco o que se havia previsto, e em outras palavras, exigem modificações substanciais (BASSADAS, 1999, p. 113-114).

Ao utilizar o jogo, trabalhando a matemática, que também é uma matéria que contempla o processo de alfabetização por fazer parte dos conteúdos das séries iniciais do ensino fundamental, torna-se atividade mais prazerosa e significativa para a criança.

Jogo este que associado aos contos de fadas auxilia a criança no processo de transformar a aprendizagem mais fácil à compreensão (Apêndice B).

Em muitas situações deixa-se de explorar estes momentos, não fazendo bom uso deste recurso pedagógico, com isto deixa-se de avaliar a criança em sua prática, empobrecendo assim todo um trabalho que pode estar sempre em processo de construção e descobertas.

A rotina, ou seja, a ordem das tarefas vem a acrescentar na organização da criança em sala de aula e no desenvolvimento pessoal que a criança segue no dia-dia, favorecendo assim as interações aluno/aluno e aluno/professor, ou seja, servindo para a organização da sequência de cada momento, não tornando uma aula mecânica.

É importante a organização do tempo de cada atividade realizada, fazendo alterações quando necessário.

A rotina em sala de aula é considerada necessária, em razão de que a criança, ainda dos anos iniciais no processo de alfabetização, precisa ser orientada e conduzida no decorrer das atividades para que obtenha um melhor resultado final.

As atividades devem ser bastante diversificadas e de acordo com a necessidade e interesse dela, tornando a escola um lugar alegre e dinâmico.

A interação social em situações diversas é uma das estratégias mais importantes do professor para a promoção de aprendizagens pelas crianças. Assim, cabe ao professor propiciar situações de conversa, brincadeiras ou de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que propicie a confiança e a autoestima. A existência de um ambiente acolhedor, porém, não significa eliminar os conflitos, disputas e divergências presentes nas interações sociais, mas pressupõe que o professor forneça elementos afetivos e de linguagem para que as crianças aprendam a conviver, buscando as soluções mais adequadas para as situações com as quais se defrontam diariamente. (BRASIL, 1998, v. 1, p. 31).

A criança através da brincadeira sente-se confiante e feliz na realização da tarefa, torna a vivência prazerosa e a descoberta rica com a participação ativa de cada uma.

Em relação à brincadeira que envolve o cantar em sala de aula, favorece a alfabetização, estimulando a leitura e escrita no momento em que se utiliza música conhecida pela criança, acredito ser de extrema importância oferecer esta situação que motive a participação de todos, desenvolvendo assim seu potencial artístico musical, preservando sua espontaneidade (Apêndice C).

Este tipo de trabalho faz com que a criança libere seu desejo mais escondido em relação aos movimentos e expressões corporais, porque é capaz de dominar seu sentimento e emoção de forma harmoniosa sem sentir-se inibido.

É possível perceber o envolvimento e o interesse da criança com este tipo de atividade mais estruturada, diversificada, incentivando-a na participação e na integração da proposta de trabalho.

5 HISTÓRIAS INFANTIS E A ALFABETIZAÇÃO

Trabalhar com histórias infantis, contos de fada é desenvolver um trabalho que leva até a criança a satisfação pela leitura e, em consequência, ao processo de alfabetização.

As histórias infantis aliadas aos variados recursos proporcionam aulas dinâmicas e criativas, saindo das tradicionais, e contemplando assim o desenvolvimento físico e intelectual, abrangendo todas as áreas de conhecimento proporcional ao ano que este se encontra do ensino fundamental.

O domínio pela língua, oral e escrita é fundamental para a participação efetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimento (BRASIL, 1997, v. 2, p.15).

A literatura para a criança auxilia no desenvolvimento como compreensão do mundo, desenvolvendo um ser capaz de pensar que tem um papel significativo em nosso cotidiano e na escola.

Esse universo imaginário, criado pelos contadores de histórias, é um portal sempre aberto para o sonho e a fantasia, tão essencial para todos nós.

O ouvir e o contar histórias é algo muito presente em nossa vida, por estar sempre contando fatos e acontecimentos que são vivenciados.

A leitura é um dos maiores recursos didáticos e de informações que pode ser utilizado em sala de aula visando à qualidade de aprendizagem do nosso aluno.

A exploração dos diversos textos favorece e contribui para a melhor interação da realidade e interpretá-la para melhorar a convivência com o meio no qual se encontra inserido, assim, é possível formar um cidadão crítico capaz de manifestar sua opinião diante da situação vivenciada.

O professor que faz da literatura sua prática pedagógica está possibilitando ao seu aluno a verdadeira interdisciplinaridade. A literatura apresenta-se não só como veículo de manifestação de cultura, da mesma forma que a ideologia deve ser utilizada como instrumento para a sensibilização da consciência.

A escola vem se constituindo como espaço privilegiado para a aprendizagem e o desenvolvimento da leitura, é nela que se dá o encontro decisivo do educando com o ato de ler. É o lugar onde a grande maioria tem acesso ao manuseio de livros

e a informação que o educando não traz, assim, cabe a ela a tarefa de levar ao aluno o desafio da leitura crítica e persistir nesta aprendizagem de forma que os objetivos voltados à prática da leitura venham de fato se concretizar.

5.1 Planejamento

Uma aula bem planejada significa garantir a importância da leitura de vários livros de histórias, trazendo para o dentro da prática diária este tipo de atividade diversificada de maneira lúdica e contextualizada.

O principal objetivo é fazer com que a literatura leve até o educando a possibilidade de aprendizagem e conhecimento necessário.

É importante diversificar as atividades de escrita e leitura em sala de aula, tornando assim momentos de aprendizagem significativa, fazendo com que o interesse e a motivação sejam aflorados.

Junqueira Filho (2005, p. 54), nos diz que, “um planejamento apresentado a partir de situações de aprendizagem e não de atividades, não colocando as crianças em atividades, para passarem o tempo em que estão juntas”.

Este pensamento vem acrescentar o objetivo, criar situações diversas de aprendizagem fazendo com que cada aluno possa ampliar seu conhecimento com qualidade e não quantidade de tarefas sem significado algum para ele.

5.2 Dramatização

Juntamente com as atividades que envolvem a contação de histórias temos as dramatizações na qual é possível realizar através do recontar a história ouvida ou lida.

Este tipo de trabalho envolve a integração do grupo, a autoconfiança, valores morais e educacionais, fundamentais para o desenvolvimento pessoal e social.

É fácil incentivar e promover situações de comunicação de forma que o aluno compreenda e expresse sua ideia e sentimento, avançando assim no seu processo de construção de significado, enriquecendo cada vez mais sua criatividade e capacidade expressiva.

A professora pode estimular um clima de exploração prazerosa das situações, fazendo que o trabalho pedagógico voltado para a formação de conceitos e a compreensão da relação entre eles tenha caráter lúdico (SÃO PAULO, 1994, p. 22).

Desta forma ao trabalhar este tipo de atividade de forma lúdica e prazerosa, promove experiências significativas de aprendizagem, além de promover questionamentos e reflexões.

É possível perceber o envolvimento do grupo em relação às atividades que envolvem leitura oral, realizada pelo aluno para o grande grupo, nos dias de hoje, estas atividades tornam-se muito prazerosas e na maioria das vezes o aluno faz questão de relatar para os colegas sua produção.

Sabe-se que estes momentos são raramente oferecidos ao grupo, quando se trata de um planejamento tradicional, do mesmo modo que ao proporcionar, este tipo de atividade, é importante para que seja possível levar até o aluno a satisfação pela leitura e produção textual.

Ao trabalhar a dramatização de uma história, para uns é uma alegria, para outros não, o trabalho com desenho é algo prazeroso para alguns e nem tanto para outros, porém é preciso proporcionar estes momentos de exploração e descobertas.

Ainda segundo Junqueira Filho (2005, p. 53):

Sabemos que muitas crianças nas primeiras vezes que são convidadas a interagir com alguns elementos, evitam o contato, na medida em que a professora vai representando esses elementos e as situações de se lidar com elas na rotina, acompanhando de perto, explorando junto com as crianças esses elementos e materiais, o que era estranho, incomodativo e temerário vai se tornando familiar, acessível, agradável e até desejado, festejado por essas crianças.

Essa possibilidade faz com que o aluno possa descobrir sensação adaptando-a ou não a determinado elemento e material e como educadora é possível descobrir sua preferência e potencialidade, podendo evoluir na proposta da escolha, tanto referente ao conteúdo como de recurso tentando satisfazer todo o grupo.

5.3 Gêneros textuais

Trabalhar com parlenda, trava-línguas, cantigas, adivinhações, poemas e outros gêneros textuais, ajuda a criança a refletir sobre o sistema da fala e da

escrita. São atividades que geram dificuldades, favorecendo com isso a aprendizagem para os diferentes níveis de conhecimento.

É um recurso interessante, onde é possível construir e explorar brincadeiras que ajudam a trabalhar o ritmo, memória e socialização. As regras, quando associadas às brincadeiras são aspectos sempre presentes no momento em que se brinca. A concentração e o desejo de ganhar é algo bastante presente, mostrando ser possível trabalhar um jogo mais estruturado para que possa organizar estratégias e ideias.

Fica evidenciado ao decorrer da atividade o desenvolvimento da moralidade e afetividade, além de ser trabalhada situação desafiadora e significativa para o grupo.

Segundo Oliveira (2002, p. 143):

Na relação com os parceiros, aprendem que ser membro de um grupo envolve competências para aquiescer e contrapor-se, em momentos variados, ser dependente ou independente, líder ou seguidor, além de refletir sobre o que significa ser justo, verdadeiro, belo. É uma valiosa arena de crescimento pessoal.

Muitas vezes a leitura em sala de aula é apresentada como matéria, com isso, o aluno resiste em desenvolvê-la, acarretando prejuízos a sua vida escolar e social, tendo em vista que a mesma é o alicerce para o bom desenvolvimento acadêmico, assim como em seu reduto social (Apêndice C).

É difícil cercar os fundamentos da leitura, visto que se trata de uma atividade eminentemente variada, porque vai desde um livro infantil a um olhar lançado sobre um anúncio de jornal.

A prática da leitura não deve ser imposta como obrigação, mas sim como uma forma prazerosa de aprender, onde o aluno se sinta estimulado a ler.

Portanto toda a atividade relacionada à leitura e à escrita deve ser explorada em todos os momentos possíveis dentro e fora da sala de aula, hora da contação de história, dramatizações, declamação de versos e rimas, durante as músicas cantadas entre outras, reorganizando, aperfeiçoando e enriquecendo novas experiências que desafiem a necessidade do aluno de aprender a ler e escrever.

6 SAINDO DO TRADICIONAL PARA O SÉCULO XXI

As tecnologias vêm avançando muito rapidamente e expandindo os meios de comunicação, como o rádio, a televisão, a transmissão a cabo e satélite e claro não esquecendo a internet.

Estas vêm facilitando assim a integração entre as pessoas que vivem nos dias de hoje correndo, de um lado para outro, sem tempo para nada, principalmente para e se relacionarem, contribuindo com a globalização, fortalecendo assim as telecomunicações em geral.

É possível dizer que a tecnologia é algo que está perto e que pode facilitar a vida, transformando a realidade da sala de aula.

A tecnologia traz recursos que permite pensar uma aula totalmente diferente da aula tradicional.

Nos dias de hoje essa interação professor/aluno é importante para tornar a aula mais divertida no modo de aprender, esclarecendo com maior facilidade, o que antes muitas vezes ficava difícil a compreensão, tornando o mundo mais próximo, com informações mais rápidas.

Com isso é possível não só ler ou ouvir, mais ver o conteúdo estudado, é um modelo de aula interativa que veio encantar, aprimorar e somar, aliando-se ao tradicional, não dispensando os livros didáticos, o caderno, a lousa, mais se agregando a eles.

6.1 Tecnologias na escola

É permissível considerar a tecnologia como uma ferramenta muito importante na sala de aula, uma vez que o aluno está inserido neste universo digital, é a geração da tecnologia.

O uso de recursos diversos tem aproximado o professor e o aluno a um mundo transmitido pela mídia que propicia mais dinâmica na sala de aula.

O computador, internet, celular, blogs, redes sociais, vídeos, rádios, entre outros, são tecnologias que deve ser usado na sala de aula. Porém, para usar estes recursos, deve-se ter um planejamento, um projeto, onde facilitará a introdução das

mídias de maneira adequada dentro da realidade da escola, dentro da nossa prática pedagógica, tendo em mente um objetivo a alcançar com nosso aluno.

Castro (2001, p. 32) nos coloca que:

As diferentes tecnologias tais como: notebooks, laptops, software educativo, internet, CDs, DVDs, rádio escola, são instrumentos que ajudam na aprendizagem com mais dinamismo, quando os professores programam, planejam, lançam estratégias no intuito de mediar o processo de ensino aprendizagem.

É importante que a escola entre neste universo das tecnologias, porque com o avanço que vem acontecendo, ela tem que sair do século passado para poder acompanhar o aluno do século XXI que está chegando à escola.

Este aluno que a escola está recebendo, está chegando com grande interesse e domínio por estas ferramentas.

Sabe-se também que o professor deve estar capacitado, uma vez que ele é o mediador para o uso destas tecnologias, é através das suas aulas que futuramente será possível uma educação de qualidade e atualizada.

[...] as técnicas precisarão estar coerentes com os novos papéis tanto do aluno, como do professor: estratégias que fortaleçam o papel do sujeito da aprendizagem do aluno e o papel do professor de mediador, incentivador e orientador do professor nos diversos ambientes de aprendizagem (MORAN, 2011, p. 143).

No exercício do desempenho do educador é importante estar sempre em busca de novos meios que o auxiliem na aquisição do interesse de seu aluno, facilitando e enriquecendo assim um processo de ensino aprendizagem.

A educação pode ser realizada sem tecnologia? Sim, mais se sabe que no mundo atual em que todos estão conectados, este apoio é de grande importância dentro da sala de aula.

A tecnologia faz com que o aluno consiga viajar pelo mundo simplesmente através de uma tela de computador.

Sabe-se que ao utilizar este recurso é possível aprender em qualquer tempo e em qualquer lugar.

Dessa maneira quando bem organizada, a aula começa a ser algo mais dinâmica, animada, criativa, onde a tecnologia é uma grande facilitadora do processo de aprendizagem.

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem a primeira vista. (ALMEIDA, 2000, p. 78).

A tecnologia é um novo recurso de aprendizagem, não é somente uma ferramenta, é um novo ambiente, onde para isso o professor precisa estar preparado para lidar com este diferencial.

A grande parte das escolas está equipada com estes equipamentos, porém as escolas vêm enfrentando uma pequena resistência no uso destas ferramentas, quem vem acontecendo a passos lentos.

A escola vem tentando descobrindo como incorporar estas tecnologias dentro do seu cotidiano escolar, na busca do aprender a aprender, tem se esforçado ao tentar sair, aproximar-se ou mesmo se transformar, da escola tradicional para a escola do século XXI.

Não basta encher a escola de equipamentos, mais saber o que fazer com eles.

É importante trazer a escola para uma realidade mais encantadora para nosso aluno, onde é importante haver uma mudança de metodologia, um novo olhar para o conhecimento.

Uma metodologia que busque o aluno, criativo, inovador, estabelecendo convivências, sendo positiva no processo de aprendizagem, estruturando situações de reflexões, criando situações instigantes, desafiadoras.

Compreende-se que não basta apenas transmitir conteúdos, mais sim promover espaços coletivos para a busca de conhecimentos, possibilitando com esse momento uma aprendizagem, trazendo a vivencia, o universo de nosso aluno para dentro da sala de aula, refletindo, discutindo, aprendendo.

6.2 Tecnologias e a alfabetização

Nos dias de hoje, nos diversos cursos de formação e graduação oferecidos ao educador, à tecnologia é colocada como uma metodologia de alfabetização e letramento de criança.

O contato que o aluno tem com a vasta variedade de gêneros textuais, onde se destaca a literatura infantil como relatado no capítulo anterior, sabe-se que com as tecnologias e internet, é possível encontrar inúmeros livros de histórias infantis.

É possível aumentar nossa biblioteca virtual, facilitando a criança, a ampliar seu mundo letrado, rico em significados, desenvolvendo-se como cidadã mais independente e mais informada, sabedora de seu direito e dever, conhecendo melhor o mundo que a cerca.

A tecnologia tem sido uma grande aliada no processo de alfabetização, através de suas imagens e jogos, na qual incentiva e instiga o interesse da criança por ser, atrativa, lúdica e colorida, oportunizando assim um aprendizado mais divertido.

Para tal é importante oportunizar o aluno sempre que possível este contato com a tecnologia.

Mídias podem ser trabalhadas de diversas formas, inclusive ao construir um cartaz com recortes de revistas e jornais, também na elaboração de um texto com alfabeto móvel, onde a procura da letra ou palavra e o recorte estão presentes.

Trabalhar um texto rimado, ilustrando com figuras selecionadas da internet, produzir cenários para os personagens das histórias ouvidas com o uso do computador (Apêndice B).

A ilustração de uma música ouvida no rádio, onde é possível também trabalhar a letra da mesma é outra maneira do uso das mídias em sala de aula.

A pesquisa de um determinado tema e a dramatização do mesmo, como gravar um vídeo também fazem parte das aulas diferenciadas com o uso das tecnologias.

6.3 Tecnologias e o jogo

Os jogos educativos, são recursos que auxiliam na sala de aula, entre as matérias trabalhadas nos anos iniciais.

Sabe-se da importância de trabalhar o lúdico na vida escolar da criança. Diante disso pode-se ter o jogo como um grande aliado no processo da alfabetização.

Ao trabalhar com o auxílio do computador sempre com a orientação do professor é possível explorar os jogos, um excelente recurso no processo de ensino aprendizagem, um instrumento que através de sua atividade, prende a atenção da criança, envolvendo e tornando a compreensão mais significativa.

Os jogos e as atividades digitais sustentam a importância do brincar em sala de aula, do interesse e encanto que a criança demonstra ao jogar.

Os mesmos quando trabalhados em grupos, também podem ser atividades que desenvolvem a coordenação motora e a criatividade juntamente com as histórias infantis, enriquecendo cada vez mais as aulas (Apêndice A).

As brincadeiras, a confecção de jogos, são ações pedagógicas que estimulam e promovem dentro de um planejamento previamente definido, uma importante ferramenta para o ensino e aprendizagem.

Conforme Silveira (1998, p. 02)

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importante é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação.

É iminente que todo trabalho realizado em sala de aula através da brincadeira, tem mais significado para a criança que consegue desenvolver com mais animação e felicidade o desafio do momento.

O trabalhar com jogos digitais, é possível propiciar para a criança a superação de sua dificuldade no processo de alfabetização de forma divertida e provocante.

7 RESULTADOS

O desempenho do aluno foi acompanhado no decorrer das atividades. A avaliação se deu através da observação constante do que estava sendo construído e o que estava em vias de construção, percebendo seus avanços em relação às hipóteses de leitura e escrita, além de sua participação e envolvimento no projeto.

De acordo com Bassedas, Huguet e Solé (1999, p. 185):

[...] a avaliação não somente deve ser feita em relação aos alunos, mas também em relação ao ensino que apresentamos e ao tipo de intervenção e de atividades propostas na aula. [...] O importante é que possamos proceder a uma análise da nossa prática, elemento indispensável para torná-la mais coerente e fundamentada.

A avaliação é parte integrante do planejamento, elucidando aquilo que o aluno já aprendeu, onde progrediu, em que necessita melhorar, a fim de traçar novas estratégias de intervenção. Ela é individualizada e parte integrante do processo - recapitulando em determinado momento.

A avaliação foi contínua e progressiva, por meio de diversos instrumentos e da vivência de cada um com os conteúdos abordados.

O resultado do projeto foi o esperado, e realizado com os alunos na qual conseguiram com o auxílio das mídias e, das diversas histórias contadas, ter um avanço no processo de alfabetização.

Através do desempenho e associando os conflitos que se fizeram presente entre a sua realidade e a prática, foi possível fazer a correlação entre o que aprendeu e sua realidade fora da escola, o que faz sentido e é importante para ele, sempre relacionado à leitura.

Em relação à escrita, também ocorreu evolução, criando hipóteses, elaborando seus entendimentos e compreensões em relação ao nível em que se encontravam.

As atividades realizadas com as tecnologias possibilitaram e melhoraram o entendimento e a percepção dos alunos em relação ao auxílio que tiveram como incentivo à investigação e exploração, proporcionando uma aprendizagem mais significativa.

O resultado deste trabalho foi possível, devido à junção de atividades voltadas a literatura, alfabetização, tecnologia e o lúdico como metodologias, assim como as novas habilidades e conhecimentos pedagógicos, na qual favoreceu a acomodação do aluno no mundo letrado, levando a observar que a escrita e a leitura está presente ao seu redor.

A elaboração deste trabalho vem salientar sua importância, mostrando o novo modo de ensinar e aprender, possibilitando e favorecendo os conhecimentos.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do objetivo do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, bem como, analisando a turma de docência, as leituras realizadas no decorrer do mesmo demonstraram um crescimento na minha caminhada no decorrer do projeto.

A escola é o lugar onde a intervenção pedagógica intencional desencadeia o processo ensino-aprendizagem.

O professor do Ensino Fundamental das séries iniciais não deve ser uma pessoa à parte, ditando normas, mas sim um elemento integrado ao grupo de alunos, que tem por objetivo socializar, organizar, dar indícios e desafios para o grupo crescer. As atividades programadas não devem perder de vista o interesse e necessidade do aluno, sempre interessado em perguntar e aprender, experimentar e explorar.

O educando reflete sua potencialidade e criatividade, onde interage de uma forma ou de outra com o cotidiano que o cerca, e ao final está inteiramente ligado por uma mesma meta, a de aprender.

É fundamental no período inicial do Ensino Fundamental que o professor procure enriquecer sua aula utilizando o lúdico, trazendo para seus objetivos maiores, o brincar que é um momento que deve ser prazeroso e criativo, podendo ser aplicada em toda a faixa etária.

O contar histórias exerce uma influência muito benéfica para o desenvolvimento do educando. Os contos de fadas ajudam a resgatar o tempo necessário que a vida infantil precisa cumprir na etapa do seu desenvolvimento para que ela tenha uma estrutura equilibrada, este tempo ditado pelo ritmo da natureza, que não costuma ter pressa.

O tempo é que regula o passo das fases do amadurecimento da criança, em oposição à ansiedade e acúmulo de demandas, cobranças e pressões que a sociedade moderna exerce sobre as pessoas.

A conversa é o melhor meio de professor diagnosticar o nível linguístico de seu aluno. O professor deve proporcionar ao educando oportunidade de falar, contar sua experiência e vivência. Ele será o condutor dessa conversa encaminhando o assunto. Com isso, serão atingidos os objetivos de desenvolver a linguagem oral,

estimulando também as habilidades sociais e proporcionando ainda a aquisição de conhecimentos em todas as áreas do desenvolvimento.

Trabalhar destacando a contribuição da tecnologia como instrumento mediador no processo de ensino aprendizagem, através dos diversos recursos dentro das escolas, é fundamental para a construção do processo da aprendizagem de conteúdos. Os métodos educativos digitais tornam-se significativos e importantes, considerando-se que o aluno se encanta e se atrai, favorecendo uma aprendizagem significativa.

O aluno da atualidade exige muito mais do que antes. Um professor compromissado com o seu trabalho precisa acompanhar essas mudanças. Creio poder ainda contribuir com meu trabalho, sabendo que tenho um caminho nada fácil pela frente.

É importante desempenhar um compromisso com a educação, objetivando a adequação à participação ativa e crítica do cidadão na sociedade. Para isso, faz-se necessário que as práticas pedagógicas e sociais da escola provoquem a reconstrução crítica do pensamento e ação dentro da sala de aula. Daí a importância do envolvimento e dinamismo nas atividades desenvolvidas, proporcionando ao aluno o diálogo com os conteúdos que lhe é transmitido e a consequente construção do pensamento.

Enfim, o educador tem a função de integrar o aluno ao meio social, objetivando a aprendizagem através de todo processo educacional, reconhecendo todo aluno como parte integrante do percurso pedagógico.

E assim, ao concluir esta reflexão, foi possível constatar que tudo está relacionado, onde, educador e educando são peças fundamentais de todo processo de ensino aprendizagem, uma vez que desempenham papéis paralelos que dependem um do outro para que haja sentido todo processo educacional.

Considera-se então a importância de reler textos e obras, rever autores e teorias, repensar metodologias e ações pedagógicas, reavaliando assim o conceito de educação. As leituras e pesquisas realizadas no decorrer do desenvolvimento do trabalho conduziram-me de forma considerável.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth de; **Proinfo**: informática e formação de professores. Brasília: MEC/ Secretaria de Educação a Distância –, 2000. v.1.
- BARRIE, James Matthew. **Peter Pan**. In: SILVA, Eduardo Reis (adap). Clássicos Inesquecíveis. Blumenal: Sabida, 2010.
- BASSEDAS, Eulália; HUGUET, Teresa; SOLÉ, Isabel. **Aprender e ensinar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- BELINKY, Tatiana. **O grande rabanete**. 19 ed. São Paulo: Moderna, 1999.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997. v.2.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. 1 a 3.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu**: pensamento e ação no magistério. São Paulo: Scipione, 1998.
- CASTRO, C. M. **Educação na era da informação**. São Paulo, Cortez: 2001.
- FERREIRO, E. T. A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- _____. **Alfabetização em Processo** . São Paulo: Cortez, 1996.
- _____. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo, Cortez, 2008.
- GABOARDI, Lucila C. **O menino e o vírus**. São Paulo: Paulinas, 1993.
- GUEDES, Avelino. **O sanduíche da Maricota**. 16. ed. São Paulo: Moderna, 2002.
- GUIA PRÁTICO PARA PROFESSORES 1ª A 4ª SÉRIE ENSINO FUNDAMENTAL. Edição Especial, Ano I, nº 3. São Paulo: Editora Lua das Artes, 2008.
- HANS, Christian Andersen. **O Soldadinho de Chumbo**. In: SILVA, Eduardo Reis (adap). Clássicos Inesquecíveis. Blumenal: Sabida. 2010.

IRMÃOS GRIMM. Branca de Neve. In: PAZ, Maria Luisa A. Lima (Adap). Miniclássicos Infantis. Barueri: Girassol. 2011.

JUNQUEIRA FILHO, Gabriel de Andrade. **Linguagens Geradoras**: seleção e articulação de conteúdos em educação infantil. Porto Alegre: Mediação, 2005.

KLEIMAN, Angela B. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, Angela B. (Org.) **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado das Letras, 2008.

LYMAN, Frank Baum. **O Mágico de Oz**. In: SILVA, Eduardo Reis (adap). Clássicos Inesquecíveis. Blumenal: Sabida. 2010.

MORAN, J.M. **Novas tecnologias e mediação tecnológica**. 19 ed. São Paulo: Papirus, 2011.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

PAZ, Maria Luisa A Lima (Adap). **Os Três Porquinhos**. Miniclássicos Infantis. Barueri: Girassol. 2011.

PIAGET, Jean. Elaboração do pensamento, intuição e operações. In: CAMPOS, N. **Psicologia da inteligência**. Tradução de E. Alencar. São Paulo: Fundo de Cultura, 1967, p. 157-59.

_____. **A formação do símbolo na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

_____. **Experiências básicas para utilização pelo Professor**. 20. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

PINTO, Gerusa Rodrigues. **A Joanhina Lelé**. Sonho e Fantasia. Belo Horizonte: Fapi, ano não divulgado.

ROCHA, Ruth. **Romeu e Julieta**. Palavra Cantada. CD: Mil Pássaros. 1999.

SANTOS, Vera Lúcia Bertoni. Promovendo o Desenvolvimento do Faz- de- Conta na Educação Infantil. In: CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gladis Elise. P. da Silva (org.). **Educação Infantil**: pra que te quero? Porto Alegre: Artmed, 1998.

SÃO PAULO. Secretaria Estadual de Educação. **Programa de Expansão e Melhoria da Educação pré-escolar na Região Metropolitana de São Paulo**: uma proposta curricular para crianças dos 4 anos 6 anos. São Paulo: FDE, 1994.

SILVEIRA, S.R.; BARONE, D.A.C. **Jogos Educativos computadorizados utilizando abordagem de algoritmo genético**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática Construção de uma ferramenta de autoria multimídia para a elaboração de jogos educativos. Curso de Pós-Graduação em Ciências Computação. Porto Alegre, 1998.

SOARES, Magda. **Letramento**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

_____. **Aprender a escrever, ensinar e escrever**. Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, 1998.

_____. **Letramento**: um tema em três gêneros. 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

SOUZA, Solange Jobim. Resignificando a Psicologia do Desenvolvimento: Uma Contribuição Crítica à Pesquisa da Infância. In: KRAMER, Sonia; LEITE, Maria Isabel (org.). **Infância**: fios e desafios da pesquisa. Campinas, SP: Papyrus, 1996.

VAL, Maria da Graça Costa. **O que é ser alfabetizado e letrado?** 2004. In: CARVALHO, Maria Angélica Freire de (org.). **Práticas de Leitura e Escrita**. 1. Ed. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da criança**. Lisboa: Vega/Universidade, 1979.

WEISZ, Telma. As contribuições da psicogênese da língua escrita e algumas reflexões sobre a prática educativa de alfabetização. In: **Ciclo básico em Jornada Única**: uma nova concepção de trabalho pedagógico, 1988.

_____. Emília Ferreiro a pesquisadora que revolucionou a alfabetização. **Nova Escola**. São Paulo, v.1, dezembro, 2004.

APÊNDICE A – ATIVIDADES REALIZADAS NA PRIMEIRA SEMANA

Objetivos da 1ª semana:

- Desenvolver a socialização e a interação através de jogos em grupos, respeitando regras.
- Aprimorar a coordenação motora fina executando atividades diversas.
- Desenvolver e incentivar o gosto pela leitura.
- Ouvir histórias com atenção e concentração.
- Identificar aspectos significativos de uma história: tema, ideia principal, início, meio e final, personagens, título.
- Desenvolver o raciocínio lógico matemático a partir de jogos e outros materiais.
- Desenvolver os conceitos matemáticos de adição e subtração, vivenciando de forma prática no seu dia a dia.
- Interpretar histórias matemáticas, desenvolvendo o raciocínio lógico matemático.

1º dia	2º dia
<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação do projeto, conversar sobre o projeto - Início do projeto (Plano cooperativo) O que já sabemos? O que queremos saber? Para que queremos saber? Como faremos para aprender? - Apresentação da “Caixa de leitura diária” Todo dia será feita uma leitura e registro da leitura na qual os alunos abriram uma pasta no computador para realizar os registros - Atividades: <ul style="list-style-type: none"> * Meu nome completo é: cada um escreve seu nome em um coração e cola no seu caderno * Complete a frase: “Sou alguém muito especial por que...” * Cada um deverá fazer leitura oral de 	<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia na sala digital em PDF (livro Branca de Neves e os sete anões). - Conversa sobre a história. - Será combinado com a turma o preenchimento de uma ficha de registro. - Atividades: <ul style="list-style-type: none"> * Preenchimento da ficha de registro da leitura do livro. * Enfeitar o envelope dos registros de leitura. * Colocar em ordem alfabética o nome dos seguintes colegas: (A), escrever com letra cursiva. * Do seu nome surge outros nomes (montar outros nomes a partir das letras do seu nome). * Ligar o nome dos sete anões (letra

<p>sua frase</p> <p>* Complete as frases de acordo com o tema:</p> <p>Eu gosto dos meus...</p> <p>Sou uma pessoa muito...</p> <p>Meus amigos são...</p> <p>Na minha escola tenho...</p> <p>Minha família é...</p> <p>* Junte as sílabas para formar palavras (colocar no Quadro sílabas aleatórias para formar palavras); <u>ci es pe al</u> - <u>a go mi</u> – <u>co la es</u> – <u>liz fe</u> – <u>an ça cri</u></p> <p>* Resolva as operações de adição e subtração.</p> <p>* Brincadeira das sílabas (cada aluno recebe uma sílaba e devem formar palavras oralmente juntando com as sílabas dos colegas)</p>	<p>bastão x letra cursiva).</p> <p>* Descubra que letra está faltando e desenhe a palavra que se formar.</p> <p>* Escolha um personagem da história e faça uma frase.</p> <p>* História matemática</p> <p>* Brincadeira: Jogo Voa Borboleta (cada fila receberá uma folha onde deverá colocar o seu nome, dizer voa borbote e passar a folha para trás, a primeira fila que terminar ganha o jogo).</p> <p>* Ilustrar a história na sala digital usando o programa Paint ou PowerPoint buscando imagens no Google</p>
--	---

3º dia	4º dia
<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (O Convite) - Construir o convite no computador, utilizando imagens, buscando a fonte adequada, tamanho, etc. Registrar no caderno. - Conversa sobre o texto. - Atividades: * Escolher 8 palavras do texto e copiar no caderno em letra cursiva. * Separar as sílabas destas palavras e registrar o número de letras e sílabas que encontrou. * Colocar em ordem alfabética o nome dos seguintes colegas: (B e C), escrever com letra cursiva. * Recorte e colagem (5 palavras começando com a letra de seu nome). * Formar uma frase com cada palavra encontrada. * Sequência numérica (de o vizinho de). * Brincadeira: Jogo do dado das sílabas (Pedir que cada grupo forme palavrinhas jogando os dados, o grupo de conseguir formar primeira a palavras ganha ponto) 	<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (Os três Porquinhos). (Paz) - Conversa sobre a história. - Atividades: * Preenchimento da ficha de registro. * Colocar em ordem alfabética o nome dos seguintes colegas: (D), escrever com letra cursiva. * Ditado recortado. * Complete o texto. * Escreve como se lê (números naturais) * Unidades e dezenas. * Resolva as operações de adição e subtração * Brincadeira: Jogo do Dominó falado (sentados em círculo se escolhe um aluno para iniciar: “Eu me chamo Cristiano.” O colega seguinte deverá repetir o nome anterior e acrescentar o seu: “Ele se chama Cristiano e eu me chamo Alex”. A brincadeira prossegue desta maneira até que todos os alunos se apresentem). * Tema: Ilustrar a história

5º dia
<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (Escola) xerocada. - Conversa sobre a história. - Atividades: * Interpretação do texto. * Retire do texto três palavras femininas. * Colocar estas palavras em ordem alfabética . * Pintar as ilustrações da história. * Leia e desenhe. * Descubra o valor de cada quadradinho (subtração). * Brincadeira: Música.

APÊNDICE B – ATIVIDADES REALIZADAS NA SEGUNDA SEMANA

Objetivos da 2ª semana

- Desenvolver a socialização e a interação através de jogos em grupos, respeitando regras.
- Desenvolver o gosto pela leitura.
- Ouvir histórias com atenção e concentração.
- Reconhecer as letras do alfabeto por intermédio do próprio nome e dos nomes dos colegas.
- Participar das atividades de leitura e produção textual coletiva.
- Identificar e diferenciar números de letras, letras de palavras, palavras de outros símbolos, palavra e frase.
- Realizar escritas espontâneas de palavras, frases e recontos.
- Identificar aspectos significativos de uma história: tema, ideia principal, início, meio e final, personagens, título.
- Desenvolver os conceitos matemáticos de adição e subtração, vivenciando de forma prática no seu dia a dia.
- Interpretar histórias matemáticas, desenvolvendo o raciocínio lógico matemático. .

6º dia	7º dia
<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (O Mágico de Oz (Lyman) a história será dividida em frases, onde cada aluno receberá uma parte para ler oralmente. - Conversa sobre a história. - Atividades: <ul style="list-style-type: none"> * Preenchimento da ficha de registro. * Escrever com letra cursiva o nome dos seguintes colegas: (E). * Tipos de frases. * Exercício pontuando as frases. * Descrever um personagem da história. * História matemática. * Brincadeira: Jogo da força. * Tema: Ilustrar a história 	<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (CD Romeu e Julieta (Rocha). - Conversa sobre a história. - Atividades: <ul style="list-style-type: none"> * Recontar a história (quadrinhos). * Escrever com letra cursiva o nome dos seguintes colegas: (G e L). * Explicação sobre “M” e “N”. * Complete as palavras com “m” ou “n” . * Recorte e cole do jornal 5 palavras com M e N. * Quantas palavras tem esta frase? * Quantas consoantes tem estas palavras? * Quantas vogais tem estas palavras?

	<ul style="list-style-type: none"> * Unidade e dezena. * Brincadeira: O que é o que é
--	---

8º dia	9º dia
<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (Peter Pan). - Conversa sobre a história. - Atividades: * Preenchimento da ficha de registro. * Colocar em ordem alfabética o nome dos seguintes colegas: (M). * Escreve com letra cursiva 3 nomes começando com a letra M * Leitura relâmpago. * Trabalhando masculino e feminino. * Coloque (A) para feminino e (O) para masculino. * História matemática. * Brincadeira: Música. * Tema: ilustrar a história 	<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (Parlenda) - Conversa sobre a história. * Registrar e ilustrar a parlenda no Word com imagens pesquisadas na internet * Atividade em grupo (fazer um cartaz com desenhos e diálogo). * Atividades lúdicas * História matemática

10º dia

- Leitura do dia (Coletiva, sequência das gravuras escolhidas pelos alunos da internet).
- Conversa sobre a história.

- Atividades:
 - * Registrar a história no caderno.
 - * Colocar em ordem alfabética nome dos seguintes colegas: (N).
 - * Separar as sílabas das palavras abaixo.
 - * Faça uma frase para cada sinais de pontuação (?, e!)
 - * Ditado.
 - * Escreva como se lê os números abaixo.
 - * Brincadeira: Jogo da velha.

APÊNDICE C – ATIVIDADES REALIZADAS NA TERCEIRA SEMANA

Objetivos da 3ª semana:

- Aprimorar a coordenação motora fina executando atividades diversas.
- Desenvolver o gosto pela leitura.
- Apropriar-se do mundo imaginário, através da literatura infantil, desenvolvendo a sensibilidade, afetividade e criatividade.
- Ouvir histórias com atenção e concentração.
- Utilizar jogos como loto, dominó de palavras, caça-palavras, cruzadinhas para desenvolver a consciência fonológica, em atividades de análise e síntese.
- Desenvolver os conceitos matemáticos de adição e subtração, vivenciando de forma prática no seu dia a dia.
- Interpretar histórias matemáticas, desenvolvendo o raciocínio lógico matemático.
- Ouvir e cantar canções, desenvolvendo memória musical, sentimentos e pensamentos.
- Desenvolver a expressão corporal através de diferentes ritmos musicais.

11º dia	12º dia
<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (O Soldadinho de Chumbo). (Hans) - Conversa sobre a história. - Atividades: * Preenchimento da ficha de registro. * Cruzadinha - xerocada. * Escolher 3 palavras e fazer uma frase com cada palavra * Pesquisar na internet a dobradura e fazer um barquinho de papel e colocar uma mensagem dentro para o soldadinho de chumbo. * Unidade e dezena. * Brincadeira: Força * Tema: ilustrar a história 	<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (O Grande Rabanete) (Belinky) - Conversa sobre a história. - Atividades: * Preenchimento da ficha de registro. * A Higiene e a Saúde (Registrar no caderno) * Escreve três hábitos de higiene que realizamos em cada. (desenhar) * Leitura relâmpago. * Separar as sílabas das palavras abaixo: * História matemática. * Brincadeira: Senhor caçador * Tema: ilustrar a história

13º dia	14º dia
<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (O Sanduíche da Dona Maricota) (Guedes) - Conversa sobre a história. * Preenchimento da ficha de registro. * Ditado e desenhar os ingredientes do sanduíche. * Trabalhar o Paladar * Atividade com recorte e colagem. * Atividades lúdicas * Unidade e dezena 	<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (O Menino e o Vírus) (Gaboraldi) - Conversa sobre a história. * Fazer um final feliz para o texto. * Desenhar no Paint alguns vírus. * Conhecer o corpo humano através de trabalhos no Power Point. * Trabalhar o Tato * Atividades lúdicas * Adição e subtração com dois algarismos

15º dia
<ul style="list-style-type: none"> - Leitura do dia (Histórias, muitas histórias, produção coletiva dos alunos) - Conversa sobre a história. * Registrar a história no Word. - Trabalhar o vídeo da Música Aquarela - Plano cooperativo (o que aprendemos?) * Organizar as fichas de registro de leitura construindo no Word para encerrar o projeto com ilustrações das histórias trabalhadas) * Atividades lúdicas.