

GOVERNO DO
ESTADO DE
SÃO PAULO

notícias do governo

um mundo chamado
são paulo

investir em são paulo

ações do governo

linha direta

links do governo

poupatempo

você sabia?

garotada por aqui!

perfil do governador

busca no site

ações de governo



Educação

Outros projetos

Educação à distância

A Secretaria da Educação está implantando a TV Escola nas unidades da Rede Estadual de Educação e nas Delegacias de Ensino. Em 1996, foram distribuídos *kits* tecnológicos (compostos de TV, vídeo, antena parabólica, *rack* e fitas) a 6.326 escolas e 145 Delegacias da rede, no valor aproximado de R\$ 15 milhões.

A quase totalidade destes recursos foi enviada às Associações de Pais e Mestres (APMs) das escolas envolvidas, para a compra direta dos equipamentos. Com os *kits*, essas unidades podem conectar-se com o programa TV Escola do MEC. Os equipamentos devem beneficiar cem mil professores e quatro milhões de alunos por ano.

ped
ciência
e tecnologia
projeto
sonho meu
projeto
guarapiranga
projeto guri
projeto pitu
saneamento
cultura
hospitais
assentamentos
segurança
educação
transportes
ajuste fiscal
e orçamento

volta topo

[orçamento](#) | [hospitais](#) | [cultura](#) | [saneamento](#) | [transportes](#) | [educação](#)
[segurança](#) | [assentamentos](#) | [projeto pitu](#) | [projeto guri](#) | [projeto guarapiranga](#)
[projeto sonho meu](#) | [ciência e tecnologia](#) | [ped](#)

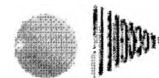
[home](#) | [um mundo chamado são paulo](#) | [investir em são paulo](#) | [garotada por aqui](#)
[ações de governo](#) | [linha direta](#) | [poupatempo](#) | [notícias do governo](#) | [você sabia?](#)
[entrevista coletiva](#) | [busca no site](#)

Acesso

REVISTA DE EDUCAÇÃO E INFORMÁTICA

Ano 7 - número 12 - janeiro 97

<u>UM POUCO SOBRE A INFORMÁTICA</u>	A Evolução dos Sistemas Operacionais: do MS-DOS e Windows 3.1 ao Windows 95 <i>O artigo procura de maneira didática explorar a evolução e as relações entre os diversos sistemas operacionais.</i>
<u>A INFORMÁTICA NO ENSINO DE SUA DISCIPLINA</u>	O Ensino da Álgebra Auxiliado pela Planilha Eletrônica <i>Uma alternativa para o ensino da Álgebra utilizando-se dos recursos da planilha eletrônica.</i>
<u>INFORMÁTICA & METODOLOGIA DE ENSINO</u>	É Possível Ser Sherlock em Alfabetização? <i>O computador como meio facilitador da reflexão e da ação pedagógicas na proposta de uso do software Sherlock em alfabetização.</i>
<u>DEPOIMENTO</u>	O Colégio Bandeirantes na Era da Informática <i>Sérgio Américo Boggio conta como foi o processo de Informatização do Colégio Bandeirantes.</i>
<u>TENDÊNCIAS & DEBATES</u>	O Computador na Escola e as Entidades da Educação <i>Uma reflexão sobre o papel da Informática na sociedade e no contexto educacional brasileiros.</i>
<u>EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA</u>	Educação, Escola & Mídia: a imprescindível aliança <i>Aborda questões sobre como a televisão e o vídeo podem ser utilizados na Educação, sobretudo no que se refere à melhoria da qualidade do Ensino Fundamental.</i>
<u>ANÁLISE DE "SOFTWARE"</u>	Uma História do Brasil em CD-ROM <i>Software produzido pela ATR-Multimedia, é uma obra voltada para o estudo de nossa realidade histórica.</i>
<u>RESENHA</u>	Aprendendo Informática - Windows 95 é também assunto para a criançada <i>Resenha da obra de Joaquim Alberto Pereira e Valéria Lotufo, abordando a utilização do computador e do Windows 95 de forma descomplicada.</i>



ACESSO

REVISTA DE EDUCAÇÃO E INFORMÁTICA

Ano 7 - número 12 - janeiro 97

É POSSÍVEL SER SHERLOCK EM ALFABETIZAÇÃO !

VERA CAPISANO STEFANI
YÊDA MARIA DA C. LIMA VARLOTTA
Multivias Desenvolvimento Profissional e Informática

AMÉLIA DE BORJA
Colégio Galileu Galilei

Durante muitos anos desenvolvemos um trabalho bem-sucedido com capacitação de professores alfabetizadores da Rede Pública do Estado de São Paulo, tendo como referencial teórico o construtivismo interacionista.

Considerávamos necessário, nas ações de capacitação, possibilitar que o professor vivesse uma situação real de aprendizagem, refletisse a respeito do que vivera e, a partir de então, colocando em jogo seus conhecimentos, criasse situações/estratégias que possibilitassem que seu aluno, em sala de aula, pudesse também construir seus conhecimentos.

A concepção que embasa nossa ação é de que o processo de ensino-aprendizagem se constitui a partir das relações entre os sujeitos, em torno de um objeto. E que essas ações não são abstratas e universais ou apenas cognitivas; nelas estão presentes também imaginação, emoção, prazer, valores, crenças e concepções a respeito do mundo e do Homem.

Numa ação de capacitação profissional, considerada também como um momento de ensino-aprendizagem, a dificuldade era criar situações em que o capacitando se colocasse na situação de aprendiz e de professor. Nesse contexto, o computador parecia-nos um instrumento valioso para a capacitação de professores alfabetizadores. De um lado, por exigir que o professor desenvolvesse estratégias para sua compreensão e seu domínio, por se tratar de uma ferramenta ainda desconhecida; e, de outro, por desafiar o professor alfabetizador a pensar a máquina como uma possibilidade para aqueles que ainda não dominam a leitura e a escrita: as crianças em fase de alfabetização.

Partimos então para a pesquisa de softwares que nos permitissem trabalhar com os professores alfabetizadores, no interior de uma teoria construtivista interacionista, o uso reflexivo do computador pelo professor e pela própria criança.

Era preciso encontrar um software não só que propiciasse uma interação fácil, quase imediata do usuário com a máquina para que o desafio não fosse tão grande a ponto de afastá-lo dela, como também que fosse flexível o suficiente para se adaptar às necessidades de professores e alunos, abrindo a possibilidade de contínuos aperfeiçoamentos. Depois de algumas buscas, encontramos o Sherlock, que desde o início pareceu-nos adequado a nossos objetivos.

O Software Sherlock

Desenvolvido por David Carraher, psicólogo e professor doutor da Universidade Federal de Pernambuco, e editado pelo Centro de Tecnologia e Gestão Educacional SENAC/SP, Sherlock pareceu-nos, de início, um *software* diferente: preto e branco, meio fechado, estranho. A partir de sua exploração, fomos percebendo suas possibilidades e limites.

Funcionando como uma espécie de jogo, o Sherlock desperta entusiasmo e pode incentivar o desenvolvimento e o aprimoramento de capacidades importantes no processo de aprendizagem de um indivíduo: respeito ao ritmo próprio, avaliação de erros e acertos, busca de soluções sozinho ou em grupo.

Assim como o personagem das histórias policiais, o detetive Sherlock Holmes, o usuário do programa encontrará um desafio: descobrir as palavras que foram omitidas no texto a investigar.

Além da investigação, o programa possibilita a criação de desafios através da preparação de novos textos destinados a novos Sherlocks.

Apresenta dois ambientes: um módulo para investigação e outro para edição de textos.

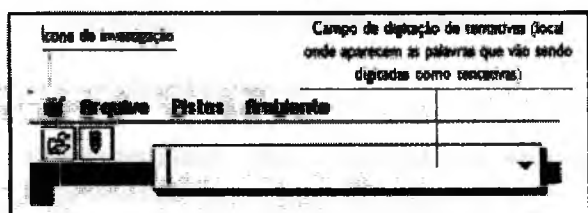
O Módulo de Investigação

Destinado à investigação de textos, este módulo se apresenta com lacunas a serem preenchidas pelo investigador.

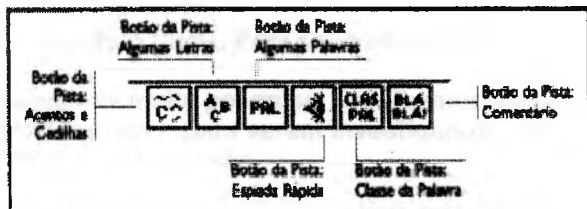
Para preencher uma lacuna, basta digitar uma palavra (ou algumas letras, conforme o caso) num campo reservado para esse fim.

Se a palavra digitada corresponder à palavra programada, o Sherlock a aceitará e irá preenchê-la imediatamente na lacuna existente no texto.

Se a palavra digitada não corresponder à lacuna escolhida, o programa a rejeitará e exibirá na tela uma mensagem indicando que ela não faz parte do texto.

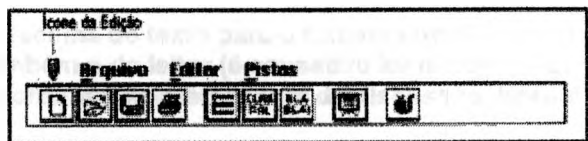


Para auxiliar no preenchimento das lacunas, o programa oferece o recurso das pistas, que pode ser acessado sempre que se quiser.



O Módulo de Edição

Este módulo permite a preparação de textos com lacunas, nos moldes de um processador de textos bem simples. É nele que o preparador de textos vincula pistas às lacunas e cria alternativas de preenchimento para o investigador trabalhar com o módulo de investigação.



O preparador do texto pode fornecer uma ou mais pistas para auxiliar o investigador no preenchimento das lacunas.

Duas pistas - Classe da Palavra e Comentário - podem ou não ser vinculadas às lacunas pelo próprio preparador.

Os Atributos representam um recurso especial que permite ao preparador criar até cinco opções de preenchimento para cada lacuna do texto. O preenchimento das lacunas poderá ser feito ou de acordo com o original, ou com palavras sinônimas, ou mesmo com grafias não-alfabéticas.

A descoberta da possibilidade de preenchimento das lacunas com escritas não-alfabéticas foi fundamental para a escolha deste software para a capacitação dos professores alfabetizadores, por permitir que estivéssemos pensando no processo de construção da escrita pelas crianças e no uso do computador desde o início da alfabetização.

É Possível Ser Sherlock em Alfabetização?

Escolhido o software, nossas questões eram:

- **Como usar o Sherlock para discutir teoria com os professores e ao mesmo tempo mostrar essa teoria através de uma atividade?**
- **Como usar o computador de forma construtivista?**
- **Como usar um software de leitura e escrita com crianças que não sabem ler e escrever?**
- **Como discutir informática e concepções de aprendizagem?**

Nossas concepções eram:

- **A escrita como objeto cultural e sistema de representação.**
- **professor enquanto autor de sua prática e mediador do processo ensino-aprendizagem.**
- **A alfabetização como um momento importante de relação entre as pessoas e o conhecimento.**

Pensando o Curso Para os Professores

Depois de muita pesquisa, escolhemos dois parágrafos de um texto de Beatriz Cardoso, do livro *Ler e escrever: um grande prazer*, para serem investigados pelos professores. Seu conteúdo representava também uma oportunidade de reflexão e discussão.

Nossa escolha foi dirigida por algumas decisões:

- **O texto constava de uma obra editada pela Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas -CENP, sendo, portanto, de fácil acesso para o professor, o que lhe permitiria a complementação das discussões iniciadas no curso, através de sua leitura integral.**
- **Os parágrafos escolhidos tratavam da questão da variedade textual em sua relação com os objetivos do professor no que se refere às questões do ler e do escrever na escola. Embora curtos, eram densos e apropriados para a discussão que queríamos a respeito da concepção de leitura e escrita**

A escolha do texto para o trabalho no Sherlock não é nem aleatória, nem fácil. Há o limite do software (três páginas) e também o do leitor (é cansativo ler na tela do computador). E se desejamos que a investigação do texto represente uma oportunidade interessante de discussão, troca e aprendizado, o texto não pode ser um empecilho.

Escolhido o texto, fizemos sua edição no Sherlock, omitindo palavras que julgávamos fundamentais para a discussão. Editar um texto no Sherlock é relativamente simples enquanto técnica formal. O mais complicado é tomar a decisão acerca da quantidade de palavras a serem omitidas, de forma a não dificultar em demasia a investigação, permitindo a antecipação do investigador e, ao mesmo tempo, selecionando palavras para as quais se deseja chamar a atenção na discussão, tendo em vista o objetivo de quem propõe o desafio. É um momento precioso de pensar a relação entre conteúdo e forma dos textos. E essa reflexão deveria ser compartilhada com o professor, uma vez que ele, durante o curso, também iria escolher textos e editá-los para a investigação de seus alunos.

Como favorecer o desenvolvimento da criança?

Beatriz Cardoso

A professora precisa Ter claro o seu objetivo ao propor determinada atividade, prever as dificuldades que ela apresenta e oferecer o suporte necessário, para que seus alunos atinjam um bom desempenho. (...)

No caso do trabalho com textos, conhecer, manejar, processar, compreender e adequar as diferentes formas discursivas - contos, notícias, anúncios, cartas, crônicas, etc. – é o que nos faz intelectualmente mais capazes. Concordo com Teberosky e Tolchinsky, quando dizem que a grande meta da pedagogia da língua escrita é propor múltiplas atividades em torno de diferentes tipos de texto. O foco deve estar não apenas na explicação das características de cada gênero de texto, nem exclusivamente na oferta de diversidade, mas sim na criação de situações – problema para os alunos, de sorte que estes se desenvolvam cognitivamente, além de conhecerem mais recursos da língua escrita.

Foram selecionadas as seguintes palavras, que serviram de suporte para discussão dos eixos propostos: objetivo, atividade, prever, suporte, desempenho, textos, diferentes, capazes, meta, múltiplas, tipos, foco, apenas, exclusivamente, criação, cognitivamente, recursos.

Pensando o Sherlock Para o Aluno

E o texto a ser investigado pelo aluno? Nossa proposta estava voltada para crianças no início do processo de alfabetização - crianças que não sabiam ler e escrever convencionalmente, mas eram capazes de, diante de um texto, levantar hipóteses de escrita e experimentá-las.

Resolvemos usar um texto que as crianças soubessem de cor, para que o conhecimento do conteúdo possibilitasse o trabalho com a forma. Escolhemos *A Casa*, de Vinícius de Moraes; na edição das pistas, o desafio foi grande, porque o *Sherlock* só permitia, para cada palavra, cinco opções de preenchimento. No entanto, as crianças têm mais de cinco hipóteses de escrita para cada palavra. Como não havia possibilidade de flexibilizar o *software*, escolhemos as hipóteses de preenchimento julgadas mais adequadas e frequentes. Quais hipóteses de escrita de crianças poderiam estar em vários níveis de concepção para a palavra CASA: AA? CS? CZ? CA? CAZ? KZA? KZ? KSA? ZA? KAZA? CAZA?

Acreditávamos que esta limitação do *software* poderia ser uma oportunidade interessante de reflexão com o professor a respeito dos limites da máquina, das inúmeras possibilidades de criação do Homem e do papel do professor diante de um *software*. Também poderíamos fazer desse limite uma oportunidade para o professor, ao montar seus textos para os alunos investigarem, pesquisar em classe as hipóteses mais prováveis de escrita das palavras ocultadas, o que faria com muito mais propriedade por ser conhecedor dos leitores dos textos.

Ampliando o Trabalho com a Informática

Outro momento importante do trabalho foi elaborar o material escrito do curso. Para tanto, muita pesquisa foi empreendida com o *Word 6.0*, o *Paintbrush* e o *Sherlock*...

O editor de textos do *Word 6.0* permitiu que digitássemos, formatássemos e organizássemos nossa apostila. Mas precisávamos inserir imagens do *Sherlock* para a apostila funcionar como um manual de operação do *software*. Foi então que o *Paintbrush* nos auxiliou: com ele foi possível captar imagens no *Sherlock* e modificá-las. Alteramos cores, refizemos letras, mudamos as dimensões das figuras, refizemos contornos e formas para que a qualidade da impressão fosse a melhor possível. Trabalhamos intensamente, então, na integração dos dois softwares.

Outra questão que surgiu no decorrer da preparação referia-se ao uso do *mouse* pelo professor iniciante no manuseio do computador. Elaboramos uma estratégia que permitisse ao professor trabalhar com o *mouse* de forma lúdica. Criamos dois quebra-cabeças com o auxílio do *Paintbrush* e do *KID PIX*: novamente estava presente o trabalho de integrar os softwares, o que poderia ser usado para discutir com o professor as possibilidades de criação como usuário da máquina.

O Curso Propriamente Dito

Programado para 24 horas, o curso foi desenvolvido em seis aulas de quatro horas para professores alfabetizadores da Rede Pública do Estado de São Paulo.

No primeiro dia de curso, a questão era conhecer as pessoas, fazendo-as familiarizar-se com a máquina através do *software* do SENAC *Introdução ao Micro*, assim como treinar o uso do *mouse* montando quebra-cabeças e discutir o computador como instrumento de trabalho do professor.

A constatação de que as dificuldades de usar o *mouse* endureciam as pessoas em suas cadeiras levou-nos a sugerir alguns momentos de exercício de relaxamento corporal e de cantorias.

No segundo encontro, introduzimos o *Sherlock*. Os professores investigaram o texto de Beatriz Cardoso e discutimos alguns pressupostos teóricos a respeito de texto, portadores de texto e variedade textual na alfabetização.

Para ajudá-los no trabalho de edição de textos através do *Sherlock*, no terceiro dia escolhemos a letra da música *Este Teu Olhar*, de Vinicius de Moraes e Carlos Lyra, por possibilitar a discussão sobre a importância do olhar na relação ensino-aprendizagem, bem como por ser um texto curto para poder ser cantado, descontraindo o grupo, uma vez que a relação com a máquina ainda provocava a tensões.

Esse teu olhar
Quando encontra o meu
fala de umas coisas
Que eu não posso acreditar
Doce é sonhar e pensar que
você
Gosta de mim
Como eu de você
Mas a ilusão
Quando se desfaz
Dói no coração
De quem chorou
Chorou demais
Ah! se eu pudesse entender
O que dizem
Os teus olhos

Em duplas, os professores discutiram os critérios para marcar as lacunas do texto e desenvolveram seu trabalho. O resultado das edições foi discutido coletivamente após a realização da atividade.

A partir da quarta aula, em que os professores já conheciam um pouco os recursos do *Sherlock*, pois já haviam vivenciado a investigação e a edição de textos, passamos a discutir as possibilidades de uso do *software* com crianças em fase inicial de alfabetização, uma vez que, sendo professores, constituíam-se em usuários diferenciados do computador.

Foi, então, que apresentamos o poema *A Casa*, de Vinicius de Moraes, que havíamos editado para ser investigado pelas crianças. A edição do poema permitiu que discutíssemos:

- As hipóteses das crianças a respeito da escrita segundo a teoria de Ferreiro;

- As possibilidades de preenchimento das lacunas por crianças ainda não-alfabéticas;
- A realização de um trabalho de leitura com e sem o uso do computador.

No quinto dia, os professores desenvolveram uma proposta de uso do computador voltada para seus alunos, usando os recursos do *Sherlock*.

No decorrer do trabalho, observamos que o grupo apresentava dificuldades em elaborar critérios para criar as lacunas nos textos, o que nos levou a introduzir uma atividade coletiva de edição de texto, usando um trecho de *Menina Bonita do Laço de Fita*, de Ana Maria Machado.

No último encontro, os trabalhos dos professores foram apresentados para o grupo, discutidos e impressos. Houve variedade textual nas escolhas dos professores para investigação de seus alunos:

- cantigas infantis como *Terezinha de Jesus*, *Atirei o pau no gato*, *Parabéns a você*, *Se essa rua fosse minha* etc.;
- poesia como *O Pato*, de Vinicius de Moraes;
- carta para Papai Noel;
- trecho do livro *Menina Bonita do Laço de Fita*, de Ana Maria Machado.

Apresentamos a seguir, a título de ilustração, a proposta elaborada por uma das professoras do curso como possibilidade de uso do *Sherlock* por seus alunos:

O Pato

Lá vem o pato

Pato aqui, pato acolá

Lá vem o pato

Para ver o que é

que há

O pato pateta

Pintou o caneco

Surrou a galinha

Bateu no marreco

Pulou do puieiro

No pé do cavalo

Levou um coice

Criou um galo

Comeu um

De jenipapo

Ficou engasgado

Com dor no papo

Caiu no poço

Quebrou a tijela

Tantas fez o moço

Que foi pra panela.

As palavras destacadas foram aquelas que a professora omitiu no texto para serem investigadas pelas crianças.

As opções de preenchimento sugeridas pela professora levavam em conta algumas hipóteses iniciais da escrita das crianças (ilustrações ao lado).

Ao final, a avaliação do curso foi feita levando-se em conta os objetivos traçados e socializados com o grupo.

A metodologia empregada, procurando a expansão continua baseada na ação-reflexão-ação, foi importante, principalmente quando, após cada exploração, retomávamos o vivido na busca de torná-lo pensável por todos.

O grupo considerou que o curso possibilitou trabalhar conteúdo e forma integradamente e que o computador pode-se constituir num meio facilitador da reflexão e da ação pedagógica.

A metodologia procurou, ainda, ressaltar a diferença de um trabalho com informática proposto por educadores e não por informatas, para que os participantes pudessem redimensionar seus conhecimentos/compreensão do processo de alfabetização, tendo como instrumento o computador.

