

ALFABETIZAÇÃO

INSTRUMENTOS DE INTERVENÇÕES
AUXILIARES DIANTE DAS DIFICULDADES DE
APRENDIZAGEM



JOGOS - BRINCADEIRAS

TECNOLOGIA

AFETIVIDADE

ÂNGELA MARIA DA SILVA

SUMÁRIO

1. Introdução	03
2. Objetivos	04
3. Bibliografia	05
4. Instrumentos de Intervenções Auxiliares	06
5. Mensagem de Início de Ano	07
6. Sugestões de Ações Auxiliares na Alfabetização	08
7. Ambiente Alfabetizador – Combinados	09
8. Ambiente Alfabetizador – Leitura	10
9. Consciência Fonológica	11
10. Fono, Escrita, Audição	13
11. Nativo Digital	14
12. Tecnologia, Leitura e os Nativos Digitais	15
13. Jogos	17
14. Jogos de Alfabetização – CEEL/UFPE	19
15. Nativos Digitais	23
16. Tecnologia/Leitura/Nativos Digitais	24
17. Jogos Kahoot	26
18. Jogos Wordwall	27
19. Leitura	28
20. Afetividade	29
21. Considerações Finais	30

AFETIVIDADE, JOGOS, BRINCADEIRAS E TECNOLOGIA - INSTRUMENTOS DE INTERVENÇÕES AUXILIARES DIANTE DAS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM

INTRODUÇÃO

Várias vertentes devem ser pensadas para que o aprendizado ocorra, como: a inclusão, afetividade, o brincar e a tecnologia.


A aprendizagem humana é antes de tudo relacional, ocorre nas interações humanas, portanto é necessário pensar as aprendizagens a partir do desenvolvimento de habilidades emocionais, sociais e éticas. Para aprender, é necessário desenvolver várias habilidades não só cognitivas, como atenção, memória, raciocínio lógico, mas também emocionais, como o autocontrole, a motivação, o interesse, a resiliência e tantas outras.

Na perspectiva freireana, a relação entre estudante e professor pauta-se pela morosidade, é regida pelo diálogo aberto, fazendo-se valer da empatia recíproca para despertar no outro a vontade de ser mais. Ela instiga a troca de saberes oriundos das vivências de cada sujeito, assim, cada indivíduo contribui com o seu saber empírico, influenciado pela sua cultura, seu meio social e traz para o diálogo reflexivo e crítico a sua subjetividade, podendo aí, existir uma identificação com o outro, reforçando a relação de ambos, norteadas por vínculos afetivos.

Com essa perspectiva de aprendizagem, elaborei, a partir da pesquisa realizada em uma sala de 3º ano, material que poderá ser utilizado, pesquisado por pessoas interessadas em processos de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem.

Para alcançar o objetivo de alfabetizar os alunos de uma sala do terceiro ano que, ainda, não estavam alfabetizados, lancei mão de estratégias como os jogos e brincadeiras, a leitura, a tecnologia. Tudo isso atravessado pela afetividade, ingrediente fundamental para as aprendizagens. Descobri que os jogos e brincadeiras, diariamente no ambiente escolar, são fatores importantes quanto as questões para o desenvolvimento de habilidades emocionais, pois provocam o cérebro e auxiliam e aprimoram as funções cognitivas, como a memória, linguagem e raciocínio lógico, habilidades que são utilizadas pelo resto de nossas vidas, além da imaginação e da criatividade.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (BRASIL, 2010, p. 12), a criança é considerada como sujeito histórico e de direitos. Destaca a importância das interações, considera que são nas relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura.



Ainda aponta que o processo da brincadeira ocorre por meio da combinação entre imaginação e imitação: “Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada” (BRASIL, 1998, p. 27).

Os jogos e brincadeiras, diariamente no ambiente escolar, são fatores importantes quanto as questões emocionais, pois provocam o cérebro e aprimoram as funções cognitivas, como a memória, linguagem e raciocínio lógico, habilidades que são utilizadas pelo resto de nossas vidas, além da imaginação e da criatividade, já que se destaca como forma de intervenção.

Também, na atual conjuntura, não há como pensar em qualquer situação que não envolva a tecnologia, e, se utilizada de forma ampla e junto à afetividade, será mais um recurso pedagógico, auxiliar, para ajudar a sanar as dificuldades escolares, pois, a tecnologia e os jogos trazem a apresentação de informações rápidas e instantâneas, enquanto que o processo de aprendizagem se constrói de forma gradativa e temporal, levando em consideração o tempo de cada criança para se concretizar.

Importante registrar que a educação não está, exclusivamente, ligada ao uso de recursos tecnológicos, mas utilizá-los podem potencializar os processos educativos.



OBJETIVOS

O projeto tem como objetivo contribuir com uma prática sociopedagógica e apresentar um produto de trabalho, fruto do caminho trilhado em relação ao enfrentamento das dificuldades de aprendizagem, com a utilização de jogos, brincadeiras, tecnologia e a afetividade, nas séries iniciais do ensino fundamental, destinados à alfabetização e, assim, promover uma maior participação dos alunos, socializando seus saberes.

Objetivos específicos

- Conhecer, levantar e compreender as dificuldades e analisar as prováveis causas das dificuldades de aprendizagens;
- Propor intervenções, a partir dos diagnósticos, com utilização de diversas metodologias para ajudar quanto a aprendizagem dos alunos, como jogos e brincadeiras, leitura e tecnologia;

METODOLOGIA

Esse projeto visa apresentar as diversas formas de ensino e suas possibilidades, com um olhar atento à importância da afetividade, dos jogos e brincadeiras e da tecnologia como ferramentas auxiliares diante das dificuldades de aprendizagem.

Os professores farão as sondagens e, a partir dessas, aplicarão a metodologia proposta para analisar o quanto isso ajudará as crianças, através das várias possibilidades, ou seja, indo ao encontro das múltiplas capacidades que uma classe pode apresentar, já que temos de pensar nas diversas crianças e suas particularidades, pois cada um aprende no seu tempo, respeitando heterogeneidade que há dentro de uma sala de aula.

Com as análises feitas, conheceremos se essa metodologia, bem como a afetividade e a emoção são aspectos importantes como ferramentas auxiliares diante das dificuldades de aprendizagem.

Com resultados positivos, poderemos compartilhar, através de um portfólio ou palestras, as metodologias utilizadas. Esse material ficará disponível para ajudar os professores, os quais, em contrapartida, ajudarão os alunos a seguir seus estudos de forma plena, fortalecidos.

Os jogos, brincadeiras e a tecnologia como instrumentos auxiliares da aprendizagem é uma conduta de incentivo e demonstração de afeto para que a criança sinta-se segura mesmo com as dificuldades encontradas diariamente no ambiente escolar.

“Dessa forma, o brincar instiga a imaginação, promove interação e aprimora o conhecimento infantil. Por tanto, nas atividades com jogos e brincadeiras, ou seja, nas atividades lúdicas, ocorre uma troca de saberes, do mesmo modo que determina o comportamento de cada indivíduo (KISHIMOTO, 2011).

A tecnologia, quando utilizada de forma ampla e junto à afetividade, será mais um instrumento de intervenção nas dificuldades escolares.

É preciso educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos”, pois, segundo o autor, ao chegar à escola, os processos fundamentais de aprendizagens já estão desenvolvidos de forma significativa. Moran (2000, p. 50).

BIBLIOGRAFIA

AUSUBEL, D.P., NOVAK, J.D. e HANESIAN, H. Psicologia educacional. (trad. de Eva Nick et al.) Rio, Interamericana, 1980. 625 p

http://www.cead.ufop.br/site_antigo/images/CONSCIÊNCIA_FONOLÓGICA_REVISTO_ABRIL_2013.pdf.

<http://homo.plataformadoletramento.org.br/em-revista-noticia-detalle/248/manual-didatico-jogos-de-alfabetizacao-ceel-ufpe.html>

FREIRE, P. Educação e Mudança. 25. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007.

MAHONEY, Abigail Alvarenga; ALMEIDA, Laurinda Ramalho de. A constituição da pessoa na proposta de Henri Wallon. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 5. ed. Campinas: Papirus, 2014.

BRASIL, Lei de Diretrizes e Bases. Lei nº9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

KISHIMOTO, T. (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 3º Ed. São Paulo: Cortez, 1999.

ALFABETIZAÇÃO

INSTRUMENTOS DE INTERVENÇÕES
AUXILIARES DIANTE DAS DIFICULDADES DE
APRENDIZAGEM

- JOGOS BRINCADEIRAS

"Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada" (BRASIL, 1998, p. 27).

TECNOLOGIA

É preciso educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos", pois, ao chegar à escola, os processos fundamentais de aprendizagens já estão desenvolvidos de forma significativa. Moran (2000, p. 50)

AFETIVIDADE

"Quando não são satisfeitas as necessidades afetivas, estas resultam em barreiras para o processo ensino-aprendizagem e, portanto, para o desenvolvimento, tanto do aluno como do professor" (MAHONEY & ALMEIDA, 2004 p.26)

- Profª Ângela.

“É preciso ter vários métodos para alfabetizar. De forma um pouco mais genérica, cada faceta é um método diferente.” (Magda Soares).

Sugestões de ações auxiliares na alfabetização:

- **AMBIENTE ALFABETIZADOR** : Diferentes tipos de texto, ao alcance do aluno, para serem consultados com as mais diversas funções sociais.
- **HETEROGENEIDADE** : É necessário conhecer o nível conceitual e as capacidades cognitivas dos educandos, lembrando que níveis de conhecimentos variados é de grande valia para o trabalho em sala de aula. Respeitando o tempo de cada criança, lembrando que cada criança aprende no seu tempo, de acordo com suas diferenças e suas capacidades cognitivas.
- **AUTOESTIMA**: É um fator relevante em qualquer processo de aprendizagem, para reavivar a confiança em suas capacidades e assim perpassar os desafios e dificuldades.
- **INTERVENÇÕES**: Levará o educando a avançar no seu processo de construção de conhecimento.

COMBINADOS



Escute quando
alguém estiver
falando.



Converse com a
professora se
você tiver algum
problema.



Levante a MÃO
quando desejar
falar.



Seja sempre
solidário com
seus amigos



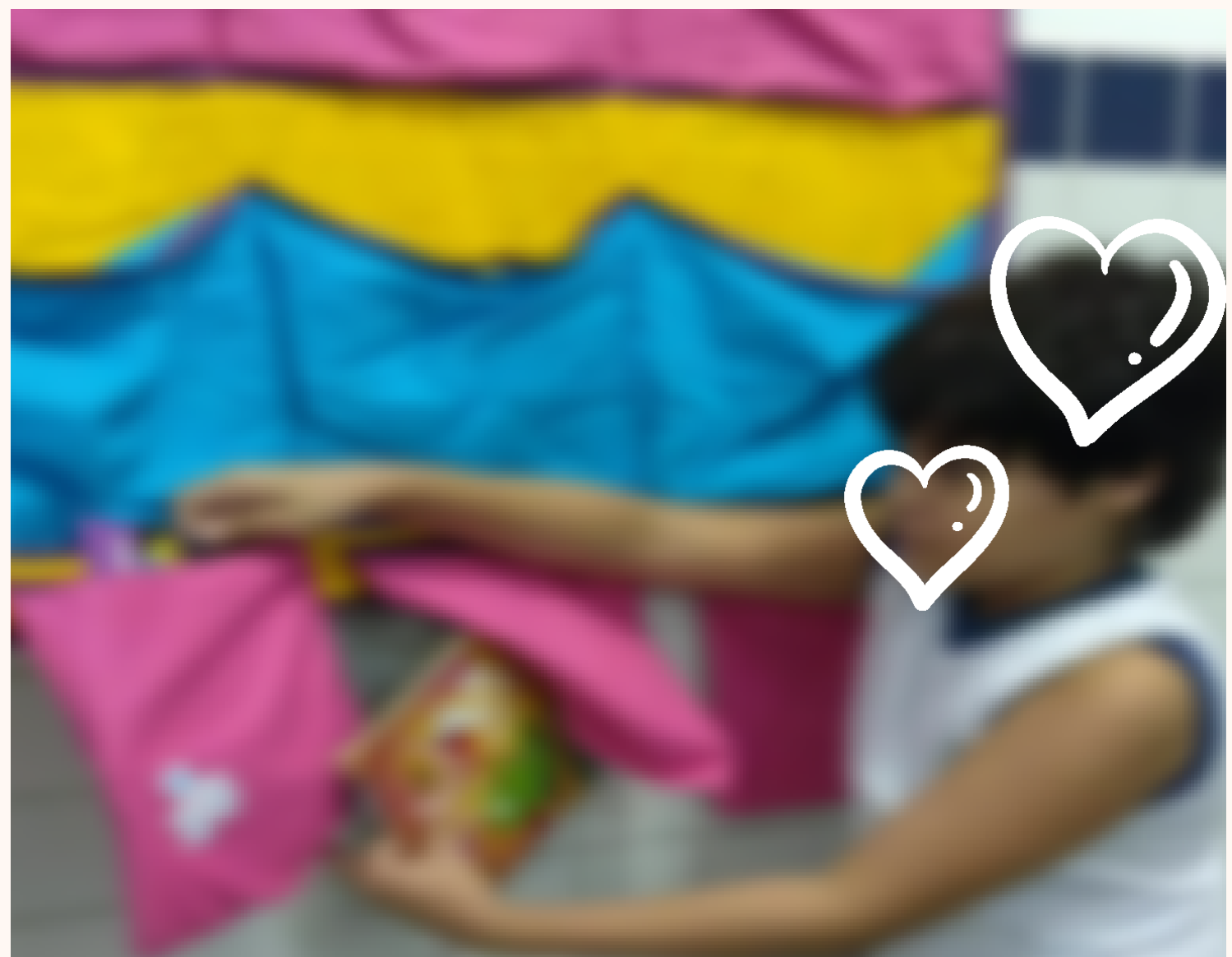
Mantenha a Sala
limpa

AMBIENTE ALFABETIZADOR : A expressão ambiente alfabetizador se tornou uma referência para a discussão de aspectos metodológicos da alfabetização, com o foco na criança e seu processo de conceitualização da escrita. A ideia fundamental é a de que o aprendiz da língua escrita seja capaz de refletir sobre o sistema de representação, apropriando-se de seus sinais gráficos e de suas regras de funcionamento, a partir do contato intenso com os materiais escritos e da participação ativa em práticas de leitura e escrita de adultos.

Segundo Ana Teberosky, os professores possuem a responsabilidade de criar um ambiente alfabetizador rico em materiais apropriados, levando em conta o conhecimento prévio dos alunos, garantindo um trabalho contínuo e gradativo para o processo de aprendizagem.

Um ambiente alfabetizador é aquele em que há uma cultura letrada, com livros, textos – digitais ou em papel – um mundo de escritos que circulam socialmente. A comunidade que usa a todo o momento es-ses escritos, que faz circular ideias que eles contêm, é chamada alfabetizadora.

Ana Teberosky- <https://novaescola.org.br/conteudo/251/ana-teberosky-debater-e-opinar-estimulam-a-leitura-e-a-escrita>



CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

[...] a aquisição da consciência fonológica está ligada à conduta do professor em sala de aula, que deverá oportunizar a criança situações para conhecer, compreender e manipular a linguagem oral e escrita e assim, ampliar as possibilidades de aquisição do processo de alfabetização.
(BATISTA, 2015, p. 71).

Em minha prática, utilizei as várias habilidades, desenvolvidas por meio de jogos e brincadeiras, pois acreditava que elas favoreceriam o surgimento de novas habilidades e estimulariam a convivência entre as crianças.

A consciência fonológica é considerada essencial, pois ajuda na compreensão do princípio alfabético e ajuda muito no processo de aprendizagem da leitura e da escrita, já que ler e escrever são habilidades cognitivas.



"Dizemos que um indivíduo exerce uma atividade metacognitiva quando ele, conscientemente, analisa seu raciocínio e suas ações mentais, "monitorando" seu pensamento. Quando a pessoa faz isso sobre a linguagem oral ou escrita, dizemos que ela está exercendo uma atividade metalinguística. Tal reflexão consciente sobre a linguagem pode envolver palavras, partes das palavras, sentenças, características e finalidades dos textos, bem como as intenções dos que estão se comunicando oralmente ou por escrito. Quando reflete sobre os segmentos das palavras, a pessoa está pondo em ação a consciência fonológica"

FONTE: GUIA DE FORMAÇÃO PNAIC - UNIDADE 03 ANO 01_AZUL _ PÁGINA 21

CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

Para aprender a ler e escrever, o indivíduo necessita entender a relação estabelecida entre fala e escrita e conhecer o sistema de regras da escrita.

Quadro1. Propriedades do SEA que o aprendiz precisa reconstruir para se tornar alfabetizado.

1. Escreve-se com letras, que não podem ser inventadas, que têm um repertório finito e que são diferentes de números e de outros símbolos.
2. As letras têm formatos fixos e pequenas variações produzem mudanças na identidade das mesmas (p, q, b, d), embora uma letra assuma formatos variados (P, p, P, p).
3. A ordem das letras no interior da palavra não pode ser mudada.
4. Uma letra pode se repetir no interior de uma palavra e em diferentes palavras, ao mesmo tempo em que distintas palavras compartilham as mesmas letras.
5. Nem todas as letras podem ocupar certas posições no interior das palavras e nem todas as letras podem vir juntas de quaisquer outras.
6. As letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em conta as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem.
7. As letras notam segmentos sonoros menores que as sílabas orais que pronunciamos.
8. As letras têm valores sonoros fixos, apesar de muitas terem mais de um valor sonoro e certos sons poderem ser notados com mais de uma letra.
9. Além de letras, na escrita de palavras, usam-se, também, algumas marcas (acentos) que podem modificar a tonicidade ou o som das letras ou sílabas onde aparecem.
10. As sílabas podem variar quanto às combinações entre consoantes e vogais (CV, CCV, CVV, CVC, V, VC, VCC, CCVCC...), mas a estrutura predominante no português é a sílaba CV (consoante – vogal), e todas as sílabas do português contêm, ao menos, uma vogal.

FONTE: MORAIS, 2012 - GUIA DE FORMAÇÃO PNAIC - UNIDADE 03 ANO 01 AZUL PÁGINA 10

CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

DEFINIÇÕES

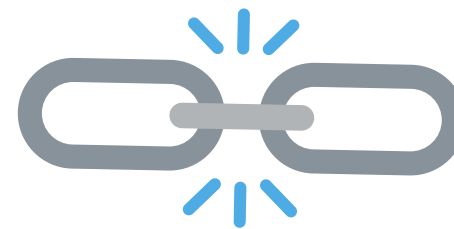
- **CONSCIÊNCIA DE PALAVRAS** Também chamada de consciência sintática, representa a capacidade de segmentar a frase em palavras e, além disso, perceber a relação entre elas e organizá-las numa sequência que dê sentido. Esta habilidade tem influência mais precisa na produção de textos e não no processo inicial de aquisição de escrita. Ela permite focalizar as palavras e sua posição na frase. Além disso, ordenar corretamente uma oração ouvida com as palavras desordenadas também é uma capacidade que depende desta habilidade. Exemplos : POEMAS, PARLENDAS (CONTE AS PALAVRAS, ACRÓSTICO, COMPLETE A FRASE, PINTAR ESPAÇO, ENCONTRAR AS PALAVRAS COM 2, 3, 4 LETRAS);
- **CONSCIÊNCIA SILÁBICA** Consiste na capacidade de segmentar as palavras em sílabas. Esta habilidade depende da capacidade de realizar análise e síntese vocabular. São atividades como contar o número de sílabas, dizer qual é a sílaba inicial, medial ou final de uma determinada palavra e também contar, segmentar, unir, adicionar, suprimir, substituir e transpor uma sílaba da palavra formando um novo vocábulo. Exemplos : POEMAS, PARLENDAS (CONTE AS SÍLABAS, TRAVA LÍNGUA, NOVAS PALAVRAS TROCANDO AS SÍLABAS, FORMAÇÃO DE OUTRAS PALAVRAS COM OUTRAS SÍLABAS);
- **RIMAS** A rima representa a correspondência fonêmica entre duas palavras a partir da vogal da sílaba tônica. As rimas podem ser : da palavra – igualdade entre os sons desde a vogal ou ditongoônico até o último som: Exemplos : SAPATINHO - PASSARINHO da sílaba – formada por palavras que terminam com o mesmo som. BALÃO – MÃO sonora, ou seja, as palavras rimam, pois o som em que terminam é igual, independente da forma ortográfica. OSSO e PESCOÇO.
- **ALITERAÇÕES** - Realiza-se por meio de sons semelhantes, não de letras. De modo que a aliteração consiste na repetição de consoantes ou de sílabas – especialmente as sílabas tônicas – em duas (ou mais) palavras, dentro do mesmo verso, estrofe, ou numa frase. Geralmente, a repetição dos sons consonantais é feita no início e no interior de palavras, ou, então, em sílabas iniciais: Exemplo ;Chegamos de uma terra feia, fria, fétida, fútil. • “Toda gente homenageia Januária na janela.” (Chico Buarque) • “Auriverde pendão de minha terra que a brisa do Brasil beija e balança.”(Castro Alves) .Os gêneros trava-línguas são um bom exemplo de utilização da aliteração, pois repetem, no decorrer da frase, várias vezes o mesmo fonema. Também encontramos aliterações em poemas. Geralmente, os poetas utilizam a aliteração para sugerir ruídos da natureza.
- **CONSCIÊNCIA FONÊMICA** - Consiste na capacidade de analisar os fonemas que compõem a palavra. Tal capacidade, a mais refinada da consciência fonológica, é também a última a ser adquirida pela criança. Atividades como dizer quais ou quantos fonemas formam uma palavra; descobrir qual a palavra está sendo dita por outra pessoa unindo os fonemas por ela emitidos; formar novas palavras sub- traindo o fonema inicial da palavra (por exemplo, excluindo o fonema [k] da palavra CASA, forma- -se a palavra ASA), são exemplos em que se utiliza a consciência fonêmica. Os segmentos sonoros não possuem significados em si mesmos , mas permitem diferenciar uma unidade linguística significativa (semantema) de outra. PALAVRA FONEMA FACA \f\ \a\ \k\ \a\ VACA \v\ \a\ \k\ \a\ Fonema – Unidade sonora que compõe as palavras.

CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

Sugestões de intervenções auxiliares.
Clique nas figuras e tenha acesso aos materiais
(PDF, VÍDEOS E JOGOS)

Consciência Fonológica –

Funciona em: [Android/Lev/Kindle/kobo/Windows](#) 



Funciona em: [Android/Lev/Kindle/kobo/Windows](#) 



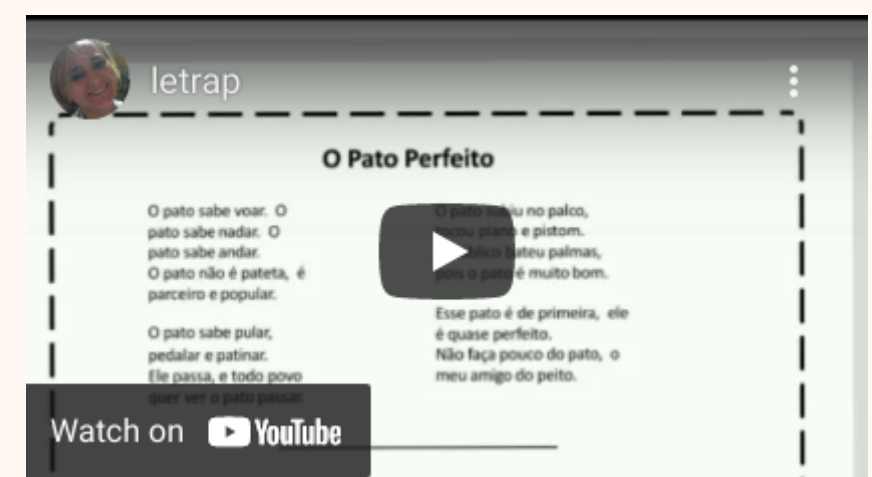
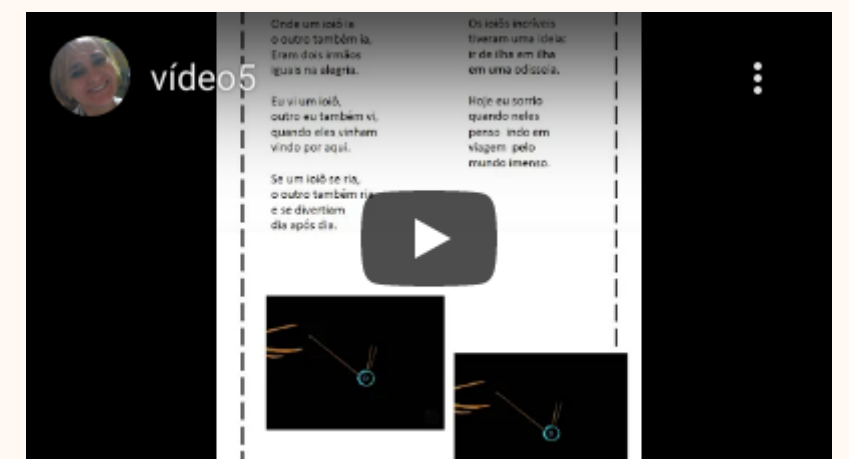
Trava-línguas – Evaí Oliveira

Funciona em: [Android/Lev/Kindle/kobo/Windows](#) 



Sugestões de intervenções auxiliares.

Clique nas figuras e tenha acesso aos materiais (PDF, VÍDEOS E JOGOS)



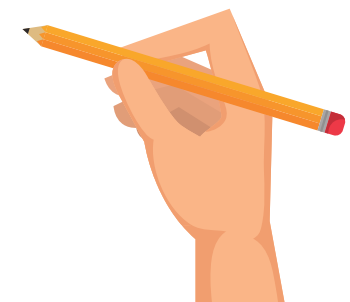
CIRANDA CULTURAL

<https://drive.google.com/drive/folders/1s44lFvCbEkTiS-0Kabxcez4a3kXn4yhc?usp=sharing>

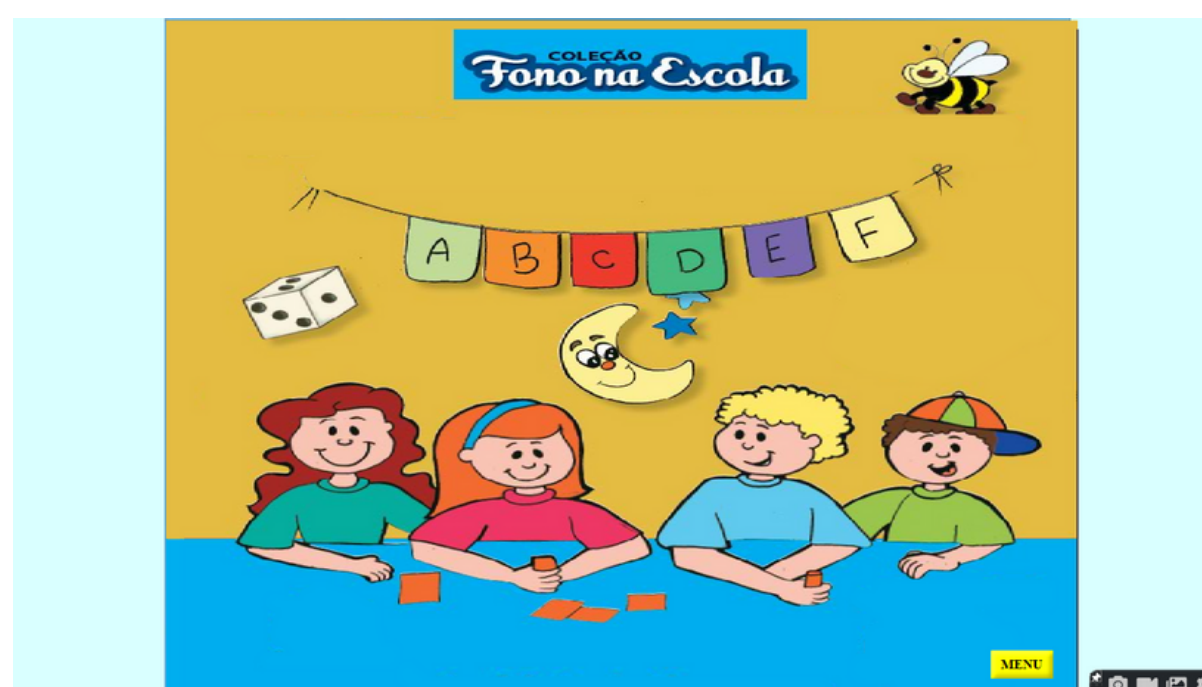
FONO



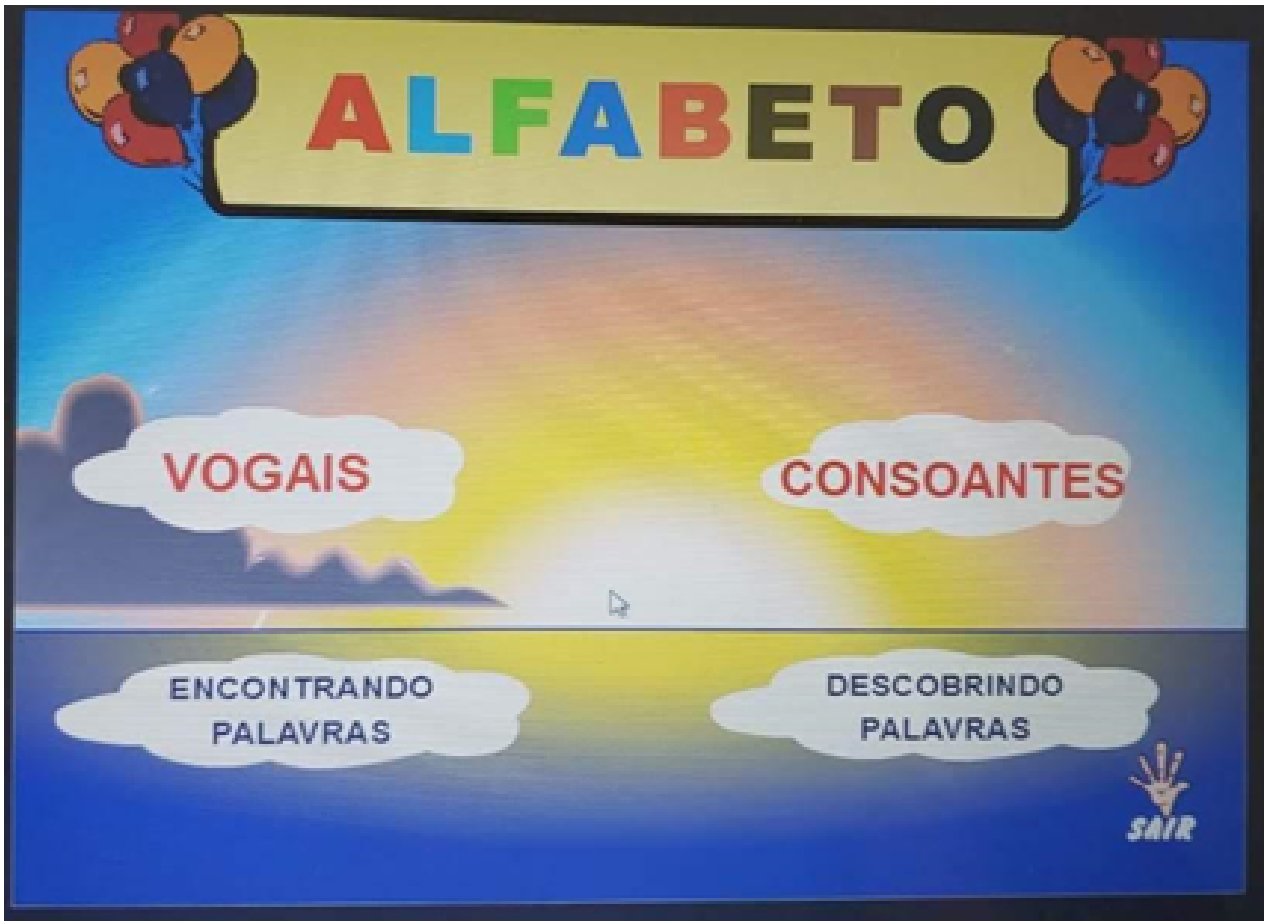
ESCRITA



AUDIÇÃO



CIRANDA CULTURAL



JOGOS CEEL

(CENTRO DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO E LINGUAGEM), DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO (UFPE), DE BRANDÃO ET AL. (2009):

BINGO DOS SONS INICIAIS: Nesse jogo, o professor sorteia uma palavra. O aluno identifica o som inicial semelhante em sua cartela, preenchendo, assim, a cartela do bingo. Contribui para a discriminação de fonemas e de sons iniciais.



CAÇA RIMAS: Esse jogo trabalha rimas e contribui para a reflexão da semelhança sonora em final de palavras. É indicado para alunos com dificuldades fonológicas e com dislexia, cujo trabalho com identificação de rimas é mais difícil.



DADO SONORO: Trata-se de um jogo muito adequado no trabalho com alunos com dificuldades de aprendizagem da lectoescrita. É oportunizado ao aluno identificar sons iniciais semelhantes, auxiliando na discriminação auditiva dos fonemas da língua. Seu funcionamento se dá por meio de um dado numérico de 1 – 8. Sorteado o número no dado, o aluno identifica o som na figura correspondente ao número, tentando procurar nas cartas espalhadas pela mesa, outra palavra de som inicial semelhante.



JOGOS CEEL

(CENTRO DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO E LINGUAGEM), DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO (UFPE), DE BRANDÃO ET AL. (2009):

TRINCA MÁGICA: Explora a identificação das rimas, ou seja, os sons finais semelhantes de cada palavra. O trabalho com esta habilidade fonológica também pode ser realizado a partir de jogo da memória. Assim, os alunos terão a possibilidade de refletir sobre os sons da língua, além de apropriarem-se da língua de forma lúdica.



BATALHA DE PALAVRAS: Nesse jogo, os alunos retiram as cartas que estão viradas para baixo e devem contar as sílabas; ganha o jogo aquele cuja carta possuir maior número de sílabas. Este jogo, integrante do material anterior citado, possibilita a aquisição da consciência silábica, ou seja, “segmentar as palavras nas unidades que as compõem, ou seja, as sílabas.” (MOLLICA et al., 2012, p. 229).



MAIS UMA – Nesse jogo, ao comparar palavras, os alunos fazem um esforço para identificar a letra que está faltando. Para isso, eles precisam segmentar a palavra em pedaços e focar a atenção no interior das sílabas, ou seja, além de perceber que as palavras são constituídas de unidades silábicas, são levados a refletir sobre as menores unidades sonoras (os fonemas) e suas relações com as menores unidades gráficas (as letras).



JOGOS CEEL

(CENTRO DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO E LINGUAGEM), DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO (UFPE), DE BRANDÃO ET AL. (2009):

BINGO DA LETRA INICIAL: Nesse jogo, o professor sorteia uma palavra. O aluno identifica o som inicial semelhante em sua cartela, preenchendo, assim, a cartela do bingo. Contribui para a discriminação de fonemas e de sons iniciais.



TROCA LETRAS: O jogo troca letras é uma excelente ferramenta para que o aluno reflita que a partir da troca de uma letra poderá formar novas palavras, oportunizando uma reflexão estrutural, semântica e fonética da língua.



PALAVRA DENTRO DE PALAVRA: Esse jogo também leva o aluno a refletir sobre os fonemas da língua portuguesa e a grafia de palavras, classificando cada uma pela maioria dos professores, como palavras com dificuldades ortográficas. São colocadas as fichas embaralhadas para que possam memorizar algumas combinações. O aluno vira duas cartas se encontrar o par com a palavra dentro da palavra fica com a combinação.



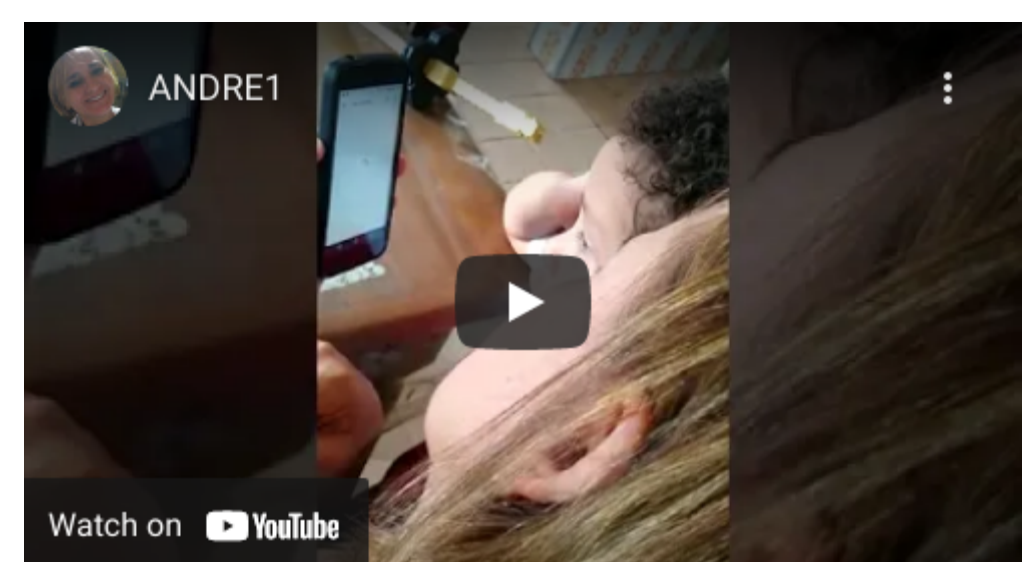
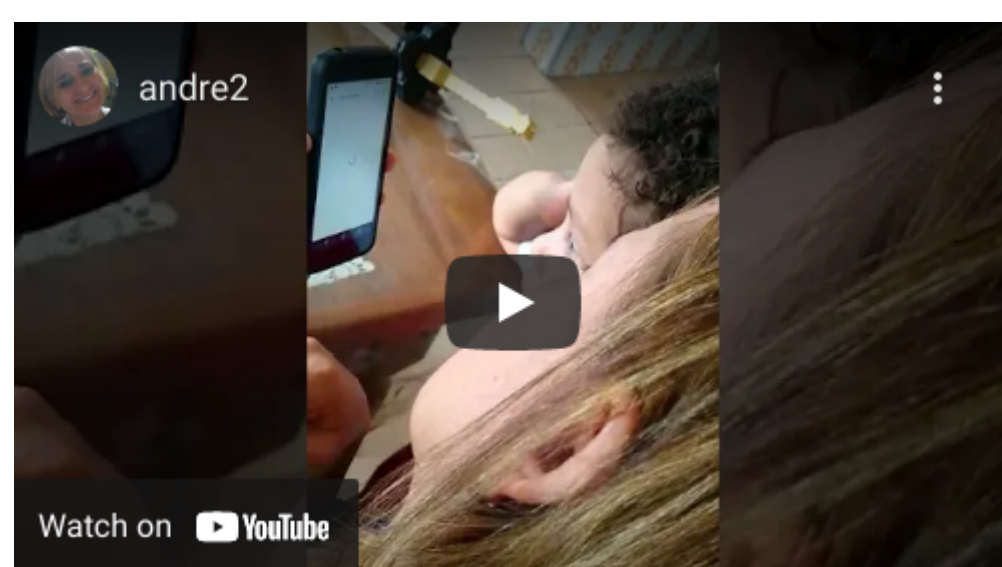
JOGOS CEEL


(CENTRO DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO E LINGUAGEM), DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO (UFPE), DE BRANDÃO ET AL. (2009):

QUEM ESCRIVE SOU EU : Possibilita à criança refletir sobre a possibilidade de acréscimo e supressão de sons a partir de palavras para formar novas palavras. Vence quem conseguir escrever mais palavras corretamente.



NATIVO DIGITAL - O termo foi criado pelo norte-americano Marc Prensky, trazendo a esse grupo definições de novas características, que consolida um abismo com relação aos imigrantes digitais. Um nativo digital é aquele que nasceu e cresceu com as tecnologias digitais presentes em sua vivência.






Hoje, a aproximação se faz, também, através da tecnologia, pois essa sociedade atual em que estamos inseridos, caracteriza-se como a sociedade da informação e comunicação, especialmente por fazer parte de um mundo digital, logo a onde as tecnologias da informação e comunicação (TIC's), se fazem presente, transformando e modificando o modo de viver das pessoas.

O uso das novas ferramentas tecnológicas em sala de aula pode facilitar a interação com o aluno nativo digital.

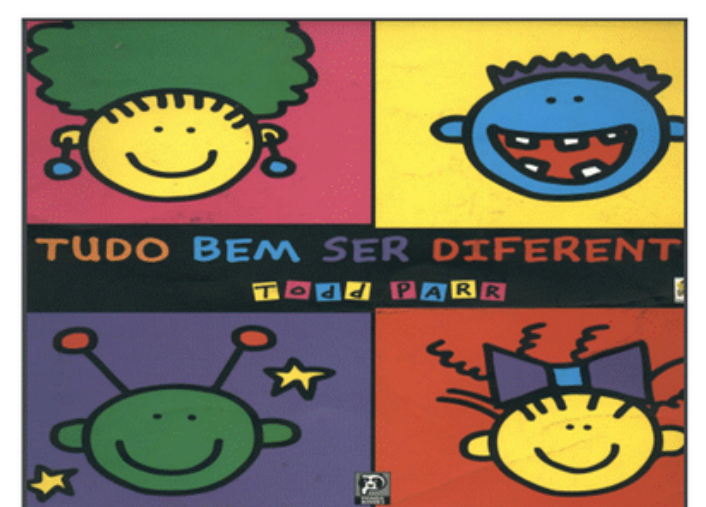
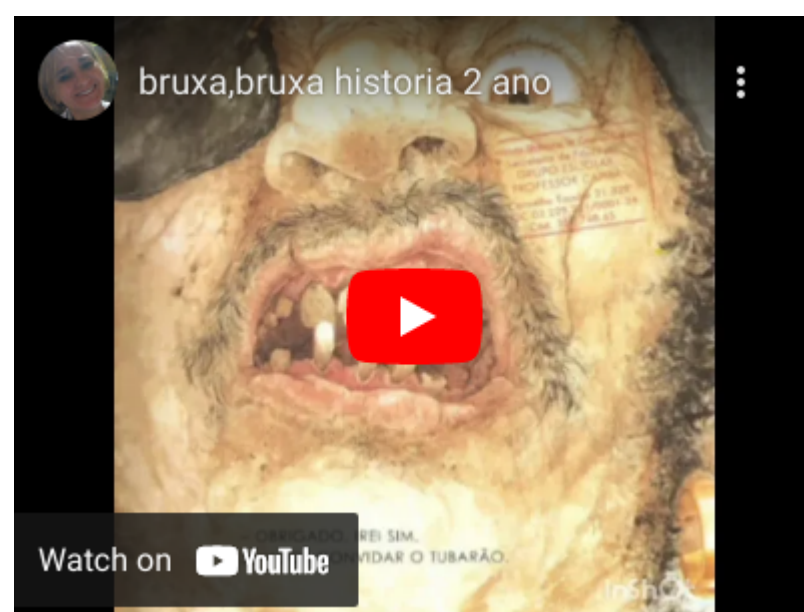
Assim, segundo Moran :

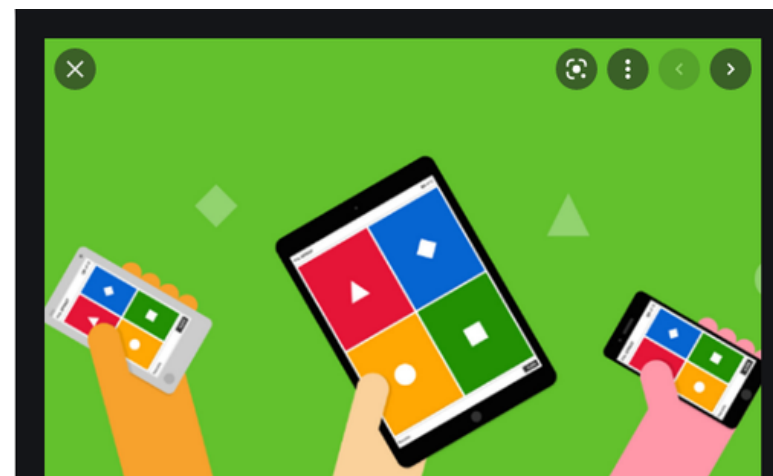
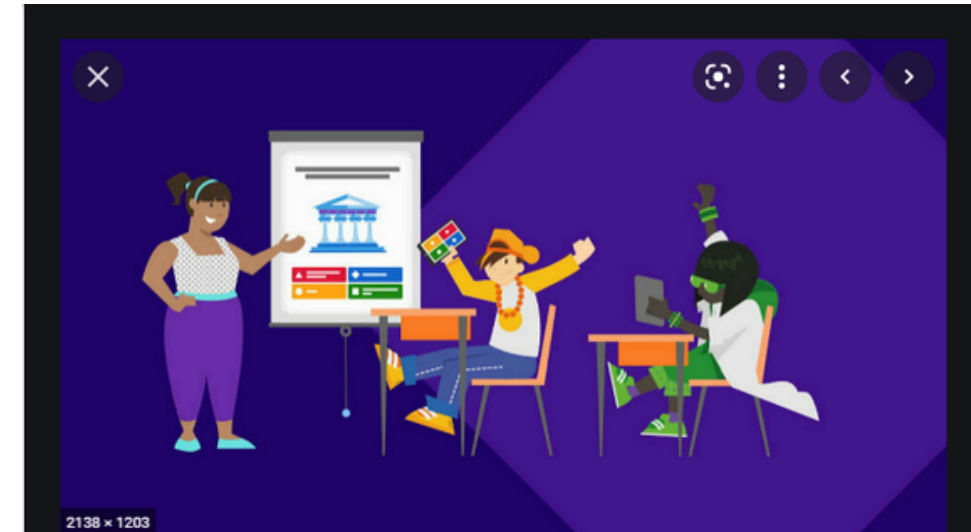
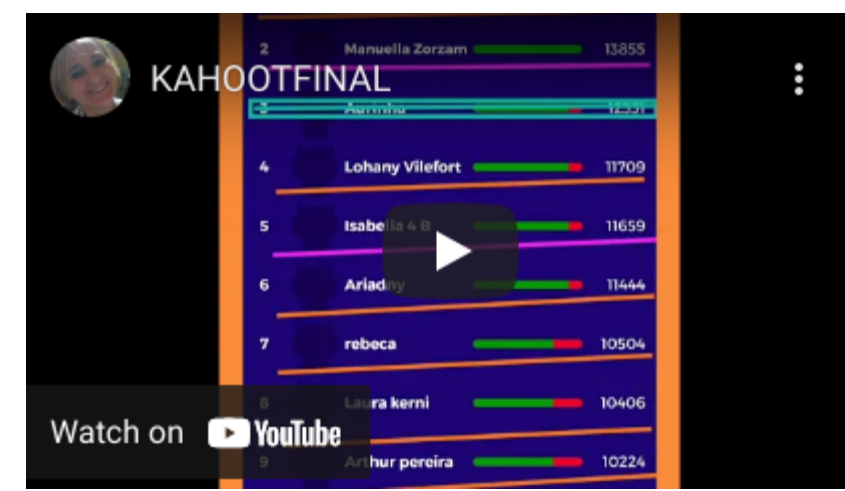
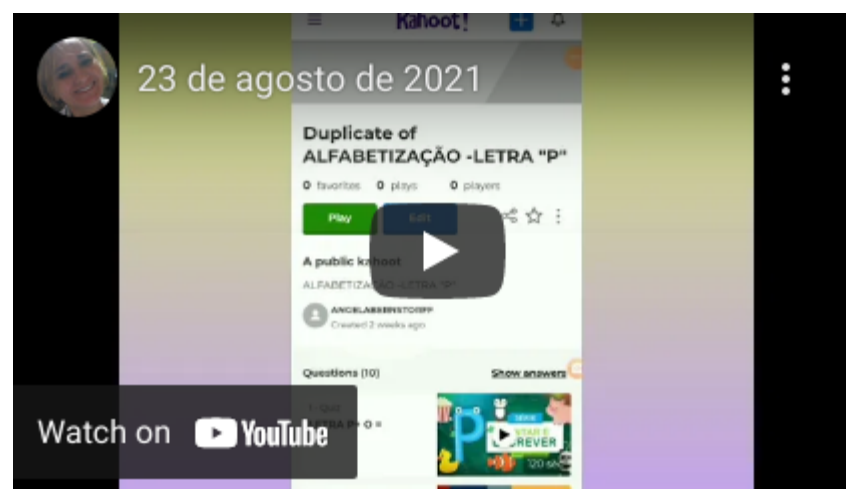
...ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. (MORAN, 2000, p. 63)



LEITURA X JOGOS

<https://drive.google.com/drive/folders/17XeB4nva-MuFjmjr vpJOaI044g7Dx-pD>





Jogos Kahoot

(Clique duas vezes no [link](#))

B –
https://kahoot.it/challenge/09968035?challenge-id=c76f8133-558f-4fb2-ac4e-bdb683044d36_1641300394665

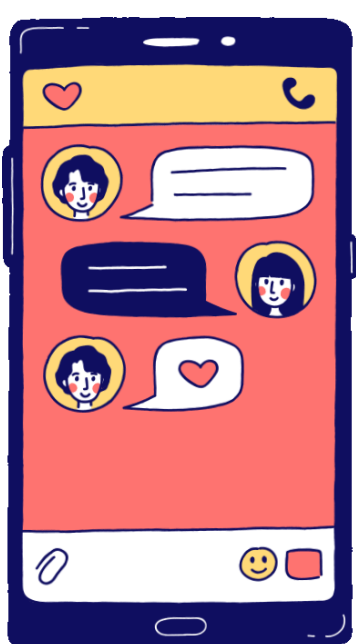
DESAFIO LIVRO DA BRUXA -
<https://youtu.be/iTaS3ia80jo> (livro)

C –
https://kahoot.it/challenge/09585787?challenge-id=c76f8133-558f-4fb2-ac4e-bdb683044d36_1641300567990

D –
https://kahoot.it/challenge/02240208?challenge-id=c76f8133-558f-4fb2-ac4e-bdb683044d36_1641300719096

F -
https://kahoot.it/challenge/02287369?challenge-id=c76f8133-558f-4fb2-ac4e-bdb683044d36_1641300849505

G
https://kahoot.it/challenge/02287369?challenge-id=c76f8133-558f-4fb2-ac4e-bdb683044d36_1641300849505





11968735
[Click here](#) to visit the page.

359
[Click here](#) to visit the page.

19077215
[Click here](#) to visit the page.

15265153
[Click here](#) to visit the page.

15264890
[Click here](#) to visit the page.

19112613
[Click here](#) to visit the page.

19112438
[Click here](#) to visit the page.

11968543
[Click here](#) to visit the page.

6318569
[Click here](#) to visit the page.

6340279
[Click here](#) to visit the page.

11968735
[Click here](#) to visit the page.

LEITURA



A leitura para uma criança nos traz enormes benefícios, já que a linguagem usada nos livros é mais complexa do que a usada tipicamente numa conversa, as crianças são expostas a formas gramaticais e sintáticas novas e com maior grau de dificuldade, a criança tem a atenção do adulto para clarificar, explicar ou questionar a criança promovendo o desenvolvimento de novos conhecimentos e reforçando a aprendizagem e a capacidade de leitura conjunta ser uma fonte de aprendizagem repetível, uma vez que o mesmo estímulo, o livro ou o texto pode ser retido em diferentes momentos, possibilitando novas aprendizagens, como é o caso particular da aquisição do vocabulário novo.



AFETIVIDADE

Segundo Wallon (1979), há duas funções básicas que constituem a personalidade: afetividade, relacionada às sensibilidades internas e se orienta em direção ao mundo social e para a construção da pessoa; e a inteligência, por sua vez, vincula-se às sensibilidades externas e está voltada para o mundo físico, para a construção do objeto.

Diante desse conhecimento, percebi que as relações sujeito e objeto do conhecimento a afetividade se fazem presentes na mediação sutil que incentiva a empatia, a curiosidade, capaz de fazer a criança avançar em suas hipóteses no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

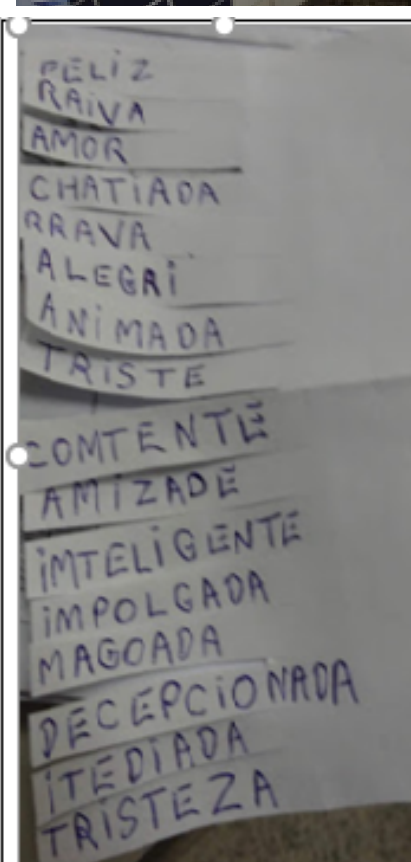
Logo, a razão e emoção não se dissociam, já que uma não acontece sem a outra. Ter consciência das relações afetivas que ocorrem de forma sensível e predominante nos momentos de mediação cotidianas está em consonância com a ideia de educação mais humana, tratando a criança como pessoa completa e possibilitando que o momento de aprendizado não se desvincule do ser criança, isto é, dos seus interesses e necessidades.

Segundo Wallon, é através da inserção na cultura que o homem se desenvolve como ser humano e assim o que antes eram efeitos biológicos se tornam mais complexos, afetividade e inteligência se fundem no decorrer do desenvolvimento humano. No contexto sociocultural os pais e professores são importantes mediadores dos filhos como objetos culturais, tais mediações são afetivas e determinam as relações entre sujeitos e objetos. Almeida (2012, p. 51) salienta que

[...] para Wallon, a inteligência tem no desenvolvimento a função de observar o mundo exterior para descobrir, explicar e transformar os seres e as coisas.

Esse conhecimento do mundo decorre da transformação do real em mental, isto é, da capacidade do homem de representar o mundo concreto. (p.51)

O afeto deve ser visto como um comprometimento pessoal do educador e também profissional, muito além da amizade e do carinho, acreditando que se não houver essa afetividade, dificilmente o aluno conseguirá aprender e, o educador deve realizar de forma eficaz o seu fazer docente, com respeito pelo aluno e acreditando que ele é um ser de infinita capacidade.



CONSIDERAÇÕES

FINAIS

Sabe-se que resolver as lacunas que hoje predomina na escola, de modo a contemplar os interesses e necessidades da comunidade escolar, não é uma tarefa simples. Porém, com este E-BOOK, espera-se contribuir para o reconhecimento das possibilidades no que diz respeito ao tema Alfabetização, no sentido, de valorizar, na instituição modos concretos de lidar com aspectos inerentes ligados às DIFICULDADES e que podem interferir na formação geral dos alunos.

A reflexão desenvolvida apresenta um reforço ao entendimento dos tema, mas, seguramente, existem limitações deste trabalho com relação ao tema, bem como limitações em virtude de fatores que não dependem, muitas vezes, das ações da escola e dos professores.

A partir desses apontamos, tornou-se fundamental nessa pesquisa a reflexão sobre a práticas pedagógicas capazes de produzir sentidos para aqueles alunos, já em processo de exclusão da escola, pois, a partir do que nos ensina Carvalho (2010), uma boa prática pedagógica visa a todos sem discriminações, com a possibilidade de serem bem sucedidos em sua aprendizagem escolar, independentemente das suas diferenças de ordem socioeconômica, cultural, familiar ou das suas características pessoais, como gênero, etnia, religião, interesses, capacidades, diferenças. Isso é ainda um dos maiores desafios da comunidade educativa.

Todavia, chega-se ao fim deste E-BOOK com possibilidades de avançar sobre as questões apresentadas, especialmente no que se refere a relevância de olhar o aluno de forma única, com alteridade e sapiência para perceber que o aluno de hoje será o profissional que nos acolherá amanhã, talvez, assim, haverá mais sensibilidade e, assim, todos os envolvidos busquem de fato o que o aluno já conhece e, a partir disso, faça-o avançar na aprendizagem.

Certo que há que se entender que uma dificuldade de aprendizagem se constitui, também, de uma dificuldade de ensino, não cabendo, aí, culpados ou inocentes, pois todos têm igual responsabilidade no sucesso/fracasso do processo.

Assim, para pensar em uma educação humanizada que realmente se debruce sobre as questões pontuadas retorno à ideologia Freireana :

é na convivência amorosa com seus alunos e na postura curiosa e aberta que assume e, ao mesmo tempo, provoca-os a se assumirem enquanto sujeitos sócio histórico-culturais do ato de conhecer, é que ele pode falar do respeito à dignidade e autonomia do educando. Pressupõe romper com concepções e práticas que negam a compreensão da educação como uma situação gnoseológica. (FREIRE, 1996, p. 11).