

PROGRAMA COMPUTACIONAL AUXILIAR PARA PRÉ-ALFABETIZAÇÃO E ALFABETIZAÇÃO INFANTIL (P.A.P.A.I)

Herbherth K. Noaves¹, Nassim C. Elias²

1. Estudante de Graduação em Licenciatura em Educação Especial - UFSCar; *herbherth@gmail.com

2. Professor Adjunto do Departamento de Psicologia, UFSCar, São Carlos/SP

Palavras Chave: *Software, Educação especial, Alfabetização.*

Introdução

Para que os fins educacionais sejam contemplados dentro do contexto das tecnologias, é preciso lançar mão de metodologias existentes e que se mostraram eficazes no ensino, utilizando-as como base teórica para o desenvolvimento de ferramentas educacionais, de forma a traduzir para o computador os vários aspectos pedagógicos normalmente apoiados em materiais impressos e atividades em ambiente concreto.

Assim, este trabalho divide-se em duas partes: na primeira é construído um software visando auxiliar no processo de pré-alfabetização e alfabetização infantil; e na segunda aplica-se esse programa para verificar o quão eficaz ele está sendo na efetuação desse processo.

Desta forma, P.A.P.A.I. foi criado com o objetivo de auxiliar professores no processo de pré-alfabetização e alfabetização infantil, utilizando-se de conceitos do behaviorismo apresentados por Skinner (1953), e partes do trabalho de Ferreiro (2010).

Resultados e Discussão

O Software P.A.P.A.I. foi desenvolvido em JAVA utilizando o ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) Eclipse (<http://www.eclipse.org/>), e portanto pode ser executado em Windows, Mac e Linux.

O programa contém seis atividades, nas quais três são de pré-alfabetização (Figura 1) e três de alfabetização (Figura 2), que por meio de estímulos visuais e auditivos dão uma instrução para a criança, e a reforçam ao acertar, e quando ela erra, a instrução é repetida sem que tenha qualquer tipo de punição.

Além disso, o programa conta com diversas opções para que o professor personalize as atividades com imagens diferentes, vários níveis de dificuldades e inclusive registre todas as respostas dadas pelos alunos.



Figura 1. Menu de atividades para pré-alfabetização.



Figura 2. Menu de atividades para alfabetização.

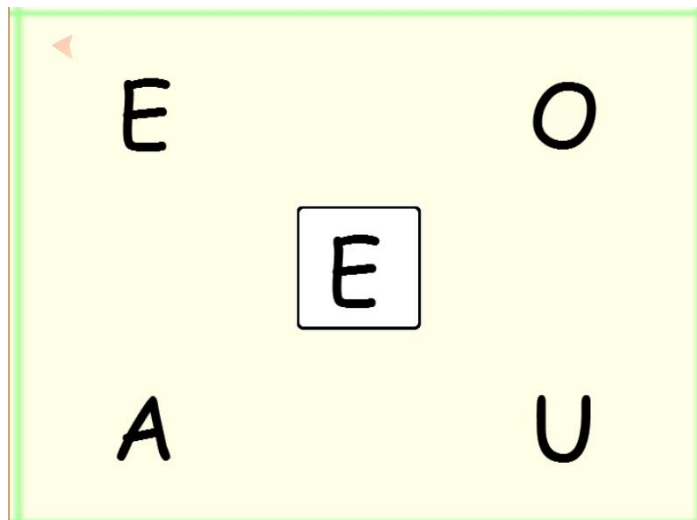


Figura 2. Exemplo de atividade de alfabetização com vogais.

Conclusões

Os conceitos do behaviorismo podem ser facilmente inseridos em um programa computacional, o que abre oportunidades para aprendizado via máquina. Porém, o papel do professor continua fundamental para conhecer o seu aluno e saber qual deve ser a melhor estratégia a utilizar com ele. O P.A.P.A.I. funciona como um recurso fácil de ser utilizado e barato (o software será distribuído gratuitamente) e cabe ao professor escolher quais recursos ele deverá utilizar.

Ferreiro, E. (2010). Reflexões sobre alfabetização. Tradução Horácio Gonzales et al. São Paulo: Cortez, 25ª ed.

Skinner, B. F. (1953). Science and human behavior. New York: Macmillan.