



PROJETO PILOTO DE ALEATELIZAÇÃO EM UM AMBIENTE LOGO

PESQUISADORA: AELRA VIANNA RIPPEN



INTRODUÇÃO

É inerente ao ser humano, em condições normais, adquirir a linguagem oral de uma forma espontânea mas a aquisição da linguagem escrita decorre geralmente de um processo instrucional. A disseminação da escola colocou em evidência a complexidade de processo de alfabetização, enfatizada pelo desenvolvimento de vários métodos pedagógicos para contornar essa complexidade. No Brasil, a repetência e a evasão escolar na primeira série do primeiro grau têm se constituído em problemas crônicos da escola pública.

Este estudo piloto tem por finalidade investigar como um ambiente de aprendizagem envolvendo o computador poderia auxiliar as crianças a adquirir a linguagem escrita, através da redução do efeito de fatores que tendem a inibir e/ou dificultar esta aquisição.

OBJETIVOS:

- A- Estudar os efeitos da experiência com um ambiente LOGO em relação à aquisição da linguagem escrita.
- B- Levantar subsídios para a elaboração de uma metodologia de alfabetização envolvendo um ambiente de aprendizagem com o computador, com ênfase na filosofia e linguagem LOGO.
- C- Investigar as relações entre o desempenho na escola e ambiente familiar.

JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Um dos fatores limitantes no aprendizado da língua escrita é a dissociação que ocorre entre a visão que a criança tem da funcionalidade da escrita, fruto de conhecimento incidental adquirido em seu ambiente e a visão passada pela escola, onde a escrita é reduzida a algo fechada em si mesma, sem outro uso além dos exercícios escolares. O uso do computador, especialmente num ambiente LOGO, pode modificar essa ótica: para se comunicar com a máquina a criança necessita usar o código escrito, resgatando a funcionalidade da língua escrita. No ambiente LOGO a criança cria seus desenhos e dá nome a eles, formando seu próprio vocabulário. Neste contexto, a aquisição da linguagem escrita se dá uma forma quase espontânea, semelhante a da língua oral.

Outro fator limitante em relação à alfabetização é que sendo um processo eminentemente cognitivo, baseado numa construção mental que introduz suas próprias regras (Ferreiro e Teberosky, 1981), frequentemente é prejudicado ao ser atrelado ao desenvolvimento da coordenação motora fina requerida pela escrita manual. A educadora Maria Montessori obteve excelentes resultados na superação desse problema com o alfabeto móvel, que permitiu a crianças pequenas compor palavras, o que não poderiam fazer com lápis. Mas seu uso é limitado a palavras e frases curtas, por razões práticas. O computador permite a elaboração de textos longos, e extrema facilidade em sua alteração, sem a necessida-

de de refazer tudo a cada modificação, além de levar a um produto final facilmente legível. Estas características tem feito de computador o instrumento ideal para os profissionais que elaboram textos. Ao proporcionar à criança acesso ao computador, ela também poderá de certa forma usufruir dessas vantagens, liberando a elaboração de texto das dificuldades do papel, lapis e borracha, e transformando-o em um processo essencialmente criativo.

Deve-se notar, também, que embora o custo de computadores ainda esteja muito alto para que seu uso possa ser extensivo nas escolas públicas brasileiras, a redução progressiva dos custos permite antever um futuro onde seu uso amplo seja viável. Assim sendo, justifica-se uma pesquisa que verifique se o computador de fato pode ser uma ferramenta útil e não simplesmente um modismo que nos desvie da solução real do problema.

METODOLOGIA

Do ponto de vista metodológico, este projeto/piloto caracteriza-se como um estudo de campo, de natureza exploratória, em que os dados serão coletados através de vários tipos de instrumentos, afim de se obter uma descrição global dos fenômenos observados e suas possíveis correlações.

Optou-se pelo modelo de um grupo experimental, sem grupo de controle por se acreditar que introduziríamos mais viés ao tentar comparar sujeitos já diferentes de saída : se usássemos como controle uma outra classe com a mesma professora necessariamente estaríamos lidando com crianças de outro período escolar, surgindo certamente outras hipóteses rivais, como fadiga, atenção e até organização familiar. Se, por outro lado, optássemos por uma classe no mesmo período da experimental, obviamente seria outra professora, o que também causaria outras hipóteses rivais.

A POPULAÇÃO:

O projeto piloto será executado numa primeira série do primeiro grau da escola Tomás Alves localizada em Sousas, sub-distrito de Campinas. Os alunos, em número de 30, têm sete anos completos e vão pela primeira vez frequentar uma escola. O subdistrito de Sousas é uma pequena comunidade urbana em torno de 30.000 habitantes

O critério de seleção dos sujeitos para a formação da classe do estudo é: "crianças de pelo menos sete anos de idade sem escolaridade prévia, matriculadas na primeira série do primeiro grau para o ano letivo de 1987".

A professora possui mais de vinte anos de magistério, sendo considerada pela administração da escola uma boa alfabetizadora. Ela não participará diretamente das atividades deste projeto; sua contribuição será na avaliação do progresso dos alunos em relação à aquisição da linguagem escrita frente à sua experiência de educadora.



B= MATERIAL E MÉTODOS

1- Criação de um ambiente LOGO de aprendizagem envolvendo uma classe de primeira série do primeiro grau. Os sujeitos usarão o computador em duplas, em sessões de aproximadamente 40 minutos de duração, duas vezes por semana, durante o ano letivo de 1987. As sessões serão monitoradas por dois bolsistas de iniciação científica.

2- Desenvolvimento das atividades em LOGO envolvendo jogos e um micro-mundo

da tartaruga "instantânea" onde os comandos de LOGO são simplificados. Serão desenvolvidas pela autora desta proposta e um bolsista de iniciação científica.

3- Desenvolvimento de atividades com pequenos grupos, centradas em jogos relacionados ao trabalho com LOGO ("jogos da tartaruga"). Serão desenvolvidos por um bolsista de aperfeiçoamento.

4- Observação participante pela equipe de pesquisa do trabalho da criança no computador, e elaboração de relatórios de observação.

5- Entrevistas não estruturadas com a professora da classe sobre a metodologia e atividades de alfabetização utilizadas. Observação dos procedimentos em sala de aula. Serão desenvolvidas pela autora e um bolsista de aperfeiçoamento.

6- Elaboração de roteiro de entrevista estruturada e sua aplicação aos pais das crianças para levantar dados socio-econômicos e culturais, e anamnese da criança. Serão elaboradas pela autora e um bolsista de aperfeiçoamento.

7- Avaliação do desempenho dos alunos e a relação entre esse desempenho e a experiência de programação em LOGO. Para esta avaliação serão utilizados instrumentos elaborados pela autora e os instrumentos usuais utilizados pela professora da classe e também relatórios da professora.

BIBLIOGRAFIA

Ferreiro, E & Teberosky, A. (1981) "La comprensión del sistema de escritura: construcciones originales del niño e información específica de los adultos" in *Lectura y Vida*, Buenos Aires, 2(1) 1981.

Papert, S. (1980) *Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas*. New York, Basic Books. Traduzido para o Português: LOGO: Computadores e Educação; São Paulo, Editora Brasiliense, 1985.

RECURSOS SOLICITADOS:

Uma bolsa de pesquisador para a autora do projeto, membro da equipe do EDUCOM e professora da Faculdade de Educação da UNICAMP, nível professor doutor.



Tres bolsas de iniciação científica para alunos do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da UNICAMP.

Duas bolsas de aperfeiçoamento: para um aluno de pós-graduação (mestrado em Educação-área de concentração Psicologia) e para a professora da escola Tomás Alves.