CENTRO UNIVERSITÁRIO CARIOCA

UniCarioca

MESTRADO PROFISSIONAL NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Ana Márcia da Silva Vieira

ESTRATÉGIAS QUE CONTRIBUEM PARA A MOTIVAÇÃO NA CONSTRUÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Rio de Janeiro

2019

Ana Márcia da Silva Vieira

Estratégias que contribuem para a motivação na construção da leitura e da escrita no primeiro ano do ensino fundamental

Projeto de Pesquisa do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca da linha de pesquisa Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação Formal.

Orientador (es):
Professora Doutora Bianca Maria Rêgo Martins
Professor Mestre Marcos Antônio Silva

Rio de Janeiro

2019

V657e Vieira, Ana Márcia da Silva
Estratégias que contribuem para a motivação na construção da leitura e da escrita no primeiro ano do ensino fundamental / Ana Márcia da Silva Vieira. – Rio de Janeiro, 2019.
126 f.

Orientador: Bianca Maria Rêgo Martins
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, 2019.

1.Alfabetização. 2 Motivação. 3. TICs. I. Martins, Bianca Maria Rêgo, prof. orient. II. Título.

CDD 372.412

Ana Márcia da Silva Vieira

Estratégias que Contribuem para a Motivação na Construção da Leitura e da Escrita no Primeiro Ano do Ensino Fundamental

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Examinada por:

Bianca Maria Rego Martins, D. Sc.- UniCarioca

Regina Célia Pereira de Moraes, D. Sc. - UniCarioca

Raphael Argento de Souza, D. Sc - IFRJ

Rio de Janeiro

2019

DEDICATÓRIA

Dedico esta pesquisa aos meus alunos que são minha fonte de inspiração e a todos os professores de alfabetização que todos os dias estão dentro de suas escolas ensinando nossos pequenos a descobrirem o maravilhoso mundo da leitura e da escrita.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus por ter me dado forças para chegar até aqui, sem ele teria sido impossível.

À minha mãe que desde o princípio sempre acreditou em mim.

Ao meu marido Edson pela força em vários momentos em que pensei em desistir, obrigada pelas palavras de incentivo.

À minha filha Beatriz por compreender algumas ausências.

À minha filha Ludmila por ter estado ao meu lado durante toda esta trajetória, me ajudando em vários momentos.

À minha irmã e amiga Kátia pelo apoio e carinho durante a minha trajetória de vida e principalmente nesta aventura.

Aos meus orientadores, Bia e Marcos, por contribuírem para que este sonho se tornasse realidade.

Aos coordenadores do curso de Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UniCarioca, Ana e Mol, pelo carinho e dedicação que dispensaram a mim durante este percurso.

Aos professores do curso, pela dedicação e carinho ao ministrarem suas aulas, contribuindo para que nos tornássemos pessoas melhores.

Aos meus colegas da turma 2 que ficarão para sempre na minha memória, pois são inesquecíveis os momentos que compartilhamos, em especial a Débora e Paloma pelo companheirismo e amizade.

Às minhas companheiras da Escola Municipal Olegário Mariano que sempre me deram incentivo com palavras e com ações para que eu conseguisse chegar até aqui, em especial a direção que foi sempre compreensiva e esteve ao meu lado.

Aos meus queridos alunos que são a razão de todo este trabalho.

RESUMO

Uma vez que os problemas de aprendizagem na alfabetização caracterizam uma situação recorrente no Brasil, o presente projeto de pesquisa tem como tema estratégias que contribuem para a motivação no processo de ensino-aprendizagem no primeiro ano do Ensino Fundamental. Os dados produzidos pela Avaliação Nacional da Alfabetização (2016), confirmam o grande número de alunos que chega ao final do 3º ano do Ensino Fundamental sem estarem alfabetizados. Esta pesquisa aborda a implementação do Projeto Pedagógico Animalândia, que faz uso das Tecnologias Digitais e que concebe os animais como fonte de motivação, ambas estratégias visando aprimorar o processo de ensino-aprendizagem em uma turma de 1ºano do Ensino Fundamental do Município do Rio de Janeiro. Através de uma abordagem de natureza qualitativa este estudo contou com a participação de vinte e quatro alunos do 1º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Olegário Mariano. Na intenção de planejar e aplicar o Projeto Animalândia com este grupo de alunos optou-se pelo enfoque metodológico da pesquisa-ação. Para a avaliação do processo foram selecionadas 16 habilidades de leitura e escrita tendo como base as Orientações Curriculares Municipais 2016 da SME/RJ para as turmas de 1º ano do Ensino Fundamental. A comparação dos resultados da avaliação diagnóstica e da avaliação final evidencia os ganhos na construção do conhecimento do grupo no campo da leitura e da escrita. Os dados produzidos pela pesquisa demonstram, ainda, que houve aumento na frequência, maior disposição e envolvimento, por parte dos alunos, nas atividades propostas dentro do projeto. Na análise da fala dos alunos ficaram evidentes o crescimento social, emocional e de visão de mundo.

Palavras Chave: Alfabetização; Motivação; Aprendizagem por projetos; TAA; TICs

ABSTRACT

Considering that learning issues in literacy characterize a recurrent situation in Brazil, this research project has the strategies that contribute to the motivation in the teaching-learning process of the first year of Elementary School as its theme. The data collected by the National Literacy Assessment confirms the great number of students that finish their 3rd year of Elementary School without being literate. This research brings up the implementation of the Animalândia Pedagogical Project, that makes use of the Digital Technologies and conceives animals as source of motivation, both strategies aiming to improve the teaching-learning process in a 1st year Elementary School class of the Rio de Janeiro County. Through an approach of qualitative nature, this study counted on the participation of twenty four students of the 1st year of Elementary School of the Municipal School Olegário Mariano. With the intent of planning and applying the Animalândia Project with this group of students, it was opted for a methodological focus of research-action. For the evaluation of the process, sixteen abilities of reading and writing were selected, having the Municipal Curricular Orientations 2016 of SME/RJ as base for the 1st year Elementary School. The comparison of results of the diagnostic evaluation and the final evaluation evidences the gains in the building of the group's knowledge regarding reading and writing. The data produced by the research shows, also, that there's been an increase in frequency, more energy and involvement from students, in the proposed activities in the project. 1The analysis of the students made the social, emotional and world view growth evident.

Keywords: Literacy; Motivation; Literacy through projects; TAA; TICs

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Leão no seu habitat artificial no zoológico..... 33
Figura 2- Animais no seu habitat artificial no AquaRio RJ..... 34
Figura 3- Curso e-Proinfo do governo federal..... 42
Figura 4- Página 1 da AVD..... 57
Figura 5- Página 2 da AVD..... 57
Figura 6- Prova de um aluno página 1..... 75
Figura 7- Prova de um aluno página 2..... 75
Figura 8- Roda de conversa para abertura do projeto..... 78
Figura 9- Aves- teatro de fantoches, lista e árvore com origamis..... 78
Figura 10- Capa do livro com RA..... 79
Figura 11- Vídeo da história e livro em RA..... 79
Figura 12- Alunos realizando atividades 1..... 80
Figura 13- Texto fatiado e interpretação de texto..... 80
Figura 14- Produção de frases com base na história..... 80
Figura 15- Caixa de ditado de imagens..... 81
Figura 16- Atividades realizadas com a caixa de ditado..... 82
Figura 17- Jogo da memória produzido pelos alunos..... 82
Figura 18- Jogo da memória virtual dos mamíferos..... 83
Figura 19- Roda de leitura e fantoche do sapo..... 83
Figura 20- Livro quebra-cabeça e livro rolo para pintar na parede..... 84
Figura 21- Leitura coletiva e tartaruga de garrafas..... 84
Figura 22- Corrida na quadra..... 85
Figura 23- Turma e professores após a corrida na quadra..... 85
Figura 24- Óculos de RV com vídeo dos dinossauros..... 86
Figura 25- Registrando as descobertas..... 86
Figura 26- Formação de frases com a imagem do jacaré..... 87
Figura 27- Roda de leitura com fantoche..... 87
Figura 28- Peixe no aquário e votação para escolha do nome..... 88
Figura 29- Pescaria de letras para escrita de palavras..... 88
Figura 30- Atividade para pescar sílabas e formar palavras..... 89
Figura 31- Brincadeira com bolinhas de sabão e aquário de pratos descartáveis 89
Figura 32- Foto do *Rio das Pedras* em Rocha Miranda..... 90
Figura 33- Montagem da maquete do Rio das Pedras..... 90
Figura 34- Aula de inglês sobre animais aquáticos..... 91
Figura 35- Grupos jogando nos computadores..... 91
Figura 36- Hora do registro..... 92
Figura 37- Explorando o esqueleto humano..... 92
Figura 38- Atividades com animais invertebrados..... 93
Figura 39- Exposição de insetos e utilização do alfabeto móvel..... 94
Figura 40- Vídeo “Inseturminha” e criação de vídeo em Stop Motion..... 94
Figura 41- Registrar é preciso..... 95
Figura 42- Brincando com insetos..... 95
Figura 43- Aedes Aegypt de círculos e montagem do quebra-cabeça do piolho..... 96
Figura 44- Vídeo sobre Aedes Aegypt e vídeo em holografia..... 96
Figura 45- Vídeo em holografia..... 97
Figura 46- Atividades para registro..... 97

Figura 47- Atividade de desenho e escrita livre..... 98
Figura 48- Cenário de uma floresta criado pelos alunos..... 99
Figura 49- Cenário do fundo do mar criado pelos alunos..... 99
Figura 50- Animais criados pelos alunos..... 99
Figura 51- Print da tela inicial do jogo criado pela turma..... 100
Figura 52- Print da tela do jogo criado pela turma..... 100
Figura 53- Print da tela seguinte do jogo criado pela turma..... 101
Figura 54- Alunos brincando com o jogo criado pela turma..... 101
Figura 55- Modelo do convite feito pela turma..... 102
Figura 56- Divulgação do jogo para as outras turmas..... 102
Figura 57 Professoras da turma..... 104

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1-	Avaliação SAEB/ANA 2016.....	17
Gráfico 2-	Entrevista com professores 1.....	67
Gráfico 3-	Entrevista com professores 2.....	68
Gráfico 4-	Entrevista com professores 3.....	68
Gráfico 5-	Entrevista com professores 4.....	69
Gráfico 6-	Entrevista com alunos 1.....	70
Gráfico 7-	Entrevista com alunos 2.....	71
Gráfico 8-	Entrevista com alunos 3.....	71
Gráfico 9-	Entrevista com alunos 4.....	72
Gráfico 10-	Entrevista com alunos 5.....	72
Gráfico 11-	Entrevista com alunos 6.....	73
Gráfico 12-	Análise dos resultados da habilidade 4.....	106
Gráfico 13-	Análise dos resultados da habilidade 5.....	107
Gráfico 14-	Análise dos resultados da habilidade 8.....	107
Gráfico 15-	Análise dos resultados da habilidade 14.....	108
Gráfico 16-	Análise dos resultados da habilidade 15.....	108
Gráfico 17-	Análise dos resultados da habilidade 16.....	109

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Níveis de proficiência SAEB/ANA 2016.....	17
Quadro 2	Eixos da pesquisa.....	21
Quadro 3	Plano de ação.....	53
Quadro 4	Habilidades avaliadas.....	56
Quadro 5	Projeto Animalândia.....	58
Quadro 6	Etapas do projeto Animalândia.....	59
Quadro 7	Organização dos dados coletados para análise.....	65
Quadro 8	Resumo da entrevista com os professores.....	69
Quadro 9	Resumo da entrevista com os alunos.....	73
Quadro 10	Síntese do resultado da AVD.....	77
Quadro 11	Síntese dos resultados da AVF.....	109
Quadro 12	Registro das falas dos alunos.....	110

LISTA DE TABELAS

Tabela 1-	Avaliação Diagnóstica.....	76
Tabela 2-	Tabulação de resultados AVD.....	76
Tabela 3-	Avaliação Final.....	105
Tabela 4-	Tabulação de resultados AVF.....	106

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ANA	Avaliação Nacional de Alfabetização
AVD	Avaliação Diagnóstica
AVF	Avaliação Final
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
EMOM	Escola Municipal Olegário Mariano
NUCAP	Núcleo de Computação avançada
RA	Realidade Aumentada
RV	Realidade Virtual
SAEB	Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica
SME	Secretaria Municipal de Educação
TAA	Terapia Assistida por Animais
TICs	Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO..... 16

1.1- Contextualização..... 16

1.2- Eixos da pesquisa..... 20

1.3- Questão norteadora..... 21

1.4-Justificativa..... 21

1.5-Objetivos do estudo..... 22

1.6-Descrição dos capítulos..... 23

2. O IMPORTANTE PAPEL DA MOTIVAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO..... 24

2.1-A Motivação no contexto educacional..... 24

2.2-Aproximando as emoções do processo de ensino-aprendizagem..... 25

2.3-Terapia Assistida por Animais (TAA)..... 28

2.3.1- Resultados obtidos com a TAA..... 30

2.3.2- Os animais como fonte de estímulo a aprendizagem..... 31

2.3.3- Os animais no contexto educacional..... 32

2.3.4- Nossa proposta de trabalho com os animais inspirada na TAA..... 34

3. AS TICs COMO ALIADAS AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM..... 36

3.1-As TICs na sala de aula..... 36

3.2- Conhecendo os alunos do Século XXI..... 37

3.3- A relação do professor com as TICs..... 40

4. O TRABALHO COM PROJETOS PEDAGÓGICOS. 44

4.1-Projetos pedagógicos..... 44

4.2-A proposta de trabalho com projetos..... 45

4.3- O Projeto “Animalândia”..... 46

5. PERCURSO METODOLÓGICO..... 48

5.1- Roteiro da produção de dados..... 53

5.2-Fase exploratória..... 54

5.2.1-Entrevista com professores..... 54

5.2.2-Entrevista com os alunos..... 55

5.2.3-Avaliação diagnóstica..... 55

6. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO 58

6.1- Vivência do projeto Animalândia..... 58

6.1.1-1ª etapa – Trabalhando com os animais vertebrados..... 59

6.1.2-2ª etapa- Trabalhando com os animais invertebrados..... 62

6.1.3-3ª etapa- Produto Final..... 63

6.2-Divulgação externa..... 64

7. RESULTADOS E DISCUSSÃO..... 67

7.1-Análise e discussão de dados preliminares..... 67

7.1.1-Resultado da entrevista com professores..... 67

7.1.2- Resultado da entrevista com os alunos..... 70

7.1.3-Resultado da avaliação diagnóstica..... 74

7.2- Resultado após a vivência do projeto..... 77

7.2.1- 1ª etapa- Animais vertebrados..... 77

7.2.2- 2ª etapa- Animais invertebrados..... 92

7.2.3- 3ª etapa- Produto Final..... 98

7.3- Análise dos resultados..... 103

7.3.1- Resultado na frequência dos alunos..... 103

7.3.2- Relato dos professores que atendem a turma..... 103

7.4- Avaliação Final..... 105

7.4.1-Resultados obtidos na construção da leitura e da escrita..... 106

8. CONCLUSÃO..... 112

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 115

APÊNDICE A- Modelo do questionário utilizado com os alunos..... 120

APÊNDICE B - Modelo do questionário utilizado com os professores..... 122

APÊNDICE C- Modelo da prova utilizada na avaliação diagnóstica..... 124

1- INTRODUÇÃO

Durante 20 anos como professora regente no município do Rio de Janeiro, minha trajetória profissional e pessoal sempre esteve voltada para o trabalho de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. E durante todos estes anos as dificuldades de aprendizagem no processo de alfabetização sempre me motivaram a buscar estratégias que de alguma forma contribuíssem para minimizar esta condição. Para isto busquei nos cursos de Psicopedagogia clínica e Neurociência Pedagógica formas de auxílio neste objetivo. Acredito que continuo caminhando em direção a este propósito ao concluir este Mestrado, em que busco utilizar as Novas Tecnologias como uma das estratégias viáveis para estimular a motivação dos alunos que acredito ser importante para o processo de alfabetização. Durante 10 anos atuei como professora regente em uma Unidade Escolar situada dentro de uma Comunidade muito violenta, fato este que me levou a iniciar esta busca por estratégias para atuar com estas crianças. Hoje já não atuo mais dentro de uma Comunidade, o que me fez analisar e comparar a realidade destas escolas.

Minha atuação como professora regente na Rede Municipal do Rio de Janeiro sempre se deu com turmas de 1º ano do Ensino Fundamental, onde além do desafio de alfabetizar temos o desafio de trazer as crianças para a escola e ainda o de mantê-las neste espaço, fato que aqui não se refere à evasão e sim à frequência, já que na maioria das vezes as crianças chegam cansadas e desinteressadas por terem presenciado situações terríveis ou por terem passado a noite acordadas devido aos constantes confrontos que acontecem na Comunidade onde vivem. Esta situação é recorrente em várias Escolas Municipais, já que conforme o Portal SME/RJ, do total de 1537 escolas da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro 400 se encontram em áreas consideradas de alto risco e as outras escolas que não estão localizadas dentro de comunidades, por estarem próximas, possuem vários alunos oriundos destas comunidades, o que as tornam vulneráveis a situações de estresse(SME/RJ, 2018). Situação esta, que acredito, pode influenciar de forma negativa o processo de ensino-aprendizagem principalmente neste início da trajetória educacional destas crianças.

1.1- CONTEXTUALIZAÇÃO

A nova Base Nacional Comum Curricular (BNCC) coloca a alfabetização como foco principal nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental I. Antes da publicação da BNCC este foco deveria se estender até o terceiro ano e isso já não garantia o êxito deste processo nestes

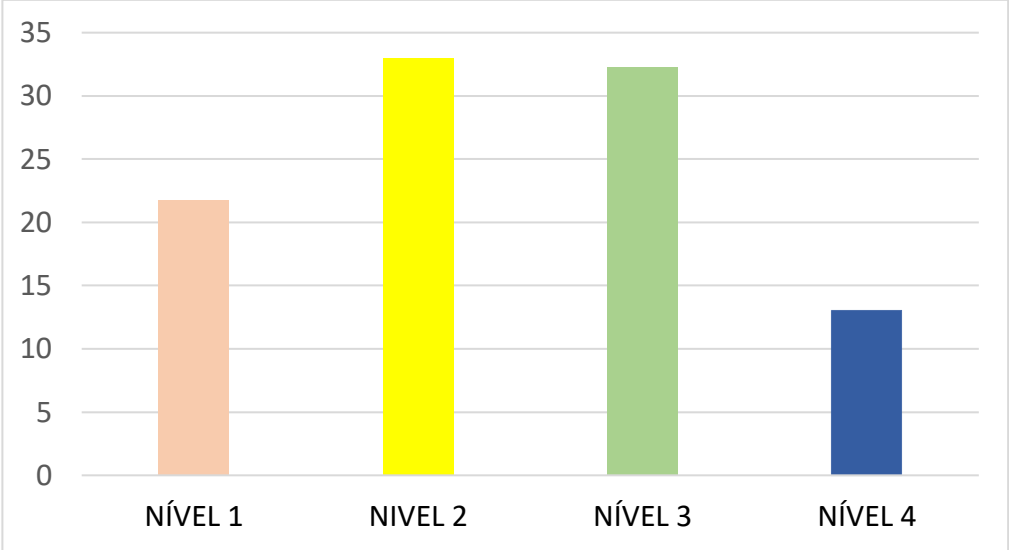
anos iniciais, como foi constatado através de avaliações realizadas pelo Governo Federal SAEB/ANA[1]. A dificuldade de aprendizagem[2] nos anos iniciais tem sido um dos maiores desafios da educação no Brasil. Segundo os resultados da Avaliação Nacional de Alfabetização que avaliou os estudantes matriculados no 3º ano do Ensino Fundamental em todo o território nacional, foi constatado que 54,7% dos mesmos encontram-se nos níveis insuficientes 1 e 2.

Quadro 1- Níveis de Proficiência SAEB/ANA 2016



Fonte: Microdados do Saeb/ANA 2016/Inep

Gráfico 1- Resultados Avaliação SAEB/ANA 2016



Fonte: Microdados do Saeb/ANA 2016/Inep

Mas esta situação não é nova, pesquisas realizadas a respeito das dificuldades de aprendizagem ao longo de vários anos nos mostram que este é um problema antigo.

> Até o advento do ciclo básico na década de 80, a média de reprovação na primeira série era de cerca de cinquenta por cento. Apesar de todos os esforços para superar esta situação, a média de reprovação sempre se manteve por volta de cinquenta por

[1] A Avaliação Nacional da Alfabetização (ANA) é uma avaliação externa que objetiva aferir os níveis de alfabetização e letramento em Língua Portuguesa (leitura e escrita) e Matemática dos estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental das escolas públicas. As provas aplicadas aos alunos forneceram três resultados: desempenho em leitura, desempenho em matemática e desempenho em escrita.

[2] Refere-se aqui aos alunos que não possuem laudos e chegam ao final do terceiro ano do ensino fundamental I sem estarem alfabetizados.

> cento. Diante desta realidade, muitos alunos abandonavam a escola, não conseguindo superar esta barreira inicial [...] (CAGLIARI, 1998. p. 27)

O problema ainda persiste atualmente, já que muitos alunos continuam sem conseguir superar esta barreira inicial, conforme mencionado acima. Este é um desafio antigo que vem sendo motivo de pesquisas durante anos como veremos a seguir.

Dentre outros fatores que podem contribuir para este problema, nosso olhar se voltou para o fato de que situações externas ao ambiente escolar afetam o processo de aprendizagem destas crianças. De acordo com Goleman (2012), a contínua perturbação emocional cria deficiências nas aptidões intelectuais da criança, mutilando a capacidade de aprender. Conforme Chabot (2005), o estresse pode afetar a nossa capacidade de aprendizagem, sendo assim, não se pode ignorar que a situação emocional destas crianças em momentos de intenso estresse pode interferir no processo de aprendizagem. Atuando no cotidiano escolar sabemos que em dados momentos as escolas recebem essas crianças de 6 anos de idade que acabaram de passar por momentos de intenso estresse emocional, o que em muitos casos causa dispersão ou desmotivação. Mesmo aquelas que não chegam desmotivadas, por motivo de estresse externo, podem passar para este estágio de desmotivação ao se depararem com um currículo que esteja longe do seu contexto, onde não encontram uma aprendizagem que seja significativa. O que nos leva a questionar de que forma a escola poderia contribuir para reverter este quadro de falta de motivação.

> Os estudos realizados nas últimas décadas argumentam que a motivação interfere consideravelmente no desempenho escolar dos alunos por realçar o comportamento de aprendizagem e de realização dos indivíduos, tais como escolher tarefas, prestar atenção, despender esforços e demonstrar persistência. (MARTINELLI, 2014 p.212)

Dentro da realidade observada nos vemos diante deste desafio que é o de buscar caminhos para chegar a estas crianças, criando estratégias que instiguem nos discentes o desejo de aprender, buscando estímulos que despertem a motivação. Para Silva (2014) o professor deve descobrir estratégias e recursos para fazer com que o aluno queira aprender, deve fornecer estímulos para que o aluno se sinta motivado a aprender. Ao criar estas estratégias o professor e/ou a escola devem ter em mente que a situação emocional dos alunos não pode ser ignorada. A escola pode então buscar atrair sua atenção através do campo emocional, visto que a emoção é importante no processo de ensino aprendizagem, pois só se aprende com a formação de novas memórias que são moduladas pela emoção. Segundo Chabot (2005) tanto nossas emoções podem afetar nossas funções cognitivas, quanto elas podem melhorar nossa capacidade de aprendizado e torná-lo mais eficaz e mais

agradável. Estudos da Neurociência têm buscado aproximar as emoções do contexto escolar contribuindo na criação de estratégias para o trabalho docente.

> Os ensinamentos das Neurociências, ao aproximar as emoções do processo ensino-aprendizagem, dão-nos inúmeras ajudas para pôr em prática estratégias e experiências de interação emocionalmente significativas que melhoram, não só o ensino, como a aprendizagem nas escolas. (FONSECA, 2016, p. 6)

Sendo assim, os estudos voltados para a escola têm como ponto de partida buscar estratégias para melhorar o processo de ensino-aprendizagem de forma que sejam emocionalmente significativas para as crianças. Partindo do princípio da importância das emoções no processo de motivação das crianças, nos deparamos com as pesquisas realizadas com a Terapia Assistida por Animais (TAA), que dentre outras formas de atuação, leva animais a hospitais pediátricos onde crianças se encontram internadas, o que interfere diretamente na restauração destas crianças depois destas visitas.

> A terapia com animais pode ser benéfica para qualquer ser humano, em diferentes situações de vida, mas é especialmente indicado para crianças. Buscando investigar qual a função do animal para a criança durante a infância, Levinson (1987) em seu estudo, identificou-o como objeto de fantasia: como um companheiro imaginário, um agente por meio do qual a criança aprende a ser responsável, adquirir um sentido de identidade e desenvolver independência. Os animais são, para as crianças, como uma fonte de amor incondicional e lealdade, principalmente diante de punições. Servem de apoio durante as crises familiares, oferecendo consolo quando os adultos estão envolvidos com seus próprios problemas e assuntos. (VACCARI&ALMEIDA,2007 p.112)

A TAA tem obtido bons resultados em pacientes dentro do ambiente hospitalar, Klinger (2004) afirma que pesquisas comprovam que a presença de animais em hospitais humaniza e descontrai este ambiente tenso e isso melhora a socialização, contribui para a diminuição do *estresse*, ansiedade e solidão, serve também como *estímulo emocional*, traz sensação de conforto, afeto entre outros.

> Através da pesquisa de Frieson, (2010) em que realizou um estudo com crianças em um ambiente de sala de aula e constatou que os animais proporcionam um sistema de apoio social e emocional para a criança, elevam a autoestima da criança e fazem com que seja mais fácil para a criança se expressar. (NOGUEIRA, 2015, p. 416)

Tendo como fio norteador a Terapia Assistida por Animais, onde se trabalha de forma terapêutica a presença de animais em hospitais obtendo resultados positivos devido a empatia existente entre as crianças e os mesmos, nossa proposta não é utilizar os animais de

forma terapêutica ou mesmo utilizar a sua presença física. Temos como proposta utilizar o princípio da TAA como parte da estratégia para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Para isso, colocaremos os animais no centro do processo de ensino-aprendizagem, ou seja, as aulas e todas as atividades serão pensadas e organizadas partindo do eixo condutor "animais". Como nossa proposta busca apenas o princípio da TAA não será necessária a presença de animais físicos. Isso se dará através do uso das Tecnologias Digitais (TICs).

Logo, a presente propõe utilizar os animais como fonte de estímulo ao processo de ensino-aprendizagem em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental de uma Escola Municipal da zona Norte do Rio de Janeiro. Para isso, o trabalho com os animais foi mediado pelas TICs através de jogos digitais, realidade aumentada, holografia, vídeos, realidade virtual entre outros. Partimos do pressuposto de que, atualmente, as crianças se sentem atraídas pelas TICs que fazem parte do cotidiano destas mesmas, o que as deixam muito à vontade quanto a sua utilização. Logo, nossos estudantes hoje fazem parte de uma geração de que vive cercada pelas tecnologias no seu dia a dia. Palfrey (2011), nos alerta para o fato de que há modos em que podemos interessar esta nova geração e tirar vantagem da maneira particular pela qual eles aprendem, tirar proveito do fato de que eles têm computadores diante deles e habilidade para usá-los. Este é um fato, as tecnologias fazem parte da vida das crianças, elas interagem com facilidade e conseguem estar conectadas e atuantes dentro do mundo virtual. Então, vemos nesse contexto uma oportunidade para mediar a aproximação com os animais. Conforme as pesquisas com TAA citadas, partimos do pressuposto de que os animais são a "fonte de estímulo" para as crianças e as TICs atuarão proporcionando esta aproximação.

Nossa abordagem se dará por meio de um Projeto Pedagógico, pois como afirma Hernandez (1998), o trabalho com projetos pode contribuir para que ocorra uma aprendizagem significativa aproximando professor e aluno. Sendo assim, segundo as palavras de Freire (1996), é através da reflexão crítica do professor sobre sua prática, que se torna um desafio à busca de novas interações com o objetivo de tornar a aprendizagem mais significativa para o aluno.

1.2- EIXOS DA PESQUISA

Estes são os quatro eixos principais da pesquisa e que serão detalhados posteriormente.

Quadro 2- Eixos da pesquisa



Fonte: Próprio autor (montagem final)

1.3- QUESTÃO NORTEADORA

Para tanto temos o seguinte questionamento: É possível melhorar o processo de construção da leitura e da escrita no 1º ano do Ensino Fundamental em uma escola municipal do Rio de Janeiro aumentando a motivação a partir de um projeto pedagógico tendo os animais como fonte de estímulo à aprendizagem e fazendo uso das tecnologias digitais?

Este questionamento não se encerra na Escola Municipal Olegário Mariano (EMOM), local em que ocorrerá a pesquisa, mas poderá ter também um valor efetivo em outras escolas que possuam turmas de alfabetização e que enfrentem os mesmos desafios expostos.

1.4- JUSTIFICATIVA

Nossa pesquisa se justifica dentro do contexto:

Político-social: pois de acordo com os resultados mostrados anteriormente mais de 50% dos alunos chegam ao final do terceiro ano de Ensino Fundamental sem estarem alfabetizados tornando este um dos maiores problemas da educação no Brasil. Logo, este projeto se justifica por buscar estratégias para que os alunos alcancem os níveis desejados desde o primeiro ano do Ensino Fundamental, como orienta a BNCC.

> Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se

> apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramento. (BNCC,2017p.59)

Sócio afetivo: Dentro deste contexto, esta pesquisa busca utilizar os animais como fonte de estímulo à aprendizagem aproveitando a grande empatia entre as crianças e os mesmos, buscando atividades que sejam significativas e partam do conhecimento prévio dos alunos, disponibilizando assim vários gêneros textuais e atividades desafiadoras e tendo as novas tecnologias como um dos meios para propiciar a aproximação entre as crianças e os animais, visto que a tecnologia está presente no cotidiano das crianças.

Pensando nisso a estratégia de utilização dos animais e das novas tecnologias poderá trazer um ambiente prazeroso e estimulante que tornará o processo de aprendizagem mais agradável e motivador de acordo com o público-alvo ao qual este projeto se destina.

> Os ensinamentos das Neurociências, ao aproximar as emoções do processo de ensino-aprendizagem, dão-nos inúmeras ajudas, para por em prática estratégias e experiências de interação emocionalmente significativas que melhoram, não só o ensino, como a aprendizagem às escolas. (FONSECA, 2016 p. 6)

Pedagógico- Tendo em vista a análise do autor supracitado, nosso projeto se justifica por trabalhar com a pedagogia de projetos em que será estimulada a aprendizagem significativa e a participação das crianças na construção da aquisição da leitura e da escrita, visto que o trabalho com projetos como descrito anteriormente estimula a participação ativa das crianças.

> A razão da existência de projetos na escola é justamente romper com posturas arbitrárias e assim construirmos uma percepção de alunado sob um novo olhar como um sujeito holístico, com sonhos, potencialidades, que devem ser respeitadas, e que o importante na vida escolar, assim como também na vida social, não são os resultados das provas, e sim todo o processo de construção do conhecimento no dia a dia. (MASSA, 2007, p.129)

Sendo assim nossa pesquisa se justifica ao contribuir para que a construção da leitura e da escrita ocorra de forma satisfatória em um ambiente prazeroso e significativo para os aprendentes.

1.5- OBJETIVOS DO ESTUDO

Temos como **objetivo geral**:

Aprimorar o desenvolvimento dos processos de leitura e escrita a partir da utilização de um projeto pedagógico inspirado nos princípios da TAA mediado pelas TICs .

E para alcançar nosso objetivo geral temos os seguintes **objetivos específicos**:

- Delinear um projeto pedagógico tendo como eixo central o tema "animais"
- Utilizar as TICs para aproximar o tema da realidade dos sujeitos pesquisados.
- Verificar se as estratégias utilizadas ao longo do processo ampliaram a motivação e o engajamento promovendo aprendizagem significativa

1.6- DESCRIÇÃO DOS CAPÍTULOS

A presente pesquisa está organizada em 8 capítulos. Sendo o primeiro capítulo introdutório, onde se contextualizou a questão norteadora, foram também expostos os objetivos da pesquisa e a justificativa.

O segundo capítulo apresenta ao leitor a importância da motivação na alfabetização e o seu papel dentro dela. Neste capítulo também é feita uma referência as emoções e a utilização dos animais como fonte de estímulo.

O terceiro capítulo apresenta ao leitor as TICs como mais uma aliada no processo de aprendizagem através de alguns recursos tecnológicos levando o leitor a conhecer um pouco desta geração que está sempre conectada e o papel do professor dentro deste contexto.

O quarto capítulo esclarece alguns pontos sobre o trabalho com projetos pedagógicos, sendo que a presente pesquisa organizou a produção de dados desta forma e aqui são colocados os pontos positivos e negativos desta forma de trabalho.

O quinto capítulo traz todo o percurso metodológico utilizado durante a realização da pesquisa até a última produção de dados.

O sexto capítulo descreve o desenvolvimento e vivência do projeto Animalândia na turma que participou da pesquisa.

O sétimo capítulo traz análise sobre os dados coletados e revela o resultado da pesquisa e a discussão sobre ele.

O último capítulo traz a conclusão final da pesquisa, as contribuições deste trabalho para a área em questão e leva a uma reflexão sobre o tema pesquisado.

2- O IMPORTANTE PAPEL DA MOTIVAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

2.1- A MOTIVAÇÃO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

A Motivação tem sido estudada por vários pesquisadores e na educação tem aumentado a busca por conhecer um pouco mais sobre ela, devido ao fato de que a motivação tira o indivíduo da inércia, faz com que ele vá em busca de seu objeto de desejo. Para Martinelli (2010), "O interesse pelo estudo da motivação, revelado pelos pesquisadores de diferentes partes do mundo, se deve, em grande parte, por ser ela considerada um dos elementos principais que move o ser humano em busca de seus objetivos."

Esta mudança de olhar sobre a motivação despertou o interesse do sistema educacional que tem se voltado para estudar um pouco mais sobre a ela, por entender que a motivação pode trazer benefícios para o processo de aprendizagem, sendo fundamental na construção do conhecimento.

> O interesse pelos aspectos motivacionais na aprendizagem é relativamente novo, as teorias antigas sobre a aprendizagem restringiam a motivação a uma pré-condição importante. Atualmente, as pesquisas realizadas permitiram concluir que a relação entre aprendizagem e motivação vai além desta pré-condição, ela é recíproca, dessa forma, a motivação pode produzir um efeito na aprendizagem e no desempenho assim como a aprendizagem pode interferir na motivação.(SIQUEIRA,2006 p.22)

Este foi um passo importante no processo de aprendizagem, pois ao reconhecer a importância de motivar o aluno ao invés de ver na motivação um pré-requisito à aprendizagem. Outro ponto importante é o fato de que tanto a motivação pode alterar o processo de aprendizagem quanto a aprendizagem pode alterar a motivação, pois por meio da motivação o aluno pode melhorar a aprendizagem e quanto mais o aluno aprende mais ele poderá se sentir motivado a aprender. Por outro lado, o aluno que chega motivado e não aprende pode perder esta motivação devido aos constantes fracassos. Para Martinelli (2010), estar motivado significa dizer que se tem um interesse especial que desperta o entusiasmo, o desejo, a curiosidade, e que essas condições, aliadas a outras, levam o indivíduo, a buscar a realização de algo. Estes fatores podem contribuir muito para o êxito no processo de ensino-aprendizagem. Segundo Lourenço (2010), dentro do contexto educacional a motivação dos alunos é um importante desafio, pois tem implicações diretas na qualidade do envolvimento do aluno com o processo de ensino-aprendizagem. Estando motivado o aluno vai querer buscar novos conhecimentos, vai se envolver mais nas tarefas propostas com entusiasmo por estar motivado vai sentir-se impulsionado a novas conquistas. Para Lourenço (2010), a motivação é vista como

primordial no desempenho acadêmico dos alunos e na apropriação total às solicitações do ambiente escolar.

É preciso que o aluno esteja motivado até mesmo para cumprir com prazer as atividades que são propostas. Para tanto, o ambiente de sala de aula também precisa ser repensado. Bouruchovich (2009), destaca a necessidade de transformar a sala de aula num ambiente afável, ativando no aluno o sentimento de pertencimento, que significa que faz parte daquele ambiente. O aluno precisa sentir que faz parte dele, desta forma este aluno tende a sentir motivado a participar das atividades propostas. Segundo Lourenço (2010), a motivação não é somente uma característica própria do aluno, é também mediada pelo professor, pelo ambiente de sala de aula e até mesmo pela cultura da escola. Como vimos anteriormente a motivação não é um pré-requisito, ela precisa ser mediada e o papel principal para ocorrer esta mediação cabe ao professor, porque ele é responsável por fazer esta mediação de forma direta e até mesmo através do ambiente de sala de aula ou da escola. O ambiente de sala de aula no sentido físico pode ser estimulante, motivador, mas só ele não garante êxito, é preciso que este ambiente também seja acolhedor trazendo melhora nos relacionamentos através de atividades que estimulem a troca de experiências de uns para com os outros. Para Lourenço (2010), "Um indivíduo motivado possui um comportamento ativo e empenhado no processo de aprendizagem e, desta forma, aprende melhor. Assim é muito importante que as tarefas escolares tenham em consideração este aspecto."

Dentro do seu papel de mediador o professor deve estar atento às atividades propostas, pois elaborar atividades desafiadoras é diferente de criar uma atividade que esteja acima da capacidade das crianças, o que pode causar desmotivação, que como vimos anteriormente é prejudicial ao processo de aprendizagem. Para Lourenço (2010), não há aprendizagem sem motivação, assim um aluno está motivado quando sente necessidade de aprender e atribuir significado ao que foi aprendido.

2.2- APROXIMANDO AS EMOÇÕES AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Ao estudarmos a motivação somos levados diretamente a observar as emoções, pelo fato de estarem ligadas diretamente a motivação. São as emoções que irão informar se um estímulo é ou não importante, desta forma sua relação se aproxima da motivação. Para Fonseca (2016), "As emoções fornecem informações sobre a importância dos estímulos exteriores e interiores do organismo, e também, sobre as situações-problema onde os indivíduos se encontram

envolvidos num determinado contexto.” Logo, as emoções possuem um papel importante no processo de ensino-aprendizagem.

As emoções atuam como fonte de informações que orientam a tomada de decisão e a importância dos estímulos que são essenciais para a motivação. Como afirma Fonseca (2016), “Em função das necessidades, interesse e motivações das pessoas, as emoções fornecem dados fundamentais para imaginar e engendrar ações e para satisfazer os seus objetivos.” Sendo assim, é preciso ter um novo olhar sobre as emoções porque elas estão diretamente ligadas a cognição. Para Fonseca (2016), as emoções não podem continuar separadas das cognições nas salas de aula do Séc. XXI, como acontecia no passado. Este antigo conceito precisa mudar se quisermos que nossas escolas acompanhem a evolução que está acontecendo fora dela. Continua Fonseca (2016), ao afirmar que a emoção dirige, conduz e guia a cognição, não há como compreender aprendizagem sem que se reconheça o papel das emoções em tão importante função adaptativa humana. Para Chabott (2016), tanto nossas emoções podem afetar nossas funções cognitivas, quanto elas podem melhorar nossa capacidade de aprendizado e torná-lo mais eficaz e mais agradável. Ao afirmar que as emoções podem melhorar nossa capacidade de aprendizado, passando assim as emoções a ter um papel importante dentro da sala de aula, esta não pode ser então delegada a um papel secundário dentro do contexto educacional. Segundo Fonseca (2016), “[...] ao contrário do que habitualmente se pensa, as emoções não são apenas funções auxiliares ou secundárias da aprendizagem, são parte integrante do seu processo total.” As emoções passam agora a serem vistas como parte importante do processo de aprendizagem, o que por muito tempo não foi observado.

> A emoção por ser menos objetiva e menos mensurável que a cognição, exatamente por ser uma característica e um dom da subjetividade da criança em situação de aprendizagem, tem sido menos estudada, mas ela faz parte do desenvolvimento da criança e é parte integrante das suas aprendizagens. (FONSECA,2016 p.372)

Esta realidade está mudando, pois, a emoção tem começado a tomar seu lugar no processo de aprendizagem, e sendo vista como parte do desenvolvimento da criança e contribui para a transformação destas. Para Fonseca (2016), “a aprendizagem sugere assim, consequentemente, que inicialmente as emoções tomem a liderança, para mais tarde as cognições puderem fluir e se expandir.” A emoção tende a estimular a aprendizagem, por tornar o aluno mais motivado. Fonseca (2016), traz como definição pedagógica a emoção como um impulso neurobiológico que impulsiona o organismo para a ação. Sendo assim, sem emoção a aprendizagem tende a ser mais lenta ou até mesmo não ocorrer satisfatoriamente.

> Muitos alunos em plena sala de aula não aprendem, exatamente pelas mesmas razões, eles não sentem a conexão íntima entre a emoção e a cognição, por isso, por mais que estudem ou memorizem, os conteúdos escolares ou acadêmicos deixam de ser emocionalmente significativos para eles. (FONSECA,2016 p.375)

É muito importante valorizar o contexto do aprendiz, saber o que o aluno traz consigo tornando assim a aprendizagem significativa, ela precisa fazer sentido para o aluno e isto se dá através desta sintonia entre emoção e cognição.

> Em suma as emoções precisam fazer parte das experiências de aprendizagem de qualquer aluno ou estudante, pois a sua integração efetiva e eficiente só se opera neurofuncionalmente quando a emoção e a cognição estão em perfeita sintonia. (FONSECA,2016 p.375)

Esta sintonia é necessária para o êxito na aprendizagem, neste momento vale ressaltar que cabe ao professor fazer esta ligação, ele tem a função de criar estratégias que possibilitem esta aproximação. Como afirma Chabott (2016), ao destacar que o aprendizado depende do estado emocional daquele que aprende e o professor tem um papel fundamental a cumprir se deseja tornar a aprendizagem favorável para seus alunos. Para Chabott (2016), "[...] todo professor deveria buscar os meios para entrar em sintonia com seus aprendizes, estimulando as partes dos seus cérebros que vão reagir àquilo que ele deseja transmitir." Para tanto, o professor precisa ter seu olhar mudado sobre a função da emoção no processo de aprendizagem, porque está nas mãos dele esta tarefa. Mais uma vez é ressaltada a importância do papel do professor que ocupa sempre a função de mediador da aprendizagem.

> Cabe assim ao professor a criação, a gestão, o planejamento e gestão do envolvimento social da sala de aula (ou do ecossistema pedagógico) para que se criem condições emocionais e afetivas ótimas para que a aprendizagem, como ato cognitivo construído e co-construído, aconteça efetivamente. (FONSECA,2016 p.370)

O professor precisa estar ciente da importância da sua intervenção e se o mesmo não tiver seu olhar voltado para a importância do papel da emoção dentro do processo de aprendizagem algumas situações de aprendizagem que poderiam ser positivas podem ao contrário, trazer consequências negativas sobre os aprendizes.

> Se a relação precoce professor-aluno (ou professora-aluno ou aluna) não for facilitadora, mediatizadora e acolhedora, as aprendizagens escolares iniciais podem evocar sofrimento emocional, e hoje em muitas escolas, sabemos que há muitas crianças e jovens nessa situação. (FONSECA,2016 p.372)

Continuando a destacar o papel fundamental do professor como agente de transformação deste ambiente educacional, cabe reafirmar que estratégias de aprendizagem significativa e emocionalmente positivas devem ser pensadas para que isto aconteça.

> Assim, proporcionar aos alunos momentos, que mobilizem a emoção, estimulem a criatividade, valorizem suas experiências e gerem prazer torna-se fundamental não só para o desenvolvimento de outras habilidades [...], mas como meio de garantir uma aprendizagem efetiva e contextualizada, num ambiente rico e atrativo. (GOMES,2014 p.19)

Ao entrar em contato com um ambiente prazeroso em que ocorram atividades que sejam significativas este aluno será de alguma forma afetado de forma positiva. Esta deve ser uma das funções da escola, proporcionar experiências emocionais/cognitivas que tragam benefícios para o sujeito por meio de uma aprendizagem significativa.

> As emoções modelam e organizam a cognição através da experiência e da prática deliberada, a apropriação ou incorporalização do conhecimento consciente arrasta consigo reações emocionais que levam o indivíduo a aprender com a experiência e a se modificar através dela. (FONSECA,2016 p.379)

Vemos aqui como experiências vividas em sala de aula podem modificar o indivíduo, afirma Fonseca(2016), "A aprendizagem eficiente e com sucesso, em síntese, incorpora a emoção e a cognição, isto é, incorpora funções emocionais nos processos de aquisição de novas competências e de novos conhecimentos." Partindo deste princípio novas estratégias podem ser incorporadas ao processo de ensino-aprendizagem para que esta aprendizagem seja emocionalmente significativa para os alunos.

2.3- A TERAPIA ASSISTIDA POR ANIMAIS

A Terapia Assistida por Animais (TAA) pode ser definida como um processo terapêutico que tem por finalidade promover a saúde física, social e mental de pacientes. Tendo o animal como agente facilitador da terapia, e este pode ser considerado a ponte entre o tratamento proposto e o paciente.

> A Terapia Assistida por Animais é um processo terapêutico formal em âmbito mundial, padronizada pela organização americana Delta Society. Congrega outras instituições, órgãos certificadores, grupos, cursos e voluntários, sendo que dele participam profissionais da área da saúde humana, animais, seu proprietário ou condutores. (COSTA, 2018 p,3)

Esta é uma terapia que teve sua origem século XVIII como relata Nogueira (2015,) ao afirmar que a TAA se originou na Inglaterra por William Tuke, em uma clínica para pessoas

com transtornos mentais. Também foi utilizada para o mesmo fim na Alemanha em 1867 e em 1942 foram conhecidos os benefícios desta terapia com pessoas portadoras de deficiências físicas e mentais. De acordo com Dotti (2005), aqui no Brasil a terapia teve início com a Dra. Nise da Silveira no hospital psiquiátrico Dom Pedro II, em Engenho de Dentro, no Rio de Janeiro, sendo uma das primeiras tentativas nacionais do uso terapêutico de animais.

Existe uma preocupação com a seleção e tratamento recebido por estes animais, tanto na preocupação com o bem estar do animal, quanto com a segurança e proteção dos pacientes. É importante destacar que estes animais são selecionados e preparados especificamente para esta finalidade.

> Todos os animais utilizados nesses programas passam obrigatoriamente pela avaliação de profissionais da área de veterinária e da psicologia comportamental. Eles devem atender aos requisitos de saúde animal, sendo avaliados, reavaliados e monitorados. Os animais são testados quanto ao comportamento, obediência, socialização e aptidão, passando por reavaliações constantes. (VACCARI, 2007 p.111)

Além do cuidado especial com a seleção e preparo destes animais é preciso estar atento aos tipos de animais que serão usados, algumas espécies são mais comuns como o caso dos cães.

> Muitas espécies de animais podem ser utilizadas para este fim, com destaque para a equina e a canina. A equinoterapia é difundida para o tratamento de pacientes com limitações físicas e mentais. Os cães, por sua vez, são utilizados em projetos de educação, psicoterapia e/ou fisioterapia em crianças, adultos e idosos, nas mais diversas situações físicas e psicológicas com bons resultados. (VACCARI, 2007 p.111)

Além do cuidado com a escolha e preparo dos animais uma atenção especial deve ser tomada em relação às pessoas que farão essa mediação, pois é preciso que estas pessoas também recebam um treinamento especial.

> Esses programas são aplicados a diversas pessoas e têm monitoramento profissional, com procedimentos claros, definidos para o cliente ou grupo de clientes. Têm metas e objetivos estabelecidos, que são medidos, tabulados e seus resultados, analisados. Esses programas apresentam muitos aspectos positivos e funcionam como estratégias adjuvantes em diversos tratamentos.(VACCARI, 2007, p.116)

Os profissionais envolvidos na TAA trabalham com estratégias específicas, objetivos definidos, registros para avaliação dos resultados é um trabalho organizado e estruturado contando com profissionais separados para este fim.

Além da atenção ao animal, ao paciente e aos funcionários envolvidos é preciso estar atento em que situações e em que locais esta terapia pode ser aplicada.

> A Terapia Assistida por Animais pode ser aplicada em várias faixas etárias e em diferentes tipos de pacientes com necessidades especiais, visto que a relação ser humanos versus animal traz inúmeros benefícios, tanto para o homem como para o animal. Pode ser utilizada em processos envolvendo todo tipo de pacientes, independente de opção sexual, gênero, idade, etnia, raça, credo, classe social. Pode ser usada em qualquer ambiente, seja residencial, hospitalar, em casas de repouso, asilos, assim como nos mais diversos distúrbios físicos ou mentais, o que demonstra a universalidade de seu uso como recurso terapêutico.(NOGUEIRA, 2015, p.416)

Este tratamento deixa aberta a possibilidade da utilização desta terapia em múltiplos lugares e em diferentes tipos de indivíduos.

2.3.1- RESULTADOS OBTIDOS COM A TAA.

Neste momento torna-se importante conhecermos um pouco sobre os resultados obtidos pela TAA. Várias pesquisas têm sido feitas e obtido relatos de resultados positivos sobre o uso da TAA em diversos pacientes Vaccari (2007). Segundo Costa (2018) em ambientes hospitalares esta atividade proporciona um relaxamento em relação ao tenso clima que a instituição pode provocar ao paciente, trazendo uma melhora na interação entre paciente e a equipe de saúde.

> A companhia dos animais pode afastar a dor, a tristeza e o medo, mesmo que temporariamente, preenchendo o vazio da solidão. Também favorece o desenvolvimento de sentimentos positivos, a troca de afeto e a sensação de conforto e bem-estar, à medida que propicia o estabelecimento de um vínculo com as pessoas. A distração que eles proporcionam tem um efeito reparador e renovador.(VACCARI, 2007 p.115)

Essas mudanças observadas não atingem somente os pacientes, todos a sua volta são afetados por estas mudanças, o que é muito bom para o êxito do tratamento. Segundo Vaccari (2007), estudos mostram, também, que a presença de animais em ambiente hospitalar diminui o tempo de internação, interferindo, inclusive, no humor das equipes de enfermagem e médica. Interferência esta que traz consigo inúmeros benefícios. A TAA pode ser utilizada em qualquer grupo, mas aqui queremos destacar o trabalho realizado com as crianças, por serem elas o foco da presente pesquisa. Vaccari (2007), relata que a terapia com animais pode ser benéfica para qualquer ser humano, em diferentes situações de vida, mas o autor indicada especialmente para crianças.

> Buscando investigar qual a função do animal para a criança durante a infância, Levinson, em seu estudo, identificou-o como objeto de fantasia: como um companheiro imaginário, um agente por meio do qual a criança aprende a ser responsável, adquirir um sentido de identidade e desenvolver independência. Os animais são, para as crianças, como uma fonte de amor incondicional e lealdade, principalmente diante de punições. (VACCARI, 2007 p. 112)

Os benefícios da relação das crianças com os animais são inúmeros. Para Vaccari (2007), a visita dos animais propicia momentos felizes às crianças, que se esquecem dos traumas da hospitalização por algum tempo, ficando registradas em suas memórias as lembranças boas deste período de convivência com eles. A criança passa a ter um novo olhar sobre o ambiente hospitalar. Vaccari (2007), acredita que "se aplicada a TAA em instituição hospitalar traz para este ambiente, humanização, porque consegue descontrair o ambiente hospitalar, melhorando não só as relações interpessoais, como facilita a comunicação entre a equipe de saúde e os pacientes." Nogueira (2015) em seus estudos constatou que a visita de animais melhorou a concentração e atenção em crianças que por serem agitadas não conseguiam manter a atenção, fato este que foi revertido após estas visitas.

Os Benefícios que a presença de animais traz são inúmeros , o que nos levou a buscar nos princípios da TAA, uma estratégia para o trabalho de alfabetização, ou seja, buscar nos animais a fonte de estímulo para o trabalho com crianças no processo de alfabetização.

2.3.2- A RELAÇÃO ENTRE AS CRIANÇAS E OS ANIMAIS.

Como vimos nos estudos sobre a TAA a relação das crianças com os animais é positiva. Logo, fica evidente que há uma relação de empatia entre elas e os animais. Segundo Vaccari (2007), "A terapia com animais pode ser benéfica para qualquer ser humano, em diferentes situações de vida, mas é especificamente indicado para crianças. A relação da criança com o animal adquire papel importante dentro de vários contextos além do hospitalar."

> Os animais são, para as crianças, como uma fonte de amor incondicional e lealdade, principalmente diante de punições. Servem de apoio durante as crises familiares, oferecendo consolo quando os adultos estão envolvidos com seus próprios problemas e assuntos. (VACCARI, 2007, p.112)

Estas são algumas das vantagens da relação das crianças com os animais, isto se torna evidente ao observarmos o quanto os animais estão presentes nas histórias infantis, nos brinquedos, cantigas, jogos, estampas de roupas dentre outros.

Vaccari (2007), destaca ainda outras mudanças comportamentais que podem ocorrer com as crianças por meio da relação com os animais.

> (...) ajuda a criança a desenvolver a capacidade de se relacionar com outras pessoas e de lidar com aspectos não-verbais, aprendendo a observar e interpretar a linguagem dos gestos, posturas e movimentos; favorece a aprendizagem de fatos fundamentais da vida (como nascimento, o crescimento, a reprodução e a morte); ajuda a desenvolver atitudes humanitárias em relação ao animal como ser vivo; desperta a consciência ecológica. (VACCARI, 2007, p.112)

Diante da perspectiva dos benefícios que a relação da criança com os animais pode trazer, a presente pesquisa buscou trazer os animais para dentro da sala de aula, colocando-os como o centro das atividades, visando aumentar a motivação das crianças para a aprendizagem, esta interação das crianças com os animais se dará por meio do uso das tecnologias TICs como veremos mais adiante.

2.3.3- OS ANIMAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Falar de animais no contexto escolar não é algo novo muitas são as atividades escolares em que os animais estão presentes. Temos como exemplo vários livros de histórias, dramatizações, textos variados, canções, livros didáticos, jogos etc. Para Colósio (2009), a presença de animais no ambiente escolar causa, dentre outras coisas, mudanças no comportamento das crianças.

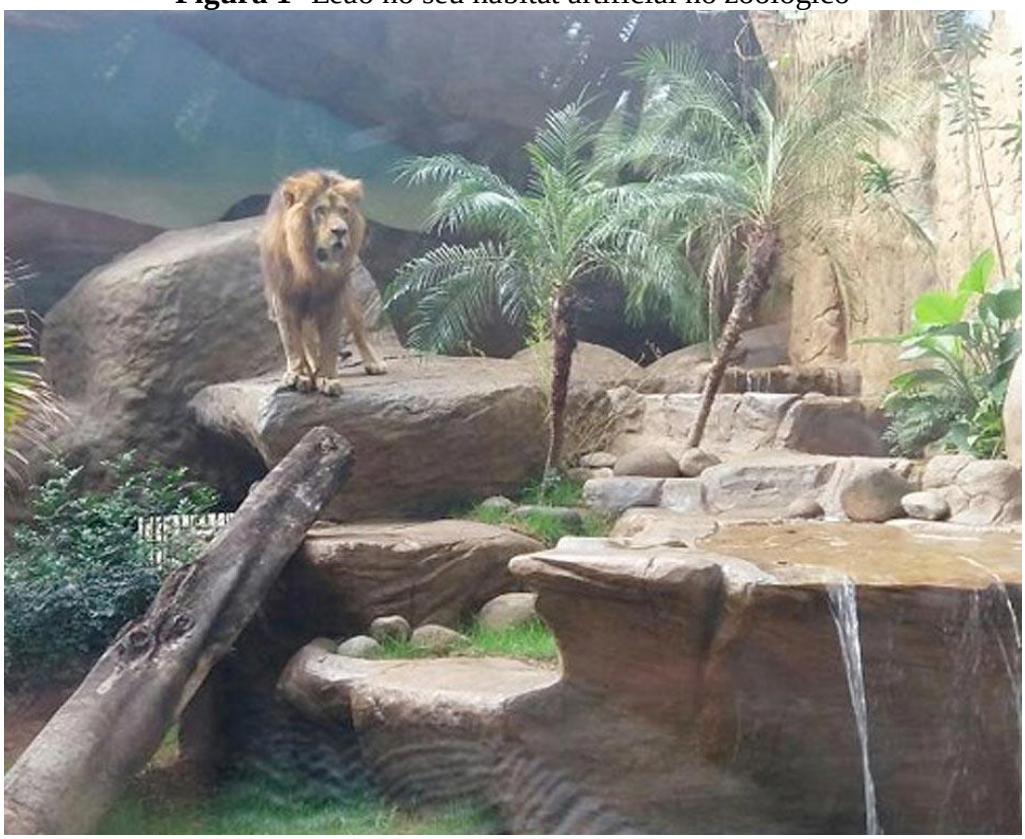
> [...] a interação com animais dá prazer, e isso ficou evidente entre as crianças, que sorriam, gargalhavam e até dançavam durante as sessões. Todas as crianças queriam tocar, pegar, escovar a cachorra mesmo aquelas que inicialmente tinham certo receio em se aproximar da mesma. (COLOSIO, 2009 p.29)

Ao aplicar a TAA em um grupo de 8 crianças na faixa etária de 5 e 6 anos pertencentes a uma creche na cidade de Bebedouro, a autora além de afirmar que a presença da cadela da raça Bernese de 11 meses de idade trouxe mudanças no comportamento dos alunos houve uma melhora na socialização, diminuição da agressividade e por fim trouxe uma sensação de prazer aos alunos.

Os animais estão presentes na escola que é um lugar formal de aprendizagem como vimos, mas estão presentes também em ambientes não formais de aprendizagem como museus, zoológicos entre outros.

Quanto ao zoológico inúmeras vezes este ambiente se torna um ambiente não formal de aprendizagem propiciando a criança contato com o animais diretamente em seu habitat, mesmo que este habitat seja artificial. Para Brito (2012), as pessoas envolvidas com zoológicos perceberam a necessidade de enriquecer os ambientes desses animais com o objetivo de torná-los o mais próximo possível do seu habitat natural, esta iniciativa foi impulsionada devido as cobranças da população e por pesquisas realizadas.

Figura 1- Leão no seu habitat artificial no zoológico



Fonte: riozoo.com.br

A visita ao zoológico se for bem planejada pode servir como excelente recurso educacional, mas como dissemos, desde que seja planejada, ela pode ser também uma rica fonte de conhecimento, além de proporcionar prazer e alegria.

> [...] uma visita a zoológicos pode aparentemente ser considerada apenas como mais uma atividade extra classe, que não mostra nenhuma conotação educacional mais profunda, mas que dependendo do planejamento e enfoque pode ser um importante recurso didático para várias disciplinas das diversas etapas de ensino, principalmente para a educação cientifica. (BRITO, 2012 p. 37)

Além de zoológico aqui no Rio de Janeiro temos o AquaRio[3] que coloca as crianças em contato com diversos animais aquáticos trazendo os mesmos benefícios da visita ao zoológico. Os visitantes podem ter a sensação de estarem dentro do mar. Mergulhadores fantasiados (dentre eles uma sereia) alertam os visitantes quanto à importância de preservar os mares e oceanos. Esta experiência ao ser levada para sala de aula pode enriquecer a aprendizagem.

Figura 2- Animais no seu habitat artificial no AquaRio RJ



Fonte: próprio autor

Os animais estão presentes em diversos momentos da vida de nossos alunos, seja o ambiente formal ou não formal, a temática dos animais pode ser abordada de várias maneiras e em vários lugares.

2.3.4- NOSSA PROPOSTA DE TRABALHO COM OS ANIMAIS INSPIRADA NA TAA.

Ao reconhecermos os resultados obtidos pela TAA no tratamento terapêutico com crianças, nossa pesquisa buscou inspiração para trabalhar o tema dos animais de forma sistemática em sala de aula buscando aproximar os benefícios da empatia existente entre as crianças e os animais trazendo-os para o ambiente de aprendizagem . Pois como vimos os animais já fazem parte do cotidiano das crianças seja por possuírem animais de estimação ou por estarem presentes em estampas de roupas, brinquedos, livros dentre outros.

[3] Com 26 mil m^2 de área construída e 4,5 milhões de litros de água, o AquaRio é o maior Aquário Marinho da América do Sul e terá até 8 mil animais de 350 espécies diferentes em exposição.

Nossa proposta visa sistematizar a presença de animais no cotidiano de sala de aula de forma contextualizada, colocando os animais como protagonistas das atividades propostas, mesmo que em algum momento aconteça a presença física de animais nossa proposta prioriza a busca desta aproximação por meio das TICs.

3- AS TICs COMO ALIADAS AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

3.1- AS TICs NA SALA DE AULA.

Estamos vivendo um momento em que a tecnologia tem avançado rapidamente e cada vez mais o acesso às TICs têm aumentado, por este motivo esta geração tem tido cada vez mais cedo acesso a elas. E a educação não poderá fugir desta realidade. Para Santaella (2003), as novas tecnologias da informação e comunicação estão mudando não apenas as formas de entretenimento e de lazer, mas potencialmente todas as esferas da sociedade. Quando falamos em modificações é preciso estarmos cientes de que estas modificações podem ser bem mais profundas do que imaginamos.

> A revolução digital não está apenas transformando os formatos de comunicação. Entre outros aspectos, seus estudos apontam para a necessidade permanente de reflexão sobre as modificações pelas quais o ser humano vem passando em contato com as tecnologias, modificações não apenas mentais, mas também corporais, moleculares. (SANTAELLA, 2003 p.31)

Essas modificações ficam cada dia mais visíveis nas relações entre as pessoas como afirma Palfrey (2011), "O mais incrível, no entanto, é a maneira em que a era digital transformou o modo como as pessoas vivem e se relacionam umas com as outras e com o mundo que as cerca." Diante desta realidade não há como a escola ignorar esta transformação, como nos fala Tori (2015), ao destacar que a escola não pode se distanciar da "realidade social" de seus alunos. Quando o autor se refere a realidade social está se referindo a tecnológica. Não há, portanto, como modelos de educação antigos sobreviverem nesse dentro deste cenário atual. Os educadores precisam ter um novo olhar sobre seus alunos, já que estes alunos pertencem hoje a uma nova geração.

> Ensinar alunos da geração X, disciplinada, respeitadora da hierarquia e que teve a televisão como principal referência midiática, é certamente um desafio bem diferente daquele de motivar aprendizes que já nasceram interagindo com dispositivos móveis e decidindo qual conteúdo acessar e quando. (TORI, 2015 p.47)

Esta é a realidade em que vivemos e não há como alterá-la. Para Tori (2015), "se as escolas não levarem a tecnologia para a sala de aula, seja ela virtual ou real, serão os alunos que levarão." Porque não temos como fugir desta realidade. E ele completa.

> O papel do professor é bem diferente daquele em aulas convencionais, mais personalizado e muito mais próximo dos alunos. De apresentador de conteúdos passa a orientar, supervisionar, desafiar, responder (quando solicitado), apoiar e cobrar

> resultados. Pelo menos o professor não vai precisar gastar energia e tempo de aula pedindo atenção, silêncio ou que os alunos desliguem os celulares. (TORI, 2015 p.54)

No contexto educacional o papel do professor é fundamental para que a mudança na escola aconteça. Sendo assim, é preciso que ele também passe por este processo de mudança, como afirmam Vicente (2016), "Uma forma interessante de ampliar a absorção e compreensão dos conteúdos é a utilização dos recursos tecnológicos, sem esquecer o papel do professor, que no processo de aprendizagem assume um papel de mediador." O professor deixa de ser aquele que detém todo o saber e passa a ser mediador desta aprendizagem.

> Podemos afirmar que a utilização das tecnologias digitais no processo de ensino aprendizagem, especialmente no processo de alfabetização e letramento, adaptados a leitura e escrita, é de extrema importância para a sociedade atual, pois servem como uma ferramenta auxiliar de aprendizado, gerando autonomia nos alunos e dinamizando os métodos de ensino. (VICENTE, 2016 p.88)

Dessa forma a tecnologia passa a ser uma aliada do professor no processo de ensino aprendizagem, aqui é descrita como uma ferramenta auxiliar, dando autonomia ao aluno e valorizando o papel de mediador do professor. Torna-se então importante conhecermos um pouco mais o perfil destes alunos do Século XXI.

3.2- CONHECENDO OS ALUNOS DO SÉCULO XXI.

O termo "Nativos Digitais" foi muito utilizado para identificar uma geração que já nasceu na era digital, mas hoje este conceito vem sendo questionado e muito debatido, mas achamos por bem procurarmos entender um pouco do que ele significava e como é visto hoje. Por esta, razão acreditamos ser relevante conhecermos um pouco mais sobre eles.

> Os nativos digitais, segundo Prensky (2001), possuem a capacidade de realizar múltiplas tarefas, o que representa uma das características principais dessa geração. Ainda segundo esse autor, essa nova geração é formada, especialmente, por indivíduos que não se amedrontam diante dos desafios expostos pelas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) e experimentam e vivenciam múltiplas possibilidades oferecidas por novos aparatos digitais.(Coelho, 2012 p.90)

Este escritor e palestrante americano em educação, foi quem usou este termo pela primeira vez, com o objetivo de definir aqueles que cresceram imersos em uma cultura digital, o que permite com que tenham muita facilidade para interagir com as novas tecnologias, ponto este que os tornam mais ousados, na área tecnológica, que as gerações anteriores, Prensky explicita uma diferença de gerações. Para Coutinho (2010), os imigrantes e os nativos digitais

não são necessariamente divididos por idade, e sim por seu contato com as TICs. Hoje já não podemos entender como nativos digitais ou imigrantes digitais divididos por faixa etária. Segundo Coutinho (2010), podemos entender que estudantes da mesma faixa etária, mas de classes sociais diferentes que tem acesso e fazem usos diferentes das TICs podem também se dividir em nativos e imigrantes, ou mesmo entre os nativos e os que ainda não foram incluídos na era digital. Logo, não se trata de faixa etária e sim de acesso, seja por privação ou por falta de interesse.

Seja como for o termo usado o fato é que estamos diante de uma nova geração e a escola não poderá de forma alguma ignorar esta transformação, para tanto se torna necessária uma mudança de postura da escola. Palfrey (2011), deixa claro que para as escolas se adaptarem aos hábitos desta nova geração e à maneira como eles estão processando informações, os educadores precisam aceitar que a maneira de aprender mudou e está mudando rapidamente. Hoje existem várias formas de acessar uma informação e os alunos têm acesso a elas. Para Palfrey (2011), esta nova geração acessa muito mais informações sobre um tema qualquer em que estejam interessados do que as gerações anteriores jamais poderiam fazer. O professor pode canalizar este interesse se valendo desta facilidade, porque as ferramentas o aluno já tem.

É possível que surjam inquietações já que para alguns, ainda hoje, os ambientes virtuais são vistos como prejudiciais, para estes é como se os ambientes virtuais afastassem os indivíduos do mundo real. Para Lévy (1996), é preciso que "cessemos de diabolizar o virtual (como se ele fosse o contrário do real!)" como se os ambientes virtuais fossem vilões. Segundo Lévy (1996), "a escolha não é entre a nostalgia de um real datado e um virtual ameaçador ou excitante, mas entre diferentes concepções do virtual, a resistência ao novo e concepções equivocadas causam tantos desencontros." Diante desta nova maneira de aprender surgem alguns questionamentos que paralisam o avanço da tecnologia nas escolas. Segundo Palfrey (2011) o simples fato desta nova geração não aprender as coisas da mesma maneira que seus avós o fizeram, não significa que a maneira como estão aprendendo seja pior, é apenas uma maneira diferente. Muitos educadores paralisaram diante destas mudanças, diante do avanço da tecnologia.

Esta nova maneira de aprender pose ser aproveitada pela escola, fazendo uso da maneira como os alunos se relacionam com as tecnologias, ao contrário de deixá-las fora do contexto escolar, antes, as TICs podem dar suporte aos objetivos pedagógicos.

> Há modos em que podemos interessar os nativos digitais e tirar vantagem da maneira particular pela qual eles aprendem. Vamos tirar proveito do fato de que eles têm computadores diante deles e habilidade para usá-los. As escolas devem priorizar a descoberta de qual é a maneira correta de integrar a tecnologia no currículo para o nível de habilidade dos alunos, (PALFREY, 2011, p.277)

Este é um ponto importante, descobrir a maneira correta de integrar a tecnologia no currículo, ela não deve ser colocada de qualquer maneira. Para Palfrey (2011), devemos experimentar formas em que a tecnologia deva ser parte do currículo do dia a dia nas escolas, mas apenas onde ela cabe, não usar a tecnologia pela tecnologia. É o que BNCC nos orienta dentro das Competência Gerais da Educação Básica mais especificamente na 5ª competência.

> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2017 p.9)

Sendo assim, a tecnologia só deve ser aplicada em apoio à nossa pedagogia, não por si só, como já foi dito não a pedagogia pela pedagogia. Esta é uma observação importante pois na ânsia de incorporar a tecnologia no currículo, corre-se o risco de torná-la descontextualizada, enfadonha e ineficiente. Na verdade, para Palfrey (2011), ”a coisa mais importante que as escolas podem fazer não é usar mais tecnologia no currículo, mas usá-la de modo mais eficiente.” Dentro deste contexto Palfrey (2011), afirma que a parte difícil, durante este momento de transição entre estas duas formas de ensinar, será discernir o que preservar da educação tradicional e o que substituir por novos processos e ferramentas digitalmente mediados. Cabe ao professor fazer esta mediação, trazendo assim o equilíbrio. Palfrey (2011), **“**ressalta que às vezes, isto pode significar ensinar as crianças a usar computadores; às vezes, os computadores não terão lugar na sala, quem fará esta mediação é o professor.” Neste ponto se faz necessário que o professor e/ou a escola conte com ajuda externa de profissionais que os auxiliem neste processo.

> O uso prático do computador em sala de aula exige que docentes se libertem dos preconceitos existentes. Para isso, é necessária, muitas vezes, a ajuda de especialistas. Some-se a isso a necessidade de se ter clareza de que todo o processo pedagógico é voltado para o educando. Desta forma, as tecnologias que adentram o espaço educacional devem ser trabalhadas para auxiliá-los na superação das necessidades de aprendizagem. (MALHEIROS. 2016 p. 177)

Alguns professores ainda se sentem presos a velhas práticas e nestes casos contar com a ajuda de especialistas na área de tecnologias pode ajudar estes professores a superarem as

barreiras para que possam ter mais confiança e usarem os recursos tecnológicos com mais segurança e de forma mais eficiente.

O professor precisa conhecer seus alunos. Nesse contexto, é importante discernir qual o grau de habilidade deles e isto precisa que ser investigado. Para Palfrey (2011) as escolas precisam priorizar a descoberta da maneira correta de integrar a tecnologia no currículo para o nível de habilidade dos alunos porque sem esta investigação a tecnologia pode não atingir seus objetivos, se for abaixo poderá se tornar enfadonha e se for acima poderá se tornar frustrante é necessário equilíbrio. Para isso, Palfrey (2011), sugere que essas abordagens devem procurar otimizar, no ambiente da sala de aula, o que sabemos que os alunos estão fazendo na aprendizagem, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar.

> As TICs na sala de aula trazem vantagens consideráveis e dificuldades importantíssimas, já que mudam o cotidiano dos processos de ensino tradicionais. Para que o professor possa aproveitar as vantagens e superar as dificuldades, deve reconhecê-las, além de ser capaz de construir uma análise minuciosa do ambiente no qual educa a fim de relacionar as potencialidades das tecnologias às realidades dos educandos. (MALHEIROS. 2016 p. 173)

Não se pode negar os pontos positivos e negativos da chegada das tecnologias na sala de aula, mas o professor precisa reconhecer quais são as vantagens e desvantagens para que possa reconhecer seu campo de atuação e quais são suas limitações e desafios, visto que dentro deste processo está o de conhecer cada vez mais o aluno que está diante dele, qual seu potencial e quais as suas limitações. Logo, conhecer seu aluno passa a ser fundamental.

3.3- A RELAÇÃO DO PROFESSOR COM AS TICS.

É inevitável a chegada das TICs na sala de aula, mas não se pode ignorar o professor dentro deste contexto. Para Malheiros (2016), “durante muitos anos os professores, de forma geral, apresentaram duas reações ante a entrada das tecnologias no espaço escolar: espanto ou desconhecimento.” Malheiros (2016), esclarece estes dois pontos.

> O espanto se devia ao receio de o computador substituir a figura do professor, já que ele abria possibilidades muito mais interessantes para o aluno, principalmente do ponto de vista do entretenimento[...]. O desconhecimento devia-se à falta de preparo de diversos profissionais da educação para lidar com o novo recurso não só no nível pedagógico, mas no próprio manuseio destes equipamentos. (MALHEIROS, 2016 p. 173)

O desconhecimento quanto ao manuseio dos equipamentos continua a ser um dos empecilhos da entrada efetiva das tecnologias na sala de aula de forma eficaz, isto é, não adianta equipar as escolas sem capacitar o professor.

> O professor precisa estar capacitado para utilizar os recursos tecnológicos e suas interfaces de forma crítica e pedagógica. Observamos assim a importância do processo de formação continuada no que tange às novas ferramentas digitais que promovem a aprendizagem. (VIEIRA,LOURES & BRANDÃO, 2018 p.168)

Para que o professor atue dentro de sala de aula utilizando as TICs precisa se sentir capaz de utilizá-las, mas para que este professor busque esta capacitação, alguns pontos precisam ficar claros, o professor só buscará este conhecimento se acreditar que ele trará benefícios para seus alunos e/ou suas aulas. Outro fator que pode servir como fonte de motivação é o fato de possuir recursos tecnológicos, o professor pode se sentir desmotivado a utilizar recursos tecnológicos devido aos entraves que se apresentam diante dele. Assim sendo, é preciso ter em mente que o professor sempre terá um papel importante dentro da sala de aula, mas esta tão falada renovação tecnológica precisa passar pelo professor.

> O papel do professor não será substituído pelas novas tecnologias. Portanto, o processo de formação continuada precisa atender à renovação tecnológica dos tempos atuais, contemplando o ensino e o aperfeiçoamento do uso das novas tecnologias em sala de aula. Assim, professores poderão romper barreiras digitais no espaço formal de aprendizagem.(VIEIRA,LOURES & BRANDÃO, 2018 p.168)

Trazer a renovação tecnológica para a escola não substituirá o papel do professor, porém este professor precisa passar por esta formação continuada de forma que sinta segurança na sua vivência em sala de aula. No entanto, ele precisa ser estimulado a buscar este conhecimento, o que só ocorrerá se ele perceber o quanto a inserção de recursos tecnológicos em suas aulas poderá trazer benefícios para o processo de ensino-aprendizagem.

> A realidade tem mostrado que a presença de equipamentos modernos em sala de aula não é capaz, por si só, de impactar positivamente no resultado das ações educativas. Os primeiros programas governamentais focados na distribuição de instrumentos sofisticados para equiparem as salas de aula se mostraram insuficientes perante a inabilidade ou mesmo a incapacidade de educadores utilizarem tais recursos como suporte a um processo pedagógico amplo. (MALHEIROS, 2016 p. 174)

Tomemos como exemplo de mudança de atitude um dos programas do governo a plataforma e-Proinfo do MEC. “O e-Proinfo é um ambiente virtual colaborativo de aprendizagem que permite a concepção, administração e desenvolvimento de diversos tipos de ações, como cursos a distância, complemento a cursos presenciais, projetos de pesquisa, projetos colaborativos e diversas outras formas de apoio a distância e ao processo ensino-

aprendizagem.” O e-Proinfo disponibiliza vários cursos sobre a utilização de Mídias na educação. Esta é apenas uma das ferramentas disponíveis para professores.

Figura 3- Curso e-Proinfo do governo federal



Fonte: http://e-proinfo.mec.gov.br

Este é apenas um exemplo de cursos de formação continuada que professores podem ter acesso, porque falamos da utilização da tecnologia pelo aluno , mas o professor também pode utilizá-la a seu favor.

Esta discussão não se encerra aqui, porque mesmo que os professores se sintam motivados a buscar uma formação é preciso analisar até que ponto as instituições de ensino dão suporte ao docente na utilização destes recursos, visto que algumas escolas não possuem equipamentos adequados ou até mesmo acesso à internet.

O uso das TICs na educação é um caminho sem volta, é inevitável. Para Malheiros (2016), a entrada das TICs em sala de aula deve ser vista como mais um recurso que auxiliará o educador no cumprimento dos objetivos de aprendizagem, traçados na etapa do planejamento do ensino.

Segue agora o relato de uma professora de 4º ano do Ensino Fundamental I que criou um blog com sua turma, mas a escola em que ela atuava não possuía internet. “Por acreditar que a criação do blog traria benefícios para minha turma criamos o blog mesmo diante das

dificuldades. Dividimos a turma em quatro equipes e a cada semana uma equipe era responsável pelas postagens do blog.” Mas ao ser indagada de que forma isto era possível visto a escola não possuir internet, ela continuou “os grupos definiam o que seria publicado, recolhiam e organizavam o material e eu levava para casa e postava no blog. Dava um print nas páginas do blog para que a turma tivesse acesso na sala de aula.” Esta foi uma estratégia encontrada pela professora para tentar superar a falta de recursos tecnológicos. Aqui se torna evidente que o fator determinante para o êxito do trabalho com as TICs em sala de aula está, acima de tudo, nas mão do professor.

> [...] é importante ressaltarmos que a formação adequada do professor atrelada à aplicação das tecnologias em sua plenitude é também um dos passos para fazer da sala de aula um ambiente melhor. Para isso, o professor deve mudar seu olhar quanto às tecnologias para que elas se tornem aliadas e não empecilhos. (VIEIRA,LOURES & BRANDÃO, 2018 p.168)

É necessário acreditar no potencial das TICs para auxiliar no desenvolvimento dos alunos. Para tanto, buscamos estratégias de ensino inovadoras que ajudem a potencializar a aprendizagem.

4- O TRABALHO COM PROJETOS PEDAGÓGICOS

4.1- PROJETOS PEDAGÓGICOS

Atualmente o trabalho com Projetos Pedagógicos tem tomado destaque dentro do ambiente educacional. À vista disso, trabalhar por meio de projetos propõe um novo repensar a atuação em sala de aula.

> A razão da existência de projetos na escola é justamente romper com posturas arbitrárias e assim construirmos uma percepção de alunado sob um novo olhar, como um sujeito "holístico", com sonhos, potencialidades que devem ser respeitadas, e que o importante na vida escolar, assim como na vida social, não são os resultados das provas, e sim todo o processo de construção do conhecimento no dia-a-dia. (MASSA, 2007, p.129)

Diante deste novo olhar cabe entendermos um pouco mais o que significa o trabalho por projetos, vale destacar a fala de Almeida (2002), sobre a origem da palavra "projeto" que deriva do latim projectus, que significa "algo lançado para frente". Para Prado (2010), a ideia de projeto é própria da atividade humana, da sua forma de pensar em algo que deseja tornar real, portanto, o "projeto é inseparável do sentido da ação". Logo, trabalhar por projetos é um trabalho ativo e participativo. Para Buss & Mackedanz (2017), o ensino através de projetos permite a abertura de uma real perspectiva de diálogo entre o professor e os alunos, facilitando a construção de sua própria aprendizagem enquanto sujeitos ativos, autônomos, criativos e responsáveis. O que se quer mudar é o papel de aluno passivo, onde o professor é o transmissor de conhecimento como afirma Buss (2017), "o que se está querendo propor é justamente o extermínio da passividade do aluno e a aproximação de docentes e discentes no processo educativo." Tirar o aluno da passividade é um dos principais motivos de pesquisas.

> A Pedagogia de Projetos visa à ressignificação desse espaço escolar, transformando-o em um espaço vivo de interações, aberto ao real e às suas múltiplas dimensões. O trabalho com projetos traz uma nova perspectiva para entendermos o processo ensino-aprendizagem. Aprender deixa de ser um simples ato de memorização e ensinar não significa mais repassar conteúdos prontos. Nessa postura, todo conhecimento é construído em estreita relação com os contextos em que são utilizados, sendo por isso impossível separar os aspectos cognitivos, emocionais e sociais presentes nesse processo. A formação do aluno é um processo global e complexo, onde o conhecer e intervir no real não se encontram dissociados. (PORTES, 2010, p.2)

Ao utilizar o trabalho com Projetos Pedagógicos o que se visa é a formação do aluno como um todo, nada mais de separar o aluno da vida fora dos muros da escola, como nos fala

Prado (2010), a organização de projetos se constitui como a construção de uma prática pedagógica centrada na formação do aluno de forma global.

> Os Projetos de Trabalho e a visão educativa à qual se vinculam convidam a repensar a natureza da Escola e do trabalho escolar, pois requerem uma organização da classe mais complexa, uma maior compreensão das matérias e dos temas em que os alunos trabalham, o que faz com que o docente atue mais como guia do que como autoridade. (HERNANDEZ, 1998, p.73)

O trabalho com Projetos estimula o professor a ter um olhar diferenciado sobre sua classe. Para Massa(2007), "aprendemos de formas diferentes, e nem todos precisam aprender tudo da mesma forma e nem no mesmo momento." Este é um dos pontos em que o trabalho com projetos pode contribuir com o êxito das atividades em sala de aula.

Além de estimular a participação ativa dos alunos, o trabalho com Projetos contribui para o trabalho interdisciplinar. Para Prado (2010), a pedagogia de projetos é vista pelo seu caráter de potencializar a interdisciplinaridade, isto de fato pode ocorrer, pois o trabalho com projetos permite romper com fronteiras disciplinares, favorecendo o estabelecimento de elos entre diferentes áreas de conhecimento numa situação contextualizada de aprendizagem. Este é um ponto importante, pois além de trabalhar as várias áreas de conhecimento de forma contextualizada, ele não permite que cada uma destas áreas perca sua identidade. Mas além de potencializar a interdisciplinaridade o trabalho com a Pedagogia de Projetos potencializa o uso da tecnologia. Segundo Prado (2010), o trabalho por projeto facilita e estimula a integração de diferentes áreas do conhecimento, além de integrar várias mídias e recursos, os quais permitem ao aluno expressar seu pensamento por meio de diferentes linguagens e diferentes formas de representação.

4.2- A PROPOSTA DE TRABALHO COM PROJETOS.

A proposta de trabalho com a Pedagogia de Projetos para Portes(2010), se baseia em quatro fases, *intenção, preparação, execução e apreciação.*

Intenção- "Nessa fase, o professor deve pensar os seus objetivos educacionais e as necessidades de aprendizagem da sua turma, se instrumentalizando para canalizar a curiosidade e os interesses dos alunos para montagem do projeto. A partir daí todas as atividades serão socializadas." Esta iniciação é de suma importância para o êxito do projeto.

Preparação- É neste momento que acontece a seleção do material que será utilizado dentro do projeto, e também são elaboradas estratégias a serem desenvolvidas ao longo do projeto.

Execução- Momento em que ocorre o desenvolvimento das atividades e a realização das estratégias o papel do professor, assim como sua intervenção neste momento é muito importante.

Apreciação- Este é momento da avaliação do trabalho realizado em relação aos objetivos finais, as informações novas, as questões esclarecidas, as conclusões construídas e o crescimento evidenciado pelos alunos durante a realização do projeto.

Durante a organização de um projeto alguns pontos são essenciais. Como afirma Portes (2010), o projeto deve ter uma atividade dirigida para uma meta bem definida, materializar algo concreto, como por exemplo: a construção de um jogo, um relatório que analise intimamente uma situação, uma exposição etc. Para Prado (2010), outro ponto importante é o fato de que o que caracteriza um trabalho com projetos não é a origem do tema, mas o tratamento dado a esse tema, no sentido de torná-lo uma questão do grupo como um todo.

4.3- O PROJETO "ANIMALÂNDIA"

A presente pesquisa optou por trabalhar com a metodologia de Projeto Pedagógico por acreditar que o trabalho com projetos é um trabalho ativo e participativo. Para Portes (2010), "aprender por projetos deixa de ser um simples ato de memorização e ensinar não significa mais repassar conteúdos prontos." Nesse aspecto, nossa proposta para produção de dados se deu com a vivência do Projeto Pedagógico "Animalândia" . O projeto tem como público-alvo alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Olegário Mariano, localizada no bairro de Rocha Miranda no Rio de Janeiro e teve a duração de 8 semanas, sendo dividido em 3 etapas.

O tema central que permeia todo o projeto são os animais, visto que a relação das crianças com os animais pode trazer inúmeros benefícios. Como afirma Vaccari (2007), "os benefícios da relação das crianças com os animais são muitos principalmente no desenvolvimento social e emocional." Para aprender, a criança precisa estar motivada e as emoções servem como um combustível à motivação. Para Fonseca (2016), "em função das necessidades, interesse e motivações das pessoas, as emoções fornecem dados fundamentais para imaginar e engendrar ações e para satisfazer objetivos." Dentro desta proposta serão utilizadas diversas ferramentas tecnológicas como mais uma estratégia para aumentar a

motivação, visto que esta geração está totalmente inserida no mundo digital como afirma Vicente e Campos (2016), uma forma interessante de aumentar a compreensão dos conteúdos é a utilização dos recursos tecnológicos, sem deixar de lado o papel do professor, que neste contexto de aprendizagem assume o papel de mediador. Dentro do projeto a cada semana as crianças tiveram acesso a alguns recursos tecnológicos. Para Prado (2010), o trabalho com projetos estimula a integração de várias mídias e recursos, os quais permitem ao aluno expressar seu pensamento por meio de diferentes linguagens e diferentes formas de representação destas linguagens.

A criação do jogo pelas crianças como produto final se deu através da plataforma digital "Academia de Neurônios" com a mediação da professora. A divulgação do jogo para a escola se deu com a interação das crianças da turma como mediadoras dos colegas de outras turmas. Durante a execução do projeto foi estimulada a participação dos outros professores que atendem a turma (Artes, Inglês e Educação Física) com o objetivo de estimular a interdisciplinaridade.

A Avaliação do Projeto foi feita através da avaliação formativa, avaliação esta que se dá durante toda a vivência do projeto utilizando diferentes instrumentos e observação contínua do professor bem como registros constantes.

> A avaliação formativa é a que usa todas as informações disponíveis sobre o aluno para assegurar sua aprendizagem. A interação entre professor e aluno durante todo o período ou curso é um processo muito rico, oferecendo oportunidade para que se obtenham vários dados. Cabe ao professor estar atento para identificá-los, registrá-los e usá-los em benefício da aprendizagem. (VILLAS BOAS, 2004 p.36)

Nossa proposta de avaliação teve como um dos instrumentos um *diário de bordo*, termo aqui usado para identificar um caderno de registro diário das observações da pesquisadora, neste diário foram registradas todas as atividades realizadas e as principais observações feitas durante todo o projeto. Foram realizadas também diversas atividades impressas que foram arquivadas e serviram como fonte de dados para avaliar o desenvolvimento da turma dentro do projeto.

5- PERCURSO METODOLÓGICO

Este momento é crucial para a pesquisa, pois o método a ser utilizado precisa estar bem organizado. Para Gil (2008), método pode ser definido como o caminho para se chegar a um determinado fim. E método científico como o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento.

Trata-se de uma pesquisa-ação de abordagem qualitativa. Esta pesquisa se torna relevante como pesquisa-ação devido ao fato da pesquisadora ser professora regente da turma que serviu como objeto da pesquisa e atua em turmas de alfabetização na Escola Municipal, onde ocorreu a presente pesquisa.

> (...) um tipo de pesquisa com base empírica que é concebida e realizada na estreita associação com uma ação ou com resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e participantes representativos da situação ou problema envolvidos de modo cooperativo ou participativo. (GIL, 2008, p.55)

Como vimos a pesquisa-ação requer a participação ativa do pesquisador e de todos os envolvidos. Fato este que requer uma flexibilidade na ordenação temporal.

> O planejamento da pesquisa-ação difere significativamente dos outros tipos de pesquisa já considerados. Não apenas em virtude de sua flexibilidade, mas, sobretudo, porque, além dos aspectos referentes a pesquisa propriamente dita, envolve também a ação de pesquisadores e dos grupos interessados, o que ocorre nos mais diversos momentos da pesquisa. (GIL, 2008, p.143)

Devido a esta dinâmica participação de todos os envolvidos na pesquisa, alguns conjuntos de ações podem ser considerados como etapas da pesquisa-ação. Fase exploratória, formulação do problema, construção de hipóteses, realização do seminário, seleção da amostra, elaboração do plano de ação, produção de dados, análise e interpretação de dados e divulgação dos resultados.

A Fase exploratória- Nesta fase da pesquisa o objetivo é determinar o campo de investigação.

> A fase exploratória da pesquisa-ação objetiva determinar o campo de investigação, as expectativas dos interessados, bem como o tipo de auxílio que estes poderão oferecer ao longo do processo de pesquisa. Enquanto na pesquisa clássica a fase exploratória costuma caracterizar-se pela imersão sistemática na literatura disponível acerca do problema, na pesquisa-ação essa fase privilegia o contato direto com o campo em que está desenvolvida. (GIL, 2008, p.144)

Na pesquisa, este momento teve a duração de uma semana e se deu por meio de entrevistas com a utilização de questionários e uma avaliação diagnóstica realizada com os alunos participantes da pesquisa.

Foi utilizada a entrevista, pois como afirma Gil (2008), as entrevistas, possibilitam ter um contato com a realidade vivida pelos atores sociais, o que pode levar a uma visão mais clara do nosso objeto de pesquisa.

> A entrevista é uma das técnicas de coleta de dados mais utilizadas no âmbito das ciências sociais. Psicólogos, sociólogos, pedagogos, assistentes sociais e praticamente todos os outros profissionais que tratam de problemas humanos valem-se dessa técnica, não apenas para a coleta de dados, mas também com objetivos voltados para diagnóstico e orientação. (GIL, 2008, p.128)

A entrevista é utilizada dentro desta pesquisa como uma instrumento que ajudará a orientar o caminho da investigação. A entrevista tem também a seu favor a flexibilidade como continua Gil, (2008), "por sua flexibilidade é adotada como técnica fundamental de investigação nos mais diversos campos e pode-se afirmar que parte importante do desenvolvimento das ciências sociais nas últimas décadas foi obtida graças a sua aplicação." A presente pesquisa se utilizou da entrevista informal.

> Este tipo de entrevista é o menos estruturado possível e só distingue da simples conversação porque tem como objetivo básico a coleta de dados. O que se pretende com entrevistas deste tipo é a obtenção de uma visão geral do problema pesquisado, bem como a identificação de alguns aspectos da personalidade do entrevistado. (GIL, 2008, p.128)

Ao utilizar a entrevista informal o objetivo desta pesquisa foi ter uma visão geral sobre o problema estudado. Como afirma Gil (2008) a entrevista informal é indicada nos estudos exploratórios, com o objetivo de abordar realidades pouco conhecidas pelo pesquisador, ou então oferecer visão aproximada do problema pesquisado.

Utilizamos como ferramenta para as entrevistas questionários simples tendo como sua base perguntas fechadas. Segundo Gil (2008), na maioria dos questionários são utilizadas questões fechadas. Mas o que os torna eficaz tem mais a ver, com as alternativas que são apresentadas em cada questão. Assim, é necessário que sejam observadas uma série de requisitos neste processo. Um dos pontos que não deve ser negligenciado é o fato de ser necessário ter algum conhecimento das pessoas que farão parte da pesquisa, porque este processo ajudará na elaboração das perguntas. De acordo com Gil (2008), é recomendável que a versão definitiva do questionário seja elaborada somente após um estudo exploratório

envolvendo pessoas que poderiam integrar a amostra da pesquisa, para que as perguntas sejam pertinentes.

Na elaboração do questionário a presente pesquisa fez uso da escala Likert - esta escala oferece uma variedade de opções de respostas que vão de uma extremidade a outra, como "Extremamente provável" a "Nada provável". Elas normalmente incluem um ponto médio. Contudo, usamos a escala *tipo Likert* por se tratar de crianças. Logo, reduzimos o número de opções de cinco para quatro e por isso dizemos que a escala usada é *tipo Likert:*

> O trabalho de Likert (1932) deixava claro que sua escala se centrava na utilização de cinco pontos, e não mencionava o uso de categorias de respostas alternativas na escala a ser utilizada. Embora o uso de escalas com outro número de itens, diferente de cinco, represente uma escala de classificação, quando esta não contiver cinco opções de resposta, não se configura uma escala Likert, mas sim do "tipo Likert". (DALMORO&VIEIRA, 2013 p.163)

Formulação do problema - Como afirma Gil (2008), um problema é testável cientificamente quando envolve variáveis que podem ser observadas ou manipuladas. Na presente pesquisa trazemos o problema em forma de pergunta. Segundo Gil (2008), a forma interrogativa apresenta a vantagem de ser simples e direta. As perguntas são um convite para uma resposta e ajudam a centrar a atenção do pesquisador nos dados necessários para proporcionar tal resposta. Mas para chegar a este questionamento é preciso seguir alguns passos como sugeridos.

> Por se vincular estreitamente ao processo criativo, a formulação de problemas não se faz mediante a observação de procedimentos rígidos e sistemáticos. No entanto, existem algumas condições que facilitam esta tarefa, tais como: imersão sistemática, estudo da literatura existente e discussão com pessoas que acumulam muita experiência prática no campo de estudo. (GIL, 2008, p.26)

É preciso que haja uma investigação preliminar para que sejam analisados todos os pontos do problema e que se comprove que este problema seja realmente testável cientificamente. Diante de tudo o que vimos nossa pesquisa se baseia no grande número de crianças que não se alfabetizam ao final do período adequado, nos trazendo o seguinte questionamento: é possível melhorar o processo de construção da leitura e da escrita estimulando a motivação por meio da utilização de um projeto pedagógico em que os animais sejam o tema das atividades e que estas sejam mediadas pelas TICs?

Construção de hipóteses - Este momento é muito importante dentro de um projeto. Como afirma Gil (2008), a hipótese é uma suposta resposta ao problema a ser investigado. É

uma proposição que se forma e que será aceita ou rejeitada somente depois de devidamente testada. Partimos da hipótese de que a construção de um projeto pedagógico tendo os animais como fonte de motivação à aprendizagem sendo mediada pelas TICs, pode contribuir para melhorar o processo de ensino-aprendizagem em turmas de primeiro ano do ensino fundamental I.

Realização do seminário - Aqui todos os responsáveis pela pesquisa se reúnem em momentos específicos para discutirem os rumos do projeto, no caso a pesquisadora, a orientadora Bianca Martins e o Coorientador Marcos Antônio. Como afirma Massa (2007), nossa intenção é de provocar a reflexão sobre a prática pedagógica que poderá iniciar com os estudos sobre as crenças e concepções de práticas de ensino e de mundo.

Delineamento da Pesquisa- Este é um momento muito importante dentro da pesquisa porque está diretamente ligado ao planejamento da pesquisa, momento este em que são traçados caminhos e tomadas de decisões.

> O delineamento refere-se ao planejamento da pesquisa em sua dimensão mais ampla, envolvendo tanto a sua diagramação quanto a previsão de análise e interpretação dos dados. Entre outros aspectos, o delineamento considera o ambiente em que são coletados os dados, bem como as formas de controle de variáveis envolvidas. (GIL, 2008, p.68)

Visto que nosso problema aponta para alfabetização, logo, nosso olhar se volta para os anos iniciais do Ensino Fundamental I, chegando então ao momento de olhar para dentro deste público e selecionar a amostra que servirá de base para nossa pesquisa.

Seleção da amostra - É a delimitação do campo de observação empírica, para Gil (2008), este momento é quando o pesquisador seleciona uma pequena parte de uma população, espera que ela seja representativa dessa população que pretende estudar. Nossa pesquisa pretendeu focar no 1º ano do ensino fundamental I, por ser uma pesquisa voltada para a construção da leitura e escrita no início do processo de alfabetização. Para esse fim, nossa pesquisa buscou 24 alunos da turma de 1º ano do ensino fundamental da Escola Municipal da Olegário Mariano no Rio de Janeiro. Nosso estudo de campo se dará com este grupo específico. Como nos fala Gil (2008), no estudo de campo estuda-se um único grupo ou comunidade em termos de sua estrutura social, ou seja, ressaltando a interação de seus componentes. Assim, o estudo de campo tende a utilizar muito mais técnicas de observação do que de interrogação.

Plano de ação- Nosso Plano de ação tem como base a aprendizagem ativa. Para Tori (2015), a aprendizagem ativa engloba todos os métodos, técnicas e abordagens que colocam os alunos como protagonistas. À vista disso, todas as ações foram desenvolvidas para que os alunos saiam da passividade e se tornem atuantes dentro do projeto. Mais adiante detalharemos este plano de ação.

Produção de dados- Para a produção de dados utilizamos o Projeto Animalândia, projeto este que foi realizado pela pesquisadora dentro da turma em questão com duração de oito semanas. Neste período foram feitas muitas observações que servirão como base para análise de dados.

> É, todavia, na fase de coleta de dados que o seu papel se torna mais evidente. A observação é sempre utilizada nessa etapa, conjugada a outras técnicas ou utilizada, exclusivamente, para a obtenção de dados em muitas pesquisas, e por estar presente também em outros momentos da pesquisa, a observação chega mesmo a ser considerada como método de investigação. (GIL, 2008, p.119)

Este período de observação se dará durante a aplicação das atividades propostas e através das rodas de conversa dentre outras situações de aprendizagem que possam surgir durante este período. Segundo Gil (2008), a observação evidencia-se como a principal vantagem em relação a outras técnicas porque os fatos são percebidos diretamente sem qualquer intermediação, o que torna a pesquisa mais próxima da realidade.

Nossa pesquisa se dará através da observação participante que pode se apresentar de duas formas natural ou artificial.

> Observação participante pode assumir duas formas distintas: natural, quando o observador pertence à mesma comunidade ou grupo que investiga; e artificial, quando o observador se integra ao grupo com o objetivo de realizar uma investigação. (GIL, 2008, p.122)

A presente pesquisa se dará com a observação participante natural, já que a pesquisadora pertence ao grupo que está sendo pesquisado, por ser professora regente da turma.

Estas observações serão registradas diariamente pela pesquisadora de forma que se tornem fontes de dados. Como afirma Gil (2008), o registro da observação é feito quando esta ocorre e pode assumir diferentes formas. A mais frequente consiste na tomada de notas por escrito ou na gravação de sons e imagens.

> Após as observações, relatos, registros, coleta de opiniões dos parceiros do projeto, surgirão os depoimentos sobre os acertos, erros, dúvidas, então já estarão planejando novas ações, agora mais amadurecidas, pela construção de novos conhecimentos,

> possivelmente propondo novos desafios, podendo encará-los com mais ousadia em benefício das mudanças necessárias para o desenvolvimento do alunado. Vale lembrar que a constituição da história parte da intensificação de todos os tipos de registros dos momentos vivenciados, fotos, maquetes, álbuns, portfólios, cartazes, tudo organizado para a ressignificação dos esforços e aprendizagens coletivas. (MASSA, 2007 p.139)

Estes registros são um material muito precioso e devem ser coletados com muita atenção e jamais serem negligenciados, pois servirão como fonte de análise de dados para verificar os resultados da investigação.

A fase final da produção de dados se deu com a criação e implementação de um Produto Final, que foi um jogo criado pelos próprios alunos com o auxílio da professora, os mesmos alunos fizeram a divulgação do jogo para os colegas das demais turmas de alfabetização.

Análise e interpretação dos dados - Esta análise ocorreu por meio da comparação dos dados coletados na fase exploratória e comparados aos dados coletados durante a realização do projeto Animalândia.

> Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo de mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) dessas mensagens. (BARDIN, 1977, p. 42).

Divulgação externa- Esta fase se dará através da análise final que levará a conclusão e elaboração do texto final da pesquisa.

5.1- DESENHO DA PESQUISA.

Plano de Ação

Quadro 3- Plano de ação



Fonte: Próprio autor

5.2- FASE EXPLORATÓRIA

Nosso roteiro da produção de dados iniciou-se com a fase exploratória que segundo Gil (2008), objetiva determinar o campo de investigação, as expectativas dos interessados, bem como o tipo de auxílio que estes poderão oferecer ao longo do processo de pesquisa. Este momento pode ser caracterizado como fase exploratória, porque é consoante com a afirmação do autor . Pesquisa exploratória tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis. Como continua Gil (2008), muitas vezes as pesquisas exploratórias constituem a primeira etapa de uma investigação mais ampla.

> As pesquisas deste tipo se caracterizam pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Basicamente procede-se à solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para em seguida, mediante análise quantitativa, obter as conclusões dos dados coletados." (GIL, 2008 p.74)

Como acontece dentro da nossa pesquisa, pois foi realizada uma entrevista online com professores, para ter ciência de qual seria o olhar do professor dentro deste contexto, e um segundo momento uma entrevista com os alunos que foram alvo da pesquisa, nosso objetivo foi o de conhecer o universo destes alunos pelo olhar dos professores e pelo olhar dos próprios alunos.

5.2.1- ENTREVISTA COM PROFESSORES.

Foi realizada uma entrevista com 42 professores das redes pública e privada. Os professores responderam um questionário online.

Nosso objetivo ao realizar esta pesquisa foi tomar ciência de como o professor do ensino fundamental I enxerga como sendo possíveis responsáveis pelos problemas enfrentados na aquisição da leitura e da escrita pelos alunos e como eles encaram o uso das TICs em sala de aula.

Para obter este resultado foi disponibilizado um questionário online utilizando a plataforma Google Forms, contendo 8 perguntas sendo 4 abertas e 4 fechadas. Estes professores puderam responder sobre o que acreditam ser seus maiores desafios dentro do processo de alfabetização e nas questões abertas puderam relatar como utilizam ou não as TICs em suas aulas.

Os resultados desta pesquisa foram analisados e passaram a fazer parte dos dados coletados para análise na fase exploratória.

5.2.2- ENTREVISTA COM OS ALUNOS.

Foram entrevistados 24 alunos do primeiro ano do ensino fundamental I, alunos pertencentes a turma que fez parte da pesquisa. Nosso objetivo foi saber o que os alunos acham dos momentos em que os animais são utilizados em sala de aula e como eles acessam a internet e qual seu maior interesse ao utilizá-la, para que saibamos qual a relevância do caminho que nossa pesquisa pretendia seguir.

Estes alunos responderam um questionário online contendo 12 perguntas, sendo 10 fechadas e 2 abertas as entrevistas foram individuais, pois foi chamado um aluno de cada vez para que respondesse o questionário no computador. A entrevista aconteceu na sala de leitura com auxílio da professora e teve a duração de dois dias.

Após a entrevista os resultados foram analisados e serviram como orientação para o encaminhamento dos próximos passos da pesquisa.

5.2.3- AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA.

A avaliação diagnóstica teve como objetivo estabelecer parâmetros para o projeto-intervenção “Animalândia” e se deu através da realização de atividades para que se obtivesse um perfil do nível de conhecimento das crianças antes da vivência do projeto além de nortear as atividades a serem propostas dentro do mesmo e servirem também para consultas posteriores.

> A diagnose não é uma ação pedagógica definitiva e cristalizada em relação aos perfis apresentados pelos alunos no início do ano letivo. Ela é um momento importante, um ponto de partida para pensar quais ações/possibilidades que serão necessárias para avanço no processo de alfabetização específico a cada aluno, assim como ao coletivo da turma. (DIAGNOSE ANO 1/SME 2017 p.3)

Foi realizada uma avaliação diagnóstica onde foram avaliadas 16 habilidades de leitura/escrita de acordo com os descritores bimestrais da Secretaria Municipal de Educação que são baseados nas Orientações Curriculares SME/RJ de 2016. Segue a tabela com as habilidades avaliadas na diagnose.

Quadro 4- Habilidades avaliadas

HABILIDADES A SEREM AVALIADAS	
H1	Escrever o primeiro nome sem apoio.
H2	Diferenciar letras de outros sinais gráficos.
H3	Identificar as letras do alfabeto.
H4	Identificar as relações grafemas/fonemas.
H5	Ler palavras.
H6	Identificar a finalidade de um texto.
H7	Localizar informações explícitas em um texto.
H8	Identificar sílabas de palavras ouvidas e/ou lidas.
H9	Reconhecer a palavra como unidade gráfica.
H10	Identificar a existência de espaço separando uma palavra de outra.
H11	Identificar a direção da escrita na Língua Portuguesa.
H12	Reconhecer que tudo que se fala pode ser escrito.
H13	Fazer registro usando as letras do alfabeto.
H14	Escrever palavras
H15	Escrever frases.
H16	Escrever textos curtos.

Fonte: Orientações curriculares SME/RJ

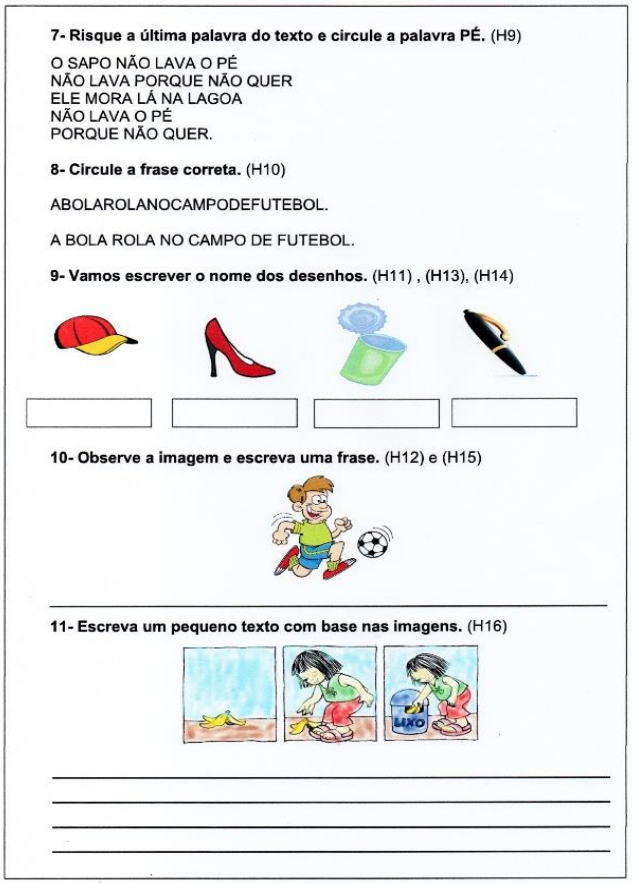
A avaliação diagnóstica foi realizada com os 24 alunos participantes da pesquisa.

Figura 4- Página 1 da AVD



Fonte: próprio autor

Figura 5- Página 2 da AVD



Fonte: próprio autor

6- DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

6.1- VIVÊNCIA DO PROJETO ANIMALÂNDIA

A proposta da presente pesquisa elaborou como fonte da produção de dados o Projeto *Animalândia* .

Quadro 5- Projeto Animalândia



Fonte: próprio autor /imagem dreanmstime

Projeto este que tem os animais como tema principal sendo fio condutor para todas as atividades propostas. O projeto busca valorizar o conhecimento prévio dos alunos e a interação constante entre eles, para tanto a roda de conversa é muito valorizada dentro das estratégias de trabalho. Os alunos são colocados em contato com diferentes gêneros textuais de forma contextualizada, trazendo um destaque para a leitura de histórias que são trabalhadas quase que diariamente, também são valorizadas atividades lúdicas e artísticas. A interdisciplinaridade é

trabalhada tanto na apresentação dos animais quanto na participação ativa dos professores de outras disciplinas que atendem a turma. O projeto visa utilizar as TICs como mais uma ferramenta e/ou estratégia para proporcionar esta aproximação entre as crianças e os animais, buscando aproveitar a interação e o grande interesse das crianças pelas TICs, por este motivo vários recursos digitais foram utilizados dentro do projeto buscando esta aproximação. Os alunos realizaram atividades escritas em vários momentos para que fossem registradas as descobertas e estas atividades serviram como material para Avaliação final (AVF). Foi utilizado um caderno de registro, onde foram feitas anotações diárias com observações feitas pela pesquisadora, registros estes que também servirão para análise de resultados. As atividades realizadas dentro do projeto tiveram a duração média de 2 horas diárias, salvo dias em que não houve aula por motivos alheios a nossa vontade, sendo assim, as atividades deste dias foram absorvidas em outros dias, alcançando a carga horária proposta para o cumprimento das metas do projeto, vale ressaltar que 90% das atividades propostas foram realizadas dentro da própria sala de aula.

O Projeto Animalândia foi dividido em 3 etapas descritas abaixo:

Quadro 6- Etapas do projeto Animalândia

ETAPAS DO PROJETO ANIMALÂNDIA		
1ª Etapa (4 semanas)	**2ª Etapa** (2 semanas)	**3ª Etapa** (2 semanas)
Animais Vertebrados • As Aves • Os Mamíferos • Os Répteis e anfíbios • Os Peixes	***Animais Invertebrados*** • Insetos de jardim • Insetos nocivos	***Produto Final*** • Criação do jogo • Divulgação na escola.

Fonte: próprio autor

6.1.1- 1ª ETAPA- TRABALHANDO COM OS ANIMAIS VERTEBRADOS

⇨ 1ª semana- As aves.

Apresentação: O tema foi apresentado na Roda de conversa que teve início com a leitura da história “Mil pássaros pelos céus” da autora Ruth Rocha. Neste momento foi explorado o conhecimento prévio dos alunos, bem como uma conversa informal sobre as principais características das aves.

Resultados esperados- Que as crianças identifiquem as características principais das aves. Diferenciem os gêneros textuais poesia e lista, entendam o que é ordem alfabética e sua utilidade, sejam estimulados a escrever frases.

Estratégias utilizadas- Leitura pela pesquisadora de histórias diárias onde os animais são os personagens principais. Roda de conversa, criação de história coletiva (fantoche), lista de aves em ordem alfabética, texto fatiado(poema), origami de pássaros.

Recursos tecnológicos utilizados- Vídeo em Data show da história "Voa João" e utilizando o celular ler o livro "Voa João" em Realidade Aumentada.

Atividades impressas- Algumas atividades impressas foram utilizadas para que as crianças tivessem a oportunidade de registrar suas descobertas.

Algumas das atividades utilizadas para além de desenvolver a leitura e a escrita servem como instrumento de avaliação.

⇨ 2ª semana- Os Mamíferos.

Apresentação- A roda de conversa fez parte mais uma vez da dinâmica do projeto após a leitura da história "A vaca que botou um ovo" de Andy Cutbill que teve como objetivo levantar a questão sobre as semelhanças e diferenças entre aves e mamíferos.

Resultados esperados- Que os alunos identifiquem as características principais dos mamíferos, que se identifiquem como mamíferos, percebam semelhanças e diferenças entre os vários grupos de mamíferos, consigam agrupar e reagrupar, reconhecer o gênero textual receita, escrever palavras ditadas e formação de frases.

Estratégias utilizadas- Leitura pela pesquisadora de histórias diárias onde os animais são os personagens principais (uma das histórias foi com fantoche de varas). Roda de conversa sobre os mamíferos, caixa de ditado com palavras, confecção de um jogo da memória dos mamíferos.

O ditado realizado com a caixa de ditado é feito pelas próprias crianças o que é muito importante para além da escrita estimular a interação e a oralidade.

Recursos tecnológicos utilizados- Jogos da memória digitais acessados através da plataforma digital *Escola de Games e Smart Kids.* Foi utilizado um computador e Datashow para que o jogo fosse usado de forma coletiva pela turma.

Atividades impressas- Várias atividades impressas foram utilizadas para que as crianças tivessem a oportunidade de registrar suas descobertas, inclusive o registro das palavras da caixa de ditado.

⇨ 3ª semana- Os Répteis e anfíbios.

Apresentação 1- Na roda de conversa ouvimos a história "Que bicho será que botou o ovo?" de Ângelo Machado com base na história iniciamos a conversa sobre os répteis, este momento serviu para tomar ciência do conhecimento prévio dos alunos.

Apresentação 2- Em um segundo momento desta semana tivemos a história "Matar sapo dá azar" de Ardy Guedes para que fosse iniciada a conversa sobre os anfíbios e suas principais características

Resultados esperados- Que as crianças identifiquem as características principais dos répteis e anfíbios, tenham a noção do que é metamorfose, e do que significa animais em extinção, reconheça a ordem alfabética além da 1ª letra, reconhecer texto informativo, formar frases e pequenos textos.

Estratégias utilizadas- Roda de conversa, histórias, livro quebra-cabeça da Fábula "A Lebre e a tartaruga" , pintura coletiva do livro-rolo dos dinossauros, música "Sapo Cururu", organizar as fichas com a ordem cronológica da metamorfose do sapo, trazer uma tartaruga para a sala, montar tartaruga de garrafa pet.

Atividades Interdisciplinares- Corrida na quadra baseada na Fábula "A Lebre e tartaruga" contando com a colaboração da professora de Educação Física.

Recursos tecnológicos utilizados- Vídeo infantil sobre a metamorfose do sapo, óculos de Realidade Virtual com vídeo dos dinossauros.

Atividades impressas- Várias atividades impressas foram utilizadas para que as crianças tivessem a oportunidade de registrar suas descobertas como cruzadinha, caça- palavras, entre outras.

⇨ 4ª semana- Os peixes.

Planejamento- Aproveitando o momento da roda de conversa foi apresentado aos alunos o peixe no aquário trazido para a sala de aula, antes de ouvirem a história houve uma conversa sobre o peixinho da turma e os conhecimentos das crianças sobre os peixes foi registrado.

Resultados esperados- Que as crianças aprendam a diferença entre animais aquáticos e terrestres, respiração dos peixes e dos outros vertebrados, a importância do cuidado com os rios e mares, nomes próprios e comuns, vogais e consoantes, ler e escrever palavras, frases e pequenos textos.

Estratégias utilizadas- Leitura de histórias, Roda de conversa, roda de leitura com exposição de livros sobre animais aquáticos, trazer um peixe no aquário, cuidar e dar nome ao peixe, pescaria de letras, brincar com bolinhas de sabão no pátio, criação de um aquário de pratos.

Aproveitando a votação para a escolha do nome do peixe trabalhamos nomes próprios, tabelas e gráficos. Que inclusive foi sugestão dos próprios alunos.

Atividades Interdisciplinares- Montagem da maquete do rio que fica próximo a escola contando com a colaboração da professora de Artes, aprenderam o nome de alguns animais aquáticos em inglês contando com a colaboração da professora de Inglês.

Recursos tecnológicos utilizados- CD-R(que foi passado para um pendrive) de jogos digitais nos computadores "Os Seres do Mar" os jogos são variados e vão desde jogo dos 7 erros, quebra-cabeça, jogo da memória até imagens para colorir, foram utilizados 6 computadores disponibilizados pela escola a turma foi dividida e jogou em grupo.

Atividades impressas- Várias atividades impressas foram utilizadas para que as crianças tivessem a oportunidade de registrar suas descobertas, pescaria de sílabas etc.

6.1.2- 2ª ETAPA- TRABALHANDO COM OS ANIMAIS INVERTEBRADOS

Apresentação dos animais invertebrados- A apresentação dos animais invertebrados se deu na sala de leitura com a exploração de um esqueleto humano, onde os puderam tocar nos ossos e conhecer a coluna vertebral.

⇨ 5ª semana- Insetos de jardim.

Apresentação- A roda de conversa dos insetos que encontramos no jardim se deu depois da apresentação do filme "Vida de inseto" da Disney, que serviu como ponto de partida para nossa conversa.

Resultados esperados- Que identifiquem a diferença entre animais vertebrados e invertebrados, a importância dos insetos de jardim, reconhecer o texto em forma de diálogo e História em quadrinhos, formação de frases e pequenos textos.

Estratégias utilizadas- Leitura de histórias e Histórias em quadrinhos, roda de conversa, mistura de cores, exposição de insetos de borracha, , borboletas coloridas de origami, lista de insetos com alfabeto móvel.

Recursos tecnológicos utilizados- Vídeo da Turma da Mônica "Inseturminha" e exibição do filme "Vida de inseto", criação conjunta de um vídeo em Stop Motion sobre os insetos.

Atividades impressas- Várias atividades impressas foram utilizadas para que as crianças tivessem a oportunidade de registrar suas descobertas.

⇨ 6ª semana- Insetos nocivos.

Apresentação- Roda de conversa sobre os animais que transmitem doenças, conversa sobre os alunos que tiveram Dengue, sobre o mosquito transmissor e os cuidados com o ambiente, conversa sobre o piolho e outros insetos nocivos.

Resultados esperados- Percebam a importância da higiene corporal e do ambiente, reconheçam o que é um animal nocivo, explorem o gênero cartaz, produzam frases e pequenos textos.

Estratégias utilizadas- Leitura de histórias, música "Xô dengue", jogo da trilha da dengue, montar mosquito de círculos, organizar sílabas de palavras no quadro de pregas, montar quebra-cabeça do piolho.

Recursos tecnológicos utilizados- Vídeo sobre o Aedes aegypt, montar quebra-cabeça do piolho, Vídeo em holografia do mosquito que transmite a Dengue. Produzido pelo NUCAP.

Atividades impressas- Várias atividades impressas foram utilizadas para que as crianças tivessem a oportunidade de registrar suas descobertas.

6.1.3- 3ª ETAPA- PRODUTO FINAL

⇨ 7ª semana- Criação do jogo digital

O jogo criado teve como base a formação oferecida pela plataforma “Academia de Neurônios” que ajuda professores a criarem jogos digitais com seus alunos.

Preparando a criação do jogo- Iniciamos a semana com uma revisão geral de tudo que foi trabalhado dentro do projeto Animalândia. Destacando a diferença entre os ambientes vividos pelos animais estudados. Destaque também para as características de cada grupo de animais estudado.

Primeiro passo na criação do jogo- Os alunos receberam uma folha de papel e puderam desenhar livremente um cenário de sua escolha sendo ele terrestre (jardim/floresta) ou aquático. Depois de desenharem e colorirem estes cenários os alunos puderam desenhar animais, a escolha foi livre dentro dos animais estudados.

Segundo passo na criação do jogo- As imagens foram selecionadas pela turma, escaneadas e colocadas dentro do jogo seguindo os critérios orientados pela plataforma.

Terceiro passo na criação do jogo- Escolha do nome e das regras do jogo. O jogo recebeu o mesmo nome do projeto. Jogo Animalândia. Os alunos junto com a pesquisadora organizaram e escreveram as regras do jogo.

Regras do jogo- O jogador abre a tela e aparecerá um cenário com vários animais inseridos nele o jogador deve no menor tempo possível identificar os animais que não pertencem aquele cenário e arrastá-lo até um X localizado a direita da tela, para que este animal desapareça do cenário. Vence quem conseguir retirar todos os animais que não pertencem aquele habitat em menos tempo. O número de jogadores é livre.

Hora de jogar- A turma se reuniu na Sala de Leitura da escola, onde foram disponibilizados vários computadores e todos puderam jogar um jogo digital desenvolvido por eles.

⇨ 8ª semana- Divulgação na escola.

Organização da divulgação do jogo- Após definir com a direção da escola dia, local e horário da divulgação do jogo, os alunos confeccionaram convites para serem entregues às turmas participantes. Ficou decidido que o jogo seria divulgado entre as outras turmas de 1º ano da escola, foi estabelecido um horário e a turma criadora do jogo foi dividida em 4 grupos, cada grupo orientaria uma turma convidada na execução do jogo.

6.2- DIVULGAÇÃO EXTERNA

A divulgação externa compreende a última fase desta pesquisa, dando origem a seu texto final. Seguindo o método da análise de conteúdos para o tratamento dos dados coletados, como nos fala Silva (2012) o método da análise de conteúdo aparece como uma ferramenta para a compreensão da construção de significado que os atores sociais exteriorizam no discurso. Para realizar esta análise seguiremos a análise de conteúdos para pesquisa qualitativa nas três fases fundamentais. Para Bardin (2011) as três fases fundamentais são pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados.

A pré-análise nada mais é do que a organização de todos os materiais utilizados na produção de dados e materiais que poderão ajudar na compreensão do conteúdo coletado. A exploração do material é o momento em que este material é aprofundado recebendo como orientação o referencial teórico e as hipóteses levantadas que darão origem a quadros de referência sintetizando ideias coincidentes e divergentes. O tratamento dos resultados é o momento em que realmente se dá a análise dos resultados e a reflexão sobre eles.

Quadro 7- Organização dos dados coletados para análise

ORGANIZAÇÃO DOS DADOS COLETADOS PARA ANÁLISE	
Pré-análise dos conteúdos.	Os dados coletados foram agrupados: - Atividades envolvendo leitura e escrita de palavras e frases. -Atividades envolvendo temas transversais. - Anotações feitas durante a execução de atividades sobre oralidade e motivação. -Material utilizado na avaliação diagnóstica.
Exploração do material	- Comparação do material coletado com o referencial teórico utilizado. - Criação de quadros de ideias (coincidentes e divergentes)
	- Análise dos resultados obtidos levando a reflexão através da comparação dos

Tratamento dos resultados	resultados obtidos ao final do projeto com os obtidos na avaliação diagnóstica e verificação do alcance ou não das metas estabelecidas.

Fonte: próprio autor

A análise dos dados coletados se dará no capítulo seguinte, em que seguiremos os passos relatados no presente capítulo.

7-RESULTADOS E DISCUSSÃO

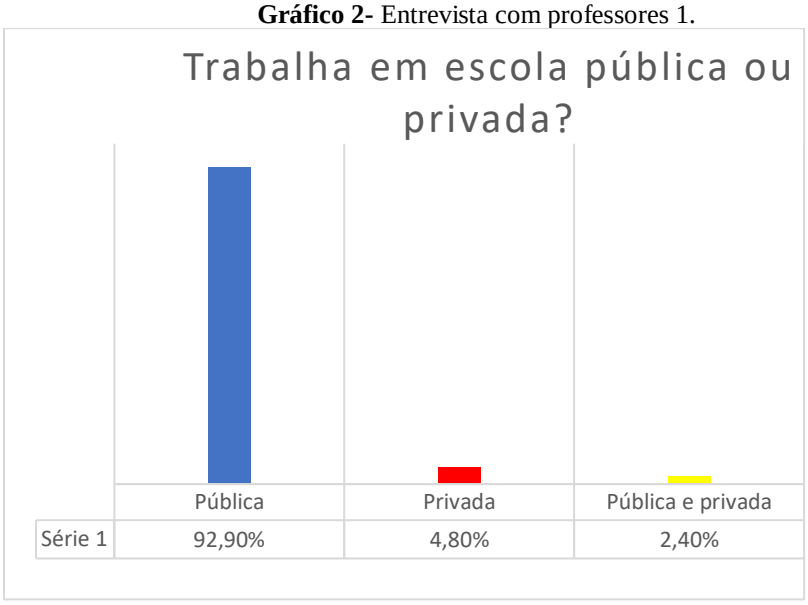
A presente pesquisa seguiu algumas etapas metodológicas como apresentadas anteriormente que se iniciou com uma fase exploratória onde foi realizada uma avaliação diagnóstica (AVD) com os 24 alunos participantes da pesquisa, sendo aplicado logo depois aos mesmos 24 alunos o projeto *Animalândia*, como fonte da produção de dados dando origem ao texto final da presente pesquisa. Os resultados produzidos durante todo este caminho metodológico foram discutidos e apresentados a seguir.

7.1- ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS PRELIMINARES

Tendo como ponto de partida a AVD realizada na fase exploratória, podemos agora analisar os resultados obtidos após a vivência do projeto comparando-o com os resultados da AVF, utilizando também como referencial os relatos de outros professores da turma, a frequência às aulas e o registro das falas dos alunos durante as semanas em que foi trabalhado o projeto. Tendo em mãos todos estes dados foram elaboradas as análises e discussões sobre os resultados obtidos.

7.1.1- RESULTADO DA ENTREVISTA COM OS PROFESSORES

Gráfico 2- Entrevista com professores 1.

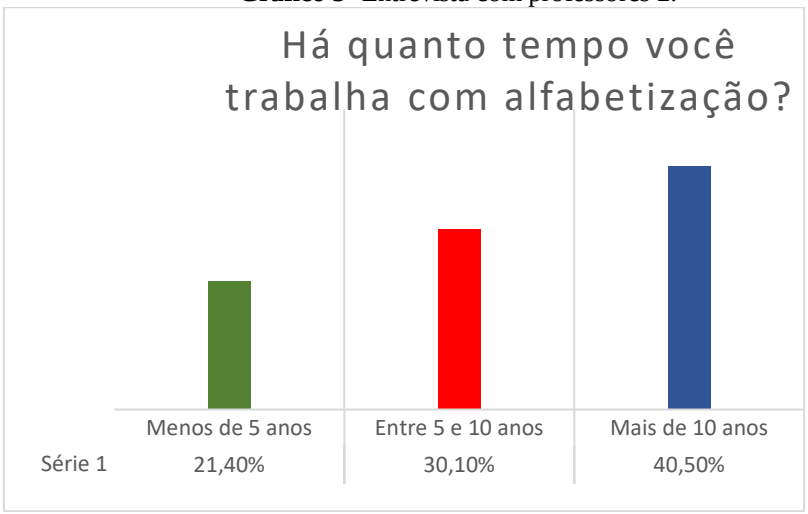


Fonte: próprio autor

Tendo sido entrevistados professores das redes pública e privada através do gráfico acima, fica evidente a presença de 92,9% de professores atuantes na rede pública, sendo que 2,4% atuam nas duas redes, sendo apenas 4,8% pertencentes a rede privada. Este se torna um

dado importante, visto que o projeto será aplicado na Rede pública. Sendo que destes 42 professores apenas 6 não estão atuando em turmas de alfabetização no momento.

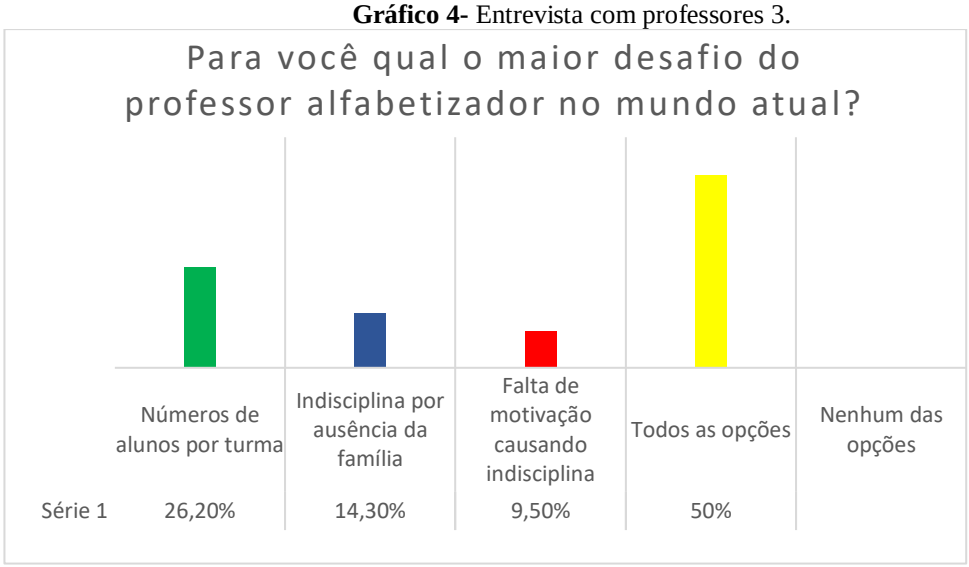
Gráfico 3- Entrevista com professores 2.



Fonte: próprio autor

Dentro do universo de professores entrevistados apenas 21,4% possui menos de 5 anos atuando em turmas de alfabetização, sendo que 38,1% possuem entre 5 e 10 anos de atuação em turmas de alfabetização e 40,5% possuem mais de 10 anos atuando nestas turmas. Então este grupo é formado em sua maioria por professores que possuem muitos anos de experiência em turmas de alfabetização.

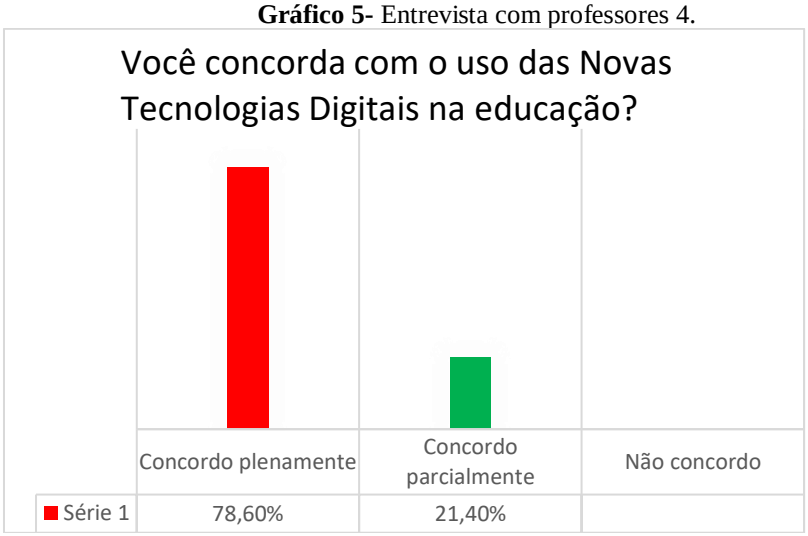
Gráfico 4- Entrevista com professores 3.



Fonte: próprio autor

Ao serem questionados sobre o maior ou maiores desafios do professor alfabetizador, 50% acreditam que todas as opções fazem parte deste desafio, sendo que 26,6% acreditam que o grande desafio está no número de alunos por sala, 14,3% acreditam ser a indisciplina um dos maiores desafios e 9,5% acreditam ser a falta de motivação acarretando indisciplina um dos maiores desafios.

Gráfico 5- Entrevista com professores 4.



Fonte: próprio autor

Como vimos 78,6% dos professores concordam plenamente com o uso da tecnologia como forma de contribuição para o processor de alfabetização e 21,4% acreditam parcialmente. Logo, todos concordam que o uso da tecnologia pode contribuir para o processo de alfabetização. Mas quando indagados se usam ou não alguma tecnologia em suas aulas, 5 professores afirmaram não utilizar e os que usam em sua maioria utilizam o Datashow para passar vídeos.

Quadro 8- Resumo da entrevista com os professores

RESUMO DA ENTREVISTA COM OS PROFESSORES	
-Número de professores entrevistados	• 42 professores
-Perfil dos professores entrevistados	• Grande maioria da rede pública • Com mais de 5 anos de regência
-Maior desafio do professor alfabetizador	• Metade dos professores acreditam que todas as opções perguntadas se constituem um desafio.

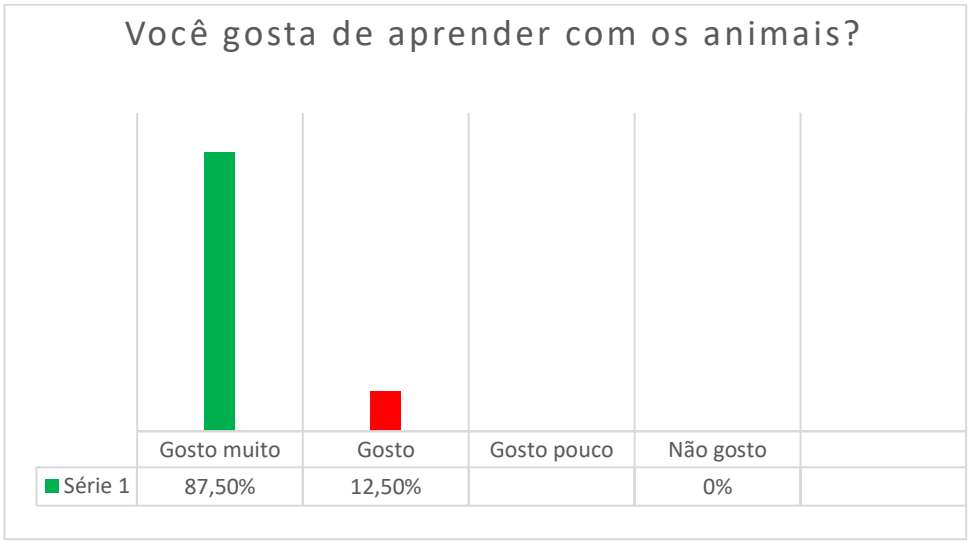
-Uso das Novas tecnologias na sala de aula	• A grande maioria concorda com o uso das Novas Tecnologias na sala de aula. • Apenas 5 professores não utilizam • E a totalidade dos que utilizam, usam como recurso a projeção de vídeos e PPT no Datashow.

Fonte: próprio autor

Foi observado que os professores acreditam que não apenas uma situação isolada seja seu grande desafio para obter resultados melhores na alfabetização, mas sim uma combinação de vários fatores e quanto ao uso da Tecnologia Digitais todos são favoráveis e acreditam na sua contribuição positiva dentro da sala de aula, mas poucos utilizam a tecnologia. É interessante notar que apresentar alguns recursos tecnológicos não se configura em maiores ações. Será que isto não sugere um certo acomodamento por parte dos professores?

7.1.2- RESULTADO DA ENTREVISTA COM OS ALUNOS

Gráfico 6- Entrevista com alunos 1

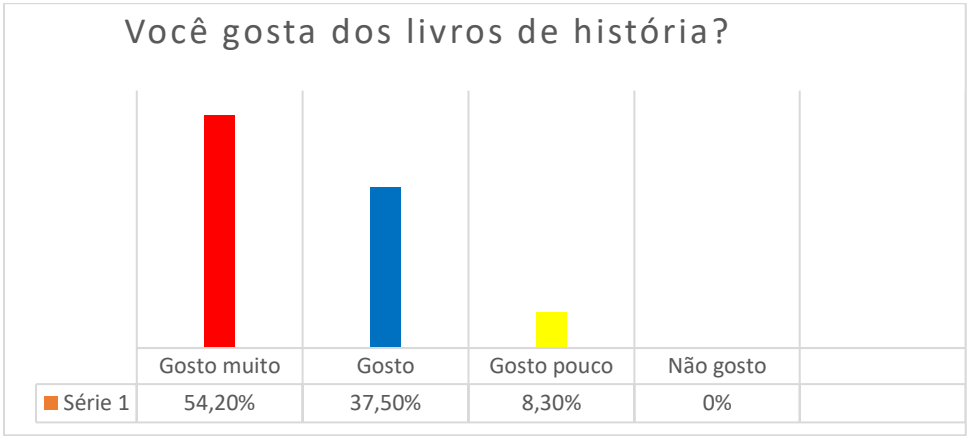


Fonte: próprio autor

Foi usado o termo “gosta” na pergunta devido ao fato de que em algumas situações os animais são usados dentro do processo de ensino-aprendizagem, e nosso objetivo é saber o que elas acham destes momentos. Foi observado que 100% das crianças afirmaram gostar de aprender com os animais.

Um ponto a ser destacado foi a questão das histórias preferidas pelas crianças, visto que as histórias fazem parte do imaginário infantil.

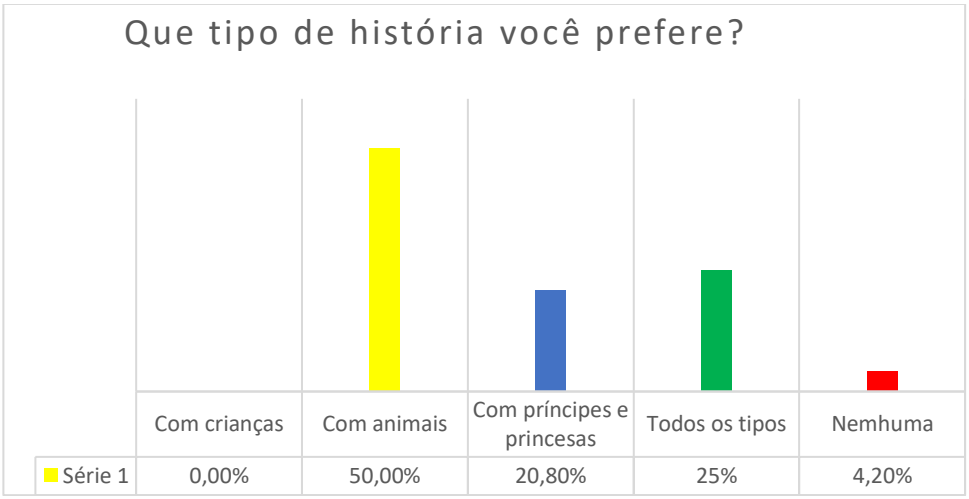
Gráfico 7- Entrevista com alunos 2



Fonte: próprio autor

Todas as crianças gostam de livros de história, o que é muito importante e que nos leva a pergunta seguinte.

Gráfico 8- Entrevista com alunos 3

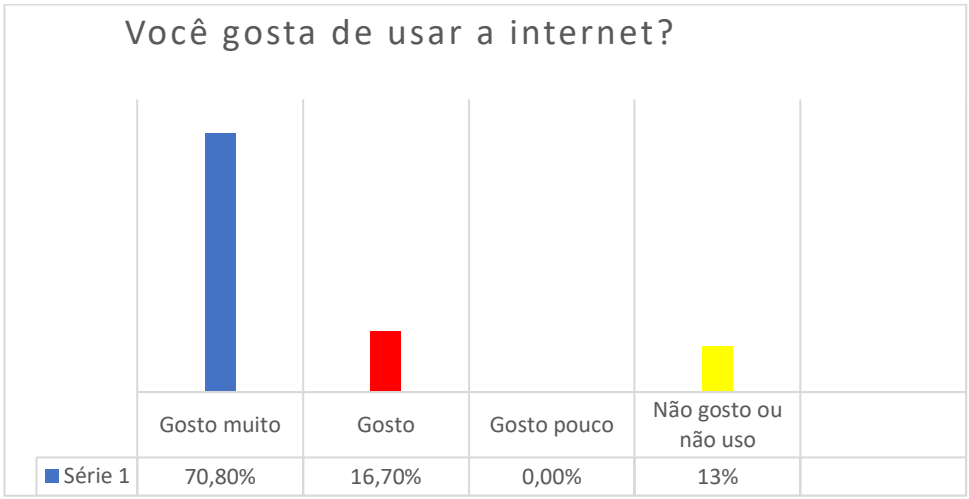


Fonte: próprio autor

Neste ponto mais uma vez os animais tiveram um destaque, visto que 50% das crianças preferem histórias de animais, 25% gostam de todos os tipos de história e 20,8 % preferem histórias de príncipes e princesas e apenas 2,2% afirmaram não gostar de histórias.

Este momento da pesquisa foi voltado para o uso da tecnologia, uma vez que nossa pesquisa tem como estratégia a utilização dos animais por meio das novas tecnologias, o que torna relevante o fato de conhecer qual a relação dos alunos com elas.

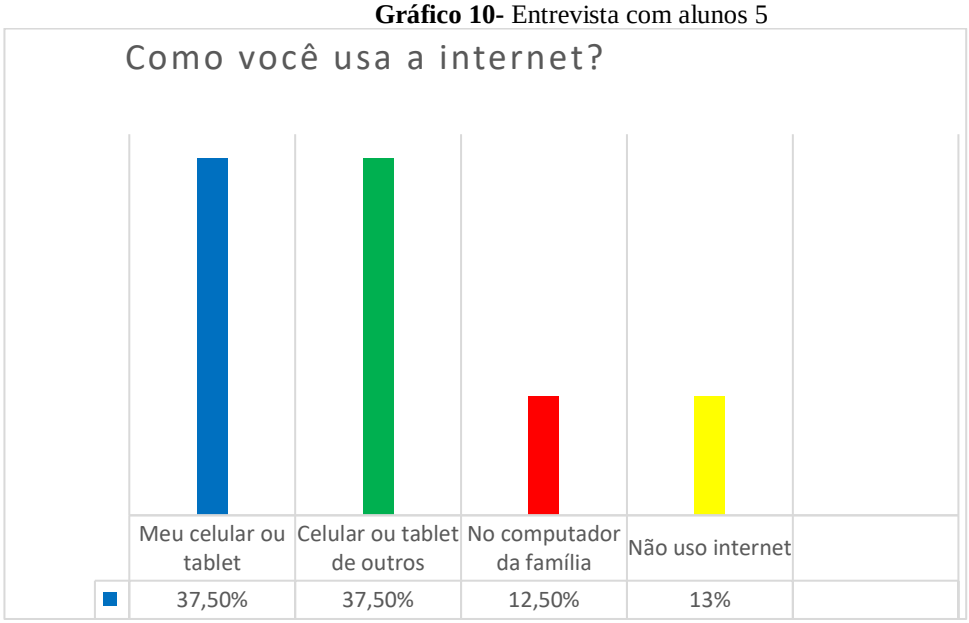
Gráfico 9- Entrevista com alunos 4



Fonte: próprio autor

No uso da internet 70,8% afirmaram gostar muito de utilizar a internet, 16,7% afirmaram gostar e apenas 12,5% afirmaram não gostar ou não ter acesso a internet. Vimos que elas gostam de usar a internet, mas a forma como elas acessam a internet, foi nossa pergunta seguinte.

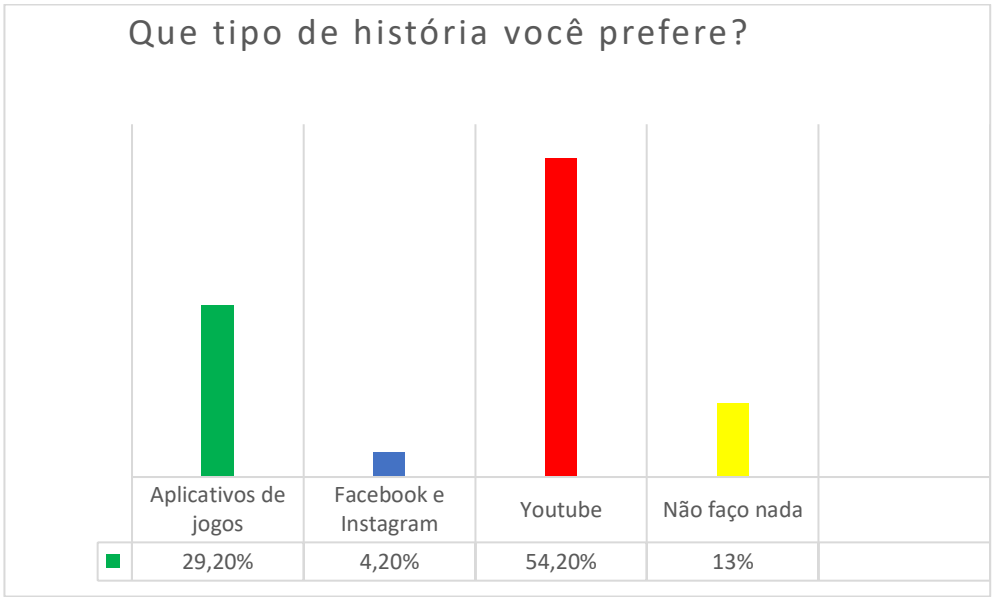
Gráfico 10- Entrevista com alunos 5



Fonte: próprio autor

Neste ponto fica claro que os aparelhos mais utilizados são os celulares e tablets. Interessante é o fato de que 37,5% possuem seus próprios celulares ou tablets, mesmo sendo crianças de apenas 6 anos de idade, os outros 37,5% usam de alguém da família e 12,5% usam computador compartilhado.

Gráfico 11- Entrevista com alunos 6



Fonte: próprio autor

Neste ponto fica claro que os aparelhos mais utilizados são os celulares e tablets. Interessante é o fato de que 37,5% possuem seus próprios celulares ou tablets, mesmo sendo crianças de apenas 6 anos de idade, os outros 37,5% usam de alguém da família e 12,5% usam computador compartilhado.

Quadro 9- Resumo da entrevista com os alunos

RESUMO DA ENTREVISTA COM OS ALUNOS	
-Número de alunos entrevistados	• 24 alunos
-Perfil dos alunos entrevistados	• Média de 6 anos de idade • Alunos da Rede pública
- Relação dos alunos com os animais.	• A totalidade dos alunos gosta de aprender com os animais. • Gostam de ouvir histórias e principalmente de animais. •
- A relação dos alunos com a internet/tecnologia.	• A grande maioria gosta de usar a internet e usa em casa. • A maioria usa através do celular seu ou dos outros

	• A maioria prefere acessar o Youtube seguido dos aplicativos de jogos. • Uma minoria acessa o Facebook.

Fonte: próprio autor

Foi possível observar que as crianças gostam da utilização dos animais dentro do contexto de sala de aula, gostam de histórias de animais e que mesmo sendo alunos novos em idade não só gostam de usar a internet através do celular pessoal ou de alguém da família, como conseguem expressar com segurança o que gostam de fazer na internet. Partindo destes dados coletados podemos dar continuidade ao nosso projeto.

Com base nestas habilidades 24 alunos foram avaliados e os resultados registrados na tabela a seguir utilizando três critérios. A domina completamente, B domina parcialmente e C não domina.

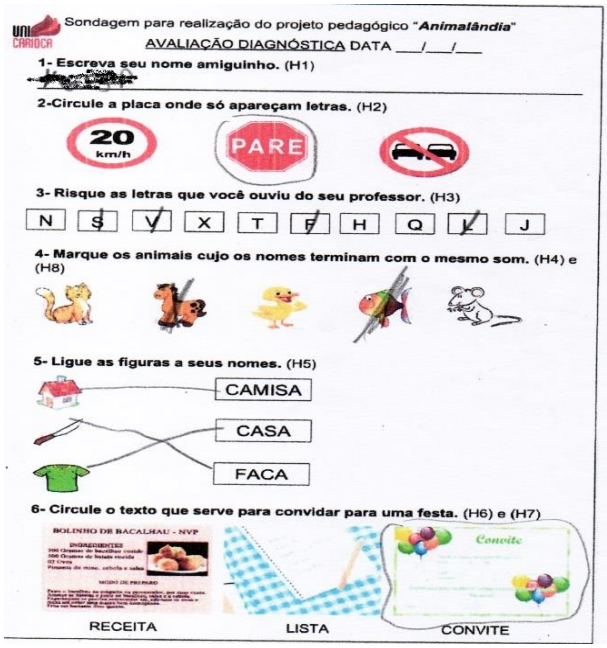
Tabulação dos resultados com base na habilidades testadas para serem analisados e utilizados para orientação da presente pesquisa quanto a relevância das atividades a serem elaboradas e aplicadas no decorrer do projeto.

7.1.3- RESULTADO DA AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA (AVD)

Modelo de uma prova feita por um aluno na avaliação diagnóstica para possamos ter um parâmetro de como foi feita análise do resultado das provas.

Este aluno consegue escrever o primeiro nome sem apoio, diferencia as letras de outro sinal gráfico, reconhece as letras do alfabeto, ainda apresenta dificuldade na relação grafema fonema, ainda não lê palavras, mas já realiza estratégias para identificá-las, conhece a finalidade de um texto.

Figura 6- Prova feita por um aluno



Fonte: próprio autor

Reconhece a palavra como unidade gráfica, identifica a existência de espaço entre as palavras, identifica a direção da escrita, faz registro usando as letras do alfabeto, escreve parcialmente as palavras, a frase também foi escrita parcialmente sem erros e ainda está na fase inicial da escrita de textos.

Figura 7- Prova feita por um aluno



Fonte: próprio autor

Tabela contendo os resultados obtidos na avaliação diagnóstica realizada na fase exploratória.

Tabela 1- Avaliação Diagnóstica

TABELA PARA AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA. PROJETO **"ANIMALÂNDIA"**

Alunos	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16
1- Aluno A	B	A	C	C	C	B	A	C	B	B	A	A	A	C	C	C
2- Aluno B	B	A	B	A	B	B	A	B	B	A	A	A	A	B	B	C
3- Aluno C	C	A	C	C	C	C	A	C	C	C	A	A	A	C	C	C
4- aluno D	B	A	B	B	C	B	A	B	B	A	A	A	A	C	C	C
5- Aluno E	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A
6- Aluno F	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7- Aluno G	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8- Aluno H	A	A	B	A	B	A	A	B	A	A	A	A	A	B	C	C
9- Aluno I	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10- Aluno J	C	A	C	C	C	B	C	C	C	C	A	A	B	B	C	C
11- Aluno K	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12- Aluno L	B	A	B	B	B	B	A	B	A	A	A	A	A	B	C	C
13- Aluno M	B	A	B	C	C	B	C	B	B	A	A	A	A	C	C	C
14- Aluno N	C	A	B	B	C	B	B	B	A	B	A	A	A	B	C	C
15- Aluno O	B	A	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B
16- Aluno P	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B
17- Aluno Q	B	A	C	B	C	C	C	C	C	C	A	A	B	C	C	C
18- Aluno R	B	A	B	C	C	B	C	B	B	A	A	A	A	C	C	C
19- Aluno S	C	A	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	B	C	C	C
20- Aluno T	B	A	C	C	C	B	B	B	B	A	A	A	B	C	C	C
21- Aluno U	C	A	B	B	B	B	A	B	A	B	A	A	A	B	B	B
22- Aluno V	B	A	C	C	C	B	C	B	B	C	A	A	A	C	C	C
23- Aluno W	B	A	C	C	C	C	C	B	C	C	A	A	B	C	C	C
24- Aluno X	B	A	B	C	C	B	C	B	B	B	A	A	A	B	C	C

CRITÉRIO PARA PREENCHIMENTO DA TABELA	
A	Domina Completamente
B	Domina Parcialmente
C	Não Domina

Fonte: próprio autor

Tabela 2- Tabulação de resultados AVD

TABULAÇÃO DE RESULTADOS			
Habilidades	A	B	C
H1	6	13	5
H2	24	0	0
H3	6	10	8
H4	8	6	10
H5	5	5	14
H6	6	14	4
H7	13	3	8
H8	5	14	5
H9	11	8	5
H10	15	4	5
H11	24	0	0
H12	24	0	0
H13	19	5	0
H14	6	8	10
H15	5	4	15
H16	5	3	16

Fonte: próprio autor

Segue uma síntese dos resultados obtidos na avaliação diagnóstica com base na tabela analisada.

Quadro 10- Síntese do resultado da AVD

SÍNTESE DO RESULTADO DA AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA	
-Perfil e número de alunos participantes	• Média de 6 anos de idade • 24 alunos
- Relação dos alunos com a *ESCRITA*	• Apenas 6 alunos escrevem o nome sem apoio. • A maioria faz registros usando as letras do alfabeto • Apenas 6 alunos dominam completamente a escrita de palavras. • Apenas 5 alunos dominam completamente a escrita de frases e de textos curtos.
- Relação dos alunos com a *LEITURA*	• Todos diferenciam letras de outros sinais gráficos, mas apenas 6 identificam as letras do alfabeto. • Apenas 5 alunos conseguem ler palavras e identificar sílabas de palavras lidas e/ou ouvidas.

Fonte: próprio autor

7.2- RESULTADOS DA VIVÊNCIA DO PROJETO

7.2.1- 1ª ETAPA- ANIMAIS VERTEBRADOS

⇨ 1ª semana- As aves.

Resultados esperados- Que as crianças identifiquem as características principais das aves. Diferenciem os gêneros textuais poesia e lista, entendam o que é ordem alfabética e sua utilidade, sejam estimulados a escrever frases.

Resultados obtidos- Todos os resultados esperados foram atingidos. Na roda de conversa inicial pudemos tomar ciência dos conhecimentos prévios dos alunos e foi realizada uma troca de experiências durante o debate após a leitura da história.

Figura 8- Roda de conversa para abertura do projeto



Fonte: próprio autor

Os alunos interagiram criando uma história de fantoches com uma arara azul e uma coruja, dois tipos diferentes de aves. Realizaram com a ajuda da professora uma lista de aves, que depois foi organizada em ordem alfabética e exposta no mural da sala. Tiveram a oportunidade de fazer pássaros de origami que foram presos em uma árvore.

Figura 9- Aves- Teatro de fantoches, lista e árvore com origami de aves.



Fonte: próprio autor

No cantinho da leitura ouviram a história “Voa João” de um livro da MultiRio que possui Realidade Aumentada, depois de ouvirem e conversarem sobre João que era um pássaro que tinha medo de sair do ovo, tendo que ir à escola e assistir as aulas de dentro do ovo. Com o auxílio de um aplicativo no celular puderam ver e ouvir a história em RA.

A reação das crianças foi muito boa, pois ficaram maravilhados em verem os personagens do livro se movimentarem e emitindo sons.

Em outro momento puderam assistir ao vídeo da história e por já estarem familiarizados com a história interagiram cantando junto com o vídeo as músicas.

Figura 10- Capa do livro com RA



Fonte: MultiRio\RJ

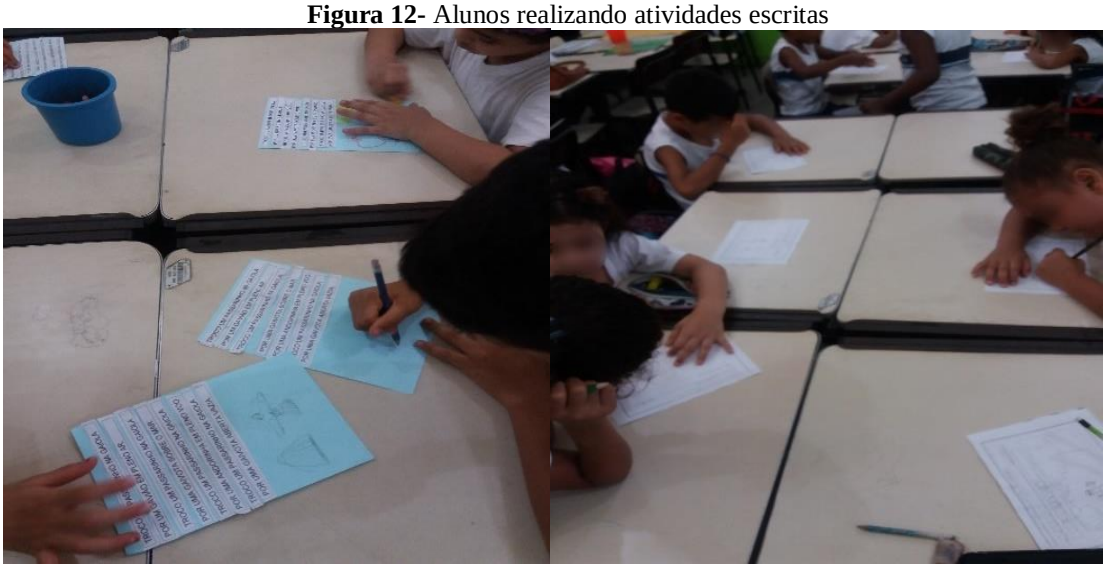
Figura 11- Vídeo da história e livro em RA



Fonte: próprio autor

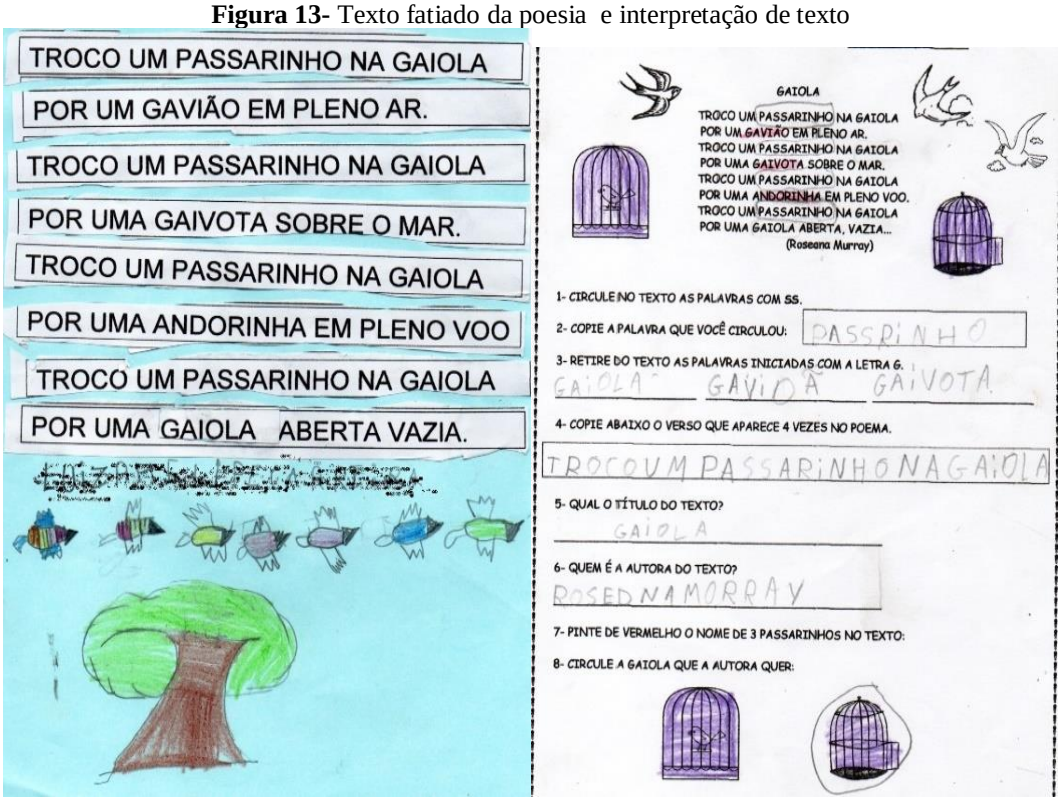
Em alguns momentos foram realizadas atividades impressas para que as crianças tivessem como de registrar um pouco do que aprenderam, estas atividades também serviram como fonte de análise de dados.

Figura 12- Alunos realizando atividades escritas



Fonte: próprio autor

Figura 13- Texto fatiado da poesia e interpretação de texto



Fonte: próprio autor

Figura 14- Produção de frase com base na história



Fonte: próprio autor

Algumas das atividades utilizadas desenvolve leitura, escrita e auxiliam na avaliação.

⇨ 2ª semana- Os Mamíferos.

Resultados esperados- Que os alunos identifiquem as características principais dos mamíferos, que se identifiquem como mamíferos, percebam semelhanças e diferenças entre os vários grupos de mamíferos, consigam agrupar e reagrupar, reconhecer o gênero textual receita, escrever palavras ditadas e formação de frases.

Resultados obtidos- Os alunos têm demostrado maior interesse na realização das atividades e na participação durante as aulas, situação que foi relata por alguns responsáveis e que ficou evidente no aumento da frequência as aulas.

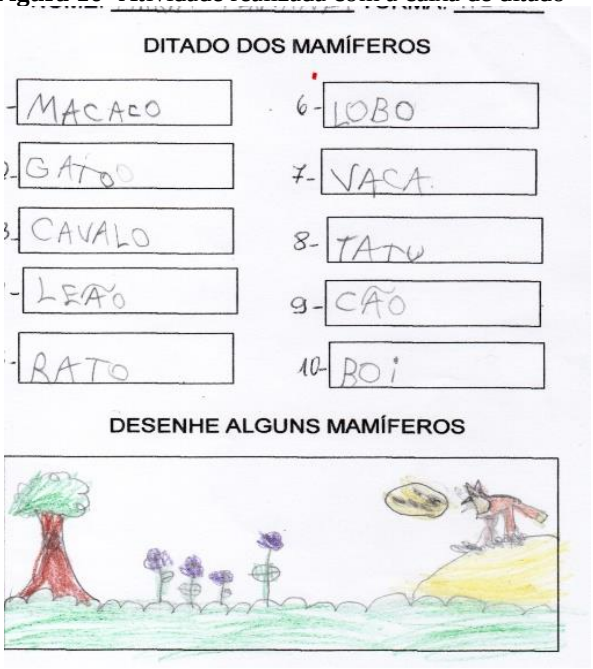
Figura 15- Caixa de ditado com imagens



Fonte: próprio autor

A caixa de ditado foi muito estimulante, pois os alunos receberam uma folha numerada de 1 a 10 e um aluno por vez poderia ir até a caixa e retirar uma figura de animal, no caso aqui eram mamíferos, depois teriam que mostrar para os colegas que teriam que escrever o nome do animal. Esta imagem foi colocada em um quadro de prega e depois serviram como tema da roda de conversa.

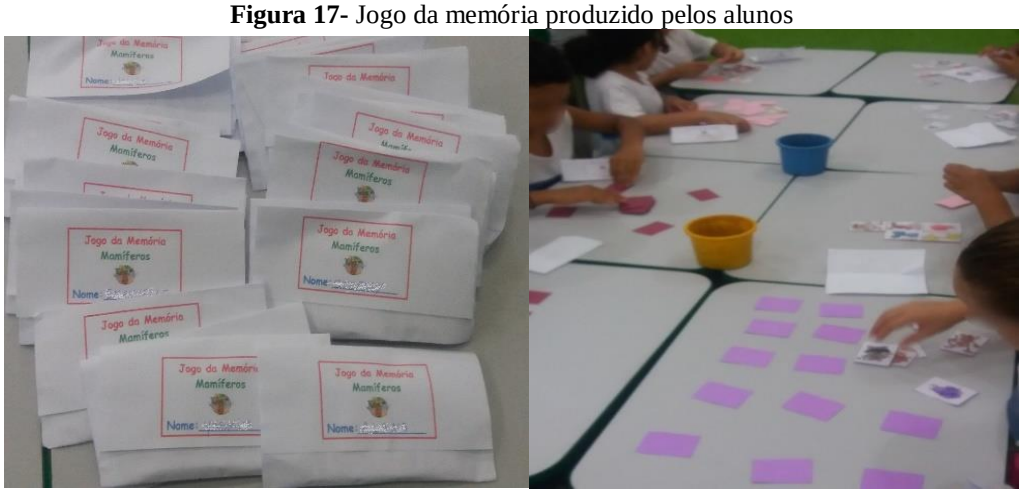
Figura 16- Atividade realizada com a caixa de ditado



Fonte: próprio autor

Os alunos confeccionaram com a ajuda da professora um jogo da memória com imagens de animais mamíferos, foi colorido , colado em uma cartolina, recortado e colocado em envelopes todo o processo realizado pelas crianças, que puderam jogar juntas antes de levarem seus jogos para casa.

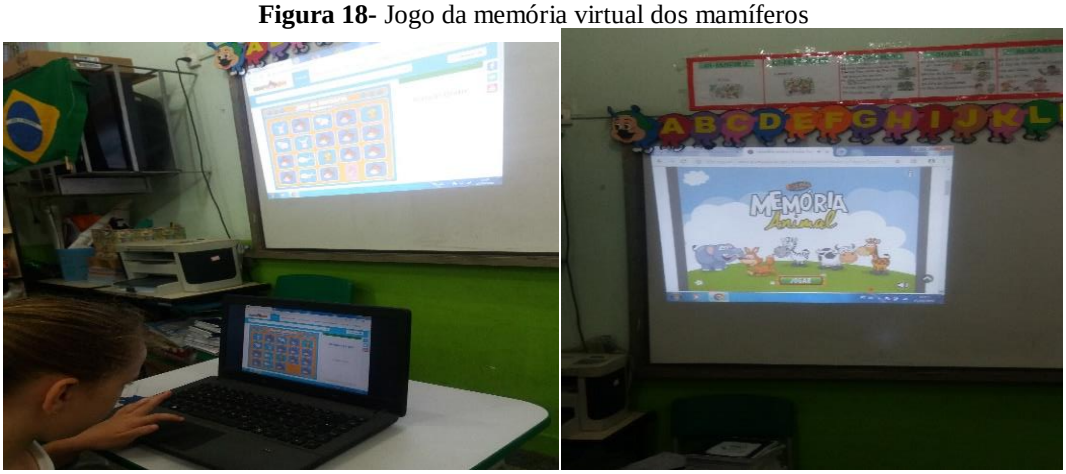
Figura 17- Jogo da memória produzido pelos alunos



Fonte: próprio autor

Os alunos tiveram a oportunidade de jogar dois jogos da memória virtuais no computador utilizando o data show, um aluno de cada vez poderia ir ao computador e virar as cartaz, a atividade foi muito proveitosa porque toda a turma participou ajudando o colega que estava no computador. Outro ponto importante foi o fato de que um dos jogos falava sobre algumas características dos animais descobertos.

Figura 18- Jogo da memória virtual dos mamíferos



Fonte: próprio autor

⇨ 3ª semana- Os Répteis e anfíbios.

Resultados esperados- Que as crianças identifiquem as características principais dos répteis e anfíbios, tenham a noção do que é metamorfose, e do que significa animais em extinção, reconheça a ordem alfabética além da 1ª letra, reconhecer texto informativo, formar frases e pequenos textos.

Resultados obtidos- Os resultados obtidos até agora têm sido favoráveis, pois os alunos estão muito motivados o que se reflete além da frequência nas aulas, pode ser observada na satisfação em participar das atividades.

Figura 19- Roda de leitura e fantoche do sapo



Fonte: próprio autor

Os alunos após ouvirem a história da Lebre e a tartaruga puderam montar alguns quebra-cabeças que fazem parte do livro de história, na roda de conversa um dos destaques foi a diferença entre a Lebre e a tartaruga. Foi realizada uma atividade com o livro-rolo que é um livro adesivo que pode ser colorido na parede, o tema do livro foram os dinossauros, neste momento falamos também dos animais em extinção e o que isto significa.

Figura 20- Livro quebra-cabeça e livro rolo para pintura na parede



Fonte: próprio autor

Os alunos leram em grupo um livro sobre dinossauros e puderam criar uma tartaruga com o fundo da garrafa pet, tiveram a visita de uma tartaruguinha, o que criou muita euforia e alegria, pois todos queriam tocar e cuidar da tartaruga, que só participou de uma aula.

Figura 21- Leitura coletiva e tartaruga de garrafas pet.



Fonte: próprio autor

Atividades Interdisciplinares- Foi realizada na quadra a corrida dos animais que teve inspiração na Fábula “A Lebre e a tartaruga” , as crianças receberam máscaras, foram aproveitadas algumas árvores de papel para ornamentação, teve faixa para a linha de chegada e teve início nossa corrida. A professora de Educação Física, organizou a turma e teve início nossa competição.

Figura 22- Corrida na quadra



Fonte: próprio autor

A atividade foi tão importante e trouxe um entusiasmo tão grande que uma turma do 2º ano quis participar junto com a turma de 1º ano e a interação foi perfeita sem conflitos.

Figura 23- A turma e professores após a corrida na quadra



Fonte: próprio autor

Recursos tecnológicos utilizados- O uso dos óculos de Realidade Virtual foi um marco importante na semana, pois as crianças participaram muito empolgadas, interagiram com o vídeo de dinossauros, o que foi marcante, pois são animais que não existem mais e eles puderam interagir e a empolgação foi tanta que os responsáveis foram contagiados.

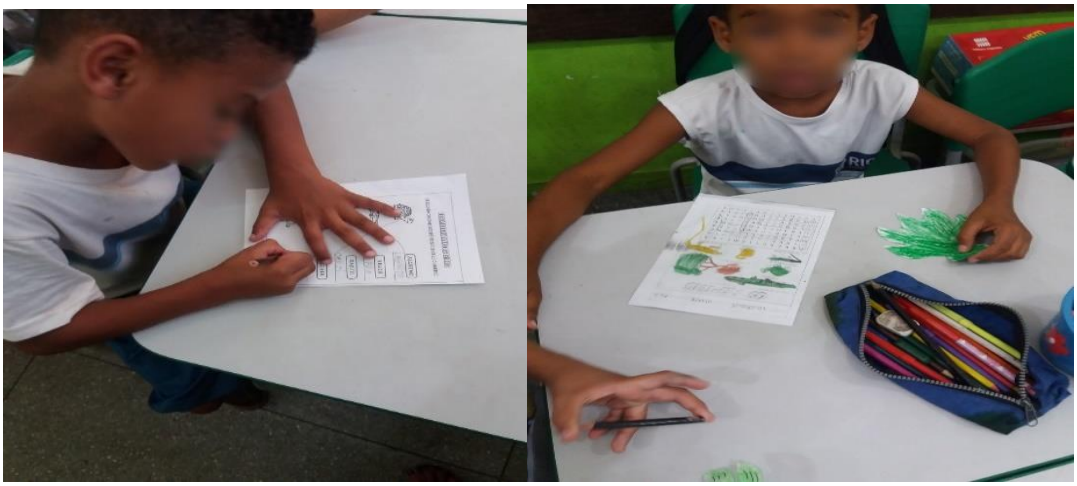
Figura 24- Óculos de RV com vídeo dos dinossauros



Fonte: próprio autor

Uma outra história que chamou a atenção para os répteis foi a história “Que bicho será que botou o ovo?”, pois aparece um ovo no meio da fazenda e os animais tentam descobrir de quem é o ovo, mas só perguntam as aves, até que a pata choca o ovo e nasce um jacaré ele a chama de mamãe e ela o cria junto com seus filhotes e os da galinha. Fato que foi registrado por um dos alunos na atividade escrita.

Figura 25- Registrando as descobertas



Fonte: próprio autor

Observaremos agora duas frases escritas pelas crianças: na primeira frase a criança faz uma relação com os animais estudados e na segunda frase a referência é dada a história ouvida, vendo que contextualizar o tema trabalhado aumenta o repertório de escrita da criança.

Figura 26- Formação de frases com jacaré



Fonte: próprio autor

Analisando as frases escritas podemos observar o quanto as crianças estão avançando no processo de leitura e escrita, o que nos ajuda a orientar quanto ao caminho que temos traçado.

⇨ 4ª semana- Os peixes.

Resultados esperados- Que as crianças aprendam a diferença entre animais aquáticos e terrestres, respiração dos peixes e dos outros vertebrados, a importância do cuidado com os rios e mares, nomes próprios e comuns, vogais e consoantes, ler e escrever palavras, frases e pequenos textos.

Resultados obtidos- Os resultados têm sido positivos, porque fica evidente o aumento da motivação que tem estado presente em todas as aulas e podemos verificar o resultado positivo nas atividades realizadas.

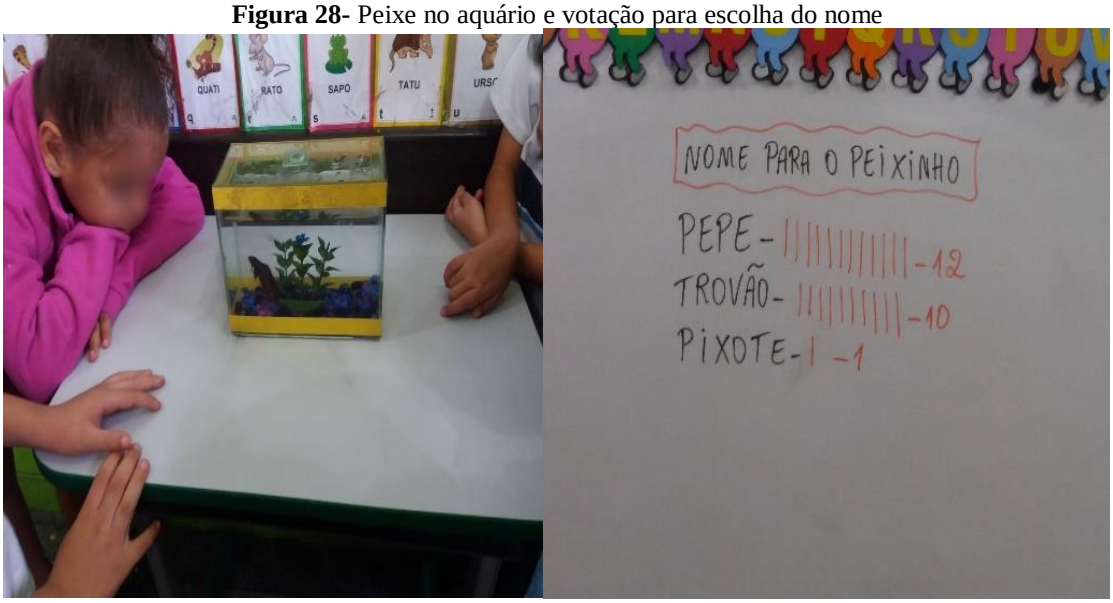
Figura 27- Roda de leitura com fantoche.



Fonte: próprio autor

Além da roda de leitura com livros de animais aquáticos e fantoches, o ponto alto desta semana foi a chegada do peixinho que passou a ser a mascote da turma e ser cuidado por todos, foi sugerido a escolha de um nome para o peixinho, foi realizada uma votação para a escolha do nome do peixinho e por meio desta atividade trabalhamos gráfico, tabela e nomes próprios.

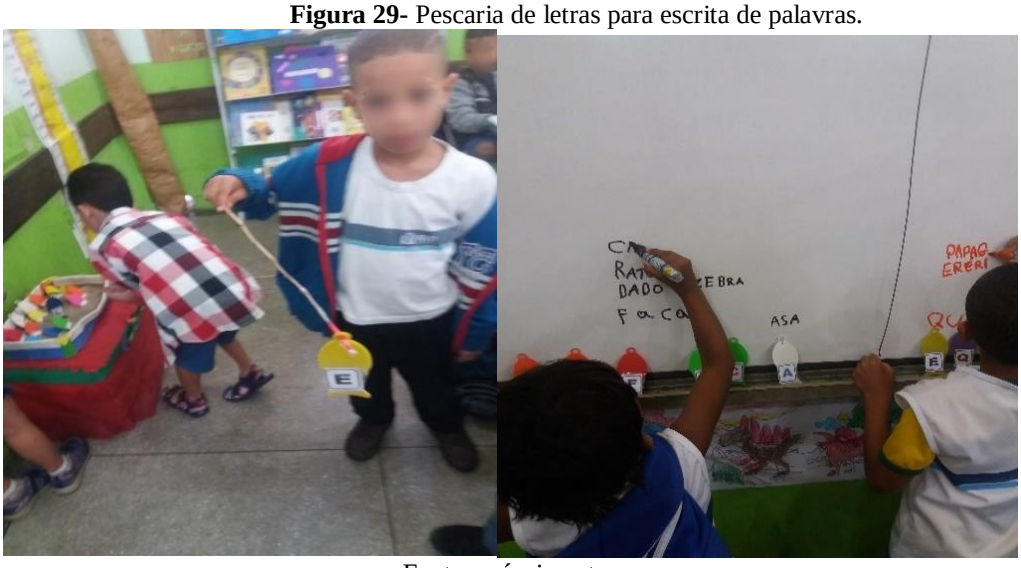
Figura 28- Peixe no aquário e votação para escolha do nome



Fonte: próprio autor

Foi montada uma pescaria de letras na sala de aula, para esta atividade a turma foi dividida em dois grupos e as duplas teriam que pescar e depois ir até o quadro escrever uma palavra iniciada com a letra que pescou. Houve muita interação e mais uma oportunidade de avaliação da escrita.

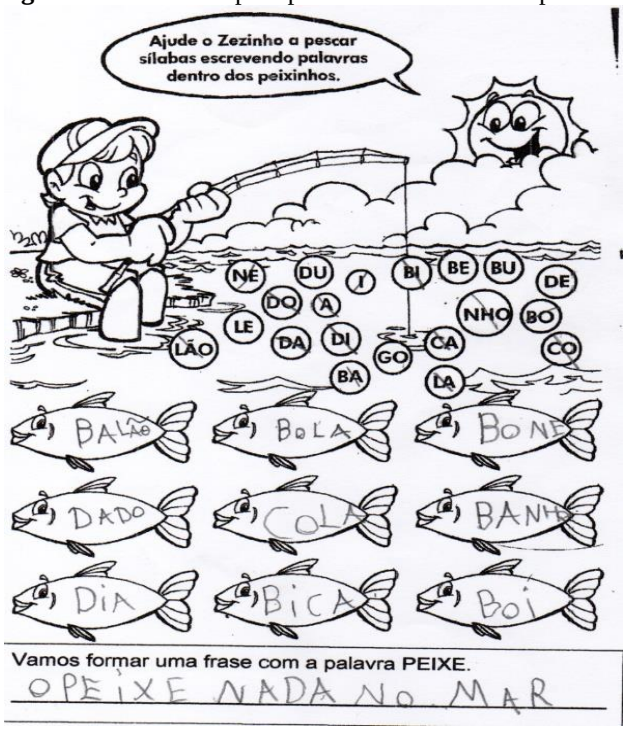
Figura 29- Pescaria de letras para escrita de palavras.



Fonte: próprio autor

Uma das atividades de escrita se assemelhou a pescaria o que trouxe muita motivação das crianças para tentar descobrir palavras nos peixinhos do trabalho.

Figura 30- Atividade para pescar sílabas e formar palavras



Fonte: próprio autor

Tivemos uma atividade fora da sala de aula, onde cada aluno ganhou uma copinho para brincar de bolinha de sabão depois da história. Fazendo referência as bolhas que saem da respiração dos peixinhos. Descobriram que as bolinhas carregam dentro delas o ar que sai da nossa boca. Confeccionamos um aquário de pratinhos descartáveis, agora cada um tem seu próprio aquário.

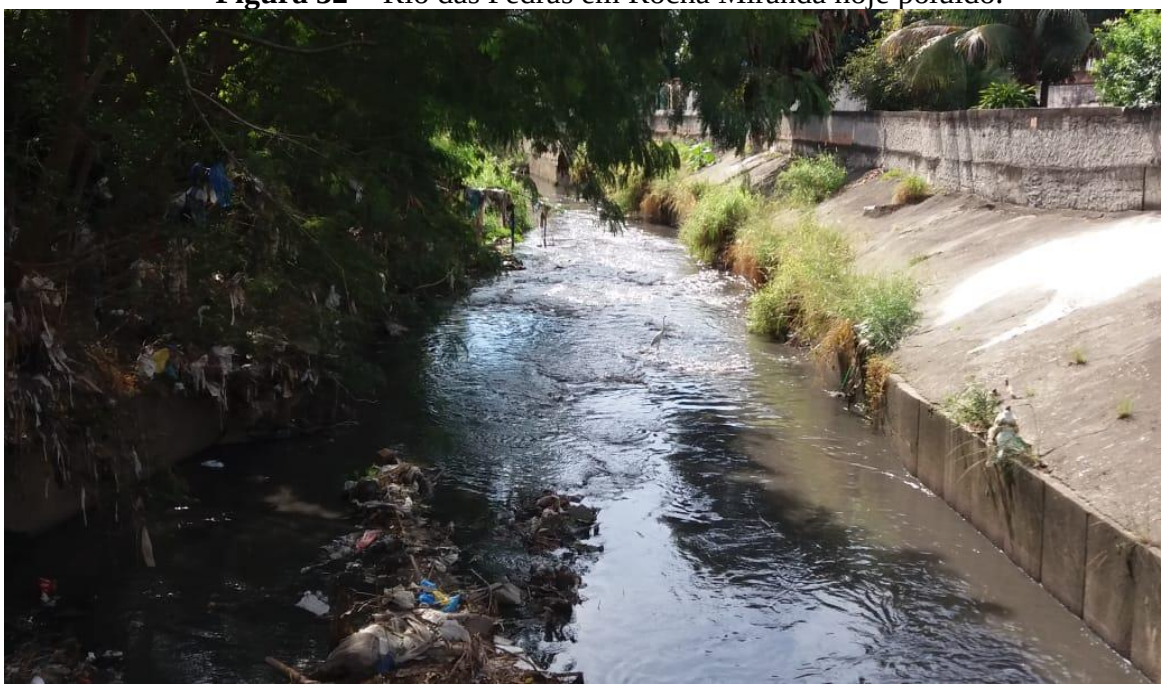
Figura 31- Brincadeira de bolinha de sabão e aquário de pratos descartáveis



Fonte: próprio autor

Dentro do contexto- Ao estudarmos os animais aquáticos falamos sobre o nosso planeta ser coberto de água e da importância de cuidarmos dos rios e mares. A escola fica localizada no bairro de Rocha Miranda e há um rio que corta o bairro cujo nome é “Rio das Pedras”, recebeu este nome por segundo relatos possuía pedras preciosas na época do garimpo.

Figura 32 - Rio das Pedras em Rocha Miranda hoje poluído.



Fonte: próprio autor

A ruas do bairro receberam nomes de pedras preciosa, mas hoje o rio está completamente poluído, fato que gerou muita conversa na rodinha.

Atividades Interdisciplinares- A professora de Artes montou uma maquete do “Rio das Pedras” com a turma, a maquete foi dividida ao meio e de um lado o rio como está hoje poluído e o rio como eles gostariam que estivesse.

Figura 33- Montagem da maquete do Rio das Pedras



Fonte: próprio autor

A professora de inglês trabalhou o nome dos animais aquáticos em inglês utilizando o quadro de pregas e figuras em palitos, além de aprender o nome do animal os alunos tinham que associar cada uma a um gesto. No dia seguinte durante a aula regular os alunos fizeram questão de comentar os nomes de animais em inglês que aprenderam.

Figura 34- Aula de inglês sobre animais aquáticos



Fonte: próprio autor

A turma foi dividida em grupos de 3 ou 4 alunos que puderam jogar nos computadores, os alunos demonstração total atenção e interesse pelos jogos, houve muita cooperação, pois os alunos que não conseguiam eram ajudados pelos colegas. O jogo utilizado foi Seres do Mar jogo salvo em pendrive e utilizado sem a necessidade de internet.

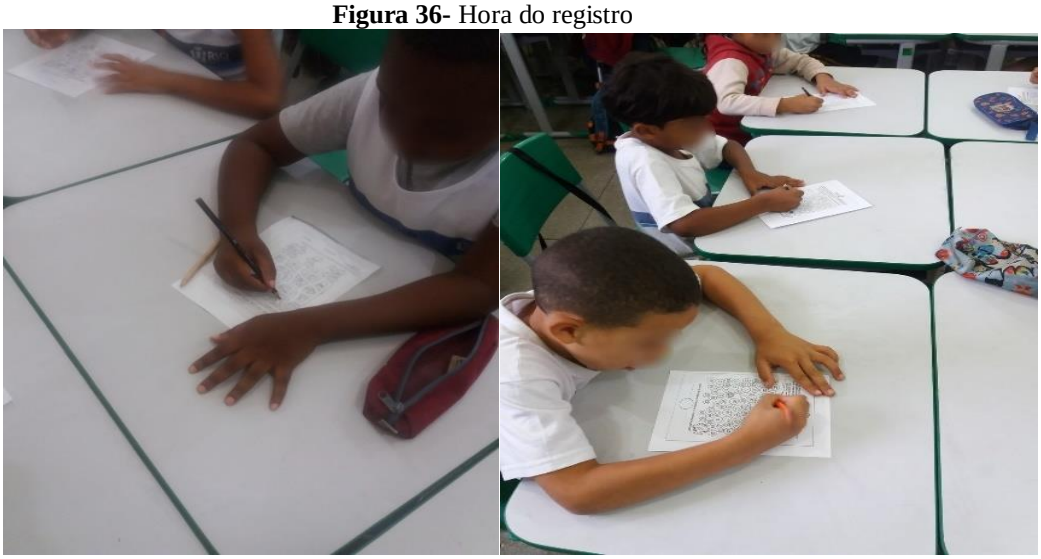
Figura 35- Grupos jogando no computadores



Fonte: próprio autor

As atividades escritas são muito valorizadas dentro do nosso projeto como forma de registro.

Figura 36- Hora do registro



Fonte: próprio autor

7.2.2- 2ª ETAPA- ANIMAIS INVERTEBRADOS

Apresentação dos animais invertebrados- O início desta etapa não se deu na rodinha como de costume fomos até a Sala de Leitura e as crianças puderam ter contato com um esqueleto, descobriram no esqueleto a coluna vertebral, cada um pode tocar em seu próprio corpo e identificar seus ossos.

Figura 37- Explorando o esqueleto humano



Fonte: próprio autor

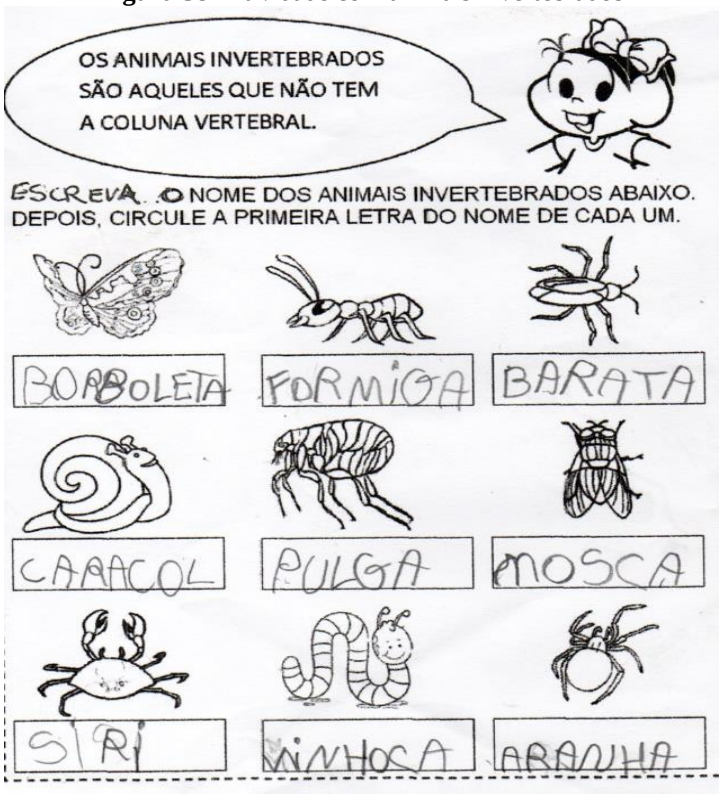
⇨ 5ª semana- Insetos de jardim.

Apresentação- Depois de conhecermos a diferença entre um animal vertebrado e um invertebrado, fomos assistir ao filme "Vida de inseto", onde uma comunidade de formiga tenta se livrar de um grupo de gafanhotos que as escraviza. Depois do filme fomos para nossa roda de conversa depois de conversarmos bastante e fizemos uma lista dos animais que apareceram no filme.

Resultados esperados- Que identifiquem a diferença entre animais vertebrados e invertebrados, a importância dos insetos de jardim, reconhecer texto diálogo, formação de frases e pequenos textos.

Resultados obtidos- Conseguimos atingir quase todos os objetivos desta semana, pois os alunos conseguiram compreender a diferença ente animais vertebrados e invertebrados, compreenderam o que é um diálogo e os sinais de pontuação.

Figura 38- Atividade com animais invertebrados



Fonte: próprio autor

Depois da roda de conversa foi organizada uma exposição com insetos de borracha onde os alunos puderam tocar e manusear os bichinhos, depois foi proposta uma atividade em que os alunos utilizando o alfabeto móvel teriam que escrever o nome dos insetos que viram na exposição ou que fizeram parte da lista do filme.

Figura 39- Exposição de insetos e utilizando o alfabeto móvel



Fonte: próprio autor

Os alunos puderam assistir ao filme “Inseturminha” da Turma da Mônica, filme este em que os personagens são transformados em insetos e conseguem ver a vida pelo olhar dos insetos. Para fechar nossa semana utilizando os insetos de borracha criamos um filme de animação com este insetos utilizando Stop Motion. As crianças ficaram felizes em verem os bichinho se movimentando.

Figura 40- Vídeo da turma da Mônica e criação de um vídeo em Stop Motion



Fonte: próprio autor

Figura 41- Registrar é preciso



Fonte: próprio autor

⇨ 6ª semana- Insetos nocivos.

Apresentação- Na Roda de conversa falamos sobre os colegas e familiares que já tiveram dengue, quem é o causador e o que podemos fazer para evitar a proliferação do mosquito. Conversamos sobre o que são animais nocivos e os cuidados com o ambiente em que vivemos.

Resultados esperados- Percebam a importância da higiene corporal e do ambiente, reconheçam o que é um animal nocivo, explorem o gênero cartaz, produzam frases e pequenos textos.

Figura 42- Brincando com os insetos



Fonte: próprio autor

Na roda de conversa falamos sobre o piolho depois de ouvirmos a história “Janjão o piolho fujão” e na roda de conversa falamos sobre a importância da higiene pessoal, os cuidados que precisamos ter com o nosso corpo. Na sala de leitura montamos um quebra-cabeça do piolho.

Continuando a falar sobre animais nocivos na roda de conversa falamos sobre os colegas e familiares que já tiveram dengue, quem transmite e os cuidados que devemos ter. Exploramos alguns cartazes sobre a dengue conversamos sobre a estrutura de cada um, cartazes com estruturas diferentes, mas com o mesmo objetivo trazer uma informação. Confeccionamos mosquitinhos de círculos.

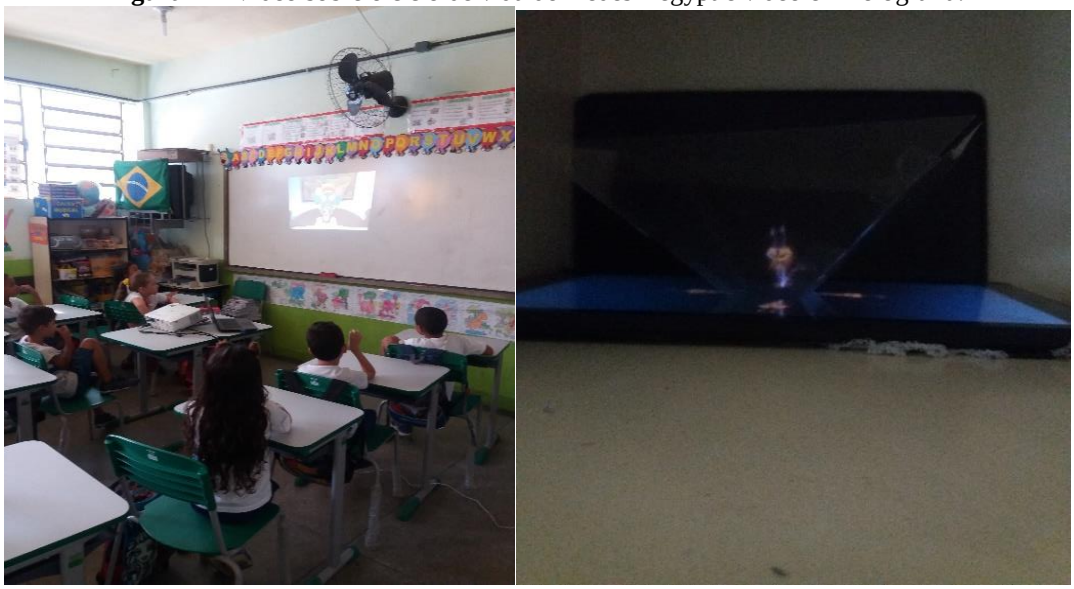
Figura 43- Aedes Aegypt de círculos e montagem do quebra-cabeça do piolho



Fonte: próprio autor

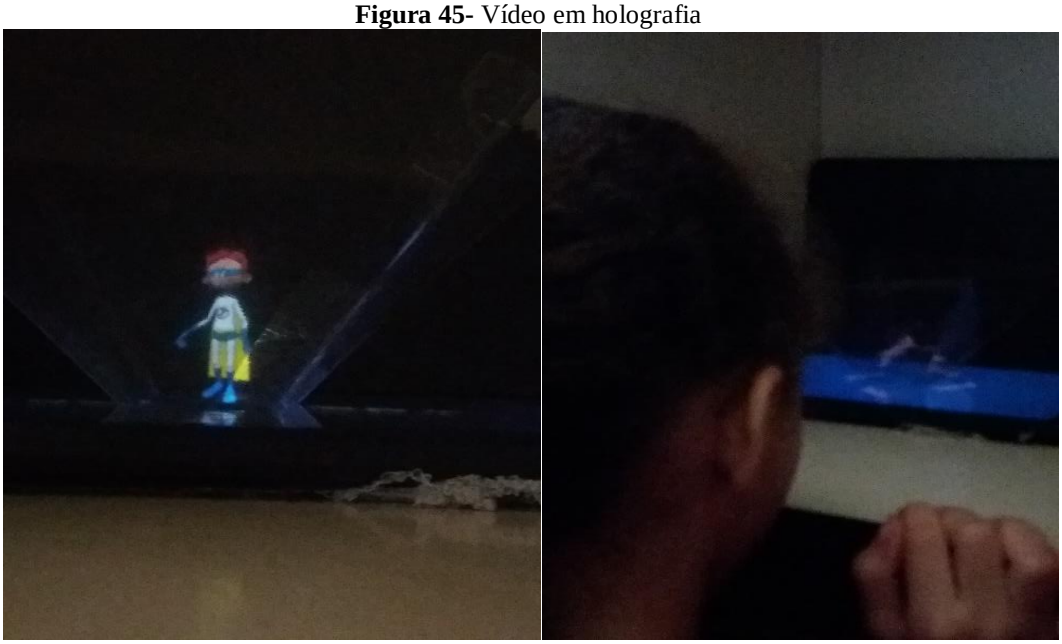
Um momento muito aguardado foi deixado para o fechamento da nossa semana com o auxílio de um tablet foi projetado um vídeo em holografia sobre a dengue, vídeo produzido pelo NUCAP , as crianças ficaram maravilhadas ao verem o mosquito falando com elas.

Figura 44- Vídeo sobre o ciclo de vida do Aedes Aegypt e vídeo em holografia.



Fonte: próprio autor

Figura 45- Vídeo em holografia



A hora de registrar as atividades é muito importante, por este motivo foram utilizadas diversas formas de registro, as atividades tiveram várias estruturas diferentes.

Figura 46- Atividades para registro



Fonte: próprio autor

Uma das atividades realizadas foi feita com meia folha de A4 em que as crianças dobraram três vezes e ao abrirem teriam 8 retângulos onde deveriam desenhar e escrever o nome de 8 animais nocivos. Nesta atividade é estimulada a orientação e coordenação porque os alunos precisam fazer as dobras do papel observando alguns critérios, o que é muito importante.

Figura 47- Atividade de desenho e escrita livre



Fonte: próprio autor

7.2.3- 3ª ETAPA- PRODUTO FINAL

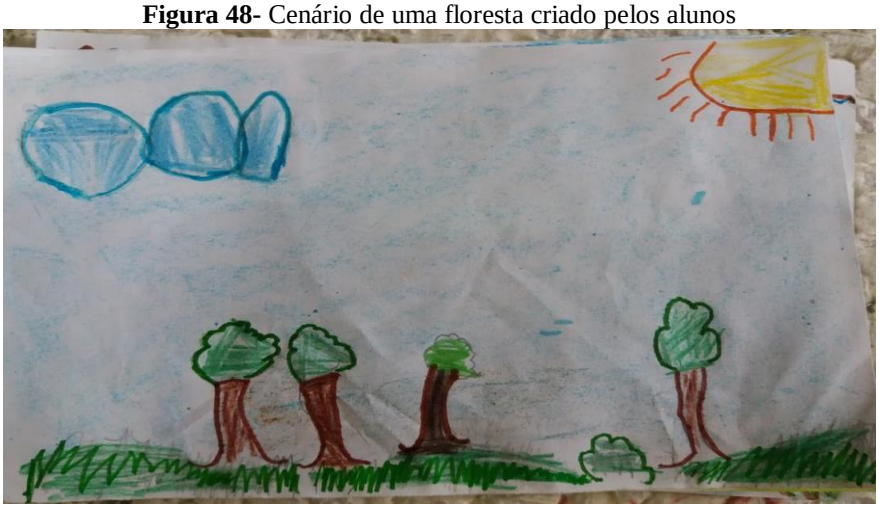
⇨ 7ª semana- Criação do jogo digital

O jogo criado teve como base a formação oferecida pela plataforma "Academia de Neurônios" que ajuda professores a criarem jogos digitais com seus alunos.

Preparando a criação do jogo- Iniciamos a semana com uma revisão geral de tudo que foi trabalhado dentro do projeto Animalândia. Destacando a diferença entre os ambientes vividos pelos animais estudados. Destaque também para as características de cada grupo de animais estudado.

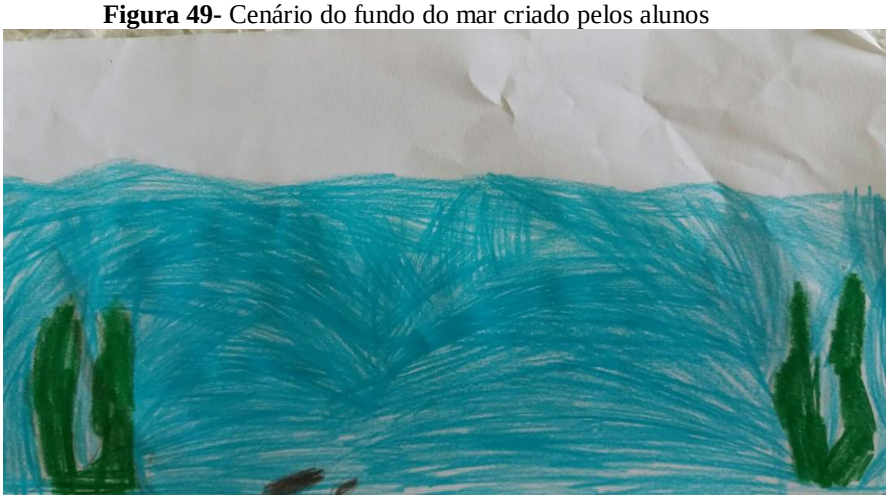
Primeiro passo na criação do jogo- Os alunos receberam uma folha de papel e puderam desenhar livremente um cenário de sua escolha sendo ele terrestre (jardim/floresta) ou aquático. Depois de desenharem e colorirem estes cenários os alunos puderam desenhar animais, a escolha foi livre dentro dos animais estudados.

Figura 48- Cenário de uma floresta criado pelos alunos



Fonte: próprio autor

Figura 49- Cenário do fundo do mar criado pelos alunos



Fonte: próprio autor

Segundo passo na criação do jogo- As imagens foram selecionadas pela turma, escaneadas e colocadas dentro do jogo seguindo os critérios orientados pela plataforma.

Figura 50- Animais criados pelos alunos



Fonte: próprio autor

Terceiro passo na criação do jogo- Escolha do nome e das regras do jogo. O jogo recebeu o mesmo nome do projeto. Jogo Animalândia. Os alunos junto com a pesquisadora organizaram e escreveram as regras do jogo.

Figura 51- Print da tela inicial do jogo criado pela turma



Fonte: academia de neurônios

Regras do jogo- O jogador abre a tela e aparecerá um cenário com vários animais inseridos nele o jogador deve no menor tempo possível identificar os animais que não pertencem aquele cenário e arrastá-lo até um X localizado a direita da tela, para que este animal desapareça do cenário. Vence quem conseguir retirar todos os animais que não pertencem aquele habitat em menos tempo. O número de jogadores é livre.

Figura 52- Print da tela do jogo criado pela turma



Fonte : academia de neurônios

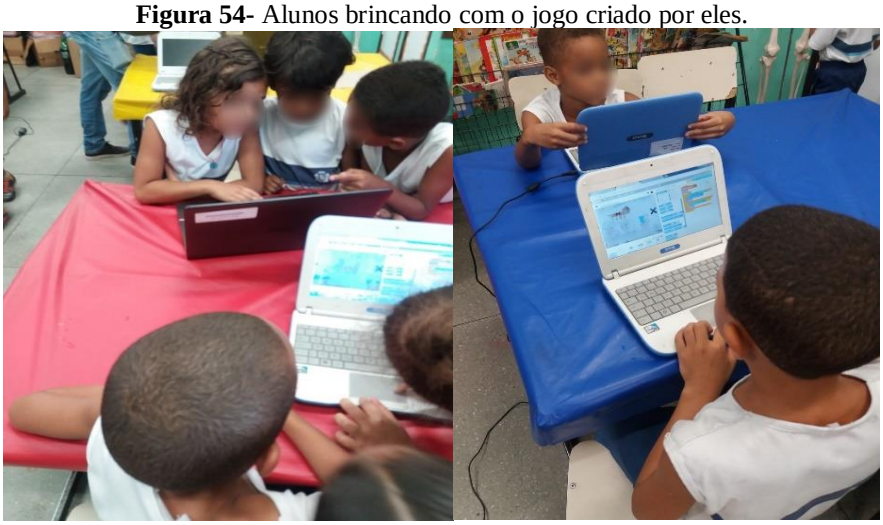
Figura 53- Print da tela seguinte do jogo criado pela turma



Fonte: academia de neurônios

Hora de jogar- A turma se reuniu na Sala de Leitura da escola, onde foram disponibilizados vários computadores e todos puderam jogar um jogo digital desenvolvido por eles.

Figura 54- Alunos brincando com o jogo criado por eles.

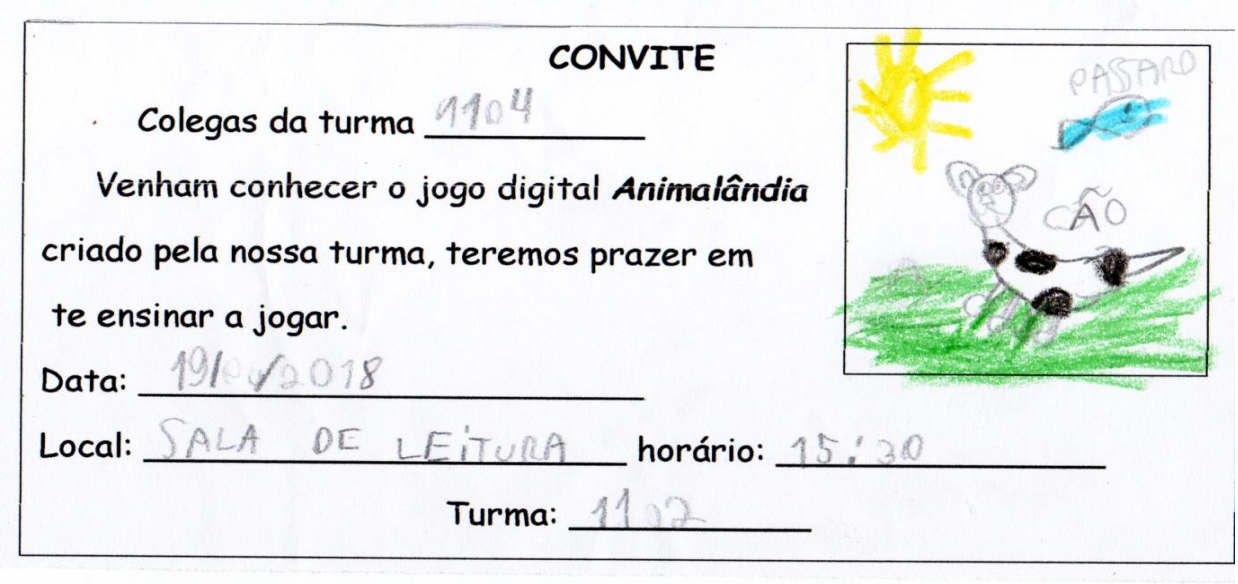


Fonte: próprio autor

⇨ 8ª semana- Divulgação na escola.

Organização da divulgação do jogo- Após definir com a direção da escola dia, local e horário da divulgação do jogo, os alunos confeccionaram convites para serem entregues às turmas participantes.

Figura 55- Modelo do convite



Fonte: próprio autor

Ficou decidido que o jogo seria divulgado entre as outras turmas de 1º ano da escola, foi estabelecido um horário e a turma criadora do jogo foi dividida em 4 grupos, cada grupo orientaria uma turma convidada na execução do jogo.

Figura 56- Divulgação do jogo para as outras turmas.



Fonte: próprio autor

7.3- ANÁLISE DE RESULTADOS

7.3.1.- ANALISANDO A FREQUÊNCIA DOS ALUNOS.

A presente pesquisa busca por meio do aumento da motivação melhorar a construção da leitura e da escrita, por ser uma fonte empírica de dados buscamos através da observação e anotações das falas dos alunos durante a vivência do projeto, dados que nos levassem a constatar se houve ou não aumento da motivação. Mas buscamos também alguns dados concretos para embasar nossas conclusões. Para tanto iniciamos nossa análise examinando o Registro de Classe da turma, em nenhum momento obtivemos dados individuais de alunos, nos detivemos apenas em observar a frequência total da turma. Foi observado que antes da vivência do projeto a frequência média da turma oscilava entre 70% e 80%, durante as oito semanas de vivência do projeto a frequência chegou a 100% em vários dias. Além do Registro de Classe comprovar a melhora na frequência às aulas fato, este que ficou comprovado também nas conversas entre os alunos. Um aluno faltou a aula e no dia seguinte ao ouvir a turma relatar tudo que se passou no dia anterior ele disse "Eu falei pra minha mãe que não queria faltar!" Uma colega se solidarizou com ele e bateu em seu ombro dizendo "Quem falta aula perde tudo!" Diante destes resultados ficou evidente que obtivemos resultados positivos quanto ao comprometimento dos alunos e responsáveis em relação a frequência.

7.3.2- ANALISANDO OS RELATOS DE OUTROS PROFESSORES DA TURMA.

Durante a vivência do projeto *Animalândia* contamos com a participação de outros professores da turma, a professora de Educação Física participou da atividade na quadra onde dramatizamos a Fábula *A Lebre e a tartaruga*, aproveitando a corrida dos animais na fábula para trabalhar atividade de corrida na quadra, a professora deixou um depoimento "A ideia de realizar esta vivência prática foi muito proveitosa pois além de alcançarem os objetivos propostos para a aula de Educação Física, trabalhando as corridas e suas diferentes possibilidades, estimulou também a *imaginação* e a *criatividade*. Levando em conta que a *motivação* é um fator interno e individual percebemos como estímulo externo- as máscaras e o conhecimento prévio da fábula- estimularam tanto a *motivação* quanto a *imaginação* dos alunos o que os levou a participarem com mais ânimo e disposição do que foi proposto." Relato da professora de Educação Física.

A professora de inglês participou com atividades sobre os animais associando o nome de alguns animais aquáticos com seus nomes em inglês, usou as imagens de alguns animais no

quadro de pregas associadas a gestos a professora deixou o seguinte relato “Fazer trabalho integrado é sempre interessante para professores e alunos, pois parece fazer mais sentido quando tratamos de um mesmo assunto, a aprendizagem se potencializa. Eu e Ana Márcia desenvolvemos esta aula integrada sobre *animais* que envolvia Ciências, Língua Portuguesa e Língua Inglesa. Como resultado desta troca, tivemos crianças mais *interessadas* e *participativas* no conteúdo e as aulas foram mais produtivas. Adoramos!” Relato da professora de inglês. Interessante o que aconteceu na aula regular do dia seguinte, ao comentar sobre a tartaruga as crianças fizeram questão de falar o nome dela em inglês e foram falando o nome de todos os animais que aprenderam no dia anterior e queriam ensinar a professora a falar estes nomes.

A professora de Artes participou com a criação de uma maquete sobre o rio que passa perto da escola, ressaltando a importância de cuidarmos do ambiente onde os animais vivem já que a poluição deste rio causou a morte dos peixes. A maquete foi dividida em duas partes como o rio está hoje e como eles gostariam que ele estivesse no futuro, a professora nos relatou “O livro de artes das crianças apresentam algumas obras com animais e eles ficam entusiasmados, falam tudo o que sabem sobre o animal em questão e interagem mais na aula. Criamos uma maquete sobre o rio que se encontra perto da escola. Acredito que esta ‘proximidade’ com os animais inclusive colabore para uma sensibilização maior em relação à preservação do meio ambiente.

Analisando o depoimento dos professores da turma em diferentes áreas ficou evidente o aumento da motivação dos alunos diante do trabalho realizado durante a vivência do projeto.

Figura 57- Professoras da turma



Fonte: próprio autor

7.4- AVALIAÇÃO FINAL (AVF)

A avaliação do Projeto se deu por meio da avaliação formativa, que foi realizada durante toda a vivência do projeto utilizando diferentes instrumentos, dentre eles atividades impressas, além de observações e registros diários. Como afirma Villas Boas (2004), a avaliação formativa é a que usa todas a informações disponíveis sobre o aluno para assegurar sua aprendizagem.

Utilizamos também os dados da AVD dados estes que foram comparados aos dados da AVF, para nos ajudarem na análise dos resultados. Por meio da comparação destes dados coletados segue uma análise nos gráficos a seguir.

Tabela 3- Avaliação Final

TABELA DE AVALIAÇÃO FINAL. PROJETO "ANIMALÂNDIA"

Alunos	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16
1- Aluno A	A	A	A	B	B	A	A	B	B	A	A	A	A	B	B	C
2- Aluno B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
3- Aluno C	A	A	A	C	C	B	A	C	C	B	A	A	A	C	C	C
4- aluno D	A	A	A	B	B	B	A	B	B	A	A	A	A	C	C	C
5- Aluno E	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
6- Aluno F	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
7- Aluno G	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
8- Aluno H	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
9- Aluno I	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
10- Aluno J	A	A	A	B	B	A	A	B	B	A	A	A	A	A	B	B
11- Aluno K	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
12- Aluno L	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
13- Aluno M	A	A	A	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B
14- Aluno N	A	A	A	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	C
15- Aluno O	A	A	A	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B
16- Aluno P	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
17- Aluno Q	A	A	A	B	C	B	B	B	B	B	A	A	A	C	C	C
18- Aluno R	A	A	A	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B
19- Aluno S	A	A	A	C	C	B	C	C	C	A	A	A	B	C	C	C
20- Aluno T	A	A	A	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	B	B	B
21- Aluno U	A	A	A	B	A	A	A	B	A	B	A	A	A	A	A	B
22- Aluno V	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	B	B	B
23- Aluno W	A	A	A	A	A	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B	B
24- Aluno X	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	B	B	B

CRITÉRIO PARA PREENCHIMENTO DA TABELA	
A	Domina Completamente
B	Domina Parcialmente
C	Não Domina

Fonte: próprio autor

Tabela 4- Tabulação de resultados AVF

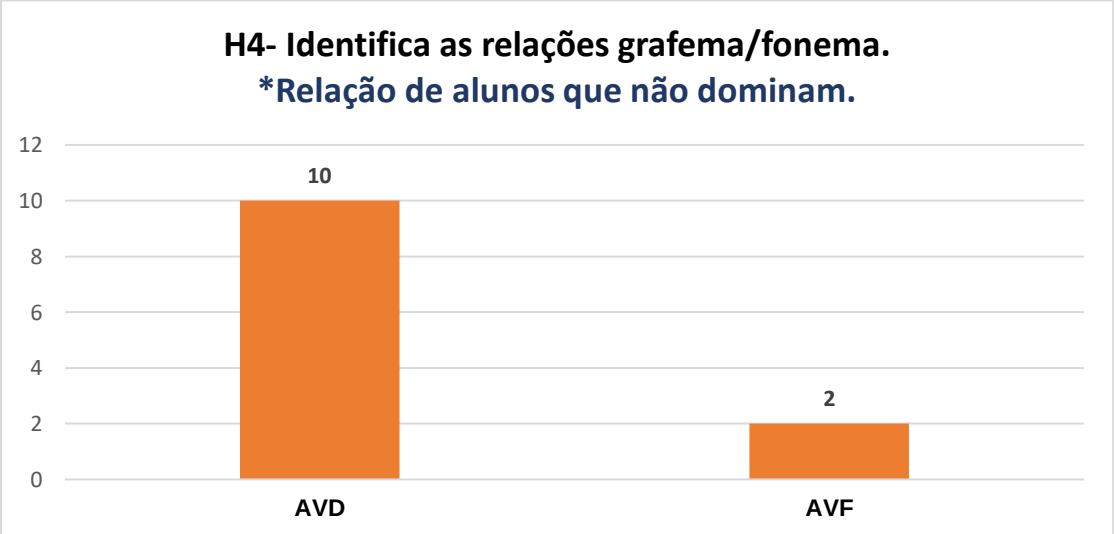
TABULAÇÃO DE RESULTADOS			
Habilidades	A	B	C
H1	24	0	0
H2	24	0	0
H3	24	0	0
H4	10	12	2
H5	11	10	3
H6	12	12	0
H7	14	9	1
H8	10	12	2
H9	12	10	2
H10	18	6	0
H11	24	0	0
H12	24	0	0
H13	22	2	0
H14	11	9	4
H15	10	10	4
H16	5	13	6

Fonte: próprio autor

7.4.1-ANALISANDO OS RESULTADOS OBTIDOS NA CONSTRUÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA.

Observando as tabelas segue neste momento a análise destes resultados. Ao observarmos a tabela encontramos 3 habilidades que não possuem alunos na opção C, que se refere a alunos que não dominam a habilidade, neste momento ao observarmos o quadro 13 vemos que este número aumentou de 3 para 8 habilidades. Selecionamos algumas habilidades para analisarmos mais detalhadamente visto que estas habilidades não atingiram o nível de 100% na opção C, como as habilidades relatadas acima.

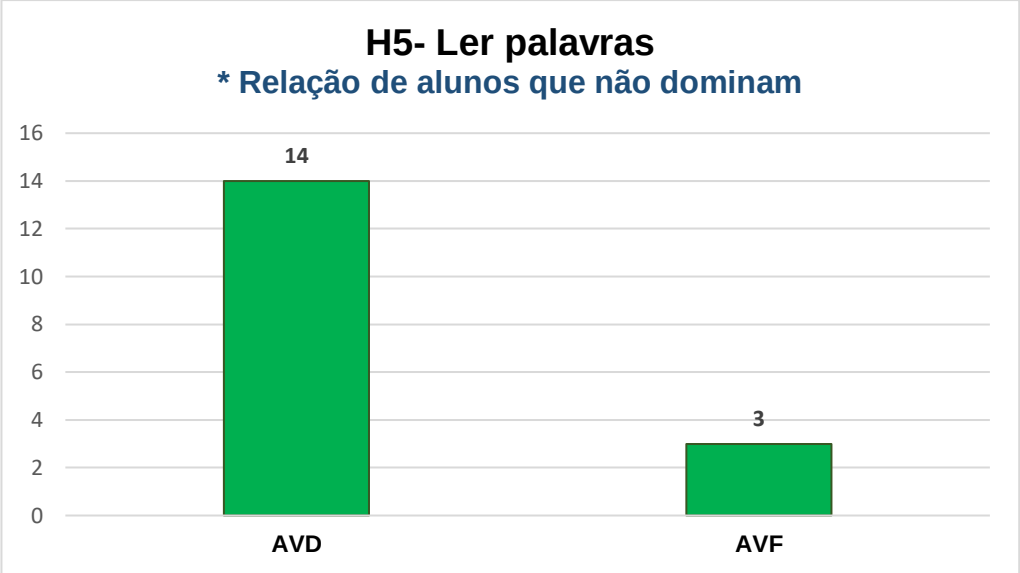
Gráfico 12- Análise de resultados da habilidade 4



Fonte: próprio autor

O número de alunos que não dominava a relação grafema/fonema diminuiu consideravelmente neste período, trazendo benefícios para a construção da leitura e da escrita nas habilidades seguintes.

Gráfico 13- Análise de resultados da habilidade 5



Fonte: próprio autor

Na habilidade analisada neste momento mais uma vez ficou evidente a diferença do número de alunos que não conseguiam ler palavras saindo de 14 para apenas 3 alunos. Mais uma vez demonstrando avanços significativos na construção da leitura.

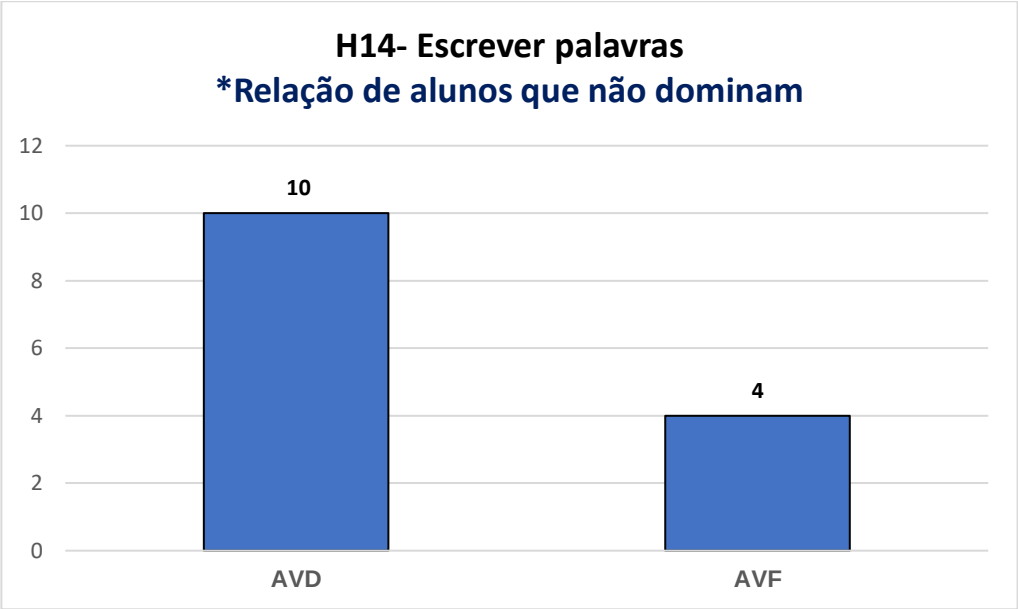
Gráfico 14- Análise de resultados da habilidade 8



Fonte: próprio autor

Na habilidade 8 o número já era baixo, mas também houve diminuição, pois dos 5 alunos que não dominavam esta habilidade passaram para apenas 2 alunos.

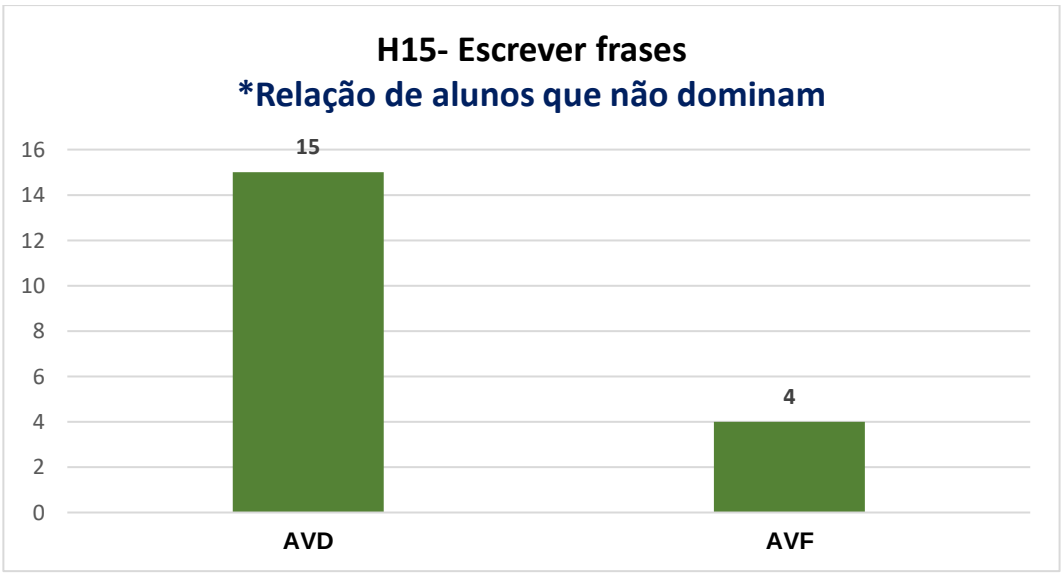
Gráfico 15- Análise de resultados da habilidade 14



Fonte: próprio autor

A habilidade 14 que se refere especificamente a escrita de palavras o número de alunos que não dominavam esta habilidade caiu de 10 para 4 alunos, o que demonstrou resultados positivos para a construção da escrita.

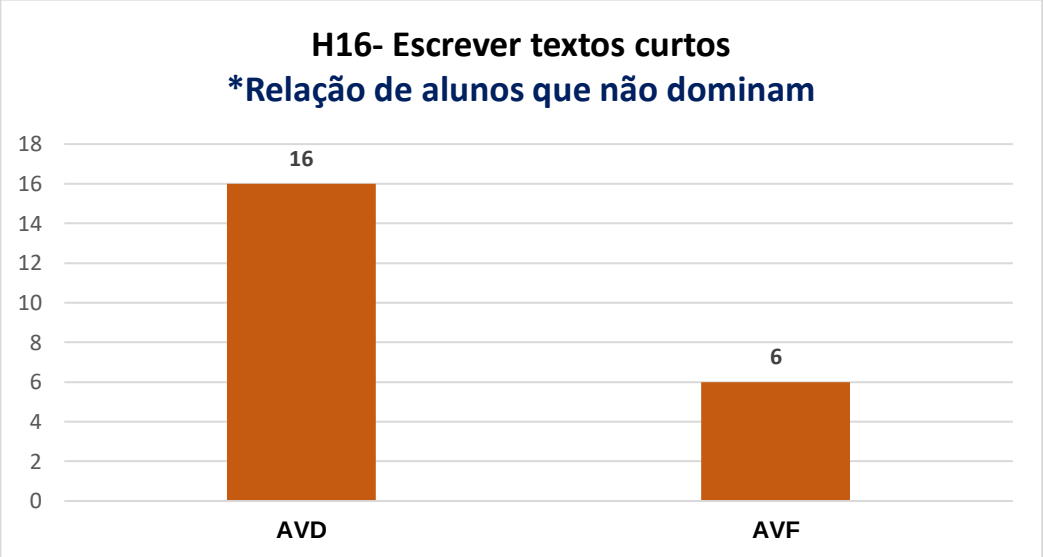
Gráfico 16- Análise de resultados da habilidade 15



Fonte: próprio autor

A habilidade 15 que se refere a escrita de frases atividade esta que exige um grau de complexidade maior que a anterior e o número de alunos que não dominava esta habilidade era bem significativa, mas houve uma queda de 15 para apenas 4 alunos o que demonstra uma queda de 74% no número de alunos que não dominavam esta habilidade.

Gráfico 17- Análise de resultados da habilidade 16



Fonte: próprio autor

Na última habilidade analisada neste momento que também se refere a escrita sendo que neste momento se avaliou a escrita de pequenos textos levando em consideração a diversidade de textos trabalhados foi analisada a escrita do gênero lista e a escrita baseada na sequência de três imagens. Como foi observado houve também uma queda do número de alunos que não dominavam para os alunos que passaram a dominar esta habilidade, caindo de 16 alunos para apenas 6 alunos.

Analisando todos estes dados coletados fizemos uma síntese destes dados.

Quadro 11- Síntese do resultado da AVF

SÍNTESE DO RESULTADO DA AVALIAÇÃO FINAL	
-Perfil e número de alunos participantes	• Média de 6 anos de idade • 24 alunos
- Relação dos alunos com a *Leitura* e *Escrita*. (habilidades que os alunos dominam total ou parcialmente, não havendo alunos que não dominam).	• Escrevem o primeiro nome sem apoio. • Diferenciam letras de outros sinais gráficos. • Identificam as letras do alfabeto. • Identificam a finalidade de um texto.

	• Identificam a existência de espaços entre as palavras. • Identificam a direção da escrita na Língua Portuguesa, • Reconhece que tudo que se fala pode ser escrito. • Fazem registro usando as letras do alfabeto.
- Relação dos alunos com a *Leitura* e *Escrita*. (habilidades que os alunos dominam total ou parcialmente, mas havendo ainda alunos que não dominam tais habilidades).	• 2 alunos ainda não identificam as relações grafemas/fonemas. • 3 alunos ainda não leem palavras. • 1 aluno ainda não localiza informações explícitas em um texto. • 2 alunos ainda não identificam sílabas de palavras ouvidas e/ou lidas. • 2 alunos não reconhecem a palavra como unidade gráfica. • 4 alunos não escrevem palavras. • 4 alunos não escrevem frases. • 6 alunos não escrevem textos curtos.

Fonte: próprio autor

Em síntese houve uma melhora expressiva na construção da leitura e da escrita ao observarmos os dados apresentados no quadro 14.

Quadro 12- Registro das falas dos alunos

Registro de algumas falas dos alunos durante a realização das atividades		
Atividade realizada	**Fala dos alunos**	**Observações**
Atividades com base na história *Voa João*, que possui RA.	"O João não precisa ter medo da escola, a escola é muito legal!"	João era um pássaro que tinha medo de sair do ovo, não quis sair nem para ir à escola.
Atividades na quadra depois da leitura da fábula *A Lebre e a tartaruga*.	"Todo mundo é igual não importa se corre muito ou se corre pouco!"	Se referindo ao colega da turma que tem problemas motores, tendo um lado do corpo com paralisia.
Atividade escrita para formação de frases tendo como referência a imagem de um jacaré.	"Tia posso escrever o jacaré come o sapo?" Outro aluno responde: "Um réptil come um anfíbio."	Demonstração do conhecimento que vai além de só escrever a frase.

Atividade roda de conversa depois de ouvir a história *A Primeira semana na escola de vacas*	"O importante é o que a pessoa é, não é tia? E não o que ela faz!"	O aluno possui paralisia na metade do corpo, e a história fala de um frango tentando realizar as atividades na escola de vacas.
Atividade com os óculos de RV com um vídeo de dinossauros.	"Eu falei para minha mãe que eu não queria faltar!" Uma colega completa "Quando falta aula perde tudo!"	Reação do aluno ao ouvir os comentários dos colegas sobre a aula do dia anterior.
Atividade na roda de conversa depois da história, *Que bicho será que botou o ovo?*	"Não importa se o filho não saiu do ovo dela, o importante é que ela gosta dele!"	A pata encontra um ovo e depois de chocar nasce um jacaré que a chama de mamãe e ela fica com ele.
Atividade com os óculos de RV exibindo um vídeo de dinossauros.	"Tia os dinossauros estão aqui na sala? Eu ainda estou na escola?"	O aluno reagia como se não estivesse na sala, entrou na fantasia do vídeo.
Atividade onde foi apresentado o peixinho no aquário trazido para a escola que seria a mascote da turma.	"Temos que escolher o nome do peixinho!" Outro aluno completa "Vamos fazer uma votação tia?"	Sugestão da votação já que cada um queria dar um nome diferente ao peixe. O aluno encontra uma solução para a questão.
Atividade sobre as tartarugas depois da conversa sobre os animais aquáticos.	"Tia você sabe que o nome dela é *turtle* em inglês? E sabia que peixe é *fish*?"	Os alunos aprenderam os nomes de alguns animais aquáticos em inglês no dia anterior e fizeram questão de falar todos eles.

Fonte: próprio autor

Ao observarmos algumas falas dos alunos durante a vivência do projeto fica evidente o fato de que a aprendizagem durante este processo foi além de decodificar a leitura e escrita, os alunos foram enriquecidos em diversas áreas e aprenderam a observar o que está além das atividades propostas, bem como deixaram transparecer conhecimentos que foram adquiridos ao longo do processo demonstrando grande interesse no que estava sendo trabalhado e adquirindo um conhecimento que foi além do que fora proposto.

8- CONCLUSÃO

Diante do quadro em que se apresenta a alfabetização nacional tendo como base a avaliação nacional de alfabetização (ANA/2016), esta pesquisa objetivou buscar estratégias que contribuíssem para a diminuição do número de crianças que chegam ao final do ciclo de alfabetização sem estarem alfabetizadas. Baseados na BNCC/2017, que diminui o tempo limite para que a alfabetização aconteça esta pesquisa buscou direcionar seu olhar para o 1º ano do ensino fundamental I.

Para tanto a presente pesquisa buscou nos princípios da TAA estratégias para que os animais fossem colocados como protagonistas dentro das atividades propostas objetivando aumentar a motivação que é vista como fator importante dentro do processo de aprendizagem. Por meio da vivência do Projeto *Animalândia* em uma turma de 1º ano do ensino fundamental I de uma escola municipal do Rio de Janeiro, onde o projeto aplicado apresentou uma proposta em que além dos animais as TICs estivessem presentes fazendo esta aproximação entre as crianças e os animais.

Após uma pesquisa preliminar com professores estes consideram que possuem muitos desafios dentro de sala de aula e entre estes desafios está o de manter estes alunos motivados e atentos ao que é transmitido. Para quase a totalidade dos professores as TICs podem contribuir muito para o enriquecimento de suas aulas, mas da mesma forma estes mesmos professores admitem não as utilizar. Alguns admitem falta de interesse, outros falta de domínio e outros por falta de equipamento ou até mesmo a soma dos três.

Foram selecionadas 16 habilidades de leitura e escrita tendo como base as Orientações Curriculares Municipais 2016 da SME/RJ seguindo alguns descritores bimestrais da SME para as turmas de 1º ano do Ensino Fundamental, estas habilidades foram avaliadas em dois momentos na AVD aplicada no início da pesquisa e nos resultados da AVF ao final da pesquisa. A análise dos resultados da AVF sendo comparados com os resultados da AVD realizada na fase exploratória, deixou bem claro o quanto a turma cresceu durante este período quanto a construção do conhecimento no campo da leitura e da escrita, visto que o número de alunos que não alcançou o nível de proficiência neste processo foi muito baixo. Fato este que foi computado como favorável ao resultado da vivência do projeto.

Após a análise do Registro de classe foi constatado que houve aumento na frequência dos alunos às aulas, o que demonstrou maior comprometimento por parte de alunos e

responsáveis para com as aulas ministradas na escola, fato este que colaborou para comprovar o engajamento das crianças dentro do projeto apresentado.

Foi considerado como relevante para análise dos resultados o relato positivo por parte de outros professores que atendem a turma que perceberam maior disposição por parte dos alunos e maior envolvimento nas atividades propostas dentro do projeto, bem como o fato de que trabalhar atividades integradas com o professor regente da turma favoreceu o processo de construção do conhecimento neste período, o que resultou em aulas mais dinâmicas e alunos mais motivados, o que trouxe uma reflexão sobre a eficácia da proposta apresentada nesta pesquisa.

Para mais um ponto de análise tomamos as falas dos alunos dentro do processo, por compreendermos a importância do diálogo entre todos os envolvidos, foi importante abrir espaço para que os alunos expusessem seus pensamentos, permitir que dialogassem entre si, proporcionando um crescimento coletivo, acreditamos que dar voz aos alunos dando ouvidos as suas falas também faz parte do processo de construção do conhecimento. Ficou evidente diante da fala dos alunos os ganhos obtidos durante este trabalho não só na construção da leitura e da escrita, mas ficou claro um crescimento social pois a interação com o outro foi demonstrada em vários momentos, houve também um crescimento emocional, pois em vários momentos os alunos se sensibilizaram com situações apresentadas e o crescimento na visão do mundo que existe fora dos portões da escola. Os objetivos específicos propostos para esta pesquisa foram Delinear um projeto pedagógico tendo como eixo central o tema “animais”. Utilizar as TICs para aproximar o tema da realidade dos sujeitos pesquisados. Verificar se as estratégias utilizadas ao longo do processo ampliaram a motivação e o engajamento promovendo aprendizagem significativa. Objetivos estes que foram atingidos por meio da criação e vivência do projeto Animalândia. Analisando os resultados obtidos ficou claro que nosso objetivo geral foi atingido, pois as crianças demonstraram maior motivação com aulas mais prazerosas fato que nos trouxe resultados positivos na construção da leitura e da escrita, que foi comprovado nos resultados obtidos.

Ao voltarmos a questão norteadora que impulsionou esta pesquisa. “É possível melhorar o processo de construção da leitura e da escrita no 1º ano do Ensino Fundamental I em uma escola municipal do Rio de Janeiro aumentando a motivação a partir de um projeto pedagógico tendo os animais como fonte de estímulo à aprendizagem e fazendo uso das TICs?

Ao refletirmos sobre esta questão conclui-se, assim, que a motivação pode sim melhorar o engajamento dos alunos diante das atividades escolares trazendo melhoras significativas na construção da leitura e da escrita.

É esperado que esta pesquisa não se encerre dentro de apenas uma sala de aula ou de uma única escola, mas que sirva para que os profissionais que atuam com a alfabetização de crianças possam refletir sobre a importância de repensarmos nossas práticas pedagógicas procurando conhecer os alunos, valorizar o que eles sentem, valorizar o que trazem e o que têm a compartilhar, para que desta forma possam buscar motivá-los tornando o processo de ensino aprendizagem prazeroso e eficaz, com alunos participativos, engajados, motivados e felizes.

A trajetória relatada nesta pesquisa não se encerra aqui, mas abre caminho para novas pesquisas, novos questionamentos, novas reflexões por parte de todos que se encontrem de alguma forma envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, de todos que desejem contribuir para um crescimento global de nossas crianças. Para tanto deixamos aqui um convite para que estes debates e reflexões ultrapassem estas linhas e alcancem muitos outros profissionais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, Marilyn Jager... **Consciência fonológica em crianças pequenas.** [et al.], - Porto Alegre: Artmed, 2006.

ALMEIDA, M.E.B. de. **Como se trabalha com projetos** (Entrevista). Revista TV ESCOLA. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, nº 22, março/abril, 2002.

_____ **Educação, projetos, tecnologia e conhecimento.** São Paulo: PROEM, 2002.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo.** Tradução de Luiz Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Ed, v. 70, 1977.

_____ **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BNCC (**Base Nacional Comum Curricular**)/2017. MEC. Gov. Br. Disponível em http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

BRITO, Alberto Gomes de. **O Jardim Zoológico enquanto espaço não formal para promoção do desenvolvimento de etapas do raciocínio científico.** Dissertação de mestrado Brasília, DF, 2012. Disponível em: :<http://ppgec.unb.br/images/sampledata/dissertacoes/2012/versaocompleta/alberto_gomes_brito.pdf>.

BORUCHOVICH, E; OLIVEIRA, K.L; SANTOS, A.A.A. **Estratégias de Aprendizagem e Desempenho Acadêmico: Evidências de Validade.** Revista Psicologia: Teoria e pesquisa. Out-Dez 2009, Vol. 25 n. 4, pp. 531-536.

BUSS, C.; MACKEDANZ, L. F. **O ensino através de projetos como metodologia ativa de ensino e de aprendizagem.** Revista Thema, v. 14, n. 3, p. 122-131, ago. 2017.

CAGLIARI**,** Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu**. São Paulo: Scipione, 1998.

_____ **Alfabetização e linguística**. 10. ed. – São Paulo: Scipione, 2007.

CARLSSON, Ulla. FEILITZEN, Cecilia Von (orgs.). **A Criança e a Mídia: imagem, ação, participação.** São Paulo: Cortez. Brasília, DF: UNESCO, 2002.

CARVALHO, Marlene. **Guia prático do alfabetizador**. – 1 .ed. – São Paulo: Ática, 2010.

CASTRO, Edileide. **Afetividade e Limites: uma parceria entre família e escola.** 5.ed.- Rio de Janeiro: WAK Editora, 2015.

CHABOT**,** Daniel. CHABOT, Michael. **Pedagogia Emocional. Sentir para aprender**. São Paulo: Sá Editora, 2005.

CHALITA, Gabriel. **Educação: a solução está no afeto.** – São Paulo: Editora Gente, 2001 1.ed. ., 2004 edição revista e atualizada.

COELHO, Patrícia Margarida Farias. **Os Nativos digitais e as novas competências tecnológicas.** http://periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre Ano: 2012 – Volume: 5 – Número: 2

COLOSIO, Sonia Aparecida Ribeiro**. Avaliação de alterações de comportamento em crianças de uma creche após uso da terapia assistida por animais.** Disponível em http://repositorio.unifafibe.com.br:8080/xmlui/handle/123456789/149?show=full 2010.

COSENZA**,** Ramon M. e GUERRA, Leonor B. **Neurociência e educação: Como o cérebro aprende**. Porto Alegre: Artmed, 2014.

COUTINHO, Mariana de Souza; FARBIAZ, Alexandre. **Redes sociais e educação: uma visão sobre os nativos digitais e imigrantes digitais e o uso de sites colaborativos em processos pedagógicos.** 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. 2010. file:///C:/Users/anams/Downloads/Mestrado/Tecnologia/Mariana-Souza-Coutinho&Alexandre%20Farbiarz.pdf.

CUNHA, Eugênio. **Afeto e inteligência: relação de amorosidade e saber na prática pedagógica.** -4.ed.- Rio de Janeiro: WAK Editora, 2017.

DALMORO, Marlon; VIEIRA, Kelmara Mendes. **Dilemas na construção de escalas tipo Likert: O número de itens e a disposição influenciam o resultado?** RGO- Revista de Gestão Organizacional. Vol. 6- Edição Especial, 2013. Disponível em https://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rgo/article/viewFile/1386/1184.

DAMÁSIO, António R. **O erro de Descartes: emoção, razão e cérebro humano**. 3ª ed. - São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

SME/RJ. Secretaria Municipal de Educação/Subsecretaria de Ensino. **Diagnose 1ºano Alfabetização** 1º Bimestre/2017.

DOTTI J. **Terapia e animais: atividade e terapia assistida por animais – A/TAA: práticas para organizações, profissionais e voluntários.** São Paulo: Noética; 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).

FONSECA, Vítor. **Importância das emoções na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica.** Revista Psicopedagógica vol.33 no.102 p.365 – 384. São Paulo, 2016. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300014

FONTE, Paty. **Projetos pedagógicos dinâmicos: a paixão de educar e o desafio de inovar.** - Rio de Janeiro: WAK Editora, 2011.

GARCIA, Regina Leite (Organizadora) **A formação da professora alfabetizadora: reflexões sobre a prática.** – 3. Ed. – São Paulo: Cortez, 2001.

GARDNER, Howard. **Inteligência: um conceito reformulado.-** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa.** – 4. ed. – São Paulo: Atlas 2002.

_____**Métodos e técnicas de pesquisa social.** - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

GOLEMAN**,** Daniel, Ph.D. **Inteligência emocional: a teoria revolucionária que define o que é ser inteligente.** 2ªed. -Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

_____SENGE, Peter. **O Foco Triplo: uma abordagem para a educação.** 1.ed. -Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

GOMES, Carmem. Marillei.; PEREIRA, Daniele dos Santos Guidotti. **Aspectos neurais da aprendizagem e a influência do estresse.** Revista Acadêmica Licencia&acturas, v. 2, n. 1, 16-23, 2014.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Transgressão e mudança na educação: Os projetos de trabalho.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

_____ e VENTURA, Montserrat. **A organização do currículo por projetos de trabalho**; tradução Jussara Haubert Rodrigues. – 5. Ed. – Porto Alegre: Artmed, 1998.

KLINGER, K. **Pesquisas mostram benefícios do convívio com animais**. Jornal Folha de São Paulo [periódico na Internet] 2004. Disponível em: www.folha.uol.com.br/folha/equilíbrio/noticias/ult263u3714.html

LÈVY, Pierre. **O Que é virtual?** Ed. 34. – São Paulo, 1996.

LOURENÇO, Abílio Afonso; PAIVA, Maria Olímpia Almeida de. **A motivação escolar e o processo de aprendizagem.** Ciênc. cogn**.**, Rio de Janeiro , v. 15, n. 2, p. 132-141, ago. 2010 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212010000200012&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 24 maio 2019.

MALHEIROS, Bruno Taranto; organização RAMAL, Andrea. **Didática geral.** -Rio de Janeiro: LCT, 2016.

MARTINELLI, Selma de Cássia; SISTO, Fermino Fernandes. **Motivação de estudantes: um estudo com crianças do ensino fundamental**. Porto Alegre , v. 9, n. 3, p. 413-420, dez. 2010 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712010000300008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 24 maio 2019.

_____ **Um estudo sobre desempenho escolar e Motivação de crianças.** Educar em Revista, [S.l.], v. 30, n. 53, p. 201-216, maio 2014. ISSN 1984-0411. Disponível em: https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/27122/23135.

MASSA, C., & MASSA, A. (2007). **A banalização do termo "projeto" no cotidiano escolar.** Factus, pp. 123-140. Obtido em 30 de abril de 2018, de http://vicenteoficina.blogspot.com/2007_12_04_archive.html

MELARÉ, D. Y., WAGNER, A.J.(2005). **Objetos de aprendizagem virtual: material didático para educação básica,** *Revista* Latinoamericana *de Tecnologia Educativa*, 4 (2), 73-84. [http://www.unex.es/didactica/RELATEC/sumario_4_2.htm].

NOGUEIRA**,** Maria Teresa Duarte. NOBRE, Marcia Oliveira. **Terapia Assistida por Animais e seus Benefícios.** PUBVET. v. 9, n. 09, p. 400 – 428, setembro 2015. ISSN 1982-1263. Disponível em: http://www.pubvet.com.br/uploads/9e2b280cc36cba3dddaba8b3e4f859be.pdf

PALFREY**,** John. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais.** Tradução: Magda França Lopes Porto Alegre. Ed. Grupo, A, 2011.

PIAGET, Jean,1896-1980. **Relações entre a afetividade e a inteligência no desenvolvimento mental da criança.-** Rio de Janeiro: WAK Editora, 2014.

PICOLLI, Luciana; CAMINI, Patrícia**. Práticas pedagógicas em Alfabetização: espaço, tempo e corporeidade.** Ilustrações de Eloar Guazzelli. – Erechim : Edelbra, 2012

PRADO, M. E.B.B. Pedagogia de Projetos. Série "Pedagogia de Projetos e Integração de Mídias" - Programa Salto para o Futuro, setembro, 2003.

_____**Pedagogia de projetos**. Gestão Escolar e Tecnologias. 2009. Disponível em: http://www.eadconsultoria.com.br/matapoio/biblioteca/textos_pdf/texto18.pdf. Acesso em: 15 de janeiro de 2019.

PORTES, K.A.C. A **organização do currículo por projetos de trabalho.** Disponível em: http://www.ufjf.br/virtu/files/2010/04/artigo-2a3.pdf. Acesso 20 ago. 2018.

RELVAS**,** Marta Pires. **Neurociência e transtornos de aprendizagem: as múltiplas eficiências para uma educação inclusiva**- Rio de Janeiro: WAK Editora,2007.

_____ (org.) **Que cérebro é esse que chegou a escola? As bases neurocientíficas da aprendizagem.** Rio de Janeiro: WAK Editora, 2012.

_____ **Neurociência na prática pedagógica. –** Rio de Janeiro: WAK Editora, 2012.

RODRIGUES, Edlene do Socorro Teixeira. **Aprendizagem através da Avaliação Formativa.** Revista Só Pedagogia. 2008. Disponível em: http://www.pedagogia.com.br/artigos/avaliacaoformativa/index.php?pagina=5

RUSSO, Maria de Fátima. **Alfabetização: Um processo em construção.** 6. Ed. – São Paulo: Saraiva, 2012.

SALTINI, Claudio J.P. **Afetividade e inteligência.** 5.ed. – Rio de Janeiro: WAK Ed., 2008.

SANTAELLA, L. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano.** Revista FAMECOS. Porto Alegre, no 22 / dezembro, 2003.

SANTOS, Fernanda Marsaro dos. **Análise de conteúdo:** A visão de Laurence Bardin. Revista Eletrônica de Educação, v. 6, n. 1, mai. 2012. Resenhas. ISSN 1982-7199. Programa de Pós-Graduação em Educação.

SANTOS, Edméa. CAPUTO, Stela Guedes. **Diário de pesquisa na cibercultura: narrativas multirreferenciais com os cotidianos.** Rio de Janeiro (RJ: Omodê, 2018.

SILVA**,** Geruza Barbosa da. **O Papel da Motivação para a aprendizagem escolar**. João Pessoa: UEPB. 2014.

SIQUEIRA, Luciana Gurgel Guida; WECHSLER, Solange M. **Motivação para a aprendizagem escolar: possibilidade de medida.** Aval. psicol., Porto Alegre , v. 5, n. 1, p. 21-31, jun. 2006 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-04712006000100004&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 24 maio 2019.

SMOLKA, Ana Luíza Bustamante. **A criança na fase inicial da escrita: A alfabetização como processo discursivo.** 10. Ed. – São Paulo: Cortez; Campinas, SP : Editora da Universidade Estadual de Campinas, 2001.

TORI, Romero. **Tecnologia e Metodologia para uma educação sem distância**. V.2, n.2. São Paulo, 2015.ISSN 2359-6082. Disponível em https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/64/82

_____KIRNER, Claudio; SISCOUTTO, Robson; editores. **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual Aumentada.-** Belém-PA, Editora SBC- Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 2006.

VACCARI**,** Andreia Maria Heins & ALMEIDA, Fabiane de Amorim. **A importância da visita de animais de estimação na recuperação de crianças hospitalizadas**. Revista Einstein vol.5 no2. São Paulo, 2007.
https://psicologalaismutuberria.com/admin/data/uploads/artigos-pdf/dcd0ce8d5e5d76d7b0ca032fa118113d.pdf

VARGAS, Suzana. **Leitura: uma aprendizagem de prazer.** 3.ed.- Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.

VICENTE, R. B.; CAMPOS, J. M. T. **Letramento Digital nos anos iniciais do ensino fundamental.** Revista Metalinguagens, n. 5, mai. 2016, p. 78-89. http://ojs.ifsp.edu.br/index.php/metalinguagens/article/view/251/31. Acesso em: 13 abril. 2019.

VIEIRA, A.M.S; LOURES, D.A.M; BRANDÃO, P.M.F. **Formação continuada dos professores e o uso das novas tecnologias em escolas públicas do Rio de Janeiro.** RECITE. Revista Carioca e Tecnologia e Educação: revista de projetos em ciência, tecnologia e design aplicados à educação. UNICARIOCA. Vol.3, n.1, -Rio de Janeiro, 2018.

VILLAS BOAS, Benigna Maria de Freitas. **Portfólio, avaliação e trabalho pedagógico.** Campinas, SP: Papirus, 2004.- (Coleção Magistério : Formação e Trabalho Pedagógico)

Dados da Avaliação Nacional de Alfabetização. ANA 2016. Disponível em http://portal.inep.gov.br/artigo/-/asset_publisher/B4AQV9zFY7Bv/content/mec-anuncia-politica-nacional-de-alfabetizacao-para-reverter-quadro-de-estagnacao-na-aprendizagem/2016

SME/RJ **Orientações Curriculares** Disponível em https://onedrive.live.com/?authkey=%21ABfkzrwgtvkOWXU&cid=09A0409FEB089278&id=9A0409FEB089278%211750&parId=9A0409FEB089278%211740&o=OneUp

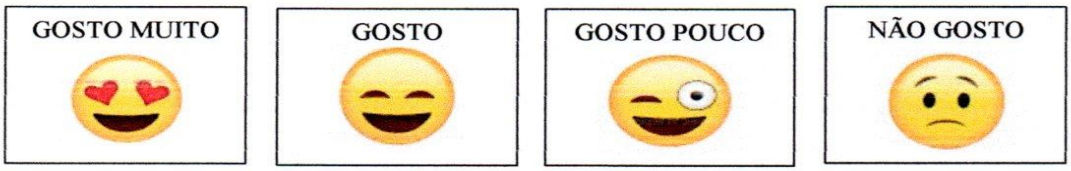
APÊNDICE A

Modelo do questionário utilizado para entrevista com os alunos

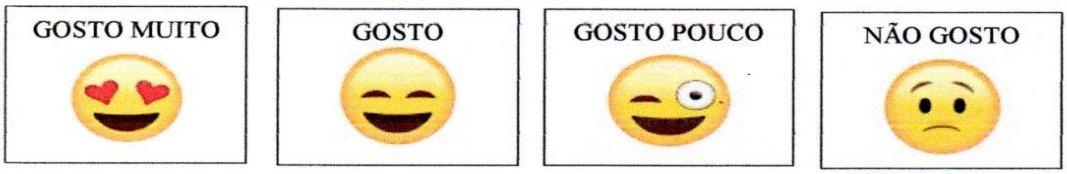
MODELO DO QUESTIONÁRIO ONLINE PARA PESQUISA EXPLORATÓRIA PRELIMINAR

(Google forms)

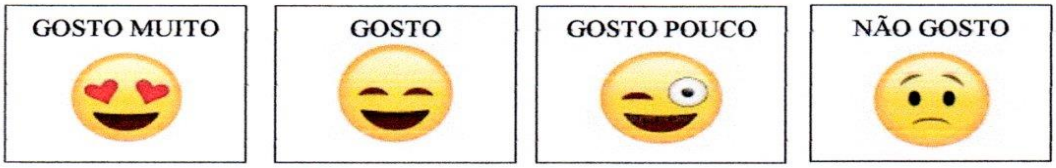
1- O QUE VOCÊ ACHA DA ESCOLA?



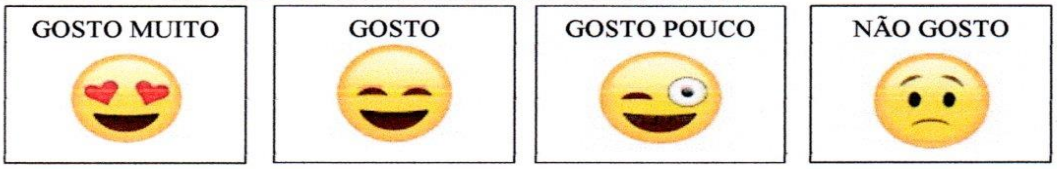
2- VOCÊ GOSTA DA SALA DE AULA?



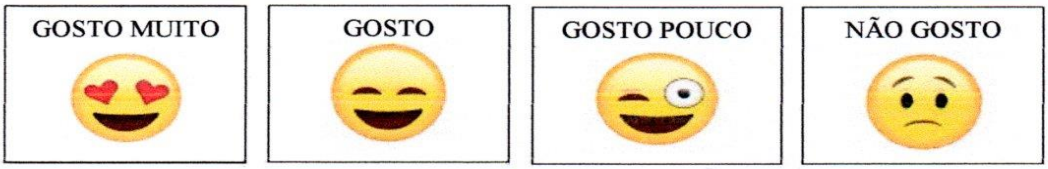
3- E DO RECREIO VOCÊ GOSTA?



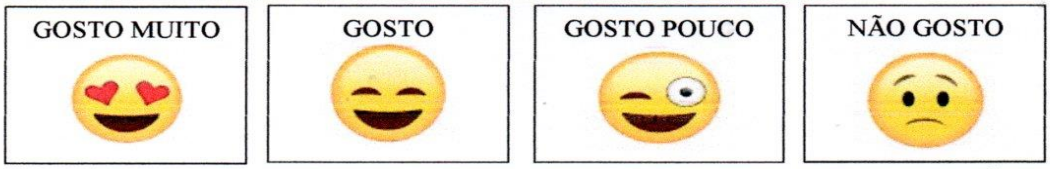
4- VOCÊ GOSTA DOS TRABALHOS DA ESCOLA?



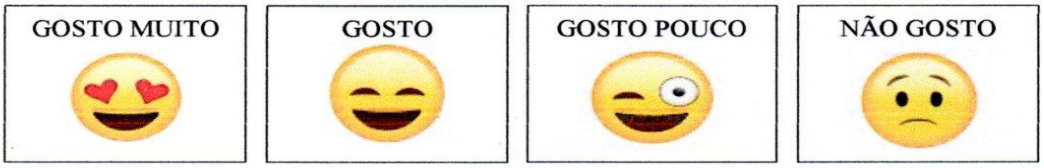
5- VOCÊ GOSTA DAS ATIVIDADES DE ESCREVER?



6- VOCÊ GOSTARIA DE APRENDER COM OS ANIMAIS?



7- VOCÊ GOSTA DOS LIVROS DE HISTÓRIA?



8- QUE TIPO DE HISTÓRIA VOCÊ PREFERE?

COM CRIANÇAS	COM ANIMAIS	COM PRÍNCIPES E PRINCESAS	TODAS	NENHUMA
				

9- VOCÊ GOSTA DE USAR A INTERNET?

GOSTO MUITO	GOSTO	GOSTO POUCO	NÃO GOSTO
			

10- COMO VOCÊ USA A INTERNET?

MEU CELULAR OU TABLET	CELULAR OU TABLET DE OUTROS	COMPUTADOR DA FAMÍLIA	NÃO USO A INTERNET
			

11- O QUE VOCÊ GOSTA DE FAZER NA INTERNET?

JOGOS	FACEBOOK	YOUTUBE	NADA
			

12- O QUE VOCÊ MAIS GOSTA NA ESCOLA?

_____

Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1VfnN0tTQH97J3KvbuN9vm9-feOJIcvP-qJ23eGN-BUM/edit

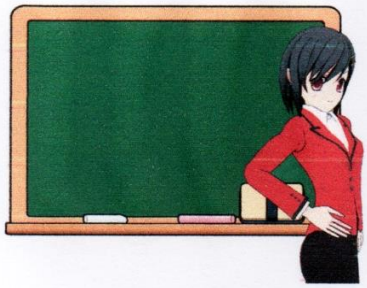
APÊNDICE B

Modelo do questionário utilizado para entrevista com os professores

PARA PROFESSORES ALFABETIZADORES

COLABORE COM A NOSSA PESQUISA SOBRE ALFABETIZAÇÃO.

*Obrigatório



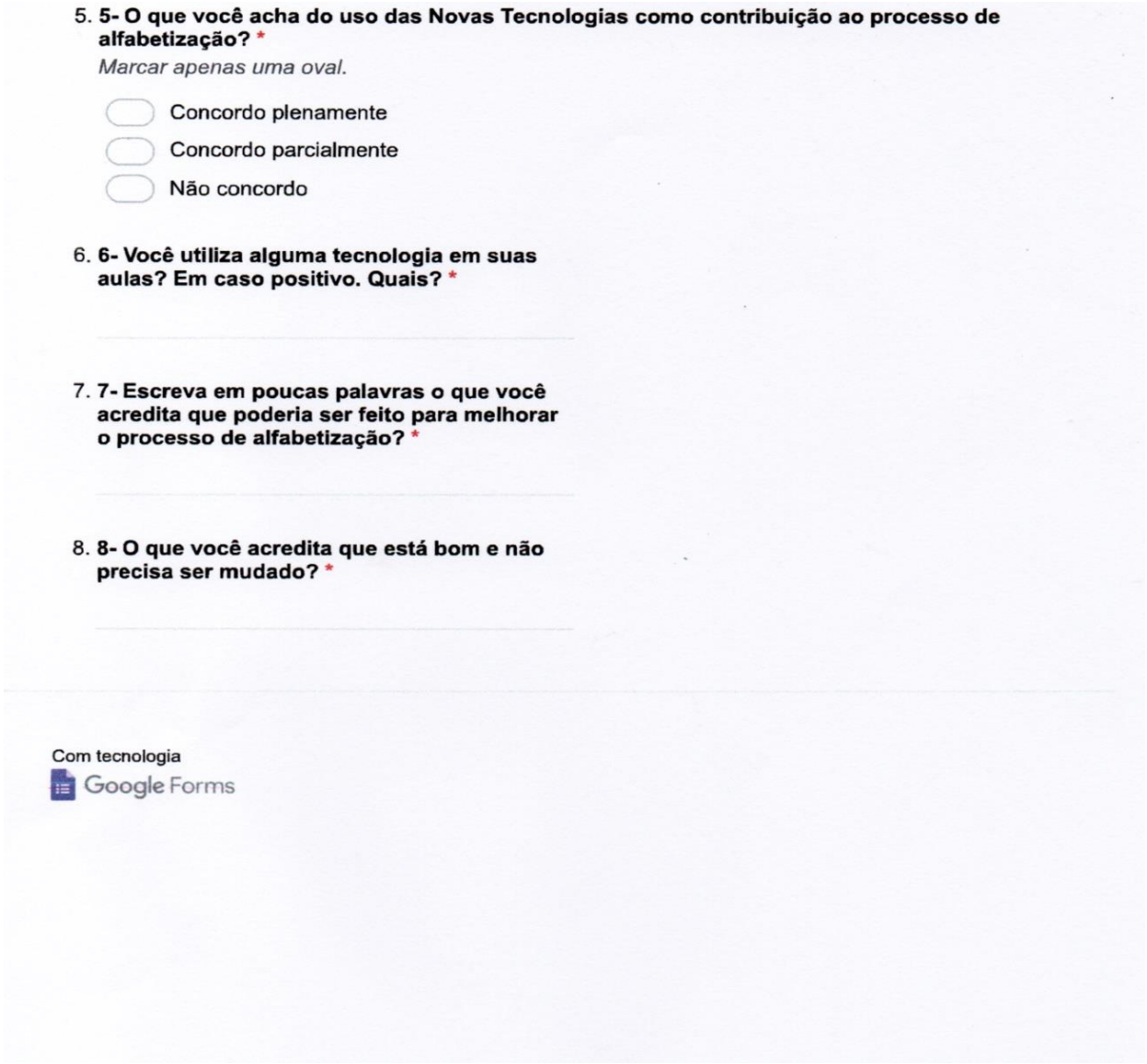
1. **1- Há quanto tempo você trabalha com alfabetização?** *
   Marcar apenas uma oval.
   - ◯ Menos de 5 anos
   - ◯ De 5 a 10 anos
   - ◯ Mais de 10 anos

2. **2-Você atua na rede:** *
   Marcar apenas uma oval.
   - ◯ Pública
   - ◯ Privada
   - ◯ Pública e Privada

3. **3- Especifique a(s) turma(s) de atuação em 2018. 1º ano/2º ano/3ºano** *

4. **4- Qual o maior desafio do professor alfabetizador no momento atual?** *
   Marcar apenas uma oval.
   - ◯ Número de alunos por turma
   - ◯ Indisciplina por falta de envolvimento da família
   - ◯ Falta de motivação dos alunos causando indisciplina
   - ◯ Todas as opções
   - ◯ Nenhuma das opções

Passe para a pergunta 5.



5. **5- O que você acha do uso das Novas Tecnologias como contribuição ao processo de alfabetização?** *

Marcar apenas uma oval.

- Concordo plenamente
- Concordo parcialmente
- Não concordo

6. **6- Você utiliza alguma tecnologia em suas aulas? Em caso positivo. Quais?** *

7. **7- Escreva em poucas palavras o que você acredita que poderia ser feito para melhorar o processo de alfabetização?** *

8. **8- O que você acredita que está bom e não precisa ser mudado?** *

Com tecnologia
Google Forms

Fonte: https://docs.google.com/forms/d/1U1w4qlqus5f0jiny4gp7QczhHFSOfTVAsb85Q5EcnHE/edit

APÊNDICE C

Modelo da prova utilizada na avaliação diagnóstica

UNI CARIOCA

Sondagem para realização do projeto pedagógico "***Animalândia***"

AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA DATA ___/___/___

1- Escreva seu nome amiguinho. (H1)

_____

2-Circule a placa onde só apareçam letras. (H2)







3- Risque as letras que você ouviu do seu professor. (H3)

N	S	V	X	T	F	H	Q	L	J

4- Marque os animais cujo os nomes terminam com o mesmo som. (H4) e (H8)











5- Ligue as figuras a seus nomes. (H5)



CAMISA



CASA



FACA

6- Circule o texto que serve para convidar para uma festa. (H6) e (H7)







RECEITA LISTA CONVITE

7- Risque a última palavra do texto e circule a palavra PÉ. (H9)

O SAPO NÃO LAVA O PÉ
NÃO LAVA PORQUE NÃO QUER
ELE MORA LÁ NA LAGOA
NÃO LAVA O PÉ
PORQUE NÃO QUER.

8- Circule a frase correta. (H10)

ABOLAROLANOCAMPODEFUTEBOL.

A BOLA ROLA NO CAMPO DE FUTEBOL.

9- Vamos escrever o nome dos desenhos. (H11) , (H13), (H14)






10- Observe a imagem e escreva uma frase. (H12) e (H15)



11- Escreva um pequeno texto com base nas imagens. (H16)



Fonte: próprio autor