

Utilizando o Ktouch como uma ferramenta de apoio ao reconhecimento das letras do alfabeto: Um relato de experiência com a turma do EJA

Ana Katarine de Freitas S. Santos¹, Maérico dos Santos Pessoa¹

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano – Campus Petrolina (IF Sertão) - CEP 56.314-520 – Petrolina – PE – Brazil

anakatarines@gmail.com, maerico@hotmail.com

Abstract. *This article discusses the use of educational software Ktouch (Touch Typing Tutor) as a tool to assist in the literacy process. The research subjects are students of 1st Phase of Youth and Adult Education mode of a public school in the city of Petrolina. This work behind an analysis of the use of a typing software as a school practice that can assist in the process of memorization and recognition of letters of the alphabet.*

Resumo. *Este artigo aborda o uso do software educacional Ktouch (Touch Typing Tutor) como ferramenta para auxiliar no processo de alfabetização. Os sujeitos da pesquisa são estudantes da 1ª Fase da modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma escola municipal situada na cidade de Petrolina-PE. Esse trabalho trás uma análise sobre a utilização de um software de digitação como uma prática escolar que pode auxiliar no processo de memorização e reconhecimento das letras do alfabeto.*

1. Introdução

Atualmente as escolas públicas brasileiras estão passando por um momento de inclusão de tecnologias da informação e comunicação (TIC) na educação. Muito se especula como utilizar essas tecnologias disponíveis e se efetivamente ela trará benefícios no aprendizado do aluno. O estudo desenvolvido por Molin e Raabe (2012) indica que a introdução das TIC na escola traz desafios para o professor, entre eles, saber como tirar o melhor proveito delas, já que podem ser utilizadas apenas como meio para transmissão de informações. O grande desafio é inserir algo tecnológico nas rotinas escolares que efetivamente tenha impacto na educação dos alunos em sala. Fistarol et al. (2014, p. 218) diz que “o ambiente escolar é um dos locais mais propícios para implementar estratégias de inclusão e acesso às TIC, pois os conhecimentos adquiridos pelos alunos através das matérias básicas do ensino podem ser aliados com as TIC, fazendo com que o aprendizado seja mais prático e agradável aos alunos”.

Com o objetivo de inserir e incentivar o uso pedagógico da informática na rede pública de educação brasileira o Governo Federal criou o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO). Esse programa insere nas escolas interessadas recursos digitais, computadores e conteúdos educacionais, contanto que as escolas garantam a estrutura necessária para receber os laboratórios e que o município ofereça a formação adequada para os educadores fazerem uso desses recursos.

Segundo Sá Filho e Machado (2011) a informática pode ser um recurso auxiliar para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, no qual o foco da educação passa a ser o aluno, construtor de novos conhecimentos, em um ambiente construcionista, contextualizado e significativo. Nesse contexto, onde as escolas possuem laboratórios de informática entra a inserção do aluno da educação de jovens e adultos (EJA) nas aulas que utilizam o meio computacional. A EJA “é uma modalidade de ensino complexa porque envolve dimensões que transcendem a questão educacional” (Strelhow, 2010, p. 49). Essa é uma modalidade de ensino voltada para jovens e adultos que não tiveram acesso ou não concluíram os estudos do ensino fundamental ou do ensino médio e destaca-se como uma ferramenta para erradicar o analfabetismo.

Os alunos da EJA que estão em processo de alfabetização passam por dificuldades semelhantes aos alunos da educação básica. Entre essas dificuldades encontram-se problemas para assimilar e reconhecer as letras do alfabeto. Segundo Valle et al. (2013) a alfabetização é a assimilação de um sistema complexo, que não acontece por acaso porque pressupõe o aprendizado de regras combinadas ao longo de vidas, desde a antiguidade.

Para que ocorra o processo de alfabetização e uma efetiva capacidade de leitura e escrita os alunos precisam memorizar e reconhecer as letras. Assim as tecnologias inseridas nas escolas podem ser utilizadas para auxiliar e otimizar o tempo demandado nesse processo. Para Martins (2013), cursos na modalidade EJA podem utilizar o computador como um aliado à alfabetização através de atividades de jogos educativos, produção de textos, de cartas, uso de e-mail, além do envio e recebimento de mensagens pelo celular para trabalhar a inclusão digital e suas tecnologias como facilitadoras e de forma prazerosa.

Nesse contexto, surge a proposta da utilização de um software educacional como aliado para dinamizar e melhorar o aproveitamento dos alunos da 1º Fase da EJA. Este trabalho visa relatar as experiências de uma prática escolar com a utilização desse software para auxiliar o reconhecimento e memorização das letras do alfabeto.

2. Uso do software Ktouch na Educação de Jovens e Adultos

Visando colaborar no processo de aprendizagem e memorização das letras do alfabeto com o uso do computador, surgiu à proposta de utilizar o Ktouch que é um software educacional de treinamento de digitação para auxiliar no processo de alfabetização de alunos da EJA.

O Ktouch é um tutor de digitação que oferece opção de inserir textos personalizados de diferentes níveis baseados nas necessidades específicas de quem for utilizá-lo, além disso, oferece dicas sobre disposição das letras no teclado e várias outras opções. O software propõe a digitação correta das palavras e um retorno imediato caso o usuário erre algo, isso inclui também a diferenciação entre letras maiúsculas e minúsculas. Em caso de erro o campo de digitação fica imediatamente vermelho, deixando explícito ao usuário que há algo errado que precisa ser corrigido, porém o software não impede que o usuário continue digitando. Como pode ser observado na figura 01, o Ktouch possui um campo superior que contém o texto base para os alunos e um campo inferior onde o texto deve ser digitado.

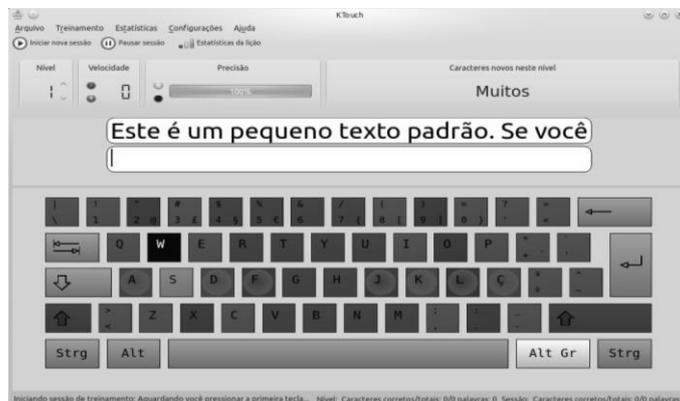


Figura 01. Software KTouch.

3. Metodologia da pesquisa: sujeitos e métodos.

A disposição inicial desse trabalho deu-se por meio do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) Subprojeto Informática, incluso em uma escola municipal de Petrolina-PE contemplada pelo PROINFO. O PIBID é um Programa do Ministério da Educação, gerenciado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e tem como objetivo incentivar a formação de professores para a educação básica e a elevação da qualidade do ensino na escola pública.

A interação produzida por meio do PIBID compõe o material empírico dessa pesquisa. Esse material foi produzido a partir de aulas com duração de 45 minutos realizadas uma vez por semana no laboratório de informática da referida escola. O Ktouch foi utilizado com três turmas da EJA separadamente, totalizando 32 alunos. Nas aulas foram oferecidos textos de diferentes níveis, intercalando letras maiúsculas, minúsculas, pontuações e letras com acentos. Na figura 02 podemos observar alunos utilizando o software.



Figura 02. Alunos da EJA utilizando o Ktouch durante a aula.

O cenário metodológico de análise de resultados se caracterizou por aplicação de um questionário após dois meses de aula. Além de análise, realizada por parte dos envolvidos na pesquisa, dos resultados obtidos através da observação da evolução das turmas.

Passou a reconhecer as letras do teclado apenas após a utilização do

KTOUCH?

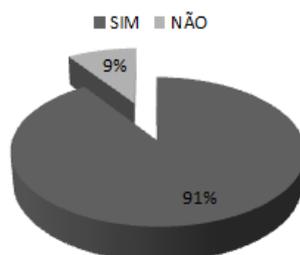


Figura 03. O reconhecimento das letras após o uso do Ktouch.

O empreendimento das análises dessa prática escolar indica que 91% dos alunos, atingidos pelo projeto, passaram a reconhecer as letras do teclado apenas após a utilização da ferramenta Ktouch, como mostra acima a figura 03. Isso implica que como ferramenta para auxiliar na memorização das letras o Ktouch mostrou-se eficaz. Apesar desse trabalho ainda está em fase de execução é possível afirmar que o software já mostrou um resultado benéfico após dois meses e meio de sua utilização. Para SANTO et al. (2012) considerando a grande revolução da informática, da automação e das TIC, o contexto educacional tem exigido grandes transformações na estrutura escolar visando novas posturas que privilegiem as mudanças voltadas para um novo cenário do mundo contemporâneo.

4. Considerações finais

Após a análise geral da pesquisa realizada pode-se considerar que as experiências adquiridas pelos alunos durante as realizações práticas com a ferramenta Ktouch, reforçam que a utilização de uma TIC pode ajudar no aprendizado do aluno. Segundo Cavalcante et al. (2014), apesar de todos os obstáculos, é incontestável que com a inserção de novidades tecnológicas, o estudante busca com maior empenho o conhecimento e se interessa por participar mais do que o incentiva. Pela sua curiosidade e porque geralmente é necessário para sua área profissional ou até simplesmente para seu divertimento pessoal.

Percebe-se através da análise qualitativa dos dados que os alunos demonstraram significativas melhoras quanto ao reconhecimento das letras. Espera-se que ao final da intervenção os alunos possam identificar todas as letras do alfabeto sem dificuldades. Tem-se como proposta de trabalho futuro a aplicação do Ktouch para auxiliar na alfabetização da educação básica. Quando o computador é utilizado como ferramenta pedagógica passa a ser de uma simples máquina a um poderoso recurso educacional, sendo a tecnologia vista como um meio, instrumento de colaboração no processo de aprendizagem (Barbosa et al., 2010).

7. Referências

- Barbosa, J. R., Fernandes, A. C., Lima, L. L. V., Freire, R. S., Souza, S. M., Filho, J. A. C., Pequeno, M. C. (2010). Objetos de Aprendizagem: análise de seu uso em uma sala de aula do ensino fundamental. In Anais do Workshop de Informática na Escola, pages 1117 - 1126.
- Cavalcante, M. M., Silva, J. L. S., Viana, E. C., Dantas, J. R. (2014). A Plataforma Arduino para fins didáticos: Estudo de caso com recolhimento de dados a partir do PLX-DAQ. In Anais do XXII Workshop sobre Educação em Computação, pages 1687 - 1696.
- Costa, J. W., Mattos, M. J. V. M., Valle, L. E. L. R. Educação Digital: a tecnologia a favor da inclusão. Porto Alegre: Penso Editora, 1ª edição, 2013, p. 124.
- Fistarol, D. O., Coutinho, H. R., Cantero, S. V. A. B., Castro Jr, A. A. (2014). Impactos do Programa NERDS da Fronteira para a Consolidação do Uso das TICs na Educação em Ponta Porã. In Anais do XIX Workshop de Informática na Escola, pages 218 - 222.
- Martins, R. M. K. (2013). Pedagogia e andragogia na construção da educação de jovens e adultos. Rev. Ed. Popular, Uberlândia, v. 12, n. 1, p. 143-153.
- Molin, S. I. L., Raabe, A. (2012). Novas Tecnologias n Educação: Transformações da Prática Pedagógica no Discurso Do Professor. In Anais do XVIII WIE.
- Santo, J. A. E.; Castelano, K. L. e Almeida, J. M. (2012). Uso de tecnologias na prática docente: Um estudo de caso no contexto de uma escola pública no interior do Rio de Janeiro. II Congresso Internacional TIC e Educação. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Espírito Santo: Revista Educação & Tecnologia, n. 12. pp 1023-1031.
- Sá Filho, C. S., Machado, E. C. O computador como agente transformador da educação e o papel do objeto de aprendizagem. Disponível em: <<http://www.universia.com.br/materia/materia.jsp?materia=5939>>. Acesso em: 20 Mai. 2015.
- Strelhow, T. (2010). Breve História sobre a Educação de Jovens e Adultos no Brasil. In Revista HISTEDBR On-Line, Campinas, Brasil, p. 49-59.