

LETRAMENTO DIGITAL: A MÍDIA INFORMÁTICA COMO FERRAMENTA DE APOIO A CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTOS DE ALUNOS DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Mirian Cristina Hettwer²

Mary Lúcia Pedroso Konrath³

RESUMO

Este artigo mostra alguns resultados teóricos e práticos da pesquisa sobre letramento digital, realizada através do uso da mídia informática na prática pedagógica de alunos de uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental do Instituto Estadual de Neves da Fontoura, do município de Cachoeira do Sul no Rio Grande do Sul. Nesta oportunidade, são apresentadas reflexões sobre o uso da informática na educação. O objetivo deste trabalho consistiu em promover a interação dos alunos com os diferentes gêneros digitais através da mídia informática como ferramenta de apoio ao processo educacional na construção de novas aprendizagens. A metodologia deste trabalho passa por uma revisão de literatura e a aplicação de atividades utilizando recursos e ferramentas desta mídia em sala de aula. A principal conclusão extraída diz respeito ao uso da informática na escola, sob mediação do professor, como uma ferramenta que pode potencializar a aprendizagem do aluno, permitindo que ele seja capaz de solucionar problemas e tornando-o competente em relação a sua linguagem, como observado através da leitura com maior fluência, melhora na dicção, entonação e desinibição em relação à fala individual e coletiva.

ABSTRACT

This paper shows some theoretical and practical results from a research on digital literacy, accomplished through the use of computer media in a 4th grade elementary class teaching practices. This project took place in a school called João Neves da Fontoura, in Cachoeira do Sul, Rio Grande do Sul. Reflections about the use of computers in education and its benefits are presented. The objective of this work was to promote an interaction between students and the different kinds of digital media and how this could support the development of a new educational learning tool. The methodology works with a literature review and its application activities using resources and tools of this media in the classroom. Everything under the teacher's mediation. The main conclusion drawn regarding the use of computers in school is a tool that can enhance student learning, allowing it to be capable of solving problems and making it competent for their language, as noted by reading more fluently, improving diction, intonation and speech disinhibition towards individual and collective.

PALAVRAS-CHAVE

Letramento digital; Informática; Ensino Fundamental.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora, Pedagoga com habilitação em Educação Infantil, Especialista em Informática na Educação e Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

KEYWORDS

Digital literacy; Computer; Elementary School.

1 INTRODUÇÃO

Lápis e papel. Por um tempo, estes eram as únicas tecnologias disponíveis na escola e também fora dela para se escrever. Dessa maneira, o professor pensava em sua prática utilizando principalmente estes instrumentos. Porém, com o surgimento de novas tecnologias, os alunos passaram a ter maior contato com o mundo letrado, considerando letramento, a demanda pela leitura e escrita, não só através do papel, mas também na cultura da tela e dos meios eletrônicos, tratando-se de uma prática cultural, que leva o aluno a compreender a função da leitura e da escrita na sociedade (SOARES, 2004). Sendo assim, fala-se em letramento digital, que é a capacidade do aluno buscar e compreender informações disponíveis nos meios tecnológicos.

Diante do exposto, percebe-se que os alunos, em geral, sabem utilizar o computador e suas ferramentas, sabendo encontrar informações na internet, assim como se comunicar com outras pessoas. Porém, ainda lhes falta conhecimento de como pesquisar e interpretar essas informações, com isso, o letramento digital surge da necessidade de um novo modo de alfabetização, para que os alunos tenham a capacidade de usar as novas tecnologias em benefício do processo de aprendizagem (TAKAHASHI, 2000).

Observa-se na prática que os alunos sabem apenas abrir uma página de pesquisa e procurar algumas informações, falta-lhes a habilidade de análise, a fim de aprofundar sua pesquisa, pois não sabem utilizar instrumentos para refinar a mesma e, ainda, a habilidade em saber se a informação que está sendo dada é legítima ou não (SCAICO e QUEIROZ, 2013).

Nesta perspectiva, a busca por práticas escolares que sejam adequadas, contextualizadas e significativas para o aluno, proporcionando maior conhecimento de mundo e incentivando a interação destes com o objeto de estudo/conhecimento devem ser constantes, pois as tecnologias estão presentes indiscutivelmente no seu cotidiano e cabe aos educadores instruí-los para a sua utilização, para que sejam capazes de dominar apropriadamente esta nova linguagem (FREIRE, 1990).

Com isso, busca-se propiciar a construção e apropriação de novos conhecimentos pelo aluno através da interação destes por intermédio da mídia informática com o objeto de estudo/conhecimento. Assim procurou-se investigar se o uso da mídia informática na prática

pedagógica, como ferramenta de apoio, contribui para o letramento digital de crianças do 4º ano do Ensino Fundamental?

Dessa maneira, o objetivo deste trabalho consistiu em promover a interação dos alunos com os diferentes gêneros digitais através da mídia informática como ferramenta de apoio ao processo educacional na construção de novas aprendizagens.

A utilização da mídia informática justifica-se à medida que o uso do computador se constitui como um novo suporte para a leitura e a para a escrita, já que traz novas formas de interação do aluno com a leitura e com a escrita, sendo que este deve ser capaz de compreender hipertextos e links, além de avaliar criticamente o conteúdo a que está sendo exposto (SOARES, 2002).

Sendo assim, o referencial teórico ajuda no entendimento sobre o que é letramento digital e como a informática pode ser utilizada em sala de aula como ferramenta de aprendizagem.

O artigo está dividido em 4 seções. Na primeira seção fala-se sobre o letramento digital, na segunda seção descreve-se sobre o uso da informática na educação, no que diz respeito à interação com diferentes gêneros digitais. Na terceira seção discute-se sobre o letramento digital e a informática na educação sob a perspectiva de outros trabalhos e na última seção, apresenta-se o trabalho realizado com uma turma de 4º ano do ensino fundamental, a metodologia do trabalho de pesquisa e os resultados alcançados. Por fim, apresentam-se as considerações finais e as referências utilizadas para compor este artigo.

2 LETRAMENTO DIGITAL

Alfabetização e letramento são dois processos distintos, porém indissociáveis. Letramento é a compreensão, por parte do aluno, da função da leitura e da escrita como uma prática cultural, na sociedade em que se está inserido. Dessa maneira, ser letrado, é diferente de ser alfabetizado, pois alfabetização é a decodificação do código escrito, já o letramento corresponde à compreensão da linguagem além deste código, no entendimento de textos complexos e informações implícitas (SOARES, 2004).

Freire também dá a sua contribuição para o entendimento do que é letramento quando diz que “O ato de ler e escrever deve começar a partir de uma compreensão muito abrangente do ato de ler o mundo, coisa que os seres humanos fazem antes de ler a palavra.

Até mesmo historicamente, os seres humanos primeiro mudaram o mundo, depois revelaram o mundo e a seguir escreveram as palavras” (FREIRE, 1990, p. 66).

Por intermédio do letramento que o indivíduo consegue socializar-se com o próximo, e assim exercer a cidadania e saber compreender, criticar, interpretar, enfim, produzir conhecimento significativo e é sob esta perspectiva que o professor pode direcionar a sua prática pedagógica. O bom professor é aquele que não sabe responder a todas as perguntas dos alunos, sendo que quanto mais informações, melhores precisam ser os professores, pois estas informações necessitam ser transformadas em conhecimento (COSTELLA, 2008).

Atualmente, com o surgimento de tecnologias mais avançadas, e estas fazendo parte da vida dos alunos, é que se tem pensado na utilização de ferramentas tecnológicas a fim de se trabalhar sob a perspectiva do letramento digital, ou seja, tornar os alunos capazes de dominar um conjunto de informações e habilidades mentais que responderão às necessidades de se comunicar utilizando as velhas e novas tecnologias.

Através do uso dessas ferramentas disponibilizadas pela mídia informática, pretende-se tornar o aluno capaz de compreender de maneira crítica o que está sendo discutido pelo professor ou exigido pela sociedade, para que ele tenha habilidades para interpretar as informações, antecipar acontecimentos, entender como se faz, conseguindo aplicar seus conhecimentos em diferentes situações, para assim atingir seus objetivos (COSTELLA, 2008).

Sendo assim, letramento digital, é a competência necessária para realizar tarefas relacionadas à linguagem e ao uso do computador. Isso quer dizer que além de saber ler e interpretar os textos, o aluno também deve ter a habilidade de ler e interpretar imagens e representações gráficas, assim como a disposição de links e hipertextos.

É preciso considerar assim, como letrado digital o aluno que sabe ligar o computador, digitar um texto, se conectar e navegar na internet explorando as informações disponíveis, acessar o seu email lendo e respondendo as mensagens recebidas, ou seja, aplicar esses conhecimentos na sua vida cotidiana.

3 INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: INTERAGINDO COM DIFERENTES GÊNEROS DIGITAIS

As tecnologias estão, a cada dia, mais presentes em todos os ambientes. Na escola, professores e alunos já estão utilizando a TV, o vídeo e o DVD com maior frequência na prática pedagógica, tornando o processo ensino-aprendizagem mais significativo.

O uso da informática na educação ainda não faz parte da prática de todos os professores. Moreira (2012) diz que ainda é muito difícil para o professor inserir as tecnologias na sua prática pedagógica, pois ainda lhe falta conhecimento, incentivo e treinamento para esta prática. Desta forma, mesmo que as escolas tenham laboratórios de informática equipados, a falta de formação do professor inviabiliza de inserir em seu planejamento o uso da mídia informática.

Assim, o trabalho pedagógico relacionado a diversas linguagens e entre elas a linguagem da informática, da internet, dos meios tecnológicos, exige do aluno além de saber ler, decodificar o que está escrito. Ele deve ser capaz de interpretar e analisar criticamente as informações, transformando-as em conhecimento através da mediação do professor.

DEMO (2008), fala sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e o papel do professor para que o uso do computador na educação realmente traga benefícios na aprendizagem dos alunos.

Nesse sentido, é possível perceber que “Na educação do futuro, o modelo de escola se ampara em uma abordagem de aprendizagem em que os estudantes se engajam com o mundo, o experimentam e o questionam a partir de elementos que são significativos” (SCAICO e QUEIROZ, 2013, p. 89).

A sociedade atual nos exige não somente deter o saber e sim ter habilidades e competências para interagir com a sociedade. E estas mudanças afetarão diretamente a prática pedagógica, dessa maneira, é função da escola preparar os alunos para compreender e interpretar as novas tecnologias, sendo assim, o letramento digital deve fazer parte da práxis do professor, que este é desafio da educação do futuro (SCAICO e QUEIROZ, 2013).

Na sociedade moderna, a busca sobre novos meios de ensinar é uma constante, encantar os alunos faz parte do processo de ensino e de aprendizagem, assim, o uso da informática como ferramenta educacional torna-se essencial para que este encantamento ocorra, pois com ela desperta-se o interesse dos alunos, incentivando o raciocínio, a criatividade e a autonomia.

Como diz Moran

Ensinar utilizando a Internet pressupõe uma atitude do professor diferente da convencional. O professor não é o “informador”, o que centraliza a informação. A informação está em inúmeros bancos de dados, em revistas, livros, textos, endereços de todo o mundo. O professor é o coordenador do processo, o responsável na sala de aula. Sua primeira tarefa é sensibilizar os alunos, motivá-los para a importância de matéria, mostrando entusiasmo, ligação da matéria com os interesses dos alunos, com a totalidade da habilitação escolhida (1997, p. 7).

Observa-se que as aulas expositivas não estão mais conseguindo atingir o sucesso desejado na aprendizagem, o professor deve repensar a sua prática realizando atividades, trabalhos que propiciem a interação dos alunos. Sendo assim, o uso da informática na educação consegue dar conta da necessidade do professor em mudar a sua prática, buscando novas maneiras de ensinar. Saltini apud Porto (2007) nos ensina que uma das tarefas do professor é incentivar o aluno e tornar o processo de aprendizagem incentivador para promover a construção do conhecimento e a competência pessoal da solução de problemas.

O educador não pode ser aquele indivíduo que fala horas a fio a seu aluno, mas aquele que estabelece uma relação e um diálogo íntimo com ele, bem como uma afetividade que busca mobilizar sua energia interna. É aquele que acredita que o aluno tem essa capacidade de gerar ideias e colocá-las ao serviço da sua vida. (SALTINI apud PORTO, 2007, p. 47).

A Informática na Educação colabora com essa nova necessidade educacional, porque quando bem utilizada pode tornar a aprendizagem significativa. A sociedade atual exige alunos capazes de solucionar situações problemas, e para que isto ocorra, é preciso dar espaço a novos meios e às novas aprendizagens.

Nesta perspectiva, tornar o aluno letrado digitalmente é tornar o aluno capaz de gerir o seu próprio conhecimento, é trabalhar com objetivo de possibilitar que o aluno desenvolva habilidades e competências para resolver situações problemas do seu cotidiano com pensamento crítico. É neste ponto que entra o papel do professor como mediador do conhecimento, instigando seu aluno a pensar e refletir criticamente ao que lhe é apresentado, levando em consideração que aprendizagem não se realiza apenas na escola e sim durante toda a vida do sujeito.

Diante disso a informática na escola pode ser uma ferramenta para que o aluno consiga gerir a sua aprendizagem, além de ser um meio muito mais atrativo para que isto ocorra. Moran (2007) em sua obra traz ricas sugestões aos professores de como trabalhar recur-

sos da mídia informática para ser utilizadas em aula e desmistificar essa prática. De acordo com Moran,

As mudanças na educação dependem também dos alunos. Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Alunos motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajudá-los melhor. Alunos que provêm de famílias abertas, que apoiam as mudanças, que estimulam afetivamente os filhos, que desenvolvem ambientes culturalmente ricos, aprendem mais rapidamente, crescem mais confiantes e se tornam pessoas mais produtivas. (MORAN, 2007, p.17-18)

Há inúmeras maneiras de se trabalhar utilizando as mídias, dentre elas, como aborda Moran (2007) é possível utilizar ferramentas da internet de interação e de pesquisa em que o professor é o mediador da aprendizagem e, ainda, atividades de construção cooperativa.

Utilizando ferramentas como o Google Maps que permitem ensinar diferentes aprendizagem, pois permite estudar aspectos geográficos e de localização, bastando que se tenha conexão com a Internet. Outras possibilidades podem ser exploradas através do uso de ferramentas de autoria para criação de conteúdo com os diferentes gêneros textuais, tal como os editores de texto, apresentações, planilhas eletrônicas que permitem a criação de textos literários, busca de diferentes portadores de texto, jornais, história em quadrinhos, leitura e construção de revistas. Também podem ser explorados o manuseio do mouse e do teclado em jogos educativos como o GCompris e a aprendizagem do teclado com a ferramenta TUX TYPE.

O papel do professor passa a ser de mediador e as relações modificam-se, ampliando-se, havendo trocas entre professor e aluno, o que torna a aprendizagem mais significativa. Considerando a Internet como uma ferramenta que possibilita a construção de aprendizagem, é preciso que os estudantes tenham muito mais responsabilidade e autonomia sobre o que acessam e constroem, já que a mesma proporciona a eles um vasto ambiente para a exploração e para a autodescoberta de informações que precisam tornar-se saberes.

Coll afirma que

As TIC são uma ferramenta a serviço de uma dinâmica que as transcende e engloba, e determina, em grande parte, a concretização e o alcance das possibilidades oferecidas aos educadores e alunos para aperfeiçoar a aprendizagem e o ensino. As implicações práticas dessa mudança de perspectiva são muitas e de grande importância. Neste artigo, vou mencionar somente duas, a título ilustrativo. A primeira é a conveniência de situar o ponto de partida do processo de integração das TIC no projeto educativo institucional, nas práticas de ensino e nas opções psicopedagógicas e didáticas que as sustentam. A segunda é que o poder das TIC de melhorar o ensino e a aprendizagem em sala de aula torna-se real quando seus usos respondem as dinâmicas de inovação e melhoria educativa mais amplas (2014, p. 84).

Sendo assim, com a Internet podemos desenvolver as habilidades de cada aluno a seu ritmo e a seu tempo, e quando trabalham em grupos, possibilita o trabalho colaborativo (MORAN, 2007). A utilização da mídia informática e mais precisamente da Internet na educação, permite aos alunos ter acesso à informação de uma forma fácil e rápida, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, pois o aluno através de pesquisa pode construir melhor o seu conhecimento.

3.1 TRABALHOS CORRELATOS

A informática na educação tem sido usada como ferramenta de apoio à prática pedagógica em diversos países, inclusive no Brasil. Aqui são apresentadas algumas experiências desenvolvidas que tem como objetivo a inserção desta mídia no processo educacional.

O estudo intitulado “Os gêneros digitais e os desafios de alfabetizar letrando” de autoria de Júlio Cesar Araújo (ARAÚJO, 2007) pela Universidade Federal do Ceará é um exemplo de pesquisa-ação com 7 crianças com problemas de autoestima e dificuldades na aprendizagem da escrita e da leitura, pertencentes a 1ª e 2ª séries do ensino fundamental, com idade entre 6 e 7 anos, nos anos de 2004 e 2005 respectivamente.

Para conseguir dar conta das dificuldades destes alunos, foi proposto o uso da informática como recurso para alfabetizá-los. Para tanto, foram desenvolvidas atividades iniciais de exploração dos periféricos do computador como o mouse e o teclado, navegação na internet através dos endereços eletrônicos e troca de cartões digitais. Estas práticas fizeram parte de um processo que tornou estas crianças proficientes em relação ao conhecimento do código escrito e também conhecedoras de sua função social, o que as tornou letradas.

Este se diferencia da pesquisa aqui apresentada por ter trabalhado a mídia informática como recurso de apoio pedagógico apenas com as crianças que tinham dificuldades de leitura e escrita.

O artigo intitulado “O professor e a informática na sala de aula” de Maria Pereira da Silva (SILVA, 2011) pela Universidade Federal do Tocantins, traz a importância do uso do computador como ferramenta educacional, com o objetivo de tornar a aprendizagem mais significativa para os alunos. Foi realizada uma palestra para conversar com os professores da escola pesquisada, a fim de incentivá-los ao uso do computador, dessa maneira o foco do trabalho são os professores para que estes compreendam a importância das tecnologias, no caso o computador, no processo de aprendizagem dos alunos. Este estudo teve como principal con-

tribuição à observação de que os alunos destes professores obtiveram melhores resultados no processo de aprendizagem, evidenciando que a mídia informática é uma excelente ferramenta para ser utilizada em sala de aula e que o professor assume um papel fundamental de mediação nesse processo.

Neste diferentemente do que foi apresentado por Silva (2011), não foi preciso salientar aos professores a importância da utilização das mídias, as mídias já eram utilizadas, porém elas foram empregadas de modo a potencializar a aprendizagem dos alunos, tornando-a mais significativa, com o objetivo de educar os alunos para que tenham habilidade de empregar seus conhecimentos na vida cotidiana.

Dessa maneira, de acordo com o apresentado por Miranda e Camossa (2009) em que foi realizada uma pesquisa com alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental de escolas municipais de Santa Cruz das Palmeiras – SP com o título “O uso da informática como recurso pedagógico: um estudo de caso” traz contribuições sobre o uso de softwares educativos como recurso pedagógico para a aprendizagem de noções como raciocínio lógico, motricidade fina e leitura.

Neste estudo, as autoras confirmam que o uso da informática em sala de aula deve estar atrelado às necessidades e interesses do aluno e da escola a fim de se ter um enfoque pedagógico e social significativo, sendo o computador uma ferramenta para complementar a aprendizagem. Ele foi pensado a partir das necessidades dos alunos, que no caso seria se apropriar dessa linguagem tornando-o capaz de utilizar os conhecimentos apreendidos dentro e fora da escola.

4 INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO E LETRAMENTO DIGITAL NO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: PLANEJAMENTO, PRÁTICA E RESULTADOS.

Esta pesquisa surgiu da necessidade de uma prática inovadora, em que os alunos do 4º ano do Ensino Fundamental pudessem através da interação com o objeto de conhecimento por intermédio da mídia informática pudessem desenvolver o Letramento Digital.

Por entender que o Letramento Digital se caracteriza por uma nova forma de aprender e por considerar a informática, nesta etapa, como fundamental na aprendizagem dos alunos, a mudança da prática pedagógica se fez necessária e, assim, apresentar para os alunos um contexto em que as novas tecnologias estejam presentes, sendo o professor o mediador da aprendizagem.

Neste sentido, a utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação como ferramentas de apoio a aprendizagem colaboram na formação de leitores críticos, capazes de agir e de pensar por si mesmos.

Este projeto foi executado no Instituto Estadual de Neves da Fontoura, localizado no município de Cachoeira do Sul no Rio Grande do Sul. Iniciou no ano de 2014 e foi desenvolvido com 26 alunos matriculados na turma de 4º ano, com idade entre 9 e 10 anos.

As aulas aconteceram 1 vez por semana, no laboratório de informática e, ainda, atividades no espaço da sala de aula.

O objetivo geral do projeto consistiu em promover o contato dos alunos com a mídia informática, através de ferramentas diferenciadas (editor de imagens, de textos e navegador para pesquisa na internet) para a construção da aprendizagem.

Organizou-se um planejamento com aulas semanais no laboratório de informática, com duração de 45 minutos, e atividades complementares em sala de aula durante a semana. Com isso, foram realizadas 8 aulas no laboratório informática, assim como pesquisas em sala de aula e em casa, a fim de se observar como os alunos se portavam diante das mais diversas possibilidades de aprendizagem, a partir do uso da mídia informática.

O laboratório de informática é composto por 30 computadores com acesso à Internet e o auxílio aos alunos é de responsabilidade do professor da turma. Todos os alunos já possuíam domínio do mouse, do teclado e do manuseio simples das ferramentas da mídia informática, como procurar um programa ou digitar o nome de um site no navegador da internet.

Dessa maneira, foram realizadas duas pesquisas na internet, porém com estímulos e metodologias diferentes aqui denominadas de Etapa I e Etapa II.

O quadro (figura1) mostra o planejamento das atividades: Etapa I	Realização de pesquisa na internet. Duração de 4 períodos.	Atividades de incentivo anteriores à pesquisa: - tema de casa com pesquisa, entrevista, com familiares e vizinhos sobre o tema de trabalho, com o objetivo de saber qual é o conhecimento de senso comum da comunidade. - de posse dos dados pesquisados, realização de pesquisa na biblioteca da escola, em livros didáticos, sobre o tema (2 períodos).
		Pesquisa na internet. Alunos dispostos em 5 grupos de 5 alunos, em que todos participam da pesquisa e anotam resultados (2 períodos).
	Atividade em editor de imagens	De posse de todos os conhecimentos

	TuxPaint. Duração de 2 períodos.	adquiridos, cada grupo deve utilizar o editor de imagens e produzir uma imagem sobre o seu tema de trabalho (2 períodos).
Etapa II	Atividade de pesquisa na internet. Duração de 4 períodos.	Pesquisa na internet com os alunos divididos em 8 grupos, em que todos do grupo deveriam fazer as anotações da pesquisa (2 períodos).
		Pesquisa na biblioteca da escola, com consulta em livros didáticos (2 períodos).
	Atividade em editor de texto. Duração de 2 períodos.	Digitação do que foi pesquisado pelos componentes do grupo.

Figura 1 – Quadro com o planejamento de atividades realizadas no projeto

Fonte: Criado e organizado pela Pesquisadora

Para execução destas atividades, foi realizada conversa orientada, no laboratório de informática sobre como realizar a pesquisa. Foi demonstrado aos alunos o navegador de pesquisa, onde digitar o questionamento da pesquisa, e foi salientada a questão da ortografia, pois se esta não estivesse correta o resultado podia ser adverso.

Foi demonstrado também que ao digitar o questionamento, o próprio navegador dá sugestões para a mesma, que estas devem ser observadas como possibilidades de aprofundar a pesquisa. Discutiu-se também como analisar se as informações que estavam sendo dadas eram verídicas ou não, dessa maneira, como são crianças do 4º ano e sua maturidade ainda não lhes permite muito aprofundamento, foi sugerido que escolhessem sites de algum órgão governamental, por exemplo, e que não utilizassem blogs como fontes de pesquisa. Devo salientar que estes alunos sabem diferenciar o que é um blog, pois foi criado um para a turma e que era manipulado por eles.

Etapa I:

Para esta pesquisa, foi realizado um trabalho anterior, com pesquisa em aula, em casa e ainda atividades sobre o assunto com orientação da professora, ou seja, os alunos já dominavam o conteúdo antes de continuar o trabalho no laboratório de informática.

Etapa II:

Para a realização desta pesquisa não houve trabalho anterior, o ponto de partida para a aprendizagem seria esta pesquisa na internet.

A diferença entre as duas foi surpreendente, pois para a primeira pesquisa, em que os alunos já tinham domínio do conteúdo, que foi realizada para aprofundamento do mesmo, os alunos souberam selecionar os sites para a pesquisa, verificando através do nome do *site* se

este estava relacionado com o assunto, se ele era confiável ou não, e a interpretação dos dados foi melhor, ou seja, a aprendizagem foi mais significativa.

Assim, pode-se perceber, que o papel do professor, como mediador do conhecimento foi fundamental para o sucesso da atividade planejada. Com isso, observa-se que mesmo com a utilização das inúmeras tecnologias que estão disponíveis, o papel do professor é fundamental para que ocorra a aprendizagem.

Já na Etapa II, que foi realizada como ponto de partida para adquirir o conhecimento, os alunos estavam muito inseguros, não sabiam o que verificar para confirmar a confiabilidade das informações que estavam sendo oferecidas e se estava correto ou não, surgindo muitas dúvidas no decorrer do processo.

A partir dessas pesquisas, foram realizados mais dois trabalhos. Uma produção de imagem no editor de imagens (figura 2) e a redação de um trabalho no editor de texto, a fim de aprofundar os conhecimentos sobre os conteúdos das pesquisas anteriores.



Figura 2 – Imagem criada no TuxPaint por um dos grupos
Fonte: Pesquisadora

A partir da Etapa I, foi realizada uma aula com o editor de imagens, no caso o TuxPaint, já que este é o editor de imagem do sistema operacional Linux disponível nos computadores do laboratório de informática.

Os alunos, divididos em 5 grupos, deveriam construir uma imagem contendo uma pequena explicação. Posteriormente, foi realizada a apresentação dos trabalhos para toda a turma. Com esta atividade, os alunos trocaram ideias sobre as possibilidades de construção da imagem e de utilização das ferramentas do editor. Para a realização desta tarefa, os alunos deveriam ter adquirido a habilidade de síntese, pois além da construção da imagem, deveriam colocar um pequeno texto com informações a respeito do tema do trabalho. Com a atividade

de encerramento, que foi a apresentação, foi observado que os alunos dominavam o conteúdo e souberam utilizar muito bem a ferramenta tecnológica.

Na execução desta atividade, 3 grupos utilizaram somente o editor de imagens, já os outros 2 grupos, pesquisaram outras imagens na internet para inserir no trabalho, e para isto, tiveram que aprender como “colar” uma imagem neste editor, já que não conseguiram construir a imagem com as ferramentas disponíveis neste editor. Com isto, percebe-se que a habilidade de solucionar o problema, de pensar e refletir foi muito bem trabalhada, pois encontraram uma solução para o seu problema e foram atrás de informações para resolvê-la.

Para o trabalho complementar a Etapa II, foi utilizada o editor de texto do sistema operacional Linux, em que os alunos, a partir de estudos já realizados, pesquisas na internet e na biblioteca da escola, elaboraram, divididos em 8 grupos, um trabalho que foi entregue à professora. Com esta atividade, os alunos sintetizaram o assunto do trabalho, e, no laboratório de informática, todos digitaram o texto em colaboração um com o outro.

Nesta atividade pode-se verificar que alguns alunos já dominavam esta ferramenta, enquanto que outros não, mas que o trabalho em grupo auxiliou muito àqueles que ainda não tinham este conhecimento. Para a realização desta tarefa, os alunos foram orientados a redigir seus trabalhos com capa, introdução, desenvolvimento, conclusão e anexos.

Com estas atividades, pode-se perceber que, de acordo com Moran

Ensinar na e com a Internet atinge resultados significativos quando se está integrado em um contexto estrutural de mudança do processo de ensino aprendizagem, no qual professores e alunos vivenciam formas de comunicação abertas, de participação interpessoal e grupal efetivas. Caso contrário, a Internet será uma tecnologia a mais, que reforçará as formas tradicionais de ensino. A Internet não modifica sozinha, o processo de ensinar e aprender, mas a atitude básica pessoal e institucional diante da vida, do mundo, de si mesmo e do outro (MORAN, 1997, p.9).

Dessa maneira, através da apresentação dos grupos, pode-se evidenciar que a internet e o computador, foram instrumentos importantes para a aprendizagem de habilidades relacionadas à comunicação, tornando os alunos competentes em relação a sua linguagem, como observado através da leitura com maior fluência, melhora na dicção, entonação e desinibição em relação à fala individual e coletiva. Assim como melhorando a capacidade dos alunos para resolução de problemas cotidianos.

Neste sentido, retoma-se a importância do professor como mediador da aprendizagem, que ao envolver-se e propor novas propostas evidencia que

Ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. A Internet é um novo meio de comunicação, ainda incipiente, mas que pode nos ajudar a rever, a ampliar e a modificar muitas das formas atuais de ensinar e de aprender (MORAN, 2007, p.63).

Dessa maneira, sendo o professor mediador, parceiro na aprendizagem dos seus alunos, para que estes sejam os autores na construção do próprio conhecimento, aliando a utilização de recursos tecnológicos na escola, tornando os alunos capazes de interagir com o mundo, capazes de interpretar as mais diversas linguagens e atingir seus objetivos.

Concordando com Moran (2007), o professor deve motivar e incentivar os alunos, a dar os primeiros passos e sensibilizar os alunos para que estes tenham participação ativa no processo de aprendizagem, para sejam construtores do conhecimento, que tenham a habilidade de ler e interpretar o mundo que os cerca.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, o conteúdo escolar vai além de ensinar a ler e escrever mecanicamente, hoje a escola deve estimular o aluno a pensar criticamente ao que lhe é apresentado e saber interpretar todas as informações que estão presentes ao seu redor. A Internet e as novas tecnologias estão trazendo uma nova realidade para a prática educacional, em que o professor necessita repensar sua prática a fim de integrar em seu planejamento todas as inovações tecnológicas que ressignifiquem sua prática e possibilitem ao aluno uma aprendizagem mais significativa.

O letramento digital é um elemento importante no processo de aprendizagem do aluno, para que este tenha a capacidade de usar as novas tecnologias em benefício desse processo, já que está em contato diário com as tecnologias. Nesta perspectiva, pensa-se em uma prática pedagógica em que os alunos sejam capazes de interagir e solucionar problemas com o uso da informática, sob mediação do professor.

Sendo assim, pode-se evidenciar que a mídia informática potencializa a aprendizagem do aluno, atuando como ferramenta de apoio a aprendizagem, entretanto, a presença do professor como mediador do desse processo se faz fundamental, mas será que os professores estão conseguindo se adequar a esta prática? Há planos, propostas de incentivo e preparação para os professores serem capazes de trazer para a sala de aula o letramento digital?

Dessa maneira, o objetivo deste trabalho consistiu em promover a interação dos alunos com os diferentes gêneros digitais através da mídia informática como ferramenta no processo de aprendizagem, para tanto, os alunos realizaram pesquisas na internet, utilizaram editor de imagens e de texto.

Com isso, observou-se que o papel do professor como mediador é fundamental, pois com o trabalho conjunto e interativo entre professor e alunos, a aprendizagem se torna mais significativa, já que foi constatada a diferença de compreensão do conteúdo quando houve intervenção do professor, incentivando a aprendizagem. Assim, alcançou-se o letramento digital, pois os alunos dominaram os gêneros digitais em que lhes foram propostas as atividades, solucionando os problemas que surgiram.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Júlio Cesar. **Os gêneros digitais e o desafio de alfabetizar letrando**. Campinas: Prottexto, 2007.

BRAGA, Denise B. & RICARTE, Ivan L. M. **Letramento e Tecnologia**. Unicamp: Ministério da Educação, 2005. Disponível em: <<http://www.iel.unicamp.br/cefiel/imagens/cursos/19.pdf>>. Acesso em 18 de out. de 2014.

COLL, César. **Os educadores, as TIC e a nova ecologia da aprendizagem**. Nova escola, Ano 29, n. 272, maio de 2014.

COSTELLA, Roselane Zordan. **O significado da construção do conhecimento geográfico gerado por vivências e por representações espaciais**. 2008. 203 f. Tese (Doutorado em Geografia) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.

DEMO, Pedro. **TICs e educação**, 2008. Disponível em: <<http://pedrodemo.blogspot.com.br/2012/04/tics-e-educacao.html>>. Acesso em: 7 de outubro de 2014.

FREIRE, Paulo; DONALDO, Macedo. **Alfabetização: leitura da palavra leitura do mundo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

FREITAS, Maria Teresa. Letramento digital e formação de professores. **SciELO**, Belo Horizonte, v.2, n.3, p. 335, dez. 2010.

MORAN, José Manuel. Como utilizar a Internet na educação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 26, n. 2, maio. 1997.

MORAN, José Manuel. **Os novos espaços de atuação do educador com as tecnologias**. Curitiba: 12º Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, 2004. Disponível em: <<http://www.educacao.salvador.ba.gov.br/site/documentos/espaco-virtual/espaco-educacao>>

tec/artigos/os%20novos%20espacos%20de%20atuacao%20do%20educador....pdf>. Acesso em 31 de out. 2014.

MORAN, José Manuel; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas: Papirus, 2007.

MOREIRA, Carla. Letramento digital: do conceito à prática. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA, 1. V.2, 2012, Uberlândia. **Anais do SI-ELP**. Minas Gerais: Universidade Federal de Uberlândia, 2012. p. 01-15.

PORTO, Olívia. **Bases da Psicopedagogia: diagnóstico e intervenção nos problemas de aprendizagem**. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2007.

SCAICO, Pasqueline Dantas; QUEIROZ, Ruy José Guerra Barretto de. **A educação do futuro: uma reflexão sobre aprendizagem na era digital**. In: II Congresso Brasileiro de Informática na Educação e XXIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2013, Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2013.

SOARES, Magda. Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos. **Rev. Pátio**, São Paulo, v.1, n.29, fevereiro 2004.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Rev. Bras. Educ.**, Minas Gerias, v. 1, n.25, p. 5-17, outubro 2004. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141324782004000100002&lang=pt>. Acesso em 13 de set. 2014.

TAKAHASHI, T. (org.) **Sociedade da informação no Brasil: livro verde**. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000. Disponível em: <<http://www.socinfo.org.br>>. Acesso em 15 nov. 2014.

VIEIRA, Iúta Lerche. Tecnologia eletrônica e letramento digital: um inventário da pesquisa nascente no Brasil. **Rev. Brasileira de Língua Aplicada**, S. lugar, v.4, n.1, 2004.