



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE LETRAS – CAMPUS III
CURSO DE LETRAS**

THAIS KARLA LIMA DOS SANTOS

**O *TABLET* E A LÍNGUA PORTUGUESA: APRENDIZAGENS
SIGNIFICATIVAS NA CULTURA DIGITAL**

**GUARABIRA – PB
2017**

THAIS KARLA LIMA DOS SANTOS

**O *TABLET* E A LÍNGUA PORTUGUESA: APRENDIZAGENS
SIGNIFICATIVAS NA CULTURA DIGITAL**

Trabalho apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB como requisito parcial para a obtenção do Grau de Licenciado em Letras. Orientadora: Prof.^a Ma. Joana Emilia Paulino de Araujo Costa.

GUARABIRA - PB

2017

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

S237t Santos, Thais Karla Lima dos
O Tablet e a língua portuguesa: [manuscrito] : aprendizagens significativas na cultura digital / Thais Karla Lima dos Santos. - 2017.
48 p.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras - Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2017.
"Orientação: Joana Emília Paulino de Araújo Costa, Departamento de Letras".

1. Cultura Digital 2. Tablets. 3. Ensino de Português 4. Língua Portuguesa. I. Título.

21. ed. CDD 371.32

THAIS KARLA LIMA DOS SANTOS

**O TABLET E A LÍNGUA PORTUGUESA: APRENDIZAGENS
SIGNIFICATIVAS NA CULTURA DIGITAL**

Trabalho apresentado à Coordenação do
Curso de Licenciatura em Letras da
Universidade Estadual da Paraíba – UEPB
como requisito parcial para a obtenção do
Grau de Licenciado em Letras.

Aprovada em: 26/04/2017

BANCA EXAMINADORA

Joana Emília Paulino de Araújo Costa
Orientadora: Professora Ma. Joana Emilia Paulino de Araújo Costa

Aurora Camboim Lopes de Andrade Lula
Examinadora: Professora Dr.^a Aurora Camboim Lopes de Andrade Lula

Eneida Oliveira Dornellas de Carvalho
Examinadora: Professora Dr.^a Eneida Oliveira Dornellas de Carvalho

Dedico a Deus primeiramente, pois creio em um Deus que tudo pode, pois nada estaria se eternizando se não fosse pela permissão dele. A minha mãe, Josineide Lima dos Santos e ao meu pai João nogueira dos Santos. Por todo esforço feito pelos mesmos, para a minha contínua formação.

“Não basta assimilar informática, Internet e outras tecnologias do conhecimento; as novas tecnologias trazem transformações nas formas de trabalhar o conhecimento trazendo por sua vez, novas formas de trabalhar o conhecimento e exigindo novas formas de organização do tempo, do espaço, das relações internas da escola.” (KENSKI).

RESUMO

Este trabalho trata de um estudo sobre a língua portuguesa e o uso do *tablet* no ensino médio, tendo como objetivo geral analisar a inserção da cultura digital na educação, verificando como ocorre o uso de *tablets* em aulas de língua portuguesa no ensino médio, na Escola Estadual Augusto de Almeida do município de Pirpirituba - PB. A utilização das tecnologias digitais na educação não pode ser discutida de forma dissociada das mudanças tecnológicas que aconteceram no mundo nesses últimos anos e que refletem no meio educacional. Pois, é a escola que forma os novos profissionais dos quais a sociedade necessita. São objetivos específicos de nosso trabalho, descrever o percurso metodológico; contextualizar a cultura digital e a educação; compreender o uso e “o não uso” de *tablets* em aulas de língua portuguesa. Em relação à fundamentação teórica, tomamos como base os autores Canclini (2008), Lévy (1999), Braga (2013) Figueiredo (2016), Brennan, Albuquerque, Marciel (2011), entre outros. Para o desenvolvimento deste trabalho foram feitos levantamentos bibliográficos relacionadas à cultura digital, ao uso do *tablet* e ao ensino de Língua Portuguesa no site de busca de periódicos da CAPES. Também foram realizadas entrevistas com professores e aprendentes, a fim de verificar o uso das tecnologias em sala de aula voltado para aula de Língua Portuguesa. Através destes estudos, pôde-se observar qual o uso que aprendentes e professores fazem das tecnologias. O presente trabalho está constituído da introdução como primeiro capítulo, e em mais três partes que se interligam e complementam os temas abordados. O primeiro capítulo aborda o percurso de pesquisa, a problemática de pesquisa e todos os elementos contidos na coleta de dados. Os terceiro e quarto capítulos abordam como tema a cultura digital no âmbito escolar e interligam-se de forma direta, relacionando o ensino às novas tecnologias. Diante dos fatos analisados, é notável o quanto os aprendentes sentem-se seguros em afirmar que a abordagem das tecnologias digitais por meio do recurso *tablet* influencia para uma aprendizagem de forma lúdica e favorece no aprendizado tanto dos aprendentes quanto dos professores, os quais podemos denominar como eternos aprendentes.

Palavras-chaves: Cultura digital. *Tablets*. Ensino. Língua Portuguesa.

ABSTRACT

Digital technologies are conducive to the development of various skills in our society, it becomes recursive forms are very important for a good practice interactive learning between teacher and learner, this work is a study of the Portuguese language and the use of the *tablet* in high school having as main objective to analyze the insertion of digital culture in education, noting as the use of *tablets* in portuguese language lessons in high school, in public school Augusto de Almeida of the municipality of Pirpirituba - PB. The use of digital technologies in education cannot be discussed in a disassociated from the technological changes that have happened in the world in recent years and that reflect in the education area. Therefore, it is the school that follows the new professionals of which society needs. The specific objectives are intended to describe the trajectory of the methodology; Contextualize the digital culture and education; understand the use and non-use of *tablets* in portuguese language lessons. In relation to the theoretical basis we take as a basis Canclini (2008), Lévy (1999), Braga (2013) Figueiredo (2016), Brennand - Albuquerque - Marciel (2011), between others. For the development of this work were made survey related bibliographic to digital culture, the use of the *tablet* and the teaching of Portuguese Language in site search periodicals of CAPES. Also interviews were conducted with teachers and learners, in order to verify the use of technologies in the classroom facing classrooms of Portuguese Language. Through these studies, it was observed that the use that learners and teachers make of technologies. This work is made, from the introduction as the first chapter, and in three more parties that are interlinked and complement the themes, issues and objectives or relevant specifications. In the first chapter deals with the path of research, the issue of research and all elements contained in data collection. In the third and fourth chapters discuss how the theme of digital culture in schools and are interconnected in a straightforward way, linking the teaching of the new technologies. In view of the facts analyzed it is notable how learners feel secure in that the approach of digital technologies through the use of *tablet* influences for a learning of playful way and encourages the learning of both learners and teachers, which we can call as eternal learners.

Keywords: digital culture. *Tablets*. Teaching. The Portugueselanguage.

Sumário

1 INTRODUÇÃO	8
2 PERCURSO DA PESQUISA	10
2.1 PROBLEMÁTICA DA PESQUISA.....	10
2.2 TIPO DE PESQUISA.....	13
2.3 PLANO DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....	14
2.3.1 Campo Empírico.....	14
2.3.2 Sujeitos da Pesquisa.....	15
2.3.3 Instrumentos de coletas de Dados.....	16
3 CULTURA DIGITAL E A EDUCAÇÃO	17
3.1 A LÍNGUA PORTUGUESA E A EDUCAÇÃO DIGITAL.....	22
3.2 A INTERATIVIDADE DA JUVENTUDE NA CULTURA DIGITAL.....	26
4 O ENSINO MÉDIO E A LÍNGUA PORTUGUESA NA CULTURA DIGITAL	29
4.1 PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO.....	31
4.1.2 Analisando as Respostas da Professora.....	33
4.1.3 Respostas dos Discentes.....	35
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICE	43

1 INTRODUÇÃO

A relevância das tecnologias digitais vistas como um recurso didático em sala de aula é algo que ainda precisa ser bastante discutido. No Brasil, a partir de 2012, o Ministério de Educação e Cultura (MEC) lança edital para que as redes de ensino possam adquirir equipamentos digitais a custo mais baixo. No ano seguinte, muitas escolas receberam da Secretaria da Educação de seus estados em conjunto com o Ministério da Educação do governo federal, *tablets* em modelos de 7 ou 10 polegadas.

A distribuição de *tablets* nas escolas públicas foi uma proposta bastante favorável, inicialmente, na capacitação de professores e, posteriormente, para uso dos aprendentes nas atividades pedagógicas. Foi uma iniciativa positiva assumida pelo governo dos estados e pelo governo federal no Brasil, que teve como objetivo trazer contribuições para a integração e para a permanência dos aprendentes na escola e, conseqüentemente, promover maior qualidade nas aprendizagens significativas.

O interesse por verificar aspectos relacionados ao uso de tecnologias digitais na Escola Estadual Augusto de Almeida - no caso o uso de *tablets* – deve-se às demandas para a utilização de tais tecnologias na Educação Básica. Pretendemos saber de que maneira são utilizados os *tablets* em aulas de língua portuguesa por docentes e discentes do Ensino Médio da rede pública de ensino da Paraíba.

O objetivo geral deste estudo visa analisar a inserção da cultura digital na educação, verificando se ocorre e como ocorre o uso de *tablets* em aulas de língua portuguesa no ensino médio. E os objetivos específicos são: Descrever a trajetória do percurso metodológico; Contextualizar a cultura digital e a educação, relacionando ao ensino de língua portuguesa; Compreender o uso e “o não uso” de *tablets* em aulas de língua portuguesa.

A temática desse estudo surgiu através de um levantamento realizado em *sites* de buscas como o periódico da Comissão de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior - CAPES. Buscamos por palavras-chaves, as quais foram: cultura digital. Uso de *tablets* e Ensino de língua portuguesa, para identificar possíveis estudos realizados em torno dessa temática. O pontapé foi dado através do site Periódico da CAPES, no qual encontramos 15 trabalhos que possuem relação direta e indireta com o tema de estudo; direta por se tratar de pesquisas que trazem a

cultura digital como instrumento de ensino na aula de língua portuguesa, e indireta por não mostrar abertamente o uso do *tablet* sendo inserido na aula de Língua Portuguesa. Essa busca foi feita em uma pesquisa por trabalhos produzidos entre 2012 e 2015.

Os trabalhos encontrados têm temas que inspiram buscar a implantação das mídias digitais no âmbito escolar, os quais trazem esclarecimentos, motivação, vantagens e experiências vividas em que o *tablet* e a tecnologia é colocada como uma substituição do livro, mostrando assim a força que esse recurso tecnológico possui.

Esses trabalhos relacionam-se bastante com o ensino de língua materna, oralidade e escrita, mais nada relacionado diretamente com o tema de estudo proposto por nós. A partir disto, filtramos apenas aqueles que aproximavam do nosso meio de estudo que traz de forma clara o uso da tecnologia de informação e a comunicação no ambiente escolar na aula de Língua Portuguesa. Dessa maneira, destacamos 7 trabalhos, os quais possuem temáticas e critérios relacionados diretamente aos que buscamos para a realização dessa pesquisa, aproximando-se assim do nosso tema de estudo. Desses trabalhos, realizamos a leitura do resumo para que a partir disso pudéssemos identificar o grau de relação com nosso objeto de estudo. Assim, foram encontrados trabalhos que tem como objetivos: Apontar para a importância do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs); Investigar o processo pedagógico que envolvia as práticas das professoras de Língua Portuguesa; Caracterizar e contextualizar o ensino de Língua Portuguesa e Literatura sob a influência da pós-modernidade, focalizando a abordagem dos gêneros discursivos nas práticas de ensino e aprendizagem em língua materna.

2 PERCURSO DA PESQUISA

Essa é uma pesquisa descritiva que visa apresentar a trajetória desenvolvida e para isso, será apresentada abaixo a problemática da pesquisa, tipos de pesquisa, plano de coleta e análise de dados, Campo Empírico, Sujeitos da Pesquisa e Instrumentos de Coleta de Dados.

2.1 PROBLEMÁTICA DA PESQUISA

As tecnologias digitais trazem para o nosso cotidiano novas ferramentas de produção e novos espaços de leitura de textos, diminuindo a distância entre as pessoas e revelando a multiculturalidade através da multimodalidade¹. A multimodalidade presente no ambiente virtual de aprendizagem, por meio dos elementos gráficos que estão disponíveis aos usuários influencia a relação que esses sujeitos estabelecem com o próprio ambiente.

O mundo mudou e nas palavras de Canclini (2008) é visto como uma nova descoberta contínua de imagens. Entretanto ainda vemos a educação parada e educadores vendo as tecnologias digitais como inimigas da escola. Segundo Canclini (2008), o resultado final dos usos das tecnologias digitais na sala de aula depende do que atribuímos a esses diversos agentes educativos.

Para o autor as Culturas híbridas é a miscigenação entre as mais diversas culturas presentes no mundo moderno. Essa miscigenação une diferentes visões do mundo, formando novas culturas, formando uma identidade própria. O mesmo propõe pensar em estratégias que permitam não só a entrada e saída da modernização, como também, o uso da modernização a favor da educação. Ele estuda a introdução das tecnologias modernas dentro do cenário moderno e as consequências destas para com a sociedade. O autor diz que foi o fato de perceber que as transformações culturais geradas pelas últimas tecnologias não são só responsabilidade dos meios de comunicação. Ele investiga o fenômeno da cultura urbana e compreende uma problemática da modernização cultural na América Latina, originária de uma modernização tardia e considera que é preciso encontrar estratégias de ensino na modernização, na hibridação, nos poderes oblíquos e na desterritorialização.

O capítulo Culturas Híbridas, poderes oblíquos que está no livro “Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da Modernidade” se divide nos tópicos “Do espaço público à teleparticipação” onde Cancicli (2008) fala sobre as massas que até os anos 60 eram convocadas para expressar-se nas ruas e formar sindicatos e que hoje estão cada vez menos articuladas. No decorrer desse capítulo o autor

¹ (KRESS e VAN LEEUWEN, 1996). Para esses autores, o texto multimodal é aquele cujo significado se realiza por mais de um código semiótico. Isso nos leva a entender que não se caracteriza como multimodal apenas o texto que contém imagens, gráficos, tabelas, etc.

analisa os monumentos históricos e sua relação com o espaço urbano, sendo essa relação um sintoma característico da cultura híbrida, na pós-modernidade esses monumentos ganham um novo significado e passam a ter outros sentidos a exemplo do grafite.

“Desterritorializar” para o autor é o mais radical significado de entrada e saída da modernidade. “Gêneros impuros: Grafites e quadrinhos”. Esses gêneros, desde o nascimento são híbridos. São formas de intersecção entre o visual e o literário.

As tecnologias da comunicação, no contexto atual, unem arte, a comunicação, a história, dentre outros. Essa união é presente em diversos outros aspectos da cultura atual, como a mistura entre o popular e o erudito, misturando os seus conceitos, criando uma nova forma de vê-los.

É na multiculturalidade que ocorre a hibridação discutida por Canclini, ela configura-se nos processos socioculturais, nos quais existem de forma separada, mas se juntam para gerar novas estruturas, a fim de aprender às formas dispersas da modernidade. Canclini (2008) investiga o fenômeno da cultura urbana, vista por ele como a principal causa da intensificação da heterogeneidade cultural. A queda dessas barreiras culturais dentro da sociedade exige uma reformulação da educação e das demais formas de cultura

A partir do contexto analisado, Canclini (2008) diz que a chave final para a compreensão dos processos de hibridação é a reorganização cultural do poder. Isto implica no poder em toda a estrutura social e permeia todos os relacionamentos, podendo assumir muitas formas e direções, o que torna as relações obsoletas. Todas essas relações estão entrelaçadas umas com as outras, alcançando assim uma eficiência que não conseguiriam sozinhas.

A utilização do *tablet* na sala de aula é uma tentativa de usar a modernidade a favor da educação, destruindo barreiras culturais, levando para os aprendentes cada vez mais informação. Os *tablets* estão ganhando cada vez mais destaque no cenário escolar. Apresentando diversas funcionalidades na palma da mão, são aparelhos leves e compactos, que despertam a curiosidade do aluno.

Conhecido como uma ferramenta para diversão de crianças e adolescentes, o *tablet* pode e deve ter uma utilização específica na sala de aula, com foco na aprendizagem. Usando *tablet* para transmitir conhecimento, em forma de conteúdo e interatividade, consegue-se fazer dele não só uma ferramenta de diversão para os aprendentes.

No entanto, entre as reclamações de escolas, está a de que as aulas, mesmo inserindo as tecnologias digitais, ainda continuam as mesmas. As tecnologias digitais são inseridas nas escolas, mas, em geral, não são aproveitadas devidamente. A escola é organizadora e certificadora principal do processo de aprendizagem, apesar de hoje, com as tecnologias digitais, poder-se aprender de muitas formas, em lugares diferentes, de formas diferentes.

A partir do momento que o professor explora o ciberespaço como espaço de ensino-aprendizagem, a escola encontra o caminho de uma educação com conteúdos capazes de formar com criticidade e preencher o vazio das diferenças entre as múltiplas identidades. A partir dessa interação, ambos, professor e aprendentes, dominarão competências para juntos traçarem caminhos na escola. O ponto máximo desse processo é que a interação aluno-escola abrirá espaço com as famílias, governo e professores, objetivando uma educação transformadora.

Escola conectada é a que rompe paradigmas, toma mão das ferramentas tecnológicas para que a janela do aluno tenha acesso ao mundo, sem desconectá-lo do seu universo pessoal. Escola conectada a vida do aluno não desliga seus radares, para não perder a vinculação com o novo, e, assim, poder inserir a tecnologia como metodologia de aprendizagem. (LAGE, 2015)

É pensando nessa troca de experiências e conteúdos que vemos as tecnologias digitais como revolucionárias e multiculturais, usando a tecnologia para a interação e não exclusão.

No Brasil, a questão das tecnologias digitais relacionada com a educação já tem sua história. Apesar de poder ser ainda considerada como recente, já mostra sua presença no cotidiano escolar. Oliveira (1997) aponta a necessidade de se ter uma política educacional específica na área, considerando o posicionamento dos professores nesse processo. Apesar do texto de Oliveira ter sido publicado em 1997, ainda hoje podemos afirmar que grande parte dos professores não possui conhecimento adequado para utilizar as tecnologias digitais.

Nos últimos anos pode-se perceber um aumento significativo de investimentos, ao menos no aspecto da compra de equipamentos para as escolas da rede pública, a exemplo dos *tablets*. Pensando nas redes públicas de ensino, algumas experiências têm conseguido demonstrar o alcance da presença de *tablets* no ensino, mas não confirmam a existência de uma nova proposta pedagógica.

As tecnologias digitais aplicadas a educação, formando um novo modelo pedagógico, pode ajudar a superar a crise em que se encontra o sistema de ensino, contribuindo para resoluções de problemas como a existência de altos índices de evasão e repetência de conteúdos desatualizados e monótonos.

2.2 TIPO DE PESQUISA

O estudo em que se baseia esse trabalho monográfico é de natureza descritiva, de abordagem qualitativa. A pesquisa apresenta características de determinadas populações ou fenômenos, “descrevem um fenômeno ou situação mediante um estudo realizado em determinado espaço-tempo” (Lakatos 2015, p.5). Um de seus atributos está na utilização de técnicas que se tornaram padrão para comprovar uma pesquisa descritiva, que são: coletas de dados empiricamente, questionários e observações sistemáticas. A abordagem faz jus à complexidade da realidade, para a qual as pesquisas realizadas geram análises, registros e a interpretação dos fatos do mundo físico.

Demo (2009, p. 154) descreve um método preferível para realização do tipo de pesquisa citado, o qual propõe:

“Um tipo de entrevista aberta, orientada por roteiro comum, na qual o entrevistador não só pergunta e observa, mas também participa ativamente, pelo menos no sentido de testar as respostas, cavar mais fundo, resolver as entranhas, sentir a subjetividade fazer aparecer a emoção.”

O nosso estudo trata-se de uma pesquisa descritiva por obter as devidas características citadas a cima, cujas observações são variáveis e, simplesmente, estão vinculadas ao fenômeno de estudo.

2.3 PLANO DE COLETA E ANÁLISE DE DADOS

O período de visita foi bastante proveitoso para a realização da coleta de dados que foi interpretada depois de algumas observações na prática didática de uma profissional educacional da Escola Estadual Augusto de Almeida na cidade de Pípirituba-PB. O objetivo para coleta de dados seria o de conhecer melhor a escola, observar o espaço disponível para a utilização dos recursos tecnológicos e analisar

aulas ministradas tendo como recurso didático o *tablet*. Os resultados obtidos de caráter ligados à teoria e à prática foram observados, analisados e interpretados de tal forma que o pesquisador não viesse a interferir no seu resultado final, mesmo não obtendo o desejado, diante da falta de utilidade do recurso didático em estudo.

2.3.1 Campo Empírico

O estudo em questão foi produzido em torno das aulas de Língua Portuguesa ministradas por determinada professora na Escola Estadual Augusto de Almeida, a qual dispõe de uma área total de 6.952m² e fica localizada na zona urbana do município de Pirpirituba-PB, na rua Solon de Lucena nº 387, situada na periferia. É uma escola de suma importância dentro do processo educativo e de construção social, uma vez que é a única de Ensino Médio do município. Ela educa e orienta os seus aprendentes para um bom desempenho na sua vida de adolescente e de adulto.

Atualmente, a instituição conta com 30 educadores, 22 funcionários, 01 secretária escolar, 01 supervisora, 01 gestora adjunta e a gestora que atendem a uma clientela de 706 aprendentes, nos seguintes segmentos: Ensino Fundamental II e Ensino Médio e EJA do Ensino Médio.

A instituição possui salas de aula, diretoria, sala de professores, cozinha, biblioteca, laboratório de informática, laboratório de ciências, quadra de esportes, banheiros adaptados, pátio amplo e casa do vigilante (que atualmente está sendo reaproveitada como sala de aula). A instituição de ensino possui um computador, um notebook, uma impressora a laser, os quais encontram-se distribuídos na sala da direção. Há ainda dezesseis computadores e impressora oriundos do PROINFO (Programa Nacional de Tecnologia Educacional) que são utilizados no Laboratório de Informática.

A escola possui ainda dois aparelhos de projetor multimídia com tela de projeção, uma caixa acústica amplificada, uma câmera digital e um aparelho de som. A biblioteca tem um rico acervo literário, livros didáticos, cds, dvds, oriundos do FNDE (Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação), estes usados por professores e alunos. O mobiliário da escola encontra-se em condições razoáveis, graças ao bom uso dos recursos repassados através dos Programas: PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola) e PDE (Plano de Desenvolvimento da Escola).

Recursos empregados no Projeto Político Pedagógico compreenderão os recursos humanos, didáticos e materiais, tanto na Escola como na Comunidade em que a referida instituição está inserida.

2.3.2 Sujeitos da Pesquisa

A perspectiva epistemológica que fundamenta este trabalho tem relação de produção através de trocas de conhecimentos. Tais relações estabelecem-se tendo como referência nosso Campo Empírico, em que a interatividade é posta como ângulo de visão possível diante de cada sujeito.

A pesquisa tem como sujeitos participantes uma professora de Língua Portuguesa e sua turma com cerca de vinte e oito adolescentes, na qual só se faziam presentes vinte e três aprendentes no momento da visita, com idades de 15 a 18 anos, estudantes que são matriculados regulamente na 3ª (terceira) série do ensino médio. A seleção da professora baseou-se no interesse de discutir o uso do *tablet* como recurso didático nas aulas de Portuguesa da docente.

A mesma nos revelou, através de uma entrevista, o quanto pode ser favorável dentro da sala de aula este recurso tecnológico que muitas vezes utilizamos apenas para divertimento. A interlocutora foi bastante objetiva, com a qual foi possível compartilhar impressões sobre vários aspectos dos acontecimentos discutidos.

Para finalização da coleta de dados, foi realizado um questionário com os aprendentes, (para refletirmos sobre funcionalismo do recurso didático na sala de aula) no qual os mesmos responderam a questões de múltiplas escolhas, o que facilitou no desenvolvimento dessa atividade.

2.3.3 Instrumentos de Coletas de Dados

Para a realização da coleta de dados, os instrumentos selecionados foram: uma entrevista com a docente do 3º ano do Ensino Médio, um questionário com os estudantes desse mesmo 3º ano, o projeto Político Pedagógico da Escola em que ocorreu a coleta de dados. Para isso, foi elaborada uma entrevista, a qual foi realizada com a professora, e um questionário de cunho interpretativo realizado com os aprendentes. A atividade feita com os alunos teve como objetivo:

1. Identificar o entrosamento do professor/ aluno para com o objeto de estudo, que é a maneira de utilizar os *tablets* em aulas de língua portuguesa;
2. Conhecer as formas e utilidades do *tablet* durante uma aula de Língua Portuguesa;
3. Verificar se existe um aprendizado diferenciado quando envolvemos as tecnologias nas aulas de Língua Portuguesa.

A entrevista realizada com a professora obteve um desenrolar bastante proveitoso. Pois a mesma já trabalhou com o *tablet* em sua aula, buscando sempre introduzi-lo de forma produtiva, nas aulas que remetia a um estudo de literatura voltada para a aplicação do ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio).

É importante destacar que nas visitas feitas à instituição, foi possível observar o empenho da professora para com o aprendizado da turma, mas diante de tantas falhas que existe na administração governamental, o *tablet* ainda não chegou na escola neste ano letivo, o que deixa uma grande lacuna diante do aprendizado com o recurso tecnológico, o qual foi mencionado na entrevista como tão proveitoso.

3 CULTURA DIGITAL E A EDUCAÇÃO

Para entendermos as grandes mudanças contemporâneas da civilização, precisamos passar por um retorno reflexivo sobre a primeira transformação das mídias: a passagem das culturas orais às culturas escritas:

Nas sociedades orais, as mensagens linguísticas eram sempre recebidas no tempo e lugar em que eram emitidas. Emissores e receptores compartilhavam uma situação idêntica e, na maior parte do tempo, um universo semelhante de significação. Os atores da

comunicação evoluíam no mesmo universo semântico, no mesmo contexto, no mesmo fluxo vivo de interação. (LÉVY, 2008, p.114)

A escrita abriu um espaço de comunicações ainda desconhecido pelas sociedades orais, no qual torna-se possível tomar conhecimento das mensagens produzidas por pessoas que se encontram a milhares de quilômetros. Por meio dos computadores e das redes, as pessoas dos mais diversos lugares podem entrar em contato, estar juntos ao redor do mundo. O ciberespaço não desordenado exprime a diversidade do humano.

O crescimento da comunicação baseada na informática deve-se a um movimento de jovens que veio à tona nos anos 80, tais jovens exploraram e construíram um espaço de encontro, de compartilhamento de invenção coletivo. Os que desenvolvem o ciberespaço são em sua maioria anônimos, pessoas dedicadas a melhorar constantemente essa ferramenta de comunicação.

A modernidade por meio da informática e da internet torna-se importante diante a cultura digital. Diante disso, é notável que recursos digitais formam uma linguagem que podemos citar como uma ferramenta que envolve todo o mundo, desconsiderando toda e qualquer nacionalidade do sujeito em ação. O ser humano utiliza desse meio para explicar algo de seu mundo individual, estabelece as relações diante da sociedade para viver em coletivo.

Segundo Lévy (2008), o ciberespaço foi inventado em 1984 por Wilian Gibson, para compor o enredo de um romance de ficção científica chamado *Neuromante*. Nele, o autor define esse termo como o universo das redes digitais, sendo um campo de batalha mundial, redefinindo as fronteiras econômicas e culturais. Assim, ele define ciberespaço como sendo um espaço aberto de interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores. Segundo o autor, o ciberespaço inclui o conjunto de sistemas de comunicações eletrônicos, a partir de transmissões de informações originárias de fontes digitais ou destinadas a digitalização.

A base de todas as relações se estabelece através da informação e da sua capacidade de processamento e de geração de conhecimentos. Esse fenômeno é analisado por Lévy (2008) sob o codinome de “cibercultura”. Todas as linguagens, seus usos, as percepções sensoriais e as mais diversas trocas de informações estão ligadas à possibilidade de participação do universo digital. o autor usa o termo

“interfaces” para designar todos os aparelhos materiais que permitem essa participação entre o mundo digital e o mundo real.

Ao longo de toda sua história, o homem desenvolve técnicas que o ajudam a construir aparelhos que atuam sobre a realidade, a ideia de real é cada vez mais difundida. Diante desse cenário, Lévy (2008) aponta a existência de duas linhas paralelas de pesquisa e de desenvolvimento em andamento, no que diz respeito às interfaces. A primeira fala da imersão em mundos virtuais a “realidade virtual”, nessa realidade o humano é convidado a passar para o outro lado da tela e assumir o controle da máquina. A segunda nos leva ao conceito de “realidade ampliada”, onde o espaço natural é imerso em tecnologias. As abordagens de Lévy (2008) relatam as inovações trazidas pela internet, projetando novas experiências ao homem e à sociedade.

Há informações demais, muitas fontes, a tecnologia e o mundo virtual se fazem cada vez mais presentes na vida do aprendente e do professor, levando ao surgimento de novos meios de aprendizagem. Assim, a vida na contemporaneidade torna-se de certa forma, um desafio. Lévy afirma:

A palavra “virtual” pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado a informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. O fascínio suscitado pela “realidade virtual” decorre em boa parte da confusão entre esses três sentidos. (2008, p.47)

O autor nos mostra que o virtual está ligado a cibercultura, onde todas as informações digitalizadas estão nas redes digitais favorecendo movimentos de virtualização, “resumindo, a extensão do ciberespaço acompanha e acelera uma virtualização geral da economia e da sociedade” (LÉVY, 2008, p.49). Dentro desse contexto, vemos o aspecto econômico da rede, embora não seja o centro da abordagem de Lévy, também é apresentado pelo autor na medida em que aponta a virtualização das organizações com a ajuda da cibercultura, tornando-as cada vez menos dependentes.

Lévy (2008) afirma que a informação existe em todos os lugares, emergindo desse contexto do ciberespaço:

Ubiquidade da informação, documentos interativos interconectados, telecomunicação recíproca e assíncrona em grupo e entre grupos: as características virtualizante e desterritorializante do ciberespaço fazem dele o vetor de um universo aberto. Simetricamente, a extensão de um

novo espaço universal dilata o campo de ação dos processos de virtualização. (LÉVY, 2008, p. 49-51)

Todo e qualquer tipo de informação pode ser digitalizado. Usando a digitalização, as informações são usadas de forma eficaz e complexa, fazendo dessa ferramenta a mais eficaz e única a ter condições de executar tais vias. Nesse sentido, é imprescindível verificar a relação do uso do ciberespaço com a educação, e tentar perceber como as novas tecnologias são assimiladas.

Tão importante quanto a própria tecnologia, é como ela está sendo usada para fins educacionais. Estamos vivendo na sociedade da informação, vivemos encarando os desafios das novas práticas sociais e tudo isso tem grande efeito na vida do indivíduo. Braga (2013) nos diz que, como docentes, não podemos estar alheios ao fato de que muitas das atividades humanas desenvolvem-se em um contexto bem mais complexo do que estávamos habituados, marcado por uma vasta rede de inter-relações que geram envolvimento e influências mútuas.

Quanto mais o ciberespaço cresce, mais ele torna-se universal. Lévy (2008) diz que o universal é a presença virtual da humanidade em si mesma. Usando o comparativo do ciberespaço com algum sistema ecológico que a longo prazo, não pode acolher um número grande de espécies concorrentes.

Qualquer que seja o futuro, podemos ousar dizer que todos os elementos do ciberespaço continuarão progredindo rumo a integração, a interconexão. Lévy (2008) nos diz que: “Quanto mais o digital se afirmar como suporte privilegiado de comunicação e colaboração, mais essa tendência a universalização marca a história da informática”. O valor contido na cibercultura é a universalidade, essa mídia tende a interconexão geral das informações, da máquina e dos homens.

LÉVY (2008) afirma que o desenvolvimento do ciberespaço está ligado a três princípios: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. “A cibercultura aponta para uma civilização da tele presença generalizada. Para além de uma física da comunicação, a interconexão constitui a humanidade em um contínuo sem fronteiras (...). A interconexão tece um universal por contato.”

Um dos princípios da cibercultura é o desenvolvimento das comunidades virtuais, que está diretamente ligada à interconexão. Lévy (2008) alerta que “O desenvolvimento acompanha, em geral, contatos e interações de todos os tipos.” A cibercultura é responsável pela construção de um laço social, firmada pela reunião

em torno de centros de interesse comum, sobre a aprendizagem coletiva e a colaboração.

Cada um dos três aspectos constitui a condução necessária para isto: não há comunidade virtual sem interconexão, não há inteligência coletiva em grande escala sem virtualização ou desterritorialização das comunidades no ciberespaço. A interconexão condiciona a comunidade virtual, que é uma inteligência coletiva em potencial. (LÉVY, 2008, p.133)

O aspecto principal que deve ser observado, no que diz respeito à comunicação, são essas formas de construção cooperativa de conhecimentos, organizadas pelas tecnologias de informação e de comunicação.

No contexto de cibercultura, a inteligência não é mais fixa ou automatizada, mas reformulada e estabelecida em tempo real e um dos fatores primordiais para que ocorra uma mobilização efetiva é conseguir identificar as competências das pessoas e compreendê-las em suas diferenças.

As tecnologias da informação correspondem a todas as tecnologias que interferem e mediam os processos comunicativos dos seres. Na educação, isso tem efeito primordial para quem busca a variedade multidisciplinar com efeitos positivos usando as tecnologias de forma pedagógica. Para Soares-Leite & Nascimento-Ribeiro não está nas referências (2012), “A inserção das tecnologias na educação pode ser uma importante ferramenta para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem.” Utilizando as tecnologias da comunicação a favor da educação, usando-as na educação como instrumento importante de uso contínuo, desde que favoreçam os educadores e aprendentes.

A transformação que a sociedade vem vivendo não é apenas maior, se comparada às de antes, mas muito mais rápidas. Logo, se a sociedade e educação estão ligadas, nada mais óbvio que as mudanças as atinjam igualmente. A sociedade está em constante movimento e a escola, em todos os seus níveis, tem de movimentar-se em direção às transformações, para acompanhar a evolução.

A educação deve-se movimentar e mudar constantemente, construindo um reconstruindo os métodos a serem usados na hora de educar. Dessa maneira, a escola que não entrou no ritmo das inovações tecnológicas deve se inserir rapidamente nas novas opções.

Para Vygotsky (1989), as crianças não aprendem a ler e a escrever, mas sim, descobrem essas habilidades durante situações de brincadeiras nas quais sentem a

necessidade de ler e escrever. Assim, o processo de aprendizagem pode ser beneficiado através dos dispositivos digitais em um mundo onde a evolução tecnológica se faz mais presente a cada dia, presenciamos alterações significativas no modo de vida e nas percepções de conceitos. A escola torna-se assim, cada vez menos, o único canal de educação, a aprendizagem se dará em todos os lugares, devido à informação já estar em todos os lugares.

Nessa perspectiva, as tecnologias tornam-se ferramentas aliadas e poderosas, capazes de ampliar as chances de aprendizagem do aluno. Envolvê-los nesse processo seria aproximá-los da realidade, facilitando, assim, a internalização dos conteúdos. Com a disseminação da internet, as aulas, serão mais interativas e dinâmicas.

A modernização do mundo nos últimos 30 anos superou as mudanças ocorridas ao longo de milênios. A revolução da informação e o fenômeno da globalização torna-se realmente, índios da mesma aldeia global. Nossos alunos tem um volume cada vez maior de informações a sua disposição pela televisão, que nessa realidade, o professor muitas vezes não tem tempo para acompanhar esse rápido desenvolvimento. Em alguns momentos corre-se o risco de estar falando outra língua na sala de aula. (HAETINGER, 1998)

Se o comportamento das crianças e jovens vem se transformando nesse contexto, a sociedade cobra dos meios educacionais e dos professores, novas formas de pensar, planejar e estruturar a produção de conhecimento, agora o professor pode contar com a revolução tecnológica. Certamente o papel do educador está mudando perante essas evoluções apresentadas todos os dias. A aprendizagem inclui um novo contexto, novas ferramentas a serem conhecidas e assimiladas pelos educadores. Essa nova postura do professor frente à modernidade e à evolução é a base para mudanças na escola. Aprender é interagir, individualmente e socialmente.

Por isso, algumas barreiras devem ser vencidas para introduzirmos mais do que metodologias que relacionam a informática as atividades escolares. É preciso proporcionar o prazer do pensar livre e criativo na informática e na educação. A inclusão do ciberespaço como recurso pedagógico é mais do que querer, é fundamental para o desenvolvimento de todas as possibilidades do saber.

É fundamental a busca continua de um trabalho que possibilita ao educando a construção de conhecimento de forma cooperativa, utilizando todos os meios. O caráter moderno e dinâmico das ferramentas tecnológicas deve ser associado ao

cotidiano da sala. Para o uso das novas tecnologias aplicadas à educação, deve-se considerar uma nova postura, do educando e do educador.

3.1 A LÍNGUA PORTUGUESA E A EDUCAÇÃO DIGITAL

A aula de Língua Portuguesa é voltada para estabelecer conteúdos que articulam-se em torno de dois grandes eixos. Antunes (1937, p. 22) destaca-os como “o uso da língua oral e escrita e o da reflexão acerca desses usos.” A concepção de língua vista através de uma representação do pensamento corresponde a um sujeito psicológico, individual, dono de sua vontade e de suas ações. Koch (2003, p. 13-14) descreve esse sujeito como:

Um sujeito visto como um *Ego* que constrói uma representação mental e deseja que esta seja "captada" pelo interlocutor da maneira como foi mentalizada. Na verdade, porém, este *Ego* não se acha isolado em seu mundo, mas é, sim, um sujeito essencialmente histórico e social na medida em que se constrói em sociedade e com isto adquire a habilidade de interagir.

À estrutura da língua em si, corresponde a de sujeito determinado, assujeitado pelo sistema, indivíduo visto como não dono de sua fala e de suas vontades. Sua consciência é produzida de fora e ele pode não saber o que faz e o que diz. Segundo Koch (2003, p. 14), “o princípio explicativo de todo e qualquer fenômeno e de todo e qualquer comportamento individual repousa sobre a consideração do sistema, quer lingüístico, quer social”. É através disso que surge o sentido de motivar e fundamentar uma orientação para essa prática, nada melhor do que as tecnologias para modificar as formas de pensar e agir. Assim, as novas formas de comunicação e interação nos inserem na cultura digital, tanto na hora de uma transmissão oral como na hora da produção escrita e assim vice e versa.

Com a versatilidade inevitável das tecnologias digitais na sala de aula, não podemos questionar a importância da utilização delas diante o ambiente escolar, pois vemos o quanto os meios tecnológicos somam na vida estudantil, quando é aproveitado de forma educativa. Diante disso, nos deparamos com escolas públicas brasileiras que ainda são principiantes quando se trata de inclusão digital. Trata-se de um tema transversal (atravessa determinado ponto), então se apenas um professor responde pelo conhecimento da tecnologia e da mídia, como ocorre em

muitas escolas que têm salas de informática, os outros tendem a se desinteressar pelo assunto. Para ser eficaz, é necessário que haja interação do professor com a realidade virtual, devendo a tecnologia ser introduzida em todas as disciplinas, realizando-se assim um trabalho em equipe.

Antunes (1937) destaca a escola como reflexo na vida social da comunidade em que está inserida, no entanto é evidente que os aspectos internos da escola interferem na qualidade e na relevância dos resultados alcançados, tanto pelo professor como pelo aprendiz. Todo o processo de aprendizagem, para tornar-se positivo, volta-se para os recursos disponibilizados pela instituição e se? são utilizados pelo professor, para tornar assim uma aprendizagem significativa na expectativa do aprendiz.

Podemos destacar a cultura digital como meios de comunicação que dão impulso à inovação do ensino, trocando uma abordagem tradicional pelo uso de mídias que beneficiam o trabalho em grupo, sendo mais ativo, dinâmico e criativo, portanto torna-se necessário trabalhar com os estudantes o papel que os materiais midiáticos possibilitam, para que a partir deles possam montar um olhar diferenciado, quando se trata de esclarecer as suas leituras em uma aula de Língua Portuguesa. Neste ponto, é extremamente importante considerar o espaço e o papel da mídia no contexto dos alunos.

O educador deve ir à procura de melhorias para a suas aulas, essas que precisam ser modificadas, e inovadas, devemos esquecer o método tradicional de ensino e ir à procura de melhorias. Antunes (1937, p. 108) destaca que na aula de Língua Portuguesa, “o professor precisa ser visto (inclusive pelas instituições competentes) como alguém que, com os alunos (e não para os alunos), pesquisa, observa, levanta hipóteses, analisa, reflete, descobre, aprende, reaprende.”

O professor que não utiliza e compartilha com os aprendentes a mesma cultura, encontra-se em retrocesso diante de todo avanço tecnológico, gerando assim um abismo entre ambos e tornando cada vez mais difícil de estabelecer um devido dialogo educativo. A falta de habilidade com as tecnologias na sala de aula tem tornado os menos favorecidos, excluídos dos processos de inclusão digital. Pois, o uso dos digitais está se tornando ferramentas crescentes no mercado

estudantil e na vida social, com isso vem exigindo cada vez mais dos cidadãos aprendizagens e habilidades específicas.

O artigo 36º da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) diante de tantas mudanças, destaca uma educação com uma tecnologia no mínimo básica para o Ensino Medio, em que a compreensão possa ser vista diante das transformações da nossa sociedade e cultura, quando descreve na seção I e II:

I – Destacará a educação tecnológica básica, a compreensão do significado da ciência, das letras e das artes; o processo histórico de transformação da sociedade e da cultura; a língua portuguesa como instrumento de comunicação, acesso ao conhecimento e exercício da cidadania; II – adotará metodologias de ensino e de avaliação que estimulem a iniciativa dos estudantes; (LDB, Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. P. 25)

Para os professores, mudou todo o processo de ensino e aprendizagens, para os jovens não. Pois, a tecnologia é algo muito natural no cotidiano deles. É preciso acabar com o ponto de interrogação “usar ou não usar?” e se apropriar da tecnologia para benefício da aprendizagem, pois as novas gerações já nascem digitais, como observamos conforme Figueiredo:

As instituições de ensino devem trabalhar a necessidade que o professor tem de se adaptar e aprender os novos desafios tecnológicos. Cada instituição tem uma forma de trabalho tradicional, ou seja, já vimos nas escolas os meios tecnológicos tradicionais que são TVs, revistas, jornais etc. (FIGUEIREDO, 2016, p. 14)

É através do incentivo tecnológico ou midiático que uma instituição educacional deixará uma boa imagem. Incentivar tecnologicamente é poder trazer para a rede de ensino novos recursos tecnológicos, atualizado e moderno, como também buscar ampliar o espaço físico, adequando-o, ao que o professor precisa para poder trabalhar de maneira mais interativa e tecnologicamente. Contudo, não podemos esquecer o incentivo capacitatório, indo em buscar de capacitação para os mesmos se sentirem seguros no momento da utilização dos devidos recursos.

Através do esquema de substituição, no qual asseveram que o digital irá substituir os livros, fica claro que a tecnologia deve ser vista como estratégia de ensino complementar ao livro em determinado texto, havendo assim uma interação com os mesmos para que a comunicação continue, pois, o fato de um professor

apresentar um texto na tela não muda em nada quando se trata de leitura e interpretação. Pois, como temos os hipertextos, possuímos também os hiperdocumentos e interconexão que surgem apenas para transformar as modalidades de leitura.

As novas gerações estão completamente ligadas à tecnologia e aos meios de comunicação. Elas fazem parte de uma sociedade que não é só real, mas também digital, na qual estão sendo criados e inserindo-se completamente. Por isso, educar com os meios de comunicação é educar para a cidadania. A partir disso vem à urgência de a escola se integrar a essa realidade.

Uma das maiores características desse público é o que chamamos de uma disposição multitarefa, visto que, conseguem fazer inúmeras coisas ao mesmo tempo utilizando de mecanismos que o digital disponibiliza, como por exemplo: responder às mensagens do celular, ouvir música no iPod, ver TV e falar com os amigos no *Messenger*. Além disso, o jovem reconhece as especificidades de cada tecnologia e se adapta a elas. Fazer tudo isso simultaneamente é uma característica típica das novas gerações. Por um lado, isso lhes conferem uma elaboração cognitiva muito rápida. Por outro, acaba deixando-os na superficialidade. Pois, não dá tempo de se aprofundar nos assuntos.

De acordo com Lévy (2008, p. 166) “os saberes encontram-se, a partir de agora, codificados em bases de dados acessíveis on-line, em mapas alimentados em tempo real pelos fenômenos do mundo em simulações interativas.” Mostrando-nos assim que na época em que vivemos o saber não só pode ser encontrado em um espaço dentro de nosso ser, mas também disponível em um lugar destinado a pesquisa e coleta de informação, através de uma tela, hipertexto e conectividade, o que nos remete à web, mídia, internet e recursos tecnológicos.

Diante disto, a inclusão digital é vista como uma das grandes preocupações no pensar do governo brasileiro, pois estende-se a um desafio para poder lidar com as diversas transformações que são encontradas, tanto sociais como econômicas. Brennan, Albuquerque e Maciel (2011, p. 67) mostram que a inclusão digital não se resume a ter acesso a um computador, mas sim que os aprendentes mostrem-se capazes de utilizá-lo de modo que as informações sejam obtidas e através disto consigam criar e produzir meios que beneficie o aprendizado.

É notável o quão impactante é o uso das tecnologias que através do termo letramento (que antes estava relacionado apenas a leitura e escrita tradicionais) e hoje, foram incorporadas novas perspectivas de construção de conhecimento, incluindo a perspectiva virtual, o que originou a expressão “letramento digital”. Partindo desse ponto, vimos a expressão letramento digital tomar um contexto diferenciado, como nos mostra Figueiredo (2016, p.5):

“Letramento digital é um novo tipo de letramento que instiga o indivíduo às habilidades de como usar as ferramentas digitais em sala de aula e em qualquer outro ambiente digital para assim conectar-se com o mundo”

Portanto, devemos entender que, ser letrado e alfabetizado digital requer um pouco mais de dedicação e aperfeiçoamento. Letrar quer dizer aprender a ensinar; a pessoa letrada é preparada para alfabetizar. O letramento digital, ou melhor, o conhecimento tecnológico, é muito importante nos dias atuais, sobretudo nas salas de aulas, possibilitando o estudo dos mais diversos fatores que estão inseridos no campo educacional de cada disciplina atualmente.

3.2 A INTERATIVIDADE DA JUVENTUDE NA CULTURA DIGITAL

Atualmente a sociedade é dividida em antes e depois da internet. Com isso, temos uma relação direta de jovens com as tecnologias digitais, nos fazendo pensar e repensar a dimensão que elas têm alcançado no cotidiano de cada um deles e como eles tem se apropriado dessas ferramentas, uma vez que o uso crescente desses dispositivos digitais e da internet (assim como de outros artefatos tecnológicos) tem proporcionado mudanças nas formas e nas concepções de sociabilidade.

Quando pensamos em novas tecnologias digitais e em juventude, por exemplo, observamos que essas mudanças tornam-se cada vez mais visíveis, tomam novas configurações que se inserem em diversas dimensões, no lazer, na sociabilidade, no modo de aprender e de ensinar, de perceber o mundo, no comportamento que passamos a assumir a partir dessas transformações e no modo de interagir, o que nos remete à fala de Pierre Lévy (1999) sobre interatividade, que em geral é um termo que destaca a participação ativa do beneficiário quando se diz respeito à troca de informação.

A interatividade é vista como receptora e transmissora da informação desejada. Pois, o destinatário decodifica, interpreta, participa e mobiliza seu sistema nervoso, sempre de maneira diferente do colega. Sendo assim, os jovens reconhecem as redes sociais como um instrumento com grande potencialidade, das quais podem se manifestar sobre os diversos assuntos, sociais, políticos, econômicos, culturais etc. Alcançando visibilidade, protagonismo² e reconhecimento. Nesse sentido, a rede é também um espaço de produção do conhecimento, da qual os jovens conseguem se apropriar e refletir suas implicações na sociedade, estando assim de acordo com o que Lévy destaca:

A comunicação por mundos virtuais é, portanto, em certos sentidos, mais interativa que a comunicação telefônica, uma vez que implica, na mensagem, tanto a imagem da pessoa como a da situação, que são quase sempre aquilo que está em jogo na comunicação. (Lévy, 1999, p.81)

Na concepção desses sujeitos o acesso à internet permite descobrir novos espaços, nos quais desenvolvem relações e redes de discussão, assim como conhecimentos, emoções e sentimentos. Para eles, hoje, o consumo de eletrônicos está em crescimento, a partir disto aumenta a quantidade de usuários todos os dias. O qual está tornando-se uma necessidade. Com isso é importante refletir sobre o grau de interatividade de uma mídia ou de um dispositivo de comunicação. Pois, são medidos em eixos bem diferenciados, os quais destacam: as possibilidades de receber mensagem, a reciprocidade que é correspondência mútua, a virtualidade enfatizando a mensagem em tempo real, a implicação da imagem que é transmitida pela mensagem e a *telepresença*, possibilitando a interação de dois eixos em locais diferentes.

Nesse contexto, o sujeito do conhecimento, para ir em busca de novos saberes, parte de uma idéia de que território é aquele espaço de estabilidade e organização. A ação de desterritorializar é uma ação de desordem, de fragmentação para assim encontrar uma percepção diferenciada que está pronta para descobrir novas idéias além das previstas. Para Canclini (2008), a desterritorialização foi um processo fundamental para que ocorresse o processo de globalização das culturas,

² A autora, Cynthia Costa define protagonismo, como a capacidade de se enxergar como agente principal da própria vida. Quem demonstra protagonismo responsabiliza-se por suas atitudes, distingue as suas ações das dos outros e expressa iniciativa e autoconfiança.

pois a partir daí as culturas se misturariam e ganhariam características umas das outras.

A partir disso, Lévy (1999) destaca a interatividade como um problema, que busca por necessidades de um novo trabalho de observação, concepção e avaliação para com os modos de comunicação e não apenas caracterizá-la como uma simples e interpretação que foi atribuída a um sistema específico. Esse novo olhar torna-se uma das principais questões atuais a fim de promover interações culturais e democráticas de longo prazo.

4 O ENSINO MÉDIO E A LÍNGUA PORTUGUESA NA CULTURA DIGITAL

A relação entre a tecnologia e a educação é cheia de desafios. A introdução de recursos tecnológicos nas escolas não garante, por si, uma mudança no

desempenho dos alunos, de acordo com Maia e Barreto (2012). Uma das funções sociais da escola é preparar o aprendente para conhecer a realidade em que está inserido, modificando-a sempre que possível e necessário.

Os aprendentes são de uma geração digital e interativa, dominam todas as tecnologias contemporâneas, eles vivem no mundo real e também no mundo virtual, tem amigos e também lazer virtuais e reais. Na rapidez da inserção tecnológica na sociedade, há a falta de estrutura das instituições formadoras no que se refere a essa temática. Devemos ver a tecnologia como meio e não como fim. Ou seja, todas as estratégias e materiais pedagógicos que são utilizados na escola são de grande valor para o processo de aprendizagem.

Lourenço (2011), afirma que a tecnologia pressupõe planejamento. Não há receitas, nem fórmulas mágicas. O importante é pertencer ao mundo real e ao digital, estando apto o aprendente para o mundo em que vive. O professor precisa aperfeiçoar-se com os instrumentos eletrônicos por duas razões relevantes:

É habilidade natural do mundo atual trabalhar a informação e o saber disponíveis pela via eletrônica, por ser mais eficiente e atraente; mais decisivo ainda será trabalhar marcas reconstrutivas da informática, para superar a tendência meramente instrucionista, a informática, em si, não forma, mas pode colaborar em processos formativos. (PAPERT, 1994)

O futuro do país exige mudança radical na área das tecnologias digitais, porque, em boa medida, o futuro do país está dentro da escola, desde que se saiba trabalhar com todos esses novos instrumentos tecnológicos. Viver é compartilhar significados, é expressar os sentidos das coisas de tal maneira que elas sejam compreendidas pelos outros. Por isso, a insistência para que os saberes aprendidos na escola sejam significativos: porque são imprescindíveis para viver (Mello, 2004). Vemos então, a necessidade da abertura da educação, escola, sala de aula, para as tecnologias digitais, como o foco da nossa pesquisa, que é o uso do *tablet* como recurso didático nas aulas de Língua Portuguesa.

A Língua Portuguesa abrange uma variedade muito grande de conteúdos didáticos: redação, leitura, compreensão de textos, tipos de texto, gramática etc. Novas reflexões deveriam ser feitas a respeito do modo como o nosso idioma é ensinado nas escolas. A Língua Portuguesa apresenta um considerável grau de complexidade, porém devemos lembrar que quem dá vida à língua são seus

falantes. Para Travaglia (1996), o objetivo do ensino da língua materna é prioritariamente desenvolver a competência comunicativa.

Entretanto, o ensino de Língua Portuguesa necessita de novos meios de transmissão. E apesar da importância existente em cada conteúdo, é de suma importância que este seja planejado e organizado de forma estratégica. Bechara (1985), quanto a este assunto nos diz que podemos dizer que o objetivo precípua da escola consiste na formação, aperfeiçoamento e controle das diversas competências linguísticas do aluno.

A sala de aula funciona como mola propulsora da engrenagem complexa e fascinante que é o ato de transmitir o saber. O conceito de educar é muito maior do que simplesmente ministrar as disciplinas, como já falamos, estamos vivendo a era da informação e precisamos nos munir de todas as possibilidades possíveis quando falamos de educar.

A expansão das tecnologias digitais que estamos vivenciando tem sido responsável por transformações significativas nos setores de trabalho e nas relações humanas, chegando a influenciar e a ajudar o aprendizado no estudo da Língua Portuguesa.

Com o acesso dos aprendentes aos *tablets* abriu-se uma nova dimensão para a introdução das tecnologias digitais na aprendizagem, inclusive no que diz respeito às atividades que tem um alto grau de interatividade por partes dos aprendentes. O bom uso e a exploração dos benefícios do *tablet* como ferramenta auxiliar no ensino da Língua Portuguesa, ajuda na aquisição de novos conhecimentos e complementam a prática pedagógica em sala de aula. Contudo, segundo Castells (2007) não basta adotar diversas tecnologias e continuar desenvolvendo as mesas práticas, baseadas em um mesmo currículo.

Com a mudança nas relações sociais, novas formas de construir o conhecimento aparecem. Vale salientar, conforme Pozo & Monereo (2010), que é necessário ajustar este e inovar aquelas para que os alunos exerçam o papel de protagonistas do processo de aprendizagem. Tão importante quanto a tecnologia em si, é como ela está sendo usada na sala de aula. Uma tecnologia má usada pode ser perigosa e quem vai sofrer as consequências são os alunos.

As novas tecnologias de hoje serão as velhas tecnologias de amanhã e se quisermos absorver-las e utilizá-las no ambiente escolar, precisamos constantemente analisar nossas crenças, verificando se aquilo que está arraigado deve e pode ser mudado. Se nossas lentes não estão embaçadas

de tal forma a não nos deixarem enxergar de forma sistêmica esse mundo que, por sorte, muda a cada dia. As palavras de ordem parecem ser: estamos abertos e quando necessário, mudamos para enfrentar os novos desafios. (NOGUEIRA, 2002, p.66)

4.1 Projeto Político Pedagógico: A relação com o uso das tecnologias

O Projeto Político Pedagógico - PPP é antes de tudo um instrumento ideológico, político e que visa sobretudo a gestão dos resultados de aprendizagem através da projeção da organização e acompanhamento de todo o universo escolar. O PPP da escola é uma tarefa coletiva, que professores, outros profissionais da educação e a comunidade escolar devem elaborar dando origem a um trabalho compartilhado.

O PPP por ser considerado um documento arrojado, traduzido em diretrizes pedagógica comuns para nortear a ação educacional, que exigem a participação e dinamismo de planejamento para que se torne um instrumento de referências educacionais da escola e da realidade local. Sendo assim, o PPP da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Augusto de Almeida foi elaborado com a preocupação de melhorar a qualidade de ensino da escola e conseqüentemente formar educando que cresçam como pessoas e que desenvolvam a sua própria humanidade na sociedade na qual estão inseridas.

Sobre o uso dos recursos digitais e as aulas de Língua Portuguesa, o PPP da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Augusto de Almeida fala que:

“a utilização dos recursos de forma adequada e o ambiente físico e a especificidade dos conteúdos vivenciados, possibilitarão a criação de um ambiente propício ao estímulo, motivação para a aprendizagem do educando. As aulas de Língua Portuguesa serão trabalhadas através de gêneros textuais que contemplem os níveis: implícito, explícito e metapílcito, texto informativos, textos jornalísticos, textos visuais, textos opinativos, de acordo com as suas tipologias, como alertam os Parâmetros Curriculares de Língua Portuguesa. As atividades de produção textual irão respeitar a diversidade dos gêneros textuais e a grafia correta das palavras será imposta a partir de situações de leitura e escrita.”

Nesse sentido, a escola prioriza, dentre outros aspectos, a melhoria qualitativa do ensino e o fortalecimento da escola pública, visando garantir, aos jovens e adultos o acesso à educação, ao mundo da leitura e da escrita, buscando

assegurar o exercício pleno da cidadania, assumindo uma política de universalização do ensino.

Um desafio do PPP é dialogar com a realidade escolar. Sobre isso Motta (1998, p.37) afirma que:

[...] deve ser elaborado um plano de trabalho para o Censo Escolar que estabeleça objetivos, metas, metodologias de ação e distribuição de tarefas. Nesse documento devem ser previstas, ainda, as equipes responsáveis pelo recenseamento e suas respectivas coordenações. Os recursos necessários para a execução do trabalho e suas fontes precisam igualmente ser definido, como também o serão os eventuais assessores que estarão subsidiando, no aspecto técnico e científico, todas as atividades. A avaliação de cada etapa do processo faz parte também do conjunto de itens desse plano de trabalho.

Apesar do PPP fazer referência ao atual contexto social, político, econômico e cultural da sociedade hoje, e relaciona o papel da escola e das tecnologias da informação nesse contexto: expressa que a escola deve ser o local para “[...] construir saberes que contribuam para o aluno saber atuar em sociedade de modo consciente e responsável e interagir com autonomia face as especificidades do mundo contemporâneo” (SESI, 2003, p.30). Mas em nenhum momento cita a inclusão digital dos tablets na sala de aula em torno da aula de língua Portuguesa. Fazendo assim referência a uma realidade que na maioria das vezes não é vista no cotidiano escolar.

O PPP também ressalta a importância dos aprendentes dominarem as linguagens, os códigos e as tecnologias presentes na sociedade atual. Assim, O PPP ressalta que é importante familiarizar o aprendente com os produtos tecnológicos presentes na vida doméstica e social, além do que o currículo escolar deve ser elaborado e definido considerando a rápida difusão do conhecimento técnico-científico e o papel das tecnologias de informação e comunicação nesse processo.

4.1.2 Analisando as respostas da professora

Iniciamos o trabalho com uma entrevista realizada com a professora de Língua Portuguesa do Ensino Médio. Nessa entrevista procuramos saber a sua opinião sobre a concepção de uso dos dispositivos moveis na aula de língua Portuguesa diante a cultura digital, quais os recursos tecnológicos disponíveis na escola, como também, a importância de uso do *tablet* de forma educativa em suas

aulas e se é realmente notável as vantagens que o dispositivo midiático traz para o aprendizado juvenil nas aulas de Língua Portuguesa.

1ª resposta: “Na minha opinião, a escola não pode ficar desvinculada da tecnologia, por isso, acho importante usar recursos digitais nas aulas de língua portuguesa, uma vez que se torna difícil prender a atenção dos alunos, tornar a aula mais atraente, adaptar a escola á realidade”.

Segundo Cysneiros (1999), o maior desafio é fazer com essas inovações realmente melhorem a qualidade do ensino e não se tornem apenas ferramentas obsoletas e sem adequação ao processo de ensino aprendizagem. Nesse primeiro momento a entrevistada revelou que acha de suma importância o uso das tecnologias digitais nas aulas de Língua Portuguesa, tornando a aula mais atraente, tendo assim o recurso a seu favor diante a realidade que está presente em nossa cultura. É o que podemos notar na visão de Martin-Barbero (2011), quando diz que as tecnologias nos ambientes educacionais têm, como principal objetivo, fomentar mudanças significativas e progressivas nos processos de ensino e aprendizagem, tornando-os mais participativos e democráticos.

2ª resposta: “A escola dispõe de data show, de caixa acústica. Eu utilizo o data show em projetos, o tablet quando os alunos recebem, e o celular através de compartilhamento de arquivos”. “O tablet foi muito utilizado nos anos anteriores através de textos extraídos do ENEM, uso de imagens e textos motivadores para aulas de produção de texto”. “O data-show será utilizado de forma continua no 2º e 3º bimestre através de oficinas de leituras w produções de textos no projeto “leitura e interação do artigo de opinião em praticas sociais”.

O segundo momento, no qual são abordados os recursos digitais disponíveis na escola, tem como resposta o quanto a professora busca extrair daquilo que a escola disponibiliza tornando assim uma aula de Português atrativa voltada para os digitais, não se prendendo somente a um recurso, mas sim, introduzir aquilo que é disponibilizado. Sobre essa questão, entendemos que as tecnologias são ferramentas fundamentalmente importantes, surgidas para revolucionar os modos de pensar e fazer (KENSKI, 2012).

3ª resposta: “O uso do tablet possibilitou o contato com textos motivadores, chages, gráficos, provas aplicadas nas edições anteriores do ENEM através de compartilhamento de arquivos, uma vez que a escola na dispõe de material didático suficiente para impressão”.

No terceiro momento, quando questionamos sobre essa importância dos *tablets* e como eles são usados nas aulas, a professora nos contou a abordagem de utilização, a qual possibilitou o contato dos alunos com os mais diversos textos, uma vez que a escola não dispõe de material impresso suficiente para as diversas turmas. Como a tecnologia dos *tablets* ainda é nova, os primeiros modelos surgiram em 2010, ainda há dúvidas a respeito do potencial desse equipamento em sala de aula, pois os *tablets* doados pelo Ministério da Educação só são disponibilizados, aqui em nossa região, para aprendentes do 3ª série do ensino médio, por esses aprendentes serem concluintes, os do ano seguinte não terão acesso a esse material até que o governo os envie novos aparelhos.

O maior obstáculo encontrado nas redes públicas é a capacitação dos professores, que muitas vezes não tem familiaridade com o *tablet*, pois não adianta somente substituir o uso do livro, é necessário ter um diferencial. Assim, tem que se integrar novas propostas de utilização do *tablet* as práticas na sala de aula, ensino e interação. Segundo Almeida (2009), é preciso ir além do acesso, integrando significativamente os recursos tecnológicos e midiáticos. Fazendo da sala de aula o lugar de uma atividade coletiva de produção de sentido. (KERBRAT- ORECCHIO-NI, 1990). De acordo com Valente (1999), o professor é visto como o que dá suporte para o processo de mudança pedagógica na sala de aula e o responsável a romper barreiras contra o tradicionalismo no cotidiano escolar, o que faz o professor tornar-se o facilitador desse processo de construção de conhecimento.

4ª resposta: “Sem duvidas, com a tecnologia, as aulas são mais atrativas, o aluno se envolve, podemos trazer atualidades e varias linguagens para a sala de aula”. “Na aula de literatura, existe a contextualização através dos textos, os alunos apresentam seminários, usando também o data show, enfim, através das mídias digitais, temos a consciência de que o conhecimento é construído de forma mais solida”.

No quarto momento quando é questionada sobre as vantagens de ter o *tablet* como recurso didático, a professora demonstra convicção da grande importância de ter o *tablet* na sala de aula quando expressa “através das mídias digitais, temos a consciência de que o conhecimento é construído de forma solida. ”. Essa construção deve ser participativa, pois, de acordo com Kenski (2012), as tecnologias e a educação são elementos indissociáveis e se completam, como campos

interdependentes, garantindo, em tese, melhores oportunidades para processos de ensino aprendizagem.

4.1.3 Respostas dos Discentes

Em um segundo momento da visita foi feito e entregue um questionário aos aprendentes da 3ª série do ensino médio, da escola citada em nosso campo empírico. Com esse questionário observamos como os recursos tecnológicos são vistos pela ótica dos alunos, qual dos recursos é mais usado pela professora de Língua Portuguesa em suas aulas e como é a experiência de ter acesso a esse uso dessas tecnologias na sala de aula.

Observamos no questionário que mesmo a aula sendo interativa, os participantes da pesquisa divergem a respeito de como são as aulas, por isso ressaltamos a importância do professor dominar tanto a parte pedagógica, como também, a parte técnica no que diz respeito o uso das tecnologias digitais na sala de aula. Para haver a construção de conhecimentos diversos nas aulas de Língua Portuguesa, é preciso que o professor reveja a forma de interagir com seus alunos.

Sobre o uso dos recursos digitais na aula de Língua Portuguesa, foi verificado que o recurso mais usado é o data-show. Mesmo com a implantação do uso do *tablet* digital no ensino médio das escolas públicas estaduais desde 2012, ainda vemos salas onde os alunos não receberam o aparelho, é o caso da turma para a qual foi proposto o questionário. O objetivo inicial é que os *tablets* sejam usados como ferramentas pedagógicas em sala de aula, mas com a insuficiência de aparelhos para todos os alunos, o que vemos é a falta de planejamento por parte da gestão pública. Fazendo com que os professores pouco planejem a inserção do *tablet* nas aulas e, quando o fazem, optam como conteúdo de apoio e não, como ferramentas de aprendizagem significativa. (MOURA & AQUINO, 2016)

Em 2012 o Ministério da Educação, através do projeto Educação Digital, destinou cerca de 150 milhões de reais para a aquisição de *tablets* a serem distribuídos para professores de escolas públicas em todo país. Na Paraíba, de acordo com dados divulgados pela Secretaria de Comunicação Institucional do Estado da Paraíba, foram disponibilizados 26.400 *tablets* as escolas de ensino médio da rede estadual, a meta é serem distribuídos com aprendentes da 1ª série do

ensino médio (o qual não acontece aqui em nossa região, pois quando vem os recursos são entregues a aprendentes concluintes da 3ª série médio, os quais estão saindo da escola no ano seguinte e o *tablet* não é aproveitado de maneira certa). Para os professores do Ensino Médio foram distribuídos 15.243 *tablets*.

Por isso, o novo desafio educacional é a implementação do *tablet* como possibilidade de ensino e mediação do conhecimento. Essa necessidade deve ser vista pela gestão pública, assim como para os educadores, como forma de buscarem mais conhecimento e formação, trazendo para o ambiente escolar as mudanças necessárias à educação.

Familiarizados com a tecnologia, os aprendentes aprovam o uso do *tablet* em sala, ainda que, na maioria das aulas os métodos tradicionais sejam os mais utilizados. Para os alunos, o uso do *tablet* influencia e promove a interatividade, pois o auxílio dos dispositivos moveis tornam as tarefas muito mais fáceis e prazerosas, cadernos e livros tornam-se digitais e são carregados para onde desejam, inclusive em casa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Perceber que as novas tecnologias têm sido projetos educacionais crescentes realizados pelos professores no Brasil, mostra o empenho de cada um deles de irem buscar novos saberes no intuito de desenvolver atividades cada vez mais interativas na sala de aula, adentrando assim na realidade dos aprendentes.

Através dos objetivos deste estudo, concluímos levantando a importância das pesquisas empíricas sobre os processos de inserção do *tablet* nas aulas de Língua Portuguesa, que só depende de nós educadores atuar para que os espaços educativos, em especial, os escolares possam integrar e promover a interatividade. Pois, a comunicação representa a capacidade de transcrição de informação. Os seres humanos transmitem informação de natureza diversa e através de diferentes sistemas.

Nesse sentido, é relevante citar que na coleta de dados tanto os aprendentes quanto a professora demonstraram ter acesso a algum tipo de tecnologia, fazem uso de internet bem como entendem a importância dela como recurso pedagógico. Diante da entrevista desenvolvida, pôde-se observar que o uso em sala de aula desse recurso está sendo usado de forma espontânea. Pois em nenhum momento foi exposto se realmente existiu ou existiu uma formação contínua para os professores usufruírem de forma adequada dos devidos recursos disponibilizados pela instituição. O que não impedi de nenhum professor que entenda o básico de informática e que utilize no seu dia-a-dia, de utilizar qualquer recurso, com o qual se familiarize antes da exposição de sua aula.

Portanto, vale salientar que a cultura digital e a educação estão em torno de nossos docentes, os quais irão buscar reformular as aulas de Língua Portuguesa, implementando assim essa cultura digital que mostra-se presente no cotidiano dos docentes e discentes, abrindo caminhos para a educação do novo século, onde encontramos meios educativos mais atrativos e dinâmicos, os quais socializam e transformam sempre esse novo processo interacional como recurso didático produtivo e atual.

6 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Informática e formação de professores**. Coleção Informática Aplicada na Educação. São Paulo: MEC/SEED/PROInfo, 2009.

Antunes, Irandé, 1937. **Aula de Português: encontro & interação/** Irandé Antunes, - São Paulo: Parábola Editorial, 2003 – (série aula; 1)

BECHARA, Evanildo. **Moderna gramática portuguesa**. 29 ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1985.

BRAGA, Denise Bertoli. **Ambientes Digitais: Reflexões teóricas e práticas/** Denise Bertoli Braga. -1.ed. - São Paulo: Cortez, 2013.

CASTELLS, M. A. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. 10 eds. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

CYSNEIROS, P. G. **Informática na escola pública brasileira**. 1999. <http://www.propesq.ufpe.br/janfev99/publica.htm>, acesso em março de 2017.

DEMO, Pedro. **Professor do futuro e reconstrução do conhecimento**. Petrópolis: Vozes, 2009.

FIGUEIREDO, Malena Pollyana Pereira de. **Letramento Digital e Prática Docente**. Paraíba, 2016. 21 p.

Formação Docente e tecnologias digitais/organizado por Edna Gusmão de Góes Brennand, Maria Elizabeth Baltar Carneiro de Albuquerque, João Wabdemberg Gonçalves Marciel – João Pessoa: Editora UFPB, 2011.

García Canclini, Nestor. **Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da Modernidade/** Nestor García Canclini; tradução Heloisa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa; tradução da introdução Gênese Andrade. - 4. ed. 4. reimpr. –São Paulo: editora da Universidade de São Paulo, 2008. –(Ensaio Latino-americanos, 1).

HAETINGER, Max G. **Criatividade: criando arte e comportamento**. Porto Alegre: Criar, 1998

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8 ed. Campinas: Papirus, 2012.

KERBRAT-ORECCHIONI, C. (1980,1997). **L'énonciation**. Paris: Armand Colin.

Koch, J. G. **Introdução a lingüística textual: trajetórias e grandes temas.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images: the grammar of visual design.** London: Routledge, 1996.

LAGE, Nildo. **Educação x Geração Higt-Tech.** Revista Construir Notícias. Recife, a14, n80, p.49-55, 2015.

Brasil. [Lei Darcy Ribeiro (1996)]. LDB nacional [recurso eletrônico]: **Lei de diretrizes e bases da educação nacional:** Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. – 11. ed. – Brasília : Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2015. – (Série legislação; n. 159)

Lévy, Pierre, 1956- L668c. **Cibercultura/** Pierre Lévy; Tradução de Carlos Irineu da Costa - São Paulo: ed. 34, 1999. 264p. (ColeçãoTRANS)

LOURENÇO, Danielle. Preparar o aluno para intervir na realidade em que está inserido. In **Revista Atividades e experiências.** N.11. ano 11.

MAIA, D.L. ; BARRETO, M.C. Tecnologias digitais na educação: uma análise das políticas públicas brasileiras. In: **Educação, Formação e Tecnologias.** V.5, n.1, 2012.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2015.

MATIN-BARBERO, Jesús. Desafios culturais da comunicação a educação. **Revista Comunicação e Educação.** N.18. São Paulo: segmento/ ECA/USP.

MELLO, Guiomar Namó de. Aprendizagem significativa. **Revista Nova escola.** São Paulo: Abril, ano 18, nov 2004.

MOURA, A.S; AQUINO, E. D. **Pesquisas: teorias e práticas.** Sapé (PB): Unilec, 2016.

MOTTA, Custódio Gouveia L. da et all. **Carta Escolar: instrumento de planejamento coletivo.** In: Veiga, Ilma Passos A. (Org). Campinas, Papirus, 1998.

NOGUEIRA, N. R. **O professor atuando no ciberespaço: reflexões sobre a utilização da internet com fins pedagógicos.** São Paulo: Erica, 2002.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças:** repensando a escola na era digital. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

POZO, J. I. MONEREO, C. O aluno em ambientes virtuais: condições, perfil e competências. In: COLL, C ; MONEREO, C. **Psicologia da educação virtual:** aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010.

SESI. **Referenciais curriculares da rede escolar SESI-SP**. São Paulo: SESI, 2003.

Setzer, V.W. **Os Meios Eletrônicos e a Educação: uma visão alternativa**. Coleção "Ensaio Transversais" No. 10. São Paulo: Ed. Escrituras, 2001.

Soares- Leites, W, S & Nascimento- Ribeiro. **A inclusão das TICS na educação brasileira: problemas e desafios**. Magis, Revista Internacional, 2012.

STAHL, Marimar M. A formação de professores para o uso das novas tecnologias de comunicação e informação. In: CANDAU, Vera Maria (org). **Magistério: construção cotidiana**. 6 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 292-317.

TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **Gramática e interação: uma proposta para o ensino de gramática no 1º e 2º graus**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1996.

VALENTE, José Armando (org). **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: UNICAMP/NIED, 1999.

VYGOSTSKY, J. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins fontes, 1989.

Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/programas/programa-nacional-de-tecnologia-educacional-proinfo>> acesso em: 01/ 02/ 2017

Disponível em:

<<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/ueadsl/article/view/8640/7513>> acesso em: 01/ 02/ 2017

APÊNDICES

APÊNDICE A – ENTREVISTA ESTRUTURADA



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE LETRAS E EDUCAÇÃO
COMPONENTE CURRICULAR: TCC**

**DOCENTE: PROF.^a JOANA EMILIA PAULINO DE ARAÚJO COSTA
DISCENTE: THAIS KARLA LIMA DOS SANTOS**

- 1º- Com o crescimento da cultura digital na sociedade, qual a sua concepção de uso dos dispositivos digitais na aula de Língua Portuguesa?
- 2º- A escola dispõe de recursos digitais? Você utiliza alguns deles? Se sim quais e como?
- 3º- Qual a importância do uso de tablet doado pela secretaria do estado da Paraíba para o desenvolvimento da aprendizagem significativas em aulas de Língua Portuguesa?
- 4º- É notável as vantagens que esse dispositivo móvel traz para a formação da juventude e o aprendizado com a Língua Portuguesa?

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE LETRAS E EDUCAÇÃO
COMPONENTE CURRICULAR: TCC

DOCENTE: PROF.^a JOANA EMILIA PAULINO DE ARAÚJO COSTA
DISCENTE: THAIS KARLA LIMA DOS SANTOS

O objetivo do nosso trabalho é desenvolver esse questionário, no qual iremos coletar dados para elaboração de um trabalho científico que contribuirá com uma pesquisa feita para conclusão do curso de Letras da UEPB.

1º- Como você classifica a aula de Língua portuguesa composta por recursos didáticos?

- () Ruim
- () Boa
- () Ótima
- () Excelente

2º- Quais os recursos tecnológicos são usados pela professora de língua Portuguesa?

- | | |
|--|-----------------------------------|
| () Computador | () Tv, vídeo, DVD |
| () Projetor de multimídia (Data show) | () Acesso à Internet |
| () <i>tablets</i> | () nenhum |
| | () Outros recursos (especifique) |

3º- Vocês receberam o *tablet* da secretaria do estado, SE SIM, foi introduzido na aula de língua Portuguesa?

SIM

NÃO

4º- Marque apenas as alternativas que influenciam para uma boa aprendizagem através do uso do *tablet* na sala de aula.

Aumenta a produtividade pois rapidamente aprendemos a lidar com esses dispositivos e adquirir profundo conhecimento sobre como esses aparelhos operam.

A tecnologia no dia a dia do indivíduo seja ele criança ou adulto o deixará impaciente, mal humorado, ansioso, deprimido, insone e sedentário. Em outras palavras isso é o mesmo que dizer, que tal comportamento social pode se tornar em poucos anos um caso de saúde pública.

Conteúdo mais didático e multimídia, facilitando o acesso para converter livros, trabalhos, apostilas e provas em arquivos digitais que podem ser acessados e editados a qualquer momento e lugar, pois tudo se encontra arquivado em um mesmo local.

Promove a interatividade, pois vem como auxílio os dispositivos móveis, podendo realizar trabalhos, montar apresentações, fazer vídeos e estudar em grupo tornam-se tarefas muito mais fáceis e prazerosas, porque todos podem levar seus livros e cadernos digitais para onde bem desejarem, inclusive locais ao ar livre.

O uso excessivo da tecnologia em sala de aula pode fazer com que as crianças fiquem apáticas, obesas, sem afetividade pelo próximo e muito menos o sentimento de compaixão por outras crianças que não tem uma vida relativamente confortável como a sua.

APÊNDICE C – PESQUISA DE LEVANTAMENTO (CAPES)



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE LETRAS E EDUCAÇÃO
COMPONENTE CURRICULAR: TCC
DOCENTE: PROF.^a JOANA EMILIA PAULINO DE ARAÚJO COSTA
DISCENTE: THAIS KARLA LIMA DOS SANTOS

PERIODICOS DA CAPES		
PALAVRAS CHAVES: Cultura digital. Uso de <i>tablets</i> . Ensino de língua portuguesa		
TOTAL DE TRABALHOS: 15		
TITULO	AUTOR	ANO
Twitter como possível alternativa para o ensino de Língua Portuguesa.	Jefferson de Oliveira Balduino; Karine Lôbo Castelano; Janete Araci Do Espírito Sant	2014
Práticas de ensino de língua portuguesa com as TDI.	Caiado, Roberta Varginha Ramos ; Morais, Artur Gomes	2013
Materialidades discursivas no ensino de língua portuguesa: a pesquisa com novas linguagens.	Vanice Sargentini ; Jocenilson Ribeiro ;	2012

Tendências contemporâneas no ensino de língua portuguesa e literatura.	Ricardo Abdalla Barros ; Maria Antônia Ramos de Azevedo	2012
O trabalho com a oralidade/variedades linguísticas no ensino de Língua Portuguesa.	Cyranka, Lucia Furtado De Mendonca ; Magalhaes, Tania Guedes Veredas	2012
Ensino de língua portuguesa e inquietações teórico-metodológicas: os gêneros discursivos na aula de português e a aula (de português) como gênero discursivo.	Cerutti - Rizzatti, Mary Elizabeth	2012
Metacognitive knowledge, frameworks of text meaning construction, and Portuguese teaching-learning/ O conhecimento metalinguístico, os enquadramentos da construção dos significados nos textos e o ensino de língua portuguesa.	Gerhardt, Ana Flavia Lopes Magela	2015
Caminhos e descaminhos dos gêneros textuais no ensino de língua Portuguesa/ Chemins et detournement des genres textuelles dans l'enseignement de la langue Portugais.(articulo en portugues y frances)	Aguiar, Denise Brasil Alvarenga	2013
O sentido construído pelo discurso no ensino de língua portuguesa como língua estrangeira.	Rosa, Gabrielle Perotto De Souza Da Delanoy, Cláudio Primo	2015

Professional master's degree in education and innovation in teaching practice/Mestrado profissional em educação e inovação na prática docente/Maestria profesional en educacion e innovacion en la practica docente.(Experiencias)(articulo en portugues)	Martins, Ronei Ximenes ; Ribeiro, Claudia Maria	2013
Comunicação e informação: pesquisar, organizar e apresentar informações ao público-alvo exige dos profissionais versatilidade para lidar com novas mídias e tecnologias. (PROFISSOES)	Guia do Estudante	2013
Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar.	Cristiane Porto ; Edméa Oliveira Dos Santos	2014 livro
Arquitetura da informação pervasiva.	Henry Poncio Cruz de Oliveira ; Silvana Ap. Borsetti Gregorio Vidotti ; Virgínia Bentes	2015
Conhecer para escolher. (OS CURSOS)	Guia do Estudante	2014