



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

RAQUEL LOPES DA SILVA GUERRA

**O EXERCÍCIO DA DOCÊNCIA NA SALA DE INFORMÁTICA: PONTO E
CONTRAPONTO, O QUE DIZ A VOZ DO PROFESSOR?**

**CAMPINA GRANDE - PB
2017**

RAQUEL LOPES DA SILVA GUERRA

**O EXERCÍCIO DA DOCÊNCIA NA SALA DE INFORMÁTICA: PONTO E
CONTRAPONTO, O QUE DIZ A VOZ DO PROFESSOR?**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito à obtenção do título de graduada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Me. Ruth Ribeiro

CAMPINA GRANDE – 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.

G934e Guerra, Raquel Lopes Da Silva
O exercício da docência na sala de informática: ponto e
contraponto, o que diz a voz do professor? [manuscrito] / Raquel
Lopes Da Silva Guerra. - 2017.

31 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) -
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.

"Orientação: Prof. Me. Ruth Ribeiro, Departamento de
Pedagogia".

1. Ensino e aprendizagem 2. Tecnologia da informação 3.
Computador I. Título.

21. ed. CDD 371

RAQUEL LOPES DA SILVA GUERRA

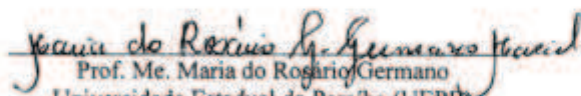
**O EXERCÍCIO DA DOCÊNCIA NA SALA DE INFORMÁTICA: PONTO E
CONTRAPONTO, O QUE DIZ A VOZ DO PROFESSOR?**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito à obtenção do título de graduada em Pedagogia.

Aprovada em: 04/08/2017.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Me. Ruth B. Araújo Ribeiro (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Me. Maria do Rosário Germano
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Me. Wanderleia Farias Santos
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

À minha mãe, pela dedicação, por ter me criado com tanto carinho e pelas orações que dedica, em todas as noites, pela minha vida. Ao meu filho e ao meu esposo, por compreender minha necessidade de estudar e por seu companheirismo e amizade, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por ter concebido o dom da vida, ter me proporcionado esta conquista e sempre estar comigo para me ajudar.

À professora Ruth Ribeiro e à professora Rosário Germano, pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela dedicação que tiveram.

Ao meu pai (*in memoriam*), embora fisicamente ausente, sentia sua presença ao meu lado, dando-me força. À minha mãe, pelo apoio; às minhas irmãs e aos meus irmãos, pela compreensão por minha ausência nas reuniões familiares.

Ao meu marido e meu filho, pelo apoio e pela compreensão da ausência em alguns momentos.

Aos professores do curso de pedagogia da UEPB, que contribuíram ao longo do curso, por meio das disciplinas e debates, para o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos funcionários da UEPB, pela presteza e atendimento quando nos foram necessários.

A todos os colegas de classe, em especial, às minhas amigas Betânia e Camila, pelos momentos de amizade e apoio.

Às minhas amigas que me deram apoio e que, em alguns momentos, me ajudaram muito para poder estudar, em especial, a Gabrieli.

“Aprendemos melhor quando vivenciamos, sentimos. Aprendemos quando relacionamos, estabelecemos vínculos, laços, entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-o em um novo contexto, dando-lhe significado, encontrando um novo sentido.” (MORAN, 2000)

SUMÁRIO

| | | |
|------------|--|-----------|
| 1 | Introdução..... | 7 |
| 2 | Sociedade e tecnologia..... | 10 |
| 2.1 | Educação e tecnologia..... | 12 |
| 2.2 | Tecnologias no letramento digital..... | 15 |
| 3 | A pesquisa no laboratório de informática: um relato de experiência..... | 16 |
| 3.1 | Cooperação dos alunos com o professor e os colegas..... | 23 |
| 3.2 | Colaboração dos alunos nas aulas..... | 23 |
| 3.3 | Interatividade com o computador..... | 23 |
| 3.4 | Entretenimento dos alunos utilizando o computador..... | 24 |
| 3.5 | Letramento digital..... | 24 |
| 4 | Conclusão..... | 25 |
| | Referências Bibliográficas..... | 27 |
| | APÊNDICE A – Fotos das turmas do 5º ano manhã e tarde..... | 29 |
| | APÊNDICE B – Planos de aulas..... | 30 |

O EXERCÍCIO DA DOCÊNCIA NA SALA DE INFORMÁTICA: PONTO E CONTRAPONTO, O QUE DIZ A VOZ DO PROFESSOR?

GUERRA, Raquel Lopes da Silva¹

RESUMO

Este artigo analisa o uso do computador como ferramenta para a aprendizagem das crianças do Ensino Fundamental I. Diante da situação atual em que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) estão em toda parte, o uso delas se torna inevitável, mudando o rumo de todos os ambientes dentro da sociedade, destacando o papel da escola e do professor, tornando-os estimuladores, para que as crianças se apropriem tanto das ferramentas computacionais, como possam reforçar o conteúdo dado em sala de aula de maneira prazerosa. Trazemos, neste artigo, um relato de prática no laboratório de informática, com alunos do 5º ano manhã e tarde, em uma escola privada em Campina Grande. Para tal, acostamo-nos às contribuições teóricas de autores como Kenski (2003; 2007), Moran (2003) e Soares (2002). Concluimos que o computador é uma ferramenta de grande utilidade para a aprendizagem das crianças e mostra que cada vez mais possibilidades surgem com relação a essa tecnologia.

Palavras-Chave: Tecnologia da Informação e Comunicação. Computador.

1 Introdução

Hoje com o avanço das TICs², principalmente o advento da internet, apenas com um clique no mouse, o aluno pode acessar jogos, bibliotecas, museus, vídeos, imagens, músicas, blogs, ferramentas que favoreçam a ampliação do conhecimento. O que se percebe é que vivemos em uma sociedade que, a princípio, foi denominada por Alarcão (2003, p.16 apud VILARES; SILVA, 2006, p. 271) de sociedade da informação e do conhecimento, e recentemente, com o avanço tecnológico, adicionou-se a expressão “sociedade da aprendizagem”. Uma sociedade que passa a compreender que, sem aprendizagem, não há conhecimento e que a informação sem análise e reflexão não se constitui conhecimento.

Nesse sentido, as tecnologias têm contribuído imensamente para o avanço desse conhecimento, visto que elas são invenções do homem para melhorar cada vez mais suas atividades diárias. No início da História, o homem começou a inventar suas armas, mostrando-se cada vez mais capaz de criar tecnologias que facilitavam seu trabalho na caça, na pesca, entre

¹Aluna de Graduação em Pedagogia na Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.
E-mail: raquel.sud@hotmail.com

² TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação

outros. E, sem dúvidas, com o passar do tempo, as tecnologias trouxeram grandes mudanças para a vida da sociedade em geral. Na vida pessoal, econômica e, principalmente, na educação.

De fato, elas têm o poder de transformar tudo a nossa volta, facilitando a vida das pessoas em todos os aspectos. Na educação, por exemplo, temos a invenção do livro didático e, na sociedade em geral, a invenção do celular de última geração. A verdade é que todos nós estamos rodeados, de uma forma ou de outra, pelas tecnologias e, mais do que nunca, precisamos delas.

O computador, a máquina digital, o *tablet* e os celulares de última geração fazem parte do dia a dia de adultos e crianças que, mesmo com pouca idade, já utilizam essas ferramentas com muita desenvoltura, pois estão inseridos em uma sociedade que tudo está relacionado às TICs. Por isso, o professor precisa dominá-las para ensinar os conteúdos, usando uma didática tecnológica que consiga chamar a atenção dos alunos.

No entanto, é preciso que o professor tenha formação inicial e continuada próprias para contribuir com atividades significativas, objetivando uma melhor compreensão dos conhecimentos curriculares pelas crianças. Para tanto, esse professor precisa estar em busca de novos conhecimentos, pois, segundo Moran (2000, p. 12), “é um desafio aprender e gerenciar o processo de aprendizagem com alunos conectados pela internet, tanto na educação presencial como na educação a distância”. Está claro que a escola não pode ficar de fora das mudanças que as tecnologias trazem para o ambiente escolar. Por isso, a escola aqui descrita busca que seus alunos aprendam com as novas tecnologias, a exemplo do computador, mesmo não oferecendo os mais avançados aparelhos.

Mesmo diante do pressuposto de que a tecnologia facilita a vida do ser humano, principalmente, na educação. Mas as tecnologias não têm só o lado benéfico, também têm o lado ruim quando afastam o pai de família do seu emprego, porque ele foi substituído por uma máquina; ou quando modifica o relacionamento social, porque a maioria das pessoas se comunica através de um celular.

Em 2016, por ter curso de informática em uma escola profissionalizante e dominar habilidades computacionais, além de ser graduanda em Pedagogia, o que daria suporte nos assuntos curriculares, a pesquisadora foi selecionada para trabalhar em uma escola particular da cidade de Campina Grande, ocasião em que se deparou com um grande desafio: ensinar

informática para alunos da Educação Infantil ao 5^a ano do Ensino Fundamental I, ou seja, ensinar os alunos a utilizarem ferramentas computacionais. Foi comunicado que cada turma teria uma aula por semana na sala de informática e que a professora da sala não iria acompanhar os alunos nesses momentos, aspecto preocupante por ser uma experiência nova, mas que parecia ser uma oportunidade de crescimento.

Assim, com essa oportunidade, pretendeu-se utilizar o computador para atividades que proporcionassem aos alunos aprendizagens significativas, prazerosas, levando-os a aplicar os conhecimentos que aprenderam nas aulas de informática no desenvolvimento dos conteúdos curriculares em sala de aula e nas atividades da vida cotidiana. O intuito era contribuir com práticas que ajudassem os alunos a se tornarem letrados digitais, fazendo com que aprendessem a utilizar as ferramentas computacionais para criar e digitar pequenos textos, localizar e salvar arquivos, pesquisar na internet, salvar notícias e imagens, selecionar textos, jogar, abrir pastas, desenhar, dentre outras possibilidades que o computador oferece, atividades estas que podem contribuir com o processo de desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

Para isso, buscaram-se conhecimentos pedagógicos a fim de preparar as aulas, selecionando os conteúdos e as metodologias para trabalhar com as ferramentas computacionais. A meta era fazer com que as aulas fossem dinâmicas e pudessem contribuir com os conteúdos pedagógicos com que os alunos estavam trabalhando em sala de aula. Dessa forma, o uso do computador na escola apresentou-se como objeto de estudo deste artigo.

Partindo desse pressuposto, neste artigo, vamos relatar a experiência como professora de informática de uma escola particular de Campina Grande. A atuação, nessa instituição, durou um ano, o qual foi uma grande experiência, mas neste trabalho, foram enfatizadas apenas cinco aulas, nas quais apresentou-se a contribuição das aulas de informática no desenvolvimento da aprendizagem das crianças da 5^a série do Ensino Fundamental I (6^o ano).

Frente a essas questões, foram elaborados os seguintes objetivos: verificar como o uso do computador contribui no processo de aprendizagem dos alunos; identificar desafios e possibilidades que o uso do computador traz para o processo de aprendizagem dos alunos; conhecer alguns programas computacionais e suas ferramentas. Diante desse cenário, perguntamos: como o uso do computador na escola pode contribuir no processo de aprendizagem das crianças?

Como tópicos de investigação, trazemos, neste artigo, comentários sobre: sociedade e tecnologia; educação e tecnologia; tecnologias e letramento digital; pesquisa no laboratório de informática: um relato de experiências. Como referencial teórico, baseamo-nos em autores como Kenski (2003; 2007), Moran (2003) e Soares (2002). Esperamos que este artigo sirva como fonte de pesquisa para quem se interessar sobre a temática aqui proposta.

2 Sociedade e tecnologia

Há muito tempo, a sociedade utiliza a tecnologia para melhorar e facilitar a vida de todos. Isso ocorre desde que o homem primata fez seu primeiro instrumento de caça. Segundo Kenski (2003, p.91), “tecnologias refere-se às ferramentas que auxiliam as pessoas a viverem melhor dentro de um determinado contexto social e espaço-temporal”. As tecnologias, de maneira geral, transformaram o mundo e ainda continuam transformando-o de maneira significativa em todos os setores: financeiro e comercial, informacional, educacional e, principalmente, no modo de viver das pessoas.

Seguindo o pensamento de Rodrigues (1988, p.45), no setor financeiro e comercial, as tecnologias chegaram trazendo muitas mudanças: com a chegada das máquinas, ocorreu melhora na qualidade dos serviços prestados e no controle da produção e dos custos, ajudando na agilidade do processo. Isso também fez com que o trabalhador procurasse se qualificar para lidar com as TICs. Nos hospitais, tivemos grandes mudanças: exames mais precisos e mais rápidos, cirurgias feitas com o uso de computadores e todos os outros maquinários necessários nesses locais. Nos bancos, ocorreram também muitas transformações: melhor prestação de serviços, caixas eletrônicos para agilizar as transações financeiras, sem contar com os cartões magnéticos, que podemos utilizar para comprar e sacar dinheiro através de terminais eletrônicos.

Nos dias de hoje, a comunicação e a informação ficaram mais fáceis, pois podemos nos comunicar com pessoas que estão do outro lado do mundo a qualquer hora; trabalhar em casa utilizando a internet e o computador; fazer trabalhos pesquisando na internet; mandar mensagem pelo celular e ser respondido rapidamente; ver e ler notícias e programas de televisão; fazer videoconferências, estudar a distância, comprar ou vender o que quiser na internet, etc.; além de publicar pesquisas, vídeos e notícias feitas por qualquer usuário. Hoje o computador e a internet são elementos que fazem parte do nosso cotidiano e estão cada vez mais presentes na casa das pessoas, sendo uma ferramenta interativa pela qual você aprende e

também pode ensinar. À medida que as crianças interagem com o computador, podem desenvolver habilidades necessárias para o seu melhor desenvolvimento.

No momento, a sociedade é dependente do uso da tecnologia, pois mesmo os que têm pouco acesso a ela são obrigados a utilizá-la. Em todas as atividades do cotidiano, necessitamos usar algum tipo de tecnologia, pois não há como estar fora de todos os avanços da tecnologia: ela está em praticamente tudo o que fazemos. As pessoas estão inseridas na movimentação de uma sociedade e, se não acompanharem suas mudanças, podem ficar fora dela. Kenski comenta que:

A crueldade da imposição dessa nova realidade coloca-se pelo temor da infor-exclusão, ou seja, da exclusão da engrenagem informacional que exclui a pessoa do espaço econômico e social, e compromete sua inserção profissional, a sua sobrevivência e o próprio convívio na sociedade (KENSKI, 2003, p. 95).

Diante disso, buscamos conhecer e ter acesso a esse mundo tecnológico, principalmente para o desenvolvimento de atividades diárias. Muitas pessoas não podem ou não conseguem viver sem a tecnologia: na atual realidade, seria difícil imaginar as pessoas sem assistir à TV ou voltar a escrever em pedras, isso para nós, que já estamos inseridos nesse contexto social, é praticamente impossível. Apesar disso, o uso do computador e de algumas outras TICs se torna difícil para algumas pessoas; por esse motivo, prejudicam-se na relação do seu modo de vida dentro da sociedade. Contudo, mesmo não sabendo usar, com ajuda de outros, elas precisam e podem fazer uso das tecnologias.

Alguns pontos negativos que advêm da tecnologia ocorreram nas indústrias ou serviços, tendo em vista a substituição do homem pela máquina, gerando o desemprego. Devido às consequências e aos impactos trazidos pela tecnologia na sociedade, as empresas buscam cada vez mais maneiras de agilizar os processos de produção e serviços, utilizando as tecnologias para economizar e obter mais lucros. O capitalismo que move o mundo desencadeou um consumo desenfreado de bens e materiais, e as empresas, para acompanhar esse mercado, investem em mais tecnologia. A cada momento, uma nova ideia, um novo objeto mais avançado é lançado no mercado, isso faz com que as pessoas busquem por eles para se tornarem cada vez mais conectados e informados. Até mesmo sem querer, acabamos entrando nesse consumismo, em que nada dura tanto como antigamente, as coisas são praticamente descartáveis. Nessa perspectiva:

Cidadãos desse novo mundo, trazemos sem sentir essas expectativas de lógica capitalista vigente para a nossa vida. Moldamos nosso desejo, nossos comportamentos, nossa realidade, por essa nova! “Visão de mundo”, que nos envolve e nos consome como seres originais. Clones, robôs... Tornando a cada dia mais “globais”, mais iguais, mais hambúrgueres, consumindo e sendo consumidos na velocidade avassaladora com que, sem pensar, sem analisar, sem criticar,

paradoxalmente apoiamos incondicionalmente ou resistimos aos impulsos dessa nova ordem cultural e social (KENSKI, 2003, p. 93).

Certos de que a tecnologia pode ajudar no desenvolvimento da aprendizagem, importa que os professores saibam entender como podem utilizá-la e para que utilizá-la, refletindo se realmente precisamos dela e se esse consumo desenfreado é necessário. Também é preciso fazer uma reflexão sobre nosso comportamento diante de tantas mudanças: se iremos ficar excluídos ou se podemos utilizar as TICs para nos auxiliar nas práticas do nosso cotidiano. Como visto no início deste tópico, as novas tecnologias apresentam alguns pontos bons e outros ruins para a sociedade, mas os bons se destacam por serem em maior número.

Mas devemos estar atentos e não deixar de observar o lado ruim que está por trás de todos esses avanços, pois podemos nos deparar com mentiras por parte de pessoas que agem de má-fé, falsificadores, vírus, bem como o uso da internet sem controle pode prejudicar nossa relação com os outros e também nossa saúde. Quando prestamos atenção a esses fatores, as inovações do mercado tecnológico nos ajudam com rapidez para nossa comunicação, já que podemos utilizar a internet para pesquisar e ter informações rápidas, baixar filmes, músicas, livros, etc.; entretanto, não devemos nos alienar e sim buscar, entender, questionar e aprender a usar as TICs a nosso favor.

2.1 Educação e tecnologia

Diante de tantas transformações trazidas pela tecnologia em nossa sociedade, torna-se impossível não mudar o contexto escolar. Se as TICs estão cada vez mais atuantes na vida da sociedade, como a educação, que forma o indivíduo para a sociedade, pode ficar fora disso? Sugestão de reescrita: Isso não seria possível tendo em vista que o uso dessas tecnologias mudou o comportamento da sociedade, inclusive o do ambiente escolar. Diariamente observamos as mudanças ocorridas na educação: agora os professores podem utilizar, em suas aulas, ferramentas como *datashow*, caixas de som, lousa digital, *tablets* e computador. E, fora das salas de aula, com a ajuda do computador – que se tornou algo indispensável no cotidiano escolar – provas, pesquisas e atividades são elaboradas para uso dos professores e alunos. Os arquivos das escolas também foram passados para programas de computador, facilitando o fechamento de notas, o controle de presenças e a emissão de históricos e declarações escolares. A maioria das escolas possui computadores na secretaria e diretoria, e algumas possuem um laboratório com vários computadores para o acesso dos alunos.

A educação a distância é outro fato que veio para mudar o quadro da educação, na qual pessoas podem estudar com a ajuda de um computador conectado à internet. Esses indivíduos que, por algum motivo, não podiam sair de casa ou se deslocar da sua cidade para estudar, agora se utilizam dessa novidade para realizar os seus sonhos, conectados onde quer que estejam. É isso que o Governo Federal oferece conforme relatório do Ministério da Educação:

O cenário atual apresenta algumas iniciativas de cursos a distância ou semipresenciais, em programas de capacitação de docentes de redes públicas em nível superior, com significativa cooperação entre instituições de ensino, sobretudo públicas, e governos estaduais e municipais. De fato, nesse âmbito, há cursos com projetos inovadores, soluções criativas e materiais didáticos, impressos ou eletrônicos, de alta qualidade, especialmente desenhados para aprendizagem a distância, apoiados por tutorias presenciais e virtuais (BRASIL, 2002. p. 5).

Ainda podemos observar a influência da tecnologia sobre os brinquedos, os quais são diferentes dos de antigamente. Algumas crianças preferem usar *tablets*, computadores e celulares para se divertir, e sabem usá-los mais que os adultos, porque desde os primeiros anos de vida já os utilizam para jogar e/ou acessar as redes sociais, neste caso, dependendo da idade da criança. Essas ferramentas tecnológicas chamam a atenção dos pequenos, que perdem o interesse por outros brinquedos e até pela escola. Não que os jogos não ajudem em seu desenvolvimento cognitivo, os jogos são bons para entretenimento, raciocínio lógico, etc., mas acreditamos que os jogos pedagógicos são os mais indicados para serem utilizados na escola, porque podem desenvolver nas crianças uma aprendizagem significativa. Por isso, a escola e o professor devem utilizar vários recursos tecnológicos, a exemplo do computador, para contribuir no processo de desenvolvimento da aprendizagem das crianças.

Sendo assim, vemos a importância do uso das tecnologias, principalmente do computador, nos processos educativos, pois se um dos objetivos da educação é fazer com que as pessoas aprendam habilidades para viverem melhor em sociedade, podemos então compreender facilmente que o mundo globalizado onde vivemos requer que aprendamos a utilizar as TICs. Segundo Kenski:

Para que ocorra a “inclusão tecnológica e informal” de todas as pessoas nesse novo momento econômico-social, é preciso que elas sejam educadas para o desejo de acesso e de consumo da informação e o domínio da manipulação tecnológica. Aí ressurgem, em nova roupagem, o papel da educação e dos educadores (KENSKI, 2000, p. 95).

Fica claro o papel da escola e do professor, que devem utilizar as TICs no ambiente escolar tanto para o dinamismo do ensino como para formar os alunos para o bom uso das

tecnologias em seu dia a dia. Mas não é só isso: devem preparar os alunos para serem cidadãos autônomos e atuantes na sociedade, onde ele desenvolverá competências amplas.

A educação é a chave para transformar indivíduos excluídos desta “sociedade tecnológica” em indivíduos atuantes e incluídos nela. Entretanto, há uma preocupação: isso está sendo feito? E como está sendo feito nas escolas? No dia a dia, podemos observar que algumas escolas ainda não utilizam as tecnologias diariamente, muitos professores se mostram perdidos diante das TICs e, por isso, não as utilizam. Mas existem outras escolas e professores que já utilizam essas tecnologias e as dominam com sucesso. Isso ocorreu devido à preocupação dessas escolas em quererem participar dessa evolução, até porque a tecnologia está em toda parte e os alunos já a usam tanto que perdem o interesse pela escola. Com isso, essa instituição foi obrigada a se incluir no ambiente tecnológico.

Portanto, a escola deve proporcionar ambientes com equipamentos tecnológicos para acesso por professores e alunos, de modo que aqueles possam utilizá-los constantemente em suas aulas, e estes dominem o manuseio dos aparelhos tecnológicos. Os educadores devem buscar aprender o domínio do uso dessas tecnologias para utilizá-las com seus alunos de maneira dinâmica e com o objetivo de melhorar a aprendizagem. Segundo Moran (2000, p.24), “aprendemos pelo prazer porque gostamos do assunto, de uma mídia, de uma pessoa. O jogo, o ambiente agradável, o estímulo positivo podem facilitar a aprendizagem”. Como os alunos de hoje não são iguais aos de antigamente, visto que a maioria já domina facilmente as TICs e vive conectada à rede, eles têm mais acesso às informações, até mais do que os professores. Existem maneiras de mudar esse quadro, as quais o professor deve buscar para desenvolver aulas em que os alunos aprendam com uso das TICs. Só assim teremos uma melhor educação. Nessa direção:

Aprendemos melhor quando vivenciamos, experimentamos, sentimos. Aprendemos quando relacionamos, estabelecemos vínculos, laços entre o que estava solto, caótico, disperso, integrando-o em um novo contexto, dando-lhe significado, encontrando um novo sentido (MORAN, 2000, p. 23).

Compreende-se que os professores podem usar essa vontade dos alunos de estar conectado o tempo todo utilizando o computador para realizar atividades que chamem a sua atenção, objetivando uma aprendizagem significativa, melhorando as aulas e tornando a sala de aula um ambiente dinâmico e interativo, tanto na educação presencial como na educação a distância.

2.2 Tecnologias no letramento digital

Os computadores e a internet chegaram para trazer uma facilidade na comunicação e informação inexplicavelmente fácil e rápida, em que as pessoas podem interagir umas com as outras através do computador conectado à internet, podendo também realizar leituras de textos e até produzir o seu próprio texto, como promover outras formas de interação, como enquetes, blogs e redes sociais. Para Xavier (2011), letramento digital relaciona-se à capacidade de realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais. Portanto propõe-se que, na aula de informática, devem ser utilizadas atividades no computador que ajudem os alunos a se tornarem letrados digitais, levando-os a dominar essa ferramenta com a utilização de seus programas, a fim de auxiliar a leitura e a escrita dos alunos no seu dia a dia.

Para se tornar um letrado digital, é necessário que o indivíduo saiba utilizar os recursos tecnológicos e da escrita no meio digital para ajudar seu cotidiano na sociedade, porque em tudo o que vamos fazer, seja na escola, no trabalho, ou em casa, precisamos usar as TICs a todo momento, e isso requer a apropriação dos conhecimentos digitais. Para Soares:

Não existe “o letramento”, mas “letramentos”, a tela do computador se constitui, nesse sentido, como um novo suporte para a leitura e escrita digital. Segundo ela, a tela é considerada como um novo espaço de escrita e traz mudanças significativas nas formas de interação entre escritor e leitor, entre escritor e texto, entre leitor e texto e até mesmo entre o ser humano e o conhecimento (SOARES, 2002, p. 30).

Tudo isso causou mudanças na maneira de como se aprende e como se ensina, pois é necessário que o aluno compreenda e participe da construção do conhecimento, quando ele lê, escreve e questiona o que é correto ou não. E para que ele chegue a esse estágio de aprendizagem, é preciso um planejamento adequado em que os professores utilizem programas, sites, *softwares* e informações para envolver o aluno nas atividades, pois assim, possivelmente, conseguirá desenvolver competências e habilidades que contribuam para a sua aprendizagem. Em algumas ações cotidianas, o indivíduo precisa ter desenvolvido conhecimentos digitais, por exemplo: para se inscrever em concursos, ele precisa previamente ler o edital para compreender o processo do concurso; para realizar um cadastro para se candidatar a uma vaga de emprego, ele terá que ler a notícia a fim de verificar se a vaga é adequada para ele; entre outras ações do nosso dia a dia, que nos levam, às vezes, até nos obrigam a desenvolver um pouco do letramento digital. Por isso, é importante se apropriar desse conhecimento. Em relação a essa questão:

É nesse sentido que a preocupação dos educadores precisa ser a de contribuir para a formação de pessoas ativas socialmente, cidadãos de seu próprio país e do mundo e que possam ter autonomia e conhecimento suficientes para a compreensão e análise crítica do papel das novas tecnologias no atual momento da sociedade (KENSKI, 2003, p. 95).

O professor precisa ser o mediador, auxiliando o aluno a alcançar seu potencial máximo, aproveitando todos os benefícios educativos que os recursos tecnológicos podem oferecer. O vídeo, a música, os poemas e os vários tipos de textos são exemplos de aliados da ação pedagógica, pois são assuntos que, dependendo de como sejam trabalhados, trazem a realidade do aluno para a sala de aula. Segundo Moran (2000, p.12), “se ensinar dependesse só de tecnologias, já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo”, portanto deve haver uma contextualização entre o uso do computador e o reforço dos assuntos dados em sala de aula.

Compreende-se assim que o simples uso sem direcionamento das tecnologias, no caso do computador, não garante ao aluno a aprendizagem, porque o que vai fazer a diferença nesse processo, além da tecnologia, são os métodos pedagógicos utilizados pelo professor. A mediação por esse profissional, junto ao desafio do aprender, é que irão dar o caminho para a construção do conhecimento. Vilares e Silva (2006, p. 271) dizem que “as tecnologias de informação e comunicação trouxeram uma nova maneira de ver e apreender o mundo, assim como transformaram as formas de se construir o conhecimento e de se ensinar e aprender”, instituindo uma nova lógica nos processos de aprendizagem.

Nesse sentido, é preciso orientar os alunos para que eles desenvolvam uma aprendizagem significativa, já que são várias as dificuldades por eles enfrentadas por não saberem usar programas e aplicativos do computador, apenas a internet. Portanto, devemos mostrar que o computador não serve tão-somente para isso, e sim para interação, colaboração, entretenimento e cooperação na sala de aula, conduzindo-os à aprendizagem e ao desenvolvimento das capacidades cognitivas.

3- A pesquisa no laboratório de informática: um relato de experiência

Esta pesquisa foi realizada numa escola privada no bairro da Bela Vista, na cidade de Campina Grande – PB. As aulas ocorreram às segundas-feiras no laboratório de informática para os alunos da Educação Infantil, especificamente o Jardim I, e das turmas do 5º ano do Ensino Fundamental, dos turnos manhã e tarde. Durante esses momentos, trabalhamos em dupla

para contribuir com o processo de interação e cooperação durante a vivência das atividades propostas.

Em relação à estrutura do laboratório de informática, este é equipado com dez computadores conectados à internet, com caixas de som; a sala é clara e ampla; também dispõe de *datashow* móvel e caixa de som grande para possíveis apresentações.

No primeiro momento de planejamento da pesquisa, foi realizado um levantamento com os alunos no intuito de identificar a sua expectativa sobre as aulas de informática e o que gostariam de aprender, para que assim pudéssemos elaborar aulas de acordo com o interesse deles.

No início, os alunos diziam saber como era uma aula de informática, mas que já sabiam de tudo e só queriam apenas jogar na internet. Era só isso que eles faziam antes da atuação da pesquisadora como professora dessa turma. Isso não significa que os jogos da internet não ajudam a aprendizagem, mas a informática educacional deve ser introduzida com projetos interdisciplinares, auxiliando o conteúdo da sala de aula. Para isso, deve-se fazer com que os alunos interajam de forma prazerosa e dinâmica, estimulando a sua criatividade. Vilares e Silva (2006) afirmam que:

A informática educativa, implantada com o objetivo de enriquecer as atividades curriculares e extracurriculares, deve fazer do ensino de linguagens de programação e de aplicativos não um fim em si mesma, mas um meio de estimular e desenvolver as funções intelectivas do aluno (VILARES e SILVA, 2006, p.273).

Nesse sentido, sabendo da importância da utilização do computador para a aprendizagem dos alunos, as atividades realizadas no laboratório de informática buscaram estimular e preparar os educandos para o uso das novas tecnologias, levando-os a aprender a usar jogos, programas e *softwares* que auxiliassem a aprendizagem dos conteúdos trabalhados nas diversas áreas do conhecimento, ao longo do ano letivo. Nogueira (2006) aborda que:

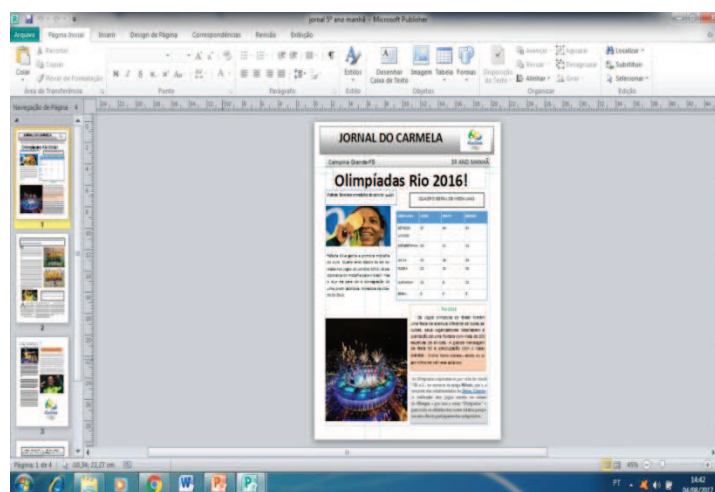
“Os ambientes de aprendizagem” fundamentam-se na complexidade da ciência e da produção de conhecimento, oferecendo situações que permitem o desenvolvimento de estratégias mediadoras no processo de aprendizagem e de pesquisa. Trata-se de um ensino alternativo no qual a educação se apropria da tecnologia. Quanto às formas de interação nesses ambientes, podem se dar pela colaboração, cooperação e interatividade (NOGUEIRA, 2006, p.50).

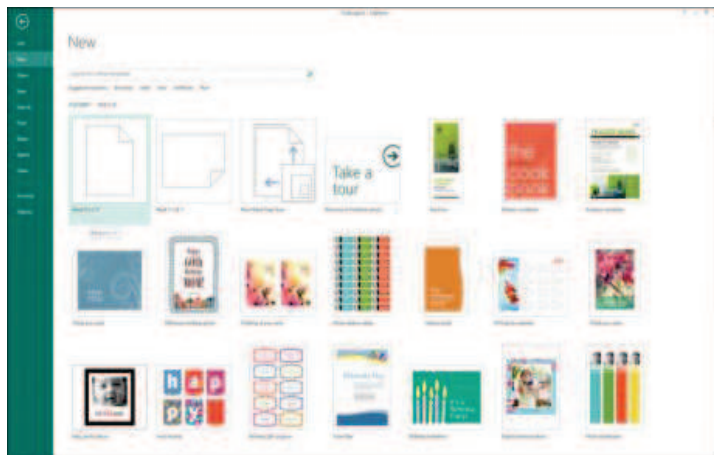
Percebe-se que a sistematização de um bom planejamento contribui para a garantia de uma boa aula, pois consideramos que estar em frente ao computador não garante que estejamos utilizando-o de forma correta, como uma ferramenta que possa contribuir com o processo de

aprendizagem dos alunos. Assim, como professora de Informática Básica na escola regular, uma questão vem nos preocupando: de que forma o computador contribui para a aprendizagem dos alunos? E, a partir dessa questão, estruturou-se o planejamento.

Dando início a esta pesquisa, no começo do ano letivo quando iniciamos as atividades no laboratório de informática, foi desenvolvido um trabalho relacionado ao reconhecimento de *hardware*, *software*, janelas, mouse e nomenclaturas, noções básicas de Word, Power Point, Paint, *hagáquês*, Publisher e internet. Nesse momento, as ferramentas foram trabalhadas com as crianças juntamente com os assuntos da sala de aula, ou seja, algumas noções de informática básica. Porém, neste artigo, iremos nos deter apenas no relato de uma das atividades realizadas, que foi a criação de um jornal escolar com a utilização do programa Microsoft Publisher, programa da suíte Microsoft Office geralmente utilizado para diagramação eletrônica, elaboração de *layouts*, gráficos, fotografias, entre outros. Este programa foi escolhido porque oferece muitas possibilidades, apresentando vários modelos de panfletos, cartões, avisos, *fôlderes*, convites de aniversário, etc. Desse modo, os alunos puderam usá-lo para realizar tarefas do seu dia a dia, aspecto que gera interesse por parte das crianças. Vimos que geralmente elas gostavam de criar personagens, cartões e convites, manusear fotos, etc. Também escolhemos o Publisher pelo fato deste programa ser acessado sem estar conectado à internet, tendo em vista que, em alguns momentos, a conexão com a rede era perdida. Durante a produção do jornal escolar, foram realizadas algumas tarefas, relatadas a seguir.

Figura 1





Programa utilizado para a construção do jornal escolar (Publisher)

No primeiro dia de atividade, foi apresentada para os alunos, no *datashow*, a proposta de trabalho para a produção do jornal escolar. Ficou claro que, para realizar tal atividade, tínhamos de trabalhar com o programa chamado Publisher, assim foram apresentadas as principais ferramentas do programa e algumas características do gênero textual jornal. Os alunos se empolgaram com a ideia de criar um jornal através da utilização de ferramentas computacionais e já queriam começar a realizar a sua produção.

Após esse momento de apresentação da proposta, houve uma conversa sobre a temática e o nome do jornal. Esclarecemos para a turma que os jornais que circulam em nossa cidade trazem várias temáticas, mas, naquele caso, iríamos escolher apenas uma para facilitar o nosso trabalho. Como estávamos sediando as Olimpíadas no Rio, as crianças demonstraram interesse em produzir o jornal com a temática: Olimpíadas Rio 2016. Em relação ao nome, percebeu-se que este seria o primeiro jornal produzido na escola e logo surgiu a ideia do nome: Jornal do Carmela. Em seguida, os alunos foram orientados a acessar o Publisher e a interagir com as ferramentas, a fim de conhecer as possibilidades que o programa oferece. Depois, propusemos a realização de uma atividade de colagem manual: após manusearem jornais usados, os alunos iriam recortar uma imagem e criar uma notícia relacionada àquela imagem; depois socializariam com a turma a sua produção. Com essa atividade, poderíamos observar se os alunos sabiam a estrutura de uma notícia a fim de melhor orientá-los. Para atividade de casa, orientamos que os alunos assistissem aos jogos olímpicos 2016, registrassem algum fato que chamasse a sua atenção e criassem uma notícia sobre ele. A seguir, apresentamos algumas imagens das atividades na sala de informática.

Foto 1



Foto 2



Foto 3



Nas Foto 1, as alunas estão pesquisando imagens para sua notícia. Nas fotos 2 e 3, estão realizando uma atividade de colagem, reconhecendo um jornal comum e recortando imagens para elaboração de uma notícia.

Foto 4

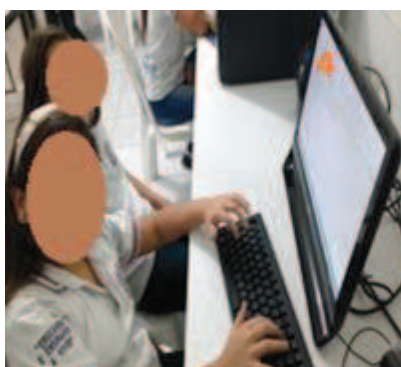
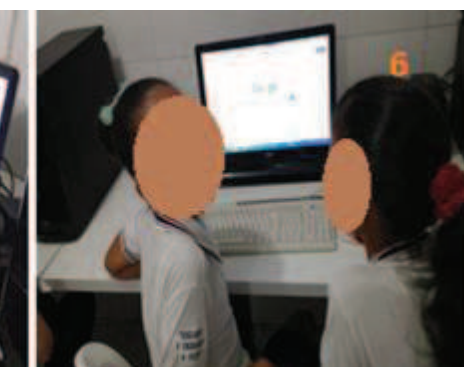


Foto 5



Foto 6



Nas fotos 4, 5 e 6, os alunos estão realizando as pesquisas dos assuntos escolhidos e registrando a sua compreensão sobre elas.

No segundo dia, fizemos uma sondagem para saber quem havia realizado a atividade de casa sugerida na aula anterior, quando identificamos que poucos alunos haviam trazido. A partir dessa breve avaliação, percebeu-se que a estratégia de trabalho deveria ser modificada. Assim, foram propostos alguns temas para pesquisa em sala de aula e em casa. Eles ainda foram orientados como fazer corretamente uma pesquisa sobre os temas escolhidos, que foram algumas modalidades das Olimpíadas, como natação, judô, tiro, ginástica, etc.). Nessa orientação, os alunos deveriam pesquisar sobre a história daquele esporte para que criassem autonomia quando fossem falar da modalidade, fazendo parte do trabalho na sua apresentação, embora só fossem utilizadas as notícias na montagem do jornal.

No terceiro encontro, os alunos começaram as digitações das pesquisas trazidas de casa no Publisher, quando começaram a utilizar as ferramentas do programa. Durante o processo, foram surgindo dúvidas, as quais iam sendo atendidas individual ou coletivamente. As dúvidas mais frequentes eram: como colocar caixa de texto e como formatá-la? Como inserir outra folha? Como colocar o título? Como aumentar a letra? Como colocar as margens? Durante as aulas, o *datashow* era sempre utilizado para auxiliar a visualização das atividades, bem como para tirar todas as dúvidas.

No quarto dia, continuamos mediando o processo de digitação das notícias pelos alunos no Publisher, com a observação e as correções necessárias sendo feitas.

Após a conclusão das digitações, os alunos foram convidados a apresentarem sua notícia para a turma, utilizando o *datashow*. Nesse momento, as crianças demonstraram, em suas apresentações, um pouco de insegurança para falar, o que é normal, principalmente, devido à idade. Alguns apontamentos e correções foram feitos conforme o término das apresentações. No encontro seguinte, após as apresentações dos alunos, o jornal foi montado com a junção de todas as notícias criadas por eles e foi feita a impressão. Com a ajuda do *datashow*, o jornal foi montado, com a aceitação das sugestões dadas pelos alunos, como colocação das manchetes na capa, sem esquecer título e subtítulo, do nome do jornal, bem como o tamanho e o tipo da letra. Todos demonstravam total segurança no manuseio do software, o que resultou em uma apresentação satisfatória.

Foto 7



Foto 8



Foto 9



Nas fotos 7, 8 e 9, os alunos estão realizando as apresentações das notícias criadas por eles.

As crianças gostaram muito da atividade e, a cada aula, mostravam-se mais concentrados e estimulados; conversavam com os colegas sobre a atividade, compartilhando a

sua notícia com o outro; e falavam empolgados sobre o tema de cada notícia. Os maiores desafios enfrentados foram o tempo das aulas, que era pouco, e a dificuldade dos alunos com a interpretação das notícias pesquisadas, pois eles estavam acostumados a copiar e colar. Para isso não acontecer, cada dupla foi acompanhada de perto. Outro desafio foi a pesquisa em casa, que, se tivesse ocorrido, teria economizado o tempo em sala, que serviria para aprender as ferramentas do programa trabalhado.

Os alunos gostaram das atividades, conversaram sobre as atividades mostrando desejo de participar, achavam diferente e legal eles mesmos criarem um jornal, o que era para eles inspirador.

Os temas utilizados nas notícias foram sobre os atletas que ganhavam medalhas, os quais estão destacados no jornal produzido pelos alunos logo abaixo.

JORNAL DO CARMELA

Campina Grande-PB 5º ANO MANHÃ

Olimpíadas Rio 2016!

Rafaela Silva leva medalha de ouro no Judo!

| Atletas/Olimpíadas | Ouro | Prata | Bronze |
|--------------------|------|-------|--------|
| ESPANHOL | 37 | 34 | 32 |
| INGLÊS | 28 | 21 | 18 |
| CHINA | 22 | 18 | 15 |
| RÚSSIA | 18 | 15 | 12 |
| ALEXMANHA | 15 | 0 | 13 |
| BRASIL | 5 | 5 | 5 |

Rafaela Silva ganha a primeira medalha de ouro. Quatro anos depois de ser coroa nos Jogos de Londres 2012, há era esperança de medalha para o Brasil. Mas o que era para ser a consagração de uma jovem talentosa, monitora da cidade de Deus.

Rio 2016
Os jogos olímpicos do Brasil tiveram uma festa de abertura diferente de todas as outras, seus organizadores idealizaram a plantação de uma floresta com mais de 200 espécies de árvores. A grande mensagem da festa foi a preocupação com o nosso planeta. Michel Temer declarou aberto os jogos olímpicos sob várias aplausos.

As Olimpíadas começaram-se por volta de século VIII a.C. no centro da antiga Grécia, vive e o conjunto das cidades-estados da **Grécia Antiga**. A realização dos jogos ocorre na cidade de Olímpia - por isso os jogos "olímpicos" - para onde os cidadãos das outras cidades peregrinavam a fim de participarem das competições.

O FUTEBOL MASCULINO GANHA OURO E O FEMININO PERDE A DISPUTA PELO BRONZE.

O futebol masculino entrou oficialmente nas Olimpíadas de 1908, como disseram: a disputa feminina só entrou nos jogos de 1999 - em Atlanta. De 1908 ao agora - o futebol só ficou fora da disputa das Olimpíadas - nos jogos de 1912, em Los Angeles.

A nossa seleção Olímpica apresentou alguns tropeços na fase de grupos enfrentando com a África do Sul em 0 a 0, com o Japão também por 0 a 0, mas uma goleada contra o Chile marcou por 4 a 0, assim se classificando como líder de grupo e frente da Dinamarca que ficou em 2 lugar - nos quartos de final enfrentou a Colômbia, ganhou por 2 a 0, na semi-final enfrentou Honduras no dia 17/08/16, goleada e passou de goleada por 4 a 0, na final Brasil e Alemanha ficaram empatados por 1 a 1, na prorrogação ficou o mesmo, mas após pênalti o Brasil deu 1 a 4 e ficou com ouro. Já a seleção feminina comemorou muito bem e terminou entre mal, no primeiro jogo foi 2 a 3 na China, no segundo jogo foi 0 a 3 contra a África do Sul e 5 a 1 contra a Suíça, nas semifinais perdeu nos pênaltis por 4 a 3 da Suíça e na disputa pelo bronze contra o Canadá perdeu por 2 a 1 e ficou em terceiro lugar.

Seleção feminina de handebol se classifica para quartas de final!

A seleção feminina de hóquei também se recuperou sem tradição no handebol, o Brasil foi a Argentina, com 6 golos, e a seleção masculina de hóquei também se recuperou para se destacar no placar das partidas, porém, o Brasil garantiu uma partida e venceu Angola nas quartas de final por 2 a 0, na prorrogação venceu a Alemanha por 1 a 0, na semifinal perdeu para a Suíça por 2 a 1, na disputa pelo bronze perdeu para a Alemanha por 2 a 1.

As melhores pontuações da partida foram de 1 gol, com o Brasil e a Argentina, com 6 golos, e a seleção masculina de hóquei também se recuperou para se destacar no placar das partidas, porém, o Brasil garantiu uma partida e venceu Angola nas quartas de final por 2 a 0, na prorrogação venceu a Alemanha por 1 a 0, na semifinal perdeu para a Suíça por 2 a 1, na disputa pelo bronze perdeu para a Alemanha por 2 a 1.

Apesar da grande vitória, o Brasil não conseguiu a medalha de ouro, mas a seleção feminina de handebol se classificou para as quartas de final.

A Seleção Brasileira Feminina de Ginástica Artística se classificou para a final de equipes Olímpicas Rio de Janeiro.

A SELEÇÃO MASCULINA DE GINÁSTICA ARTÍSTICA FICOU EM SEXTO LUGAR.

O Brasil alcançou seu quarto lugar, após de Estados Unidos, Itália e Grã-Bretanha. Ficando apenas quatro equipes para competir (China, Rússia e França, e Coreia, no pior dos casos), não garantido o ouro e prata, mas com o resultado, os pontos da casa já podem se preparar para a fase decisiva, na segunda-feira.

Após três subdivisões, a seleção brasileira feminina de ginástica artística garantiu o 5º lugar na classificação geral por equipes e conquistou a vaga na final nos Jogos Olímpicos do Rio. As brasileiras agora aguardam Estados Unidos, Holanda, Japão, Canadá e França entrarem em ação neste domingo para a definição dos oito finalistas.

O Brasil obteve um dos melhores desempenhos na trave e no salto. A fraca atuação no solo e nas barras assimétricas, por sua vez, causaram grande impacto na pontuação final da equipe. No total, o País acumulou 174,054 nos quatro aparelhos. O desempenho das jovens ginastas brasileiras mereceu destaque. Rebecca Andrade ocupou o primeiro lugar no individual geral e Flávia Saraiva está em 7º na disputa com as ginastas mais experientes do mundo, além de aparecer na liderança na trave até o momento.

O Brasil deixou bastante a desejar no solo. Em sua quinta Olimpíada, Daniele teve o pior desempenho entre as brasileiras no aparelho, que é um dos seus pontos fortes e somou 12,400. A veterana de 31 anos escorregou e caiu de bunda em um dos saltos, na justificativa seguinte, pisou para fora do limite do tapado. Enquanto aguardava a nota, usou o selão para pedir desculpas ao público presente na Arena Olímpica do Rio.

A seleção brasileira feminina de vôlei perdeu para China!

PRATA PARA O BRASIL NO TIRO!

Brasil começa seu quadro de medalhas olímpicas. No dia que abre as competições dos Jogos Rio 2016, Felipe Wu, de 24 anos, conquistou medalha de prata na prova de Tiro esportivo de ar 10 metros, garantindo a primeira medalha ouro Brasil em casa. Durante a disputa, seu Decolore, ele contou com uma fervorosa torcida brasileira, que cantou "Wu, Wu, Wu, Wu, Wu". Felipe chegou a assumir a liderança da prova no penúltimo tiro, mas o vietnamita Nam Vinh Hoang ganhou o ouro.

Em outra medalha, seu parceiro na equipe de ar 10 Wu, de 24 anos, conquistou medalha de prata na prova de Tiro esportivo de ar 10 metros, garantindo a primeira medalha ouro Brasil em casa. Durante a disputa, seu Decolore, ele contou com uma fervorosa torcida brasileira, que cantou "Wu, Wu, Wu, Wu, Wu". Felipe chegou a assumir a liderança da prova no penúltimo tiro, mas o vietnamita Nam Vinh Hoang ganhou o ouro.

Em outra medalha, seu parceiro na equipe de ar 10 Wu, de 24 anos, conquistou medalha de prata na prova de Tiro esportivo de ar 10 metros, garantindo a primeira medalha ouro Brasil em casa. Durante a disputa, seu Decolore, ele contou com uma fervorosa torcida brasileira, que cantou "Wu, Wu, Wu, Wu, Wu". Felipe chegou a assumir a liderança da prova no penúltimo tiro, mas o vietnamita Nam Vinh Hoang ganhou o ouro.

Jornal construído pelos alunos do 5º ano

3.1 – Cooperação dos alunos com o professor e os colegas

Os alunos sempre cooperaram com as atividades propostas, demonstraram vontade de aprender. A troca de conhecimento ocorreu de forma natural, porque os alunos aprenderam com a intervenção do professor, mas praticando no computador, pois é importante para o aluno aprender fazendo. A turma cooperou com a organização da sala, com o silêncio na hora da explicação, nas atividades práticas solicitadas pela professora, tornando as aulas mais produtivas e dinâmicas. Isso criou vínculos entre os participantes do grupo, levando os alunos a adquirirem conhecimento espontâneo. Sem contar que estudar em um ambiente assim garante uma melhor aprendizagem. O computador favoreceu a cooperação, pois os alunos gostaram de utilizá-lo, demonstraram interesse e, à medida que um aluno da dupla não sabia, o outro ajudava, isto é, um cooperava com a aprendizagem do outro.

3.2 Colaboração dos alunos nas aulas

Os alunos aprenderam rapidamente e também colocaram suas dúvidas, as quais eram respondidas, fazendo com que compreendessem. Percebe-se assim que a forma mais eficaz de receber resultados é permitindo essa aprendizagem colaborativa, em que professor e alunos colaboram e aprendem entre si, ocorrendo uma troca de conhecimento. E foi isso que pôde ser observado no laboratório, quando os alunos, até por estarem em duplas, trocavam muitas informações e ideias, o que ajudou em vários aspectos do aprendizado. Independentemente de resultados, o aluno se apropriou do conhecimento naturalmente. Eles demonstravam preocupação em fazer logo o que era pedido e prontamente tiravam suas dúvidas, isso fazia com que o processo de aprendizagem ocorresse mais rápida e eficazmente.

3.3 Interatividade com o computador

Pudemos perceber que os alunos, ao interagirem com o computador, constroem uma rede interativa entre sites, imagens, cores, textos, músicas, vídeos, com seus pares e professores, ampliando seus espaços interativos e ampliando possibilidades de aprendizagem. Vemos que a interação que ocorre no laboratório de informática propicia aos alunos diferentes formas de relações, viabilizando o saber coletivo, pois durante uma participação em rede, o indivíduo assume uma postura de sujeito que compartilha saberes, envolvendo-se assim com as atividades. O sujeito precisa entender e ser entendido pelo outro, para que o somatório das

diferenças e a articulação dos diferentes níveis de desenvolvimento contribuam para a realização dos objetivos do grupo.

3.4 Entretenimento dos alunos utilizando o computador

Nas atividades realizadas com os alunos, notou-se como eles gostavam de utilizar o computador, como gostavam de jogar, criar e aprender com ele. Ao acompanhar os alunos nesse ano letivo, viu-se que o computador é uma ferramenta de ajuda para que os professores consigam chamar a atenção deles e que, se os deixarmos ficar mais tempo no laboratório de informática, não reclamam e adoram as aulas de informática. Não há dúvidas de que o computador é uma ferramenta de interação com muitas funções e, com a chegada da internet, proporciona ao indivíduo várias formas de se entreter. Com isso, o computador mudou muito a forma de como as pessoas vivem, principalmente, crianças e jovens, os quais gastam seu tempo livre com entretenimento. Antigamente, eles iam brincar ao ar livre, praticar esportes, ler, conversar, etc., mas agora, passam horas na frente do computador. Se por um lado isso é bom, por outro sabemos que devemos dosar e intercalar atividades no computador com atividades físicas, para o bem da nossa saúde.

3.5 Letramento digital

Os alunos demonstraram conhecimento sobre as buscas na internet para jogos, vídeos e entretenimentos, mas não dominam o conhecimento de alguns *softwares*, programas de computador. Por isso, ainda seriam necessárias aulas para que eles pudessem conhecer e praticar mais, a fim de aplicar na realização de tarefas do seu cotidiano. Porém sabemos que o computador é o conjunto de muitos programas, que precisam que sejam compreendidos e praticados sempre que possível. E foi isso que observamos: a cada aula, os alunos dominam mais a utilização do computador.

4 CONCLUSÃO

Diante do exposto, percebe-se que os alunos aprendem com as tecnologias, cabendo à escola e ao professor propiciar-lhes momentos em que possam ser estimulados e instigados a aprender, envolvendo-os em atividades variadas. Para o professor, é necessário que saiba a importância do seu papel, contribuindo com um bom planejamento das aulas e um bom relacionamento com os alunos. Para a escola, proporcionar aos alunos ambientes em que as TICs sejam utilizadas é bem importante. O aluno, às vezes por não conhecer as vastas opções que o computador possui, acaba se prendendo a apenas utilizar jogos e redes sociais. Por isso, a importância do professor para estimular a descoberta de outros aprendizados.

Na sociedade em que vivemos, não podemos e não conseguiríamos ficar longe das TICs, até porque precisamos delas para as práticas diárias. Dessa forma, se formos alunos que utilizam as TICs com destreza, estaremos formando cidadãos ativos e participativos em uma sociedade que não para de mudar.

O computador chegou e modificou vários ambientes de forma mais dinâmica, facilitando a vida de todos; e, no ambiente educacional, causou grandes e importantes mudanças, tornando-se uma ferramenta importante para ajudar os alunos no processo de ensino-aprendizagem mais significativo.

Vimos, através desta pesquisa, que podemos utilizar o computador para os alunos aprenderem e reforçar os assuntos dados em sala de aula. Observou-se que, através de boas práticas pedagógicas, é possível fazer uma aula dinâmica que favoreça aos alunos um ambiente rico em aprendizado, pois estes aprendem muito mais quando gostam do que estão fazendo, através da cooperação, colaboração, interatividade, entretenimento e letramento digital.

Sabemos que o computador é um instrumento que tem uma grande capacidade de armazenamento e pode ser utilizado para as mais variadas atividades, é uma ferramenta que, se for bem utilizada, será eficaz para a educação, com atividades pedagógicas bem planejadas. O computador deve ser usado adequadamente, com dinamismo, porque acreditamos que as aulas de informática sejam um conjunto de aprendizagens.

No contexto da escola citada, percebeu-se a preocupação com a apropriação das novas Tecnologias da Informação e Comunicação, sobretudo as contribuições que estas podem trazer para o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que proporciona a seus alunos aulas de informática e utiliza várias outras tecnologias.

Durante o período da pesquisa como professora de informática, houve a oportunidade de utilizar muitas atividades com o computador, estimulando os alunos a aprenderem cada vez mais e de maneira mais prazerosa. Constatou-se que, apesar de os alunos de hoje serem nativos digitais, é necessária a mediação do professor para uma aprendizagem significativa, porque o computador traz muitas possibilidades de aprendizagens se forem direcionadas com objetivos.

Sendo assim, os resultados desta prática na sala de informática foram positivos, pois percebeu-se que, ao final da investigação, os alunos aprenderam a dominar as ferramentas computacionais com bastante desenvoltura, fazendo diferença em sua vida educacional.

ABSTRACT

This article questions the use of computers as a tool for children's learning in middle school. In light of the current situation where the Tics are everywhere, its use becomes inevitable, changing the direction of all environments in society, highlighting the role of schools and professors who become stimulator, so that the children may obtain both computer skills as well as reinforce the content thought in the classroom in a pleasurable manner. This article tells an account of my experience in the computer lab with 5th grade students from morning and afternoon blocks, from a private school in Campina Grande. We came to the conclusion that computers are a valuable tool for children's learning and that more opportunities arise in these circumstances.

Key Words: Computer. Tics. Learning.

Referências Bibliográficas

ALVES, Lynn; SANTOS Edméa (Org.) **Práticas pedagógicas e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: E papers, 2006.

BRASIL. **Comissão assessora para educação superior à distância**. (Portaria MEC nº 335, de 6 de fevereiro de 2002). Disponível em:

<<http://portal.mec.gov.br/sesu/arquivos/pdf/EAD.pdf>>. Acesso em: 30 ago. 2016.

KENSKY, Vani Moreira; BARBOSA, Raquel Lazzari Leite (Org.). **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papiros, 2007. (Coleção Papiros Educação)

_____. Novas tecnologias na educação presencial e a distância I. In: KENSKY, Vani Moreira **Formação de educadores: desafios e perspectivas/Novas tecnologias presencial e a distância**. São Paulo: UNESP, 2003.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos & BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. São Paulo: Papiros, 2000. (Coleção Papiros Educação)

_____. **Internet no ensino**. Comunicação & Educação. v. 14: jan./abr. 1999. p. 17-26.

NOGUEIRA, Solange Maria do Nascimento. **Integração formação docente inicial e continuada com mediação de didática & novas tecnologias**. In: ALVES, Lynn; SANTOS Edméa (Org.) **Práticas pedagógicas e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: E papers, 2006.

PAIS, Luiz Carlos. **Educação escolar e as tecnologias da informática**. 1. ed. 3. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. (Trajetória, 8)

RODRIGUES, Suzana Braga. **A informática na organização e no trabalho**. Rev. adm. empres. vol.28 no.3 São Paulo July/Sept. 1988

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização:** as muitas facetas. Disponível em: <<http://www.anped.org.br/26/outrostextos/semagdasoares.doc>>. Acesso em: 10 set.16.

VILARES, Ana Regina; SILVA, Marco. **A docência no laboratório de informática: um relato de pesquisa.** In: ALVES, Lynn; SANTOS Edméa (Org.) **Práticas pedagógicas e tecnologias digitais.** Rio de Janeiro: E papers, 2006.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

XAVIER, Carlos Antônio. **Letramento digital:** impactos das tecnologias na aprendizagem da Geração Y. *Calidoscópio* v. 9, n. 1, p. 3-14, jan./abr. 2011. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/748/149>>. Acesso em: maio 2017.

APÊNDICE A – Fotos das turmas do 5º ano manhã e tarde



APÊNDICE B – Planos de aulas

Tempo de aula: Cinco aulas de 40 minutos cada, uma vez por semana

Turma: 5º ano manhã e tarde

Tema: Jornal escolar

Assunto que será tratado no jornal: Olimpíadas Rio 2016

1ª aula: Dia 08/08/16

Tema: Publisher e características de um jornal

Objetivos: Conhecer o programa Publisher e suas ferramentas;

Aprender as características de um jornal.

Desenvolvimento:

- Explicar para os alunos sobre o que iremos fazer nas próximas aulas e escolher o nome para o nosso jornal escolar;
- Com o auxílio de um *datashow*, mostrar para os alunos o programa Publisher e suas ferramentas, que será usado na produção do jornal escolar. E também iremos conhecer um jornal e suas características;
- Depois, iremos fazer uma atividade de colagem na construção de uma notícia com folhas de ofício e jornais velhos. Os alunos iram escolher uma imagem que mais chamasse sua atenção para criar uma notícia relacionada a ela.

Atividade para casa: Acompanhar os jogos olímpicos e anotar uma notícia que chame a sua atenção.

2ª aula: Dia 15/08/16

Tema: Pesquisa na internet e interpretação de texto

Objetivo: Pesquisar, de forma significativa, sobre o assunto e levar os alunos à aprendizagem da interpretação de textos e de seu poder de síntese.

Desenvolvimento:

- Cada grupo ira pesquisar na internet assuntos relacionados ao tema, juntamente ao que eles previamente pesquisaram em casa. Irão escrever o que leram na internet em uma folha de ofício.

Atividade para casa: Corrigir e melhorar o texto com a ajuda dos pais.

3ª aula: Dia 22/08/16

Tema: Digitação e formatação do jornal no Publisher

Objetivo: Desenvolver melhor a digitação dos alunos e fazê-los se apropriar das ferramentas do Publisher.

Desenvolvimento:

- Com auxílio de um *datashow*, reforçar com os alunos a explicação de como funciona o Publisher e como utilizar suas ferramentas (tirando dúvidas);
- Os alunos começam a produção do jornal no Publisher, digitando os textos trazidos de casa;
- A professora faz a correção com os grupos e dá orientações para uma boa formatação das notícias.

4ª aula: Dia 29/08/16

Tema: Publisher e digitação

Objetivo: Desenvolver mais a digitação e utilizar as ferramentas do Publisher.

Desenvolvimento:

- Os alunos darão continuação à digitação das suas pesquisas;
- O professor acompanhará a digitação, orientando os alunos quanto a suas dúvidas com relação ao uso correto do Publisher;
- Conforme forem terminando, a professora fará a leitura final e as correções de cada grupo.

5ª aula: Dia 05/09/16

Tema: Socialização das notícias

Objetivo: Desenvolver a oralidade dos alunos e o trabalho em grupo.

Desenvolvimento:

- Leitura e socialização de cada grupo com seus temas;
- Impressão do jornal para cada aluno levar para casa.