

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FAGED
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA – LICENCIATURA
MODALIDADE A DISTÂNCIA**

Cristiane Ramos dos Santos

**Ambiente Informatizado como meio para desenvolver a autonomia
nos alunos.**

Alvorada
2010

Cristiane Ramos dos Santos

Ambiente Informatizado como meio para desenvolver a autonomia nos alunos.

Monografia apresentada como requisito parcial e obrigatório para obtenção de título de Licenciatura em Pedagogia- Ensino à Distância, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora Prof^a Ma:
Iris Elisabeth Tempel Costa
Co-orientadora:
Prof. Dra. Rosane Aragón de Nevado
Tutora:
Simone Ramminger

Alvorada
2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitora de Graduação: Valquiria Link Bassani

Diretor da Faculdade de Educação: Prof. Johannes Doll

Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD: Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

Dedico este trabalho a minha querida mãe que sempre foi um exemplo de humildade, força e coragem, que muito me incentivou para mais essa conquista.

Ao meu marido que nessa trajetória do PEAD foi mais do que um companheiro, foi um grande amigo.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a toda equipe docente e aos tutores que me orientaram durante essa caminhada com paciência e dedicação.

Em especial a mestre Professora Iris Elisabeth Tempel Costa que foi incansável, sempre esteve dando apoio e suporte desde o início do curso, que me fez acreditar no quase impossível, vencendo assim meus próprios limites, mostrando ao longo dessa trajetória novos caminhos e possibilidades.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo demonstrar como o ambiente informatizado pode auxiliar o desenvolvimento da autonomia nos alunos, constituindo-se, assim, como um espaço importante no ambiente escolar. Cada vez mais, as tecnologias digitais têm sido usadas como instrumentos que favorecem a construção de novos conhecimentos e cada vez torna-se mais importante que o professor assuma o papel de mediador no processo ensino-aprendizagem, utilizando pedagogicamente esses recursos. Esse trabalho foi baseado em minha prática docente durante meu estágio curricular obrigatório e fundamentado em uma breve revisão da teoria piagetiana com ênfase no processo da construção do conhecimento e nas concepções de Paulo Freire sobre a importância do papel do professor na educação e a construção da autonomia dos alunos. Os alunos tiveram a oportunidade de serem autores de tudo que produziam no computador, tendo liberdade de fazerem escolhas e também foram incentivados a explorar sua criatividade diante das ferramentas virtuais, utilizando como base softwares educativos como, por exemplo, Gcompris, Paint, Microsoft Word, jogos pedagógicos online e sites de pesquisas, possibilitando trocas, colaboração e novas aprendizagens. Histórias infantis foram utilizadas como apoio para a abordagem dos temas autoestima, identidade e diversidade. Através da experiência que vivenciei no ambiente fica evidente que as tecnologias utilizadas de modo criativo, trazem acréscimos ao processo ensino-aprendizagem, possibilitando aos alunos ensaiarem maior autonomia, à medida que exploram os recursos com liberdade. Os resultados dessa prática foram a motivação, a autoria, autoconfiança e a autonomia que ao longo do processo foi construída pelos alunos, através da liberdade de expressão e do diálogo. Cabe ao ambiente informatizado trabalhar em parceria com a sala de aula, buscando abordar os temas propostos em sala de aula ou sugeridos pelos alunos com atividades diferenciadas que complementem e enriqueçam estes temas. Como idéia resultante desta prática pensou-se na promoção de pequenas oficinas para os professores sobre os recursos que podem utilizar para aprimorarem sua prática pedagógica.

Palavras-chave: Autonomia- Autoria- Informática na educação

SUMÁRIO

<u>1 INTRODUÇÃO.....</u>	<u>8</u>
Contextualização do estudo.....	8
1.2 Questão de investigação.....	10
<u>2 BASES TEÓRICAS.....</u>	<u>12</u>
2.1 Autonomia no espaço escolar.....	13
2.2 Desenvolvimento moral na criança.....	15
2.3 O papel do professor.....	16
2.4 Informática na escola.....	18
<u>3 DESENVOLVIMENTO E ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA.....</u>	<u>21</u>
<u>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</u>	<u>35</u>
REFERÊNCIAS.....	37
ANEXO 1.....	40
ANEXO 2.....	41
ANEXO 3.....	42
ANEXO 4.....	43

1 INTRODUÇÃO

Na rede municipal de ensino de Alvorada, o ambiente informatizado é um setor fundamental dentro das escolas.

Atuo como professora nesse espaço e percebo a importância da contribuição que o mesmo pode propiciar ao desenvolvimento dos alunos. Assim, tendo como referência os estudos realizados ao longo da minha graduação, que foram diferenciados porque em sua maior parte aconteceram em ambientes virtuais, optei por realizar meu estágio docente supervisionado neste ambiente e ter como foco de estudo a informática na escola servindo como base para desenvolver a autonomia dos alunos.

A escola onde o estágio foi realizado atende alunos de 6 a 14 anos, nos quatro primeiros anos do ensino fundamental. Os alunos têm nível sócio-econômico baixo, a maioria das mães trabalha fora de casa e, geralmente, os irmãos mais velhos ficam responsáveis pelos mais novos.

Durante o estágio, que ocorreu no primeiro semestre de 2010, procurei enfatizar o ambiente informatizado como um espaço de trocas, de colaboração e de novas aprendizagens. Por isso, inicialmente, idealizei uma arquitetura pedagógica que previa um trabalho colaborativo em Wiki, espaço virtual no qual os alunos fariam registros de suas aprendizagens. Em função de problemas com a conexão à internet, precisei optar por novos rumos.

Contextualização do estudo

Realizei meu estágio em uma escola da rede municipal de Alvorada, no estado do Rio Grande do Sul. A instituição oferece os quatro primeiros anos do ensino fundamental e é considerada pelo município como sendo uma escola de porte médio. Possui uma equipe composta por 24 professores 1 diretora, 2 vice-

diretoras e, atualmente, tem aproximadamente 530 alunos matriculados, distribuídos nos dois turnos que funcionam pela manhã e a tarde.

Como espaço pedagógico, a escola possui biblioteca, videoteca, brinquedoteca, mini pracinha, laboratório de aprendizagem e sala de informática com 15 computadores, nos quais os alunos trabalham em duplas.

A partir desse ano de 2010, foram implantadas em todas as escolas do município as chamadas horas-atividades que servem para liberar os professores titulares das suas turmas para lhes possibilitar horas livres para planejamento de atividades pedagógicas.

Em função disso, o ambiente informatizado passou a ser usado como hora-atividade e eu, como professora coordenadora do ambiente, passei a atender, de hora em hora, as turmas, enquanto o professor titular delas realizava seu planejamento em outro local da escola.

Embora o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola preveja a elaboração do planejamento do uso do laboratório como resultado de uma parceria, entre o professor titular e o professor coordenador do ambiente informatizado, é relevante ressaltar que isso não acontece de fato.

Em sua grande maioria, os professores titulares sugerem que no ambiente informatizado os alunos recebam atividades de reforço aos conteúdos, com os quais estão trabalhando em sala de aula, mesmo não existindo um horário que permita o planejamento com o coordenador do ambiente.

Percebe-se, por outro lado, uma grande resistência dos professores à tecnologia e isso faz com que os mesmos não incluam a informática em seus planejamentos.

Sendo essa a realidade que vivencio no meu cotidiano, optei por realizar meu estágio no próprio ambiente informatizado, pois acredito que esse espaço da escola pode auxiliar a desenvolver a autonomia dos alunos.

Como meu curso de graduação foi à distância, em ambientes virtuais, tive a oportunidade de conhecer diversas ferramentas, que quis experimentar com os alunos, oportunizando a eles a utilização de recursos que favorecem interações.

No laboratório de informática trabalhei com nove turmas do 1º Ano a 4ª Série do ensino fundamental e também com os alunos do Laboratório de Aprendizagem.

As turmas foram atendidas uma vez por semana em encontros com duração de 60 minutos cada.

1.2 Questão de investigação

Durante o estágio no ano de 2010, percebia nas falas e atitudes dos alunos que pequenas ações como, por exemplo, poder escolher as cores que utilizariam em algum desenho feito no editor de imagens Paint tornava-os mais confiantes.

Antes de realizar meu estágio, fazia exatamente o que as colegas professoras titulares pediam, isto é, reforçava atividades de sala de aula utilizando como ferramenta o computador.

Confesso que me sentia incomodada com aquela situação, pois não percebia motivação nenhuma dos alunos em realizar as tarefas sugeridas, assim como solicitar a realização delas também não me motivava.

Refletindo sobre isso, ficou claro que:

É preciso ensinar os alunos a pensar, e é impossível aprender a pensar num regime autoritário. Pensar é procurar por si próprio, é criticar livremente e é demonstrar de forma autônoma. O pensamento supõe então o jogo livre das funções intelectuais e não o trabalho sob pressão e a repetição verbal (PIAGET, 1998 apud WERRI e RUIZ, 2001, p. 1).

Percebi que isso se aplicava tanto a mim, quanto aos meus alunos e o início do meu estágio oportunizou uma mudança na proposta de trabalho que vinha realizando porque eu passei a ser responsável por planejar as aulas. Iniciei dando liberdade aos alunos para que fizessem suas próprias escolhas, possibilitando trocas, colaboração e novas aprendizagens entre eles.

Educação do pensamento, da razão e da própria lógica, é necessário e é condição primeira da educação da liberdade. Não é suficiente preencher a memória de conhecimentos úteis para se fazer homens livres: é preciso formar inteligências ativas (PIAGET, 1998, apud WERRI e RUIZ, 2001, p.1).

Comecei a perceber como os alunos ficavam motivados durante os encontros no ambiente e a ouvir das colegas professoras que os alunos voltavam empolgados para as salas de aula, relatando a elas as produções que lá realizavam.

A partir disso, optei por investigar como o Ambiente Informatizado (AI) poderia servir de base para desenvolver a autonomia nos alunos.

2 BASES TEÓRICAS

A informática vem ocupando um espaço maior no ambiente escolar, à medida que é compreendida como um recurso que pode auxiliar na construção de conhecimentos dos alunos, possibilitando novas formas de pensar, agir e interagir com o meio social.

Cabe aos professores aprender a utilizá-la pedagogicamente desafiando os alunos a pensarem, a questionarem, a refletirem, construindo seu próprio conhecimento.

Pensar no Laboratório de Informática como um meio para desenvolver a autonomia dos alunos, exige uma breve revisão da teoria piagetiana com ênfase no processo da construção do conhecimento.

De acordo com seus estudos, Piaget acreditava que a aprendizagem ocorre através da ação do sujeito com o meio, logo conhecimento é o resultado da interação do sujeito com o mundo.

O sujeito interagindo no mundo, isto é, agindo sobre o mundo e sofrendo a influência da ação deste sobre si, está em constante processo de adaptação. Adaptação, na teoria piagetiana, implica num sujeito ativo, capaz de transformar a realidade na qual interage e de transformar a si mesmo, construindo seus conhecimentos, ou seja, sua inteligência (VALENTINI, s/d, online).

Ainda, segundo Valentini (s/d), os estudos de Piaget apontam que o desenvolvimento cognitivo não ocorre nos moldes propostos pelo empirismo, que considera o sujeito como algo vazio e deve ser preenchido de fora para dentro e nem mesmo nos moldes propostos pelo inatismo, que considera que o sujeito já nasce com todas as estruturas do conhecimento e estas vão se manifestando à medida que ele amadurece.

O sujeito, segundo o construtivismo, constrói conhecimento de acordo com as interações que faz com o meio em que vive e está em constante modificação.

Para Piaget (1978b apud MARQUES, 2005, p.1), “a inteligência é uma constante busca intencional de meios para atingir um fim”.

De acordo com a afirmação de Piaget, podemos dizer que na construção do conhecimento não há mais ou menos prevalência para o sujeito ou para o meio, porém uma interação entre ambos.

2.1 Autonomia no espaço escolar

A escola apesar de ter passado por muitas transformações ainda permanece subestimando a capacidade de pensar dos alunos e é um sistema que contribui para que sejamos apenas espectadores dos fatos e acontecimentos e assim nos tornamos seres submissos às ordens de pessoas que, de alguma maneira, exercem algum poder sobre nós. De acordo com essa realidade, fica claro que:

Muitos são os responsáveis pelo que somos, muitos influenciam em nossas decisões, em nossos pensamentos e na forma de nos produzir como “homens”. Somos o resultado do desejo de nossos pais, professores, líderes religiosos e políticos (WERRI e RUIZ, 2001, p.1).

Segundo Koff (s/d), também podemos pensar que a escola pode ser um local privilegiado que permite aos educandos momentos de diálogo, análise crítica, reflexão e de apropriação do conhecimento. Um espaço que valoriza as diferenças, mas também se buscam condições de igualdade e se reconhecem os direitos, favorecendo assim a conquista de uma cidadania mais justa, a compreensão e a possibilidade de mudar a realidade. Precisamos repensar a escola, para que tenhamos:

Um espaço de busca, construção, diálogo e confronto, prazer, desafio, conquista de espaço, descoberta de diferentes possibilidades de expressão e linguagens, aventura, organização cidadã, afirmação da dimensão ética e política de todo o processo educativo (CANDAUI, 2000, apud KOFF, s/d, p.1).

Dessa forma, a escola pode ser vista como um espaço para a construção da autonomia dos educandos, possibilitando que interajam e aprendam a criar suas próprias regras de convivências, considerando que:

A autonomia é um conceito relacional (somos sempre autônomos de alguém ou de alguma coisa) pelo que a sua ação se exerce sempre num

contexto de interdependência e num sistema de relações. A autonomia é também um conceito que exprime certo grau de relatividade: somos mais, ou menos, autônomos; podemos ser autônomos em relação a umas coisas e não o ser em relação a outras. A autonomia é, por isso, uma maneira de gerir, orientar, as diversas dependências em que os indivíduos e os grupos se encontram no seu meio biológico ou social, de acordo com as suas próprias leis (BARROSO, 1996B, apud, MOURA, 1999, p.1).

Segundo os estudos de Soares e Fernandes (s/d), para que o aluno consiga desenvolver sua autonomia é necessário que ele tenha liberdade para fazer escolhas, tomar certas decisões com relação ao processo de aprendizagem, deixando aqui a aprendizagem de ser instrutivista, centrada nas escolhas do professor.

Para as autoras, a autonomia pode ser vista como a tomada de consciência do sujeito em relação ao seu conhecimento, sendo esse capaz de criar estratégias e competências na construção da aprendizagem, podendo assim mobilizar, organizar e utilizar seu conhecimento de forma que consiga cumprir determinadas tarefas.

Cabe ao professor estimular o aluno a pensar através de situações desafiadoras, nas quais o mesmo seja instigado, criando um espaço de autonomia para sua aprendizagem.

Através de uma relação de respeito mútuo entre professor-aluno, a cooperação entre iguais e respeitando o aluno como sujeito construtor do seu conhecimento, poderemos contribuir para a formação de indivíduos autônomos (WERRI e RUIZ, 2001, p.5).

Os estudos de Rossetto (2006) também ressaltam que o aluno não se torna um ser autônomo sozinho, mas que necessita do convívio em sala de aula, com o professor e os colegas, porque inclusive os conflitos que surgem no espaço escolar auxiliam a construção de sua moral. Através das relações significativas o educando pode tender a duas direções a da autonomia ou heteronomia. Na autonomia o educando, através do diálogo, busca discutir seu posicionamento, respeitando os diversos pontos de vista dos outros, podendo através de um consenso em grupo chegar a um senso comum. Já na heteronomia isso não ocorre. O educando simplesmente aceita as regras estabelecidas, sem posicionar seu ponto de vista, sem discutir outras possibilidades.

Para que o educando consiga ser autônomo é importante o apoio do professor, que deve orientar e promover situações onde todos possam se manifestar, possam

desenvolver diversos tipos de estratégias para solucionar problemas que surgem e possam buscar informações, em fontes variadas, responder as suas curiosidades.

De acordo com Rossetto (2006), autonomia é o sujeito autogovernar-se livremente sem ser influenciado por outras pessoas, é poder tomar decisões por si só. A autora também aborda a questão de que para ser autônomo, o indivíduo não precisa se individualizar passando a ser egocêntrico pensando somente em si, ele deve relacionar-se com outras pessoas, a fim de poder contrapor opiniões divergentes, criando um clima de respeito e de cooperação, possibilitando a construção da autonomia moral.

Podemos então compreender que a escola é um espaço que deve ser democrático, possibilitando o diálogo, as relações interpessoais, a cooperação, promovendo a autonomia nos educandos.

2.2 Desenvolvimento moral na criança

De acordo com os estudos de Piaget percebe-se que a construção de regras e valores morais acontece ao longo de nossas vidas, na medida em que crescemos e interagimos com outros seres humanos.

Segundo Vinha e Tognetta (2007), é a partir do convívio diário da criança no ambiente escolar, na família e nos pequenos grupos dos quais ela faz parte, defrontando-se com diversos tipos de problemas, experimentando e agindo que aos poucos ela vai construindo normas, valores e regras.

Para Piaget, apud Giancaterino (2008 p.1), “o indivíduo passa por estágios distintos em relação a sua vida. Ao nascer, a ausência de normas e regras define a anomia. À medida que a criança cresce, na infância, ela recebe as regras dos adultos, família, professores e outros, caracterizando a heteronomia.”

No período em que ocorre a anomia a criança ainda é egocêntrica e mesmo acompanhada prefere brincar sozinha. Ainda não é capaz de considerar normas e regras estabelecidas. Já na fase da heteronomia há um início de compreensão do que é certo e errado, mas as regras são seguidas por pressão externa, por temor aos castigos, normalmente impostos por adultos.

Superando as fases da anomia e heteronomia a criança constrói a autonomia que é caracterizada pela consciência moral. As regras, deveres e valores são cumpridos devido ao significado que elas possuem.

Segundo Soares e Fernandes (s/d), o ambiente escolar pode favorecer o desenvolvimento da autonomia nos educandos através de pequenas ações, como por exemplo, dar liberdade para que os mesmos possam tomar decisões no processo de aprendizagem, também sendo um espaço que promova o diálogo e a reflexão crítica.

2.3 O papel do professor

De acordo com as concepções de Freire (1987) a educação bancária trata a educação como um mero ato de transmitir conhecimento, de transferir informações, onde a educação e o conhecimento não são reconhecidos como um processo constante de busca.

O educador é visto sempre como detentor do saber, os educandos são aqueles que nada sabem. Cabe salientar que o que predomina na “educação bancária” é a lei do silêncio, os alunos são condicionados a realizarem tudo que o professor determina e não têm direito de fazer nenhuma intervenção na aula. O aluno passiva e mecanicamente deve memorizar os conteúdos que o professor lhe transmite, fazendo apenas uma repetição do que foi transmitido. Como aponta Freire (1987, p. 58) “Nesta distorcida visão da educação, não há criatividade, não há transformação, não há saber.” Portanto, na concepção “bancária” o educando é reconhecido como um ser incapaz de criar, de construir, de pensar e de repensar sua própria prática, enfim de ser sujeito de suas ações.

Já a educação libertadora é definida por Freire (1987) como uma educação problematizadora, na qual deve se estabelecer uma relação de diálogo entre os educadores e educandos, existindo uma prática de liberdade. O educador é um problematizador que cria situações de desafios para os alunos buscando capacitá-los a refletirem e compreenderem o mundo. O conhecimento é entendido como um constante processo de transformação, que depende de relações e interações. “Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (FREIRE, 1987, p.68).

Nesta perspectiva, os educadores e os educandos são entendidos como sendo sujeitos do processo de construção de seus saberes, sendo capazes de atuar criticamente, são considerados seres inacabados que estão sempre em transformação.

Segundo Freire (1987), o educador deixa de assumir um papel autoritário, passando a ser mediador do processo ensino-aprendizagem, no qual o diálogo é o fator fundamental. Para o autor, "A reflexão e ação transformadora podem ser desenvolvidas, somente, por seres de consciência reflexiva, num constante tender-se para a realidade."

De acordo com Freire (1987, p.46) "o diálogo é uma relação horizontal. Nutre-se de amor, humildade, esperança, fé e confiança". Com essa expressão de Freire fica claro que para haver uma boa relação entre aluno e professor o fundamental é o diálogo. Através dele podemos observar que aos poucos professor e aluno constroem uma relação saudável de amizade e respeito. Conforme afirma Freire (1996, p.25) "Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender".

Portanto, o novo professor da cibercultura, ou como se tem falado muito no meio, "o animador da inteligência coletiva" tem muito trabalho a fazer no laboratório de informática, pois este encontro não deve ser caracterizado como uma aula de informática, onde o professor simplesmente ensina a usar recursos e ferramentas, ou como um lugar onde a máquina transmite conhecimentos e ao professor cabe o papel de controlar a turma de alunos.

De acordo com Staa (2009, online),

[...] uma aula em que o professor aproveita para perceber que estudantes trabalham bem, quais precisam de ajuda, de que ajuda necessitam e pelo que se interessam é extremamente gratificante para todos. É muito provável que, quando as escolas estiverem repletas de animadores da inteligência coletiva conscientes da relevância de orientar, observar e registrar o desenvolvimento de seus alunos, eles passem a ser chamados simplesmente de "professores". Afinal, desde sempre a função do professor foi ajudar os estudantes a aprender. No entanto, com a obrigação de transmitir uma quantidade enorme de conteúdos, muitas vezes falta tempo para observar e orientar os alunos. É tirando do professor a obrigação de transmitir conteúdos que a cibercultura pode ajudar todos a aprender mais e a se conhecer melhor.

A partir da citação acima podemos concluir que o professor não deve se sentir excluído ou menor no seu papel de educador, mas aprender a conviver com essas novas tecnologias que são importantes para o crescimento do educando neste mundo onde tudo está interligado, conectado com o mundo. O professor passa a ser um mediador.

Vemos que sem ter a obrigação de repassar conteúdos o professor tem mais tempo disponível para fazer observações mais individualizadas, para conhecer melhor o seu aluno e para ajudá-lo quando for necessário ou quando for solicitado. Além de tudo isso precisa estar sempre atento as descobertas dos educandos para ficar a par das novidades que eles estão descobrindo e compartilhando com seus pares.

Conforme Staa (2009, online):

Se um estudante está navegando sem atenção ou consultando um material completamente diferente do que ele havia sugerido [...] pode ser que ele esteja buscando algo em outro lugar para realizar a proposta original, e isso é louvável. Por outro lado, pode estar desmotivado e, então, vale a pena tentar compreender o motivo disso. O animador da inteligência coletiva incentiva o estudante a voltar à proposta, reformula-a para que fique mais interessante ou simplesmente registra que o aluno não a realizou. O que ele não faz é gastar muita energia com essa aparente rebeldia e deixar de ajudar os que precisam.

Para Belloni (apud TORRES et al, s/d p.5) essa entrada no mundo tecnológico envolve,

[...] um vasto campo de interrogações e reflexões acerca da situação nas atuais escolas públicas, não bastando apenas discutir, mas procurar soluções. Cabe lembrar que as NTICs não são necessariamente mais relevantes ou mais eficazes do que as mídias tradicionais em qualquer situação de aprendizagem. Mas é preciso também não esquecer que, embora estas técnicas ainda não tenham demonstrado toda sua eficácia pedagógica, elas estão cada vez mais presentes na vida cotidiana e fazem parte do universo dos jovens, sendo esta a razão principal da necessidade de sua integração à educação.

Percebemos aqui que cabe à escola estar preparada para trabalhar construtivamente com esses recursos e ferramentas pedagógicas e para testar sua eficácia no processo ensino-aprendizagem.

2.4 Informática na escola

Atualmente, a informática na educação vem ultrapassando barreiras e comprovando que já não é mais cabível uma concepção de educação “bancária”, na qual o professor é detentor do saber e os alunos depósitos de informações.

Nos últimos tempos, houve um grande avanço tecnológico que atingiu a indústria, o comércio, as telecomunicações e os serviços. Diante dessa realidade, conforme afirma Ribeiro (2010, p.3) “[...] a escola como agência social responsável por promover múltiplos letramentos tem que estar inserida e inserir as novas tecnologias de informação e comunicação em suas práticas pedagógicas”.

Podendo afirmar que, infelizmente, encontramos muitos professores que resistem em agregar as tecnologias a sua rotina de trabalho em sala de aula, professores que fazem uso do computador de maneira equivocada, trocando o lápis pelo mouse e o teclado e o caderno e o livro pelo monitor e sujeitam seus alunos a fazerem exercícios de reforço mecanicamente ou ainda professores que temem ser substituídos pela tecnologia.

Pesquisadores dizem o contrário, dizem que

O professor será mais importante do que nunca, pois ele precisa se apropriar dessa tecnologia e introduzi-la na sala de aula, no seu dia-a-dia, da mesma forma que um professor, que um dia, introduziu o primeiro livro numa escola e teve de começar a lidar de modo diferente com o conhecimento – sem deixar as outras tecnologias de comunicação de lado. Continuaremos a ensinar e a aprender pela palavra, pelo gesto, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão, mas agora também pelo computador, pela informação em tempo real, pela tela em camadas, em janelas que vão se aprofundando às nossas vistas (GOUVÊA apud LOPES, 2006, p.1).

As tecnologias, quando usadas de modo criativo, podem trazer acréscimos ao processo de ensino-aprendizagem, despertando a curiosidade dos alunos, propondo desafios e trazendo, a um simples clicar, inúmeras informações.

Diante dessa realidade, é necessário:

Mobilizar o corpo docente da escola a se preparar para o uso do Laboratório de Informática na sua prática diária de ensino-aprendizagem. Não se trata, portanto, de fazer do professor um especialista em Informática, mas de criar condições para que se aproprie dentro do processo de construção de sua competência, da utilização gradativa dos referidos recursos informatizados: somente tal apropriação da utilização da tecnologia pelos educadores poderá gerar novas possibilidades de sua utilização educacional (FRÓES apud LOPES, 2006, p.1).

Aos poucos as escolas vêm adequando seus espaços físicos, criando ambientes informatizados, salas com equipamentos de última geração, porém ainda estão sendo feitos poucos usos desses espaços pelos professores, porque estes precisam fazer adaptações em suas práticas pedagógicas, para contemplar o uso da informática no seu cotidiano.

Para que o professor consiga aderir ao uso das tecnologias precisa estar aberto à novos desafios, à mudanças e receber uma formação profissional adequada.

Segundo apontam os estudos de Ribeiro (2010, p.5), precisamos perguntar “como professores estão sendo formados nos cursos superiores de licenciatura? Quais competências e habilidades desenvolvem, voltadas para a apropriação das novas tecnologias de informação e comunicação e sua incorporação nas práticas pedagógicas?”

O uso das tecnologias pode contribuir para o desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem dos alunos, segundo Ribeiro (2010) a partir do momento que o aluno tem acesso a diversos tipos de informações, sendo ele responsável pelo manuseio crítico das mesmas, onde as trocas de informações oportunizam novos conhecimentos.

O aluno deixa de ser o receptor de informações para tornar-se o responsável pela aquisição de seu conhecimento, usando o computador para buscar, selecionar e inter-relacionar informações significativas na exploração, reflexão, representação e depuração de suas próprias idéias segundo seu estilo de pensamento (ALMEIDA, s/d, online).

O professor nesse processo de construção assume o papel de mediador, cabendo a ele orientar o aluno, para que esse possa através de desafios construir seus conhecimentos de forma autônoma e criativa.

3 DESENVOLVIMENTO E ANÁLISE DA EXPERIÊNCIA

Como professora coordenadora do ambiente informatizado, desenvolvi neste espaço, um projeto onde foram utilizadas histórias infantis como apoio para a abordagem dos temas autoestima, identidade e diversidade.

A partir das atitudes que alguns alunos vinham apresentando em relação aos seus colegas como, por exemplo, agressividade; atribuição de apelidos maldosos; deboches e piadinhas, evidenciou-se a necessidade de elaboração de um projeto que contemplasse o resgate da autoestima e também possibilitasse discussão sobre a questão do respeito à diversidade, promovendo um melhor relacionamento entre os alunos.

O projeto foi desenvolvido no ambiente informatizado, que serviu como um espaço de construção do conhecimento, de trocas de saberes e colaboração; na medida em que os alunos trabalhavam em duplas e um podia auxiliar o outro compartilhando seus conhecimentos.

Conforme já dito, realizei meu estágio no Laboratório de Informática, atendendo nove turmas, sendo:

- 2 turmas de 1º Ano (25 alunos cada);
- 2 turmas de 2º Ano (35 alunos cada);
- 2 turmas de 3º Ano (35 alunos cada);
- 1 turma de 4º Ano (37 alunos);
- 2 turmas de 4ª Série (32 alunos cada).

A faixa etária dos alunos variava entre 6 e 14 anos, formando grupos diferenciados, tanto na parte cognitiva, quanto na afetiva. Algumas turmas tinham muita dificuldade no manuseio com mouse, principalmente os pequenos, e outras

turmas apresentavam um conhecimento mais avançado e isso facilitava o trabalho proposto.

Os alunos pertencem à classe socioeconômica de renda baixa e, em sua grande maioria, são filhos de pais separados, morando com a mãe e avós.

Os familiares trabalham durante o dia todo, deixando os filhos mais velhos como responsáveis pelos menores, outros são cuidados por outros familiares e ainda existem aqueles que ficam em creches.

Durante o trabalho no ambiente informatizado, algumas crianças mostravam-se arredias, agressivas e, muitas vezes, era necessária minha intervenção para que a aula fluísse sem grandes contratempos.

A sala do laboratório de informática é grande, bem iluminada, arejada e tem um mobiliário adequado ao espaço.

As turmas atendidas se revezavam nos computadores da seguinte forma: metade da turma trabalhava na bancada central, existente no laboratório, e a outra metade trabalhava, em dupla, nos computadores. Os alunos que trabalhavam na bancada realizavam atividades planejadas pela professora titular.

Assim, os dois grupos permaneciam durante 30 minutos no micro e 30 minutos na bancada.

A proposta elaborada para o estágio docente, inicialmente, previa a criação de um wiki, local no qual os alunos fariam os registros de suas produções. Os alunos das diferentes turmas foram divididos em duplas, cada dupla tinha uma página e todos os alunos, cada qual com uma conta de acesso própria, poderiam publicar no wiki suas construções e participar comentando as produções de seus colegas.

Wiki é um site da web que pode ser usado para trabalhos colaborativos, uma vez que permite a qualquer pessoa, adicionada ao espaço como usuária, escrever, fazer alterações ou criar novas páginas. Para isso, é preciso apenas possuir um navegador e acesso à internet. O wiki é uma ferramenta que permite ao usuário criar e editar textos, bem como acrescentar imagens, vídeos, apresentações, links, diretamente na web.

Infelizmente, devido ao sério problema de conexão com a internet que a escola vinha enfrentando, ficou inviável a utilização deste espaço com a participação dos alunos. As quedas da rede impediram que os próprios alunos editassem e publicassem suas produções no wiki. Assim, eu passei a alimentar o wiki com as atividades realizadas pelos alunos no laboratório de informática e para isso salvava todos os trabalhos dos alunos em CDs e fazia as postagens a partir da conexão de minha casa.

Durante as onze semanas do estágio, os alunos utilizaram softwares como Microsoft Word, Paint, Gcompris e, apesar da instabilidade da conexão com a internet, acessaram o site do Youtube, Google Earth, sites de pesquisa e de jogos educativos online.

A primeira atividade realizada com os alunos foi a construção de um desenho representando seu autorretrato, utilizando como ferramenta o programa Paint.

Aproveitando a visita da autora Monika Papescu em nossa escola iniciamos trabalhando a história “Peixinhos”, que aborda a questão das diferenças e do preconceito. A partir da história, os temas “diferenças” e “preconceitos” foram trabalhados com os alunos de uma forma lúdica, servindo como base para que os mesmos desenhassem seus autorretratos. (Anexo1)

Num primeiro momento, conversamos sobre a proposta de trabalho que desenvolveríamos no laboratório, atendendo ao questionamento dos alunos.

Expliquei a todas as nove turmas do turno da tarde que a proposta no AI seria trabalhar com produções deles, ao invés de usarmos jogos prontos. Dessa maneira, eles teriam maior liberdade para fazerem escolhas com autonomia.

A história “Peixinhos” foi apresentada em slides feitos no PowerPoint e projetada com o datashow para que todos os alunos pudessem visualizá-la.

Conforme já dito, a proposta foi trabalhar com o programa Paint, sendo que cada aluno deveria fazer um desenho representando o seu autorretrato.

A atividade foi desenvolvida com os alunos dispostos em duplas. Muitos alunos já conheciam o programa e outros ficaram empolgados com a possibilidade de encontrar o programa no computador de casa.

Percebi que muitos alunos conseguiram atingir o objetivo proposto para essa aula, que era fazer com que eles se motivassem, criassem, sem a minha intervenção, mas a partir de sua criatividade. A aula foi além do esperado e os alunos levaram a novidade para fora do ambiente escolar, procurando o programa nos computadores de casa. Isso vem ao encontro do que diz Soares e Fernandes (s/d), que o aluno também tem condições de fazer suas próprias escolhas e não depender somente do professor. Dessa maneira estamos contribuindo para que ele construa sua autonomia e cresça sabendo utilizar essas novas tecnologias no seu dia a dia e podendo ajudar a sua própria comunidade.

Essa aula transcorreu de maneira tranquila e enquanto um aluno desenhava, o outro podia auxiliá-lo, mas apenas indicando os recursos disponíveis no programa Paint, sem interferir no desenho do colega. Percebemos um respeito mútuo pela idéia um do outro. Fiquei muito feliz, pois já vínhamos trabalhando com as diferenças, que foram compreendidas de forma positiva.

Em algumas turmas percebi uma grande dificuldade dos alunos em dominar o mouse para realizar seu desenho. Isso foi observado tanto nos alunos menores do 1º ano, quanto nos maiores da 4ª série. Muito desses alunos não têm acesso a computadores em outros ambientes além da escola, mas tranqüilizei-os dizendo que teríamos mais encontros onde poderiam manusear o mouse com mais precisão. Desenvolvendo assim sua motricidade fina durante esses momentos.

Com certeza a proposta tornou-se um desafio para esses alunos. Observei bastante empolgação, através “de suas conversas” com o colega do lado, quando mostrei os recursos do programa e ao dizer que todos poderiam explorar à vontade estes recursos e usá-los de acordo com sua criatividade. Alguns ficaram surpresos, pois estavam acostumados a um estudo dirigido pelo professor e não por eles mesmos.

Cada aluno construiu seu desenho da melhor maneira possível. Houve um grande empenho, todos apresentaram seus desenhos aos colegas da turma, havendo um clima de harmonia e respeito ao próximo.

Como já dito, antes de iniciar meu estágio fazia exatamente o que as colegas professoras titulares pediam, isto é, reforçava atividades de sala de aula utilizando

como ferramenta o computador, onde o teclado e o mouse substituíam o lápis e a tela (monitor) fazia o papel do caderno.

O computador não era visto como um instrumento que possibilitava novas aprendizagens, mas como um instrumento de reforço aos conteúdos. Sabendo que

O computador apresenta recursos importantes para auxiliar o processo de mudança na escola - a criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento e não a instrução. Isso implica em entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento provocando um redimensionamento dos conceitos básicos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas idéias e valores (VALENTE, s/d, online).

Assim, comecei a oportunizar aos alunos serem autores de tudo que produziam utilizando o computador, dando a liberdade de fazerem escolhas e também incentivando sua criatividade.

Nessa atividade inicial realizada pelos alunos, que foi a construção de um desenho representando o autorretrato, os alunos tiveram a oportunidade de explorar livremente os recursos oferecidos pelo programa Paint. Isso me possibilitou refletir sobre o quanto é importante a escola ser um espaço de diálogo, de experimentação e de apropriação de novos conhecimentos, respeitando e valorizando os diversos tipos de conhecimentos que os alunos trazem em sua bagagem cultural.

Isso ficou visível quando os alunos demonstraram o que sabiam do programa Paint e se sentiram valorizados na medida em que compartilhavam com os demais colegas seus conhecimentos.

Com as turmas de 1º ano desenvolvi uma proposta que envolveu a elaboração de um pequeno vídeo no qual os alunos, divididos em duplas, entrevistavam um ao outro (Anexo2). Essa atividade teve como propósito fazer com que os alunos se conhecessem melhor, pois todos haviam ingressado na escola neste ano, e também trabalhar com a expressão oral.

Todos os alunos participaram da atividade, até mesmo aqueles mais tímidos, e as perguntas da entrevista versaram sobre “o nome”, “a idade” e “com quem moravam”.

Os vídeos feitos foram mostrados apenas aos próprios alunos da turma, no telão que o ambiente informatizado dispõe, porque os pais dos alunos não autorizaram a publicação dos vídeos na internet, mesmo em espaço privado.

Percebi o quanto foi importante para os alunos assistirem aos vídeos, através dos comentários feitos como, por exemplo, “que legal”, “eu fiquei com vergonha e falei muito baixo, agora quase não dá para escutar o que disse”. Outros comentaram ser difícil falar para todo o grande grupo, sabendo que se está sendo filmado.

Ao propor a atividade, isto é, ao dar liberdade de escolha, porém sem deixar de orientá-los, percebi que os próprios alunos construíram regras para que houvesse a participação de todos, inclusive daqueles que eram tímidos e sugeriram o roteiro das perguntas que utilizariam para entrevistar os colegas. Ao assistir o vídeo os alunos faziam comentários refletindo sobre o que deu certo e o que precisava ser melhorado para a produção de um próximo trabalho.

Nota-se aqui uma independência ao falar, ao colocar suas idéias para o outro sem medo. Senti que se sentiam seguros e sabiam o que queriam e com isso ganhei a confiança deles e eles também se sentiam amparados com a minha presença, pois como diz Piaget (apud CHARLES, 1975, p. 30) “as crianças se empenham mais na sua própria instrução quando participam dos processos de escolha e seleção de suas atividades de aprendizagem”. Entretanto, o professor sempre orienta e é quem interpreta as metas gerais e diretrizes curriculares. Os alunos opinam entre as opções sugeridas pelo professor e, às vezes, eles mesmos sugerem as atividades com as quais desejam trabalhar, mas o professor sempre está por perto para solucionar qualquer eventualidade que surgir.

Com a realização dessa atividade busquei oportunizar o que sugere Rosseto (2006) quando fala que o aluno não se torna um ser autônomo sozinho, ele necessita do convívio em sala de aula com o professor e com os colegas. Inclusive os conflitos que surgem no espaço escolar auxiliam para a construção de sua autonomia e desenvolvimento moral.

Em um segundo momento, a atividade proposta aos alunos foi que representassem as suas famílias de diversas maneiras: as turmas de 1º e 2º anos realizaram desenhos, os alunos de 3º e 4º anos e da 4ª série construíram uma árvore genealógica e também realizaram uma pequena produção textual.

Os desenhos dos alunos do 1º e 2º anos foram realizados com o auxílio do programa Paint e, nesse momento, já se percebia que os alunos desenvolveram maior domínio do mouse e também dos recursos que o programa dispõe. Cada aluno teve a possibilidade de realizar sua atividade individualmente, podendo assim representar sua família. (Anexo 3)

Chamou minha atenção que os alunos levantaram a possibilidade de desenhar madrasta e padrasto, como membro da sua família, e em alguns desenhos os alunos escreveram os nomes dos familiares e o grau de parentesco.

Após a conclusão dos desenhos, os alunos tiveram a iniciativa de olhar as produções dos seus colegas e por iniciativa própria, identificaram e classificaram os diversos tipos de família que a turma possui: quem mora com os pais, quem mora somente com a mãe e os irmãos e quem mora com os avós.

No decorrer dessa aula, aconteceu um fato que fez com que os alunos se sentissem motivados, pois uma professora foi até a sala para dar um recado e elogiou suas produções dizendo que ela não conseguia fazer o que estavam fazendo naquele momento. Perceberam que, além da professora coordenadora do ambiente, outras pessoas também podem valorizar suas produções.

Essas pequenas palavras foram mágicas para as crianças, que ficaram eufóricas mostrando tudo que estavam desenhando, deixando-a surpreendida.

Assim que a professora saiu, um menino fez um comentário que despertou a atenção dos colegas: “Pena que a nossa professora também não vem olhar nossos trabalhos”.

Ao estimulá-los a convidarem a professora para vir ao laboratório, o mesmo menino respondeu: “Não sei se ela vem”.

Essa fala do aluno demonstra a realidade que vivenciamos, onde os professores titulares das turmas não têm participado das construções dos alunos, no ambiente informatizado. As colegas professoras sabiam do projeto que estava sendo desenvolvido dentro do espaço, porém não acompanhavam as construções dos alunos.

Sempre ao final das aulas pedia para os alunos relatarem a atividade que fizeram no ambiente, convidando a professora para ver os trabalhos, mas percebo

que precisamos trabalhar mais na questão da mobilização, criando novas estratégias para conscientizá-las da importância de virem ao ambiente e acompanhar as produções dos alunos.

O laboratório de informática não é um espaço isolado, ele faz parte de toda a escola, é um ambiente pedagógico que ainda é pouco valorizado pelos professores.

Outra atividade proposta durante o estágio foi a construção de uma árvore genealógica. Durante a atividade, verifiquei que os alunos não conseguiam completá-las com o nome dos avós e bisavós, ora alegando que essas pessoas já haviam falecido, ora que os pais nunca falavam sobre eles.

Constatei ainda que alguns alunos sabiam apenas o apelido dos pais e quando questionados diziam que todos os familiares e amigos chamavam os pais pelo apelido, ficando assim o nome esquecido, ou seja, a questão referente a identidade estava esquecida até por seus próprios pais.

Pude perceber através desses comentários que as famílias não têm o hábito de conversar e mais convicta disso fiquei quando, na produção escrita, os alunos relataram que na maior parte do tempo ficavam em creches ou sob os cuidados dos irmãos mais velhos.

Em função disso, pedi aos alunos que conversassem com os seus pais sobre seus familiares (avós, bisavós, tios, primos,...) que fossem em busca de informações para que pudéssemos retomar a construção da árvore genealógica.

Como retorno, os alunos conversaram com seus pais e anotaram os nomes dos familiares que não sabiam. Muitos contaram que os pais queriam saber o motivo do interesse pelo nome dos seus antepassados, já que antes não haviam se interessado.

Concluí que a escola pouco tem abordado esse assunto tão importante para a construção da cidadania, ou seja, a escola está falhando na formação desses educandos, já que esse tema - identidade - é fundamental para a formação do indivíduo e para a construção de sua própria história de vida. Sem saber de onde veio, esse aluno se tornará um adulto com lacunas na sua história e seus filhos também não terão a chance de conhecer suas raízes.

Senti-me realizada quando o aluno G. do 4º ano trouxe por escrito o nome de seus familiares em seu caderno. Esse aluno, até então não demonstrava interesse durante a aula, passando o tempo todo perturbando os demais colegas com brincadeiras maldosas e deboches.

Ele realizou a tarefa espontaneamente, relatando que tinha perguntado para sua mãe enquanto ela preparava a janta. Percebi que o aluno se sentiu desafiado com a atividade e começou a demonstrar melhoras em seu comportamento em sala de aula.

O mais interessante é que ele passou a auxiliar os demais colegas, quando estes tinham dúvidas em relação ao uso de algum recurso que ele conhecia.

Durante a atividade referente a árvore genealógica que envolveu também a produção de um texto, os alunos tiveram a oportunidade de explorar as ferramentas do programa Word da maneira que quisessem. Inicialmente fiz um rápido comentário explicando a utilização de algumas teclas essenciais como o espaço, o *shift*, o *backspace* e *enter*.

Alguns alunos conheciam e utilizavam o programa e passaram a ensinar espontaneamente aos colegas tudo que sabiam. Observei que tudo o que um fazia os demais queriam saber como foi feito e assim houve uma troca, uma nova aprendizagem entre os alunos. Como diz Rossetto (2006) o aluno não se torna autônomo sozinho, mas necessita do estímulo e do convívio com o grupo para crescer e, para que isso ocorra de forma prazerosa tem que interagir com o outro e trocar experiências.

Ficou evidente que essa interação com os colegas, as descobertas que fizeram uns com os outros, foram mais interessantes e desafiadoras que se a professora estivesse “ensinando”.

Percebi que a atividade que envolveu a produção textual, de autoria do próprio aluno, tornou-se um desafio e a partir desse estímulo em produzir seu próprio texto os alunos sentiram-se motivados a buscar mais conhecimentos, com isso acabaram sendo estimulados a ler por prazer e não somente porque a professora pediu.

Geralmente, quando a produção é de sua autoria, o aluno expõe suas idéias partindo de suas vivências no cotidiano para depois colocar as vivências aprendidas

na escola. Digo isso porque venho observando a produção escrita de meus alunos, principalmente daqueles que estão experienciando pela primeira vez o ato de colocar no papel aquilo que já trazem de casa, de suas experiências com os irmãos, pais e colegas.

Essa realidade vem bem ao encontro do que diz Freire (1989, p. 11) em sua famosa colocação de que “A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele.” Não há como separar a vivência dos alunos das leituras que empreendem na escola.

Com os alunos dos 1º e 2º anos, em função das suas dificuldades com a escrita, propus a montagem de uma árvore genealógica usando uma ferramenta disponível em site educativo onde os personagens tinham falas, que podiam ser repetidas por várias vezes.

Ainda durante o estágio, decidi trabalhar com mapas para que os alunos pudessem compreender melhor os espaços geográficos em que vivem e que serviriam depois como base para a construção de maquetes, em sala de aula.

Cada aluno construiu o mapa do entorno de sua casa, incluindo o trajeto que faz diariamente de casa para a escola. Os mapas foram realizados livremente e de acordo como cada um lê e interpreta os espaços existentes ao seu redor, a partir de suas vivências e realidades, partindo de um local próximo e conhecido. (Anexo 4)

Inicialmente os alunos localizaram no Google Maps, projetado no telão do laboratório, a escola, os pontos comerciais próximos, bem como as ruas principais do bairro e também localizaram e visualizaram suas casas.

A partir dessa atividade, solicitei que realizassem um pequeno “mapa” no programa Paint, representando o trajeto que percorrem diariamente de suas casas até a escola, contendo os detalhes que conseguissem lembrar como, por exemplo, os nomes de ruas e avenidas, pontos comerciais, sinalização de trânsito e paisagens, pelos quais passam.

Quando propus aos alunos a construção deste “mapa” representando o trajeto casa-escola, muitos ficaram sem saber como fazer e pediram para retomar a atividade na próxima aula. Conversando com eles, constatei que a dificuldade estava no desconhecimento dos pontos de referência do trajeto e que tinham a

intenção de observar o caminho percorrido para assim poderem representá-lo, na próxima aula.

Através dos relatos pouco detalhados do trajeto casa-escola pude evidenciar o quanto os alunos observam pouco o que está em sua volta, deixando muitas coisas passarem despercebidas, talvez até mesmo por não serem significativos para eles.

Percebi claramente o quanto a atividade desacomodou os alunos e a prova disso foi que na semana seguinte todos foram capazes de contar, através de um relato, o que havia no seu caminho para a escola.

Por estarem trabalhando com maquetes do bairro em sala de aula, optei por trabalhar com eles, no ambiente informatizado, com o software Google Earth que possibilita a visualização de partes do globo em versão cartográfica, imagens de satélite, fotos aéreas e, em algumas vezes, com uma resolução que permite perceber características das construções, quantidade de árvores e placas de sinalização de trânsito.

Através dele os alunos puderam ter outra visão do seu bairro, da rua onde residem, da escola e de alguns prédios comerciais existentes no percurso de suas casas até a escola. Percebi que o ambiente informatizado não deve trabalhar de modo isolado, mas tentar interagir com os temas propostos em sala de aula, porém providenciando materiais e sugerindo atividades diferenciadas que complementam e enriquecem estes temas.

De acordo com Piaget (apud CHARLES, 1975, p. 29) “Esta tarefa exige que os professores compreendam as habilidades das crianças e como elas aprendem melhor. Eles precisam melhorar suas habilidades de prestar atenção e ouvir as crianças no trabalho”.

Ao propor mais essa atividade ficou claro que as tecnologias, quando usadas de modo criativo, podem trazer acréscimos ao processo de ensino-aprendizagem, possibilitando-lhes ensaiarem maior autonomia, ao deixá-los explorar os recursos com liberdade.

Os alunos compararam o que viam no Google maps com os mapas que produziram; foram “a campo” observar atentamente o percurso que normalmente faziam de forma automática para registrar pontos de referência que até então

havia passado despercebidos e compararam sua cidade com uma cidade vizinha, operando sobre diferentes informações e observações.

Conforme a afirmação de Boligian (apud POLATO, 2009, online), "Mapas e atlas impressos continuam tendo utilidade. Porém aprender a utilizar a cartografia digital permite converter o aluno em sujeito ativo do processo de construção da informação geográfica".

O maior diferencial ao trabalhar com mapas virtuais é a interatividade que permite escolher livremente o local que se quer visualizar, definir o tamanho da escala e também o tipo de representação do espaço focando, por exemplo, hidrografia, vegetação, pontos turísticos, dentre outras possibilidades. Além disso, ao fazer uso dessa ferramenta, o aluno ainda a possibilidade de escolher o ponto de observação, isto é, a mobilidade do mapa permite aproximar imagens, deslocá-lo para cima e para baixo, para a direita e para a esquerda, descobrindo, assim, um mundo para o qual até então não tinha acesso.

Resumindo, posso dizer que trabalhar com o programa Google Earth possibilitou aos alunos novos conhecimentos, tais como, localizar determinado espaço geográfico em uma representação visual bidimensional, observar de que maneira é formada a estrutura de um bairro, os tipos de prédios e moradias que contém, diferenciaram ruas e avenidas, tipos de paisagens. Um dos alunos expressou que: "Aqui consigo ver onde está localizada a nossa escola, a minha casa, as ruas e avenidas próximas, o mercado, o posto de gasolina, a prefeitura, a praça e um pouco mais distante o Big". Y, 10 anos.

Neste trabalho, os alunos tiveram a liberdade de explorar todas as ferramentas que o programa dispõe como, por exemplo, fotos, superposição de imagem e pesquisa de lugares. Visualizaram o município de Alvorada através de fotografias, comparando-o com outros municípios vizinhos. Compararam, por exemplo, o centro do município de Alvorada com o centro do município de Cachoeirinha em relação à quantidade de prédios comerciais, constatando que o município de Cachoeirinha tem mais prédios que o município de Alvorada.

Após ter realizado esse trabalho com os alunos, minha proposta para o futuro será trabalhar com trilhas virtuais, que eles mesmos irão criar. A intenção é trabalhar de uma forma lúdica situações do cotidiano envolvendo assuntos do interesse dos

alunos. Sendo que precisarão de determinados conhecimentos prévios para construir a trilha, tendo como ponto de partida as suas dúvidas temporárias e certezas provisórias, necessitando ir à busca de respostas através da observação e investigação para confirmarem suas “certezas” e sanar suas “dúvidas”.

Outra atividade proposta aos alunos das turmas de 4º ano e 4ª série foi a investigação sobre o significado do nome e a origem do sobrenome, utilizando a internet como fonte de busca. Nesta atividade, os alunos fizeram anotações das informações encontradas utilizando o editor de textos Word, socializaram com os colegas os resultados das buscas e, por trabalharem sempre em duplas, e algumas vezes até em trios, nos computadores, tiveram que negociar e respeitar a distribuição do tempo de uso dos computadores por cada.

De acordo com Valente (apud TONIN, 2010, online), podemos compreender que:

Estes recursos tecnológicos estão tomando novo rumo: o uso da tecnologia não como “máquina de ensinar”, mas, como uma nova mídia educacional: o computador passa a ser uma ferramenta educacional, uma ferramenta de complementação, de aperfeiçoamento e de possível mudança na qualidade de ensino.

A cada nova atividade produzida pelo aluno, o professor percebe os avanços individuais de cada um em relação à criatividade, à ortografia, elementos da pontuação, entre outros recursos exigidos no momento da produção.

O aluno, por sua vez, explora a diversidade de recursos, que estão disponíveis na internet e pelas ferramentas digitais, melhorando a sua oralidade e a sua escrita de maneira lúdica e prazerosa.

Nessa atividade sobre o significado do nome os alunos ficaram surpresos em descobrir que podiam saber a origem de seus nomes por meio de internet, pois não tinham se dado conta de que o computador também pode ser utilizado como biblioteca virtual. Falei para eles que esse recurso poderia ser comparado à biblioteca da escola, só muito mais ampliada, pois o computador é uma máquina global, por isso podemos pesquisar sobre qualquer coisa, mas devemos ter muito cuidado com sites pesquisados e, além disso, devem ser orientados por um adulto, já que são menores e necessitam ter um acompanhamento mais direcionado.

Para incluir esses alunos na era digital, é importante ir muito além do simples ato de digitar em um computador. As pessoas têm que ter acesso a mais essa ferramenta e, ao apropriar-se desse conhecimento e de seus recursos podemos falar que o computador se popularizou. Mas temos que ter consciência que apesar de ter ocorrido o acesso à ferramenta, não quer dizer que houve necessariamente inclusão digital.

Para Pereira (2005, p. 17) para incluir esses alunos no mundo digital é necessário que se tenha claro que:

[...] é um processo em que uma pessoa ou um grupo de pessoas passa a participar dos métodos de processamento, transferência e armazenamento de informações que já são do uso e do costume de outro grupo, passando a ter os mesmos direitos e os mesmos deveres dos já participantes daquele grupo onde está se incluindo.

Atualmente, o maior desafio das escolas, dos professores e da sociedade civil é a exclusão digital. De acordo com Pereira (2005, p. 13), se as pessoas responsáveis pela informatização de nossas escolas não fizerem algo para acabar com o analfabetismo digital cairemos num envelhecimento prematuro e, não estamos muito longe disso acontecer, já que nossas escolas públicas vivem uma situação precária com relação ao avanço tecnológico digital. Muitas vezes tem-se o material e o espaço, mas não há profissionais capacitados para trabalharem na área da educação, mas há também a vontade em fazer diferente, ou seja, têm-se os profissionais, o espaço e, principalmente a vontade de mudar, de fazer com que os educandos se apropriem de todas as linguagens possíveis para que possam fazer uso desses conhecimentos em suas práticas sociais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao iniciar uma nova proposta de trabalho dentro da escola no espaço em que venho atuando pelo segundo ano consecutivo, tive alguns temores.

Um desses temores foi com relação à aceitação da minha proposta pedagógica dentro do ambiente informatizado pelos meus colegas de trabalho que são profissionais um tanto tradicionais. Por ocasião do início do trabalho, eles apenas estavam cientes do projeto que iria ser desenvolvido, mas por ser meu estagio, não poderiam fazer intervenções, opinando nas atividades que seriam desenvolvidas.

Inicialmente, houve resistência, mas aos poucos a idéia do projeto contemplar a produção autoral e a autonomia dos alunos foi aceita.

Outro temor foi o fato de os alunos aceitarem trabalhar com produções realizadas por eles próprios, desvinculando-se da idéia de fazer exercícios de reforço utilizando o computador.

Tudo que é novo no inicio causa certo espanto e uma enorme agitação. No entanto, precisei retomar combinações por diversas vezes, necessitando assim de um acompanhamento intensivo das turmas. Aos poucos, os alunos foram ficando calmos, percebendo que precisavam cada vez mais interagir com os demais colegas sem agressividade.

Nossos encontros eram de sessenta minutos semanais, mas todo tempo passou a ser bem aproveitado e muito rico em produções.

As atividades realizadas por eles extrapolavam os muros da escola, na medida em que contavam as descobertas que faziam através das investigações que realizavam com o apoio dos familiares.

O projeto possibilitou de certa forma, uma união entre os alunos e seus familiares, pois, por diversos momentos, os pais precisaram ouvir seus filhos,

conversar sobre seus antepassados que, em alguns casos, já estavam adormecidos em suas lembranças, tendo em vista que um dos maiores propósitos desse projeto era o resgate da autoestima e da identidade.

Os alunos investigaram com seus familiares o significado e origem dos seus nomes. Foram em busca, por iniciativa própria, questionar os pais querendo saber o nome dos avós, bisavós e outros familiares que já não existiam mais.

No decorrer do desenvolvimento do projeto, os alunos aos poucos conseguiram ser mais autônomos, tiveram a liberdade de expressar seus sentimentos, de dizer o que pensavam e o que queriam saber, podendo assim compartilhar esses saberes com os demais colegas.

Durante meu estagio percebi que esse ambiente pode servir como meio para desenvolver a autonomia dos alunos, porque nele podemos propiciar um leque de atividades que podem ser realizadas por caminhos diversificados e escolhidos pelos alunos, atividades que alimentam sua curiosidade e não deixam que o aluno perca o espírito investigativo e sua capacidade de se expressar de forma criativa e crítica.

A experiência que vivenciei durante o estágio foi ótima tanto para mim como para os alunos, por isso, como professora coordenadora do laboratório de informática, quero dar continuidade a esse trabalho, valorizando os alunos, acolhendo as idéias que trazem, dando liberdade para que possam expressar suas opiniões e, dessa forma, contribuindo para a construção da autonomia.

No decorrer do projeto diante da motivação dos alunos, algumas professoras começaram a demonstrar interesse pelo uso das tecnologias como recurso pedagógico, comentando durante uma reunião que gostariam de participar de oficinas que abordassem esse tema. Pretendo, então, promover pequenas oficinas sobre os recursos que podem utilizar para aprimorar suas aulas com instrumentos tecnológicos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. **Informática na escola: da atuação à formação de professores.** Disponível em <<http://www.divertire.com.br/educacional/artigos/11.htm>> Acesso em 30 out. 2010.

CHARLES, C.M. **Piaget ao alcance dos professores.** Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico, 1975.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler.** 23. Ed. São Paulo: Cortez; Autores Associados, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** Rio de Janeiro. Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo; SCHOR, Ira. **Medo e Ousadia. O Cotidiano do Professor.** 3. ed. Rio de Janeiro, 1987.

GIANCATERINO, Roberto. **O Desenvolvimento e o Julgamento Moral Humano.** Nota 10, Curitiba, 2008. Disponível em: <http://www.nota10.com.br/artigo-detalle/_O-desenvolvimento-e-o-julgamento-moral-humano> Acesso em 19 out. 2010.

KOFF, Adélia Maria Nehme Simão e. **Trabalhando com Projetos de Investigação: Quando a Autonomia do Aluno Ganha Destaque.** Disponível em: <<http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT04-3750--Int.pdf>> Acesso em 02 nov. 2010.

LOPES, José Junio. **A Introdução da Informática no Ambiente Escolar.** Disponível em: <<http://www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.htm>> Acesso em 21 out. 2010.

MARQUES, Tania Beatriz Iwaszko. **Epistemologia Genética e Construção do Conhecimento.** Porto Alegre: UFRGS, 2005. 14f. Tese Doutorado em Educação.

POLATO, Amanda. Utilize mapas virtuais para ensinar cartografia. **Nova escola**, ed. 223, jun. de 2009. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/geografia/pratica-pedagogica/utilize-mapas-virtuais-ensinar-cartografia-476013.shtml>> Acesso em 15 nov. 2010.

PEREIRA, João Thomaz. Educação e Sociedade da Informação. In: COSCARELLI, Carla e RIBEIRO, Ana Elisa. (org.) **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. 1. ed. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2005.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. O Papel da Escola Básica como Agência Promotora do Letramento Digital. **Revistas Digitais UniBH**, Belo Horizonte, vol.3, n.1, julho. 2010.

ROSSETTO, Maria Célia. **A Construção da autonomia na sala de aula: na perspectiva do professor**. Porto Alegre: UFRGS, 2006. 278f. Dissertação de Mestrado em Educação. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/7520/000546740.pdf?sequence=1>> Acesso em 01 nov. 2010.

SACRISTÁN, J. Gimeno; GOMÉZ, A.I. Pérez. **Compreender e Transformar o Ensino**. Disponível em: <<http://tudosobre.com/concursos/3/SACRISTAN,%20Jos%C3%A9%20e%20Gomes,%20Peres,%20A.I.%20%20As%20fun%C3%A7%C3%B5es%20sociais%20da%20.pdf>> Acesso em 24 out.2010.

SOARES, Francisca; FERNANDES, Isabel. **Internet e autonomia do aluno** Aspectos da didáctica desenvolvida pelo projecto DidacTIClang. Disponível em: <http://www.proformar.org/revista/educacao_16/didacticlang.pdf> Acesso em 01 nov. 2010.

STAA, Betina Von, O animador da inteligência coletiva no laboratório de informática. Disponível em: <<http://blog.educacional.com.br/articulistaBetina/p70214/>> Acesso em 15 nov. 2010.

TONIN, Graciela. **Relato de atividades utilizando o computador e o software HagáQuê como ferramentas educativas**. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/48860/1/Relato-de-atividades-utilizando-o-computador-e-o-software-HagaQue-como-ferramentas-educativas/pagina1.html#ixzz15TTBPGHa>> Acesso em 15 nov. 2010.

TORRES, Antônia Lis de Maria Martins Torres et al. **Formação de Monitores para Laboratório de Informática Educativa: Do Papel à Prática**. Disponível em: <<http://www.multimeios.ufc.br/arquivos/pc/congressos/congressos-formacao-de-monitores-para-laboratorios.pdf>> Acesso em 15 nov. 2010.

VALENTE, José A. **Informática Na Educação: O Computador auxiliando o processo de mudança na escola**. Disponível em: <<http://www.nte-jgs.rct-sc.br/valente.htm>> Acesso em 07 nov. 2010.

VALENTINI, Carla Beatris. **Epistemologia Genética de Jean Piaget**. Disponível em: <<http://hermes.ucs.br/ccha/deps/cbvalent/teorias/textos/episte.htm>> Acesso em 18 out. 2010.

VINHA, Telma Pileggi; TOGNETTA, Luciene Regina Paulino. **A Construção da Autonomia Moral na Escola: A Intervenção nos Conflitos Interpessoais e a Aprendizagem dos Valores**. Campinas: UNICAMP, 2007. 13f. Tese de Doutorado. Disponível em <<http://www.catedra.ucb.br/sites/100/122/00000835.pdf>> Acesso em 18 out. 2010.

WERRI, Ana Paula Salvador; RUIZ, Adriano Rodrigues. Autonomia Como Objetivo na Educação. **Revista Urutágua**, Maringá, n. 2, julho. 2001. Disponível em: <<http://www.urutagua.uem.br//02autonomia.htm>> Acesso em: 26 set. 2010.

ANEXO 1

Atividade: Autorretrato realizado no programa Paint pela aluna V. 2º ano.



ANEXO 2

Questionário elaborado pelos alunos do 1º ano para entrevistar o colega, para ser utilizado com referência na produção dos vídeos.

Qual é o seu nome e a sua idade?

Com quem você mora?

Quantas pessoas moram na sua casa?

Qual é sua brincadeira preferida?

ANEXO 3

Atividade: desenho da família realizado pela aluna E. 1º ano utilizando o programa Paint como ferramenta.



ANEXO 4

Atividade: desenho representando o trajeto casa-escola realizado pelo aluno M. da 4ª série utilizando como ferramenta o programa Paint.

