

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA-LICENCIATURA**

**LUCIANE DA SILVA DUTRA**

**A INFORMÁTICA NA SOCIEDADE: UMA VISÃO DO USO DOS COMPUTADORES  
NOS ESPAÇOS SOCIAIS E EDUCATIVOS**

**PORTO ALEGRE**  
**2º SEMESTRE 2010**

**LUCIANE DA SILVA DUTRA**

**A INFORMÁTICA NA SOCIEDADE: UMA VISÃO DO USO DOS COMPUTADORES  
NOS ESPAÇOS SOCIAIS E EDUCATIVOS**

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia, pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul-FACED/UFRGS.

**Orientador Profº Leonardo Sartori Porto**

**Tutora Liseane Silveira Camargo**

**PORTO ALEGRE**

**2º SEMESTRE 2010**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

**Reitor** : Prof. Carlos Alexandre Netto

**Vice-Reitor**: Prof. Rui Vicente Oppermann

**Pró-reitora de Graduação**: Prof<sup>a</sup> 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

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo promover uma reflexão sobre o uso das tecnologias nos espaços sociais e escolares, para isso utilizando-se de uma pesquisa qualitativa com alunos, pais e professores, inseridos na comunidade escolar, coletando dados referentes ao uso das tecnologias pelos sujeitos inseridos na realidade da Escola Municipal Zaira Hauschild, no município de São Leopoldo, onde atuo como professora do Laboratório de Informática, bem como realizei meu estágio curricular.

A referida pesquisa busca informações sobre o uso das tecnologias no cotidiano dos pesquisados, quantos têm acesso a elas em suas casas, qual o uso que fazem da mesma em suas casas e no espaço educativo no qual estão inseridos, enquanto professores e alunos, além das próprias expectativas de cada sujeito em relação ao seu uso na escola; a tecnologia servindo como ferramenta de inserção social, permitindo aos sujeitos novas possibilidades de interação com diferentes práticas sociais, eventos de letramento em ambientes virtuais na escola e fora dela, constituições estas de uma nova sociedade permeada pelas inovações tecnológicas.

A necessidade desta reflexão sobre o uso das tecnologias se relacionou as práticas realizadas no meu Estágio Curricular no primeiro semestre de 2010, quando utilizei algumas ferramentas de aprendizagem, como criação e publicação no Blog Colaborativo dos Quartos Anos, a construção de pesquisas com a coleta de dados na internet sobre São Leopoldo e sobre o Senegal, país trabalhado com os alunos, a partir das curiosidades que surgiram após uma contação de histórias, construindo uma apresentação no Power Point, com imagens e textos sobre o referido país, mostrando aspectos da cultura, do povo, localização do mesmo, entre outros.

Apresentam-se neste trabalho o uso das tecnologias no espaço escolar, buscando a organização de um currículo que integre a informática, a internet aos temas curriculares, como ferramentas auxiliares no processo de reflexão e construção do conhecimento, como estratégias de aprendizagem. Para isso professores, alunos, pais e escola, precisam estar atentos aos novos papéis de cada um nessa nova sociedade permeada pelo tecnológico, onde o professor usa a tecnologia como suporte para o seu trabalho de mediador no processo de construção do conhecimento dos alunos, explorando as

potencialidades e possibilidades destes recursos, simulando, praticando e vivenciando situações de aprendizagem mais significativas com seus alunos no espaço escolar.

Palavras-chave: Tecnologia. Ferramenta. Espaço educativo. Ambientes virtuais. Letramento digital. Aprendizagem. Construção do conhecimento.

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 A INFORMÁTICA NA SOCIEDADE .....	9
<b>2.1 A importância da informática na educação.....</b>	<b>9</b>
3 A INFORMÁTICA NO MUNDO: UMA VISÃO DO USO DOS COMPUTADORES NOS ESPAÇOS SOCIAIS E EDUCATIVOS.....	11
4 O LETRAMENTO DIGITAL.....	12
5 O CONTEXTO DA PESQUISA .....	14
<b>5.1 A pesquisa e seus sujeitos .....</b>	<b>14</b>
<b>5.2 Metodologia e contexto da pesquisa.....</b>	<b>14</b>
<b>5.3 Apresentação dos dados coletados na pesquisa entre professores .....</b>	<b>14</b>
<b>5.4 Apresentação dos dados coletados na pesquisa entre os alunos.....</b>	<b>17</b>
<b>5.5 Apresentação dos dados coletados na pesquisa entre os pais .....</b>	<b>19</b>
6 RELACIONANDO OS DADOS COLETADOS AO MEU ESTÁGIO CURRICULAR .....	21
7 POSTAGENS DO BLOG COLABORATIVO.....	23
8 CONCLUSÃO .....	32
REFERÊNCIAS .....	34
<i>APÊNDICE A- Roteiro do questionário para a pesquisa entre os professores sobre a utilização dos computadores nos espaços sociais e escolares .....</i>	<i>37</i>
<i>APÊNDICE B- Roteiro do questionário para a pesquisa entre os alunos sobre a utilização dos computadores nos espaços sociais e escolares .....</i>	<i>40</i>
<i>APÊNDICE C- - Roteiro do questionário para a pesquisa entre os pais sobre a utilização dos computadores nos espaços sociais e escolares .....</i>	<i>43</i>

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1: Power Point sobre o Senegal- Otoniel e Péterson.....</b>	<b>22</b>
<b>Figura 2: Apresentação da turma 4A1.....</b>	<b>23</b>
<b>Figura 3: Apresentação da turma 4A2.....</b>	<b>24</b>
<b>Figura 4: Trabalhos turma 4A2.....</b>	<b>25</b>
<b>Figura 5: Passeio na cidade.....</b>	<b>26</b>
<b>Figura 6: Pesquisa Santos das Festas Juninas.....</b>	<b>27</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este estudo busca uma reflexão sobre as realidades relacionadas ao uso da computação e das ferramentas tecnológicas nos espaços sociais e escolares, traçando um paralelo entre a aquisição do letramento alfabético e o digital, numa sociedade permeada pela tecnologia.

Para essa abordagem foram realizadas pesquisas com toda a comunidade escolar, mostrando diferentes visões sobre os computadores na educação, observando todos os sujeitos envolvidos nesse processo de conhecimento e reconhecimento, reflexão e construção de uma sociedade digital. Considerando todas as instâncias do fazer escolar, professores, alunos, pais, equipe diretiva, analisando criticamente seus novos papéis nesse contexto da sociedade atual, da qual o espaço escolar faz parte, bem como as tecnologias.

O referido trabalho, tendo como base uma pesquisa de campo com a comunidade escolar, visando mostrar o processo de construção social que se utiliza do computador e das tecnologias como ferramentas de inserção social.

O interesse pela pesquisa abordando a questão das tecnologias da informática nos espaços educativos e sociais, se deve principalmente ao fato de que observo cada vez mais a presença da tecnologia nos espaços sociais, mas na escola esse processo de inserção apresenta um ritmo bem mais lento, e o presente trabalho apresentará dados dessa realidade, buscando respostas para questionamentos norteadores do meu Trabalho de Conclusão, como os objetivos de toda a comunidade escolar em relação ao espaço do laboratório de informática, as aprendizagens que poderão ser proporcionadas no mesmo e de que maneira podem colaborar para inclusão dos alunos na sociedade, ressignificando a importância de sua utilização.

Para corroborar com o uso da informática para o processo de construção do conhecimento dos alunos, no meu estágio curricular realizado na Escola Municipal Zaira Hauschild, no primeiro semestre de 2010, realizei várias atividades onde a tecnologia foi um recurso explorado com meus alunos, assistindo a vídeos sobre os moradores de rua no You Tube, conhecendo mais sobre a realidade de suas vidas, acessando e lendo notícias sobre os mesmos na internet, bem como propiciando a criação de uma notícia, observando o formato desse tipo de texto, desenvolvendo competências relacionadas à leitura e à escrita dos alunos.



Em outro momento após uma contação de histórias, pesquisaram na internet sobre o país que a menina morava “Senegal” e produziram na informática durante várias aulas um Power point sobre o lugar, com imagens, textos, buscando informações sobre um lugar no outro lado do mundo, mas que fica bem próximo com o auxílio da internet nas aulas.

Com esse trabalho, os alunos descobriram um lugar diferente daquele que vivem, relacionando aspectos semelhantes e diferentes entre o Brasil e o Senegal; colaborando para o letramento digital dos alunos, buscaram, copiaram imagens de páginas da internet, colaram imagens numa pasta criada por eles, selecionaram as imagens utilizadas na apresentação, organizaram no espaço da tela e criaram títulos para os mesmos, após apresentaram para os colegas, socializando suas descobertas e construções.

Eu e professora Elsa, criamos um blog colaborativo entre as turmas, um espaço de troca de ideias, diálogo, experiências, vivências, onde os alunos postavam o que pensavam ser mais significativo em suas aprendizagens, socializando os momentos de construção com os colegas além de desenvolver competências relacionadas a publicação de textos e imagens no blog, compartilhando sua realidade através de sua própria página de criação na web.

## **2 A INFORMÁTICA NA SOCIEDADE**

A presença das tecnologias da informática na sociedade, valida sua importância também na escola, espaço este que contribui para a integração das tecnologias na vida dos alunos, promovendo uma reflexão sobre esse processo.

### **2.1 A importância da informática na educação**

A informática vem se mostrando uma ferramenta de inserção social, bem como educacional, e, diante dessa realidade, a educação está passando por um processo de transformações estruturais e funcionais, portanto o computador é importante na escola pelo fato de que é importante fora dela.

O termo informática vem da aglutinação dos vocábulos informação + automática; pode-se dizer que Informática é: “conjunto de conhecimentos e técnicas ligadas ao tratamento racional e automático de informação (armazenamento, análise, organização e transmissão), o qual se encontra associado à utilização de computadores e respectivos programas.” (LUFT, 2006, p.365).

Na junção da informática com o espaço escolar, surge a informática educativa que tem como características,

O uso da informática como suporte ao professor, como um instrumento a mais em sua sala de aula, no qual o professor possa utilizar esses recursos colocados a sua disposição. Nesse nível, o computador é explorado pelo professor especialista em sua potencialidade e capacidade, tornando possível simular, praticar ou vivenciar situações, podendo até sugerir conjecturas abstratas, fundamentais a compreensão de um conhecimento ou modelo de conhecimento que se está construindo. (BORGES, 1999, p. 136).

No Brasil, a própria LDB, Lei de Diretrizes e Bases da Educação, no artigo 32º, que um dos objetivos do Ensino Fundamental, é a formação básica do cidadão, mediante “a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade”

Já existe um consenso em relação ao uso da informática como ferramenta de construção de conhecimento e aprendizagem, mas se faz necessário refletir sobre vários aspectos que nortearão seu uso nos espaços escolares; a relação entre o ser humano e

as tecnologias; a integração entre o currículo as tecnologias da informática; gerenciamento e captação de recursos para a informática; formação continuada dos professores para lidarem com essas tecnologias, entre outros.

Diante dessa realidade, um dos principais objetivos da informática na educação seria adaptar seu uso ao currículo escolar, proporcionando uma integração que sirva como apoio aos conteúdos escolares, mediadora da construção do conhecimento, além de auxiliar na inserção dos alunos em uma sociedade informatizada; em conjunto com outros recursos, como livros, revistas, trabalhos em diferentes espaços da escola, bem como fora dela, pesquisas de campo, que explorados de maneira integrada se tornam facilitadoras no processo de aprendizagem.

O professor precisa apropriar-se da tecnologia, para que possa situar-se, avaliar e planejar sua aplicação em aula. (BRASILEIRO, 1996), desenvolvendo ao nível de escola um currículo que integre o uso da informática, da internet, aos temas curriculares, utilizando-se de diferentes processos: o aprender a partir da tecnologia, a mesma usada como ferramenta que auxilia na busca de conhecimentos, informações; o aprender acerca da tecnologia onde a própria é o objeto de conhecimento; o aprender através da tecnologia onde o aluno aprende ensinando o computador (programação); o aprender com a tecnologia onde a mesma é uma ferramenta no processo de reflexão e construção do conhecimento, como estratégia cognitiva de aprendizagem.

### **3 A INFORMÁTICA NO MUNDO: UMA VISÃO DO USO DOS COMPUTADORES NOS ESPAÇOS SOCIAIS E EDUCATIVOS**

Com as transformações ocorridas na sociedade, com o desenvolvimento e aperfeiçoamento das tecnologias, dentre elas o computador, o mesmo está mais presente em nossas vidas, o acesso a internet para leitura de e-mails, redes sociais, a comunicação entre qualquer pessoa no mundo, seja onde estiver, o acesso a informações com uma rapidez que há poucos anos nem se poderia imaginar, mas que agora não se pode mais conceber um mundo sem essas ferramentas tecnológicas, por isso a necessidade de apropriação destas por todos os sujeitos inseridos na escola e em todos os demais contextos sociais. Segundo CEBRIAN

A internet oferece todas as possibilidades com as quais nem mesmo os mais entusiastas escritores de ficção ou os utópicos sonhadores de Alexandria poderiam sonhar. A quantidade de informações é tal, que com menos de 12 anos de idade pode-se ter tido acesso a um número muito superior do que aquele que um adulto na Idade Média seria capaz de recolher durante toda a sua vida. (CEBRIAN, 1999, p.120)

Com essa interação proporcionada pelo computador, entre pessoas, informações, ferramentas de aprendizagem colaborativa como pbworks, blogs, entre outros é possível a criação de várias possibilidades de aprendizagem no contexto escolar.

Durante meu estágio curricular desenvolvi atividades com meus alunos do quarto ano, buscando explorar esse mundo da virtualidade, que possibilita interação, construção, conhecimento, “leitura de mundo” (FREIRE, 1996). Entre estas atividades, a minha turma de quarto ano e a turma da colega Elsa também do PEAD/UFRGS, criamos um blog colaborativo, um espaço de troca de experiências, idéias, vivências entre as turmas, um canal de comunicação e integração dentro da escola. Segundo Soares e Almeida:

Um ambiente de aprendizagem pode ser concebido de forma a romper com as práticas usuais e tradicionais de ensino-aprendizagem como transmissão e passividade do aluno e possibilitar a construção de uma cultura informatizada e um saber cooperativo, onde a interação e a comunicação são fontes da construção da aprendizagem.(SOARES E ALMEIDA, 2005, p.3).

## 4 O LETRAMENTO DIGITAL

Nessa nova sociedade que surge, a cultura do papel divide espaço com as tecnologias digitais de leitura e escrita, cibercultura, que estão presentes na tela do computador, sua produção, reprodução e meios de divulgação, surgindo à necessidade de conceituar diferentes tipos de letramento, entre eles o letramento digital.

Para posterior definição de letramento digital, se faz necessário trazer à luz o conceito de letramento por Kleiman (1995), “como práticas e eventos relacionados com uso, função e impacto social da escrita”, nessa concepção a leitura e escrita são práticas sociais e os eventos em que estas estão em ação, bem como suas consequências sobre a sociedade. O letramento é então uma prática cultural, social e historicamente estabelecida, que permite ao sujeito relacionar os códigos verbais, fazendo relações entre essas informações e sua realidade.

Ser letrado digital implica observar as transformações nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais, como letras, palavras, frases, textos, recebendo essas informações numa tela, também digital, estando incluído nesse processo.

Desenvolvendo competências no uso de equipamentos digitais, permitimos aos sujeitos novas possibilidades de interação com diferentes práticas sociais, ultrapassando os limites físicos dos espaços sociais; crescendo a composição coletiva e muitas vezes simultânea como criação de textos colaborativos em ambiente virtuais, a comunicação por chats, salas de bate-papo virtuais, fóruns, correios eletrônicos (e-mails); que são possibilitadas pela tecnologia presente na sociedade atual.

O letramento digital, no entanto é mais que apenas um conhecimento técnico, Buzato (2003), conceitua o referido termo como “o conjunto de conhecimentos que permite às pessoas participarem nas práticas letradas mediadas por computadores e outros dispositivos eletrônicos no mundo contemporâneo”. Para Soares (2002), o letramento digital é visto como “um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela”.

Nesse processo desenvolvendo habilidades e competências diversificadas e complexas, em relação à leitura e a escrita na tela do computador; bem como a capacidade para localizar, filtrar e avaliar as informações disponibilizadas eletronicamente; além da utilização natural das regras de comunicação em ambiente digital; essas transformações têm desdobramentos sociais, cognitivos e discursivos.

Dessa forma o letramento digital seria um novo tipo de letramento, constituído numa sociedade caracterizada por inovações tecnológicas, Barton (1998, p. 9), defende a existência paralela de vários tipos de letramento, segundo o referido autor:

Letramento não é o mesmo em todos os contextos; ao contrário, há diferentes Letramentos. A noção de diferentes letramentos tem vários sentidos: por exemplo, práticas que envolvem variadas mídias e sistemas simbólicos, tais como um filme ou computador, podem ser considerados diferentes letramentos, como letramento fílmico e letramento computacional (computerliteracy).

Os letramentos acompanham as mudanças de cada contexto tecnológico, social, cultural, político, numa determinada sociedade, modificados também pelas instituições sociais, que acabam por legitimar e oficializar seu uso, tornando-o obrigatório. Nessa perspectiva a condição para apropriação do letramento digital é o próprio letramento alfabético do sujeito; que para perceber as vantagens de escrever numa tela, editar partes de um texto, selecionar partes do mesmo, transportar frases, enfim, manipularmos o texto à nossa necessidade, precisa se apropriar da escrita no papel, dominando o sistema alfabético, conhecendo e articulando os sinais gráficos e convenções ortográficas, ligadas a funcionalidade da escrita de uma língua; somente o letrado alfabético possui os conhecimentos necessários para se apropriar totalmente do letramento digital, entendendo como funcionam os sistemas de navegação, acessando e interpretando as informações que o ajudarão na construção do conhecimento; trazendo consigo situações de comunicação diferenciadas, construídas coletivamente com outros sujeitos; ambos os letramentos tornam-se instrumentos no processo de construção da cidadania.

## **5 O CONTEXTO DA PESQUISA**

A referida pesquisa foi utilizada como fonte de busca das informações sobre a utilização dos computadores nos espaços sociais e educativos pelos sujeitos inseridos no contexto escolar: professores, alunos e pais. Os dados coletados usados como argumentação para o referido Trabalho de Conclusão.

### **5.1 A pesquisa e seus sujeitos**

A pesquisa foi realizada com 30 professores do Ensino Fundamental, desde os anos iniciais, até os finais, atuantes no currículo e na área, biblioteca, equipe diretiva, com cursos de magistério, graduação em curso ou completa ou pós-graduação em diversas áreas da educação; 30 alunos compreendendo as séries iniciais e finais, dos oito aos dezessete anos; além de 30 pais, também de alunos de diferentes anos, todos fazendo parte da comunidade escolar da Escola Municipal de Ensino Fundamental Zaira Hauschild, em São Leopoldo, em que atuo no Laboratório de Aprendizagem Multimídia.

### **5.2 Metodologia e contexto da pesquisa**

A referida pesquisa, organizada na forma de questionário, ocorreu no período de setembro a outubro de 2010, apresentando questões objetivas sobre o uso dos computadores no cotidiano das pessoas, bem como no espaço escolar, buscando subsídios para o diagnóstico dessa realidade.

### **5.3 Apresentação dos dados coletados na pesquisa entre professores**

A apresentação dos dados coletados na referida pesquisa tem como objetivo mostrar a realidade relacionada à utilização do computador na vida das pessoas, nos espaços sociais, casa, escola, bem como as expectativas em relação ao seu uso no cotidiano.

A primeira questão da pesquisa para os professores, era se possuíam computador em casa, sendo que vinte e sete dos vinte e oito entrevistados na pesquisa responderam afirmativamente a esta questão. A segunda questão era sobre o uso do computador em suas casas, sendo que vinte e quatro responderam que sim e quatro que usavam às vezes essa tecnologia. A terceira questão era sobre o uso da internet em suas casas, vinte e seis responderam que possuem internet e a acessam e apenas dois pesquisados não têm acesso à internet em suas casas.

Na questão sobre os sites acessados pude observar que a maioria dos professores relatou a utilização de sites de busca, outros ligados à sua formação como plataformas de cursos à distância, sites de revistas e portais com conteúdos educacionais para pesquisa, outros acessam redes sociais, como Orkut, MSN, Facebook, bem como para acessar e-mails, olhar e baixar vídeos e músicas; esses dados corroboram para mostrar que a sociedade atual é permeada pela linguagem tecnológica e que não haverá retrocesso nesse processo, visto que a maioria dos professores está se apropriando dessas tecnologias, construindo em conjunto com a sociedade uma cultura digital.

Quanto ao uso dos computadores no espaço escolar, doze professores disseram que usam sempre, doze que utilizam às vezes e quatro dos entrevistados não usam; na questão sobre como utilizam os computadores, nove pessoas citaram que usam para digitação de textos, trabalhos, provas; vinte e quatro para pesquisa; cinco para diversão; nove para estudo; doze como ferramenta de trabalho, cinco para leitura de correspondências e e-mails e uma pessoa citou outros, a criação de blogs com os alunos.

Sobre os conhecimentos relacionados à Informática, um pesquisado afirmou que não possui nenhum conhecimento a respeito; cinco que ainda não dominam as ferramentas, mas que possuem contato com o computador; e vinte e duas pessoas dominam algumas ferramentas e usam bastante a tecnologia cotidianamente.

Em relação ao conceito que fazem do espaço do laboratório de informática na escola, dez entrevistados afirmaram que este é um lugar para diversão; vinte e sete como um lugar para pesquisa; vinte e dois para a exploração de jogos educativos; e outras duas como um espaço para socialização e contato com as tecnologias.

Em relação à sua função junto ao laboratório; dois afirmaram que seria auxiliar o professor do laboratório e este é responsável pelo planejamento; dezesseis que seria planejar em conjunto com ele; quatorze seria levar os alunos ao laboratório e quatro responderam outras funções; levar os alunos com atividades planejadas pelo professor



titular; auxiliar nas pesquisas dos alunos; planejar aulas com o auxílio do professor do laboratório e auxiliar os alunos na aprendizagem.

Na questão sobre a maneira como usam o laboratório de informática; vinte e cinco relataram como ferramenta de aprendizagem; onze como um espaço lúdico; dois como um momento de descanso das atividades de sala de aula, trabalhando de forma diferenciada; e um outro colocou que não utiliza o espaço por desconhecer ferramentas de aprendizagem adequadas, e pensa que deva ser usado dessa forma.

Em relação a essa questão observo que no meu estágio procurei adequar o uso do laboratório como um espaço que serve como ferramenta de aprendizagem pessoal, exploração do uso das tecnologias e de diferentes linguagens, num dos trabalhos após uma contação de histórias, os alunos buscaram informações do país onde a menina morava “Senegal” e construíram um Power point com as imagens e texto, atividade essa que durou várias aulas, principalmente pela dificuldade de utilizar uma linguagem que não estava relacionada ao papel, ao desenho, mas outras expressões da realidade tecnológica, a virtualidade do processo foi uma barreira, mas que conseguiram transpor no processo de experiência e construção do trabalho.

Na questão sobre o que consideram no planejamento nas aulas de laboratório; vinte e dois contemplam os conteúdos de sala de aula; três o que os alunos querem fazer; quatorze a apropriação de ferramentas tecnológicas, quatro responderam outros; como aprendizagem de pesquisa em sites confiáveis e organização de dados; ampliação de conhecimentos para além da sala de aula; a exploração de atividades educativas e que a própria professora precisa primeiramente aprender para si e esse processo sendo demorado; uma pessoa não respondeu ao questionamento.

Nessa questão é possível observar que a maioria dos professores entrevistados, planejam atividades para o laboratório de informática, relacionando-as aos conteúdos curriculares, fazendo na verdade uma transferência do espaço educativo, de um para o outro, mas muitas vezes o trabalho realizado segue o mesmo tradicionalismo da sala de aula. Esse planejamento está mais centrado nos objetivos do professor quanto à sua disciplina, do que nos interesses e construções dos alunos, assumindo dessa forma um caráter que não contempla a interdisciplinariedade. O professor nesse processo prioriza os conteúdos curriculares de sua disciplina, esquecendo da necessidade de um planejamento mais abrangente e interdisciplinar, contemplando diferentes áreas de conhecimento. Outro ponto importante a destacar é que muitos professores relataram que

contemplam em seu planejamento a apropriação de ferramentas tecnológicas, buscando assim, incluir o desenvolvimento de competências e habilidades para o uso das tecnologias da informática, o aluno fazendo uso destas nas aulas, buscando uma inserção deste numa sociedade cada vez mais informatizada, aprendendo a pesquisar e organizar dados, ampliando seus conhecimentos para além da sala de aula.

#### **5.4 Apresentação dos dados coletados na pesquisa entre os alunos**

A primeira questão da pesquisa para os alunos, era se possuíam computador em casa, sendo que vinte dos trinta entrevistados afirmaram que sim e dez que não possuíam.

A segunda questão era sobre o uso do computador em suas casas, sendo que vinte e dois responderam que sim, dois não usavam e seis usavam às vezes essa tecnologia. A terceira questão era sobre o uso da internet em suas casas, dezessete responderam que possuem internet e a acessam e treze dos pesquisados não têm acesso à internet em suas casas, mas que realizam esse acesso em Lan Houses.

Na questão sobre os sites acessados observei que a maioria dos alunos utiliza redes sociais, principalmente o Orkut, como forma de comunicação com os colegas, amigos; além de sites de jogos, músicas e a ferramenta de pesquisa do Google.

A quinta questão era sobre a forma como usavam o computador em suas casas, sendo que doze responderam que para diversão; cinco para pesquisas na internet; cinco para estudar e dois para digitação. Essa questão corrobora com a anterior, visto que a maioria dos alunos usa o computador para acesso as redes sociais, canais de comunicação entre as pessoas; jogos e poucos para pesquisa, ou mesmo estudo.

Quanto ao uso dos computadores no espaço escolar, onze alunos disseram que usam, dezoito que utilizam às vezes e um dos entrevistados que não usa; na questão sobre como utilizam os computadores, oito alunos citaram que usam para digitação de textos, dezoito para pesquisas na internet; oito para diversão; quinze para estudo e dois alunos como para fazer trabalhos. Essa questão dialoga diretamente sobre como os professores usam as aulas de informática, principalmente para pesquisas relacionadas a conteúdos de sala de aula, desenvolvendo aprendizagens específicas de suas respectivas áreas.

Quanto às aprendizagens que o laboratório proporcionou, quinze alunos relataram que aprenderam a acessar jogos e sites; treze a utilização de ferramentas como editores de textos, desenhos e quinze pesquisar sites e conteúdos solicitados pelos professores.

Na questão sobre como gostam de usar o computador, quinze alunos relataram que somente para jogos e diversão; quatorze para jogos educativos no computador e na internet; dez citaram que para pesquisas de seu interesse e onze para pesquisas relacionadas aos conteúdos de sala de aula.

Dentre os pesquisados vinte e seis alunos acham importantes as aulas de informática na escola e cinco que depende do que fizerem nas aulas. Sobre as expectativas em relação ao que gostariam de aprender na informática, quatorze citaram pesquisar na internet; doze a usar ferramentas como editor de textos, desenhos, Power point, blogs; doze somente jogos para diversão, quatorze jogos educativos, um respondeu outro, que seria mexer no computador e um não respondeu ao questionamento.

Na pesquisa com os alunos foi possível observar que muitos não têm acesso aos computadores em suas casas, e a internet ainda menos, dessa forma a escola precisa dar conta dessa necessidade, como agência também promotora da inclusão digital dos alunos.

Além disso, a maioria dos alunos usa o computador apenas como ferramenta de comunicação e informação, acessando sites de pesquisa, jogos, vídeos, servindo como elemento de socialização, mais do que relacionado a aprendizagem dos alunos.

Na escola são poucos os alunos que usam regularmente os computadores, para digitação, pesquisa relacionada aos conteúdos curriculares e de seu interesse, e principalmente diversão, esquecendo da importância de utilizar diferentes processos, aprendendo não somente a partir da tecnologia, como também acerca da tecnologia, onde a própria é objeto de estudo.

A informática na escola, segundo a maioria dos alunos é muito importante, que têm expectativas em relação à mesma; aprendendo a pesquisar, usar diferentes ferramentas de aprendizagem, como editor de textos, Power points, blogs, como também usá-la para diversão. É preciso adequar o espaço da informática aos interesses dos alunos, mas também desenvolver atividades que promovam um contato com diversas formas de utilização da mesma, ampliando o contato com a tecnologia, como também construtora da aprendizagem em diversas áreas de conhecimento, dentro e fora do espaço escolar.

## 5.5 Apresentação dos dados coletados na pesquisa entre os pais

A primeira questão da pesquisa para os pais, era se possuíam computador em casa, sendo que dezoito dos vinte e seis entrevistados afirmaram que sim e oito que não possuíam.

A segunda questão era sobre o uso do computador em suas casas, sendo que dez responderam que sim, oito não usavam e oito usavam às vezes essa tecnologia. A terceira questão era sobre o uso da internet em suas casas, oito responderam que possuem internet e a acessam e dezoito dos pesquisados não têm acesso à internet em suas casas, mas que realizam esse acesso em Lan Houses, ou no trabalho.

Nessa questão observei que são poucos os pais de alunos da escola, que utilizam os computadores, mesmo tendo em suas casas; em relação à internet uma minoria dentre os entrevistados possui acesso a mesma em suas casas, o que influencia o próprio acesso de nossos alunos a essa importante ferramenta de comunicação e informação.

A quinta questão era sobre a forma como usavam o computador em suas casas, sendo que oito responderam que para diversão; onze para pesquisas na internet; cinco para estudar, sete para digitação, cinco para mandar e ler e-mails, e uma pessoa respondeu outro, compras na internet.

A questão era sobre se conheciam ou não o espaço da informática da escola; sendo que vinte pessoas disseram que não e seis que sim, mostrando que ainda é um espaço pouco explorado com a comunidade escolar, apesar de não conhecerem declararam que sabem que os filhos têm aulas no laboratório de informática, e que sabem que exploram jogos educativos, para diversão, realizam pesquisas e leituras e usam ferramentas de edição de textos, desenhos e outros; que é um espaço que pode auxiliar na aprendizagem dos filhos, na busca de mais conhecimentos e por isso é muito importante.

Outro dado da referida pesquisa, relata que mesmo os pais tendo computadores em suas casas, alguns com acesso a internet, não fazem uso desta tecnologia cotidianamente, esse último aspecto inferindo diretamente no uso dos computadores pelos alunos em suas casas. Os que fazem uso desta tecnologia também o fazem de forma muito restrita: digitação, pesquisas na internet, diversão, ler e-mails e compras.

Esse uso também influencia a maneira como os próprios filhos fazem uso da tecnologia, não explorando as várias possibilidades que os computadores permitem.

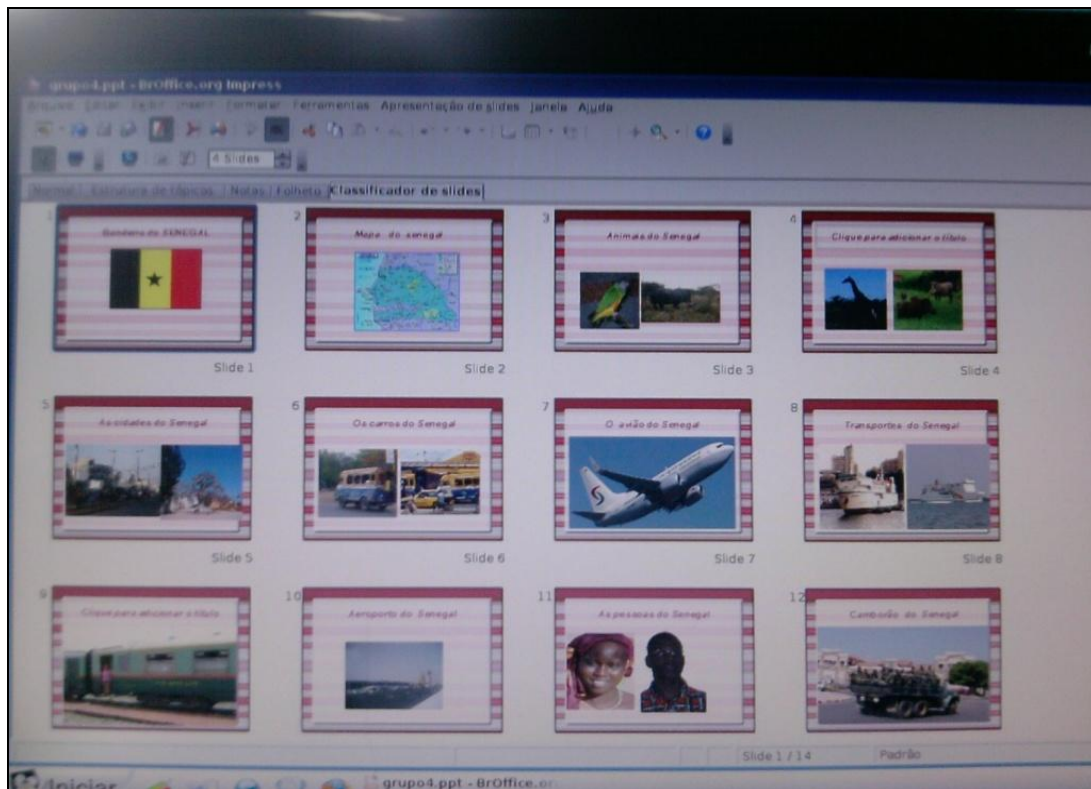
Em relação ao laboratório de informática observei que é um espaço pouco explorado na escola, que muitos pais não o conhecem e não participam dessa vivência com os filhos, atitude esta, fundamental para inserção dessa tecnologia na educação.

## 6 RELACIONANDO OS DADOS COLETADOS AO MEU ESTÁGIO CURRICULAR

Com relação aos dados coletados na pesquisa destaco entre eles, o fato de que poucos alunos possuem computadores e têm acesso a essa tecnologia em suas casas, e menos ainda a internet; essas ferramentas são usadas muitas vezes apenas para diversão, acesso as redes sociais, sem qualquer relação com pesquisa, aprendizagem e busca de conhecimento ou informação em tempo real.

Dessa forma, durante meu estágio curricular propiciei atividades que aproximaram meus alunos destas tecnologias, relacionando-as a aprendizagem.

Num desses momentos, assistiram ao vídeo “Morador de rua pichado em Porto Alegre”, no You Tube e pesquisaram notícias sobre os moradores de rua na internet, conversamos sobre o vídeo, as notícias, refletindo sobre a vida das pessoas que vivem nas ruas, suas dificuldades, tristezas, alegrias, criando após uma notícia boa sobre os moradores de rua. Esta atividade desenvolveu muitas aprendizagens, dentre elas a pesquisa e leitura de notícias na internet, a escolha de uma notícia que fosse do interesse do grupo, a compreensão oral e escrita da mesma, respondendo aos questionamentos solicitados, desenvolvendo a capacidade de síntese através de um resumo da mesma, a exploração do formato de texto utilizado numa notícia, como título, data, autor, fonte, comparando-a aos outros estudados anteriormente, e a partir disso a criação de uma manchete pelos alunos, contendo os mesmos dados que a notícia explorada na internet. Em outro momento após uma contação de histórias, pesquisaram na internet sobre o país que a menina morava “Senegal” e produziram na informática durante várias aulas um Power point sobre o lugar, com fotos, textos, buscando informações sobre um lugar no outro lado do mundo, mas que fica bem próximo com o auxílio da internet nas aulas.



**Figura 1.** - Power Point sobre o Senegal - Otoniel e Péterson

Fonte: (Relatório de Estágio, 2010/1)

Esta dupla pesquisou e organizou as imagens e informações sobre o Senegal e construíram um Power point muito bom, na primeira lâmina colocaram a bandeira do país, na segunda o mapa do mesmo, no terceiro e quarto animais que viviam no lugar pesquisado, nos outros meios de transporte utilizados pelo povo e num deles um retrato do povo senegalês. Com esse trabalho, os alunos descobriram um lugar diferente daquele que vivem, relacionando aspectos semelhantes e diferentes entre o Brasil e o Senegal; colaborando para o letramento digital dos alunos, buscaram, copiaram imagens de páginas da internet, colaram imagens numa pasta criada por eles, selecionaram as imagens utilizadas na apresentação, organizaram no espaço da tela e criaram títulos para os mesmos, após apresentaram para os colegas, socializando suas descobertas e construções.

Eu e professora Elsa da turma 4<sup>a</sup>1, criamos um blog colaborativo entre as turmas, um espaço de troca de ideias, diálogo, experiências, vivências, onde os alunos postavam o que pensavam ser mais significativo em suas aprendizagens.

## 7 POSTAGENS DO BLOG COLABORATIVO

Estas atividades envolveram várias situações de aprendizagem, relacionadas às vivências na escola, bem como em outros espaços sociais.

### Portfólio dos Quartos Anos - Zaira

**segunda-feira, 26 de abril de 2010**

**Como é a turma 4A1**



A 4a1 é calma. Quando os carros passam na avenida nossa sala fica barulhenta. A sala é bonita e tem muitos cartazes coloridos e tem alfabetos. A gente fez a nossa casa com material de sucata tem um cartaz do ajudante do dia. A professora Elsa é legal ela não é brava com a gente. A nossa sala tem 16 alunos.

Feito por Joana, Júlia e Valeska

**Figura 2.** - Apresentação da turma 4A1

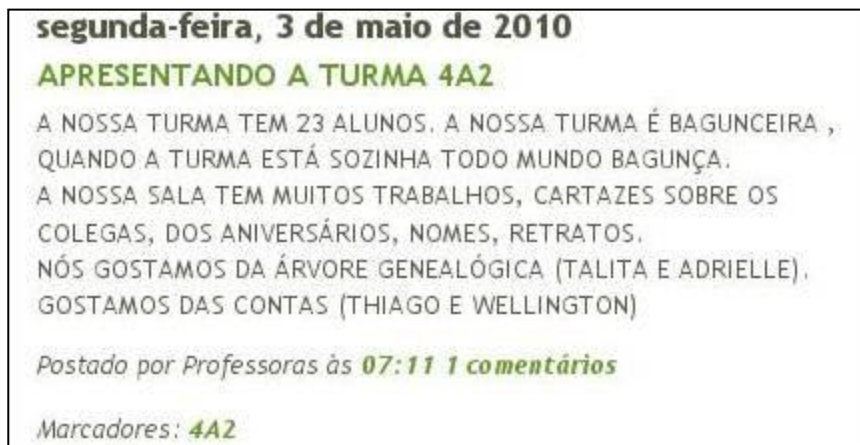
Fonte: (Blog colaborativo, 2010)

<http://zairaquartosanos.blogspot.com/2010/04/como-e-turma-4a1.html>

### Comentário da turma 4A2

A POSTAGEM DE VOCÊS É LEGAL. DEU PRA DESCOBRIR AS CARACTERÍSTICAS DE VOCÊS. FOI MUITO LEGAL. QUE BOM QUE A SALA DE VOCÊS É BONITA.





**Figura 3.** - Apresentação da turma 4A2

Fonte: (Blog colaborativo, 2010)

<http://zairaquartosanos.blogspot.com/2010/05/apresentando-turma-4a2.html>

Na primeira e segunda postagem as turmas se apresentaram uma para a outra, descrevendo as características dos alunos, da turma e da sala de aula, a organização dos trabalhos realizados e o que acharam mais significativo, interagindo e mostrando diferentes realidades e experiências.

sexta-feira, 14 de maio de 2010

TRABALHOS DA TURMA 4A2



Nós gostamos do trabalho de dobrar, criamos historinhas matemáticas no computador.

Nós fizemos trabalhos sobre as famílias com fotos e com figuras, de famílias criamos um texto sobre as pessoas, nos fizemos trabalhos sobre a árvore genealógica criamos fantoches para construir um teatro, para mostrar para professora, gostamos muito de fazer estes trabalhos.

Postado por Daniel, Fabiano, Gabriele e Alessandro

**Figura 4.** - Trabalhos turma 4A2

Fonte: (Blog colaborativo, 2010)

<http://zairaquartosanos.blogspot.com/2010/05/trabalhos-da-turma-4a2.html>

Na segunda postagem fizeram um relato do que mais haviam gostado de fazer, os trabalhos sobre suas famílias, fantoches, árvore genealógica e outros, mostrando nesses

momentos um pouco de suas histórias de vida, compartilhando-a com os colegas, professora.

**sexta-feira, 11 de junho de 2010**  
**Passeio na cidade**



Nós fomos na biblioteca e lá eu vi um livro muito bonito e também eu vi



um lugar ao ar livre e eu também vi outro livro eu gostei muito. (Thiago)

O campo do Aimoré é grande e antigo e a 4 a 1 foi visitar o campo e encontramos a foto do meu pai no museu do time. Pena que não podemos entrar no campo porque a grama estava molhada. (Kauan)



Eu gostei de ir ao museu porque eu a preendi que no museu guarda um monte de coisa antigas. (Rafael)

**Figura 5.** - Passeio na cidade

Fonte: (Blog colaborativo, 2010)

<http://zairaquartosanos.blogspot.com/2010/06/passeio-na-cidade.html>

Na terceira postagem foi realizado um registro pelo passeio aos pontos turísticos de São Leopoldo, registrando esse momento com fotos e a impressão que tiveram deste em depoimentos dos alunos.

**terça-feira, 22 de junho de 2010**  
**Sobre os santos da festa junina...**



**SANTO ANTONIO 13 DE JUNHO-** Santo Antônio é um dos santos de maior devoção popular tanto no Brasil como em Portugal.

É o santo familiar e protetor dos varejistas em geral, por isso é comum encontrar sua figura em estabelecimentos comerciais. Sua influência é marcante entre o povo brasileiro. Seus devotos, em geral, não têm em casa uma imagem grande do santo e preferem levar no bolso uma pequena para se proteger. É a ele que as moças ansiosas pedem um noivo. A prática de colocar o santo de cabeça para baixo no sereno, amarrada num esteio, ou de jogá-lo no fundo do poço até que o pedido seja atendido, por exemplo, é bastante comum entre os devotos.

**Figura 6-** Pesquisa Santos das Festas Juninas

Fonte: (Blog colaborativo, 2010)

<http://zairaquartosanos.blogspot.com/2010/06/sobre-os-santos-da-festa-junina.html>

Na quarta postagem os alunos realizaram uma pesquisa na internet sobre os santos juninos, que deveria conter seus nomes, data de comemoração, informações e

curiosidades sobre estes, tarefa esta que fazia parte da Gincana Julina da Escola Zaira Hauschild, como gostaram de realizá-la foi publicada por eles no blog colaborativo.

Em outro dia a partir de uma aula-passeio no município de São Leopoldo, onde fica a escola Zaira Hauschild, os alunos criaram um texto em grupo, relatando o passeio pelos pontos turísticos da cidade, refletindo sobre o espaço no qual estão inseridos.

“O passeio pelo centro foi muito legal, a gente visitou muitos lugares diferentes como o museu histórico, a biblioteca e o campo do Aimoré... vimos taças, o campo, tiramos fotos. No museu, vimos coisas antigas, vídeos que mostram o passado. Na biblioteca vimos vários livros... fomos na sala infantil, pegamos desenhos para colorir, depois pegamos o ônibus e voltamos para casa.” (Talita, Adriele e Nathiéle)

“Nós fomos ao Museu Histórico, vimos armas, pratos, violão, bolas de boliche, telefones, estátuas, máquinas...e muitas outras coisas. Fomos na biblioteca, fizemos um lanche e olhamos livros.” (Davi e Alex)

Nesta atividade foram desenvolvidas várias aprendizagens a primeira é justamente conhecer mais sobre a cidade onde moram, pontos turísticos e culturais, descobrindo a história de São Leopoldo, misturando fatos antigos e recentes da mesma, a exploração do ambiente da Biblioteca Pública Municipal, o lugar, os livros, ambiente esse ao qual os alunos têm pouco contato, eles não queriam mais sair de lá. Depois na escola, relataram o passeio, escrevendo um texto no editor Br Office, trabalhando a organização da escrita, a ortografia, o desenvolvimento das ideias, a sequência dos acontecimentos no passeio, a construção do trabalho pelo grupo, onde todos precisavam acompanhar o processo, ler, escrever e realizar as correções necessárias.

Essas atividades com o uso do computador propiciaram aos alunos a busca de conhecimento, de informações, notícias, desenvolvendo competências ligadas à pesquisa, a exploração e aprendizagem em relação à utilização de ferramentas de construção de textos, Power points, a criação e edição de blogs colaborativos, contemplando as expectativas dos alunos, pais e professores em relação à informática no espaço educativo. Além disso, contribuíram para o letramento digital dos alunos, porque aproximaram os alunos das tecnologias digitais de leitura, escrita, do contato com imagens, desenhos, com páginas de pesquisa em hipertexto, numa tela de computador, dessa forma inserindo-os no processo de letramento digital. Esse processo é muito interessante, pois acompanhei inicialmente alunos que mal sabiam pegar no mouse e que

acabaram criando um Power point, construindo uma autonomia muito significativa para sua cidadania.

A escola em que atuo no laboratório de informática, construiu seu último Projeto Político Pedagógico em 2007 e nele ainda não está contemplado objetivos relacionados a esse espaço e ao uso das tecnologias; pois a escola ainda se encontra inserindo-as no processo educativo; processo esse evidenciado na pesquisa, quando os professores relatam que o laboratório é um lugar de diversão e jogos educativos; pessoalmente no meu estágio curricular pouco explorei esses dois aspectos, pois acredito que é lugar de contato com a tecnologia no qual se podem aprender muitas coisas, digitar um texto, realizar uma pesquisa, construir um blog, entre outros. Quando os professores definem esse espaço conforme sua própria visão e não uma construção da escola como um todo, acabam por desenvolver atividades que contemplem a sua individualidade, muitas vezes comprometendo a qualidade das atividades realizadas com os alunos, porque não definiram seus objetivos em relação a esse espaço, porque a própria escola não realizou essa construção coletivamente.

Como professora do EVAM, Espaço Virtual de Aprendizagem Multimídia organizei meus próprios objetivos em relação ao seu uso pelos alunos e professores, são eles, inserir os sujeitos da escola nesse espaço, para que apropriem do mesmo; planejar em conjunto com os professores, sugerindo possibilidades no uso de ferramentas tecnológicas e de aprendizagem, auxiliando na inclusão dos alunos e professores no processo de letramento digital; buscar atividades, programas, sites, que possam ser explorados por alunos e professores; pesquisar assuntos solicitados por professores e organizar o material para seu uso no laboratório; auxiliar os alunos em pesquisas solicitadas pelos professores; democratizando o uso das tecnologias no espaço escolar.

As aulas de informática na escola são organizadas pelo professor titular, que planeja o que vai trabalhar no laboratório, eu como professora responsável do espaço organizo o material, sugiro atividades que possam ser realizadas.

Em todos os momentos no estágio que realizei atividades com o auxílio do laboratório de informática, organizei os objetivos destes trabalhos, expliquei-os para os alunos, fiz pesquisas anteriormente sobre os assuntos, coletei materiais que poderiam ser usados pelos alunos, e principalmente auxiliando-os no processo de construção.

Na minha escola o laboratório é usado de várias maneiras, que dependem muito da visão que o professor tem desse espaço, alguns o exploram apenas como um lugar para

diversão, com jogos sem comprometimento com a aprendizagem; outros organizam jogos, conteúdos educacionais e pesquisas relacionados à sala de aula; e poucos o exploram como um lugar de socialização e contato com as tecnologias, organizando postagens em blogs, criando e utilizando e-mails, explorando programas de criação de textos, desenhos, animações e outros; há também um grupo de professores que deixa que os alunos acessem o que for de seu interesse, mas com um certo controle sobre o conteúdo acessado. Muitos professores mesclam as atividades, propiciando todos esses momentos aos alunos, enquanto outros exploram o laboratório sempre da mesma maneira.

A formação dos professores nas tecnologias da informática está diretamente relacionada com a exploração dessas ferramentas com os alunos, visto que muitos dos pesquisados usam o computador apenas para coisas simples como leitura de e-mails, digitação de textos, trabalhos, pesquisas, afirmando que tem pouco conhecimento ou nenhum, mas estão em contato com a tecnologia; outros dominam algumas ferramentas tecnológicas e usam cotidianamente, e esses aspectos influenciam a sua visão do laboratório, do uso que faz dele, bem como do planejamento, contemplando mais os conteúdos de sala de aula, do que a apropriação das ferramentas tecnológicas em si.

A informática é importante na escola, porque é para a sociedade atual, que vive um processo de informatização da linguagem, das relações humanas e sociais e da própria aprendizagem. Hoje em dia é praticamente inconcebível um sujeito que não possua um e-mail, que não tenha acesso a redes sociais, a conteúdos informativos digitais, a comunicação interativa em tempo real, um sujeito que não vivencia a tecnologia estará excluído da própria sociedade.

Nesse contexto, os alunos apresentam muitas expectativas, em relação ao uso do computador, muitos não possuem essa tecnologia em suas casas, a maioria não tem acesso a internet, sendo a escola quase o único lugar onde podem pesquisar, buscar informações, acessar um vídeo no You tube; quase todos os pesquisados pensam ser importante as aulas de informática e gostariam de explorar diferentes possibilidades, como aprender a pesquisar, usar ferramentas como editor de textos, blogs, bem como também para lazer com jogos, vídeos, músicas; enfatizando a importância do computador como um bem social.

Os pais também apresentam várias expectativas em relação às aulas no laboratório de informática, que seja um espaço de pesquisa, diversão, utilização de

ferramentas que auxiliam na aprendizagem e na construção de conhecimentos pelos filhos, buscando uma forma qualificada de exploração deste espaço.

Santomé (1998), afirma que é prioridade atender as necessidades das crianças, considerando o valor da ação e da experiência; contextualizando a escola e os alunos a uma sociedade informatizada, integrando os múltiplos sentidos presentes na dimensão do concreto e do virtual. (SCHAFF apud SANTOMÉ, 1993)

Dessa forma se faz necessário proporcionar aos alunos o contato com a tecnologia, permitindo novas construções de e a partir da mesma, incluindo-os nessa sociedade contemporânea, permeada pela informática.



## 8 CONCLUSÃO

Durante o estudo realizado, pude perceber que a maioria dos professores já faz uso das tecnologias relacionadas aos computadores em seu cotidiano, principalmente no que se refere a pesquisas, sua própria formação, além de ferramenta de acesso ao lazer, mas que apesar disso não a utilizam da mesma forma no espaço escolar, muitas vezes por não dominarem a referida tecnologia, observando o laboratório de informática como um espaço de pesquisa, mas também como um espaço de diversão, comprometendo os objetivos deste em relação à aprendizagem dos alunos.

Entre os alunos, observei que muitos não têm computadores em casa, nem acesso à internet, mas que acessam na escola e em Lan Houses, acessando principalmente páginas relacionadas à diversão, redes sociais como Orkut e outras, bem como sites de jogos e ferramentas de pesquisa na internet. O acesso ao computador e a internet ainda é em menor escala no espaço escolar, forma essa direcionada pelo professor apenas contemplando sua específica área de conhecimento, ou mesmo para jogos na internet; esquecendo de contemplar aspectos relacionados à própria aquisição da tecnologia pelos alunos, desenvolvendo com estes habilidades e competências com e a partir desta; expectativas estas que foram citadas na referida pesquisa, dentre elas destaco a aprendizagem de processos de pesquisa na internet; de utilização de ferramentas como editores de textos, imagens, construção de apresentações no Power point; a criação e publicação em blogs, como também para acesso a jogos, músicas, vídeos.

Entre os pais, observei que o acesso as tecnologias da informática também é restrito, principalmente no que se refere à internet, portanto muitos alunos também não têm acesso em suas casas, influenciando na exclusão dos alunos a essa importante ferramenta de comunicação e informação.

Nessa realidade, a escola precisa ser um espaço de maior comprometimento com seu papel de inserção dos alunos nessa sociedade digital, utilizando nesse momento o laboratório de informática como ferramenta de construção de elaboração e reconstrução de novas aprendizagens e conhecimentos.

Buscando contemplar essa realidade e a necessidade dos alunos, enquanto ao uso das tecnologias da informática, utilizando no estágio curricular o laboratório como ferramenta de aprendizagem pessoal, exploração diferentes tecnologias e linguagens; num dos trabalhos após uma contação de histórias, os alunos buscaram informações do

país onde a menina morava “Senegal” e construíram um Power point com as imagens e texto, atividade essa que durou várias aulas, principalmente pela dificuldade de utilizar uma linguagem que não estava relacionada ao papel, ao desenho, mas outras expressões da realidade tecnológica, a virtualidade do processo foi uma barreira, mas que conseguiram transpor no processo de experiência e construção do trabalho. Também durante o estágio eu e a professora da turma 4A1, criamos um blog colaborativo entre as turmas, relatando neste suas experiências relacionadas aos trabalhos realizados por eles, bem como o passeio em São Leopoldo, pesquisas para atividades de construção da turma, bem como coletivas para a Gincana da Festa Junina; estas todas, propiciando aos alunos a busca de conhecimento, de informações, notícias, desenvolvendo competências ligadas à pesquisa, a exploração e aprendizagem em relação à utilização de ferramentas de construção de textos, Power points, a criação e edição de blogs colaborativos, contemplando as expectativas dos alunos, pais e professores em relação à informática no espaço educativo. Além disso, contribuíram para o letramento digital dos alunos, porque aproximaram os alunos das tecnologias digitais de leitura, escrita, do contato com imagens, desenhos, com páginas de pesquisa em hipertexto, numa tela de computador, dessa forma inserindo-os no processo de letramento digital. Esse processo é muito interessante, pois acompanhei inicialmente alunos que mal sabiam pegar no mouse e que acabaram criando um Power point, construindo uma autonomia muito significativa para sua cidadania.

## REFERÊNCIAS

BARTON, David; HAMILTON, Mary. **Local Literacies: Reading and writing in one community**. London, Routledge, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Programa Nacional de Informática e Educação. .Net, Brasília, abr. 1997. Disponível em: <<http://www.proinfo.mec.gov.br>> Acesso em: 20 set. 2010.

\_\_\_\_\_. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília: MEC, 1996.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASILEIRO, Sheila Alvarenga. **O computador como mediador dos processos pedagógicos**. Um estudo exploratório em escolas de Belo Horizonte. Belo Horizonte: UFMG, 1996. 111p.

BUZATO, Marcelo. **Letramento digital abre portas para o conhecimento**. EducaRede, 11 mar. 2003. Disponível em: <[http://www.educarede.org.br/educa/html/index\\_busca.cfm](http://www.educarede.org.br/educa/html/index_busca.cfm)> Acesso em 12 mar. 2005.

CEBRIÁN, Juan Luis. **A rede - como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação**. São Paulo: Summus Editorial, 1999.

ECO, Umberto. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 1995.

FRADE, Isabel Cristina A. da Silva. Alfabetização digital: problematização do conceito e possíveis relações com a pedagogia e com aprendizagem inicial do sistema de escrita. **Letramento digital: aspectos sociais e práticas pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale, Autêntica, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia – Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, Maria João. **Blogs: um recurso e uma estratégia pedagógica**. Disponível em <<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/4499/1/Blogs-final.pdf>> Acesso em: 05 set. 2010.

GOUVÊA, Sylvia Figueiredo. **Os caminhos do professor na Era da Tecnologia**. Acesso Revista de Educação e Informática, Ano 9 - número 13 - abril 1999.

KLEIMAN, Ângela. **Modelos de letramento e as práticas de alfabetização**

**na escola.** Campinas: Mercado de Letras, 1995, p. 15-61.

\_\_\_\_\_. **Ação e mudança na sala de aula: uma pesquisa sobre letramento e interação.** Campinas: Mercado de Letras, 1998, p. 173-203.

\_\_\_\_\_. **Os Significados do Letramento.** Campinas, São Paulo: Mercado de Letras, 1995.

LUFT, Celso Pedro. **Dicionário Luft.** São Paulo: Atica, 2006.

NETO, Henrique Borges. **Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola.** Revista Educação em Debate, ano 21, v. 1, n. 27, p. 135-138, Fortaleza, 1999.

PEREIRA, João Thomaz. **Educação e Sociedade da Informação Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas.** Belo Horizonte: CEALE: Autêntica, 2005, p. 13 -24.

RAMAL, Andrea Cecilia. **Ler e escrever na cultura digital.** Porto Alegre: Revista Pátio, ano 4, no. 14, agosto-outubro 2000, p. 21-24.

\_\_\_\_\_. **Educação na Cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem.** Porto Alegre: ARTMED, 2002.

SANTOMÉ, Jurjo Torres. **Globalização e interdisciplinariedade: o currículo integrado.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

SCHAFF, Adam. **A sociedade informática: as consequências sociais da segunda revolução industrial.** São Paulo: Brasiliense, 1993.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura.** Educação & Sociedade: Revista de Ciência da Educação / Centro de Estudos de Educação e Sociedade. Campinas: CEDES, vol.23, n. 81, p. 143, dez. 2002.

\_\_\_\_\_. **Letramento: um tema em três gêneros.** Belo Horizonte, Minas Gerais: Autêntica, 1998.

SOARES, Eliana Maria do Sacramento; ALMEIDA, Cláudia Zamboni. **Interface gráfica e mediação pedagógica em ambientes virtuais: algumas considerações.**

Disponível em

[http://ccet.ucs.br/pos/especializa/ceie/ambiente/disciplinas/pge0946/material/biblioteca/sacramento\\_zamboni\\_conahpa\\_2005.pdf](http://ccet.ucs.br/pos/especializa/ceie/ambiente/disciplinas/pge0946/material/biblioteca/sacramento_zamboni_conahpa_2005.pdf). Acesso em: 15 set. 2010.

XAVIER, Antonio Carlos. **O Hipertexto na sociedade da informação: a constituição do modo de enunciação digital.** Tese de Doutorado, Unicamp: inédito, 2002.

\_\_\_\_\_. **Letramento digital e ensino.** Disponível em : <

<http://www.ufpe/nehte/artios/Letramento%20digital%20ensino.pdf> > Acesso em : 15 out.2010.

ZAVASKI, Ediana Zavaski. **Do real ao virtual: novas possibilidades das práticas pedagógicas nos laboratórios de informática.** Porto Alegre: UFRGS, 2005. 105 f. + anexos. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

**APÊNDICE A- Roteiro do questionário para a pesquisa entre os professores sobre a utilização dos computadores nos espaços sociais e escolares**

1. Você tem computador em sua casa?

( ) Sim ( ) Não

2. Você usa o computador?

( ) Sim ( ) Não ( ) Às vezes

3. Você possui internet em casa?

( ) Sim ( ) Não

4. Se possui, escreva o nome de três sites que costuma acessar.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

5. Para quê você usa o computador em sua casa?

( ) Digitar textos ( ) Diversão ( ) Trabalhar

( ) Pesquisar na internet ( ) Estudar ( ) Ler e-mails

( ) Outros. Quais? \_\_\_\_\_

6. Você usa o computador na escola?

Sim    Não    Às vezes

7. Para o quê você usa o computador na escola?

Digitar textos    Diversão    Trabalhar

Pesquisar na internet    Estudar    Ler e-mails

Outros. Quais? \_\_\_\_\_

8. Em relação aos seus conhecimentos sobre a informática:

Não possuo nenhum conhecimento.

Ainda não domina muito, mas possui contato com o computador.

Já domina algumas ferramentas e utiliza bastante a tecnologia no seu cotidiano.

9) O laboratório de informática é um espaço de:

Diversão    Pesquisa    Jogos educativos

Outros. Quais? \_\_\_\_\_

10) Qual é a sua função junto ao laboratório de informática?

Auxiliar o professor da informática, que deve planejar as aulas.

Planejar as aulas em conjunto com o professor de informática.

Levar os alunos ao laboratório.

Outros. Quais? \_\_\_\_\_

11) Como você professor (a) utiliza o laboratório de informática com seus alunos?

Ferramenta de aprendizagem dos alunos, como pesquisas, atividades educativas.

Como um espaço lúdico para diversão dos alunos.

Um momento de descanso das atividades em sala de aula.

Outros. Quais? \_\_\_\_\_

12) Ao planejar as aulas no laboratório de informática o que você considera:

Os conteúdos trabalhados em sala de aula.

O que os alunos querem fazer na informática.

Que o aluno se aproprie das ferramentas tecnológicas (blog, editor de texto, Paint, power point)

Outros. Quais? \_\_\_\_\_



**APÊNDICE B- Roteiro do questionário para a pesquisa entre os alunos sobre a utilização dos computadores nos espaços sociais e escolares**

1. Você tem computador em sua casa?

Sim  Não

2. Você usa o computador?

Sim  Não  Às vezes

3. Você possui internet em casa?

Sim  Não

4. Se possui escreva o nome de três sites que costuma acessar.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

5. Para quê você usa o computador em sua casa?

Digitar textos  Diversão  Trabalhar

Pesquisar na internet  Estudar  Ler e-mails

Outros. Quais? \_\_\_\_\_

6. Você usa o computador na escola?

Sim    Não    Às vezes

7. Para o quê você usa o computador na escola?

Digitar textos    Diversão    Trabalhar

Pesquisar na internet    Estudar    Ler e-mails

Outros Quais? \_\_\_\_\_

8. O que você aprendeu na informática?

Acessar jogos, vídeos e sites para diversão

Usar ferramentas como editor de textos, desenhos, power point e outros.

Pesquisar sites e conteúdos pedidos pelo professor(a).

Outros. Quais? \_\_\_\_\_

9. Como você gosta de usar o computador?

Somente para jogos e diversão.

Para jogos educativos no computador e internet.

Para pesquisa relacionadas ao seu interesse.

Para pesquisa relacionada aos conteúdos da sala de aula.

Outros. Quais? \_\_\_\_\_

10. Você acha importante às aulas de informática na escola?

Sim    Não    Depende do que for trabalhado nas aulas.

11. O que você gostaria de aprender nas aulas de informática?

Pesquisar na internet.

Aprender a usar ferramentas como editor de textos e desenhos, apresentações no power point, blogs.

Jogos somente para diversão.

Jogos educativos

Outros

**APÊNDICE C- - Roteiro do questionário para a pesquisa entre os pais sobre a utilização dos computadores nos espaços sociais e escolares**

1. Você tem computador em sua casa?

( ) Sim ( ) Não

2. Você usa o computador?

( ) Sim ( ) Não ( ) Às vezes

3. Você possui internet em casa?

( ) Sim ( ) Não

4. Se possui, escreva o nome de três sites que costuma acessar.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

5. Para quê você usa o computador em sua casa?

( ) Digitar textos ( ) Diversão ( ) Trabalhar

( ) Pesquisar na internet ( ) Estudar ( ) Ler e-mails

( ) Outros Quais? \_\_\_\_\_

6. Você conhece o laboratório de informática da escola?

( ) Sim ( ) Não

7. Você sabe que seu filho (a) tem aulas de informática na escola?

( ) Sim ( ) Não

8. Você sabe o que seu filho(a) faz nas aulas de informática?:

( ) Sim ( ) Não

9. O que você acha ou sabe que seu filho (a) faz nas aulas de informática?

( ) Jogos para diversão

( ) Jogos educativos

( ) Pesquisas e leituras

( ) Usar ferramentas como editor de texto, de desenhos e outros.

( ) Outros. Quais? \_\_\_\_\_

10. Como pais vocês acham que as aulas de informática devem servir para:

( ) Diversão dos filhos.

( ) Pesquisa na internet.

( ) Jogos educativos que ajudam na aprendizagem.

( ) Outros. Quais? \_\_\_\_\_

11. Vocês acham que a informática pode ajudar na aprendizagem de seu filho (a) na escola?

( ) Sim ( ) Não

( ) Depende da maneira como o computador for utilizado.