



USO DE NETBOOKS EM UMA CLASSE DE ALFABETIZAÇÃO: IMPLICAÇÕES PEDAGÓGICAS A PARTIR DA ANÁLISE DA IMPLEMENTAÇÃO DO PROGRAMA PROVÍNCIA DE SÃO PEDRO ¹

Acadêmica: Thamires Coelho Cardozo²

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Juliana Brandão Machado³

RESUMO

Este artigo apresenta uma pesquisa realizada no Instituto Estadual Ensino Espírito Santo (IEEES), situado no município de Jaguarão, Rio Grande do Sul/RS. A pesquisa teve como principal objetivo analisar quais propostas pedagógicas foram promovidas em uma classe de alfabetização no fim de 2014, através da implementação do Programa “Província de São Pedro”, vinculado ao Governo do Estado do Rio Grande do Sul. Discutimos o uso das tecnologias digitais em sala de aula e problematizamos se o computador e as TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) trouxeram contribuições para o processo de alfabetização e letramento dos alunos participantes do programa. Como metodologia foram utilizadas pesquisa bibliográfica e de campo, onde foram observadas as dinâmicas propostas pela professora em sala de aula, e por fim a aplicação de uma proposta de atividade cuja finalidade era promover o uso do computador em sala de aula não como entretenimento, mas sim como instrumento pedagógico. Por fim, apontamos que o computador pode ser utilizado como recurso didático, discutindo os limites e benefícios do uso da tecnologia em sala de aula.

Palavras Chave: Tecnologias Digitais. Computador na sala de aula. Alfabetização. Letramento.

¹Artigo produzido como Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do grau de licenciado em Pedagogia, na Universidade Federal do Pampa (Unipampa), Campus Jaguarão.

²Acadêmica do 8º(oitavo) semestre do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pampa (Unipampa), Campus Jaguarão.

³Professora Adjunta do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Pampa (Unipampa), Campus Jaguarão.

RESUMEN

En este artículo se presenta un estudio realizado en el Instituto Estadual de Educação Espírito Santo, localizado en el municipio de “Jaguarão”, “Rio Grande do Sul” (RS). La investigación tuvo como objetivo analizar las propuestas pedagógicas que fueron promovidas en una clase de alfabetización al final del 2014 a través de la aplicación del Programa Provincia de San Pedro, vinculado al Gobierno de Rio Grande do Sul (RS). Discutimos el uso de las tecnologías digitales en las clases y problematizamos si las computadoras y las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) trajeron contribuciones para el proceso de la alfabetización y la alfabetización de los estudiantes que participan en el programa. Como metodología fueron utilizadas la pesquisa bibliográfica y de campo, donde fueron observadas las dinámicas propuestas por el profesor en clase, y, por fin, la aplicación de una actividad propuesta cuyo objetivo fue promover el uso de las computadoras en el salón de clase, no como entretenimiento, sí como una herramienta educativa. Por último, señalamos que la computadora puede ser utilizada como recurso didáctico, discutiendo los límites y los beneficios del uso de la tecnología en clase.

Palabras clave: Tecnologías digitales. Computadoras en clase. Alfabetización.

1 INTRODUÇÃO

Em um mundo globalizado a tecnologia está constantemente presente em nossas vidas, e especificamente o computador, se utilizado adequadamente como instrumento pedagógico, pode trazer grandes benefícios para o ensino. Na atualidade, os livros didáticos não são mais os únicos recursos utilizados pelos professores em suas aulas, uma vez que a tecnologia tem o papel de facilitar este trabalho estimulando a troca de informações e conhecimentos entre professores e alunos.

O desenvolvimento cognitivo do ser humano está sendo mediado pelos dispositivos tecnológicos, e as TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) estão presentes para ampliar o potencial humano. Através das novas tecnologias estão se desenvolvendo novas formas de agir, falar e ensinar, e para garantir que a adoção das tecnologias seja eficaz na educação. Conforme Bonatto *et al.*

O educador precisa fazer interações entre o conhecimento científico e o conhecimento pedagógico, utilizando as melhores estratégias de ensino para motivar o aluno, permitindo que ele compreenda a importância das tecnologias da informação e comunicação e suas utilizações (2013, p.59).

Sendo assim é papel do professor propiciar que o aluno tenha acesso a tecnologia, favorecendo assim seu aprendizado e sua inserção no universo tecnológico.

Neste sentido, este trabalho tem como objetivo investigar as propostas pedagógicas que foram desenvolvidas pela professora do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola estadual do município de Jaguarão/RS, através da implementação do Programa Província de São Pedro, vinculado ao governo do Estado do Rio Grande do Sul. O Programa Província de São Pedro tem como principal objetivo proporcionar a formação dos professores da rede estadual, proporcionando a vivência dos alunos e dos professores na linguagem da tecnologia

digital. Assim, foram pesquisadas quais contribuições o uso desta nova tecnologia, especificamente o *netbook*, trouxe para a alfabetização e letramento dos alunos participantes do programa.

Escolhi este tema de estudo, pois me identifico bastante com a temática, e por isto resolvi pesquisar sobre o uso da tecnologia digital em sala de aula. E acredito que o computador é um excelente recurso a ser utilizado pelos professores em suas práticas pedagógicas.

A sequência do artigo abordará como foi construída a metodologia de pesquisa deste trabalho. Em seguida, apresentaremos a fundamentação teórica, sobre o uso do computador em sala de aula, o Programa Província de São Pedro, e uma discussão sobre Alfabetização e Tecnologia. A análise dos dados será apresentada na sequência, e foi dividida em três categorias: “Infraestrutura”, “Jogos Pedagógicos”, “Computador como instrumento pedagógico”. Por fim, apresentaremos as considerações finais e referências bibliográficas do estudo.

2 METODOLOGIA

Na atualidade, a tecnologia está presente em nossas vidas, e com a popularização dos computadores, o papel e os livros deixaram de ser os únicos instrumentos de leitura e escrita, assim como o quadro e o giz não são mais os únicos instrumentos utilizados pelos professores na execução de suas aulas. A partir da presença destes recursos na escola, é importante planejar o trabalho em classes de alfabetização, pois podem auxiliar as práticas dos professores, despertando o interesse dos educandos. Assim, permitir aos alunos que reflitam sobre a leitura e a escrita e, conseqüentemente, avancem no processo de alfabetização.

Esta pesquisa investigou quais propostas pedagógicas foram desenvolvidas na turma de 1º ano do ensino fundamental do IEEES, a partir do uso dos netbooks vinculados ao Programa Província de São Pedro. O foco deste estudo foi a análise das contribuições que o uso desta nova tecnologia trouxe para a apropriação da leitura e da escrita destes alunos participantes do programa.

A pergunta central deste trabalho foi *Quais as propostas pedagógicas voltadas para alfabetização estão sendo promovidas no 1º ano do Ensino Fundamental do IEEES a partir do uso dos netbooks vinculados ao programa Província de São Pedro?*

O objetivo geral desta pesquisa foi investigar se as práticas pedagógicas promovidas no 1º ano desta escola vinculadas ao uso de netbooks do Programa Província de São Pedro estão contribuindo para o processo de alfabetização dos educandos. Como objetivos específicos foram definidos os seguintes tópicos:

- Apresentar como ocorreu a implementação do Programa Província de São Pedro no IEEES;
- Investigar, por meio de pesquisas e observações, como está ocorrendo o funcionamento do programa na respectiva escola;
- Propor uma atividade que possa ser realizada com os netbooks em sala de aula.

Este trabalho foi construído a partir de pesquisas bibliográficas e pesquisas de campo como procedimentos metodológicos. Como sugerem LIMA e MIOTO (2007, p.5) “a pesquisa bibliográfica é um procedimento que demonstra como se configura a apresentação e análise dos dados obtidos durante o processo de pesquisa propriamente dito”. Para realização da pesquisa bibliográfica deste trabalho foram utilizadas as seguintes técnicas de pesquisa: Leitura de Reconhecimento do material bibliográfico (leitura prévia), exploratória (leitura para selecionar o material necessário para o trabalho), seletiva (leitura para seleção do material que se relaciona diretamente com o objetivo da pesquisa), reflexiva (leitura para compreender as afirmações do autor), interpretativa (momento de relacionar a obra com o problema ao qual se quer resposta).

A pesquisa de campo foi realizada inicialmente com uma entrevista com a professora titular da turma pesquisada. Em seguida, foram feitas três observações

das práticas com o netbook na sala de aula. Por fim, foi apresentada uma proposta de trabalho com o uso do netbook.

A entrevista com a professora do 1º ano apresentou questões sobre como teve conhecimento do programa Província de São Pedro, como realiza seu planejamento utilizando os computadores, quais atividades despertam mais o interesse dos alunos, seu conceito de alfabetização, e por fim se o uso do computador contribuiu para o processo alfabetização e letramento dos alunos (Anexo A).

O trabalho de pesquisa de campo ocorreu durante o período de 14/11/2014 até 11/12/2014, em que foram realizadas três observações de aproximadamente duas horas cada uma em uma Escola Estadual de Ensino Médio no município de Jaguarão Rio Grande do Sul (Anexo B). Foram analisadas algumas propostas de atividade envolvendo o uso do computador em sala de aula. O objetivo da observação foi identificar quais propostas estavam sendo realizada através do netbook, como a professora conduzia o trabalho com o auxílio dos computadores, e a sua relação com a leitura e a escrita.

A partir da pesquisa efetuada, apresentamos uma proposta de trabalho (Anexo C), que foi realizada com a turma do 1º ano, com o intuito de mostrar para os professores e para o grupo diretivo uma alternativa para que esses recursos tecnológicos não sejam compreendidos, pelos envolvidos no processo, apenas como uma forma de entretenimento, e sim como um recurso que auxilie no processo de alfabetização e letramento.

A proposta foi estruturada a partir de uma atividade de leitura e escrita, em que o objetivo foi promover o uso da tecnologia em sala de aula não como entretenimento, mas sim como instrumento de aprendizagem, com a finalidade de estimular a leitura e a escrita. Os educandos realizaram a leitura e a recontagem uma história, a mesma foi registrada com a ajuda do webcam e socializada para o grande grupo e também com o auxílio do PowerPoint os alunos construíram uma história coletiva. Esta atividade serviu para demonstrar que existem inúmeros recursos a serem utilizados além dos jogos pedagógicos.

Na próxima seção apresentaremos os principais referenciais teóricos que embasaram essa pesquisa, abordando a tecnologia em sala de aula, o Programa Província de São Pedro, e a relação entre tecnologia e alfabetização.

3 A TECNOLOGIA EM SALA DE AULA

Os computadores começaram a ser introduzidos nas escolas em nosso país em meados dos anos 1980, sua utilização era unicamente para fins burocráticos e administrativos. Não se pensava que os computadores poderiam ser utilizados para o desenvolvimento de práticas pedagógicas, o quadro negro e o giz eram os principais instrumentos de ensino, e os meios mais utilizados para a reprodução de conteúdos eram mimeógrafos, televisores e videocassete. O professor era praticamente a única fonte de transmissão de conhecimento. Aproximadamente vinte anos depois ocorreu a chamada revolução tecnológica, com o surgimento da internet e a popularização dos computadores. Com o passar dos anos, este aparato eletrônico deixou de ser artigo de luxo e passou a fazer parte de nossas vidas.

Na educação, o uso desta nova tecnologia causou e ainda causa insegurança e medo por parte de alguns educadores, pois ainda pode não haver embasamento teórico acumulado para utilizar esta tecnologia em suas práticas pedagógicas.

Talvez esta insegurança causada pela presença do computador em sala de aula se dê pela ideia equivocada de que o mesmo chega para substituir o professor em sala de aula, ou ainda pelo fato de que a maioria destes professores não nasceu na era da tecnologia. Este novo recurso não irá substituir este papel, e sim agregar às práticas pedagógicas, servindo como mais um instrumento de aprendizagem. Porém, é importante que se tenha consciência que este aparato tecnológico deve ser usado de maneira produtiva em sala de aula. Para isto, é preciso planejar atividades, que contribuíssem significativamente com a aprendizagem e despertem o interesse dos educandos. Demarne nos diz que:

Os computadores podem permitir tanto experiências pedagógicas ousadas para o ensino e a aprendizagem quanto seu sentido inverso, que é

disponibilizar dados e informações pobres e superficiais e pouco significativas. (1970,p.50)

A tarefa de utilizar computadores em aula precisa ter um arranjo muito bem planejado, pois não se trata de substituir o caderno, lápis e borracha e dar uma nova roupagem para atividades que poderiam ser feitas de maneira tradicional, mas sim contribuir para uma prática que auxilie na aplicação dos conteúdos de maneira prazerosa e contextualizada.

Neste sentido, é importante destacar que o professor deve ser o mediador entre o aluno e a tecnologia. Se o computador for compreendido como um substituto do caderno, não funcionará como um instrumento pedagógico, e sim como um recurso comum a ser utilizado em aula.

3.1 PROGRAMA PROVÍNCIA DE SÃO PEDRO

O Programa Província de São Pedro é um programa do governo do Estado do Rio Grande do Sul, em parceria com a Secretaria da Fazenda (Sefaz), Procergs e Assessoria de Inclusão Digital do Gabinete do Governador. Organiza o planejamento pedagógico com um computador (netbook) para cada professor e aluno, distribuídos em escolas estaduais no Ensino Fundamental, nos municípios que fazem fronteiras com o Uruguai. E também em algumas escolas localizadas nos territórios da paz, na região metropolitana de Porto Alegre e em instituições que já utilizavam a tipologia em seus projetos.

O objetivo deste programa é proporcionar a formação em serviço para os professores da rede estadual, proporcionando a vivência dos alunos e dos professores na linguagem da tecnologia digital, sendo assim o principal instrumento de modernização da tecnologia na rede estadual. A introdução do computador em sala de aula não visa substituir o professor, mas sim ser um parceiro no trabalho pedagógico desenvolvido pelos professores.

A Secretaria de Educação do Estado do Rio grande do Sul (RS), na gestão encerrada em 2014, investiu mais de 100 milhões de reais na aquisição dos computadores e instalação da infraestrutura para seu uso e formação de

professores. A estimativa é que este projeto vá até 35 municípios beneficiando 105 escolas estaduais do nosso estado.

No município de Jaguarão foram beneficiadas sete escolas, 160 professores e 1600 alunos. Segundo a proposta do Programa, com o uso desta nova tecnologia em sala de aula o professor pode potencializar a apropriação da cultura digital, linguagem e raciocínio na formação inicial da criança.

3.2 TECNOLOGIA NA ALFABETIZAÇÃO

Não tratarei exaustivamente de alfabetização, pois o foco principal deste trabalho é o uso da tecnologia em sala de aula, mas como o trabalho de campo foi realizado em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental, resolvi então escrever um pouco sobre este tema.

Começamos esta seção conceituando a alfabetização, que de acordo com Soares (1998) é a ação de alfabetizar e tornar o indivíduo capaz de ler e escrever. Para alfabetizar uma criança é importante levar em consideração que este processo deve despertar o interesse do aluno para que o mesmo faça o uso social da leitura e escrita.

Para Ferreira:

Percebe-se que o processo de leitura não provém somente da memorização, e sim um conhecimento de natureza conceitual; precisa compreender não só a sua representação, mas sua função social; deve compreender as varias nuances e funcionalidades da leitura; ler por ler, por prazer, para se informar, para criticar, estabelecer relações, para estudar, para entender algo, para escrever de maneira mais autônoma, para conversar, dentre outros. (1993,p.51).

A alfabetização não envolve decodificação de caracteres e sim a apropriação do conhecimento por meio da pratica/uso da leitura e da escrita, sendo assim, numa era em que cada vez mais cedo as crianças estão em contato com a tecnologia, os recursos digitais vem pra auxiliar nesse processo e até mesmo para facilita-lo.

Em algumas escolas, a proposta de alfabetização e letramento da criança se dá através do contato com os mais variados portadores de texto, dentre eles os livros

de Literatura Infantil, que hoje estão disponíveis em uma vasta quantidade na rede mundial de computadores. A criança que está inserida neste contexto amplia o seu mundo letrado enriquecendo-o de significados.

O computador pode trazer contribuições relevantes para a sala de aula, mas tudo irá depender da maneira como for utilizado, Valente traz a ideia de que:

Com o computador e a tecnologia digital o aluno interage com os objetos de conhecimento de maneira mais rica. Cabe ao professor, como mediador desse processo, apropriar-se definitivamente destas ferramentas e mecanismos, que são as NTIC (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação), para que o aluno usufrua da diversidade textual contida nas telas, ampliando com isso suas possibilidades de escolhas. (1993, p.3).

As novas tecnologias, além de incluírem as crianças no mundo digital, podem facilitar a apropriação da linguagem escrita. Amaral nos diz que:

Com o advento das NTIC, mais propriamente do computador, entendemos que ficou muito mais fácil a questão do letramento, tão importante para a nossa cultura. Através delas, ter-se-á acesso a diversos materiais de qualidade e ampla variedade de portadores de texto para apoiar a mediação do professor, tornando-se uma prática pedagógica comum. (2010.p.4)

Portanto o computador a deve ser utilizado como um recurso a mais na alfabetização e no letramento, pois é atrativo e prazeroso e se agregado a um bom planejamento, há muito a acrescentar neste processo. Já que, com seu auxílio, os sentidos destes alunos serão despertados por imagens, sons e movimentos, e isto resultará em uma atividade motivadora e conseqüentemente em um bom aprendizado. A seguir apresentaremos como foi construída a análise dos dados desta pesquisa, de acordo com o uso dos netbooks nas práticas pedagógicas da professora do 1º ano do ensino fundamental do IEEES.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Os dados coletados foram divididos de acordo com a sua recorrência na pesquisa de campo. Assim, dividimos tais dados em três categorias: “infraestrutura”, “jogos como recurso pedagógico”, e “computador como instrumento pedagógico”. A

seguir, discutiremos cada uma das categorias relacionando a pesquisa de campo à pesquisa bibliográfica realizada.

4.1 INFRAESTRUTURA

Retomando os dados coletados na pesquisa de campo, alguns casos foram recorrentes, como problemas na infraestrutura da sala de aula e também na escola, como falta de tomadas, dificuldades no acesso à internet por falta de roteadores. Coelho e Preto nos levam a pensar que:

Mesmo com políticas implementadas ao longo dos últimos trinta anos, a escola pública ainda carece de ações efetivas e articuladas, que possam prover as escolas não somente com computadores, mas, que garantam conexão à internet com qualidade, infraestrutura apropriada ao uso efetivo das tecnologias digitais e a formação dos professores, acrescidos de aportes financeiros, que viabilizem o gerenciamento e manutenção cotidiana desta estrutura. (2004,p.4).

Em alguns momentos, para que a professora conseguisse dar continuidade às suas atividades, precisou realocar várias vezes os alunos, para que pudesse assim ligar seus computadores e prosseguir com a tarefa. Isto causava bastante agitação e desconforto em sala de aula, pois os alunos ficavam nervosos com a situação.

Este é um dos problemas de implementação do programa Província de São Pedro na escola, assim como o acesso à internet, que não está disponível para todas as salas de aula da escola, fato que acaba prejudicando a utilização dos computadores e afetando negativamente o desenvolvimento do programa. Este não é um problema exclusivo das escolas públicas do município de Jaguarão, e sim de tantas outras espalhadas pelo nosso país.

Para que o processo de inclusão digital seja realmente efetivo, é preciso que haja mais investimentos nesse quesito, pois isto acaba prejudicando muito a consolidação do uso das tecnologias digitais na escola. Estes problemas só irão ser resolvidos se forem concretizadas mudanças rígidas nas políticas públicas que propõem a implementação destes programas nas escolas.

4.2 JOGOS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS

Em quase todas as aulas observadas a professora utilizou jogos pedagógicos, principalmente voltados para a alfabetização, raciocínio lógico, e ciências. Nos quais os alunos precisavam reconhecer as letras iniciais e finais das palavras, completa-las corretamente, fazer pequenas leituras que eram realizadas com o auxílio de histórias animadas de temas variados. Também foram desenvolvidas atividades de escrita, como ditados e bilhetes.

Quando questionada sobre seu planejamento contemplando o uso dos netbooks a professora da turma deixou bem clara a utilização dos jogos em suas práticas, conforme nos diz no trecho da entrevista:

Eu procuro utilizar jogos que vem complementar o meu trabalho, como o de hoje de português e também de conteúdos no caso do primeiro ano que dá pra trabalhar com jogos didáticos de ciências, animais, o corpo humano, história e geografia eu uso os recursos do net.

Ficou evidente que a utilização de jogos como recurso pedagógico tem uma grande aceitação por parte dos alunos, pois são coloridos, dinâmicos e atrativos visualmente. Em uma das aulas observadas o aluno G fala que “os jogos do netbook são demais”.

Sabemos que os jogos são um bom recurso complementar a ser utilizado, porem é preciso um bom planejamento das atividades, pois nem sempre a utilização das TIC em sala de aula é um sinônimo de aprendizagem. Conforme Valente:

[...] a maioria dos jogos explora conceitos extremamente triviais e não tem a capacidade de diagnósticos das falhas do jogador. A maneira de contornar estes problemas é fazendo com que o aprendiz, após uma jogada que não deu certo, reflita sobre a causa do erro e tome consciência do erro conceitual envolvido na jogada errada. É desejável e, até possível que alguém use os jogos desta maneira. Na prática, o objetivo passa ser unicamente vencer o jogo e o lado pedagógico fica em segundo plano. (1993,p.5).

Assim, é importante que o professor tenha clareza que suas aulas não podem ser baseadas apenas com atividades deste gênero. Ressaltamos a necessidade do planejamento para que os jogos coloquem o pedagógico em primeiro lugar, facilitando assim a compreensão de assuntos complexos.

Uso da informática na educação exige em especial um esforço constante dos educadores para transformar a simples utilização do computador numa abordagem educacional que favoreça efetivamente o processo de conhecimento do aluno. Dessa forma, a sua interação com os objetos da aprendizagem, o desenvolvimento de seu pensamento hipotético dedutivo, da sua capacidade de interpretação e análise da realidade tornam-se privilegiados e a emergência de novas estratégias cognitivas do sujeito é viabilizada. (OLIVEIRA; COSTA; MOREIRA, 2001,62)

O grande diferencial do computador como recurso pedagógico não está em uma atividade chamativa visualmente, mas sim na maneira em que a atividade é proposta, e na capacidade do professor em planejar e contextualizar a dinâmica.

É importante ressaltar que na proposta de atividade tentamos deixar claro que os jogos não são as únicas alternativas a serem utilizadas com uma turma de primeiro ano. Contos, poesias e criação de histórias podem ser ainda mais atrativos e enriquecedores quanto os jogos, tudo depende da maneira que a atividade é sugerida. No próximo ponto analisado abordaremos as contribuições trazidas pelo uso do computador em sala de aula.

4.3 O COMPUTADOR COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

Começamos este tópico, afirmando mais uma vez que o computador e os demais recursos tecnológicos não irão substituir o professor em sala de aula, e sim irão servir como ferramentas pedagógicas. Como nos diz Durães:

As novas tecnologias presentes na escola, além de contribuírem para uma educação com a tecnologia (a tecnologia utilizada como recurso ou meio didático) têm o objetivo de preparar o aluno para esta nova sociedade que vem se desenvolvendo. Portanto, ao falarmos nos objetivos do uso do computador na sala de aula, é importante também abordarmos os próprios objetivos da educação, afinal, a tecnologia na sala de aula deve contribuir com este objetivo mais amplo. (2008,p.7).

A professora da turma em que realizei minha pesquisa mostrou-se bastante receptiva ao uso das novas tecnologias, e acredita que essas contribuem para o processo de ensino e aprendizagem, especialmente no processo de letramento colaborando para que os alunos façam o reconhecimento das letras. Chaves afirmar que:

[...] o computador em situação de ensino-aprendizagem contribui positivamente para o aceleração de seu desenvolvimento cognitivo e intelectual, em especial no que esse desenvolvimento diz respeito ao raciocínio lógico e formal, à capacidade de pensar com rigor e sistematicamente, à habilidade de inventar ou encontrar soluções para problemas. (2004, p.4).

Porém, quando foi questionada se durante o período em que utilizou o computador em sala de aula este recurso trouxe alguma contribuição para a aprendizagem dos alunos, a mesma afirmou que não, pois os alunos que “obtiveram avanços” conseguiram por méritos próprios. Parece que há uma contradição neste aspecto, acredita-se que o computador pode trazer contribuições significativas, porém ainda existe certo receio e desconfiança do computador como instrumento que favoreça a aprendizagem. Talvez este fato ocorra pela falta de formação para a utilização das tecnologias na educação, o que gera dificuldades para a consolidação do uso do computador em sala de aula. Isto deixa evidente a necessidade da melhoria das políticas públicas voltadas para este fim.

Assim percebemos que é urgente que façam políticas públicas sólidas e eficazes no que se diz respeito à capacitação dos educadores para utilização das tecnologias digitais na educação, além de direcionar melhor os cursos de formação de professores, proporcionando uma formação alinhada à ideia de professor disseminador da inteligência coletiva (LÉVY⁴ apud BONATTO; SILVA; LISBOA, 2013, p. 67).

Portanto, os professores percebem que as tecnologias trazem benefícios para o ensino, porém é preciso que haja um investimento maior em formação continuada, possibilitando assim que os mesmos sintam-se mais seguros para utilizar estes novos recursos em suas práticas.

Sendo assim, na medida em que o sistema de educação começa a utilizar as tecnologias no processo pedagógico, a exclusão digital começa a diminuir, e a educação então vai além dos muros da escola. O computador traz contribuições relevantes para a sala de aula, mas tudo irá depender da maneira como for utilizado.

⁴LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: 34 1993.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a pesquisa realizada no IEEES, tive a oportunidade de conhecer as práticas pedagógicas que estavam sendo desenvolvidas em sala de aula com o uso do computador por meio do Programa Província de São Pedro. Respondendo, assim, o principal questionamento deste estudo que foi analisar quais as propostas pedagógicas voltadas para a alfabetização que estavam sendo promovidas a partir do uso dos netbooks vinculados a este programa, e também como está se dando sua implementação.

Pude constatar que o computador é um instrumento rico, que pode contribuir bastante para o processo pedagógico. Porém, é preciso saber utilizá-lo, pensando em dinâmicas em que esta nova tecnologia realmente acrescente ao conhecimento dos alunos. Para isto, é preciso planejar e estar aberto a novos aprendizados.

Ainda é preciso alguns avanços como o investimento em infraestrutura e formação continuada de professores para que a utilização do computador em sala de aula seja realmente efetivada e colabore para a construção do conhecimento. O papel do professor é mediar o conhecimento, por isto precisa estar bem embasado para lidar com este novo cenário de ensino que estamos vivendo.

Portanto, ao final desta pesquisa destacamos que de fato as propostas realizadas pela professora através do uso do computador em sala de aula, apesar das dificuldades encontradas, contribuíram para o processo de alfabetização destes alunos. As novas tecnologias são utilizadas para proporcionar e ajudar a promover uma educação de qualidade. Com a inclusão digital, o ensino pode ser mais dinâmico trazendo várias vantagens para o processo pedagógico, promovendo assim a formação de sujeitos críticos e pesquisadores.

6 REFERÊNCIAS

AMARAL, Mirian Abreu de Souza. **A alfabetização e o letramento com apoio das tecnologias de informação e comunicação**.2010. Disponível

em:<<http://www.planetaeducacao.com.br/portal/artigo.asp?artigo=1725>>

Acesso em: 30 dez. 2014.

BONNATO, Francisco Rogério; SILVA, Andriele; LISBOA, Patrícia. In: VALLE, Luiza Elena L. Ribeiro; MATTOS, Maria José Viana; José Vilson, COSTA. **Educação digital: tecnologia a favor da inclusão**. Porto Alegre: Penso, 2013.

COELHO,Lívia Andrade; PRETTO, Nelson de Luca. **Políticas públicas para inserção das TIC nas escolas públicas: implementação do projeto piloto do UCA na Bahia**. In: 3º Seminário Nacional de Inclusão Digital. Bahia. 2014.

Disponível em:

<http://senid.upf.br/2014/wpcontent/uploads/2014/Artigos_Resumidos_192>. Acesso em: 21 dez. 2014.

CHAVES, Eduardo O.C. **O computador na educação**.2004. Disponível em:

<<http://chaves.com.br/textself/edtech/funteve.htm>> Acesso em: 28. dez.2014

DEMARNE, P. Um laboratório pedagógico. In: ULLMO. J; LE ROSSINGNOL, B. **A revolução da informática**. São Paulo: Paz e Terra, 1970.

DURÃES. Marina. N. **Informática e educação – conflitos e necessidades da sala de aula**.2008. Disponível em:

<http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema5/TerxaTema5Artigo5.pdf>

Acesso em: 27 dez. 2014.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. 4. ed. São Paulo: Cortez Autores Associados, 1987.

_____. **Com todas as letras**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1993.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: 34 1993.

LIMA. Telma Cristiane Sasso; MIOTO. Regina Célia Tamasso. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica**. Rev. katálysis vol.10 no. spe Florianópolis 2007.

OLIVEIRA, C. C. de; COSTA, J. W. da; MOREIRA, M. **Ambientes Informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo**. Campinas: Papirus,2001.

Programa Província de São Pedro. Disponível em:
<http://www.educacao.rs.gov.br/dados/proj_provincia_apresentacao_2.pdf>.
Acesso em: 20 dez. 2014.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** Belo Horizonte, CEALE/Autêntica, 1998.

VALENTE, José Armado. **Diferentes usos do computador na educação.1993.** Disponível em:
<<http://usuarios.upf.br/~carolina/pos/valente.html>> Acesso em: 20 dez. 2014.

6 ANEXOS

ANEXO A -Entrevista com a professora

1-Qual seu nome?

“N.G. R”

2-Qual a sua idade? “35 anos.”

3-Qual sua formação? Tempo lecionando? Geografia leciona há 17 anos

4-Qual sua carga horária semanal? “40 horas.”

5- Qual seu tempo de trabalho na escola? “Seis anos”.

6- Como você conheceu o programa Província de São Pedro?

“Através de formações aqui da escola mesmo, que desde o ano passado estamos aguardando a chegada dos nets, e agora no mês de setembro concluiu o projeto com a chegada dos nets.”

7- Quais aspectos da formação recebida você achou mais relevante?

“A questão dos jogos, porque as que vieram as professoras né, nos deram as palestras elas também colocaram jogos que não tinham nos nets, jogos muito bons, todas as áreas, esse eu achei o ponto mais culminante da formação”.

8- Quais aspectos a formação não contemplou?

“Eu como trabalho em turno inverso, eu já tinha sido liberada, por um dia eu não vim no outro porque seria no caso uma manhã inteira. Faltou as questões do modo geral do net, porque tem coisas que ele é bem diferente do net que eu ainda estou aprendendo.”

8-Você utiliza outro tipo de tecnologia digital além dos netbooks em sala de aula? Qual?

“Eu utilizo muito com eles a questão do DVD, e também na sala multimídia que a gente tem, é uma sala que tem vários recursos ta! E eu uso muito o Datashow com eles”.

9-Como planeja suas aulas contemplando o uso dos netbooks?

“eu procuro utilizar jogos que vem complementar o meu trabalho, como o de hoje de português e também de conteúdos no caso do primeiro ano que dá pra trabalhar com jogos didáticos de ciências, animais, o corpo humano, história e geografia eu uso os recursos do net,”.

10-Que tipo de atividades são desenvolvidas através dos usos dos netbooks?

“Jogos no net”

11-Quais as atividades que mais despertam o interesse dos alunos com o uso dos netbooks?

“Eu observo assim, eles gostam de jogos rápidos, que os jogos sejam fáceis que tenham bastante ilustrações.”

12- Como você considera um aluno alfabetizado?

“Um aluno que sabe Ler, e escrever mesmo com erros de ortografia, mas ele escreve faltando algumas letras no 1° ano.”

13-Quantos alunos já estavam alfabetizados antes de receberem os netbooks? Depois do uso desta nova tecnologia você percebeu algum avanço na alfabetização?

“Eu observo, não é que não houve avanço, eu noto que os que avançaram por méritos próprios não por influencia do net.”

14-Você acha que o uso das novas tecnologias contribui para a alfabetização e aprendizagem dos alunos?

“Sim com certeza, pois muitos aprendem a questão de letra inicial, letra final, o alfabeto, podem aprender com os jogos, muito, muito importante,”.

15- Na sua opinião como o uso das tecnologias pode contribuir para alfabetização?

“Sim com certeza.”

16- Na formação do PNAIC (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa) foi problematizado o uso de recursos tecnológicos digitais?

“Eu participo do pacto, a questão dos nets não foi falada.”

ANEXO B - Relato das observações

Observação Realizada Dia 14-11-2014

Início: 14h00min Terminou: 16h00min.

Fizeram-se presentes 23 alunos, ao todo são 24 estudantes 13 meninos e 11 meninas, é uma turma bastante numerosa, Em um primeiro momento a atividade foi livre, os alunos utilizaram os jogos educacionais presentes no sistema operacional no computador como, por exemplo: forca, xadrez, e jogos de raciocínio lógico, alfabeto dentre outros. Os alunos gostam bastante de jogar, o aluno Gabriel relatou que os jogos do netbook são demais.

Alguns problemas surgiram ao decorrer da aula, algumas tomadas não funcionaram e alguns computadores apresentaram uma espécie de travamento, mas a professora conseguiu contornar a situação e todos puderam utilizar os netbooks.

Na segunda parte da aula a professora propôs uma atividade de português, para isso utilizou um pen drive e passou a atividade para cada um dos netbooks. Esta atividade os alunos teriam que ouvir a história e completar com o personagem correspondente, a aceitação deste exercício foi excelente os educandos gostaram bastante de criar esta história, a atividade exigiu bastante raciocínio, pois se os alunos errassem o personagem a história não ia adiante, despertou o interesse dos educandos, pois era bem colorida e dinâmica, as crianças ficaram fascinadas pelo conto.

Em nenhum momento os educandos utilizaram os netbooks para acessar a internet ou fazer outra atividade que não fosse a proposta pela professora, finalizando a atividade foi proposto outro jogo onde os alunos precisavam completar as palavras com suas letras iniciais e finais, pois se não a bomba do tempo estourava e o jogo inteiro era perdido, alguns alunos tiveram uma pequena dificuldade em entender a dinâmica do jogo, outros extrema facilidade, mas no final todos conseguiram realizar a tarefa proposta.

Observação Realizada Dia 21-11-2014

Início: 14h00min Término: 16h00min.

Quando cheguei à sala de aula, os alunos já estavam utilizando os netbooks, neste tempo estavam novamente fazendo uma atividade livre, enquanto a professora passava a próxima atividade por meio de um pen drive para cada um dos alunos. Neste tempo alguns educandos chamavam os colegas para ver que jogo o outro estava jogando e explicar como se jogava e etc.

O aluno Gabriel estava encantado com os jogos, falava: “que legal eu adoro o jogo do pinguim!”. Depois disso então a professora já havia terminado de passar a atividade para todos então pediu que tirassem dos jogos e prestassem a atenção no que ela iria falar. Pediu então para que os alunos abrisse o editor de textos, alguns não sabiam onde encontrar, outros encontraram normalmente, com a ajuda da professora todos conseguiram encontrar o programa. A professora então explicou qual era a função do editor de textos, que serve para escrever, textos, bilhetes, cartas dentre outros textos.

O computador de um aluno travou e ele disse nervoso: “meu computador esta travando umas duzentas mil vezes professora!”, alguns alunos não acataram a ordem da professora e continuaram jogando e perguntavam uns aos outros, como se pinta? Como se pula? Então a professora percebeu e novamente pediu para que todos fossem ao editor de texto e então deu início a um ditado, antes ensinou como dar espaço corrigir erros e mudar a linha no editor de textos.

Então a professora começou o ditado com as seguintes palavras, Pipoca, Tartaruga, minhoca, escola, alto, Alessandra perdeu-se na atividade dizendo que aparecia um monte de coisas em seu computador, mas rapidamente se achou, alguns alunos escreviam as palavras com muita facilidade, a professora reforçava bem o som das palavras principalmente as letras iniciais e finais de cada uma, os alunos para escrever as palavras soletravam separadamente como: mi-nho-ca, como é mesmo o nho? A lembrei é o nho, na palavra alto, alguns alunos questionavam-se se se escrevia com L ou com U, depois disto os alunos desligaram os computadores e encaminharam-se para merenda.

Regressando da merenda todos ligaram seus computadores e então a professora pediu para que os alunos abrissem na área de trabalho a apresentação de Slides que havia preparado explicando que a seguinte atividade começava com a letra p e que estava em um quadrado laranja, os educandos conseguiram achar com facilidade, alguns diziam que demorava mil anos para abrir a apresentação, neste slide continha várias fotos dos pontos turísticos da nossa cidade, alguns alunos mostraram-se muito entusiasmados com as fotos, foram participativos relatando que conheciam os pontos turísticos, o aluno Gabriel disse que a igreja amarela de Jaguarão toca o sino, depois de olhar os slides os alunos desligaram os computadores juntaram o material e foram para casa.

Observação Realizada Dia 28-11-2014

Início: 14h00min Término: 15h00min.

Inicialmente os alunos estavam todos sentados em seus devidos lugares, cada um com o seu respectivo netbook.

Em um primeiro momento como de costume a professora deixou com que os alunos ficassem jogando os jogos do Linux como de costume, e com o auxílio do pen drive fez a instalação de um jogo educacional sobre as partes das plantas no computador de cada aluno. Esta atividade demorou um pouco a mais que o esperado, pois o jogo era um pouco grande.

Em um segundo momento a professora então pediu que os alunos fechassem os jogos anteriores e abrisse o que ela havia copiado para a área de trabalho de seus computadores. O Jogo era bastante colorido atrativo visualmente, começava com uma pequena história relatando o que são plantas, e vegetais, conforme o aluno clicava em uma planta ou vegetal os seus nomes apareciam.

Logo após esta parte os alunos deveriam relacionar as folhas das plantas de acordo com a sua silhueta, esta atividade foi bastante fácil todos os educandos não tiveram dificuldade alguma em realiza-la.

Na parte final do jogo que continha uma árvore grande cheia de frutos e folhas os alunos foram descobrindo as partes das plantas, raiz, tronco, folhas, flores e

frutos, onde depois deveriam colocar o nome correto de cada parte em seu respectivo lugar. Os alunos que já estavam um pouco mais avançados no processo de alfabetização não obtiveram muitas dificuldades em desempenhar esta tarefa, porem aqueles que ainda estão reconhecendo as letras tiveram um pouco mais de dificuldade. Um fato marcante neste dia foi a interação da turma os alunos que apresentaram mais facilidade em compreender o jogo e acabaram primeiro ajudaram os colegas que apresentavam dificuldades.

Logo em seguida os alunos desligaram os computadores e foram para merenda.

ANEXO C – Proposta de atividade**Proponente: Thamires Coelho****Tema/ conteúdo:** Português/ recontagem de histórias**Objetivos:**

- Estimular o gosto pela leitura
- Recriar histórias
- Promover o uso da tecnologia em sala de aula

1º Momento:

Os alunos irão realizar a atividade de leitura “o Pirata aventureiro” onde é preciso completar as palavras corretamente para que a história prossiga.

2º Momento:

Cada aluno em seu netbook terá que ligar a webcam e fazer uma recontagem da história da história, depois que todos os alunos fizerem sua recontagem socializaremos para o grande grupo.

3º Momento:

Com o auxílio do netbook e projetor e PowerPoint, os alunos terão que reinventar e reescrever a história, serão disponibilizadas figuras para que a história possa ser ilustrada.

4º Momento:

Socialização da história.

Recursos:

- Projetor;
- Netbook.

Avaliação:

Será realizada de acordo com a participação dos alunos na atividade.

ANEXO D- Fotos da aplicação da atividade

Fonte: Autoria nossa.