

# RELEITURA DE FOTOS: PRÁTICA EDUCATIVA PARA A INCLUSÃO DIGITAL

Renata dos Santos Mendes<sup>1</sup>  
Cristina Maria da Costa (coautora)<sup>2</sup>

## 1 OBJETIVOS

O principal objetivo da prática educativa foi proporcionar a inclusão digital a alunos da Escola Municipal Cônego José Higino de Freitas, escola pública municipal de João Monlevade (MG), a partir da utilização do computador como ferramenta pedagógica.

## 2 INTRODUÇÃO

A inclusão digital é uma expressão atualmente muito discutida e difundida, mostrando que a sociedade está em constante transformação. A educação, também, tem-se reestruturado, procurando preparar o cidadão para operar as novas tecnologias, resolver problemas, tomar iniciativas, comunicar-se e colaborar com a criação de um novo modelo de ambiente em que os recursos tecnológicos sejam utilizados como auxiliares no processo de evolução humana.

Dessa forma, a escola tem-se inovado, buscando métodos e recursos que proporcionem aos envolvidos (professores e alunos, principalmente) um consumo consciente da principal mercadoria do século: a informação. Para isso, a implantação de uma Sala de Informática (SI) é vista como uma forma de instrumentalização dessa mercadoria, a partir do momento em que o computador é trabalhado pedagogicamente.

Quanto ao uso pedagógico, ressalta-se que isso ocorre quando tal equipamento é utilizado como facilitador da aprendizagem proposta e não como um fim em si mesmo. Na verdade, seu papel principal, na escola, é provocar mudanças pedagógicas, no intuito de preparar os alunos para que sejam capazes de trabalhar

---

<sup>1</sup> Professora-coordenadora da Sala de Informática; renatamendes@uol.com.br

<sup>2</sup> Professora de História; cristinahis@hotmail.com

com tal recurso, e não de automatizar o ensino.

Em específico na Escola Municipal Cônego José Higinio de Freitas, a implantação do SI ocorreu em janeiro de 2009, por meio de recursos públicos municipais, com o uso regular a partir de março do mesmo ano. Essa regularidade foi inicialmente fundamentada por uma proposta institucional a fim de comemorar os quinze anos de municipalização da referida escola pública, que atende a alunos do 1º, 2º e 3º ciclos (1ª a 8ª séries) e da Educação de Jovens e Adultos. Dentre as atividades propostas, com o computador mediando o processo, encontram-se: elaboração de desenhos que caracterizassem e homenageassem a escola; escrita de gêneros textuais diversos; criação de linha do tempo (ano da municipalização até 2009); releitura de fotos com datas marcantes da escola; elaboração de gráficos e tabelas com pesquisa simples sobre informações da escola; e elaboração de faixas.

As atividades foram realizadas nos meses de março e abril, culminando em 16 de maio de 2009 com a exposição impressa dos produtos, tendo, cada turma, aproximadamente, oito aulas disponíveis na SI para elaborar o material. Em especial, este estudo abordará o processo realizado por uma turma do 2º ano do 3º ciclo (7ª série), do turno matutino, denominada Milton Nascimento, cujos alunos foram orientados pela professora de História, Cristina Maria da Costa.

Como resultado, percebeu-se a efetivação da inclusão digital de alunos que desconheciam um computador, tendo em vista a utilização deste equipamento como recurso pedagógico que contribuiu para o desenvolvimento da aprendizagem significativa.

### **3 A FORMAÇÃO DO PROFESSOR E O USO PEDAGÓGICO DO COMPUTADOR COMO FATORES PREPONDERANTES AO DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE**

A mudança na educação atualmente se respalda por uma literatura diversificada que, direta e indiretamente, faz um convite à reflexão sobre a postura de um novo professor, exigida diante da emergência de tantas formas de se pensar tecnologia e ensino.

Na verdade, ele precisa estar convicto de que o ato de aprender significa transformar informação recebida em conhecimento, o qual é continuamente

construído pelo aluno. Para explicar isso, Valente (2005, p. 24) expõe que ensinar

[...] deixa de ser o ato de transmitir informação e passa a ser o de criar ambientes de aprendizagem para que o aluno possa interagir com uma variedade de situações e problemas, auxiliando-o em sua interpretação para que consiga construir novos conhecimentos.

É fato, também, que o processo de aquisição do conhecimento, nessa nova concepção de inclusão digital, exige metodologias mais convincentes e atrativas, que contribuem para a reflexão e o desenvolvimento do espírito crítico, quebrando as barreiras entre o espaço escolar e o mundo exterior. Daí a importância da tecnologia educacional bem fundamentada durante a formação do professor, que, estruturada conscientemente, propiciará métodos eficazes de contextualização da informática à educação. Diante disso, o professor atuará como um estimulador da troca de conhecimentos entre os alunos e desenvolverá estratégias metodológicas que os levem a construir seu aprendizado contínuo de forma autônoma e integrada, fazendo uso crítico da tecnologia.

É o momento em que o professor deve vislumbrar o uso pedagógico das novas tecnologias bem como reflexões sobre o que está ocorrendo, verificando a construção de novas redes semânticas entre conteúdos e significados disponibilizados. Ele deve ter, ainda, a postura constante de pesquisar, elaborar seus próprios textos, ler sistematicamente, desconstruir e reconstruir sua prática, dominar a informática, ousar, exercitar a autoridade do argumento (questionar e autoquestionar) bem como aprender reconstruindo (DEMO, 2006). O professor passa a ter, pois, uma função primordial, assim descrita por Lévy (2005, p. 171)

O professor torna-se um *animador da inteligência coletiva* dos grupos que estão a seu encargo. Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca dos saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem etc. (Grifo do autor)

Dessa forma, o uso adequado das SIs proporciona momentos agradáveis, durante os quais professor e alunos aprendem juntos, cujas situações perceptíveis são: alunos com autonomia nos trabalhos; mais motivação e criatividade (curiosidade geradora de pesquisa e aprendizagem); ambientes dinâmicos, interativos, centrados no aluno, e ativos com autoajuda (socialização); comunicação voltada para a globalização; reflexão sobre os sentimentos e a vida (consciência sobre aquilo que se sente); aprendizado de novas línguas (uso da Internet, por exemplo); desenvolvimento de habilidades (comunicação, raciocínio lógico entre

outros); enriquecimento da proposta pedagógica (recursos mais modernos); e preparação do aluno para a vida profissional e a digital.

É esse o momento, enfim, de o professor criar situações para uso do computador como instrumento de cultura, propiciando o pensar-com e o pensar-sobre-o-pensar, e identificar o nível de desenvolvimento do aluno e seu estilo de pensar. Tudo isso pode ser verificado na atividade proposta pela Prof.<sup>a</sup> Cristina, cujo desenvolvimento se encontra pormenorizado a seguir.

Após ter sido sugerida a proposta do Projeto Institucional, a professora selecionou algumas fotos, no arquivo da Direção da escola, que demonstrassem datas comemorativas e momentos marcantes desenvolvidos em anos anteriores, a saber: Festa Junina, Mostra de Conhecimento, Festa da Família e *Halloween*. Feita a seleção, a professora socializou a proposta com os alunos bem como as fotos, que tiveram um esboço, feito em sala de aula, em papel branco, antes que os alunos se encaminhassem para a SI.

Organizados em dupla e trio, os alunos realizaram a releitura das fotos, utilizando o *MS Paint* e *Power Point*, programas específicos para elaboração de desenhos e organização de cenários. Durante, aproximadamente, oito aulas, em dias e semanas alternados, desenvolveram a releitura das fotos, inclusive aprendendo recursos diversos da informática como salvar, salvar como, copiar, colar e digitar. Foi, também, um momento marcante para o aprimoramento de coletividade, colaboração, persistência, disciplina, protagonismo, organização, respeito dentre outros.

Encerrada a atividade na SI, todo o material foi impresso e exposto durante a Festa da Família, 16 de maio, sábado letivo em que, na escola, foram proporcionadas atividades diversas a professores, alunos e família, funcionários e demais visitantes.

#### **4 CONCLUSÃO**

A atividade desenvolvida com releitura de fotos foi ímpar para se verificar a necessidade de uso constante da SI como prática de inclusão digital significativa. Tanto para a Prof.<sup>a</sup> Cristina quanto para os alunos da turma Milton Nascimento,

foram observados benefícios proporcionados pela tecnologia. Um deles é a troca de experiências, durante a qual alunos e professor, sujeitos da própria ação, participam ativamente do processo contínuo de colaboração, motivação, investigação, reflexão, desenvolvimento do senso crítico e da criatividade, de descoberta e reinvenção.

Foi perceptível, ainda, o uso pedagógico do computador mediado pela professora a qual aproveitou todos os indícios para que os alunos pudessem conscientemente adentrar nesses ambientes (uso do *MS Paint* e *Power Point*, principalmente), conquistando uma aprendizagem significativa, proporcionando a inclusão digital e contribuindo para o desenvolvimento coletivo da inteligência.

Convém, pois, finalizar com alguns depoimentos dos alunos, a saber:

- a) Depoimento 1: “Eu achei muito legal ir à Sala de Informática, porque alguns programas, com que eu não sabia trabalhar, acabei aprendendo a dominar.”;
- b) Depoimento 2: “Gostamos muito dessa atividade, pois foi bem diferente daquelas que estamos mais acostumados a fazer com frequência na sala de aula.”;
- c) Depoimento 3: “Durante essas vezes que nós fomos à Sala de Informática, eu percebi que íamos lá não só para fazermos tarefas, mas também para termos mais conhecimento. [...]”;
- d) Depoimento 4: “Estar na Sala de Informática é sempre muito bom, pois é uma oportunidade de aprendermos mais a utilizar as funções do computador. [...] Primeiro nos preparamos na sala de aula, esquematizando o que iríamos fazer lá. Depois fomos para lá e utilizamos o *Power Point* para transferirmos o que já tínhamos em mente”.

## REFERÊNCIAS

DEMO, Pedro. **Formação permanente e tecnologias educacionais**. Petrópolis: Editora Vozes, 2006.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2005. (Coleção TRANS).

VALENTE, José Armando. Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador: o papel do computador no processo ensino-aprendizagem. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; MORAN, José Manuel (Org.). **Integração das Tecnologias na Educação**. Brasília: Seed, 2005. cap. 1, p. 22-31. (Salto para o Futuro). Disponível em: <<http://www.tvebrasil.com.br/salto/livro/1sf.pdf>>. Acesso em: 27 abr. 2007.