

Na outra ponta da rede: o interesse dos alunos por projetos de inclusão digital

On the other edge of the net: the interest of students for digital inclusion projects

Karina Marcon¹

¹ Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade de Passo Fundo (UPF) – Campus I – KM 171 – Br 285 – Bairro São José – Passo Fundo – RS – Brasil

kamarcon@gmail.com

Resumo. *Mais do que compreender a urgência de movimentos de inclusão digital, é necessário entender, também, os desejos daqueles que são os protagonistas de todos esses processos: os alunos. O objetivo deste artigo é relatar uma pesquisa sobre a apropriação dos computadores por crianças de dez escolas municipais de Passo Fundo/RS. Estas escolas participaram de um Projeto de Formação Docente, realizado sob um âmbito de inclusão digital, e após a execução desse projeto sentiu-se a necessidade de acompanhar seus desdobramentos na realidade escolar, visitando as instituições participantes para analisar a apropriação tecnológica pós formação. Esse trabalho desenvolveu-se na íntegra através de uma dissertação de mestrado, fragmentada em sete categorias. Este artigo traz uma das categorias, intitulada "Apropriação dos computadores pelos alunos", que relata como estava sendo o contato dos alunos com os computadores, as formas como os professores conduziram as atividades, quais foram as atividades propostas e de que forma promoviam a participação e o protagonismo dos alunos.*

Palavras-chave: inclusão digital, formação docente, informática educativa.

Abstract. *More than understanding the urgency of movement for digital inclusion, it is necessary to understand, also, the desires of the protagonists of all these processes: the students. The goal of this paper is report a research on the appropriation of computers by children from ten schools of Passo Fundo/RS. These schools participated in a Teacher Formation Project, held under a framework of digital inclusion, and after the implementation of this project felt the need to monitor its development in the school, visiting the participating institutions to analyze the technological appropriation after training. This work was developed in full through a dissertation, broken into seven categories. This paper provides a category entitled "appropriation of computers by students," as was being reported that the contact of students with computers, the ways in which teachers lead the activities, which were proposed activities and how they encourage participation and role of the student.*

Keywords: digital inclusion, teaching formation, educational computing.

1. Introdução

Através de uma parceria entre Universidade de Passo Fundo e Prefeitura Municipal de Passo Fundo, realizou-se o projeto *Formação Docente como exercício inclusivo de autoria colaborativa*, que teve por objetivo propor, desenvolver e verificar a potencialidade de uma

metodologia de formação docente baseada no conceito de inclusão digital. Esse foi um projeto piloto desenvolvido com professores de escolas da rede de ensino municipal de Passo Fundo, através de um curso de 180 horas composto por cinco módulos. Com vistas a fomentar uma apropriação criativa das tecnologias, os módulos previam, além da utilização do Kelix¹, das ferramentas da internet e do Pacote BrOffice, a Construção de Projetos de Aprendizagem que pudessem explorar as possibilidades que um laboratório de informática pode propiciar na escola.

Após a sua execução, sentiu-se a necessidade de acompanhar quais foram as mudanças ocorridas na prática dessas escolas. Para isso, foi realizada uma pesquisa de campo tendo como referência a escolha de uma turma do Ensino Fundamental – séries iniciais de cada escola, que recebeu uma visita da pesquisadora com o objetivo de aproximar-se da realidade do processo de apropriação das tecnologias de rede. As turmas observadas variaram entre 3ª e 4ª série. Foram entrevistados diretores, professores, monitores e alunos de sete das dez escolas envolvidas, em função de que em três escolas os laboratórios de informática não estavam funcionando.

Dentre as várias questões analisadas, dentro do escopo deste artigo, deseja-se efetuar um recorte em torno da apropriação dos computadores por alunos. Através desse estudo de cunho metodológico exploratório, entendemos que é partindo das concepções do professor que as ações dos laboratórios são efetuadas, pois ele determina as atividades realizadas e a forma como as crianças podem utilizar as ferramentas disponíveis, principalmente a internet.

1 Apropriação dos computadores pelos alunos

Antes de falar sobre a apropriação dos computadores pelos alunos, é importante apontar algumas percepções dos monitores e professores acerca do interesse dos alunos pelas atividades do laboratório e também sobre eventuais mudanças no comportamento dos mesmos quando estão no laboratório de informática. De acordo com um dos monitores, existe um interesse “muito grande... a sala que eles querem estar sempre é aquela” (M06)².

Nos depoimentos de dois professores, o interesse dos alunos fez com que acontecessem mudanças até mesmo na relação professor/aluno:

“[...] antes de termos a sala de informática eu chegava, eu cumprimentava e às vezes eles não me cumprimentavam sabe, eu era estranha a eles... Já agora não [...] os menores do 1º, 2º e 3º ano, todos eles querem me beijar, todo mundo quer te dar um abraço, parece assim que eles se sentem, que eles dizem assim ‘obrigado porque agora eu estava aqui’, sabe, uma aula diferente...” (P01)

“Eu percebo o interesse deles porque toda vez que eu desço, assim, ali no salão principal, ou andando na escola, eles vão perguntando: professor, quando é que nós vamos ter aula de informática?” (P02).

O que se percebe é que a presença das tecnologias na escola possibilitou mudanças até mesmo nas relações interpessoais, qualificando a relação entre professores e alunos. Sobre as questões comportamentais, algumas vozes mencionaram uma possível mudança no comportamento:

“[...] Às vezes eles são agitados em sala de aula e lá eles prendem mais atenção... lá eles são quietinhos, eles gostam, se interessam...” (M05).

“[...] As vezes eles se estressam, mas o estresse deles, de ficarem brabinhos, é

¹ Distribuição livre implementada nos laboratórios. Mais informações: kelix.upf.br

² Todas as falas identificadas como A são dos alunos; D das Direções; M dos monitores e P dos professores. Os números – de 01 a 07 – representam as sete escolas visitadas, sendo que todos os sujeitos que possuem ao lado de sua letra o número 01 são da mesma escola, assim como aqueles que possuem os outros números (02, 03, 04, 05, 06 e 07).

porque o sistema ainda não é o dos melhores [...] mas uma atividade planejada, orientada, eles vão ali, eles se ligam, ficam trocando, então o comportamento melhora.. Eles têm interesse, têm bastante...” (P06).

“Eu vejo – mais de 5ª a 8ª série – que o comportamento melhora bastante aqui dentro. Eu converso com eles e eles ficam mais quietos, claro que com algumas negociações [...]. Os pequenos também, eles se comportam mais [...] porque quando é novidade, eles ficam naquela ansiedade de querer mexer, mas ao mesmo tempo os pequenos têm medo de estragarem... então seria assim, dá pra trabalhar tranquilamente [...]” (P02).

“[...] O comportamento que eles têm dentro da sala de aula é totalmente diferente do comportamento do laboratório. Ali eles se sentem importantes, eles entram no mundo virtual, e eles ficam assim, se achando importante. Eu tenho três alunos da quarta série que são impossíveis, que ninguém consegue controlar hábitos e atitudes daqueles meninos. Eles entram no laboratório e eles se transformam, tu não ouve eles falar; eles sentam e vivem aquilo lá... e daí claro, tu conversa, chama atenção e vê o porque dessas diferenças... e o que é? É o que interessa pra eles hoje, tá sendo transposto pra lá... Então, eles se sentem muito importantes...” (P05).

Como foi percebido por esses quatro relatos – o primeiro de um monitor e os outros três de professores responsáveis – existe uma mudança positiva no comportamento dos alunos que, devido ao intenso interesse pela informática, alteram significativamente seus hábitos, demonstrando diferenças de quando estão em sala de aula e de quando estão no laboratório. Outros dois professores acreditam que existem mudanças comportamentais quando as crianças estão no laboratório, mas pensam que acontecem pelo fato de não ter uma máquina por aluno:

“Eu acho que o aluno aqui se concentra, também ele fica eufórico, ele quer olhar tudo, ele quer ver tudo, ele quer mexer em tudo. Muitas vezes até ele mexe demais, e daí tranca tudo [...]. E assim, algumas turmas também falam muito, mas eu acho que a questão dessa euforia, desse falar alto é porque são poucas máquinas e as turmas são grandes. Então o que acontece: três alunos por máquina faz realmente com que todos queiram mexer, todos querem participar e eles acabam até às vezes agitados e querendo um ficar um tempo mais que o outro, mas eu acho que é em função de poucas máquinas pra muitos alunos [...]” (P07).

“Talvez ainda há um pouco de conversa, que às vezes tem que chamar a atenção... se a gente tivesse mais máquinas, eu acredito que não teria tanta conversa. Por outro lado, eu vejo como um lado positivo, porque é uma interação, porque eles vão trabalhar juntos, não é aquela coisa individual [...]. Então eu acho que existe esse pouquinho de conversa, que na verdade pra mim não é barulho, pra mim é uma conversa, um diálogo que eles fazem entre eles. [...]. Por que eles têm que ficar ali quietos, parados, se ele já aprendeu, se ele quer conversar, dialogar com o colega, quem sabe até o tema da aula... Então, a gente tem que aceitar essa forma também que a sala de aula, tanto que seja lá numa sala ou no laboratório, ela nunca vai ser uma sala silenciosa, eu vejo isso [...]” (P01).

No primeiro relato tem-se a impressão de que é preciso manter o controle sobre os alunos, o que remete à concepção tradicional de ensino. Lembra também o que Lemos (2003) e Canclini (2001) afirmam acerca do controle que existia sobre a informação, o consumo, ou seja, uns decidem pelo comportamento dos outros. A internet é sinônimo de descontrole, descentralização, excesso, multiplicidade (LEMOS, 2003, 2004; LÉVY, 1999; RÜDIGUER, 2002), e acredita-se que isso não combina com uma dinâmica de ensino que quer o silêncio de um aluno por máquina, em trabalho individualizado.

O segundo relato já fica entre uma dualidade, aspectos positivos e negativos do mesmo fato. Negativo, porque o professor acredita que a falta de máquinas para cada aluno causa as conversas, ao mesmo tempo em que se autocritica e menciona que essas conversas não são de todo ruim. A mesma divisão de máquinas que quebra o silêncio promove ações positivas,

como a cooperação, interação e integração entre os pares, contribuindo para um trabalho em conjunto. Outra voz fala da utilização do interesse do aluno para conseguir outras coisas:

“Existe um grande interesse dos alunos em participar das aulas do laboratório e eles pressionam os professores pra ir à informática... Os professores utilizam esse interesse dos alunos como forma de conseguir com que façam alguma coisa, iniciam uma atividade em sala de aula, continuam ela no laboratório e depois concluem na em sala. Isso faz das atividades momentos riquíssimos” (P04).

Por fim, o último relato afirma que o comportamento se mantém o mesmo, sendo discrepante do que até então foi apontado:

“Eles sempre gostam, eles sempre solicitam e sempre querem mais. Eles ficam mais envolvidos... mas não quer dizer que aquelas crianças que têm mais dificuldade de concentração e de permanência da seriedade na sala de aula, que aqui [no laboratório] eles sejam muito diferentes [...]. A gente percebe que aquela criança que manifesta, assim, de não conseguir ficar no seu computador, de ter que olhar no do outro, tem que ver... a criança que não tem tolerância em sala de aula, às vezes aparece aqui também, entende, eles não conseguem tolerar o colega estar fazendo alguma coisa, e a gente tem que repartir, não tem computador pra cada um, então assim, tu percebe a dificuldade de tolerância e quando tu comenta com a professora, também é assim na sala” (P03).

Como se pôde perceber, na percepção deste professor, a presença na informática não modificou o comportamento dos alunos, cujas atitudes e hábitos se repetem em qualquer lugar, independentemente do ambiente.

É importante salientar que todas essas questões, as impressões sobre mudanças positivas, negativas ou as não-mudanças do comportamento, foram consideradas significativas de serem destacadas para que a impressão dos professores fosse compartilhada e para que também fosse refletida, processo que desencadeou alguns questionamentos, apresentados a seguir:

Se o interesse dos alunos é intenso, fato recorrente em todas as falas, a o quê ele se deveria? Será que não é por conta de uma inovação que vai de encontro à dinâmica de ensino que até então eles estavam acostumados? Será que o interesse deles não está na multiplicidade, no excesso, na descentralização, no poder de emissão, nas trocas, na interatividade, na cooperação, na participação, no agir, no ser autor/co-autor, no poder interferir, no poder modificar qualquer processo?

Esses mesmos alunos que se interessam tanto pela informática, se interessam também pelo Português, pela Matemática, pela Geografia e pela História? Não seria o momento de rever, repensar, recriar, ressignificar os processos educativos a partir daquilo que é interesse para os alunos? Está se caminhando para que as ferramentas necessárias estejam em mãos, basta que saibamos como utilizá-las.

1.1 Como está sendo o contato dos alunos com os computadores

Nesse momento de reflexões sobre a apropriação das tecnologias pelos alunos, também foram estabelecidas algumas relações entre o contato dos alunos com o meio, as atividades observadas e as possíveis formas dessas atividades promovem a participação e o protagonismo da criança, fundamentos essenciais dos conceitos de inclusão digital que nortearam esse estudo.

Faz-se importante mencionar que as primeiras impressões obtidas – anotadas pela pesquisadora no momento da observação – permaneceram, sendo a partir daqui resgatadas com o intuito de fazer entender o que acontecia nas aulas. De acordo com as observações

realizadas, pode-se fazer um mapeamento de como está ocorrendo o contato dos alunos com a informática.

Na primeira escola (E01), tendo em vista que o laboratório só havia começado a funcionar recentemente, a aula observada no laboratório tinha sido a terceira da turma em questão. Na primeira aula as crianças não tinham mexido nos computadores, somente feito um reconhecimento do lugar, desenhando e representando o ambiente no caderno. Por aquela aula observada ser, portanto, a segunda aula em que trabalharam com os computadores e, na medida que, para a metade da turma, estas foram as primeiras vezes que eles viam e acessavam um computador, pode-se dizer que as crianças estavam iniciando o contato com o meio e por isso estavam um pouco tímidas. As crianças não ousavam ir além do proposto, e as professoras consideravam que ainda era cedo propor a utilização de forma mais avançada, como textos e o uso da internet, por exemplo.

Na segunda escola (E02) os alunos tinham mais liberdade no manuseio da máquina e demonstravam muita intimidade com as teclas e mouse. Eles não utilizavam a internet e eram limitados a usar somente os jogos do Kelix, pois a internet ainda não estava sendo usada com as séries iniciais. O contato com o computador estava sendo livre, eles tinham liberdade no manuseio, mas não tinham muita possibilidade de avançar e trocar os jogos.

Na terceira escola (E03) percebeu-se um grande avanço em relação ao uso da informática. Os alunos estavam utilizando a internet como uma ferramenta comunicacional, tinham autonomia, podiam escolher os sites que queriam acessar, sendo que alguns usaram sites para se comunicar com outras pessoas. Aqueles que possuíam interesse, assim o faziam, enquanto que outros jogavam, enfim, eles tinham liberdade no uso do computador, se apropriando das tecnologias de forma protagonista e participativa.

Na quarta escola (E04) os alunos estavam tendo contato como participantes do meio, em atividades que estimulavam a criatividade, o raciocínio e a participação. As crianças já tinham certa habilidade no manuseio com as máquinas, entretanto, não se percebeu nenhuma atividade que estimulasse ações comunicacionais e protagonistas, idealizadas por esse estudo. Os alunos interagiam com o meio, pois modificavam a mensagem, mas eram limitados aos jogos de um portal da internet, atividade proposta.

Já na quinta escola (E05), os alunos estavam se apropriando livremente das tecnologias, com autonomia e sem medo. Eles se sentiam bem à vontade, era um ambiente descontraído no qual eles participavam, conversavam e interagiam entre si, escolhendo quais os jogos que queriam brincar.

Na sexta escola (E06) as crianças fizeram pesquisas na internet e também tinham liberdade para o contato com o meio. Elas utilizavam os computadores de acordo com o que conheciam, e quando não conheciam pediam ajuda para o professor responsável ou para o monitor. Percebeu-se que elas estavam se apropriando com certa autonomia dos computadores, porque elas tinham liberdade no manuseio, não ficavam retraídas e não demonstravam qualquer tipo de receio em utilizá-los.

Por fim, na sétima escola (E07), os alunos demonstravam estar muito interessados em utilizar o computador. Eles conversavam entre si, ficavam felizes em passar de fase nos joguinhos, tinham liberdade de mudança dos jogos, ou seja, se apropriaram do computador e usavam o mesmo de acordo com suas vontades. Eles utilizavam os computadores sem receio, demonstrando que se sentiam à vontade e que já conheciam a ferramenta.

Percebe-se que das sete escolas, em apenas uma o contato das crianças estava sendo tímido, fato até justificável porque era a terceira vez que freqüentavam o laboratório. Nas outras seis escolas, percebeu-se que as crianças tinham liberdade em utilizar o computador, já conheciam a máquina e eram íntimos para realizar um manuseio sem medo, elemento que é importante para que se apropriem criativamente das mesmas, tal como idealizam os autores que acreditam na inclusão digital, no caso os coordenadores do Projeto de Formação Docente

(TRENTIN; TEIXEIRA; DE MARCHI; ROSSETO, 2007), bem como Teixeira (2005) e Bonilla (2004).

1.2 Formas como os professores conduziram as atividades, atividades propostas e de que forma promoviam a participação e o protagonismo do aluno

“E aqui na escola eu tenho um orkut, daí eu consigo falar com um monte de pessoas, eu consigo falar com meus tios, com meus primos, meu pai...” (A07).

Nesse item são descritas as formas como os professores conduziam as atividades que foram observadas, depois, quais foram as atividades aplicadas e, por fim, uma análise sobre de que forma as atividades promoviam a participação e o protagonismo das crianças.

Na primeira escola (E01), a professora titular dividiu a turma em duplas e orientou para qual computador cada dupla deveria ir. A professora falou que cada aluno poderia sentar nos lugares – determinados –, mas sem mexer no computador. As crianças só podiam mexer nos computadores depois que a professora autorizasse. Depois disso, o professor responsável pelo laboratório tomou a palavra e explicou o jogo da memória proposto. Assim que os alunos começaram a jogar, ambas as professoras circulavam pela sala para auxiliar os alunos. A atividade proposta foi um jogo de memória do Kelix e, na medida em que as duplas terminavam o jogo, o mesmo era reiniciado – mesmo jogo, mas com imagens diferentes. Os alunos demonstravam estar interessados na atividade e comemoravam quando encontravam os parzinhos iguais no jogo da memória. Cada aluno utilizava o mouse no seu momento de jogar. A atividade fazia com que os alunos participassem, pois eles gostaram e ficaram bem atentos.

O que se percebeu nessa escola é que prevalecia uma relação linear das professoras com os alunos. A disciplina era elemento fundamental no laboratório, os alunos tinham que falar baixo, enfim, uma dinâmica que remete ao ensino tradicional, naquele momento reproduzido no laboratório de informática. Em relação à atividade proposta, acredita-se que apesar do interesse e participação dos alunos, não era uma atividade que estimulava o protagonismo, a autoria e a co-autoria dos alunos, pois as crianças ficaram limitadas à atividade oferecida, uma vez que não mudavam de jogo e não faziam nada além do jogo de memória. É importante mencionar que esta era uma 3ª série e que o professor responsável relatou que a internet ainda não era utilizada com eles porque considerava esses alunos muito pequenos, mas que a utilização da internet aconteceria no decorrer do tempo.

Na segunda escola (E02) os alunos receberam as instruções sobre como seria a aula quando chegaram ao laboratório. Eles foram divididos em duplas e iniciaram a atividade, que era o jogo é do Kelix/Gcompris – Lendo e Praticando. Conforme havia sido combinado com a professora titular da turma em sala de aula, eles foram alertados que nesse jogo apareceria uma palavra na tela, e depois eles tinham que observar se essa mesma palavra aparecia novamente dentre uma lista. Quando a palavra aparecia, eles anotavam no caderno, sendo que depois, em sala de aula, eles iriam ter que formular um texto com as palavras que foram repetidas.

Todas as atividades eram relacionadas com a língua portuguesa – leitura. Depois que os alunos fizeram a primeira atividade de atenção sobre se a palavra se repetia ou não, eles passaram para outro jogo em que eles tinham que relacionar as imagens com as palavras. As crianças demonstraram interesse pelas atividades propostas. Elas conversavam entre si sobre os jogos, se ajudando a resolverem as situações que apareciam. Em um momento da aula, um aluno se levantou e auxiliou o outro a continuar o jogo; percebeu-se que existia cooperação entre eles, que prestavam muita atenção nos jogos. As atividades estimulavam habilidades como a leitura e as crianças eram muito participativas e interessadas.

Nessa escola a turma observada era da 4ª série, e a informática foi utilizada no período de Português. Percebeu-se que havia toda uma relação entre as atividades propostas na

informática com aquilo que estava sendo trabalhado em sala de aula pela professora, a leitura e escrita. O ambiente era mais descontraído, não havia uma relação tão tradicional dos professores com os alunos. Em relação às atividades, essas eram utilizadas como complementos das aulas, entretanto, apesar da participação de todos os alunos, não pode-se afirmar que os computadores estavam sendo utilizados com o objetivo de estimular o protagonismo, a autoria e co-autoria das crianças. Por mais que a atividade fosse resgatada em sala de aula e os alunos tivessem que fazer um texto com as palavras dos jogos, as crianças eram limitadas às duas atividades propostas, e não utilizaram a internet.

Na terceira escola (E03), antes da chegada dos alunos ao laboratório, o professor responsável deixou aberta nos computadores cada atividade, uma vez que a aula foi a continuação da anterior. Os alunos foram orientados a sentarem com as mesmas duplas no computador em que seu trabalho estava aberto. A professora titular da turma naquele período – professora da área – Português, acompanhou todo o trabalho e auxiliou os alunos na realização das atividades. Os alunos estavam fazendo as regras da turma no programa Color Paint. Primeiramente, eles decidiram em sala de aula quais eram as regras da turma, sendo que cada dupla de alunos tinha que representar uma das regras com desenhos ou imagens no computador. Após o término, o desenho seria impresso e colocado nos corredores ou em cartazes, e expostos para que toda a escola visse. As crianças estavam muito envolvidas com a atividade, elas conversavam entre si e também com os alunos dos computadores vizinhos.

Assim que cada dupla finalizava a sua atividade, eles eram liberados para usar o computador e a internet da forma como quisessem. Muitos acessaram o Orkut e sites de pesquisa como o Google, onde buscaram jogos, fotos e outros. A professora responsável disse que as únicas coisas que são proibidas de acessar na internet são sites de pornografia e sites de terror. As duplas acessavam em conjunto os sites e se mostravam muito interessados. Ora um aluno comandava o mouse, ora outro. Os maiores interesses eram os jogos, sendo que os alunos falavam uns para os outros quais já tinham jogado e se eram bons ou não.

Em relação a primeira atividade – regras da turma – percebeu-se a participação de grande parte dos alunos, que usaram bastante ferramentas, experimentaram, alteraram o desenho, interagindo e modificando a mensagem, constituindo-se, assim, uma atividade interativa (SILVA, 2000). Pelo fato dos professores liberarem o uso da internet, percebeu-se a existência de situações que promoviam o protagonismo dos alunos, uma vez que eles tinham a possibilidade de escolher os sites que queriam acessar, enfim, utilizando a internet para suprir a demanda da própria dupla, sem contar que eles estavam utilizando a internet como um ambiente comunicacional, pois nos sites de relacionamento pessoal se comunicavam entre si mesmos ou com pessoas que não estavam presentes no laboratório naquele momento, caracterizando dessa forma a ressignificação do tempo e do espaço, características da rede já apontadas anteriormente (CASTELLS, 2005; SERPA, 2004; LEMOS, 2003, 2004).

Considera-se que existia uma efetiva participação dos alunos nas atividades propostas, podendo dizer que as crianças estão se apropriando das tecnologias de forma diferenciada e criativa, pois já conhecem as ferramentas comunicativas disponíveis na rede, fazendo, assim, com que os primeiros passos da inclusão digital sejam dados.

Na quarta escola (E04), na entrada dos alunos no laboratório o professor coordenador primeiramente solicitou silêncio e depois pediu para que os alunos procurassem os jogos no site do portal da Mônica, que já estava aberto em cada computador. A professora titular da turma estava presente no laboratório, mas sua participação na atividade era mínima, sendo que o professor coordenador era o que mais auxiliava os alunos na atividade.

Os alunos sentaram em duplas em cada computador, dividindo, trocando e alternando a vez de cada um para a realização da atividade. Em sua maioria, os jogos oferecidos pelo portal são de colorir, de memória, de ligar os pontos e jogos dos 07 erros, entre outros. O professor coordenador do laboratório explicou que, como a professora titular da turma é

tradicional, a atividade proposta não tem muita conexão com o que está ocorrendo com a sala de aula. Mesmo assim, as crianças se mostraram muito interessadas nas atividades propostas, pois percebia-se que elas gostavam de utilizar o computador.

O que pôde se perceber nessa visita é que as atividades propostas estimulavam a participação dos alunos, que interagiam diretamente com o computador e com os demais colegas, fossem eles seus companheiros de computador ou até mesmo os alunos das máquinas vizinhas. Entretanto, o que se percebeu também é que, apesar dos alunos poderem modificar a mensagem (SILVA, 2000), como um desenho, por exemplo, as atividades, em sua maioria, não estimularam o protagonismo e as questões de autoria e co-autoria idealizadas pelo conceito de inclusão digital subjacente, pois as crianças ficaram limitadas a fazer somente aquilo que o portal permitia, não podendo ir adiante.

Essa limitação ao portal já foi apresentada nesse estudo que, de acordo com Lemos (2007b), é uma restrição que só busca a certeza, a segurança e a repetição, uma forma que permite e mantém o indivíduo numa condição de passividade diante das tecnologias de rede (TR). Portanto, considera-se que apesar das crianças estarem utilizando a internet, um progresso em relação às duas escolas anteriores (E01 e E02), essa ainda não foi uma utilização crítica e criativa, mas sim limitada e, porque não dizer, aprisionadora.

Na quinta escola (E05), o professor responsável deixou aberto nos computadores o jogo da forca e o Tux Paint, softwares disponíveis no Kelix. Assim que a professora titular chegou com os alunos, eles foram se acomodando, sentando em 3 em cada computador porque a turma tinha 31 alunos. Automaticamente os alunos foram trocando de jogos, sendo que cada trio jogava um jogo diferente do outro. Os alunos ficaram livres para escolher o jogo que queriam. Apesar de ser uma sala pequena para uma turma grande, com três alunos em cada computador, eles interagiam entre si e interessavam-se muito pela atividade, alguns muito concentrados no que estavam fazendo, apesar da constante conversa entre a turma.

O que se pôde perceber nessa aula é que as crianças participaram muito da atividade. Era uma 3ª série e eles já tinham domínio sobre a máquina, eram confiantes, tinham liberdade e faziam do laboratório um ambiente aconchegante e descontraído. Entretanto, frente a uma tentativa de duas alunas de entrar na internet, o professor não deixou e colocou novamente nos jogos. Acredita-se que, ao mesmo tempo em que os alunos tinham as liberdade de trocar e escolher os jogos, eram limitados a eles, pois não podiam entrar na internet. Percebia-se que os alunos queriam ir adiante, mas a tentativa seguida da advertência talvez os impossibilitasse. Apesar de o ambiente ser descontraído, ainda recai sobre ele uma concepção tradicional de ensino na qual o professor dita e o aluno obedece, situação essa já denunciada por Pozo (2002) como ineficaz na sociedade contemporânea.

Na sexta escola (E06) os alunos sentaram em frente aos computadores e foram solicitados para que escutassem as orientações da professora titular. As máquinas já estavam com o site de pesquisa Google aberto, sendo que os alunos foram orientados a digitar no campo de pesquisa “células do corpo humano”. Os alunos tinham que acessar o terceiro ou quarto site disponível na lista oferecida pelo site. Num segundo momento a professora pediu para que eles pesquisassem outra coisa e assim por diante, até o final da aula. A professora titular da turma naquele período – Ciências – orientou todas as atividades, liderando a turma, sendo que o professor responsável e o monitor agiram como auxiliares, ajudando os alunos na realização das atividades.

A professora explicou que pediu para os alunos entrarem no 2º ou 3º site que aparecia na lista do Google para que toda a turma pesquisasse em sites parecidos, que tivessem o mesmo conteúdo. Depois os alunos foram orientados a procurar um outro site sobre o corpo humano, que explicava sobre os ossos, dentes, olhos. Em todo o período as crianças ficaram pesquisando sobre ciências. As crianças demonstraram envolvimento com a atividade proposta; elas participavam e pesquisavam, ficavam atentas, liam os conteúdos dos sites que

acessavam, surpreendiam-se com o que descobriam, com as figuras representando órgãos humanos que antes elas não imaginavam, enfim, interessavam-se. Algumas iam cansando e procurando outras coisas, olhando no computador do colega do lado. O ambiente era descontraído, as crianças conversavam umas com as outras, liam em voz alta os conteúdos dos sites.

Dessa visita, pode-se dizer que a atividade proposta estimulava a participação das crianças, que ficaram curiosas sobre a pesquisa. Em relação ao protagonismo, acredita-se que as crianças poderiam ter mais liberdade em escolher os sites para pesquisar e não serem limitadas àqueles sites que a professora escolheu. Apesar do universo infinito de pesquisa que é a internet, as crianças eram limitadas aos primeiros sites que apareciam, não podendo seguir adiante, por mais que a internet estivesse ali, oportunizando.

Na sétima escola (E07) o professor responsável mencionou que a professora titular da turma avisou que gostaria de utilizar o laboratório um pouco antes do horário, no mesmo dia. A professora titular trouxe os alunos, que se dividiram em grupos para cada computador, sendo a maioria grupos de 3. Enquanto os alunos se acomodavam, a professora responsável foi abrindo os joguinhos, diferentes para cada computador e as crianças começaram a jogar. As crianças brincavam nos jogos existentes no próprio Kelix, como o Gcompris, por exemplo. Assim que terminavam um jogo, ou se cansavam dele, iam mudando para outras opções de jogos existentes. Como era a primeira vez, no ano, que as crianças foram ao laboratório, elas se mostraram muito eufóricas e ansiosas em utilizar os computadores. Eles gostavam dos jogos, cada grupo conversava entre si, dividiam o mouse e alternavam a vez de jogar. Alguns alunos saíam do computador em que estavam, iam ver o jogo que seus colegas estavam jogando e até auxiliavam os colegas nos jogos deles (um exemplo é um jogo de encaixar figuras geométricas, em que um colega auxiliou o outro a encaixar uma figura). Alguns não queriam deixar o colega jogar, resistindo em trocar de lugar quando era necessário, pois os grupos eram de 3.

Considera-se que os jogos estimulavam a participação dos alunos, que demonstravam estar muito interessados, interagindo entre si. Poderia se afirmar, assim como na escola E05, que a criança de certa forma promovia seu protagonismo, mesmo que parcial, porque tinha a possibilidade de escolher qual jogo queria, podendo mudar o jogo no momento em que não queria mais jogar. Entretanto, as crianças eram limitadas aos jogos, não utilizando a internet em nenhum momento.

Assim, em relação às atividades, das sete escolas visitadas se pode resumir que quatro escolas ofereceram aos seus alunos somente os jogos, sem possibilidade de acesso à internet. Em duas escolas os alunos utilizavam a internet, entretanto ficavam restritos aos sites autorizados pelos professores em uma sites para os jogos (crianças limitadas a um portal) e na outra utilizando a internet para pesquisa, mas limitadas aos sites escolhidos pela professora titular. Somente em uma escola se pôde perceber que a internet era utilizada como um meio de comunicação.

Algumas Considerações

Em uma perspectiva geral pode-se considerar que nas sete turmas e escolas observadas, existe um reconhecimento por parte dos professores e dos gestores relativos à importância da informática educativa no contexto contemporâneo, mas uma evidente carência de exploração de suas capacidades. Os laboratórios estão sendo utilizados, mas ainda existe certa ociosidade por problemas relacionados à falta de pessoal para atender a demanda, questão que prejudicou o andamento do projeto realizado. Percebeu-se que na maioria das escolas os alunos estão tendo liberdade no contato com o meio, mas muitas vezes

condicionados às escolhas dos professores, movimento oriundo de um sistema tradicional e verticalizado de ensino, que impossibilita o aluno de ir além do proposto.

Das sete escolas, percebeu-se que em apenas uma o contato das crianças estava sendo tímido, porque era a terceira vez que freqüentavam o laboratório. Nas outras seis, percebeu-se que as crianças tinham liberdade em utilizar o computador, já conheciam a máquina e manuseavam sem medo, elemento importante para que se apropriem criativamente das mesmas.

Com relação as formas como os professores propunham e conduziam as atividades e de que forma promoviam a participação e o protagonismo do aluno, entendemos que das sete escolas visitadas, em quatro os alunos utilizavam somente jogos, sem acesso à internet. Em outras duas os alunos utilizavam a internet, mas restritos aos sites autorizados pelos professores, um portal para jogos e sites para pesquisa, respectivamente. Somente em uma escola se pôde perceber que a internet era utilizada como um meio de comunicação.

Neste processo, detectou-se que somente uma turma estava participando efetivamente de um processo com contornos de inclusão digital, enquanto as outras, de certa forma, estavam condicionadas à passividade diante das TR, limitadas à atividades pré-determinadas, não explorando as capacidades da rede.

Referências

- BONILLA, M. H. *Educação e Inclusão Digital*. 2004. Disponível em <http://twiki.im.ufba.br/bin/view/GEC/MariaHelenaBonilla>, acesso em 10 Out 2007.
- CANCLINI, N. G. *Consumidores e Cidadãos*. Conflitos Multiculturais da Globalização. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001.
- CASTELLS, M. A internet e Sociedade em Rede. In: MORAES, D (org). *Por uma outra comunicação – Mídia, mundialização cultural e poder*. 3 ed. Rio de Janeiro: Record, 2005. p.225-231.
- LEMOS, A. Cibercultura. Alguns Pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A; CUNHA, P (Orgs).: *Olhares sobre a Cibercultura*. Sulina: Porto Alegre, 2003.
- _____. *Cibercultura e Identidade Cultural*. Em direção a uma cultura copyleft?. (Itaú Cultural). 2004. São Paulo. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andremos/copyleft.pdf>, acesso em 01 Mai 2007.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- POZO, J. I. *Aprendizes e Mestres: A nova cultura da aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed Editora. 2002.
- RÜDIGER, F. *Elementos para a crítica da cibercultura: sujeito, objeto e interação*. São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- SERPA, F. *Rascunho Digital – Diálogos com Felipe Serpa*. Salvador: Edufba, 2004.
- SILVA, M. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.
- TEIXEIRA, A. C. *Formação Docente e Inclusão Digital: a análise do processo de emersão tecnológica de professores*. Tese (Doutorado em Informática na Educação) – PPGIE/UFRGS, Rio Grande do Sul, 2005.
- TRENTIN, M.; TEIXEIRA, A. C.; DE MARCHI, A. B.; ROSSETO, M. C. *Formação docente: um exercício de autonomia colaborativa*. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação, Nov. 2007.