



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA  
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

**YANNE GOMES ALVES**

**OS SENTIDOS QUE SURGEM DA INTERAÇÃO DOS ALUNOS COM  
AS TECNOLOGIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

**POMBAL, PB**

**2016**

**YANNE GOMES ALVES**

**OS SENTIDOS QUE SURGEM DA INTERAÇÃO DOS ALUNOS COM  
AS TECNOLOGIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Hélcia Macedo de Carvalho Diniz e Silva

**POMBAL, PB**

**2016**

A474s Alves, Yanne Gomes.

Os sentidos que surgem da interação dos alunos com as tecnologias no ensino fundamental / Yanne Gomes Alves.– Pombal: UFPB, 2016.

40f. ; il.

Orientadora: Hélcia Macedo de Carvalho Diniz e Silva

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia – modalidade à distância) – UFPB/CE

1. Alunos. 2. Computador. 3. Produção de sentidos. I. Título

UFPB/CE/BS

CDU: 37+004(043.2)

# **OS SENTIDOS QUE SURGEM DA INTERAÇÃO DOS ALUNOS COM AS TECNOLOGIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à coordenação do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em: 28/11/2016

## **BANCA EXAMINADORA**

Prof<sup>a</sup>. Hélcia Macedo de Carvalho Diniz e Silva  
Prof. Orientador  
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Prof. Maria das Graças Gonçalves Viera Guerra  
Prof. Convidado  
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

Prof. José Flávio Silva  
Prof. Convidado  
Universidade Federal da Paraíba – UFPB

## **RESUMO**

O foco dessa pesquisa é a produção de sentidos que surgem da interação dos alunos com o computador no ensino fundamental de uma escola estadual na cidade de Malta, PB. Os pressupostos teóricos para análise desse trabalho foram o conceito de interação verbal de Bakhtin e os estudos de Vani Kenski sobre interação nas redes. O processo de interação com as tecnologias partiram da relação de sentidos dos alunos no manuseio com o computador, no recreio e em suas preferências frente aos recursos midiáticos. Os sentidos que ressoam desse processo foram o de alteridade em que o eu só se concretiza com a ajuda do outro e o de tomada de decisão na ação participativa e responsiva sobre determinada atitude. No final, argumenta-se como os sentidos que surgem da interação dos alunos no uso do computador podem contribuir para o processo de construção do conhecimento através das tecnologias.

**Palavras-chave:** alunos - interação – computador – produção de sentidos

## **ABSTRACT**

The focus of this research is the production of meanings that arise from the interaction of the students with the computer in a elementary education of a public school from Malta city, PB. The theoretical presuppositions for the analysis of this work were the Bakhtin verbal interaction concept and the Vani Kenski studies about interaction in networks. The interaction method with the technologies started from the relationship meanings of the students in handling the computer, on breaks and in the preferences front of the media resources. The meanings that arose in this process were the alterity in which the I only materializes with help of the other and the decision-making in participatory and responsive action about a certain attitude. In the end, arguments like the meanings arising from the interaction of students in use of computer can contribute to the process of construction of knowledge through technologies.

Key words: students – interaction – computer – production of meanings.

## **Sumário**

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2 OS CONCEITOS DE INTERAÇÃO SOCIALMENTE CONSTITUIDOS.....</b>	<b>9</b>
<b>2.1 O conceito de interação verbal a luz de Bakhtin .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 O computador na sala de aula .....</b>	<b>10</b>
<b>3 ESPAÇOS E SUJEITOS PRESENTES NO PROCESSO DE INTERAÇÃO .....</b>	<b>12</b>
<b>3.1 O ambiente escolar .....</b>	<b>12</b>
<b>3.2 A sala de informática .....</b>	<b>12</b>
<b>4 OS PROCESSOS DE INTERAÇÃO ENTRE ALUNOS, ESCOLA E TECNOLOGIAS .....</b>	<b>14</b>
<b>4.1 A preferência dos alunos frente às TICs .....</b>	<b>15</b>
<b>4.2 Sala de informática espaço de múltiplas interações .....</b>	<b>25</b>
<b>5 AS RELAÇÕES DE SENTIDOS QUE SURGEM DA INTERAÇÃO DOS ALUNOS COM O COMPUTADOR .....</b>	<b>30</b>
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>35</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>37</b>



## 1 INTRODUÇÃO

É notório o desenvolvimento das relações dialógicas que permeiam o seio das instituições escolares em que a troca de informação e comunicação nunca esteve tão evidente. Atualmente, as tecnologias veem proporcionando novas formas de interação, construção e produção de conhecimento através do uso dos recursos tecnológicos, diante disso, a escola não pode passar despercebida. Integrar essas novas possibilidades remete ao contexto educacional mudanças de paradigmas e descentralização do ensino/aprendizado. Com isso, torna-se importante compreender os sentidos que surgem da interação dos alunos com esses meios que podem contribuir ou não para o desenvolvimento integral dos discentes enquanto sujeitos que precisam aprender a aprender.

Analisar os sentidos que surgem da interação dos alunos no uso com o computador justifica-se pela necessidade de compreender o porquê que o eles preferem utilizar esse recurso em detrimento dos demais existentes na escola e quais as relações que emergem desse processo para a construção e produção do conhecimento. Com isso pode-se nortear o desenvolvimento de práticas educacionais mais atrativas e dinâmicas favorecendo uma educação pautada na forma em que o educando prefere e gosta de aprender. Os impactos dessa pesquisa podem potencializar o processo de ensino/aprendizado a partir das relações de diálogo, trocas de informações e novas possibilidades de conhecimentos, entre outros, visando assim, uma educação participativa, inclusiva e construtivista.

A partir desta inquietação, na busca de compreender outras formas de educar, surgiu à necessidade de evidenciar o que leva os alunos a gostarem de usar o computador na escola e como isso opera sobre o próprio processo de construção de conhecimento do aluno. O foco desta investigação parte da produção de sentidos presentes nos enunciados dos alunos através da interação dos mesmos no uso com as tecnologias. A partir disso, surge o seguinte questionamento: **Como os sentidos que surgem da interação dos alunos no uso do computador podem contribuir para o processo de construção do conhecimento através das tecnologias?** Os sentidos que ressoam desse processo interativo podem contribuir para o desenvolvimento do ensino/aprendizado ou não contribuem de forma significativa para o desenvolvimento do ensino/aprendizado.

A partir do problema apresentado e com a finalidade de cumprir o objetivo geral deste trabalho, que é analisar os sentidos que surgem da interação dos alunos no uso com o computador no ensino fundamental. Também será necessário desenvolver argumentos relacionados a cada um dos objetivos específicos, quais sejam: em primeiro lugar, será estudado o conceito de interação verbal segundo Bakhtin e as pesquisas de Kenski sobre interação nas redes. A seguir, será identificada a relação dos sentidos a partir da interação entre os alunos com o uso das tecnologias, e por último, a fim de compreender os fatores práticos deste trabalho serão relacionados os resultados encontrados com as tecnologias mais exploradas nesse contexto.

A metodologia aplicada será feita em dois momentos: a pesquisa exploratória que será realizada por meio do levantamento de informações através de consultas a livros, monografias, teses, dissertações, artigos publicados na internet e sites de periódicos, que contêm teorias importantes à reflexão sobre interação/tecnologia com finalidade educacional e a pesquisa de campo na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio. Dr. Antônio Fernandes de Medeiros em Malta, PB.

Para a realização do presente trabalho recorreu-se a autores que subsidiam os estudos da pesquisa, com destaque para a teoria de interação verbal de Bakhtin e as pesquisas e contribuições de Kenski sobre a interação nas redes.

Nesta pesquisa procurou-se observar, especificamente, uma turma do sexto ano do ensino fundamental II em alguns momentos na escola como: no recreio e sala de informática. O objetivo é entender como acontece à relação entre os alunos nos diferentes espaços de interação. Além disso, buscou-se fazer uma análise através da aplicação de um questionário com perguntas abertas e fechadas, procurando identificar a partir das respostas dos alunos os sentidos que norteiam suas escolhas no processo de interação com o computador.

O Primeiro capítulo é destinado à introdução para apresentação da pesquisa e o segundo ressoa sobre a teoria de interação verbal de Bakhtin e outros autores que subsidiam a pesquisa apresentada. No terceiro são apresentados os espaços e sujeitos participantes do estudo em questão, já o quarto será apresentado à metodologia e coleta e análise dos dados. E no quinto e último capítulo relacionará os resultados encontrados.

## **2 OS CONCEITOS DE INTERAÇÃO SOCIALMENTE CONSTITUIDOS**

### **2.1 O conceito de interação verbal a luz de Bakhtin**

Como foco dessa pesquisa será abordado o significado de interação baseado na concepção de Bakhtin (1999, 2003), que representa o processo de dialogismo através da interação verbal comunicada socialmente. Dessa forma, se faz importante observar os enunciados que constituem os dizeres dos sujeitos presentes na enunciação e compreender os sentidos que surgem através da interação dos alunos com a utilização do computador como recurso tecnológico que possa potencializar o ensino/aprendizado. Segundo Bakhtin (1999), a expressão-enunciação refere-se ao atravessamento das condições concretas de enunciação de um determinado convívio social. Essas enunciações são formadas pela troca das palavras entre o outro e eu.

A enunciação é o produto da interação de dois indivíduos socialmente organizados e, mesmo que não haja um interlocutor real, este pode ser substituído pelo representante médio do grupo social ao qual pertence o locutor. A palavra dirige-se a um interlocutor: ela é a função da pessoa desse interlocutor: variará se se tratar de uma pessoa do mesmo grupo social ou não, se esta for inferior ou superior na hierarquia social, se estiver ligada ao locutor por laços sociais mais ou menos estreitos [...] não pode haver locutor abstrato. (1999, p. 112)

Diante dessa representação feita pelo autor sobre o conceito de interação verbal, com ou sem interlocutor real, pode-se evidenciar o processo de construção dos sentidos existentes nas relações dialógicas a partir da interação entre o objeto de estudo e o sujeito. No caso do uso do computador, como meio facilitador do processo interativo entre os sujeitos participantes, serve como suporte para a construção dos sentidos a partir das relações que se estabelecem no seio do ambiente escolar.

Para Bakhtin (1999, pag. 123) a interação verbal presente no diálogo também pode ser compreendido num sentido mais amplo, ou seja, em toda comunicação verbal ou não verbal de qualquer tipo que seja. Assim, a relação de sentidos que surgem da interação dos alunos com o computador desencadeia o desenvolvimento das relações dialógicas possibilitando aos alunos outros conhecimentos em novos horizontes.

Entretanto, é importante destacar a necessidade de trocas de informação entre o locutor e o interlocutor (eu e o outro) para o desenvolvimento do processo

interativo, não havendo isso, o interlocutor será apenas um ouvinte concebido pela linguagem tradicional. Para Bakhtin (2003, p. 271) o ouvinte/leitor é visto como sujeito ativo, pois “o ouvinte, ao perceber e compreender o significado (linguístico) do discurso ocupa simultaneamente em relação a ele uma ativa posição responsiva: concorda ou discorda dele (total ou parcialmente), completa-o, aplica-o, prepara-se para usá-lo, etc.” Assim, o diálogo na perspectiva teórica de Bakhtin não pode ser visto com ato isolado do seu contexto, ou seja, todo discurso é dirigido para o outro, no qual, deve responder com outro discurso.

As ideias bakhtinianas representam um grande avanço nos estudos da linguagem, principalmente no processo de interação verbal socialmente constituído. Seus estudos partiram da crítica à concepção de linguagem por Saussure que concebia a língua como um aspecto sistemático da linguagem, em dado momento do tempo, sem considerar sua história passada, então, para ele a língua era considerada como um sistema de signos formados pela junção dos sentidos e das imagens acústicas. Diante disso, Bakhtin focou seus estudos na interação verbal, sendo está à realidade fundamental da língua evidenciando o caráter dinâmico, interativo e transformacional da linguagem.

Portanto, o conceito de interação verbal a luz de Bakhtin concebe a esse trabalho um olhar crítico e reflexivo a cerca das relações dialógicas que emergem do processo de interação que também pode ser observado em alunos na produção e construção de sentidos na escola com uso das TICs. A seguir, será abordado a cerca do uso do computador na sala de informática como recurso alternativo para processo de interação entre alunos e tecnologias.

## **2.2 O computador na sala de aula**

Sobre o uso do computador na sala de aula, busca-se compreender os sentidos que surgem da interação dos alunos com essa tecnologia. Se a escola é um espaço privilegiado das interações, a sala de informática também é o cerne para a construção de múltiplos sentidos socialmente constituídos. Sobre o uso das TICs Vani Kenski nos ensina que:

A linguagem digital, expressa em múltiplas mídias, impõe mudanças radicais nas formas de acesso a informação, a cultura e ao entretenimento. O poder da linguagem digital, baseado em computadores e em todos seus periféricos, a internet, aos jogos eletrônicos etc., com todas as possibilidades de convergência e sinergia entre as mais variadas aplicações dessas mídias, influencia cada vez mais a constituição de

conhecimentos, valores e atitudes. Cria uma nova cultura e outra realidade informacional. (KENSKI, 2007, pag. 33)

Diante dessa realidade é notória a importância de incorporação das tecnologias no contexto educacional, em especial o computador, como meio facilitador de acesso a múltiplas informações e troca de conhecimentos e, posteriormente, construções de novas aprendizagens. Entretanto, é necessário destacar que o uso desse maquinário por si só não garante a eficiência do aprendizado nem tão pouco a qualificação dos professores. Diante disso, como utilizar o computador na escola? Existe hoje a necessidade de fazer uso desse recurso no contexto educacional? Em outras palavras sobre a concepção ético-politica da escola frente às tecnologias, Axt, 2002, nos responde:

(...) a Educação e a Escola encontram-se impregnadas de tecnologias; as tecnologias são uma realidade no nosso cotidiano e no cotidiano dos alunos, professores e funcionários das escolas. Pois, também a escola é parte integrante da cultura, da sociedade em que está inserida, o que passa por dentro da última, faz marcas na primeira, independentemente do fato de ela aceitar, resistir, combater, incluir, excluir são marcas que se equivalem, na revelação de um pertencimento a uma cultura, a uma sociedade. (Axt, 2002, pag.37-38)

Ao fazer uso dos recursos tecnológicos na escola são proporcionadas também novas linguagens que estão presentes no cotidiano dos alunos e, portanto utilizá-las é aproximar-se das novas gerações que estão nos bancos das escolas. Nesse caso, o computador pode ser visto como uma ferramenta pedagógica para criar um ambiente interativo e dinâmico que proporcione ao discente, entre outras coisas: investigar, levantar hipóteses, pesquisar, criar e assim construir seu próprio conhecimento.

No capítulo a seguir será caracterizado o campo pesquisado, assim como os sujeitos participantes e as inquietações que levaram ao interesse pela pesquisa realizada.

### **3 ESPAÇOS E SUJEITOS PRESENTES NO PROCESSO DE INTERAÇÃO**

#### **3.1 O ambiente escolar**

A investigação dessa pesquisa acontece na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Dr. Antônio Fernandes de Medeiros, localizada na rua Cel. Antônio de Assis Ferreira S/N, na cidade de Malta, Paraíba.

A escola está localizada as margens da BR 230 próximo à cadeia pública da cidade. É considerada uma escola de médio porte com aproximadamente 408 alunos, 26 professores, sendo dezesseis concursados, seis contratados e quatro pro-tempore. A região onde a escola está localizada é considerada um lugar calmo e bem centralizado. Nesse contexto a maioria das crianças e adolescentes, o contato com as tecnologias da comunicação e da informação, o uso do computador está condicionado a sua inserção na escola, pois na maioria das vezes a falta de condição financeira dos seus pais os impede de adquirirem computadores e terem acesso à internet.

A escola teve sua fundação nos anos de 1978 e passou por várias reformas estruturais até chegar às instalações em que se encontra hoje. Atualmente funciona em dois turnos, matutino e vespertino, sendo que, na parte da manhã funcionam os quatro anos do segundo ciclo do ensino fundamental e os três anos do ensino médio e no período da tarde corresponde à mesma sequencia. A escola conta com alguns recursos físicos (estrutura do prédio) para poder atender os alunos com necessidades especiais com banheiros adequados e rampas de acesso aos ambientes da escola.

#### **3.2 A sala de informática**

A sala de informática fica situada próximo ao laboratório de ciências, o acesso dos alunos é de acordo com a necessidade dos professores para utilização do ambiente com aviso prévio e quando os professores vão utilizar o ambiente agendam um dia e horário para realização das atividades. A referida sala está equipada com 19 computadores, suas respectivas bancas e assentos contendo um espaço amplo climatizado e possui internet em todos os computadores. Infelizmente não existe hoje nenhum projeto didático/pedagógico que comtemple esse espaço na

instituição, o que dificulta o efetivo acesso dos alunos aos recursos tecnológicos de forma educativa.

### **3.3 A turma pesquisada**

A turma pesquisada foi a do sexto ano “A” do segundo ciclo do ensino fundamental contendo 23 alunos com idades que variam de onze a treze anos. São alunos filhos de famílias de baixa renda que vivem em situação de vulnerabilidade social e econômica e que estão diariamente expostas a violências e ao uso de drogas. Felizmente na escola não existe registros do uso desses problemas no interior da instituição. Foi observado também que são crianças de muita interação.

### **3.4 Inquietações que desencadearam o foco dessa pesquisa**

O interesse pelo objeto de estudo desta pesquisa surgiu a partir da observação de como os alunos se entusiasmavam e gostavam de frequentar a sala de informativa. Em 2013 participamos do Programa Mais educação na referida escola do estado, já citada anteriormente, como monitora da oficina de orientação de estudos, a qual contempla as diferentes áreas do conhecimento.

O trabalho nessa oficina era voltado para a revisão dos conteúdos didáticos pedagógicos vistos pelos alunos em sala de aula, porém de forma diferente. As atividades eram planejadas de forma dinâmica e lúdica, mas sempre retomando os conhecimentos e reconstruindo as aprendizagens. Contudo, procurava – se sempre a utilização dos recursos que os alunos mais gostavam por acreditar que esse meio pode facilitar o processo de troca e construção do conhecimento.

Foi quando se observou que ao utilizar a sala de informática e os computadores para fazer pesquisas sobre fatos da história, dados da geografia, jogos de matemática, blogs de notícias, entre outros, percebeu-se um maior interesse dos alunos na utilização dessa ferramenta. Embora nem todos dominassem as técnicas de manuseio desse meio isso não os impediam de procurar e conseguir aprender. Sempre que uma atividade era proposta para ser realizada naquele ambiente os alunos já perguntavam se era na sala de informática, assim a tela do computador se “transformava em um oceano mágico, repleto de cores, imagens, sons e possibilidades em que os alunos podiam navegar infinitamente”.

## 4 OS PROCESSOS DE INTERAÇÃO ENTRE ALUNOS, ESCOLA E TECNOLOGIAS

O estudo consiste numa pesquisa aplicada, de caráter exploratório, visando um maior aprofundamento e familiaridade com o objetivo pesquisado, como também apresenta informações que possam servir de direcionamento para possíveis ações de transformação da realidade. A partir disso, os resultados serão apresentados de maneira qualitativa e quantitativa, através de fontes primárias e secundárias, incluindo revisão literária, observação, aplicação de questionário e estudo de caso.

No estudo realizado por ALVES, NUNES, AXT, THOMAZ e ESSER - 2007, com estudantes em processo de aprendizagem da língua escrita atendendo a alunos do ensino fundamental e Jovens e Adultos (EJA), os pesquisadores acompanharam a interação dos alunos no uso das TICs através das produções textuais feitas por eles próprios em um software chamado Cartola. A concepção pedagógica desse jogo parte de uma premissa: "de que a aprendizagem do código escrito ocorre na indissociabilidade entre a construção do conhecimento e a produção de sentidos" (ALVES et al., 2007, p. 403).

Para esse trabalho os pesquisadores alicerçaram-se em duas linhas de estudo, a primeira em que a aprendizagem da língua escrita se dá no âmbito de um processo cognitivo de interação do indivíduo com o código escrito, embasada pelos estudos de Ferreiro e Teberosky acerca da Psicogênese da Língua Escrita. E a segunda nos estudos de Bakhtin sobre a filosofia da linguagem, na qual o autor atribui o diálogo como movimento presente nos enunciados entre os sujeitos da linguagem e o contexto social ao qual estão inseridos, desencadeando o processo de interação verbal. Segundo Bakhtin ([1959-1961] 2010, p. 308) o discurso presente no texto e no enunciado pode ser visto de dois ângulos: a linguagem repetitiva e a singularidade dos enunciados presentes na comunicação. Portanto,

por trás de cada texto está o sistema de linguagem. A esse sistema corresponde no texto tudo que é repetido e produzido e tudo que pode ser repetido e reproduzido, tudo o que pode ser dado fora de tal texto (o dado). Concomitantemente, porém cada texto (como enunciado) é algo individual, único e singular, e nisso reside todo o seu sentido [...] (BAKHTIN, [1959-1961] 2010, p. 309-10).

Porém, Bakhtin destaca a importância de não se ver o texto como enunciado num sentido precisamente linguístico de cunho somente repetitivo, e sim, de produção de sentidos presentes nos enunciados que surgem da interação

extra-verbal nos diversos processos de comunicação social. O presente estudo se difere da pesquisa citada anteriormente, por ser realizada com alunos do sexto ano do ensino fundamental II em uma escola estadual na cidade de Malta, PB. Que propõe analisar os sentidos que surgem da interação dos alunos no uso com o computador por meio das respostas deles próprios sobre essa possibilidade, assim como também, pela observação do contato direto dos alunos com as máquinas e a interação dos alunos no referido ambiente.

O argumento que aproxima este trabalho da pesquisa citada é a possibilidade de haver uma possível interação entre os alunos no uso com o computador que possa vir a facilitar o processo de desenvolvimento do ensino/aprendizado e a construção do conhecimento a partir dos sentidos produzidos nessa relação. Para perceber os sentidos presentes nos enunciados dos alunos em interação com as tecnologias, utilizaram-se as seguintes etapas:

- Observação do processo de interação dos alunos na sala de informática em contato com o computador e no recreio, procurando entender como se dá a relação de sentidos entre os sujeitos nos diferentes espaços da escola;
- Aplicação de um questionário com perguntas abertas e fechadas sobre o uso das tecnologias as informação e da comunicação com vista à aplicabilidade na escola buscando identificar através de suas respostas possíveis alternativas para novas aprendizagens.

#### **4.1 A preferência dos alunos frente às TICs**

Durante o trabalho como monitor da oficina de orientação de estudo realizado pelo Programa Mais Educação do governo federal, na escola já citada, foi que surgiu o interesse em realizar a atual pesquisa nesse campo de estudo. Percebi que os alunos sempre preferiam realizar as atividades na sala de informática, fossem elas de escritas ou pesquisadas. E foi a partir disso que se procurou analisar como os sentidos que surgem da interação dos alunos no uso do computador podem contribuir para o processo de construção do conhecimento através das tecnologias?

Assim, em setembro deste ano voltou-se à escola para coletar os dados da dessa pesquisa, primeiramente as informações referentes à instituição como um todo e depois a observação e coleta da amostra. Escolhemos analisar a turma do sexto ano por ser uma série em processo de adaptação a mudanças significativas

para o desenvolvimento autônomo dos alunos frente a novas situações como: mudança na quantidade de professores, nas atividades e do próprio aluno que entra na fase da adolescência e começa a enxergar o mundo com outros olhar.

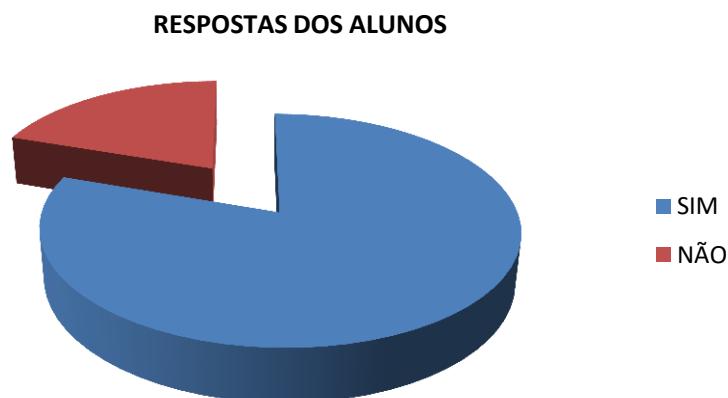
O espaço escolar constituído de múltiplos enunciados presentes nos mais variados tipos de comunicação abrem um leque de possibilidades para investigação das relações de sentidos que nascem da interação dos sujeitos com meio, dos sujeitos com sujeitos e com os processos e métodos de ensino/aprendizado aos quais são colocados. A partir disso, neste trabalho buscou-se identificar a partir das respostas dos alunos outras possibilidades de interação e construção de conhecimentos advindos da utilização do computador na escola. O recurso utilizado para amostragem dessas possibilidades foi um questionário sobre o uso das tecnologias com vista à aplicabilidade na educação que será apresentado de forma quantitativa e interpretado qualitativamente.

**GRÁFICO 1: Na sua escola possui sala de informática?**



A figura acima representa as respostas dadas por 23 alunos da escola estadual Dr. Antônio Fernandes de Medeiros sobre a pergunta se a referida instituição possui sala de informática, na qual 99% responderam que sim e apenas 1% disse que não. O aluno que respondeu não a pergunta ressaltou que para ele era como se não tivesse sala de informática já à mesma quase nunca era utilizada pelos alunos.

### **GRÁFICO 2 - Você tem acesso a essa sala de informática?**



Este gráfico refere-se à quantidade de alunos do sexto ano “A” que tem acesso à sala de informática da escola pesquisada. Em respostas dos próprios alunos sobre esse assunto, ficou constatado que 80% dos educandos têm acesso a esse ambiente e 20% não.

### **GRÁFICO 3 - Quando você vai á sala de informática o que você costuma fazer?**



O gráfico acima se refere à quantidade de vezes que cada palavra ou frase apareceu nas respostas deles formando categorias que possibilitam identificar seus afazeres na sala de informática. Assim, os jogos lideram as escolhas dos alunos com 39%, logo após vem o acesso aos vídeos com 31%, as pesquisas com 16% e 14% dos alunos também relataram na pergunta aberta que quase não utilizam o ambiente informatizado.

**GRÁFICO 4 - Quais as atividades realizadas por você (aluno) no computador que você mais gosta?**



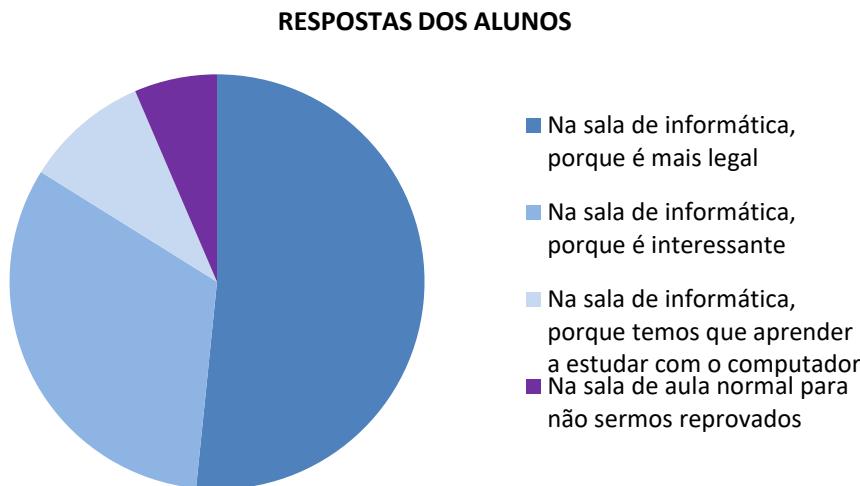
As categorias dessa amostra apresentam a preferência dos alunos em interação com o computador, aqui as categorias também foram formadas pela quantidade de vezes que as palavras apareceram nas respostas dos alunos em que houve respostas que apresentaram mais de uma categoria. Sendo que 31% desses alunos gostam mais de jogar, 25% de assistir vídeos, 17% de acessar as redes sociais (facebook) e 14% de ouvir música e de pesquisar.

**GRÁFICO 5 - Quais as atividades realizadas por você (aluno) no computador que você menos gosta?**



Nessa questão os alunos foram mais objetivos em que 21 dos alunos responderam que não existe nenhuma atividade no computador que eles não gostem, e apenas dois dos 23 alunos pesquisados explicitaram que não gostam das atividades de pesquisas sobre assuntos que não os agradam.

**GRÁFICO 6 - Se você pudesse escolher o ambiente onde estudar você (aluno) preferiria na sala de aula normal ou na sala de informática? Por quê?**



Cerca de 94% dos alunos pesquisados optaram por estudar na sala de informática revelando que esse ambiente é mais legal, interessante e que é importante a aprendizagem nessa ferramenta. Os outros 6% disseram que prefeririam estudar na sala de aula normal por terem medo de serem reprovados no final do ano letivo.

**GRÁFICO 7 - Você (aluno) utiliza o computador para estudar? De que maneira?**



Nessa amostra, mais da metade dos alunos disseram que não usam o computador para estudar, 35% respondem que às vezes utilizavam a ferramenta para fazer pesquisas e somente 13% dos educandos disseram que sim, que usam o computador para estudar, desses 9% para traduzir atividades de inglês e 4% estudam os conteúdos referentes às provas nos vídeos do you tube.

**GRÁFICO 8 - Para você (aluno) o que é mais importante no acesso ao computador?**



Sobre a questão acima apresentada, cerca de 41% dos alunos pesquisados acreditam ser os jogos o acesso mais importante na utilização do computador. Logo após, vem o acesso aos vídeos com 29%, a internet com 20% e por fim a descoberta de coisas novas com 16%.

**GRÁFICO 9 - Com que frequência você (aluno) costuma usar o computador para se comunicar?**



Nesta parte da amostra as respostas foram objetivas, haja vista que a questão é uma pergunta fechada que buscou identificar a frequência com que os alunos usam o computador para comunicar-se. Diante disso, ficou exposto que 52% dos alunos do sexto ano “A” da escola pesquisada **quase sempre** utilização e 26% desse alunado disseram que **sempre** usam e os 22% restante da turma relataram que **nunca** usaram essa ferramenta para se comunicar.

**GRÁFICO 10 - O que você (aluno) acha do professor utilizar as tecnologias para ensinar?**



Esse gráfico retrata a opinião dos alunos sobre a possibilidade de utilização das tecnologias pelo professor para ensinar, e as categorias apresentadas foram formadas pela quantidade de vezes em que as palavras e frases apareceram nas respostas dos alunos pesquisados. Portanto, 49% responderam que seria muito legal, 38% acharam interessante, 8% que seria uma nova forma de aprendizado, 3% que a aula seria mais dinâmica e mais 3% que seria incrível.

Os resultados dos gráficos apresentados são amostras do questionário para coleta de dados desta pesquisa, que busca identificar através das respostas dos alunos suas familiaridades, escolhas e preferências frente às tecnologias (computador) e como isso pode impactar no processo de ensino/aprendizado.

Embora a escola pesquisada não comtemple nem um projeto de intervenção pedagógica do uso das tecnologias da informação e da comunicação com vista educacional, pode-se perceber a partir das respostas dos alunos que eles têm conhecimento sobre o uso do computador como meio interativo. A notória preferência dos alunos por jogos e vídeos no acesso a internet refere-se às inúmeras possibilidades de escolhas dos mais variados de tipos de softwares e programas presentes nas redes. Sobre a nova lógica tecnológica que está mudando o mundo Kenski fala que,

Quando participamos de jogos interativos pelo computador ou entramos em salas de bate-papo ou em fóruns (...), estamos vivendo novos tipos de interação, em que estão presentes muito mais do que a nossa capacidade de comunicação e de relação social. Conhecimentos, habilidades, valores e percepções e sentimentos são solicitados para chegar à melhor maneira de responder às solicitações nos jogos ou nos diálogos com outras pessoas.

Não há limites previstos para os nossos desempenhos. (KENSKI, 2007, p. 39)

A autora situa ainda que, as TICs não podem ser consideradas meros suportes tecnológicos. *“Elas têm suas próprias lógicas, suas linguagens e suas maneiras particulares de comunicar-se com as capacidades perceptivas, emocionais, cognitivas, intuitivas e comunicativas das pessoas”* (KENSKI, 2007, p 38). Nesse sentido, a escolha dos alunos pelos jogos, vídeos e interação nas redes não podem ser vista como algo isolado, fora do contexto no qual estão inseridos. Assim, utilizar o computador na escola para jogar, por exemplo, constitui em sua essência o desenvolvimento de habilidades necessárias para que os alunos possam construir e reconstruir seus conhecimentos de forma autônoma e responsiva.

O uso do computador na escola como recurso alternativo e a apreensão de novas habilidades constitui em si, toda uma dinâmica de ações realizadas em prol de um determinado objetivo a ser alcançado pelos agentes participantes do processo interativo. Indo desde o desejo do sujeito por uma determinada programação até sua escolha frente às diversas possibilidades existentes nas redes midiáticas, podendo essa primeira mudar de acordo com a necessidade de adaptação interativa a qual o aluno almeja alcançar.

Segundo Brait (2005, apud BAKHTIN [1920-1924] 1993) ao referisse sobre a concepção filosófica do “ato/feito” diz que, “trata-se da ação concreta (ou seja, inserido num mundo vivido) intencional (isto é, não involuntária) praticada por alguém situado, não transcidente. Destaca-se, assim, o caráter da “responsabilidade” e da “participatividade” do agente”. Nesse sentido, a preferência dos alunos por determinados softwares no uso do computador pode ser entendida numa perspectiva ativa/ participativa sobre o objeto acessado.

O sentido valorativo do ato é evidenciado no agir do sujeito mediado por sua relação com o mundo concreto e assim estabelecido numa dada situação de interação, na qual não se pode dissociar o conteúdo do processo socialmente constituído. Assim, o sentido que surge dessa situação possibilita aos alunos a oportunidade de tomada de decisão frente ao domínio do computador em interação com as outras crianças e com a máquina.

A capacidade de interagir com o novo de forma espontânea e prazerosa é característica da atual sociedade tecnológica, a qual os alunos também estão imersos. Todavia, descartar essas alternativas do universo escolar é retroceder ao processo educacional arcaico e centralizado marcado por práticas pedagógicas

repetitivas e descontextualizadas. Por outro lado, ao integralizar o uso das TICs nesse ambiente pode-se provocar uma interação muito maior, o acesso aos jogos e recursos midiáticos presentes nas tecnologias possibilita trocas de conhecimento com mais intensidade entre pessoas e informações, podendo essa última ser acessadas em outros tempos e lugares dando viabilidade a novas oportunidades educacionais.

Foram observadas também outras preferências dos alunos no uso do computador como: o acesso a vídeos, músicas e as redes sociais, especificamente o facebook, não podem ser desconsideradas diante da interação e disseminação da informação aos quais os sujeitos estão inseridos. Comunicar-se nesse contexto, constitui não só o acesso a modernos e atuais recursos tecnológicos, mas também a construção de novas identidades frente à diversidade cultural e informacional presentes nesses ambientes. O acesso à música favorece uma linguagem com códigos específicos, uma forma de comunicação através da qual o indivíduo vai dispor de meios para expressar-se.

Os diversos gêneros musicais presentes nas letras e sons das músicas favorecem tanto a identificação individual e coletiva por determinadas preferências, como também a compreensão da diversidade sócio/cultural aos quais os indivíduos são participantes. Isso explica o gosto por determinados ritmos considerando o tempo e o contexto que são apresentados, sem que com isso não possa esgotar o caráter contemporâneo de alguns gêneros musicais.

Para Garcia (2000, p.12) é importante trabalhar a música para “deixar fluir, a imaginação, a intuição e a sensibilidades dos alunos, pois, só assim lhes será oferecida a possibilidade de diversidade de pensamentos e linguagens”. Assim, o acesso aos sons musicais presentes nas redes midiáticas no uso do computador pode contribuir para o desenvolvimento cognitivo, interativo e comunicativo dos sujeitos.

O acesso às redes sociais torna-se cada vez mais presente no cotidiano dos alunos, o uso dos celulares, tablets e o próprio computador facilita o processo de interação entre o locutor e o interlocutor da informação/comunicação. O facebook, por exemplo, desde que seja utilizado para algum tipo de aprendizado, promove o acesso a diversos enunciados presentes em sons, imagens, textos, vídeos, entre outros, que comportam a rede de interação dialógica estabelecida pela comunicação sincrônica e assíncrona, em que a informação pode ser acessada de forma instantânea ou em outro tempo e espaço.

O compartilhamento dos conteúdos presente nesse ambiente constitui hoje uma das maneiras mais utilizadas de promoção e disseminação da informação de forma interativa em toda a sociedade. Os usuários da rede dividem ideias, compartilham conteúdos, constroem e reconstroem suas informações de acordo com a cadeia circundante de informação e comunicação presente no meio.

Diante disso, o uso do facebook não pode ser desconsiderado nem excluído do contexto educacional, haja vista que, esse último integra experiências e expectativas de vida dos sujeitos pertencentes. O gênero discursivo interpessoal constituído no enunciado comunicativo estabelecido nas relações sociais vem possibilitando novas formas de interação verbal e extra-verbal em que o acesso à informação e comunicação tornam-se cada vez mais rápido e fácil, apesar do conceito de gênero discursivo de Bakhtin não tenha se alicerçado no uso das TICs como ferramenta valorativa no processo de interação.

Segundo, Machado (1997, apud BAKHTIN, 1982) os estudos bakhtiniano extrapolaram seu campo conceitual em que o gênero do discurso presente na interação verbal e na comunicação não pode ser visto no sentido estritamente linguístico fundado na palavra. Para Bakhtin os gêneros discursivos são constituídos no dialogismo do processo comunicativo e no contexto no qual estão inseridos, sendo as relações interativas os processos de produção da linguagem. Nesse sentido, a linguagem interpessoal advinda dos mais variados tipos de discursos estabelecidos nas redes sociais constitui um processo relacional de interação dialógica socialmente construída e repleta de sentidos.

Outros fatores, estes de grande importância, nas respostas dos alunos sobre o uso do computador na escola foram: à necessidade de utilização desse recurso para realização de pesquisas e da tradução de texto em inglês. Isso mostra que o uso das TICs na escola pode auxiliar o professor e o aluno no processo de desenvolvimento de habilidades necessárias para a construção de novas práticas de ensino/aprendizado. Os alunos, em sua maioria, não buscam respostas para seus questionamentos acerca de diversos assuntos quando estão resolvendo exercícios que necessitam de uma pesquisa dentro do texto ficam desanimados e muitas vezes desistem.

Nesse contexto, o uso do computador na escola se instaura como um recurso alternativo, dinâmico e multidisciplinar favorável à apreensão e construção de novos conhecimentos frente à diversidade de informacional que lhe comporta. Sobre isso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) estabelecem que, para a

escola “contribuir para a formação de indivíduos que possam exercer plenamente sua cidadania, deve estar aberta e incorporar novos hábitos, comportamentos, percepções e demandas” (BRASIL, 1998, p. 138). Partindo disso, a escola enquanto responsável pela organização do processo educacional tem o dever de subsidiar práticas pedagógicas contextualizadas com as vivências dos educandos, buscando assim, identificar nas suas escolhas e preferências novas formas de educar, sistematizando, ações e organizando espaços que favoreçam o processo de desenvolvimento integral dos alunos.

Diante da opinião dos alunos sobre o uso do computador na escola, pode-se perceber que existe de fato uma preferência pela utilização dessa máquina, e não está ligada apenas a curiosidade em manusear suas ferramentas, mais em aprender a interagir com os mais variados tipos de programação que o meio oferece.

#### **4.2 Sala de informática espaço de múltiplas interações**

A partir da preferência dos educandos em utilizarem as TICs no contexto educacional procurou-se observar suas participações na sala de informática em interação com o próprio computador. Foi pedido para a professora de artes, a qual utiliza mais esse ambiente com os alunos, que oportunizasse essa observação. Assim, ela relatou que sempre levava os alunos para a referida sala nas sextas-feiras como forma de atividade recreativa e compensatória pela participação nas atividades desenvolvidas na sala de aula normal.

Assim, na sexta feira próxima fomos à escola para observar a aula desenvolvida pela professora no ambiente informatizado. A educadora elaborou uma atividade para ser pesquisada pelos alunos sobre as cores primárias, secundárias e terciárias, em que eles teriam que pesquisar sobre o assunto e depois escrever um texto para que entregar a ela.

Os alunos ansiosos para que a sala de informática fosse aberta para que pudessem entrar e escolher os computadores que seriam acessados, isso porque na sala de informática tem alguns computadores que são mais rápidos e modernos, o que facilita sua movimentação. Quando a professora explicitou que seria uma atividade de pesquisa e que os alunos teriam que copiar suas produções textuais, logo, eles começaram a reclamar. Dizendo que, aquela atividade era chata e perguntando a professora por que não os colocavam para escrever os textos no

computador, nesse momento percebeu-se que a professora ficou desapontada pela negação dos alunos frente a sua atividade parecia não saber retomar a situação e aplica-la de forma diferente. Assim, ela liberou os alunos para acessarem os computadores em atividades que eles gostassem, porém, deixou claro que, não era permitido acessar o facebook na escola.

Com isso, os alunos logo começaram a procurar os conteúdos que mais os agradavam, foi impressionante perceber que o acesso aos jogos online constitui cerca de 90% da escolha dos alunos no uso das TICs, apenas dois ou três alunos optaram por ver vídeos e ouvir músicas. Percebi que o contato dos alunos com a máquina é espontâneo e que não precisam do auxilio da professora para desenvolverem suas habilidades. Eles sabiam exatamente manusear o mouse, em que ferramenta fazer a pesquisa e voltar para inicio quantas vezes fosse preciso para encontrar o resultado desejado.

No entanto, alguns alunos ainda têm dificuldade em encontrar uma opção de programação frente à diversidade de conteúdos presentes nas redes, principalmente, os meninos. Foi observado que os meninos encolhiam determinados jogos, mas logo, mudavam para outros tentando encontrar aqueles que eles mais gostavam. Os jogos mais acessados por eles são jogos de ação como: lutas, corrida de carro e moto e também os jogos de raciocínio lógico. Essas escolhas muitas vezes são relacionadas com as próprias vidas dos alunos ao presenciarem situações de violência dentro e fora da casa, no caso dos jogos de luta.

Quanto às meninas preferiram jogos de montar casinhas, vestir, pentear e maquiar bonecas, suas pesquisas eram mais objetivas do que as dos meninos, ao escolherem seus jogos elas procuravam exerce-los fase a fase, não mudando muito de opção. É importante perceber o poder que a sociedade do consumo exerce sobre as crianças, em que seus sonhos e escolhas são mediados por essa premissa do ter para ser. Assim, a preferência por esses tipos de jogos são referência dessa sociedade que desperta na criança a desejo em possuir.

Muitas dessas vivências são interiorizadas em interação com o meio circundante, e são exteriorizadas de forma comunicativa, ao escolher uma determinada ação a ser desenvolvida o sujeito está comunicando sua preferência por aquilo que lhe é ou parece interessante. Assim, as escolhas dos alunos por determinados tipos de programações dizem muito sobre a realidade a qual estão inseridos. Essas escolhas são dotadas de sentidos e fazem parte da construção

das identidades das crianças, mesmo que, em alguns casos não seja as melhores maneiras possíveis.

A interação no ambiente informatizado é evidente não só dos alunos com as máquinas mais com os outros alunos. Foi observado que, quando um coleguinha tinha dúvida sobre determinado atalho ou configuração do jogo, logo, outro aparecia para ajudar. Como foi o caso, de um menino que queria jogar um jogo de corrida, mas não sabia quais os atalhos para fazer o carro se movimentar, logo em seguida, o coleguinha que estava sentado no computador a sua frente veio a ele disse: *Vou jogar junto com você para que aprenda a fazer o carro andar.*

Nesse momento houve um sentido de alteridade em o aluno saiu da sua zona de conforto (por já saber dominar as técnicas do jogo) e foi ao encontro do outro aluno para ajuda-lo. Para Bakhtin, “a alteridade define o ser humano, pois o outro é imprescindível para sua concepção: é impossível pensar no homem fora das relações que o ligam ao outro” (BAKHTIN, citado por BRAIT, 2005, p. 28).

O processo dialógico presente nos enunciados entre alunos mostra que houve uma interação entre a necessidade de ajuda em que o aluno se encontrava (adquirir habilidades para jogar) e a responsabilidade com que o outro colega se propôs ajudar. As trocas de informações entre esses alunos constituem uma cadeia de enunciados comunicativos em um determinado contexto que possibilita aos alunos novos conceitos e conhecimentos.

Portanto, as relações dialógicas acontecem mediante os enunciados que partem da interação entre aluno/aluno, aluno/computador/aluno e aluno/computador/aluno/aprendizagem desencadeando assim, a comunicação. Para Bakhtin o real sentido da interação verbal não está somente na linguagem falada ou escrita, mas sim da relação de sentidos existentes no diálogo socialmente constituído. Assim, os sentidos advindos desse processo podem ser evidenciados na subjetividade das relações de interação entre alunos e tecnologias.

São muitos os enunciados que surgem nesse ambiente em que os alunos falam todos ao mesmo tempo, quando eles têm dúvidas sentem a necessidade de encontrar respostas rápidas para seus problemas. Com isso a troca de informação e comunicação na sala de informática é constante, a multiplicidade de enunciados presentes nas vozes (Polifonia) reproduzem a interação e os sentidos produzidos por elas (informação e comunicação). Por conseguinte, todas as ações feitas pelos alunos nesse ambiente são repletas de escolhas (atos) e aprendizagens.

#### **4.3 Recreio um momento de interação mútua**

Durante o recreio procurou-se observar como os alunos interagiam e eles responderam a algumas perguntas sobre o que mais gostavam de fazer nesse momento de recreação. Foi observado que os meninos gostam de brincar de bola, de luta e atividades que de ação, já as meninas gostam mais de juntar-se em grupo pra conversar e brincar de matada e dançar. As salas de aula da escola pesquisada são fechadas na hora do recreio para que os alunos não tenham acesso ao espaço. Segundo a diretora os ambientes são fechados para que as crianças não sujem e nem quebrem os recursos existentes nas salas.

Com isso, os alunos ficam espalhados pelos corredores da escola e no pátio. Os meninos brincam mais de formas variadas do que as meninas, enquanto uns jogam bola, outros brincam de luta como se estivessem brigando o que muitas vezes acaba acontecendo mesmo. As brincadeiras dos meninos podem ser relacionadas com suas escolhas por determinados jogos de ação e também suas vivencias diárias, em que a maioria vive em situação de vulnerabilidade social expostos aos mais variados tipos de violência. Sobre o real sentido do brincar realizada pela criança revela que,

O brincar é a atividade principal do dia a dia para as crianças. Pois neste momento a criança toma decisões, expressa sentimentos, valores, conhece a si, os outros e o mundo, repete ações prazerosas, partilhar brincadeiras com o outro, expressa sua individualidade e identidade, explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura para compreendê-lo, usar o corpo, os sentidos, os movimentos, as várias linguagens para experimentar situações que lhe chamam a atenção, solucionar problemas e criar. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância que coloca a brincadeira como a ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. (KISHIMOTO, 1993 pág.1)

Para o autor, o brincar possibilita a criança desenvolver diversos potenciais, mas é na sua imaginação que os sentidos são produzidos e ganham significados. Quanto às meninas são mais reservadas e brincam em atividades mais calmas, em grupinhos formados por elas na maioria das vezes entre as alunas da própria sala, cantam, dançam e conversam. Outra observação foi que as meninas maiores preferem conversar entre si, enquanto as menorzinhas brincam mais. Ao perguntar a uma das alunas maiores do sexto ano “A” sobre o que ela costuma fazer durante o recreio, ela relatou o seguinte: “*Eu e minha turma (grupinho) gostamos de trocar*

*ideias, falar sobre nossos posts no facebook e comentar os posts dos outros, coisas de desse tipo sabe”.*

Diante das observações realizadas e do relato da aluna pode-se perceber que as ações e enunciados dos alunos são diretamente ligados com seus contextos e constituídos na interação verbal e extra-verbal com seus pares. Tanto as expressões corporais realizadas pelos alunos ao brincarem como seus enunciados interpessoais presentes nos discursos são processos dialógicos que produzem sentidos. Assim a comunicação entre os alunos não pode ser concebida apenas pela linguagem oral, mas também por outras formas de comunicação não verbal e pelas relações de interação entre elas.

Segundo a enciclopédia livre Wikipédia existe outras formas de comunicação, a linguagem corporal, por exemplo, “é uma forma de comunicação não-verbal. Abrange principalmente gestos, postura, expressões faciais, movimento dos olhos e a proximidade entre locutor e o interlocutor [...], entre outros. Esse processo não perde seu caráter interativo, pelo contrário é rico de interação subjetiva e repleta de significados.

O próximo capítulo tratará da relação dos resultados encontrados com as tecnologias mais exploradas nesse contexto. As preferências dos alunos frente ao computador, o contato direto deles com a máquina e como interagem no recreio.

## 5 AS RELAÇÕES DE SENTIDOS QUE SURGEM DA INTERAÇÃO DOS ALUNOS COM O COMPUTADOR

A pesquisa apresentada realizada com 23 alunos do sexto ano “A” do ensino fundamental II na Escola Estadual Dr. Antônio Fernandes Medeiros na cidade de Malta, PB, teve como objetivo geral analisar os sentidos que surgem da interação dos alunos no uso do computador no ensino fundamental. Para isto será relacionado os resultados encontrados com as TICs mais exploradas nesse contexto.

A partir da aplicação do questionário para identificação das opiniões e preferências dos alunos sobre o uso das TICs na escola ficou evidente que, atualmente, quase todos os alunos da sala de aula pesquisada e utilização o computador como forma interativa, em especial, para jogar e assistir vídeos. Além disso, foi exposto também, que quando em interação com a máquina os alunos costumam fazer pesquisas e ouvir músicas.

Segundo os alunos, as atividades que eles mais gostam de realizar no computador são: jogar 31%, assistir vídeos 25%, acessar o facebook 17%, pesquisar 14% e ouvir músicas 14%. O que mostra uma grande preferência dos alunos por esses recursos midiáticos. Eles relataram ainda que, se pudessem escolher o ambiente onde estudar prefeririam a sala de informática por ser um espaço mais legal e interessante. Cerca de 52% dos alunos dessa turma relataram que não usam o computador para estudar, já 48% disseram que sim utilizam esse meio para estudar provas, fazer pesquisas e traduzir textos.

Para as crianças o mais importante no acesso ao computador é: os jogos, vídeos, acesso à internet e a descoberta de coisas novas. Os alunos explicitaram ainda que, se os professores utilizassem as TICs para ensinar a aula seria muito legal, interessante, dinâmica, incrível e oportunizaria novas formas de aprendizagens.

Diante dos enunciados dos alunos sobre o uso do computador na escola fica evidente que os mesmos têm acesso à sala de informática. Embora a escola não tenha nenhum projeto didático pedagógico em execução no ambiente os alunos sentem vontade de estudar com essas novas possibilidades (computador). Suas escolhas e preferências podem viabilizar a construção de novos conhecimentos a partir da interação entre os próprios alunos e com o ambiente. Um exemplo disso foi à situação ilustrada anteriormente neste trabalho, em que quando em interação com

o computador na sala de informática um aluno sentiu necessidade de aprender a manusear os atalhos e ferramentais de um determinado jogo para que pudesse fazer o carro movimentar-se e assim poder jogar. Logo seu colega a par dessa situação se propôs a ajuda-lo para que com isso ele consiga aprender a jogar.

Essa situação pode ser evidenciada a partir do **sentido de alteridade**, em que os alunos se colocaram num processo de interação dialógica de troca de conhecimentos, de habilidades, valores e competências mutuas. Deste modo, o eu só se concretiza na realização do outro. Para Bakhtin a alteridade define o homem sendo o outro necessário para o desenvolvimento, então as relações que se estabelecem no **eu e o outro** são indissociáveis.

A escolha dos alunos por determinadas programações frente ao computador constitui para a realização do **sentido de tomada de decisão** em que o aluno muitas vezes mesmo sem captar conhecimento sobre determinada ação não se deixa desmotivar-se e procura as possíveis soluções. Isso pode ser analisado a partir da categoria do ato de Bakhtin citada em outra parte desta pesquisa, sobre a concepção filosófica do ato/feito que considera a **ação** a realização de uma **atitude concreta** e intencional vivida e situada por um sujeito num determinado contexto tendo como característica a responsabilidade a participação do agente. Para Kenski, a interação presente nas redes possibilita novas formas de comunicação e diálogo, nas quais, não existem limites previstos para nossa criação e desempenho. Nesse sentido, as escolhas realizadas pelos alunos em interação com o computador são constituídas de sentidos e significados.

A interação entre os alunos durante o recreio mostra que as relações que se estabelecem nesse espaço são condicionadas por suas vivencias e contextos aos quais estão inseridos. E o conceito de interação verbal de Bakhtin diz justamente isso, é no processo de dialogismo socialmente constituído que surgem à produção de sentidos. Assim as brincadeiras das crianças no recreio, suas escolhas por determinados jogos e programações no computador, seus enunciados interpessoais e corporais formam uma cadeia de interação que comunicam e recebem comunicação, constantemente. Nesse processo os alunos descobrem novas possibilidades, constroem e reconstroem seus conceitos mediante o diálogo com o outro. Para Bakhtin, o diálogo não pode ser visto fora de seu contexto, o enunciado sempre é dirigido para o outro, mesmo que o outro não seja real.

Partindo disso, é importante perceber que a escola está impregnada de tecnologias, seja nas preferências dos alunos por determinadas ações, seja na

relação de interação entre os mesmos. A realidade é que as TICs são evidentes nesse contexto, sobre isso Axt, revela que a escola é parte integrante da sociedade e que está também está impregnada de tecnologias, assim, mesmo que a escola inclua ou exclua o uso das TICs no ambiente, o que equivale são as marcas deixadas no processo (interação, alunos, tecnologias, sociedade).

Diante dessa realidade fica clara que, embora a escola pesquisada não tenha nenhum projeto de intervenção pedagógica que comtemple o uso do computador na escola, os alunos tem conhecimentos sobre o uso da máquina de forma interativa. E os sentidos (**sentindo de alteridade e de tomada de decisão**) que surgem dessa interação contribuem para o desenvolvimento de habilidades e competências cognitivas e emocionais necessárias a construção e produção do conhecimento pelos alunos. Assim, se houver a possibilidade do sistema educacional pesquisado desenvolver políticas e ações para a promoção de uma educação alicerçada no uso das TICs como recurso alternativo do ensino/aprendizado estará não apenas incorporando à escola novas possibilidades de conhecimentos mais também as vivências dos alunos e o que eles gostam de aprender.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o uso das tecnologias da informação pelos alunos como forma de aprendizado e de comunicação ficaram visíveis os processos dialógicos que surgem da interação entre a sociedade e essas novas possibilidades. E no contexto educacional isso se faz presente, embora, muitas escolas ainda não utilizem os recursos midiáticos de forma efetiva para a promoção do ensino/aprendizado é perceptível que os alunos têm conhecimentos sobre essa nova realidade.

No acesso ao computador na escola observou-se a preferência dos alunos frente às diversas programações e softwares existentes nas redes os jogos e vídeos constituem a grande atratividade, o que nos leva a pensar o que existe de tão interessante nesse meio para que os alunos gostem tanto de utiliza-lo. Para Kenski as TICs têm suas linguagens próprias de se comunicar com as capacidades emocionais intuitivas e cognitivas das pessoas.

Os enunciados que surgiram da interação dos alunos com o computador na escola estão intimamente ligados com seus contextos e não podem ser desconsideradas por comportar toda uma historicidade de vida, de identidade, de cultura e conhecimento dos alunos. Para Bakhtin o conceito de interação verbal surge do diálogo socialmente constituído.

As escolhas e ações dos alunos frente às TICs, já citadas em outra parte dessa pesquisa, revelam que as relações de interação que ressoam desse processo são dotadas de sentidos, seja na escolha por determinada programação no computador, seja nas brincadeiras no recreio. Ao final, o que importa para as crianças é a interação com o outro, seja ela real ou não. Os resultados que partiram dessas interações oportunizaram a esta pesquisa identificar: a produção dos sentidos a partir das relações de alteridade que possibilita a troca de conhecimentos e habilidades entre o eu e o outro, a construção de novos conceitos, de tomada de decisão estabelecida pelo ato concreto entre sujeito e o meio direcionando sua escolha com participação e responsabilidade sobre o que o sujeito pretende realizar.

A preferência dos alunos em utilizar o ambiente informatizado poderia constituir apenas mais uma alternativa de espaço para a realização de atividades, porém, ao observá-los em interação nesse ambiente percebemos que havia algo a mais, que não é apenas a curiosidade de aprender a navegar, mais também a viabilidade de interação e conhecimentos que as redes propõem. Foi a partir disso,

que surgiu nosso interesse em analisar como os sentidos que surgem da interação verbal dos alunos no uso do computador podem contribuir para o processo de construção do conhecimento através das tecnologias, sempre procurando nos manter o mais distante possível ao proceder com as ações e estratégias para elaboração da coleta de dados e não interferir no desenvolvimento da pesquisa.

Esta pesquisa buscou trazer uma pequena contribuição para a discussão e análise sobre como a escola lida frente às escolhas e preferências dos alunos diante da diversidade de possibilidades que o uso do computador pode trazer para o contexto escolar. Os enunciados que surgem da interação dos alunos na escola, muitas vezes evidenciam aquilo que eles têm interesse em aprender, com isso, a escola e professores precisam está atentos a esses enunciados. Construir práticas pedagógicas contextualizadas com as vivências e escolhas dos alunos nos remete a pensar numa educação libertadora pautada na alteridade e na tomada de decisão, assim como também, nas relações de interação presentes no diálogo entre o que o aluno deseja e precisa aprender. Deste modo, uma pedagogia pautada no uso de tecnologias deve focalizar não somente as práticas lúdicas, mas o uso educacional a que uma sala de informática em escolas deva oferecer. Os gestores e professores devem proporcionar atividades de aprendizado com essas importantes ferramentas, oferecendo aulas lúdicas e ao mesmo tempo construtivas.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Evandro; NUNES, Cíntia; AXT, Margarete; THOMAZ, A. R.; ESSER, Thiago. Escrever e reescrever pela WEB: **práticas de escrita utilizando o objeto de aprendizagem CARTOLA**. In: Simpósio Brasileiro de Informática Educativa, 2007, São Paulo. XVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. São Paulo, 2007. Págs. 402 – 411. Disponível em: [http://lab.lelic.ufrgs.br/portal/images/stories/artigo\\_sbie2007\\_04-1.pdf](http://lab.lelic.ufrgs.br/portal/images/stories/artigo_sbie2007_04-1.pdf) Acesso em 03/10/2016.

AXT, Margarete. A escola frente às tecnologias. **Caderno Temático SMED: Multimeios e Informática Educativa**, Porto Alegre, p. 35-38, 2002.

BAKHTIN/VOLOSHINOV. O problema do texto na linguística, na filologia e em outras ciências humanas. In: **Estética da criação verbal**. Tradução Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 1959-61/2010. p. 307-335. Disponível em: <http://jararaca.ufsm.br/websites/l&c/download/Artigos11/gabriela.pdf.pdf> Acesso em 26/09/2016.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 4. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

\_\_\_\_\_. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1999.  
 FREITAS, Carla Inez Lima. **O Computador na escola: Sentidos que surgem da interação das crianças com a tecnologia**. Porto Alegre, 2008. Disponível em: <http://www.fe.unb.br/catedraunescoead/areas/menu/publicacoes/monografias-sobre-tics-na-educacao/o-computador-na-escola-sentidos-que-surgem-da-interacao-das-criancas-com-a-tecnologia> Acesso em 03/08/2016.

BRAIT, Beth. **Bakhtin: Conceitos-chaves**/ Beth Brait, (org.). São Paulo: Contexto, 2005.

BRASIL. **Importância dos recursos tecnológicos na educação** In: *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais* / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

GARCIA, Regina (Org.). Múltiplas linguagens na vida – por que não são múltiplas linguagens na escola? In: ASSANO, Christiane; EITLER, Kita; CARVALHO, Carlos; SEGALA, Lygia; YOLANDA, Regina; LEAL, Antônio. Múltiplas linguagens na escola. Rio de Janeiro: DPEA, 2000, p. 7-16.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias:** o novo ritmo da informação. 2. ed. Campinas-SP: Papirus, 2007.

KISHIMOTO, T.M.. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

MACHADO, Irene. “**Bakhtin, gênero do discurso e dialogismo**”. In: Brait, B. (org.). *Bakhtin, dialogismo e construção de sentido*. Campinas editora da Unicamp, 1997, pp. 139-58.

Significado de **Sociedade do consumo**. Disponível em:  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Sociedade\\_de\\_consumo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sociedade_de_consumo) Acesso em 24/10/2016.

Significado de **Linguagem corporal**. Disponível em:  
[https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem\\_corporal](https://pt.wikipedia.org/wiki/Linguagem_corporal) Acesso em 29/10/2016.

## APÊNDICE



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA – UFPB**

Caro educando!

Este questionário é parte de uma pesquisa sobre meu Trabalho de Conclusão de Curso sobre os sentidos que surgem da interação dos alunos com o computador e suas respostas são muito importantes para a fase exploratória deste estudo, por favor, responda as questões abaixo. Desde já agradeço por sua colaboração!

1º Na sua escola possui sala de informática?

2º Você tem acesso a essa sala de informática?

SIM       NÃO

3º Quando você vai à sala de informática o que você costuma fazer?

4º Quais são as atividades realizadas por você no computador que você mais gosta?

---

---

5º Quais as atividades realizadas por você no computador que você menos gosta?

---

---

6º Se você pudesse escolher o ambiente onde estudar, você preferiria na sala de aula normal ou na sala de informática? Por quê?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7º Vocês utilizam o computador para estudar? De que maneira?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8º Para você o que é mais interessante no acesso ao computador?

---

---

9º Com que frequência você costuma usar o computador para se comunicar?

10º O que você acha do professor utilizar as tecnologias para ensinar?

---

---

**Os jogos constitui a grande preferência dos alunos no acesso ao computador.**



**Foto em que o aluno começou a jogar com seu colega para ajuda-lo a aprender a jogar.**



**O aluno já conseguindo jogar sozinho**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA  
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA A DISTÂNCIA**

**TERMO DE ANUÊNCIA**

Nós da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio “Dr. Antônio Fernandes de Medeiros” declaramos para os devidos fins que estamos de acordo com a execução do projeto de pesquisa intitulado por: **Os Sentidos que surgem da interação dos alunos no com o computador no ensino Fundamental**, para a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) sob a responsabilidade do pesquisador Yanne Gomes Alves, discente do curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba do Polo de Pombal-PB, o qual terá apoio desta Instituição.

Malta-PB, 10 de Outubro de 2016

Maria Teresa M. da Costa

Diretora Escolar da Costa  
Administradora Escolar  
Mat. 86.396-3