



# PRÁTICAS PEDAGÓGICAS BASEADAS EM TECNOLOGIAS DIGITAIS – RELATOS DE EXPERIÊNCIAS EDUCACIONAIS EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO DISTRITO FEDERAL

Ulisses Pereira de Carvalho<sup>1</sup>  
Jesiel Dias Vasconcelos<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Secretaria de Estado de Educação do DF / EC 108 de Samambaia, unb.ulisses@gmail.com

<sup>2</sup>Secretaria de Estado de Educação do DF / EC 108 de Samambaia, jesieljl@gmail.com

**Resumo:** A proposta visa ressignificar o processo de ensino-aprendizagem que envolve professores e alunos de uma turma do Ensino Fundamental, em uma escola pública, no tocante ao uso de tecnologias digitais e suas possibilidades pedagógicas. Possui como objetivo promover a integração entre diversas áreas do conhecimento, de maneira interdisciplinar. Nessa perspectiva, serão apresentadas análises metodológicas de ações e resultados decorrentes do uso de tecnologias digitais como recursos didáticos.

**Palavras-chave:** Práticas pedagógicas. Tecnologias digitais. Letramento digital. Multimodalidade.

## 1. Introdução

As experiências escolares, que se desdobram em torno do processo de ensino-aprendizagem, têm demonstrado que os conteúdos curriculares não devem ser ensinados apenas para memorização de conceitos, descrições e repetições de informações, ao contrário, é preciso reconhecer e atribuir significado a tais conteúdos.

Com a intencionalidade de atingir essa proposição, os professores e a equipe de coordenação pedagógica da Escola Classe 108 de Samambaia – escola pública que compõe a Rede Pública de Ensino do Distrito Federal – construíram um planejamento pedagógico contemplando o uso das TDIC's - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, de maneira interdisciplinar e integrada ao currículo escolar vigente. Por meio dessa dinâmica, uso de diversos equipamentos de tecnologias digitais (computadores, *videogames*, *tablets*, *ipads*, *smartphones*, entre outros) como recursos didáticos em uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental, tornou-se uma realidade e, sobretudo, um fato que passou a exercer comprovado fascínio sobre os alunos.



A partir dessas ações pedagógicas e com base em metodologias de avaliação participante, constatou-se que as atividades escolares propostas começaram a proporcionar nos educandos maior curiosidade, desejo de conhecer e aprender, de fazer novas descobertas, de construção de novas habilidades e atitudes, enfim, de ressignificar as aprendizagens escolares e as suas práticas sociais.

## 2. Letramento digital e tecnologia assistiva

Lévy (1994) destaca que *“a alfabetização e o letramento nas tecnologias da leitura e da escrita não são uma opção, mas uma condição indispensável para a inclusão social, porque estas são tecnologias intelectuais”*. Autores como Romanó (2008) e Belloni (2002) reforçam esse ponto e fornecem respaldos à posição de que *“o processo de ensino-aprendizagem já não pode funcionar sem articular dinâmicas mais amplas, as quais extrapolam a sala de aula”*.

Utilizando as perspectivas do letramento digital, expomos aos pais e propusemos aos alunos da turma um projeto digital – o Projeto Digiturma – com demandas pedagógicas interdisciplinares. Trabalhamos com o uso de editores de texto; de “e-mails”; de websites; com a plataforma de ensino moodle; web mapas; web book; jornal multimídia; jogos eletrônicos; redes sociais; projetores visuais e televisões em sala de aula. Ao utilizarmos os editores de texto, observamos que alguns alunos escreviam palavras com erros ortográficos. Com o auxílio da correção automática, as palavras eram grafadas, e, assim, os próprios alunos verificavam a dificuldade na escrita.

No desenvolvimento do trabalho, observamos que alguns pais relataram que os filhos estavam mais comprometidos com os estudos utilizando o computador em casa. Um pai teve a seguinte fala: “antes meu filho utilizava o computador somente para jogar e visualizar vídeos, hoje ele abre primeiro o ‘e-mail’ para ver se tem dever de casa, somente após terminar é que usa o computador para jogar”. Relatos como esses demonstram que os alunos atingiram uma maturidade ao usar corretamente o computador em casa.

A turma, na qual o projeto está sendo desenvolvido, é de integração inversa,



e possui um aluno cadeirante com deficiência múltipla (DMU), com os membros inferiores sem movimento, membros superiores com movimentos comprometidos e o cognitivo afetado. Dessa forma, utilizamos recursos de tecnologia assistiva com estratégias e métodos utilizados que visem auxiliar nas demandas pedagógicas e promovam a inclusão desse aluno para com os demais discentes.

### 3. Percebendo os diversos modos de linguagem – a multimodalidade

As práticas pedagógicas precedem de inovações e concepções que atendam as exigências de saberes cada vez mais complexos e diversificados sobre o funcionamento da língua oral e escrita, das linguagens verbal e não-verbal, dos textos multimodais, do design visual, entre outros.

Para Kress e Van Leeuwen (2006), essa perspectiva se apoia no argumento de que *“a comunicação humana é essencialmente multimodal, pelo fato de que os modos semióticos não funcionarem separadamente, mas em uma interação, todos realizando os significados que fazem parte de seu potencial semiótico”*. Não obstante, a multimodalidade foi detectada nas atividades pedagógicas desempenhadas na turma sendo percebida no contexto escolar em questão configurando-se não somente por textos tradicionais, mas, cada vez mais, por textos digitais e suas relações com o letramento e as práticas sociais dos alunos e demais atores envolvidos.

Ao desenvolvermos a “1ª Oficina de Jogos Eletrônicos”, atividade com a participação da comunidade escolar e realizada na Semana de Educação para a Vida / Festa da Família – 2016 evidenciamos o desenvolvimento da criatividade, a construção do pensamento estratégico, a agilidade de respostas, a melhoria da concentração, a solução de problemas e a capacidade de trabalho em equipe.

Outras características que os alunos, jogadores de videogames, apresentaram foram o autodomínio, a autoconfiança, o desejo de aprender, a motivação e a excitação. Em sua fala, um aluno da turma descreve: *“os jogos de videogames nos permitem aprender de uma forma mais divertida! A gente vê, ouve, fala, controla os personagens, movimenta-se e diferencia as cores... é muito legal!”*. Com base no respectivo relato e em situações vivenciadas no contexto, podemos



destacar que, a partir do uso pedagógico dos jogos eletrônicos, os alunos exploram os aspectos relacionados à hipertextualidade, ao processo interativo, e, ainda, às linguagens verbal, visual, cinética e sonora.

#### 4. Conclusão

As tecnologias digitais de informação e comunicação chegam às salas de aulas para facilitar a prática de professores, alunos e promover aprendizagens colaborativas. Nesse sentido, com a utilização dos recursos tecnológicos, é possível repensar aulas mais criativas e motivadoras e despertar nos educandos a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer novas descobertas.

Assim, podemos corroborar que o uso das novas tecnologias como ferramenta pedagógica amplia significativamente o nível de informação, contribui para o processo de aprendizagem e para a produção do conhecimento.

Por fim, os professores necessitam incorporar em suas práticas pedagógicas novas habilidades cognitivas e tecnológicas e compreenderem que as características dos processos de ensino-aprendizagem perpassam pelo letramento científico e tecnológico.

#### 5. Referências bibliográficas

BELLONI, M. L. **Ensaio sobre a educação a distância no Brasil**. Educ. Soc., v. 23, n. 78, p. 117-142, abr. 2002.

CARVALHO, U.P; VASCONCELOS; J.D.COSTA,G.C. **Alfabetização e letramento digital em uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental**, IV Seminário GEPFAPe – FE – UnB, Brasília-DF, 2016.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. London and New York: Routledge, 2ª ed., 2006.

LEVY, P. **As tecnologias da inteligência**. São Paulo: Editora 34, 1994.

ROMANÓ, R. S. **A utilização de ambientes virtuais para a aprendizagem colaborativa no Ensino Fundamental**. Disponível em:< <https://repositorio.ufsc.br> >, Acesso em: 10 set. 2016.