

## O USO DE MÍDIAS NO AMBIENTE ESCOLAR COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: ESTUDOS DA EDUCAÇÃO INFANTIL AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA CIDADE DE TEFÉ-AM

*THE USE OF MEDIA IN THE SCHOOL ENVIRONMENT AS A FACILITATING TOOL IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS: STUDIES IN EARLY EARLY EDUCATION TO 5TH YEAR ELEMENTARY EDUCATION IN THE CITY OF TEFÉ-AM*

Data de aceite: 21/12/2024 | Data de submissão: 08/12/2024

**MAKEWITZ, Jeice, Esp.**

SEMED, Tefé-AM, Brasil, E-mail: jeicemakewitz@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-6850-8088>

### RESUMO

O artigo apresenta a divulgação do trabalho desenvolvido a partir de aulas com uso de recursos digitais, como mecanismos facilitadores que possibilitam avanços no processo de ensino-aprendizagem. O objetivo do trabalho foi propor estudos no ambiente escolar desde a educação infantil até ao 5º ano do ensino fundamental na cidade de Tefé-AM, para a viabilidade da sua inserção na lógica digital. O resultado da pesquisa constatou que o sujeito estabelece novas relações de conhecimento, com depuração, reflexão e apropriação da aprendizagem, a partir do uso de recursos de mídias, plataformas digitais e *internet*. Essa apropriação da tecnologia, seja do professor ou do aluno, vai além de ser um mero recurso, pois se torna um meio de construir novos níveis de conhecimento e o exercício da cidadania. O ato de ensinar exige a compreensão que a educação é uma forma de intervir na sociedade, de modo mais consciente e voltada para o bem estar coletivo.

**Palavras-chave:** Mídias; Ambiente Escolar; Ensino; Aprendizagem.

### ABSTRACT

*The article presents the dissemination of the work developed from classes using digital resources, as facilitating mechanisms that enable advances in the teaching-learning process. The objective of the work was to propose studies in the school environment from pre-school to the 5th year of elementary school in the city of Tefé-AM, for the feasibility of its inclusion in digital logic. The research result found that the subject establishes new knowledge relationships, with debugging, reflection and appropriation of learning, based on the use of media resources, digital platforms and the internet. This appropriation of technology, whether by the teacher or the student, goes beyond being a mere resource, as it becomes a means of building new levels of knowledge and exercising citizenship. The act of teaching requires the understanding that education is a way of intervening in society, in a more conscious way and focused on collective well-being.*

**Keywords:** Media; School Environment; Teaching; Learning.

## 1. INTRODUÇÃO

A informática educativa pode ser considerada um recurso digital e um mecanismo facilitador, que pode acelerar o processo de escrita e leitura dos alunos. Segundo Flores (2018), a facilidade encontra-se no uso das letras no teclado, em mecanismos de correção de palavras e pela riqueza do aparato tecnológico. Essa facilidade de uso comporta desde a produção da escrita até pesquisa mais elaborada mediante uso de *internet*, que auxilia em ultrapassar barreiras. Vale salientar que o computador permite diferentes tipos e tamanhos de letras, oportunizando a apropriação de conceitos da escrita e leitura, com diferentes recursos que permitem o desenvolvimento da criticidade em termos de construção textual e do conhecimento.

O objetivo deste artigo foi analisar elementos e possibilidades, que possam gerar uma reflexão sobre o uso da informática na escola, com ênfase nas redes de mídias e plataformas digitais para consolidação das seguintes relações: aluno e tecnologia, informática e currículo, assim como o processo de introdução da Informática educativa.

Segundo Dutra (2015), a informática é um importante recurso pedagógico, por isso, a escola precisa utilizar o computador e suas ferramentas como meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem. Assim, a informática educativa permite a inserção do computador no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades da educação. O conteúdo das disciplinas da estrutura curricular pedagógica pode ser desenvolvido por intermédio do computador.

O uso efetivo da informática educativa proporciona resultados positivos, como por exemplo: a acessibilidade a informação, o acesso a fontes de pesquisa na *internet*; a autonomia nos trabalhos, facilita o desenvolvimento autônomo das atividades, contribuindo com o aprendizado individualizado; o interesse em aprender, o ambiente informatizado proporciona atividades mais dinâmicas e ativas que podem despertar o interesse do aluno; a criatividade, as diversas ferramentas disponíveis facilitam o desenvolvimento da criatividade dos alunos; a curiosidade, a *internet* abre novos caminhos, a pesquisa permite que o aluno vá em busca de respostas e descubra novas fontes de aprendizagem; proporciona ao aluno acesso a informática, contribuindo com a inclusão digital; contribui com formação social; incentiva os estudos e a aprendizagem com abordagens interdisciplinares; estimula o aluno na utilização dos recursos da informática como ferramenta de apoio as suas atividades escolares; propicia o desenvolvimento da capacidade de criação, observação, interação e pesquisa; estimula o raciocínio lógico; desperta o prazer pela leitura e escrita; proporciona momentos de lazer, diversão e entretenimento; e incentiva o uso educativo da *internet* como meio que contribui para a construção do conhecimento.

No cenário educacional a Informática vem adquirindo cada vez mais relevância, pois sua utilização como instrumento de aprendizagem e sua ação no meio social vem aumentando de forma rápida, conforme Lopes (2004). Nesse sentido, a educação vem passando por mudanças estruturais e funcionais frente a essa nova demanda de inovação e tecnologia digital.

## 2. INCLUSÃO DIGITAL NO ESPAÇO ESCOLAR

A educação escolar necessita de novos paradigmas que a tornem competitiva frente aos novos estímulos oferecidos à sociedade mediante a disponibilidade de novas tecnologias. Desse modo, a oferta do conhecimento tem sido crescente a partir de redes e plataformas digitais, sendo necessário critério para uso de fontes confiáveis. Esse processo inovador permite o uso de tecnologias para o efetivo aproveitamento pedagógico, com mecanismos que permitem o aproveitamento de uma educação de qualidade e propositiva.

O ambiente escolar deve permitir e fomentar atividades com inovação tecnológica, para análises de critérios que promovam a eficácia do processo educativo. O sucesso desse processo requer uma avaliação recorrente para monitorar e acompanhar o desempenho dos alunos diante das estratégias de ensino diferenciadas.

Para combater essa carência de informática necessita-se, cada vez mais, de inovação diante da porposição dos recursos didáticos e a disponibilidade efetiva do laboratório de informática das escolas, de modo equipado e com as devidas manutenções periódicas. Desse modo, é inquestionável a importância desse espaço montado e aparelhado, com computadores e programas atualizados, para ampliar e qualificar o acesso às informações importantes que servirão de suporte à construção do conhecimento.

Sabemos que não cabe a escola apenas repassar conteúdos e contar com as famílias para a continuidade da educação e esperar dessa parceria um produto completo e integrado socialmente. Portanto, precisam-se observar as carências deixadas por uma sociedade em constante transformação, dinâmica e cada vez mais ansiosa por novidades. Sendo assim o aluno precisa ser acompanhado também em suas atitudes e procedimentos e cada vez mais os educadores necessitam absorver conhecimentos que possam atuar na subjetividade dos envolvidos no processo educativo. O computador, com suas infinitas possibilidades de interação com o mundo, podem vir a auxiliar tanto professores quanto alunos no árduo caminho do aprendizado.

Para Dutra (2015), o educador torna-se um aprendiz constante, mesclando seus saberes entre o instrutivo e o educativo para que possa cumprir seu papel, na condução do aprendizado efetivo dos alunos. Nesse processo, o aluno não é um mero expectador, que muitas vezes gera frutos a longo prazo, sendo o professor determinante desde ser visto como modelo, ou contra-exemplo, que provavelmente pode ser seguido ou descartado, mas, nunca ignorado.

A prática no Laboratório de Informática ocorre mediante oficinas e atividades orientadas, que deve ser planejada forma cuidadosa, permeada de muito estudo, pesquisa e sempre procurando renovar a rotina do procedimento de ensino, criando ambientes que proporcione interação do aluno com o objeto de aprendizagem, buscando atingir positivamente a vivência na comunidade escolar, segundo Flores (2018), Lopes (2004) e Paulini (2024).

Segundo Penteado e Borba (2000), o computador é um instrumento da atualidade capaz de facilitar a prática de ensino do professor e em especial a rotina de estudo e da aprendizagem do aluno. No atual contexto social pode-se perceber a forte demanda por uso das mídias no ambiente escolar e na rotina de aprendizagem dos

alunos. Essa evidência permite no dia-a-dia escolar, que os alunos assumam o protagonismo no ato de aprender, exercendo o papel preponderante nas áreas do conhecimento.

Para Dutra (2015), deve-se promover o uso pedagógico da informática na educação básica, integrando a informática educativa com a proposta de ensino pedagógica da escola, a fim de desenvolver diversas habilidades com o uso do computador e contribuir com a educação do aluno, estimulando o aprendizado, contemplando as diversas áreas do conhecimento de forma interdisciplinar.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

As etapas para o desenvolvimento da pesquisa comportou: conhecer as partes do computador; aprender sobre o Sistema Operacional Linux; realizar as atividades do pacote Série Educacional; utilizar o editor de texto para desenvolver a escrita e fazer a correção; desenhar e pintar no programa de pintura; exercitar o uso da planilha eletrônica; realizar estudos e pesquisa na *internet* em páginas educacionais; utilizar a *internet* como fonte de conhecimentos e complemento dos estudos; pesquisar na *internet* e desenvolver atividades sobre temas transversais.

A avaliação do estudo foi realizada mediante a aplicação de atividades práticas, utilizando programas *BrOffice Write*, *BrOffice Calc* e Planilha Eletrônica. As turmas foram estimuladas a efetuar pesquisas na *internet*, observando o conteúdo específico de cada série. Essa etapa do trabalho também observou a avaliação do desempenho, interesse e participação dos alunos no decorrer das atividades propostas para uso de mídias, conforme Luckesi (2002).

### 4. APLICAÇÕES

Segundo Lopes (2004), o processo de introdução da Informática no ambiente escolar deve ocorrer em diferentes momentos, por etapas e de modo planejado, pois o imprevisto não traz a devida seriedade e compromisso dos profissionais envolvidos. Esse processo realizado em diferentes momentos também comporta o grau de conhecimento prévio para as demais etapas. Desse modo, precisa-se pontuar alguns desses momentos; para ampliar a visão e a idéia do processo, planejamento e gerenciamento dessa trajetória.

Nesse processo podemos destacar quatro momentos, que apresentam características bem definidas, sendo que, aqui não existe o objetivo de delimitar cada momento desses, cabendo ao professor, observar e vivenciar características das etapas, para acompanhamento e determinação dos avanços, ou não, do processo considerando prioridades e predominâncias.

Na atual realidade, seja no cotidiano doméstico, escolar ou do mercado de trabalho, exige-se a qualquer pessoa que tenha conhecimento, mesmo que básico, no uso de um computador; porém infelizmente essa não é a realidade da população da

cidade de Tefé-AM. Vale ressaltar que os professores ativos estudaram em uma época em que a Informática não fazia parte de sua rotina, e, dentre os professores que estamos formando para o futuro, pouco estão sendo preparados para mudar essa realidade.

Segundo Penteado e Borba (2000), os professores devem ser parceiros na concepção e condução das atividades com Tecnologias Informáticas (TI) e não meros espectadores e executores de tarefas. Nesse momento deve ser importante que o profissional não se sinta pressionado ou forçado a essa mudança de atitude diante da potencialidade expressa pelo computador, pois o momento do contato e de domínio, deve ocorrer sem traumas para que ele sinta-se seguro diante da introdução da Informática educativa.

O professor deve sentir-se como uma parte essencial ao processo, com voz ativa na determinação das aulas, que são preparadas com o uso do computador, como um instrumento facilitador do aprendizado dos alunos. Nesse momento ele observa a Informática como um novo instrumento, um quadro de giz que agrega o potencial de inovação e aparato tecnológico. O uso frequente de *softwares* educacionais livres vai permitir o desenvolvimento de habilidades tecnológicas que possibilitaram o domínio do método.

Essa mudança de perspectiva dos limites da sala aula, fez com que o professor percebesse que pode fazer mais do que está acostumado. Essa reflexão crítica da prática pedagógica permite a percepção do potencial da ferramenta da informática no ambiente escolar. O professor quando receptivo às mudanças deve estar sensível na defesa do novo e a descoberta do diferente. Esse momento de indagação é propício para o coordenador de Informática sugerir adequações ou ajustes na sua rotina de sala de aula.

No segundo momento, as mudanças ocorrem mais na forma de planejamento da aula, com a preocupação de explorar a ferramenta, para ajudar no processo de aprendizagem. Nesse momento deve-se sugerir *softwares* livres ou acessível, como por exemplo, os simuladores para uso dos alunos. No entanto, tem-se percebido que alguns professores ainda não conseguem transcender sua aula tradicional, pois a preocupação ainda está restrita ao conteúdo da disciplina. O novo elemento da descoberta que leva a um desafio constante, também possui a preocupação no processo de aprendizagem.

O terceiro momento é marcado pela preocupação com o processo de aprendizagem e pela interdisciplinaridade, pois existe uma busca de alternativas para tentar reorganizar o saber diante do conhecimento acadêmico e social, oportunizando o aluno a chance de ter uma educação integral. Nesse momento o professor regente precisa de um apoio seja da coordenação ou da direção, pois necessita de um projeto pedagógico efetivo e atuante na Escola.

Esse momento permite o professor usar outras tecnologias, mesmo que seu olhar esteja para fora da escola, a suas atuações continuam presa nela. As plataformas digitais e as redes sociais são muito trabalhados, quando conectados a *internet*. Assim, ainda do ponto de vista informativo, a participação em projetos colaborativos

com parcerias institucionais e ou com os demais colegas tende a minimizar problemas e facilitar o domínio da ferramenta computacional para o trabalho do conteúdo escolar.

Para eficácia do processo educativo o professor precisa ser capaz de articular os conhecimentos para que o todo comece a ser organizado, e assim inicie a superação do conteúdo, do saber imposto e distante da realidade vivida pelo aluno. O ato de ensinar, certamente, pode contribuir para o desenvolvimento de cidadãos conscientes de seus deveres e capazes de lutarem por seus direitos com dignidade.

O quarto momento é marcado pela transcendência além dos muros da escola, escola-bairro, escola-cidade, escola-escola e escola-mundo. Nesse momento ocorre a troca da comunicação para a participação comunitária, pois o momento passa a comportar a aprendizagem cooperativa. Esse processo de aprendizagem tem a preocupação com a interação social, sendo que o conteúdo é trabalhado dentro de um contexto, que enfatiza a coletividade, a participação política e social, bem como a cidadania.

A construção do conhecimento passa a ser igualmente atribuída aos grupos que interagem no ambiente escolar. Tendo em vista que ninguém tem a posse do saber, observando que as pessoas sempre conhecem algo, o que as tornam importante quando estão em comunidade, a partir de uma inteligência coletiva.

O interessante seria que a escola, como um todo, passasse por esses momentos, todavia o que se percebe hoje é que a maioria das escolas está no segundo momento. Talvez por falta de um projeto pedagógico, do apoio de uma pessoa que exerça a função de um coordenador de Informática, ou melhor, de uma vontade política.

## 5. ANÁLISES E DISCUSSÕES

A ação de aprender com a tecnologia (*learning with*) indica que o aluno aprende usando as tecnologias como ferramentas que o apoiam no processo de reflexão e de construção do conhecimento (ferramentas cognitivas). Nesse caso a questão determinante não é a tecnologia em si, mas a forma de encarar essa tecnologia, usando-a, sobretudo, como estratégia cognitiva de aprendizagem, conforme Dutra (2015).

Para Flores (2018), a informática deve habilitar e dar oportunidade ao aluno de adquirir novos conhecimentos, facilitando o processo ensino-aprendizagem, ou seja, permite o complemento de conteúdos curriculares visando o desenvolvimento integral do aluno. No entanto, essas transformações com potencial de inovação e aparato tecnológico, tem exigindo dos profissionais da educação, uma constante capacitação e visão crítica de sua atuação didática para que esteja respondendo a demanda.

Segundo Paulini (2024), a renovação do processo ensino-aprendizagem requer novas maneiras de pensar e de conviver no ambiente escolar, a partir de mecanismos das comunicações e da informática. As relações entre os homens e o trabalho tendem a depender do acesso ao conhecimento e das informações dispostas em rede.

Essa metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos, comporta possibilidade para seu uso como ferramenta facilitadora para escrita, leitura, reflexão, compreensão, criação e aprendizagem, mediante o uso supervisionado e orientado da informática no espaço escolar, como pode ser observado no Quadro 1.

**Quadro 1:** Síntese de atividades propostas para inclusão digital.

N.	Atividade	Imagem
01	Plataforma de jogos para alfabetização digital	
02	Redes Sociais para baixar ou disponibilizar atividades	
03	Interações verbais e sociais	

Fonte: Autora.

Dessa maneira, o computador deve estar inserido em atividades essenciais, tais como aprender a ler, escrever, compreender textos, entender gráficos, contar, desenvolver noções espaciais. Nesse sentido, a Informática na escola passa a ser parte da resposta a questões ligadas ao exercício pleno da cidadania, conforme apresentado na Figura 1.

**Figura 1:** Projeto colaborativo de inclusão digital.



**Fonte:** Autora.

Esta pesquisa foi desenvolvida a partir de aulas teóricas e oficinas práticas para uso do computador, como ferramenta para o desenvolvimento das atividades propostas ao aluno na área tecnológica. A seguir constam as atividades propostas às turmas de Educação Infantil até o 5º Ano do Ensino Fundamental.

- a) Educação Infantil e Ensino Fundamental (1º e 2º Ano): buscou-se o atendimento da alfabetização lecto-escrita, raciocínio lógico, o uso do equipamento, assim como o desenvolvimento da atenção, memória, percepção e criatividade dos alunos. A estratégia utilizada foi o planejamento do professor regente, uso *softwares* e aplicativos ou plataformas digitais compatíveis com esse aprendizado, para o uso de material didático, para digitação de palavras e frases, trabalhadas em sala de aula, assim como outras atividades que se fizerem necessárias.
- b) Ensino Fundamental (3º Ano): direcionamento do aluno ao conhecimento dos recursos disponíveis da máquina, possibilitando assim, desenvolver atenção, criatividade, percepção, uso correto da ortografia, acentuação, parágrafo, dentre outros. O procedimento comportou o planejamento do professor regente para uso de *softwares*, sites e programas compatíveis com esse aprendizado, assim como, a utilização de material didático, para digitação de pequenos

textos criados e trabalhados em sala de aula, jogos pedagógicos, desenhos e pinturas, com a finalização da organização de cartazes e murais com os trabalhos impressos.

- c) Ensino Fundamental (4º e 5º Ano): as atividades foram propostas buscando levar os alunos ao domínio dos recursos disponíveis na máquina, oportunizando sua autonomia e criatividade na realização das tarefas propostas. As ações afirmativas buscaram implementar alternativas para o desenvolvimento das potencialidades dos alunos e a prática das atividades para a consolidação do conhecimento no contexto da informática. O procedimento metodológico ocorreu de acordo com o planejamento do professor da turma. A execução da proposta comportou uso de *sites*, *softwares* e aplicativos compatíveis com esse aprendizado, como material didático, para a produção e digitação de textos, criados e desenvolvidos em sala de aula, trabalhos em grupo, pesquisas e jogos pedagógicos. Para finalização dessa etapa foi organizado murais com cartazes dos trabalhos impressos e divulgação em plataformas digitais e redes sociais da escola.

Para Borba e Penteado (2001), o acesso à informática deve ser visto como um direito, seja nas escolas públicas ou particulares, pois o estudante deve poder usufruir de uma educação que no momento atual inclua uma alfabetização tecnológica. Essa alfabetização deve ser vista não como um curso de informática, mas, como um espaço pedagógico para aprender a ler essa nova mídia ou plataforma digital.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho fez uma análise do uso de computador, como mecanismo facilitador para despertar um maior interesse dos alunos em suas atividades escolares. O estudo permitiu análises de falas importantes para constatação do papel integrador do professor regente para a melhoria da aprendizagem, principalmente no que se refere a escrita ortográfica e na produção de textos.

Este artigo buscou sistematizar um estado da arte simplificado sobre a informática educativa, assim como divulgar experiências de novas estratégias de ensino para consolidar a criação e produção de novos saberes e práticas de uso tecnológico, utilizando o computador no cotidiano da escola.

O uso do computador possibilita integração ao trabalho didático e um maior interesse pelos conteúdos por parte dos alunos, pois se sentem mais motivados para criarem seus textos, com várias possibilidades de recursos que a máquina permite acesso mediante a *internet*, programas e aplicativos.

O resultado do trabalho mostrou o aumento do interesse pela escrita, pela ortografia e pela pesquisa, assim como possibilitou o desenvolvimento do raciocínio, da atenção, da percepção e da criatividade. Portanto, o uso de métodos de ensino correlacionados com a inclusão digital permite potencializar o desenvolvimento cognitivo dos alunos, para a adaptação a essa nova ferramenta

auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, com inovação e aparato tecnológico, para maior incremento do ambiente escolar voltado a corresponder às demandas da sociedade e do mercado de trabalho.

## REFERÊNCIAS

BORBA, Marcelo C.; PENTEADO, Miriam Godoy. Informática e Educação Matemática. **Coleção Tendências em Educação Matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

DUTRA, Marlene de Alencar. **Informática Educativa**. Fortaleza: UAB/IFCE, 2015.

FLORES, Angelita Marçal. **Educação mediada pelas tecnologias da informação e comunicação**. (Série Universitária) eBook Kindle. 1ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2018.

LOPES, José Junio. **A Introdução da Informática no Ambiente Escolar**. Clube do Professor: 2004. Disponível em:  
<http://clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.pdf>. Acesso em: out. 2024.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da Aprendizagem Escolar**. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

PAULINI, Rosangela Miao. **A Informática na Escola renovando o Processo Ensino-aprendizagem**. Revista Tópicos, v. 2, n. 9, 2024. ISSN: 2965-6672. DOI: 10.5281/zenodo.11107605. Disponível em: <https://revistatopicos.com.br/artigos/a-informatica-na-escola-renovando-o-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: nov. 2024.

PENTEADO, Miriam; BORBA, Marcelo C. **A Informática em Ação**: Formação de professores, pesquisa e extensão. Perdizes: Editora Olho d'Água, 2000.