



5275 - Pôster - 39ª Reunião Nacional da ANPEd (2019)
 GT16 - Educação e Comunicação

OS ARTEFATOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE PENSAMENTO: UMA EXPERIÊNCIA COM CRIANÇAS
 Ediléia Ferreira de Assis Pires - UEL - Universidade Estadual de Londrina
 Grazielle Potoski - UEL - Universidade Estadual de Londrina
 Diene Eire de Mello - UEL - Universidade Estadual de Londrina
 Agência e/ou Instituição Financiadora: Não

OS ARTEFATOS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE PENSAMENTO: UMA EXPERIÊNCIA COM CRIANÇAS

Resumo

Este artigo é um recorte de uma pesquisa em andamento no Programa de Pós-Graduação Stricto *Sensu*- Mestrado em Educação da Universidade Estadual de Londrina-UEL, na busca de encontrar resoluções aos seguintes questionamentos: Em que medida os artefatos digitais podem contribuir para uma aprendizagem criativa, participativa e autoral? É possível uma organização didática que leve em consideração os artefatos como ferramentas de pensamento? A partir disso tem-se como objetivo, analisar as possibilidades dos artefatos digitais como mediadores do ensino e da aprendizagem da criança. A base teórica centra-se nos pressupostos da Teoria Histórica Cultural. O campo de pesquisa será uma Escola de Ensino Fundamental no município de São João do Caiuá, no Estado do Paraná. Serão participantes alunos do 4º ano e com eles será realizada uma intervenção ao longo de um bimestre. O estudo está ancorado em uma abordagem qualitativa, na modalidade exploratório-explicativa. Serão utilizados como instrumento de coleta de dados, questionários inicial e final, registro das observações no decorrer da intervenção por meio de um diário de campo e análise das produções das crianças.

Palavra-Chave: Educação. Artefatos Digitais. Mediação. Aprendizagem.

Introdução

Na sociedade em que vivemos, o uso de novas tecnologias integradas ao currículo não é apenas escolha de professores e gestores, mas uma necessidade que pode propiciar a aproximação entre a cultura de crianças e jovens à cultura acadêmica. Em uma realidade onde os artefatos digitais se tornam cada vez mais acessíveis a todos, torna-se urgente repensar, problematizar e desenvolver experiências que possibilitem acesso aos artefatos tecnológicos de maneira didática. Não se trata de abolir os antigos artefatos (quadro de giz, materiais físicos, etc.), mas incorporá-los a uma organização didática que propicie a professores e alunos que estes instrumentos sejam usados como ferramentas de pensamento, abolindo algumas práticas cotidianas que fazem "uso pelo uso", no qual os artefatos estejam a serviço de metodologias calcadas no individualismo, competição, repetição e aluno como receptor.

Partindo dessas considerações, o presente estudo em andamento, elege as seguintes questões: Em que medida os artefatos digitais podem contribuir para uma aprendizagem criativa, participativa e autoral? É possível uma organização didática que leve em consideração os artefatos como ferramentas de pensamento? O estudo é embasado na concepção de ensino e aprendizagem de Vygotsky (1978, 1991, 2001), tomando como autores para compreensão das tecnologias digitais, Pierre Lévy (2010), Coll, Mauri e Onrubia (2010) entre outros. Tomamos aqui a como fundamental para o estudo, a concepção de Vygotsky (2001), que desenvolve o conceito de mediação para o desenvolvimento humano, uma vez que o homem é dotado de funções superiores que são construídas ao longo da história por meio das relações sociais, e mediado pelos instrumentos e símbolos. Em outras palavras é na relação do homem com seu meio social e cultural, e por meio das necessidades básicas que transforma sua realidade e a si mesmo.

Artefatos Digitais: Ferramenta de pensamento

O século XX foi marcado por grandes transformações científicas e tecnológicas, provocando mudanças sobre a forma de pensar e conceber a educação na atualidade, observando-se cada vez mais estudos no campo da educação como apresentados por Pierre Lévy (2010), Coll, Mauri e Onrubia (2010) evidenciam os potenciais didáticos pedagógicos dos artefatos digitais, como ferramenta para a aprendizagem.

De acordo com Lévy (2010) às tecnologias digitais, no contexto da cibercultura possibilita novas formas de raciocínio e de conhecimento, além do acesso à informação em tempo real. Para o autor, estes artefatos ampliam a capacidade humana para executar ações que seriam difíceis ou até mesmo impossíveis sem a contribuição das mesmas.

Não se trata aqui de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona

profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas de educacionais tradicionais, e sobretudo os papéis de professores e alunos. (Lévy, 2010, p.174).

É impossível pensar em todo contexto que vivenciamos sem levar em conta o que a ciência a tecnologia tem oferecido para transpor velhas barreiras e abrir novas possibilidades didático pedagógicas. O uso dos artefatos digitais pode representar um avanço para a descoberta das novas formas de organização e saberes educacionais.

Os artefatos digitais como ferramentas para pensar, interagir, sentir e agir sozinho e com os outros, que possibilitam formas inéditas de busca de informações, com facilidade em acessá-las, apresentá-las, processá-las, transmiti-la e compartilhá-la. (Coll, Mauri e Onrubia, 2010).

Entretanto, os mesmos autores, apontam que estamos ainda distantes desta realidade, pois para que ocorram mudanças, faz se necessário que práticas de ensino e aprendizagem sejam ressignificadas, pois o que vai fazer a diferença não é o artefato em si, mas a natureza da atividade proposta e como esta, é capaz de desenvolver ou proporcionar de maneira diferente do vivido pelo estudante em situações de ensino e aprendizagem.

De acordo com Coll, Mauri e Onrubia (2010), muitos professores utilizam os artefatos digitais para acesso a informações, ou atividades que poderiam ser realizadas sem os usos destas tecnologias, reduzindo o seu potencial inovador, assim os autores sinalizam em relação à superação das práticas e usos limitados que fazem das tecnologias digitais adereços ou recursos que pouco contribuem para atividade de pensamento dos estudantes. Nesta perspectiva torna-se fundamental os pressupostos vigotskiano acerca do desenvolvimento humano, ou seja, o homem se desenvolve a partir das suas relações com o meio, com as ferramentas e com outros indivíduos. Sendo assim, considera-se que os artefatos aliados a uma prática intencional organizada a partir dos pressupostos acima, podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Partindo de tais premissas, o presente estudo busca analisar as possibilidades dos artefatos digitais como mediadores do ensino e da aprendizagem da criança, na perspectiva Histórico-cultural e, em que focaliza o indivíduo como um ser em construção tanto socialmente quanto historicamente.

Aspectos Metodológicos

A pesquisa aqui relatada está ancorada em uma abordagem qualitativa na modalidade exploratório-explicativa. Os participantes da pesquisa serão alunos do 4º ano, de uma escola de ensino fundamental pública, no município de São João do Caiuá-PR. A experiência deverá ser realizada semanalmente ao longo de um bimestre letivo. O componente curricular a ser trabalhado será História. A investigação já aprovada pelo comitê de ética, passou pela primeira etapa, considerada fundamental para o planejamento da ação, que denominamos de “diagnóstica”. Nesta fase, os documentos, programas e materiais foram analisados, bem como a organização dos espaços e infraestrutura da instituição. A segunda etapa, irá por meio de uma ação intencional e planejada possibilitar aos estudantes conhecer, analisar e produzir informações utilizando artefatos digitais. Para a coleta de dados serão utilizados os seguintes instrumentos para este estudo: análise dos materiais acerca dos conteúdos (História do município) questionários (inicial e final), relatos das observações por meio de diário de campo.

Considerações Finais

A pesquisa em questão traz como objetivo geral analisar as possibilidades dos artefatos digitais como mediadores do ensino e da aprendizagem da criança. Os dados coletados até o momento apontam para um olhar mais criterioso quanto ao ensino de História. Percebeu-se que este vêm ocorrendo na maioria das vezes com apoio apenas do livro didático, sem que o professor explore materiais alternativos e produção dos estudantes. O material (textos acerca da história do município) se apresentam de maneira incipiente com caráter positivista, obscurecendo os aspectos acerca da criticidade necessária para compreensão da história.

No que diz respeito à formação do professor no campo das tecnologias que atua na referida instituição é possível afirmar que é uma formação incipiente. Tal aspecto pode ser exemplificado pelo fato da escola campo de pesquisa possuir um laboratório de informática (com 15 computadores novos) que ainda não foram utilizados pelos professores. Ao serem questionados, relataram falta de clareza acerca “do que fazer” com os artefatos para aprimoramento de suas aulas.

Decorrente de tais considerações, percebe-se a necessidade de promover práticas que levem em consideração a participação ativa e crítica do estudante que promova a integração dos artefatos digitais o desenvolvimento intelectual dos mesmos. Para tanto, é fundamental que se tenha novos estudos nesse campo, de modo que as metodologias utilizadas possam ressignificar o papel do professor como mediador em busca do protagonismo dos estudantes.

Referências:

COLL, César; MAURI, Teresa; ONRUBIA, Javier. **A Incorporação das Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação**: Do projeto técnico-pedagógico às práticas de uso. In: COLL, César; MONEREO, Carles (Org.). Psicologia da Educação Virtual: **Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo- SP. Editora 34, 2010 (3ª edição).

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. (Org.). Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1978.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L.S. **A construção do pensamento e da linguagem**. Tradução: Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2001.