CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

POSSIBILIDADES DIDÁTICAS ATRAVÉS DE SITE INFANTIL PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

DIDACTIC POSSIBILITIES THROUGH CHILDREN'S WEBSITE FOR THE INITIAL YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

POSIBILIDADES DIDÁCTICAS A TRAVÉS DE SITIO INFANTIL PARA LOS AÑOS INICIALES DE LA ENSEÑANZA FUNDAMENTAL

***Elisabete Cerutti*[1], *Ana Paula Teixeira Porto*[2]**

RESUMO
O presente ensaio tem como objetivo refletir sobre as possibilidades didáticas a partir da análise de conteúdo de um site infantil para o Ensino Fundamental. Ao observamos a importância da inclusão tecnológica no ensino, salientamos que ela deve estar associada à formação docente que dê conta da exploração das tecnologias como ferramentas. Como aporte metodológico, partimos das referências bibliográficas e com a análise documental digital sobre possíveis potencialidades de um site infantilenquanto tecnologia digital adequada a desenvolver competências e habilidades nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A análise do site infantil mostra que o professor necessita estar preparado para o uso de ferramentas como os sites educacionais, uma vez que torna a aula mais dinâmica e atrativa, ampliandoas possibilidades de leitura e de interação do educando, tendo em vista o contexto cibercultural atual.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Tecnologias. Práticas pedagógicas. Sites infantis.

ABSTRACT
The present essay aims to reflect on the didactic possibilities from the content analysis of a children's website for Elementary School. When we observe the importance of technological inclusion in teaching, we emphasize it must be associated with teacher training that takes account of the exploitation of technologies as tools. As a methodological contribution, we explore the bibliographic references and the digital documentary analysis about the potentialities of a children's website as well as the appropriate digital technology to develop skills and abilities in the initial years of Elementary School. The analysis of the children's website shows that the teacher needs to be prepared for the use of tools such as educational sites, since it makes the classroom more dynamic and attractive, expanding the possibilities of reading and interaction of the student, in view of the current cyber-cultural context.

KEYWORDS: Education. Technologies. Pedagogical practices. Children's websites.

RESUMEN
El presente trabajo tiene como objetivo discutir posibilidades didácticas a partir del análisis de contenido de un sitio infantil para la Enseñanza Fundamental. Al observar la importancia de la inclusión tecnológica en la enseñanza, destacamos que debe estar asociada a la formación docente que dé cuenta de la explotación de las tecnologías como herramientas. Como aporte metodológico, partimos de las

[1] Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões - FW

[2] Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões - FW

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

referencias bibliográficas y con el análisis documental digital sobre posibles potencialidades de un sitio infantil como tecnología digital adecuada para desarrollar competencias y habilidades en los años iniciales de la Enseñanza Fundamental. El análisis del sitio infantil muestra que el profesor necesita estar preparado para el uso de herramientas como los sitios educativos, ya que hace la clase más dinámica y atractiva, ampliando las posibilidades de lectura y de interacción del educando, teniendo en cuenta el contexto cibercultural actual.

PALAVRAS CLAVE: Educación. Tecnologías. Prácticas pedagógicas. Sitios infantiles.

INTRODUÇÃO

O surgimento das tecnologias digitais e o seu uso estão cada vez mais comuns, pois, além de observarmos uma diversificação dessas tecnologias que vão da simples câmera aos celulares e tablets, constatamos uma significativa facilidade de acesso a elas, que estão presentes na maioria dos lares brasileiros mesmo quando as famílias são de baixo poder aquisitivo. Nesse contexto, as tecnologias digitais passam a não ser objetos de interesse apenas de adultos: a maioria das crianças e adolescentes têm contato com alguma forma de tecnologia, e isso faz com que eles utilizem as tecnologias, principalmente as digitais cotidianamente. Não raro presenciamos infantes manuseando com facilidade tablets, computadores e celulares sem necessitar auxílio dos pais para acesso a games, sites e vídeos, por exemplo.

Se, por um lado, as famílias parecem aceitar com tranquilidade a inserção das tecnologias digitais no cotidiano dos filhos, por outro, a escola ainda parece, em muitos casos, distante dessa perspectiva de associar as tecnologias digitais como ferramentas facilitadoras no processo educativo. Movidas por essa análise contextual, presente nas discussões do Grupo de Pesquisa em Educação e Tecnologias – GPET[3] e em Práticas Mediadoras de Leitura[4], aos quais estamos vinculadas, temos a necessidade refletir sobre as possibilidades didáticas de ferramentas digitais a partir da análise de conteúdo de um site infantil para o Ensino Fundamental, trazendo uma contribuição aos professores e pesquisadores da área, bem como aos sujeitos que observam a eminência da cibercultura na vida social e escolar.

[3] Grupo certificado pelo CNPQ, presente na URI, Campus de Frederico Westphlen- RS.

[4] Grupo certificado pelo CNPQ sob a coordenação da Prof. Dr. Ana Paula Porto. Busca promover discussões acerca da novas perspectivas leitura para formação de leitores na Educação Básica e no Ensino Superior.

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

Compartilhamos a tese de que a escola deve utilizar as tecnologias digitais como aliadas, buscando utilizar o material disponível na web a favor da aprendizagem em um processo contínuo de diálogo com o contexto no qual está inserida. Essa perspectiva se justifica quando retomamos a ideia de Lévy (1999, p.32) para quem "as tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento".

Ao atentarmos para o ciberespaço como depositório de informação e conhecimento, podemos refletir sobre sites infantis, que podem contribuir na formação do aluno, pois disponibilizam opções didáticas que podem ser utilizadas pelo professor em sala de aula ou não, como uma ferramenta de apoio para a aula.Ainda podemos ressaltar que o acesso a sites infantis é facilitado, geralmente não exige domínio de tecnologias, apenas algumas noções, e em muitos casos são fontes fecundas para planejamento didático do professor e desenvolvimento de competências e habilidades discentes.

Além disso, uma atenção especial aos sites infantis como recurso didático é motivada pela familiaridade com que as crianças têm com o ciberespaço, seja navegando, realizando pesquisas ou mesmo jogando, o que faz com que sejam seres interativos com a rede. Papert (2002) ressalta que ser nativo digital é crescer imerso por tecnologias, e isso faz com que essas crianças tenham facilidade em utilizar as tecnologias digitais.

Crianças conectadas ao mundo digital é uma realidade que precisa ser considerada nos processos educacionais. Se este é o contexto, por que recusá-lo no planejamento do professor? Pelo contrário, deve ser aproveitado para que o processo de ensino-aprendizagem seja de fato voltado para a realidade atual vivenciada pelos alunos e, consequentemente, haja uma associação entre ensino e dispositivos tecnológicos.

Levando em consideração esse contexto, a opção desta investigação foi a de realizar um estudo sobre os sites infantis e suas possibilidades pedagógicas, pois acreditamos que eles merecem um olhar atento do professor e podem ser referências para novas perspectivas de ensino. Sendo assim, podemos salientar que a questão-

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

problema a ser discutida neste artigo resume-se à seguinte problematização: que competências e habilidades recomendadas em documentos oficiais, como o da Base Nacional Comum (BRASIL, 2016),podem ser desenvolvidas, explorando sites infantis como fontes centrais do processo de ensinar e aprender nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

Como objeto de análise foi selecionado um site infantil, eleito a partir dos seguintes critérios: gratuidade, popularidade e facilidade na interface. Além disso, a seleção considerou a possibilidade de os sites serem utilizados pelo professor no processo de aprendizagem de seu aluno bem como na produção de conhecimento deste. Desse modo este estudo traz a análise de algumas possibilidades pedagógicas do seguinte site: *SmartKids,* disponibilizado no endereço http://www.smartkids.com.br/.

Para que a análise do site seja viável, é preciso tecer algumas notas sobre o ensino básico e sua relação com as tecnologias de uma forma geral. A primeira delas diz respeito ao fato de a inserção das tecnologias no processo de aprendizagem não ser algo novo. O inciso II, do artigo 32 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDBEN de 1996, já enfatiza que, no Ensino Fundamental, deve-se oportunizar aos educandos "a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade".

Em outros temos, a tecnologia deve ser incluída como objeto a ser conhecido pelos alunos. No entanto, o documento é lacunar à medida que não explicita *como* as tecnologias devem ser incorporadas nos processos de ensinar e aprender. Pelo menos duas questões surgem a partir dessa orientação da LDBEN: compreensão da tecnologia como algo que se associa ao contexto social, portanto, legitimação de sua importância na formação educacional; suposição de que cabe à escola e a seus profissionais identificar metodologias para tornar as tecnologias presentes no processo educacional.

Essa perspectiva de valorização das tecnologias no ensino é retomada nos Parâmetros Curriculares Nacionais, em vigor logo após a promulgação da LDBEN, nos quais se acentua como um dos objetivos do Ensino Fundamental o de o aluno "saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicospara adquirir e construir conhecimentos"(PCNS, 1997, p. 5). Aqui há um avanço em relação ao que a LDBEN

apresenta no sentido de indicar a tecnologia como uma como uma ferramenta para *construção* de conhecimentos e, nessa perspectiva, o tecnologia passa a ser entendida como uma referência tanto ao professor quanto ao aluno.

Os dois documentos, talvez por serem instituídos nos anos 90 do século XX quando diversas tecnologias ainda não eram digitais, como o rádio e televisão, não trazem uma especificação importante para os dias atuais ao se referirem às tecnologias. Não explicitam as tecnologias digitais como recursos a serem objetos didáticos ou fonte de informação para aprendizagem discente. Ao chegarmos ao novo milênio, as tecnologias digitais – as que se baseiam na internet como meio de propagação de informação e canal deaprendizagem – são ferramentas comuns. Por isso, talvez sua exploração seja uma opção mais próxima da realidade escolar em geral.

Nesse contexto, encontramos, na Base Nacional Comum (BRASIL, 2016) que está em processo de implantação em nosso país, um item que reforça a tecnologia como uma forma produção de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades e, ampliando as orientações já expressas na LDBEN e nos PCNS, explicita a presença das tecnologias digitais na sala de aula. Essa ferramenta possibilita ao educando experimentar e criar novas linguagens, na disciplina de língua portuguesa, nos anos iniciais, segundo pontua a redação inicial desse documento:

> 1º ANO:
>
> Diz respeito à participação em situações de leitura/escuta, produção oral/escrita de textos que possibilitem a *comunicação a distância* e a compreensão de características e modos de produzir, divulgar e conservar informação, experimentar e *criar novas linguagens e formas de interação social.*
>
> • *Utilizar recursos diversos - máquina fotográfica, filmadora, computadores – para registrar e comunicar ideias.*
>
> 2º ANO:
>
> Diz respeito à participação em situações de leitura/escuta, produção oral/escrita de textos que possibilitem a comunicação à distância e a compreensão de características e modos de produzir, divulgar e conservar informação, experimentar e criar novas linguagens e formas de interação social.

- *Utilizar recursos tecnológicos diversos para criar, com apoio de roteiros, simulações de programas de rádio e TV* que tratem de temáticas próprias ao universo infantil.

- *Realizar buscas, a partir do uso de palavras-chave em sites infantis da Web.*

- Exercitar a escrita em editores de textos e outros programas oferecidos nas mídias digitais, fazendo uso de diferentes linguagens.

3º ANO:

Diz respeito à participação em situações de leitura/escuta, produção oral/escrita de textos que possibilitem a comunicação à distância e a compreensão de características e modos de produzir, divulgar e conservar informação, experimentar e criar novas linguagens e formas de interação social.

- *Utilizar recursos de gravação em áudio e vídeo para entrevistar professores/as, pais e familiares.*

- *Produzir textos multimodais – perfis, linhas de tempo, portfólios – utilizando as ferramentas das mídias digitais que proporcionam o registro, o apagamento, o armazenamento e o arquivamento de informações.*

4º ANO:

Diz respeito à participação em situações de leitura/escuta, produção oral/escrita de textos que possibilitem a comunicação à distância e a compreensão de características e modos de produzir, divulgar e conservar informação, experimentar e criar novas linguagens e formas de interação social.

- Simular programas de telejornalismo com temáticas que interessam às crianças, utilizando pautas e modos de registro e organização da informação.

- *Produzir textos multimodais – perfis, linhas de tempo, portfólios – utilizando as ferramentas das mídias digitais que proporcionam o registro, o apagamento, o armazenamento e o arquivamento de informações.*

5º ANO:

Diz respeito à participação em situações de leitura/escuta, produção oral/escrita de textos que possibilitem a comunicação à distância e a compreensão de características e modos de produzir, divulgar e conservar informação, experimentar e criar novas linguagens e formas de interação social.

- Escolher recursos adequados para informar, anunciar, expor conteúdos na produção de simulações de programas de telejornalismo.

- *Produzir e-mails, mensagens, registros fotográficos e audiovisuais para postagem em espaços como chats, twitter, blogs, utilizados para atividades escolares.*(grifos nossos)

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

Fazendo uma breve comparação entre a LDBEN, os PCNS e a Base Nacional, podemos salientar que fazem referências a tecnologias como algo que deve estar presente na escola, sendo incluso no programa curricular. Mas a Base Nacional fortalece essa relação, explicitando como esse diálogo deve ser promovido e acenando já para os anos iniciais essa necessidade de formação, que leva em conta não apenas as tecnologias em si, mas as produções decorrentes de sua exploração como chats, blogs e e-mails.

Ao observar os itens expostos, é possível perceber que a tecnologia é transversal e está presente nos objetivos de cada um dos anos do Ensino Fundamental, desse modo, é um convite à produção de novas estratégias de ensino com ferramentas tecnológicas. Nesta perspectiva é de grande importância compreender as tecnologias digitais bem como suas possibilidades didáticas. Dentre elas, cabe também reconhecer as possibilidades didáticas de sites infantis, que podem ser utilizados em aula, de modo a auxiliar na aprendizagem do educando, possibilitando também ao professor utilizar a tecnologia como parceira na produção de conhecimento de seu aluno.

Como perceber as possíveis potencialidades de sites infantis? Para esse estudo realizamos pesquisas com acessos que consistiam em conhecer as possibilidades didáticas presentes no site analisado, buscando conhecê-las e identificar quais atividades podem ser utilizadas em sala de aula. Durante a realização dos testes, foi possível perceber a importância do educador conhecer o site antes de levá-lo para seu aluno, pois, somente conhecendo, o professor poderá saber o que seu aluno irá encontrar naquele site e assim direcionar a atividade que deseja realizar com seus discentes, conseguindo, desse modo, alcançar o objetivo que deseja com a atividade planejada.

Pesquisar e conhecer cada site possibilitou compreender que a exploração de sites educacionais não é apenas um passa-tempo como muitos professores pensam. Eles disponibilizam um amplo leque de possibilidades que podem ajudar na aprendizagem do educando.

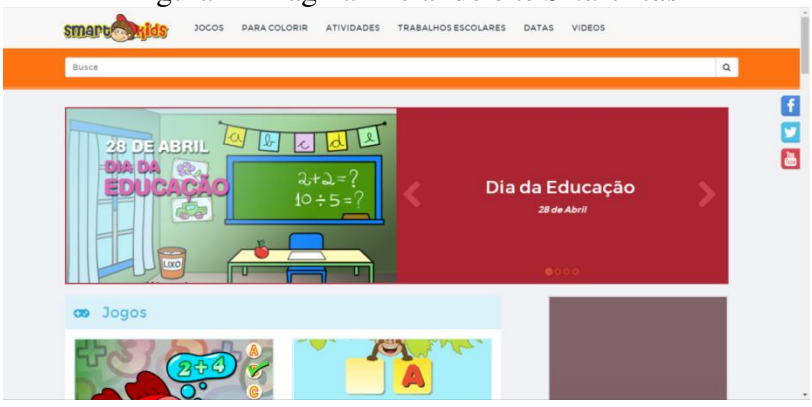
Nos sites educacionais podemos encontrar diversas atividades, que envolvem todas as áreas do conhecimento, e estas possibilitam ao professor trabalhar o conteúdo que está no currículo de uma maneira mais atrativa para seu aluno, envolvendo-o nas atividades, e dessa forma fazendo com que estes melhorem suas produções.

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

A página do site *SmartKids* é um dos produtos do Grupo SmartKids, que explora o segmento de internet para crianças, criando portais, livros e outros produtos para pais, professores e crianças, como canecas personalizadas. O grupo também dispõe de uma loja virtual especializada na venda de livros infantil, na qual podem ser acessados vídeos sobre os livros lançados. Essas informações permitem-nos duas considerações: primeiramente o site tem fins comerciais de promoção das ações de Grupo mesmo que estas não sejam tão claras ao internauta, mas podem ser percebidas, por exemplo, nas propagandas de outras empresas veiculadas no site; como se informa no link "Sobre" a empresa, há uma equipe de profissionais que planeja as ações, inclusive as da página *SmartKids*, o que de certa forma indica que o que ali está publicado foi planejado.

O site *SmartKids* é voltado a atividades de colorir, vídeos, jogos e trabalhos escolares, incluindo os relacionados a datas festivas e comemorativas. Logo concluímos que o portal não é direcionado a uma área específica do saber, sendo, portanto, generalista. Nele encontramos facilidade de acesso a todos os links da página, os quais estão em destaque no menu superior. O colorido da página, sem ser cansativo aos olhos do internauta, é um convite à navegação, como pode ser observado na apresentada na Figura 1 que representa a página inicial do site.

Figura 1 – Página inicial do site *SmartKids*



Fonte: http://www.smartkids.com.br. Acesso em: 23 jun. 2016

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

No link de atividades, intituladas como “atividades educacionais”,visualizado na figura a seguir, encontram-se diversas atividades que o professor poderá trabalhar em sala de aula.Dentre elas, estão as que desenvolvem o raciocínio lógico, atividades de seriação e classificação, atividades de leitura e de produção textual.A diversidade ratifica a impressão inicial de que o site é generalista.Se por um lado isso é um fator positivo porque permite que em um mesmo site o professor encontre alternativas para trabalho com competências específicas de diversas áreas, por outro pode mostrar “superficialidade” na abordagem de competências particulares. Ou seja, ao tratar de tantos temas variados, pode correr o risco de tratá-los sem o cuidado necessário, sem a inovação metodológica que se espera, etc.

As atividades deste link podem ser impressas, e esse fator permite que contextos frágeis no acesso à rede possam usufruir das atividades propostas pelo portal. Ao mesmo tempo que isso é um fator positivo em termos de acesso às propostas, é negativo porque, se a interatividade do aluno com a atividade na rede não é essencial, em que sentido isso seria um atrativo, uma inovação se comparado com o que temos nos livros didáticos tradicionais? Em que medida essas atividades de fato estão usando as potencialidades das tecnologias como um fator agregador para novas formas de construir novos conhecimentos?

Na figura 2, na qual são reproduzidas algumas atividades apresentadas pelo site SmartKids, é possível constatarmos as observações que acima externamos. As sugestões de “Ligue os pontos” e “Pinte”, por exemplo, são ilustrativas dessa proposta do site, uma vez que não permitem o ligar os pontos e o pintar diretamente na tela, com o manuseio do mouse, por exemplo. São, assim, apenas reproduções em site do que tradicionalmente vemos em materiais impressos.

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

Figura 2 – Página de atividades do site *SmartKids*



Fonte: http://www.smartkids.com.br/ . Acesso em: 23 jun. 2016

O site *SmartKids* também disponibiliza o link jogos que abrangem todas as áreas do conhecimento. Dentre eles jogo da memória, jogo para colorir e jogos de matemática. Nesta pagina do site, a criança pode desenvolver diversas habilidades, como as que estimulam a memória, de raciocínio lógico, jogos que ajudam a criança a identificar as cores, desenvolvem a concentração.

Figura 3 – Página de jogos do site *SmartKids*



Fonte: http://www.smartkids.com.br. Acesso em: 23 jun. 2016

Ainda quanto às abas de Jogos, é possível observar que, enquanto ferramenta interativa que permite ao internauta responder às questões propostas elaboradas a partir de eixos temáticos específicos, é uma tecnologia pertinente ao ensino. O aluno, ao

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

acessar, por exemplo, o jogo "Países", como ilustrado na Figura 4, encontrará uma página com dez questões para, com ajuda do clique do mouse, selecionar a opção correta para cada pergunta de múltipla escolha.

Figura 4 – Aba de jogos



Fonte: http://www.smartkids.com.br/jogo/jogo-trivia-paises-do-mundo. Acesso em: 23 jun. 2016

Essa interatividade do jogo ainda está relaciona à contagem de acertos e à apresentação do resultado final, que apresenta um somatório de acertos, estimulando a participação da criança no processo do jogo, como a Figura 5 mostra. Esse formato de jogo certamente é uma forma atrativa para a criança porque, com as cores e o design atrativo do site, não é difícil uma criança se interessar em responder aos questionamentos propostos, realizando essa tarefa com prazer.

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

Figura 4 – Aba de jogos



Fonte: http://www.smartkids.com.br/jogo/jogo-trivia-paises-do-mundo. Acesso em: 23 jun. 2016

Quando pensamos nessa perspectiva de uso dos jogos para aprendizagem discente, concluímos que a inserção do site é uma opção adequada, uma vez que traz um importante fator para aprendizagem: a interatividade do aluno com o objeto de conhecimento. A criança passa a ser sujeito da construção de seu conhecimento, na medida que ela deve ler e responder às questões, e o professor pode atuar como um mediador, estimulador do processo, que ainda explora a motricidade fina do jogador. Ainda sobre essa interatividade podemos salientar que ela está atrelada à ludicidade. Ou seja, a criança aprende brincando. O que poderia ser apenas um passa-tempo na internet acaba se tornando um momento de aprendizagem porque a criança, ao responder aos questionamentos e identificar seus acertos, aprende novos conhecimentos.

No entanto, ao relacionarmos os jogos às possíveis competências nos anos iniciais que as tecnologias podem envolver no processo de ensino e aprendizagem, nossa perspectiva não é tão otimista. Os jogos do site, tal como são apresentados aos navegadores, parecem estar restritos a atender este fim descrito nesse documento basilar da educação nacional da Base Nacional: proporcionar *o registro, o apagamento, o armazenamento e o arquivamento de informações.* Em outros termos, são limitados a um esquema pergunta-resposta relacionado à memorização de informações, imitando, em certa medida, tradicionais questionários que comumente são impressos e

distribuídos aos alunos. Constituem dessa forma apenas uma nova roupagem, com aparato tecnológico, para métodos tradicionais de aprendizagem.

Essa perspectiva avaliativa é reforçada quando analisamos o tipo de questões proposto nos jogos, tomando como referência o jogo "Países". Embora oportunize uma abordagem presente em avaliações governamentais de aprendizagem ao contemplar questões de múltipla escolha, os questionamentos propostos não atendem às competências descritas emdocumentos oficiais, como os PCNs e a Base Nacional. São perguntas simples, sem contextualização e/ou problematização de um conteúdo específico, nas quais a criança apenas precisa ter uma boa capacidade de memorização, mas não de reflexão para construção de um conhecimento para identificação de uma solução para um problema.

Fazendo uma análise geral do site, ressaltamos que o *SmartKids* oferece uma gama de possibilidade ao trabalho docente, uma vez que proporciona a interação entre professor e aluno. Os conteúdos podem ser trabalhados com o ferramental que o site dispõe, mas principalmente porque os educandos podem interagir, acessar, criar suas hipóteses e resolver as situações didáticas.

Quando tratamos da questão ensino e aprendizagem pela via das tecnologias, estamos considerando que o aluno pode tornar-se ainda mais sujeito quando exercer suas escolhas e suas tentativas diante do que está aprendendo. Isso supera a visão do docente que sabe e que transfere para a possibilidade de ser um problematizador da aprendizagem. Quanto mais os alunos interagirem, mais serão responsáveis por suas descobertas e isso traz à aula a possibilidade de participação, movimento, dinamicidade e autonomia.

Nesta perspectiva de ensino, o aluno atua na construção da aula e não somente como receptor, contribui em uma perspectiva de interação com os conteúdos, considerando a concepção que se tem de quea utilização do aparato tecnológico não é utilizá-lo e apresentá-lo como um fim em si mesmo, mas sim como um meio de comunicação entre o conteúdo e a mediação do educador para ocorrer a aprendizagem. Kenski (2001) afirma que

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

> O espaço virtual é um canal interativo de múltiplas aprendizagens e a interação, a cooperação e a colaboração online, são indispensáveis para que não se percam os fins educativos deste espaço virtual. As redes possibilitam que mesmo em lugares distantes, estejamos próximos, não apenas em relação a outro usuário, mas com relação a sons, imagens tridimensionais, vídeos entre outros.

Entendemos, a partir desta reflexão, que somente a tecnologia estar disponível a alunos e professores, de fato, não é a solução para resolver falhas nos processos educativos. É necessário muito mais. Isso inclui uma formação docente que dê conta de uma nova visão de ensino e aprendizagem, mais relacionada ao contexto em que os alunos se situam e com metodologias próprias para essa realidade, mas também de um preparo do professor para inserção de tecnologias como ferramentas na formação dos alunos. Ou seja, isso exige uma concepção que valorize as tecnologias, sem uma recusa imediata ao que elas podem proporcionar, e as explore como meio e não como apenas um fim nos processos metodológicos.

E qual é a principal relação que deve haver antes e durante os processos de aprendizagem, sejam eles, com tecnologias ou não? As relações humanas que comandam e movem os seres. E para esse movimento que pode ser denominado de motivação um aspecto fundamental para a mudança dentro das práticas educativas é a inovação, que compreendida como a introdução de "algo novo", Sáenz e García Capote (2002, p.69) afirmam defendem a ideia de que o "processo de inovação é a integração de conhecimentos novos e de outros existentes para criar produtos, processos, sistemas ou serviços novos ou melhorados". Compreendemos neste sentido que elas vêm com a potencialidade de trazer algo diferente, não assegurando que a inovação venha a ser melhor ou pior, mas sim uma nova forma de ver e utilizar algo.

Estando as inovações presentes no cotidiano escolar, visto a quantidade considerável de alunos ambientalizados com o uso de tecnologias, destaca-se um novo desafio no espaço escola e com isso a incógnita: onde os professores buscam suas bases para utilizar das tecnologias enquanto meios de ensinar?

Nóvoa (1999) esboça em relação ao que a educação idealiza enquanto desejo de formação. A formação de professores, de acordo com o autor é um espaço para formação de reflexidade e investigação que leva à ação. Porém, coloca de forma clara e

consistente a ideia de que as universidades já possuem um molde de formação de educadores, uma educação conservadora, que não pauta a inovação ou idealiza um vir a ser.

O educador é constrói-se retoricamente ao processo do qual está inserido. A formação docente, bem como a ação pedagógica do graduado são respaldos não somente de uma formação centrada na universidade, mas também de uma constituição enquanto ser humano, de heranças culturais e sociais ao qual foi e está inserido.

A formação de educadores para Pimenta e Anastasiou passa por:

> (...) uma identidade profissional se constrói, pois, com base na significação social da profissão; na revisão constante dos significados sociais da profissão; na revisão das tradições. Mas também com base na reafirmação de práticas consagradas culturalmente que permanecem significativas. (...) Constrói-se, também, pelo significado que cada professor, enquanto ator e autor, confere a atividade docente em seu cotidiano, em seu modo de situar-se no mundo, em sua história de vida, em suas representações, em seus saberes, em suas angústias e anseios, no sentido que tem em sua vida o ser professor.(PIMENTA E ANASTASIOU, 2002, p.77)

Tais autoras acima citadas partem à reflexão de uma formação profissional que insere o momento em que se vive, o momento em que se está como pressuposto de ações significativas. Desta forma, o educador em formação, ator e autor do seu processo profissional e acadêmico, não deixando de lado o que é, como age, os saberes que domina, os anseios e as dúvidas de sua profissão. Portanto, o educador é um agente das suas atividades, que vai à universidade não tão somente em busca de formação profissional, mas que também enfrenta a diversidade das suas angústias, os desejos de suas inspirações e a realidade de sua atuação, ou seja, que reforça a ideia de um ator e autor da sua prática.

CONCLUSÕES

Diante das questões trazidas à luz dessa reflexão, estamos cientes de que a cibercultura convida-nos a repensar as práticas pedagógicas e as possibilidades didáticas que o professor possui diante das ferramentas que estão disponíveis na *web*. Os sites

infantis, além de interativos, proporcionam novas leituras, ludicidade e um caminho de proposições e desafios que os educandos são convidados a assumir-se como leitor e sujeito de suas reflexões.

Assim como está presente o documento da Base Nacional Comum, como um convite para a utilização das ferramentas tecnológicas em prol do aprendizado, é necessário ampliar a reflexão sobre as tecnologias no espaço escolar, sem deixar de salientar a formação inicial do educador aliada à sua prática**.**

O educador que está mediante este processo de construção e socialização do conhecimento tem a oportunidade de gerar novos aprendizados, de forma a atender as demandas sociais e humanas mencionadas no início. Isso significa que realiza um processo de emancipação social e intelectual a partir da sua própria vivência.

Ao observamos a importância da inclusão tecnológica no ensino, entendendo que ela deve estar associada a uma formação docente que dê conta da exploração das tecnologias como ferramentas, podemos retomar a questão inicial de pesquisa, a qual propunha uma reflexão sobre possíveis potencialidades do site *SmartKids* enquanto tecnologia digital adequada a desenvolver competências e habilidades nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Uma primeira constatação é a de que o site, enquanto objeto digital, é uma ferramenta acessível aos internautas, inclusive aqueles que ainda não são alfabetizados, pois as cores e o formato das abas, assim como os iconográficos, permitem manuseio fácil.

Porém, quando pensamos em competências e habilidades recomendadas em documentos oficiais, como o da Base Nacional Comum (BRASIL, 2016), as quais podem ser desenvolvidas, explorando esse site infantil como fontes centrais do processo de ensinar e aprender nos anos iniciais do Ensino Fundamental, devemos fazer algumas ressalvas. A primeira delas é de que as atividades em geral não são inovadoras no sentido de trazem novas perspectivas de exploração de conteúdos

Nesta perspectiva, cabe ressaltar a importância do professor ter a tecnologia como parceira no processo de aprendizagem, a fim de ajudar o aluno a ampliar seus conhecimentos de forma divertida e dinâmica na qual o discente pode interagir não só

com seus colegas, mas também com outras crianças que não estão no mesmo espaço (físico) que o seu.

Atualmente a tecnologia se faz cada dia mais presente no cotidiano de grande parte da população e daí a importância do professor utilizá-la em sala de aula. Com os sites infantis, o docente tem a possibilidade de trabalhar o que o currículo lhe exige de forma mais atrativa fazendo com que seu aluno se interesse ainda mais pelo conteúdo que esta sendo estudado. Sob esse ponto de vista o site analisado certamente atende a essas expectativas, uma vez que é atrativo e proporciona a ludicidade no processo de aprender.

Nesta perspectiva de planejar uma aula atrativa na qual tenha a presença da tecnologia Cerutti e Giraffa (2015, p.61) afirmam que

> Organizar uma aula e muito mais do que identificar conteúdos e exercícios. É organizar um espaço que permita a construção do ser e do saber. No contexto de cibercultura, um caminho é incluir o uso adequado e critico do ferramental que temos a nosso dispor associado às TD para construir uma aula que promova condições para que isto aconteça, quer seja no presencial como no virtual.

Desse modo, se faz necessário o professor repensar sua aula, buscando conhecer o ferramental tecnológico que está disponível, para assim poder organizar sua aula de forma atrativa que instigue seu aluno a querer buscar e construir novos saberes, tendo a tecnologia como parceira nesse processo de aprendizagem.

No entanto, a tecnologia por si só não ensina. O professor precisa conhecê-la e dominá-la, para assim tê-la como parceira em sala de aula com intuito de aproveitar o que cada tecnologia tem a oferecer. Isso quer dizer que a escola precisa não só ter a tecnologia, mas também utilizá-la, pois de nada adianta a tecnologia estar presente na escola e não ser utilizada e explorada como deveria, por isso é de grande importância que os professores saibam o que podem ou não utilizar em sala de aula, e isso somente será possível se o professor conhecer o ferramental tecnológico disponível, identificando as suas possibilidades e as limitações e, assim, utilizar os artefatos digitais com suas turmas.

CIÊNCIAS HUMANAS
REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
URI FREDERICO WESTPHALEN
ISSN 1981-9250
PPGEDU

REFERÊNCIAS

BRASIL. *Base Nacional Comum.*Áreas de linguagens. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/conheca>Acesso em: 03 maio 2016.

_____. *Parâmetros curriculares nacionais***:** língua portuguesa**.** Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em: 16 dez. 2014.

_____. LDBEN - Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>. Acesso em: 5 maio 2014.

CERUTTI, Elisabete; GIRAFFA, Lucia Maria Martins. *Uma nova juventude chegou à universidade:*E agora, professor? Curitiba – Brasil: CRV. 2015.

FAZENDA, Ivani Catarina Arantes. *Interdisciplinaridade:* um projeto em parceria**.** 5.ed. São Paulo. Edições Layola. 1991.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia:* saberes necessários à prática educativa.24. ed. São Paulo, Paz e Terra, 2002.

FREIRE, Wendel. (org.) *Tecnologia e educação***:** as mídias na prática docente**.** 2. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2011.

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

LÉVY, Pierre. *Cibercultura.* Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTINS, Fabrícia dos Santos Silva. A utilização das novas mídias na sala de aula**.** *Profissão Mestre***,** v. 2. n. 153, jul. 2012.

NÓVOA, Antônio. Nada será como antes. *Pátio,*Porto Alegre. n. 72. p. 18-21,nov/jan. 2015.

_____. *Formação de professores e trabalho pedagógico.* Lisboa/Portugal: Educa, 2002.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças:*repensando a escola na era da informática.Porto Alegre, ARTMED, 2002.

PIMENTA, Selma Garrido; ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos. *Docência no ensino superior.* São Paulo: Cortez, 2002.

PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da.*Além das redes de colaboração:*internet, diversidade cultural e tecnologias do poder.Salvador**:**EDUFBA ,2008.

RAMAL, Andrea. Os desafios da década para a inclusão digital na escola. *Pátio:* Revista pedagógica**,** n. 53, ano 14, abr. 2010.

SMARTKIDS. Disponível em: <http://www.smartkids.com.br/> Acesso em: 13 maio 2016.