

O LETRAMENTO DIGITAL DESPERTANDO ESTUDANTES PARA O PROTAGONISMO DA PRÓPRIA APRENDIZAGEM

Renato Élker dos Santos ¹
Niedson Barreto da Silva ²

INTRODUÇÃO

É preciso inovar na sala de aula. Trazer novos materiais que motivem os estudantes para o aprendizado. Estes, ficam esperando o direcionamento do professor para adquirir conhecimento, sendo que, os alunos podem aprender a buscar estas informações sozinhos, tendo o professor como um “guia” nesse processo.

A sala de aula não é mais o único espaço de aquisição de conhecimento. A internet tem ganhado muito espaço na vida das pessoas, e também, dos estudantes, dentro da sala de aula e na própria casa. Ela oferece variados meios de aprendizagem e a formação de diferentes ambientes de estudo.

Para MORAN (2000, p.53), “a internet é uma mídia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece”. A internet oferece oportunidades significativas de relacionamentos e aprendizagem, tendo sempre o professor como um “guia”.

Dessa forma, pensamos numa prática pedagógica que conscientizasse os estudantes da importância de estudar, de como estudar, de pesquisar e de buscar novas informações. As tecnologias foram essenciais, e através delas, foi possível motivar os educandos, trabalhar o letramento digital e torná-los protagonistas da própria aprendizagem incluindo-os no processo de aprendizagem.

Trabalhar em grupo, trocar experiências entre o professor e os colegas é fundamental para a aprendizagem. De acordo com ALMEIDA & FONSECA JR, “o professor que ensina a trabalhar em conjunto é também alguém que trabalha com os demais professores na construção

¹ Graduado em Letras com habilitação em Língua Inglesa pela Universidade Estadual da Paraíba-UEPB. Atualmente especializando em Psicopedagogia Institucional Clínica e Educação Especial pela Faculdade Futura. elker2015@gmail.com;

² Graduado em Geografia pela Universidade Estadual da Paraíba-UEPB, também graduado em Pedagogia pelo Centro Universitário FAVENI com especialização em Geografia do Brasil pela Faculdade Venda Nova do Imigrante-FAVENI e especializando em Educação Especial com Práticas Inclusivas pela Faculdade Futura. Atualmente é graduando do curso de Letras Língua Portuguesa pelo Instituto Federal da Paraíba-IFPB, niedsonbarreto@gmail.com;

de projetos em parcerias com diferentes áreas e com diferentes agentes sociais”. (PROINFO, 2000, p.96)

Este projeto de intervenção tem como objetivo principal tornar o aluno “protagonista” da sua própria aprendizagem através do letramento digital. E como objetivos secundários, demonstrar que é possível aprender a aprender e utilizar as principais plataformas digitais para adquirir conhecimento.

Este trabalho foi fundamentado nas teorias de Kenski (2003), Possebon (2018), Sant’ana (2016), Moran (2000), Moran (2007), Yaegashi (2017), Gadotti (2000), Behrens (2000), Almeida (2000), Libâneo (2007), Morais (1994), e na Base Nacional Comum Curricular (2017).

Inovar não é algo pertencente as tecnologias, mas a forma como o professor conduz o processo de aprendizagem, se apropriando dos recursos tecnológicos que produzam conhecimento. (BEHRENS, 2000, p. 103).

Além disto, nos embasamos também nas teorias sobre Educação Emocional desenvolvidas por Possebon (2018). Segundo a autora, a Educação Emocional pode ser compreendida como um tema transversal, uma disciplina ou trabalhada “(...) como uma perspectiva de educação vivencial organizada para o bem viver” (POSSEBON, 2018, p.16), porém, é necessário desenvolver um conjunto de capacidades efetivas: a capacidade de escutar, elogiar, qualificar e cuidar, sendo estas essenciais para a realização deste trabalho, que visa promover a formação humana. A autora ressalta que,

(...) a Educação Emocional é um processo de formação humana que envolve as dimensões física, vital, mental, emocional e espiritual do indivíduo, a partir da mobilização de diferentes emoções, tendo em vista a construção do bem viver – uma vida social assentada na solidariedade, na reciprocidade, na responsabilidade e na integralidade. (POSSEBON, 2018, p. 16)

A prática docente facilita o aprendizado para o aluno quando existe uma conexão com o professor, diálogo, compreensão, afetividade, respeito e interação. O aluno precisa de afeto em relação ao professor e aos colegas, para sentir prazer de ir à escola e de aprender. De acordo com Moran,

Alunos curiosos e motivados facilitam enormemente o processo, estimulam as melhores qualidades do professor, tornam-se interlocutores lúcidos e parceiros de caminhada do professor-educador. Alunos motivados aprendem e ensinam, avançam mais, ajudam o professor a ajudá-los melhor. Alunos que provêm de famílias abertas, que apoiam as mudanças, que estimulam afetivamente os filhos, que desenvolvem ambientes culturalmente ricos, aprendem mais rapidamente, crescem mais confiantes e se tornam pessoas mais produtivas. (MORAN, 2000, p.17-18)

Tem se tornado muito importante as interações aluno-aluno no processo ensino e aprendizagem. O uso das tecnologias motiva os estudantes. Conforme MORAN (2000, p. 29): “A aquisição da informação, dos dados, dependerá cada vez menos do professor. As tecnologias podem trazer, hoje, dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor

– o papel principal – é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los.” A respeito da habilidade dos alunos em relação aos recursos tecnológicos, Almeida diz:

Os alunos por crescerem em uma sociedade permeada de recursos tecnológicos, são hábeis manipuladores da tecnologia e a dominam com maior rapidez e desenvoltura que seus professores. Mesmo os alunos pertencentes a camadas menos favorecidas têm contato com recursos tecnológicos na rua, na televisão, etc., e sua percepção sobre tais recursos é diferente da percepção de uma pessoa que cresceu numa época em que o convívio com a tecnologia era muito restrito. (ALMEIDA, 2000c, p. 108)

As tecnologias permitem várias formas de interação e produção de conhecimento. O estudante se torna mais independente do professor, buscando ser o responsável por sua aprendizagem, mesmo que de forma parcial, pois o professor vai ajudá-lo a filtrar essas informações para que ele se atenha ao que é, de fato, necessário.

O professor tem um grande desafio que é compreender as tecnologias da informação e comunicação para trabalhá-las na escola, reconhecendo que elas interferem no modo de ser, agir e de pensar dos alunos, e seu comportamento no âmbito social. (KENSKI, 2003). Como afirma Kenski (2003), “(...) é preciso estar atento ao novo, aprender e se adaptar a ele. (...)” (p.24).

O professor de Língua Inglesa, consciente de que o inglês é uma língua universal, e que “aprender a língua inglesa propicia a criação de novas formas de engajamento e participação dos alunos em um mundo social cada vez mais globalizado e plural (...)” (BNCC, 2017), e sabendo que o inglês faz parte das ferramentas e recursos das TDICs, Tecnologia da Informação e Comunicação tornou imperativo o uso das mesmas.

A sociedade se beneficia do uso do computador como recurso tecnológico. De acordo com MORAN,

Cada vez mais poderoso em recursos, velocidade, programas e comunicação, o computador nos permite pesquisar, simular situações, testar conhecimentos específicos, descobrir novos conceitos, lugares, ideias. Produzir novos textos, avaliações, experiências. As possibilidades vão desde seguir algo pronto (tutorial), apoiar-se em algo semidesenhado para complementá-lo até criar algo diferente, sozinho ou com outros. (MORAN, 2000, p.44)

É através desse processo educativo, envolvendo as tecnologias, que o discente vai aprender a usar tais ferramentas, e com isso, alcançar sua independência na aprendizagem, se tornando o autor da aquisição de conhecimentos. As tecnologias oferecem uma gama de recursos que ajudará o estudante no aprendizado de qualquer conteúdo, formando alunos reflexivos sobre a sua prática, pesquisadores sobre os materiais virtuais alinhados com os conhecimentos oferecidos pelo professor.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Foi aplicado um questionário para os alunos através do “Google Forms” para observar e analisar os conhecimentos prévios em relação ao uso das novas tecnologias relacionadas à língua inglesa e aspectos referentes à motivação. Aulas expositivas e dialogadas; atividades práticas utilizando recursos digitais: TV (explorando músicas, vídeos, imagens, filmes e jogos), Datashow, Celular, Computador, Plataformas digitais (Kahoot, Wordwall, Liveworksheets, Google Tradutor, Google Forms, Duolingo, YouTube). Pesquisas na internet, aulas audiovisuais, aplicativos como o “Google Classroom”, “WhatsApp” e “Google Forms”.

Situando a pesquisa

Este trabalho foi desenvolvido com dez turmas, do ensino regular da Escola Pública Municipal Antônio Vital Do Rêgo, na cidade de Queimadas, no Estado da Paraíba no ano de 2023. Foi necessário motivar os alunos para serem o “protagonista” da própria aprendizagem, mostrar para os discentes novas possibilidades de aprender. Assim, foi pensado em utilizar as ferramentas digitais disponíveis na escola Antônio Vital do Rêgo, com o uso da sala de informática e todas as plataformas encontradas na internet.

A implementação dessas ações foi precedida de um planejamento prévio com a gestão e coordenação escolar visando facilitar o acesso à novas formas de aprender, e a sistematização de todo o processo para incluir os discentes na aprendizagem vinculada à ferramentas tecnológicas, como mostra a imagem da Figura 1:

Figura 1: Momento de aprendizagem na sala de informática com jogos digitais.



Fonte: Arquivo pessoal do autor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Resultados satisfatórios na aprendizagem dos alunos. Os objetivos foram alcançados. Formação de alunos pesquisadores, reflexivos, autônomos e conscientes do processo de aprendizagem. Um novo olhar para o processo de ensino e aprendizagem. Foi trabalhado o Letramento digital, a afetividade e a Motivação. Comtemplamos o ODS 1 (Erradicação da pobreza); o ODS 4 (Educação de qualidade); o ODS 8 (Trabalho decente e crescimento econômico) e o ODS 10 (Redução das desigualdades).

Através das ferramentas digitais e tudo que elas oferecem foi possível motivar os educandos para participarem das aulas de Inglês, minimizando a evasão escolar, promovendo o processo de aprendizagem. Os alunos “despertaram” para a ideia de como aprender, de ser reflexivo sobre suas ações, de pesquisar sempre que tiver dúvidas sobre algum conteúdo.

Este projeto de intervenção contribuiu de maneira positiva para o êxito na aprendizagem de muitos educandos. Aumentou a participação e interação dos alunos, a frequência escolar, diminuindo a evasão, incluindo os estudantes no processo de aprendizagem, pois as aulas passaram a ser dinâmicas e divertidas, despertando o interesse de todos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É muito importante que o docente busque novas formas de aprender para promover o processo de aprendizagem de seus alunos. Com a aplicação desta intervenção, os resultados foram totalmente satisfatórios, pois houve uma mudança comportamental significativa nos estudantes e na forma como eles percebem os estudos e a percepção de mundo.

Acreditamos que a formação de alunos pesquisadores e transformadores da própria realidade, não somente em língua inglesa, mas em qualquer disciplina, começa com a forma como eles percebem como se dá o próprio processo de estudo. Alunos que pesquisam mais, perguntam mais e querem aprender mais, e o professor executa o seu papel de “guia” construindo novos saberes e autonomia dos alunos. Concluimos que este objetivo foi alcançado: estudantes “protagonistas” da própria aprendizagem ressignificando o ensino de língua inglesa. Espera-se que o presente trabalho seja fonte de pesquisa pedagógica, servindo como base para novos estudos, suscitando novas reflexões acerca deste tema.

Palavras-chave: Letramento Digital. Protagonismo do aluno. Processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini de. ProInfo: **Informática e Formação de Professores**. vol. 1. Série de Estudos Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000b.

BRAGA, Denise Bértoli. **Ambientes digitais: reflexões teóricas e práticas**. São Paulo: Cortez, 2013.

BEHERENS, Marilda Aparecida, "**Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente**", em MORAN, José Manuel. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*, Campinas: Papyrus, 2000.

BRASIL. Ministério de Estado da Educação. Secretaria executiva. Secretaria de Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas Atuais da Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. São Paulo: Papyrus, 2003.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papyrus, 2000.

POSSEBON, Elisa Gonsalves. **Educação Emocional: aplicações**. João Pessoa: Libellus, 2018.