

---

## A INTERNET COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO PROJETO SIGNIFICARTE – TECENDO SIGNIFICADOS POR MEIO DA ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

***Estela Silva Rosa***

Graduada em Pedagogia/ISECENSA/RJ  
estelarosa18@hotmail.com

***Teresa Cristina Rangel de Souza Rodrigues***

Especialista em EaD  
tcris@censanet.com.br

***Vânia Seabra Machado Puglia***

Mestre em Educação e Cultura / UFRJ  
vpuglia@gmail.com

### RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso pretende apresentar uma pesquisa com crianças e adolescentes participantes do projeto social SignificARTE – tecendo significados por meio da arte, ciência e tecnologia, na oficina “Surfando na Net”, mostrando que a internet é uma ferramenta essencial para a aprendizagem. Vivemos em uma sociedade em que as tecnologias da informação e da comunicação se renovam e se transformam de maneira cada vez mais rápida. Observamos que o uso das TIC’s tem possibilitado a ampliação das redes sociais por meio da internet – novos contatos, estudos e pesquisas, conhecimentos e importantes redes de relacionamento. O objetivo geral da pesquisa é fortalecer experiências e ações que busquem a melhoria das condições sócio culturais das crianças e adolescentes por meio do acesso às tecnologias de comunicação. Após pesquisas e atividades realizadas com as crianças e adolescentes acredita-se ter alcançado o objetivo pretendido, pois as mesmas mostram-se mais conscientes do uso das tecnologias e demonstram que realmente aprenderam que o uso do computador combinado à internet se bem utilizado pode promover grandes conquistas em suas vidas.

**Palavras-chave:** redes sociais, tecnologia, internet.

### ABSTRACT

This work of completion is planning to present a survey of children and adolescents participating in the social project SignificARTE - meaning weaving through art, science and technology, the workshop "Surfing the Net" showing that the Internet is an essential tool for learning . We live in a society where information technology and communication are renewed and become an increasingly faster. Observed that the use of ICT has enabled the expansion of social networks through the internet - new contacts, studies and research, knowledge and relevant networks. The overall objective is to strengthen the research experiences and actions that seek to improve the socio-cultural conditions of children and adolescents through access to technology and communication. After research and activities with the children and adolescents is believed to have achieved the desired goal, because they are more aware of the use of technologies and demonstrate that they really learned the use of computers combined with internet if properly used can cause major results for their lives.

**Keywords:** social networks, technology, internet.

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 Justificativa

Vivemos em uma sociedade em que as tecnologias da informação e da comunicação se renovam e se transformam de maneira cada vez mais rápida. O objeto de estudo e pesquisa desse trabalho de conclusão de curso são crianças e adolescentes moradores do bairro de periferia de Custodópolis, município de Campos dos Goytacazes e tem a pretensão de abordar a importância do uso do computador enquanto ferramenta de informação, comunicação e conhecimento.

Observamos que o uso das TIC's tem possibilitado a ampliação das redes sociais por meio da internet – novos contatos, estudos e pesquisas, conhecimentos e importantes redes de relacionamento.

Pretendemos instrumentalizar as crianças e adolescentes participantes do Projeto SignificARTE – tecendo significados por meio da Arte, Ciência e Tecnologia desenvolvido no Instituto Federal Fluminense (campus Campos-Centro) por meio da ferramenta tecnológica – o computador, dialogando e vivenciando a construção e reconstrução, significação e ressignificação de valores e saberes, numa perspectiva inter e transdisciplinar.

O projeto SignificARTE por meio de Oficinas temáticas (“Africanidade”, “Arte para Ensinar e Refletir”, “Artesanato”, “Fotografia Digital”, “Puxando Conversa” e “Surfando na Net”) busca a reflexão-ação de temas transversais, tais como: tolerância, respeito, sexualidade, paz, entre outros.

Este trabalho de conclusão de curso foca o seu estudo e pesquisa na oficina “Surfando na Net” combinada com a oficina “Puxando Conversa”. Observa-se que todas as atividades são planejadas e mediadas por uma equipe interprofissional e multidisciplinar sempre no sentido de utilizar a arte, tecnologia e educação como via de mudança de paradigmas e condição de vida, ampliando os limites da escola; estimulando a criança e o adolescente na construção de sua autonomia por meio de ações que propiciem uma participação mais consciente e crítica.

Ressalta-se que todo o trabalho desenvolvido – planejamento, execução e avaliação das atividades – se faz sempre em constante consonância com os participantes do projeto – coordenação, bolsistas de extensão e monitoria, estagiários e voluntários, através de encontros semanais.

Para Pellanda (2005) o uso do computador como instrumento central de toda proposta num trabalho com crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social é de suma importância, pois, a escola e a cultura tradicionais são baseadas numa fragmentação do ser humano, dificultando com isso a construção do conhecimento e a construção de subjetividade que são dimensões inseparáveis do ser humano.

O sujeito que aprende usando o computador se sente parte do sistema, age sobre uma realidade e acompanha seu próprio processo de pensamento apropriando-se dele, tornando-se sujeito de sua própria aprendizagem. Aprendemos com Piaget (1983) que para construir conhecimento é preciso agir sobre o real. A realidade virtual nos permite essa ação com muito maior plasticidade, por que, entre muitas outras possibilidades, podemos simbolizar e, assim, criar potencializando nossas capacidades, Pellanda (2005).

Para Moran (2000) quanto mais mergulhamos na sociedade da informação, mais rápidas são as demandas por respostas instantâneas. As pessoas, principalmente as crianças e os adolescentes, não apreciam a demora, querem resultados imediatos. Adoram as pesquisas síncronas, as que acontecem em tempo real e que oferecem respostas que instantâneas. Os meios de comunicação, principalmente a televisão, vêm nos acostumando a receber tudo pronto, em curtas sínteses e com respostas fáceis. O acesso às redes eletrônicas também estimula a busca on-line da informação desejada. É uma situação nova no aprendizado.

É essa rapidez que queremos estimular nas crianças e adolescentes, porém ressaltando a importância da interpretação. Como Moran (2000) mesmo ressalta, muitas vezes as pessoas não se aprofundam na significação dos resultados obtidos e acumulam mais quantidade do que qualidade de informação, que não chega a se transformar em conhecimento efetivo.

A construção do conhecimento, a partir do processamento multimídico, é mais “livre”, menos rígida, com conexões mais abertas, que passam pelo sensorial, pelo emocional e pela organização do racional; uma organização provisória, que se modifica com facilidade, que cria convergências e divergências instantâneas, que precisa de processamento múltiplo instantâneo e de resposta imediata (MORAN, 2000).

Os estudos e as experiências estão nos mostrando que as práticas didáticas que usam o computador de forma criativa podem levar ao desenvolvimento de crianças e adolescentes solidários e competentes. O espaço virtual do computador, ao proporcionar atividades por simulação, interação, exploração e manejo dinâmico da informação e muitas outras formas tem se mostrado muito útil para o desenvolvimento dos seres humanos que têm se envolvido nesse tipo de experiência. (PELLANDA, 2005).

Em rede (internet), a disposição de processamento hipertextual do computador permite ao usuário, múltiplas recorrências e navegações; possibilita a ele selecionar, receber, tratar e enviar qualquer tipo de informação, desde o seu terminal, para qualquer outro ponto da rede, libera o adentramento em bancos de dados como exploração não-sequencial, como percurso livre e como agenciamento na base de conexões múltiplas. (MIRSHAWKA, 2002).

O e-mail tornou-se uma forma pela qual os seres humanos usam os computadores – para organizar grupos de discussão, mandar artigos de jornais e revistas, confirmar compras, enviar atualização de páginas da internet ou jogar xadrez, transformando-se em um ambiente de informações todo pessoal. (MIRSHAWKA, 2002).

Neste sentido, o presente trabalho se propõe a fazer uma análise de como o uso do email é importante para socializar crianças e adolescentes participantes de um projeto social através da internet.

## 1.2 Problema e Questionamentos

Como podemos melhorar as condições sócio culturais das crianças e adolescentes por meio do acesso às tecnologias da informação e comunicação e mediar à relação das pessoas com a informação e a tecnologia?

### Questionamentos

- Como incentivar as crianças e adolescentes a utilizar o computador combinado com a internet para aprender?
- Como desviar a atenção das crianças e adolescentes dos sites de relacionamento e incentivá-los a pesquisar?
- De que forma as crianças e adolescentes farão uso dos conhecimentos adquiridos na oficina “surfando na net”?

## 1.3 Objetivos

### 1.3.1 Objetivo Geral

Fortalecer experiências e ações que busquem a melhoria das condições sócio culturais das crianças e adolescentes por meio do acesso às tecnologias da informação e comunicação.

### 1.3.2 Objetivos Específicos

- Incentivar a ampliação de novas redes sociais por meio da internet;
- Possibilitar a criança e ao adolescente a apropriação com mais autonomia e mais competência das diversas ferramentas disponibilizadas pelo computador e pela internet;

- Incentivar a aprendizagem personalizada da tecnologia a partir do interesse de cada criança e adolescente e ao mesmo tempo viabilizar a aprendizagem coletiva e cooperativa;
- Capacitar a criança e o adolescente para utilizar a internet como ferramenta de aprendizagem e desenvolvimento humano e social;
- Incentivar a comunicação entre crianças e adolescentes do projeto, bem como outras pessoas e grupos por meio da internet.

## 2 METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como pesquisa da natureza qualitativa, bibliográfica e estudo de campo. Visando descrever o comportamento das crianças e adolescentes participantes do projeto SignificARTE- tecendo significados por meio da arte, ciência e tecnologia, utilizando o computador e a internet como forma de aprendizagem.

As pesquisas quantitativas são mais adequadas para apurar opiniões e atitudes explícitas e conscientes dos entrevistados, pois utilizam instrumentos estruturados (questionários). Devem ser representativas de um determinado universo de modo que seus dados possam ser generalizados e projetados para aquele universo. Seu objetivo é mensurar e permitir o teste de hipóteses, já que os resultados são mais concretos e, conseqüentemente, menos passíveis de erros de interpretação. Em muitos casos geram índices que podem ser comparados ao longo do tempo, permitindo traçar um histórico da informação.

A pesquisa bibliográfica é baseada em livros e periódicos científicos; compreende o universo de trabalhos teóricos desenvolvidos em campos como o da filosofia, sociologia, pedagogia e antropologia.

O estudo de campo é caracteriza-se pela interrogação direta das pessoas, cuja opinião se quer conhecer; conhecimento direto da realidade, economia e rapidez, quantificação.

Entendemos por metodologia o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade. Neste sentido, a metodologia ocupa um lugar central no interior das teorias e está sempre referida a elas. (MINAYO, 1994, p.16)

O instrumento utilizado para coleta de dados foi um questionário fechado com opções para as crianças e adolescentes escolherem demonstrando como utilizam a internet para que cada um pudesse expressar como se sente participando dessa oficina.

O campo de pesquisa escolhido foi o Projeto SignificARTE – Tecendo Significados por meio da Arte, Ciência e Tecnologia, que funciona no IFF – Instituto Federal Fluminense – Campus Campos Centro. O projeto atende em média 35 (trinta e cinco) crianças e adolescentes com idade de 8 a 15 anos, moradores da comunidade de Custodópolis, periferia de Campos dos Goytacazes/RJ.

## 3 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Após aplicar o questionário as crianças e adolescentes do projeto significARTE – tecendo significados por meio da arte, ciência e tecnologia, pude perceber a imaturidade dos mesmos com idade entre 8 e 11 anos, ao responderem as questões, mesmo sendo interpretadas. Já os com idade entre 12 e 16 anos conseguiram assimilar o que realmente estava sendo pedido.

A análise das crianças e adolescentes participantes do projeto (figura 1) revela que 55% possuem a faixa etária entre 12 e 16 anos e 45% entre 8 e 11 anos. Todas as crianças e adolescentes participantes do projeto frequentam escolas públicas municipais e estaduais.

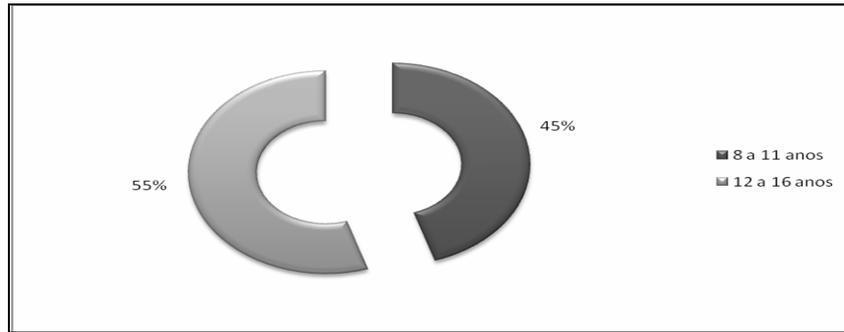


Figura 1: Faixa etária dos participantes do projeto

Analisando a figura 2 podemos perceber que 75% das crianças e adolescentes usam o computador para pesquisa escolar, 20% usam para acessar o Orkut e Msn e apenas 5% usam para jogar. Mesmo sem perceber a maior parte das crianças e adolescentes utilizam o computador para aprender e para se relacionar com outras pessoas.

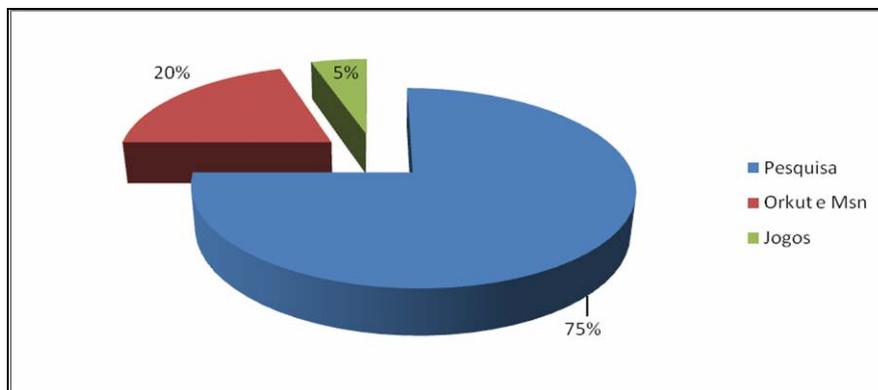


Figura 2: A importância do computador para os participantes do projeto.

Analisando a figura 3 podemos observar que 70% das crianças e adolescentes não tinham acesso a internet antes de participarem do projeto e 30% já tinham acesso. E de acordo com análise da figura 4, 75% das crianças e adolescentes já acessam a internet fora do projeto e 25% ainda não possuem, já podemos considerar uma grande modificação.

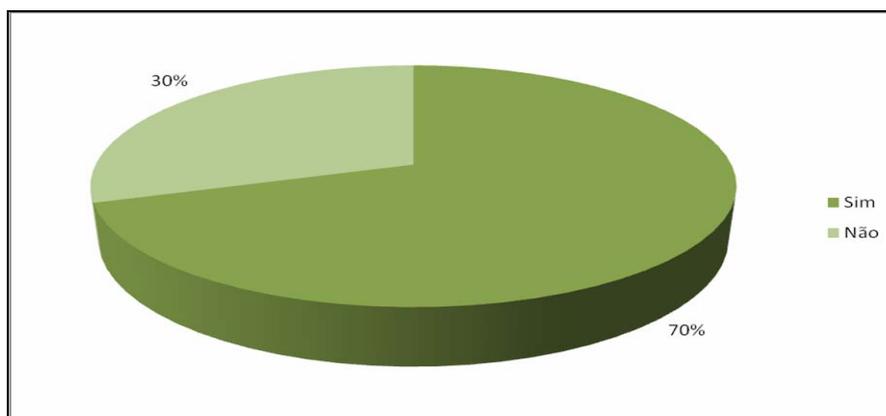


Figura 3: Participantes que utilizavam a internet antes do projeto.

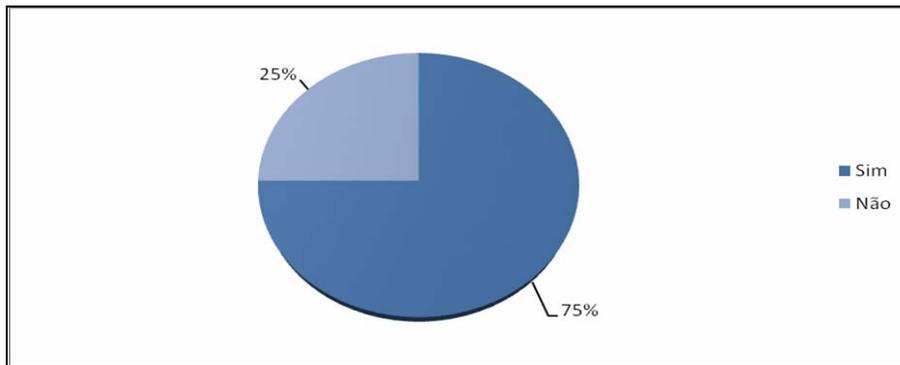


Figura 4: Participantes que utilizam a internet fora do projeto.

Analisando a figura 5, podemos observar que 80% das crianças e adolescentes possuem acesso a internet em lanhouse, 6% em casa, 7% na escola e 7% em outros lugares, como casa de tia.

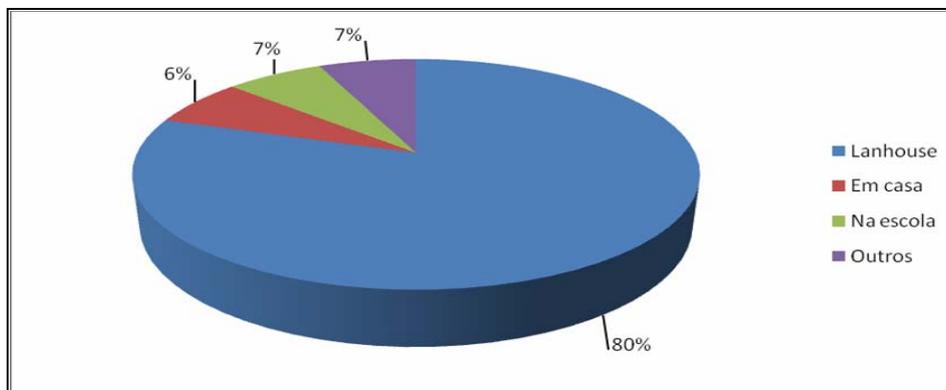


Figura 5: Locais de acesso a internet pelos participantes do projeto.

A análise da figura 6, revela que 95% das crianças e adolescentes reconhecem que aprendem com mais facilidade utilizando a internet e 5% acreditam que não aprendem. De acordo com a opinião de uma adolescente participante do projeto (F.C.F., 14 anos) “é mais fácil aprender pesquisando e lendo na internet do que ficar sentada lendo um livro”.

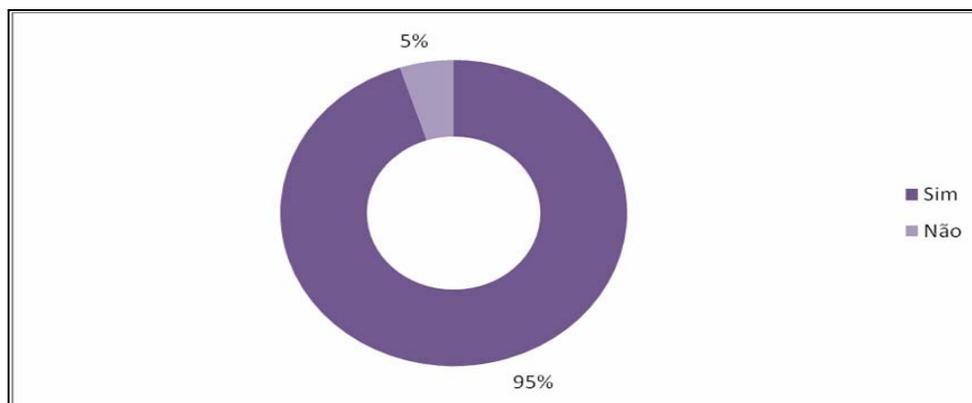


Figura 6: A internet influencia na aprendizagem dos participantes do projeto.

O sujeito que aprende usando o computador se sente parte do sistema, age sobre uma realidade e acompanha seu próprio processo de pensamento apropriando-se dele, tornando-se sujeito de sua própria aprendizagem. (PELLANDA, 2005).

Analisando a figura 7, podemos perceber que 80% das crianças sentem uma sensação muito boa ao conversarem com seus amigos e com outras pessoas através da internet e 20% sentem uma sensação boa.

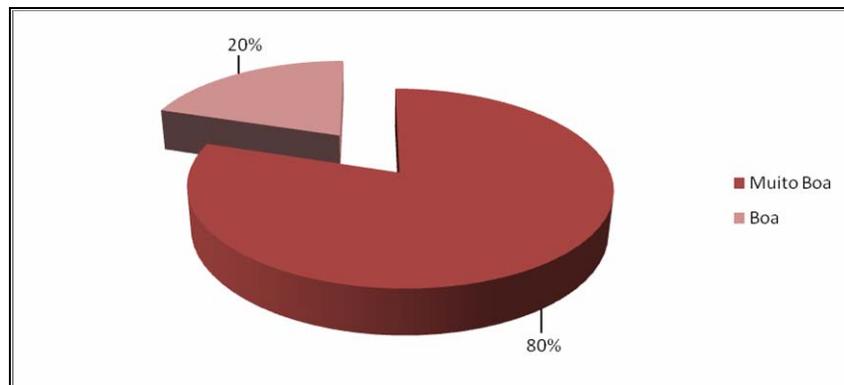


Figura 7: Sensação de conversar com amigos e outras pessoas pela internet.

Quando as crianças e adolescentes utilizam a internet para se comunicar é notável a mudança de comportamento dos mesmos, pois eles têm cuidado com as palavras para tratar o outro, o que diariamente entre eles não ocorre.

A análise da figura 8 revela que 90% das crianças e adolescentes participantes do projeto gostam de participar da oficina “Surfando na Net” para aprender e 10% gostam da oficina para conversar.

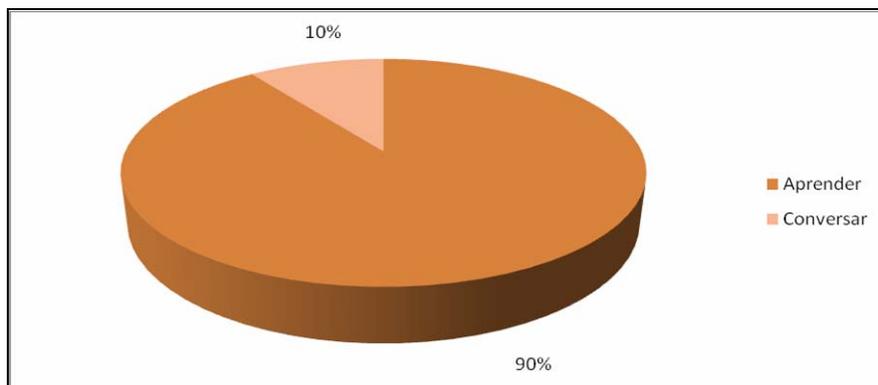


Figura 8: O que os participantes mais gostam da oficina “Surfando na Net”.

A oficina tem como objetivo mediar a relação das pessoas com a informação e a tecnologia, e de acordo com as respostas das crianças e adolescentes pude perceber que esse objetivo aos poucos vem sendo alcançado.

De acordo com análise da figura 9, 95% dos participantes do projeto compreendem que o e-mail é uma ferramenta tecnológica muito importante e 5% acreditam que o uso do e-mail não influencia nas suas vidas.

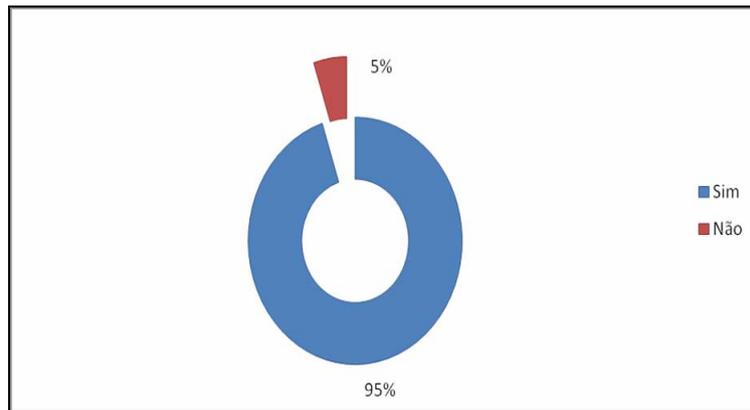


Figura 9: Opinião dos participantes do projeto sobre o uso do e-mail.

Segundo a adolescente (F.C.F., 14 anos) “O e-mail serve para se comunicar com as pessoas mais rápido”.

O e-mail tornou-se uma forma pela qual os seres humanos usam os computadores para organizar grupos de discussão, mandar artigos de jornais e revistas, confirmar compras, enviar atualização de páginas da internet ou jogar xadrez, transformando-se em um ambiente de informações pessoal. (MIRSHAWKA, 2002).

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscou-se nesse trabalho de conclusão de curso fortalecer experiências e ações que buscam a melhoria das condições sócio culturais das crianças e adolescentes por meio do acesso às tecnologias da informação e comunicação.

Através da oficina “Surfando na Net” buscou-se promover atividades que levassem as crianças e adolescentes a descobrirem que o computador combinado com a internet são ferramentas tecnológicas indispensáveis na sociedade em que vivemos. E que acima de tudo essas ferramentas devem ser utilizadas de forma consciente e positiva, pois assim trarão muitos benefícios para suas vidas.

As crianças e adolescentes tinham a visão de que a internet era somente para acessar sites de relacionamento e bate-papo virtual. Isso realmente é muito importante, mas eles descobriram que esse acesso pode ser combinado a questões que permeiem os seus interesses.

Após ter percorrido esse caminho, que não foi nada fácil, com as crianças e adolescentes acredita-se que o objetivo proposto no início do trabalho foi alcançado, sabendo-se que ainda faltam muitas informações para os mesmos, mas o básico eles conseguiram desenvolver.

#### 5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHAVES, Eduardo. *Uma nova educação para uma nova era*. São Paulo: SENAC – SP, 2004. [prelo]

INSTITUTO AYRTON SENNA/UNESCO. *Educação para o desenvolvimento humano*; por Simoné André e Antonio Carlos Gomes da Costa. São Paulo: Instituto Ayrton Senna/Saraiva, 2004.

MINAYO, M.C. *O Desafio do Conhecimento*, São Paulo: Hucitec, 1994.

MIRSHAWKA, Victor; MIRSHAWKA, Victor Jr. *O boom na educação: o aprendizado online*. São Paulo: DVS Editora, 2002.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas, SP: Papirus, 2000.

MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez, 2000.

PELLANDA, Nize Maria Campos; SHLÜNZEN, Elisa Tomoe Moriya, SHLÜNZEN, Klaus Junior (orgs.). *Inclusão digital: tecendo redes afetivas/cognitivas*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

SOUZA, Carlos Henrique Medeiros de; GOMES, Maria Lucia Moreira. *Educação e Ciberespaço*. Brasília: Editora Usina de Letras, 2009.