

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**



**ORIENTADOR: PROF. MS. LUCAS BRAGA RANGEL VILLELA**

Eunice E. Rocha Müller

A importância dos Recursos Digitais no Ambiente Escolar

Florianópolis - SC

2016

EUNICE E. ROCHA MÜLLER

A importância dos Recursos Digitais no Ambiente Escolar

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital sob orientação do Professor Mestre Lucas Braga Rangel Villela, da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis - SC

2016

## SUMÁRIO

<b>RESUMO.....</b>	<b>5</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>6</b>
<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>OBJETIVOS .....</b>	<b>10</b>
<b>1. AS NOVAS TECNOLOGIAS AUXILIANDO A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA .....</b>	<b>11</b>
1.1. OS DESAFIOS QUE AS TDICS NOS TRAZEM.....	13
<b>2. EDUCADORES E AS SALAS DIGITAIS .....</b>	<b>18</b>
<b>3. TRABALHO DE PESQUISA: PROJETO “UTILIZANDO RECURSOS DIGITAIS NO AMBIENTE ESCOLAR NA ESCOLA: DONATO ALÍPIO DE CAMPOS” .....</b>	<b>23</b>
3.1. PERCEPÇÃO SOBRE O PERFIL DOS ALUNOS.....	26
3.2. CARACTERÍSTICAS DO PROCESSO DE GESTÃO NA ESCOLA .....	26
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>32</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>34</b>

## **AGRADECIMENTOS**

À Universidade Federal de Santa Catarina por oferecer essa oportunidade de crescimento profissional e intelectual.

Ao Orientador Prof. MS. Lucas Braga Rangel Villela pelo acompanhamento competente e solícito, tornando possível a conclusão deste trabalho.

Aos membros da banca examinadora, Prof. João Paulo Mannrich e Profa. Márcia Melo Bortolato.

Aos profissionais da Escola Prof. Donato Alípio de Campos por proporcionarem a realização deste estudo.

Aos professores do Curso de Especialização Educação na Cultura Digital, que fizeram trilhar esta caminhada, abrindo horizontes para aprofundar novos conhecimentos através das tecnologias.

À minha família constituída por meu esposo, meus filhos e nora, bem como meus pais, irmãos e à todos aqueles que direta e indiretamente contribuíram para esta pesquisa, sobretudo aos professores que acreditam em uma educação democrática e de qualidade, com a aplicação de novas tecnologias de ensino.

## **RESUMO**

Os recursos digitais possibilitam explorar as várias áreas de conhecimento, fazendo relação com diversos conteúdos do currículo escolar. Essa pesquisa parte do princípio que é muito importante os recursos digitais para a aprendizagem, para a socialização, ou seja, que o aluno aprende também com os jogos digitais. Assim, torna-se importante se avaliarmos que vivemos em uma era digital, ou seja, tecnológica e que os nossos alunos se encontram neste mundo de conhecimento híbrido buscando a personalização do ensino ao alternar momentos em que o aluno estuda sozinho, em ambientes virtuais, em grupo e entre as experiências didáticas em sala de aula. Portanto, esse trabalho pretende analisar a importância das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) nas práticas pedagógicas dos professores no ambiente escolar.

**Palavras Chaves:** Recursos digitais; Aprendizagem; Práticas pedagógicas.

## **ABSTRACT**

Digital resources enable explore the various areas of knowledge, making relationship with many of the curriculum content. This research assumes that it is very important digital resources for learning, socialization, that is, that the student learns to with digital games. So it, becomes important to evaluate that we live in a digital age, ie technology and that our students are in this hybrid sphere of knowledge seeking personalized teaching when switching times when the student studies alone, in virtual environments, group and between the student experiments in the classroom. Therefore, this work aims to analyze the importance of digital information and communication technologies (TDIC) in pedagogical practices of teachers in the school environment.

**Keywords:** Digital resources; Learning; Pedagogical practices.

## INTRODUÇÃO

Em reconhecimento à importância dos recursos digitais no contexto escolar, se faz necessária a análise da presença dos mesmos no ambiente escolar, pois vivemos em uma era digital e nossos professores precisam aderir a estes recursos em suas práticas pedagógicas. Melhorar a comunicação entre escola – aluno – professor – mundo, usando as novas mídias como mediadoras e facilitadoras desse processo educativo, sabendo a importância que as mesmas têm na produção e circulação de conhecimento, agente socializador de cultura dentro e fora das instituições de ensino.

Sendo a escola um dos espaços de maior relevância social, também na escola é importante que sejam propostas situações de aprendizagem referente com a realidade vivida pelos sujeitos do processo educativo: alunos, professores, pais, comunidade, sociedade, e outros. Diante da realidade das instituições de ensino, onde as salas de recursos digitais, conhecidas como sala de informática, muitas vezes não tem essas salas ou quando tem precisam ser reformuladas porque seus aparelhos estão desatualizados, portanto, esse trabalho defende uma proposta de pesquisa que deseja que tanto os professores quanto os seus alunos utilizem os meios tecnológicos em seu contexto escolar, para adquirir conhecimentos e reutilizar os mesmos para suas vivências.

Enfatizando que a presença das novas mídias no cotidiano de nossos alunos exige dos nossos educadores um novo olhar sobre a prática em sala de aula, isto é, que eles precisam se apropriar das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), para facilitar e ou potencializar essas práticas numa poderosa ferramenta que seja qualitativa na educação escolar.

Por isso, faz-se necessário que o professor repense a sua prática a partir da realidade de seu aluno, por este motivo os recursos tecnológicos atuam como grande aliado no processo de ensino e aprendizagem.

Sendo assim, é de extrema importância integrar as tecnologias às propostas didáticas, deixando as aulas mais atrativas e, conseqüentemente, estimular em nossos alunos a criatividade e o trabalho colaborativo que irá auxiliar um bom desempenho escolar.

Nosso mundo acelerado em suas mudanças, pelo desenvolvimento tecnológico, tem pouco haver com a sociedade escolar em que cresceram e vivenciaram os nossos avós, os nossos pais e até nós mesmos. Por isso, devemos encontrar novos rumo e possibilidades para

a formação e o desenvolvimento dos alunos pelos quais somos responsáveis na instituição escolar enquanto professores dessa geração que cresce com as mídias tecnológicas. O grande objetivo da educação é formar cidadãos críticos e pensantes para essa sociedade globalizada.

Na atualidade, as tecnologias estão invadindo nossas casas e inclusive nossas escolas, sendo de extrema importância aproveitar desses recursos para aguçar no aluno o interesse pelos conteúdos e assim ajudá-lo no desenvolvimento de uma cultura digital.

A internet, portanto, constitui-se num amplo mecanismo de disseminação de informação, serviços e entretenimento. Ela não vem substituir, mas adicionar, trazendo novas formas de trabalho e de comunicação.

Sabe-se que há pessoas vivendo em diferentes contextos sociais, culturais, econômicos e políticos e que, os avanços tecnológicos e midiáticos dão origem a todo um mundo de possibilidades para as práticas socioculturais, invadindo também o interior de nossas escolas e impondo novos desafios à comunidade escolar.

O objetivo deste trabalho é enfatizar a contribuição que os recursos tecnológicos podem proporcionar à educação escolar. De certa forma, educação e tecnologia são consideradas elementos problemáticos do novo milênio, ou seja, um aspecto problemático para nossas escolas na atualidade que nos fazem refletir como trabalhar com tanta modernidade numa escola que está preocupada ainda em dar conta do currículo escolar?

Por isso, é preciso à implantação de práticas pedagógicas envolvidas com as tecnologias.

A propósito, César Coll afirma que:

As TIC são uma ferramenta a serviço de uma dinâmica que as transcende e engloba, e determina, em grande parte, a concretização e o alcance das possibilidades oferecidas aos educadores e alunos para aperfeiçoar a aprendizagem e o ensino nas instituições (2014, p.84).

Usar as TDIC no contexto escolar dá a possibilidade dos alunos aprenderem de forma dinâmica, sendo mais fácil internalizar os conteúdos propostos do currículo escolar. Para introduzir as TDIC nas práticas pedagógicas, de modo que os alunos se envolvam, pesquisem e participem, é importante que os nossos professores procurem fazer um estudo do assunto, procurem conhecer, pesquisar a história das TDIC e se aperfeiçoar no contexto.

Portanto, deverão estar se preparando para as mudanças na forma de ensinar e aprender. Perceber como os avanços tecnológicos estão refletindo no dia a dia da sala de aula e ter consciência que o uso dos recursos tecnológicos no processo de ensino e aprendizagem é fundamental para os tempos atuais.



A pesquisa surgiu através das necessidades de conhecer e aprender sobre as tecnologias digitais e avaliar qual a importância dos Recursos Digitais no Ambiente Escolar. Portanto, é necessário se aprofundar nos estudos sobre a importância das tecnologias e também compreender os recursos digitais como mais um eixo organizador do trabalho pedagógico dos professores em seus cotidianos escolares.

Para tanto, o trabalho consistirá em analisar como as novas tecnologias auxiliam a mediação pedagógica, relatando os desafios que as TDIC nos trazem como professores.

No segundo capítulo abordaremos a relação entre os educadores e as salas digitais, enquanto no terceiro capítulo apresentar-se-á um projeto de pesquisa realizado na Escola Donato Alípio de Campos, localizada na cidade de Biguaçu.

## **OBJETIVOS**

**Geral:** Valorizar os recursos digitais nos anos iniciais, auxiliando o professor a compreender a importância do uso das TDIC em sala de aula e como utilizá-las.

**Específicos:** Trocar experiências entre professores e suas vivências; Relatar e ampliar a importância das tecnologias no ambiente escolar; Rever e (re) significar as práticas educativas; Propor uma nova dinâmica nos projetos para que esses sejam significativos para os envolvidos no processo, utilizando-se das TDIC.

## 1. AS NOVAS TECNOLOGIAS AUXILIANDO A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA

Através de leituras e pesquisas pode-se dizer que a tecnologia é o uso de técnicas e do conhecimento adquirido para aperfeiçoar e facilitar o trabalho, a resolução de um problema, ou a execução de tarefas específicas e que, a mediação é uma ação, ou efeito de mediar, ação de auxiliar como intermediário entre indivíduos, ou grupos de pessoas, ou intervenção.

É importante que os nossos professores façam das tecnologias um ponto de partida para que aconteça a aprendizagem, ou seja, através delas possa acontecer a mediação do professor para que ocorra o ensinamento dos conteúdos escolares exigidos nas propostas curriculares dos municípios.

Sobre o tema, MENEZES (2006) firma que:

O desenvolvimento de práticas pedagógicas no atual contexto educacional deve primar pela realização de atividades desafiadoras, que instiguem nos alunos a capacidade de criação, de descoberta e de construção de conhecimentos. Nesse contexto, o computador apresenta-se atualmente como um recurso capaz de possibilitar que os alunos desenvolvam tais habilidades.

Por sua vez, MORAN (2013) explica que:

É muito difícil determinar um rumo para a educação, diante de tantas mudanças, tantas possibilidades, tantos desafios. Quando o uso da internet se disseminou, ele imaginava que seu impacto seria muito forte nos primeiros anos, que teríamos metodologias muito diferentes, mais participativas e adaptadas a cada aluno. Mas percebeu que o uso vem acontecendo num ritmo muito lento. Que deixa as instituições perdidas no que devem manter, alterar e o que adotar, portanto que não há resposta simples, mas que é possível ensinar e aprender de muitas formas, inclusive de forma convencional adotando o digital.

A escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa, inovadora, empreendedora. Elas são previsíveis demais, burocráticas demais e pouco estimulantes para os bons professores e alunos. Por isso, a necessidade de rever a mediação dos professores em sala de aula.

No dicionário Ximenes, educação é o ato de educar, de instruir, é polidez, disciplinamento. Mas sabemos que a educação é um processo de toda sociedade, ou seja, não é um compromisso só da escola, educação acontece todo momento e de todas as formas possíveis.

Toda a sociedade educa quando transmite e busca novas formas de ideias, valores e conhecimentos. Família, escola, meios de comunicação, amigos, instituições religiosas,

empresas, mundo digital, todos, de certa forma, educam e, ao mesmo tempo, são educados, aprendendo mutuamente, sofrem influências, adaptam-se a novas situações.

Assim, aprendemos com todas as organizações e com todos os grupos e pessoas aos quais nos vinculamos.

Segundo Moran, atualmente, temos algumas escolas que tem uma preocupação com ensino de qualidade, o ensino e a educação têm conceitos diferentes, ou seja, no ensino, organiza-se uma série de atividades didáticas para ajudar os alunos a compreender áreas específicas do conhecimento. Na educação, o foco, além de ensinar, é ajudar a integrar ensino e vida, conhecimento e ética, reflexão e ação. E educar é ajudar a integrar todas as dimensões da vida, a encontrar nosso caminho intelectual, emocional e profissional.

Segundo Moran:

Educamos de verdade quando aprendemos com cada coisa, pessoa ou ideia que vemos, ouvimos, sentimos, tocamos, experimentamos, lemos, compartilhamos e com que sonhamos, quando aprendemos em todos os espaços em que vivemos, ou seja, na família, na escola, no trabalho, no lazer, etc. Educamos aprendendo a integrar em novas sínteses o real e o imaginário, o presente e o passado, com vistas ao futuro, a ciência, a arte, a técnica, a razão e a emoção (2013, p.22).

Moran diz em seu livro que nosso desafio maior é contribuir para o avanço da educação de qualidade, que integre todas as dimensões do ser humano. Para isso, precisa-se de gestores e professores que façam essa integração em si mesmos, que sejam pessoas interessantes, abertas, proativas, afetivas e éticas, que transmitam de forma fácil entre o pessoal e o social, que expressem em suas palavras e ações que estão sempre evoluindo, mudando e avançando.

Uma boa escola precisa de professores mediadores, motivados, criativos, experimentadores, presenciais e virtuais. Portanto de professores mais orientadores, de menos aulas informativas e mais atividades de pesquisa e experimentação. De desafios e projetos, de uma escola que fomente redes de aprendizagem, entre professores e alunos, onde todos possam aprender com quem está perto ou longe, mas conectados, e onde os mais experientes possam ajudar aqueles que têm mais dificuldades. Mas também, precisa de um projeto pedagógico inovador, onde a internet esteja inserida como um importante componente metodológico.

Moran enfatiza que aprende-se mais quando estabelece-se pontes entre reflexão e a ação, entre a experiência e a conceituação, entre teoria e prática, quando ambas se alimentam mutuamente. Quando equilibra-se e integra-se o sensorial, o racional, o emocional, o ético, o pessoal e o social.

MASETTO (2013) afirma:

Faz parte da mediação pedagógica, selecionar as técnicas que favoreçam o processo de aprendizagem de acordo com o que se pretende que os alunos aprendam em suas diferentes dimensões: intelectual, afetiva, atitudinal e de habilidades. E escolher as estratégias que estejam coerentes com os novos papéis, tanto do aluno como do professor: estratégias que fortaleçam o papel de sujeito da aprendizagem do aluno e o papel do mediador, incentivador e orientador do professor nos diversos ambientes de aprendizagem.

Nesse contexto, os envolvidos no processo educativo são meros parceiros.

## 1.1. OS DESAFIOS QUE AS TDIC NOS TRAZEM

Atualmente, sabe-se que as tecnologias digitais móveis veem desafiar as instituições de ensino a repensar o ensino tradicional, na qual pede uma aprendizagem mais participativa e integrada com os momentos presenciais e à distância. Elas vieram para sacudir com os conceitos de educação, ou seja, permitem o equilíbrio entre aprendizagem individual e colaborativa.

Desta forma, as tecnologias digitais móveis na sala de aula nos trazem: preocupações, medos, novas possibilidades e grandes desafios para os envolvidos no processo educacional brasileiro.

As tecnologias digitais facilitam a pesquisa e a comunicação e devem ser incorporadas aos projetos pedagógicos das escolas.

Os professores precisam encontrar a ponte motivadora para o aluno despertar, deve haver coerência entre o que o professor fala e o que faz, os alunos gostam de professores autênticos que os surpreendam. A educação é um processo de profunda interação humana.

Segundo Moran:

Com as tecnologias atuais, a escola pode transforma-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saber tomar iniciativas e interagir (2013, p.31).

Muitas vezes as escolas desconhecem a existência da Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014, que dispõe sobre os princípios, as garantias, os direitos e os deveres para o uso da Internet. A referida Lei estabelece no seu artigo 26, que:

O cumprimento do dever constitucional do Estado na prestação da educação, em todos os níveis de ensino, inclui a capacitação, integrada a outras práticas educacionais, para o uso seguro, consciente e responsável da internet como

ferramenta para o exercício da cidadania, a promoção da cultura e o desenvolvimento tecnológico<sup>1</sup>.

Ainda, pode-se destacar que os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) são referências para os Ensinos Fundamentais e Médios de todo o país. O objetivo dos PCN é garantir à todas as crianças e jovens brasileiros, mesmo em locais com condições socioeconômicas desfavoráveis, o direito de usufruir do conjunto de conhecimentos reconhecidos como necessários para o exercício da cidadania. Não possuem caráter de obrigatoriedade e, portanto, pressupõe-se que serão adaptados às peculiaridades locais.

A própria comunidade escolar de todo o país já está ciente de que os PCN não são uma coleção de regras que pretendem ditar o que os professores devem ou não fazer. Sendo sim uma referência para a transformação de objetivos, conteúdos e didática do ensino.

Por volta do ano de 1997, o Ministério da Educação criou o Programa Nacional de Tecnologia Educacional, conhecido como PROINFO, que tem como objetivo disseminar o uso do computador como ferramenta de aprendizagem nas escolas públicas de educação básica.

O projeto PROINFO foi o principal projeto brasileiro para a inclusão de informática na educação. Embora o resultado não tenha sido o esperado, existem algumas regras básicas que qualquer escola pode seguir para incluir a informática na educação.

Primeiramente, a escola precisa pensar na contribuição que o uso do computador trará para os alunos, para o currículo escolar e para a própria escola, já que a informática é considerada uma das principais ferramentas do século XXI. A partir daí, é preciso entender que a aprendizagem tecnológica é aprender com a tecnologia: quando o aluno usa o computador como ferramenta para construir o seu conhecimento e como estratégia para alcançar o seu objetivo.

Por isso, para introduzir a informática na educação é preciso, primeiramente, investir na capacitação do professor, e o espaço ideal para isso é colocá-lo no laboratório de informática. O objetivo não é transformá-lo em um profissional da área de informática, mas ensiná-lo a respeito das dinâmicas do *software*, para que ele construa novas formas de utilização desses programas.

Com efeito, Marilda Aparecida Behrens afirma que:

Para romper com o conservadorismo, o professor deve levar em consideração que, além da linguagem oral e da linguagem escrita que acompanham historicamente o processo pedagógico de ensinar e aprender, é necessário considerar também a linguagem digital. Nesse processo de

---

<sup>1</sup> Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm)>. Acesso em: 19 jun. 2016.

incorporação, ele precisa propor novas formas de aprender e de saber se apropriar criticamente de novas tecnologias, buscando recursos e meio para facilitar a aprendizagem. Portanto, o professor, ao propor metodologia inovadora, precisa levar em consideração que a tecnologia digital possibilita o acesso ao mundo globalizado e à rede de informação disponível em todo o universo. A sala de aula passa a ser um lócus privilegiado como ponto de encontro para acessar o conhecimento, discuti-lo, depurá-lo e transformá-lo (2013, p.81).

É importante lembrar que o professor não deve ter a postura apenas de passar conceitos, ensinar fórmulas ou transmitir a informação. Na verdade, seu papel é estimular o raciocínio, a memória e incentivar mecanismos de autoaprendizagem do aluno.

Além disso, a capacitação deve privilegiar a criação de programas pedagógicos que envolvam as TDIC.

Por isso, os professores precisam estar atentos em relação às novidades da área, como novos *softwares* ou qualquer outra ferramenta capaz de facilitar a aprendizagem e precisam criar cronogramas de conteúdo para facilitar a utilização dos equipamentos e permitir que todos os alunos tenham acesso à informática. E além dos *softwares*, a escola precisa lembrar que a internet possui atividades muito interessantes, que ajudam não só no acesso à informação, como na comunicação, nos debates entre profissionais da área entre outras utilidades. Assim, dar ao aluno a possibilidade de utilizá-la é uma etapa importante no processo de aprendizagem.

A educação é um processo importante para mostrar à sociedade a realidade social. É por meio do conhecimento que as pessoas são capazes de compreender, interagir e trocar experiência e vivências. E essa educação não é aquela que todos têm na escola, mas a que vem dos pais, que é dada dentro de casa.

Como estamos no século XXI, homens e mulheres atuam quase de forma igualmente, no mercado de trabalho, os filhos começam a frequentar o ambiente escolar desde muito cedo. Essa mudança fez com que as escolas deixassem de passar informações e conhecimentos gerais, e passassem a cumprir o papel de educadora das crianças.

As escolas precisam entender que a informática é uma tecnologia necessária aos alunos e pode trazer muitos benefícios ao currículo escolar e ao aprendizado.

Deste modo, mesmo que incluir informática na educação pareça uma imposição devido à sua importância nos dias de hoje, é também fundamental para o crescimento da sociedade, tanto que pode ser definido como um elemento da composição social, logo, é dever da escola se reorganizar, destinar espaços, profissionais, criar programas de ensino, buscar softwares, capacitar professores, entre outras ações para se adequar à nova tecnologia.

Além de facilitar a comunicação entre os alunos e agilizar processos de pesquisa, a internet também estimula a criatividade dos usuários e permite que projetos pedagógicos ou qualquer outro trabalho realizado no ambiente escolar sejam divulgados para familiares, comunidade, órgãos públicos, organizações não governamentais, etc.

Ainda, além da interação entre os alunos e os professores, as tecnologias de informação e comunicação são capazes de garantir a comunicação entre as escolas. Embora seja possível e obrigatória a comunicação entre as instituições por meios formais de comunicação, como documentos, telefone, etc., o e-mail é uma ferramenta cômoda e instantânea, portanto, agiliza alguns processos para envio de material, divulgação de projetos, teatros, exposição, entre outros. Mas não são apenas a internet e o e-mail que integram as TDIC, mas, também, jogos, *softwares*, celulares, televisão, rádio, jornais on-line.

Esta realidade pode ser caracterizada como um ambiente tridimensional, em que o aluno passa a participar de um mundo virtual. Esse mecanismo é utilizado na educação para facilitar a realização de experiências, para explorar os ambientes, processos ou objetos.

Por meio da Realidade Virtual, o conteúdo não é estudo em livros, fotografias ou filmes, mas por meio do convívio, da manipulação, interação ou análise do objeto. Com isso, a Realidade Virtual na educação mostrou que é possível despertar o interesse e a criatividade do aluno.

Outrossim, essa forma de interação é a prova de que atos que parecem descontraídos ou brincadeiras podem ser eficazes para induzir ao conhecimento<sup>2</sup>.

Para que os alunos tenham acesso à informática na educação, é preciso que a escola garanta, além dos professores, equipamentos adequados e tecnologicamente avançados, como internet e softwares legalmente licenciados.

Por oportuno, Valente cita que:

A solução para uma educação que prioriza a compreensão é o uso de objetos e atividades estimulantes para que o aluno possa estar envolvido com o que faz. Tais alunos e objetos devem ser ricos em oportunidades, que permitam ao estudante explorá-las e, ainda, possibilitar aberturas para o professor desafiá-lo e, com isso, incrementar a qualidade da interação com o que está sendo feito (2002, p.6).

Assim, um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades e compreendê-las de forma cada vez mais profunda e torná-las parte do nosso referencial.

---

<sup>2</sup> Disponível em: Curso de Informática na Educação, <<http://www.cursos24horas.com.br>>. Acesso em: 05 jun. 2016.



O Brasil inovou na educação à distância, ao implementar a Lei nº 9394/96 de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Neste período, foram organizados os primeiros cursos superiores, sendo esses cursos regulamentados pelo Ministério da Educação (MEC).

Assim, as TDIC são incorporadas à educação, para dar suporte e potencializar o processo educacional, melhorando a apropriação de conhecimentos.

## 2. EDUCADORES E AS SALAS DIGITAIS

As novas tecnologias estão cada vez mais inseridas em nossa sociedade, o que faz que o dia a dia das pessoas sendo elas crianças, jovens, adultos e idosos estejam imersos nesse novo ambiente, então, as escolas não podem mais ficar isoladas desse processo de mudanças e a inclusão dessa cultura digital na sala de aula.

Segundo Orofino, a mídia se tornou um dos mais poderosos setores da indústria contemporânea, a comunicação tornou-se, portanto, um campo poderoso de controle, manipulação, acumulação e expansão de desejos e valores pautados pelos interesses do mercado e na sociedade civil (2005, p.49).

É certo que não se pode esperar da tecnologia, como os computadores, uma solução mágica para modificar a situação pedagógica atual, mas ela pode facilitar muito as pesquisas tanto individuais quanto em grupo, o intercâmbio de informações, as experiências, o esclarecimento de dúvidas, a simulação de ambientes reais, a aplicação prática do que se está aprendendo.

Segundo Dilermando Piva:

Nós educadores, podemos e devemos enriquecer extraordinariamente o processo de ensino. Ensinar é orientar, estimular, relacionar, não apenas informar. Só pode orientar aquele que conhece, aquele que possui uma boa base teórica e comunicacional, aquele que consegue caminhar diante de tantas mudanças. Para tanto, o educador, assim como os demais profissionais, deverão atualizar-se sempre, abrir-se para as novidades e tornar-se aprendizes permanentes (2013, p.7).

No caderno pedagógico de informática da rede municipal de São José (2008, p. 11), as novas tecnologias podem ser possíveis à democratização da educação, porquanto o aprendizado, a construção do conhecimento e a cognição como fenômeno são resultantes de complexas redes de interação e são partes constituintes dessas redes os instrumentos tecnológicos e os sistemas simbólicos por uma importância destas tecnologias na constituição da cultura humana.

Ademais, as TDIC podem constituir e estruturar ambientes de aprendizagem inovadores e libertadores. Afinal, se a sociedade da informação ainda precisa ser compreendida e democraticamente definida e se as tecnologias da informação são potencialmente democráticas, elas devem ajudar a educar os sujeitos que serão capazes de construir uma nova prática pedagógica.

Desta forma, é preciso transformar a escola num local de produção de mídias.

A proposta do município de São José, enfatiza as seguintes diretrizes gerais nas TDIC: Integração da disciplina de informática com as demais disciplinas; Ênfase no significado cultural do uso das tecnologias; Ampliar e estender o espaço para a inserção do uso das tecnologias para todos os anos e níveis de ensino da Rede municipal.

Diante de toda esta perspectiva, entende-se que em Informática Educativa, a proposta curricular deve estabelecer os elementos que todo processo de aprendizagem contempla, ou seja, conteúdos, habilidades, atitudes, e que este tripé seja devidamente organizado conforme faixa etária, cuja proposta privilegia dos três anos de idade, ou seja, a partir da metade da Educação Infantil, e atinja a idade jovem e adulta, sendo imperativo neste tripé, a sintonia com os quatro pilares definidos pela UNESCO e que sustentam a Educação para o século XXI (*aprender a conhecer, a fazer, a conviver, a ser*), e, a integração com as demais disciplinas que o currículo escolar contemplar.

Assim, parte-se da premissa que a proposta curricular seja levada a efeito através de Blocos Temáticos Integrados, contemplando faixas etárias que correspondem a: Educação Infantil (aqui, em Informática Educativa, vista a partir dos três anos de idade até seis anos); Séries Iniciais (dos sete aos dez anos de idade); Ensino Fundamental (dos onze aos quatorze anos de idade) e Educação de Jovens e Adultos (conforme as diferentes faixas etárias que vem sendo apresentadas).

No caderno pedagógico de São José extrai-se a seguinte afirmação:

A implantação desta abordagem exige muitas mudanças no cotidiano escolar, a começar pelo fato de que será preciso que os profissionais trabalhem de forma integrada a considerar os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo-linguístico e sociais dos alunos, entendendo-o como um ser total, completo e indivisível. Sendo o professor um parceiro fundamental na definição de práticas integradoras para o uso educacional das TDICs (2008, p.10).

Na atualidade, em relação ao uso da internet e jogos digitais têm-se discutido muito sobre o uso, abuso e dependência deste tipo de tecnologia.

Ademais os especialistas de diversas áreas, como educação, saúde e tecnologia cada vez mais produzem artigos científicos abordando essa temática que aos poucos vai chegando aos cursos de formação de professores e como mais um assunto a ser tratado em sala de aula e que nós enquanto professores e formadores de opiniões, devemos incorporar à nossa prática e reverter essa situação.

Hoje os professores podem utilizar-se dos jogos eletrônicos nas salas de aula, sendo que o objetivo é empregar os games como um recurso interdisciplinar, que promova a

construção de uma nova forma de aprender, conhecida como *gamificação*, forma essa prazerosa para construir os conhecimentos.

Quando trabalha-se com crianças, percebe-se que elas adoram brincar e que através da brincadeira tudo fica mais fácil de ser internalizado por eles, e quando se é dado a oportunidade de trabalhar em sala de aula com jogos digitais o interesse aumenta e propicia um encantamento com o conhecimento sistemático que nós professores temos que introduzir através do currículo escolar.

Brincando e jogando a criança dá significado para as suas experiências, recria o mundo na sua fantasia e tem a oportunidade de perceber mais concretamente a dimensão da diversidade humana, de suas diferenças, internalizando a fronteira entre fantasia e realidade e exercitando valores sociais.

Ao utilizar-se do potencial dos games para o processo de instrução de ensino dos alunos é muito favorável, pois os jogos, por si só, já envolvem um aprendizado, uma vez que para jogar é necessário entender a dinâmica e regras que os antecedem, os jogos são interessantes por natureza, através deles é possível despertar a curiosidade dos alunos e direcioná-los para novos caminhos do aprender.

Os professores devem ter objetivos pedagógicos para trabalhar com jogos digitais e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseada numa metodologia que aprimore o processo, através da interação, da motivação e da descoberta, facilitando a aprendizagem de um ou demais conteúdos propostos.

Hoje, as novas tecnologias têm influenciado muito o comportamento das novas gerações e para confirmar essa tendência basta analisar o comportamento de gerações passadas e ver que ao passo que a tecnologia avança mais e mais em suas vidas, o modo delas enxergarem o mundo, e agir nele, modificam-se a cada dia.

As mídias sociais e a evolução da internet possibilitaram às pessoas, de praticamente todo mundo, se comunicarem em tempo real de qualquer lugar e com quem quiser.

Os aparelhos celulares estão cada vez mais modernos e, a cada dia que se passa há outros aparelhos eletrônicos que passam a ser mais e mais utilizados por pessoas de todo mundo.

Diante disso, fica claro que nas instituições de ensino são os professores quem vão usar o computador como um instrumento didático, no processo de ensino-aprendizagem, fornecendo aos alunos programas educativos estruturados que visam cumprir um determinado objetivo, vinculado ou não ao currículo.

Desta forma, o uso do computador como instrumento de ensino traz vantagens de possibilitar a introdução de praticamente qualquer área do currículo, em qualquer momento do processo ensino-aprendizagem.

A respeito do tema, ensina Dilermano Piva:

O computador e toda essa tecnologia devem ser utilizados como meio, e não como o fim do processo de ensino. Eles devem ser vistos como ferramentas que ajudarão o aluno a construir seu futuro. Entretanto, é a forma como utilizamos essa tecnologia em sala de aula que nos garante a efetividade das novas ferramentas pedagógicas (2013, p.125).

No entanto, o computador, por características que lhe são próprias, apresenta algumas vantagens sobre os outros instrumentos didáticos em muitas situações de ensino no dia a dia do aluno em sala de aula. A tecnologia é um recurso audiovisual, superior aos demais por ser interativo.

Neste sentido, pode solicitar e responder às intervenções do aluno, evitando que este permaneça passivo e, que se disperse para outros aspectos não relevantes a situação.

Desta forma, o computador possui a vantagem de obedecer ao ritmo próprio de cada aluno, ou seja, repetindo uma mesma explicação o número de vezes que o aluno desejar, ou esperando o tempo necessário por uma resposta do aluno.

Assim, no seu dia a dia quando o professor ao trabalhar com um determinado conteúdo de uma determinada disciplina curricular o aluno através de seu computador tem a disposição à fixação da ortografia de determinadas palavras, onde este aluno tem a avaliação imediata sobre aquela que precisa exercitar para um completo domínio do assunto, sendo o computador um interlocutor.

A motivação é muito importante para qualquer aprendizagem, pois, sem ela é pouco provável que a atenção do indivíduo esteja voltada para o que deve aprender.

Nesse sentido, acredita-se que a motivação, aliada a outros pontos positivos do computador, passará a contribuir significativamente para ensino-aprendizagem.

A capacitação do docente é essencial para que a informática na educação traga resultados positivos. Na verdade, a capacitação deverá ser destinada aos professores que pretendem trabalhar com as tecnologias em suas aulas.

É preciso entender que utilizar a informática não é fundamental apenas para a aprendizagem do aluno, mas contribui para a sua vida social e profissional. Por isso, os docentes responsáveis devem ter experiência como educadores.

Ademais, informática na educação é a utilização do computador para ensinar melhor os alunos.

Por isso, para introduzir a informática na educação é preciso que o professor não seja autoritário, mas capaz de ensinar, ouvir e aprender com os alunos. O conteúdo deve ser trabalhado com exemplos locais e valorizar a cultura da comunidade em que a escola está inserida. Para isso, a melhor forma é realizar debates nas escolas que estamos atuando e mostrar que sim podemos usar as TDIC a favor de uma educação inovadora, enfatizando que mesmo sendo um recurso bastante atraente o computador conseguem prender a atenção dos alunos, devido até mesmo a diversidade de mídias e a possibilidade que esses atuam na interação do processo ensino aprendizagem.

### **3. TRABALHO DE PESQUISA: PROJETO “UTILIZANDO RECURSOS DIGITAIS NO AMBIENTE ESCOLAR NA ESCOLA: DONATO ALÍPIO DE CAMPOS”**

No decorrer do Curso de Pós-graduação: Especialização Educação na Cultura Digital, no Núcleo Específico: Formação de Professores, os cursistas foram desafiados a elaborar um plano de formação, na qual deve-se utilizar dos recursos digitais no ambiente escolar.

Portanto, este plano foi elaborado em dupla pelas cursistas: Eunice E. Rocha Müller e Letícia Maria da Cunha Fraga sob a orientação da professora Márcia Mello Bortolato.

Então, no ano de 2014 foi realizado um projeto de formação desenvolvido com os professores da Escola Municipal Donato Alípio de Campos. Durante a elaboração do mesmo, foram coletados dados em momentos de conversa com a equipe gestora e professores por meio de uma entrevista com a Orientadora Educacional e um questionário online com os membros do corpo docente.

Desse modo, foi possível conhecer as peculiaridades da instituição de ensino, assim como o perfil dos professores e alunos e por meio dessas informações elaboramos um projeto que contemplou a realidade da escola, incentivando o uso das tecnologias de forma crítica, objetiva e criativa no dia a dia da sala de aula.

A Escola Municipal Professor Donato Alípio de Campos, localiza-se na rua: 13 de Maio, nº 326, bairro Prado, Município de Biguaçu/SC. A escola recebe este nome em homenagem a um dos primeiros professores do Município. Essa instituição atende o Ensino Fundamental Séries Iniciais (1º ao 5º ano) e Ensino Fundamental Séries Finais (6º ao 9º ano), com um corpo discente de aproximadamente 400 alunos, além de 31 funcionários que estão diretamente ligados à área da educação.

Foi elaborado um questionário, que foi respondido, de maneira voluntária, por 12 professores com faixa etária entre os 27 e 53 anos de idade. Ao analisar os dados foi possível perceber que os professores possuem ampla experiência profissional dentro da sala de aula que varia de 5 a 30 anos conforme o gráfico abaixo.

#### **Gráfico 1: Experiência profissional em sala de aula**



Porém, em relação à atuação na Escola Donato o tempo varia, já que tem profissionais que chegaram recentemente, cerca de 2 meses a 3 anos, enquanto outras já atuam a mais de 27 anos. Cada profissional possui sua formação acadêmica específica.

Abaixo listamos as áreas de conhecimento (disciplina) de cada professor das áreas específicas e as que as pedagogas trabalham com os anos iniciais.

- ✓ **Artes;**
- ✓ **Biologia;**
- ✓ **Ciências;**
- ✓ **Educação Física;**
- ✓ **Filosofia;**
- ✓ **Física;**
- ✓ **Geografia;**
- ✓ **História;**
- ✓ **Língua Estrangeira;**
- ✓ **Língua Portuguesa;**
- ✓ **Matemática;**
- ✓ **Sociologia.**

É importante ressaltar, que apenas uma professora está cursando a graduação enquanto duas já concluíram e nove professores (um professor e oito professoras) já possuem pós-graduação em nível de especialização. Portanto, vale lembrar que esses profissionais atuam no ensino fundamental, sendo que apenas uma atua também na educação infantil.



Ao analisar o perfil de formação acadêmica do grupo de trabalho foi possível perceber que é muito diversificado, com isso, planejamos uma formação que valorizou as atividades interdisciplinares, o que enriquece muito o trabalho pedagógico. Através desta pesquisa percebeu-se que os gestores, os professores, os estudantes e a comunidade escolar estão se relacionando com as TDIC de forma básica, ou seja, conforme a necessidade de cada um.

No que se refere ao acesso à internet, a escola conta somente com uma sala de informática, tanto para alunos quanto para os professores, já que, não é disponibilizada a senha do *wifi*. Em suas residências, as professoras utilizam computador de mesa, notebook e uma minoria os *smartphones*.

Portanto, ficou visível que os níveis de apropriação pessoal dos pesquisados ainda é um pouco tímido, ou seja, poucos se apropriam bem das TDIC e outros estão utilizando de forma discreta, procuram fazer contato mais em *e-mail*, *facebook* e outras redes sociais, além de realizarem pesquisas de acordo com suas necessidades.

No que diz respeito aos níveis de apropriação profissional ficou exposto que as profissionais utilizam as TDIC para complementar as atividades, sendo assim, realizam pesquisas, procuraram imagens e arquivos. Porém, algumas já utilizam *slides* e *softwares* em suas práticas pedagógicas.

É importante ressaltar, que as profissionais estão dispostas a aprender e estão em busca de cursos de aperfeiçoamento para auxiliá-las nesse processo, com isso, enriquecendo o processo de ensino e aprendizagem.

Vale lembrar que a escola através de sua direção, coordenação pedagógica e o Projeto Político Pedagógico (PPP), apoiam os professores para que os mesmos passem a utilizar as TDIC na sala de aula.

Portanto, a equipe pedagógica só permite que os alunos utilizem as tecnologias presentes na escola, através da supervisão de um professor e a atividade deve ser dirigida.

Tem-se consciência que a utilização das tecnologias no ambiente escolar deve ser utilizada de maneira crítica e objetiva, com isso, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Assim, deve-se despertar nos nossos alunos a criatividade e o trabalho em equipe, ao elaborar uma formação para professores não podem esquecer-se disto. Afinal, os professores trabalharão com um grupo diversificado, com faixa etária variada, umas estão em início de carreira, enquanto outras já estão chegando ao final de um ciclo, com disciplinas diferentes, com facilidade ou não para utilizar as tecnologias. Mas tem-se clareza que essas diferenças,

fazem "a diferença" no ambiente escolar quando trabalham de forma interdisciplinar, valorizando os saberes de cada um.

### **3.1. Percepção sobre o perfil dos alunos**

Ao analisar o perfil dos alunos através do olhar das professoras que responderam o questionário foi possível perceber, que a maioria dos alunos dominam alguns recursos tecnológicos. E o uso que eles fazem deles é para diversão, provavelmente por meio de jogos e redes sociais, mas também utilizam como um recurso no processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, alguns desses alunos produzem materiais e também compartilham informações.

Ao serem questionados a respeito das principais dificuldades encontradas na escola para o uso das TDIC, apontaram que é a falta de um computador para cada aluno na sala de informática e a internet que é lenta, o que dificulta o acesso às ferramentas *online*.

Além disso, o acesso da internet é apenas na sala de informática, já que por motivos pedagógicos não foi disponibilizada a senha do *wi-fi*.

### **3.2. Características do Processo de Gestão na Escola**

O perfil do Processo de Gestão na Escola foi elaborado com o auxílio da Orientadora Educacional senhora Lidiane de Souza que se colocou à disposição para responder a entrevista, já que, o diretor da escola não estava presente, pois foi convocado para uma reunião de trabalho na Secretaria Municipal de Educação.

Formada em Pedagogia e com habilitação para atuar na orientação educacional, aos 43 anos tem uma ampla trajetória profissional, já atuou como professora durante 10 anos, mas há 13 anos atua como orientadora educacional, sendo que desde 2003 atua nesta escola. Durante a entrevista, foi possível perceber que a gestão na escola é democrática constituída pelo corpo docente e a equipe pedagógica.

Todas as decisões e práticas na escola são pensadas e realizadas coletivamente, desde o planejamento até a avaliação do que está dando certo ou errado na instituição. Esses momentos são realizados durante os encontros pedagógicos semanais e nas paradas pedagógicas bimestrais.

São esses encontros as principais práticas realizadas pela equipe gestora, fazendo-se perceber o quanto é valorizado na escola os momentos de discussão entre os profissionais.

Assim como a equipe gestão promove encontros entre os professores, procura também promover práticas que envolvam a comunidade escolar, mas infelizmente são poucos pais que participam. Mas durante os encontros foi possível perceber que projetos que envolvem o meio ambiente e a reciclagem tem um grande apoio da comunidade, o que é muito válido, pois levam os alunos e os pais a terem consciência da importância das questões ambientais.

Vale lembrar, que as práticas realizadas nos projetos são incentivadas a serem reproduzidas no ambiente escolar e familiar.

No que se refere à relação entre professor e aluno, segundo a orientadora, é boa, os alunos são cooperativos, participam das atividades, respeitam os professores e são afetivos, o que contribui para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos e também para o dia a dia dentro e fora da sala de aula.

Ademais, faz-se um alerta que existe uma dificuldade enfrentada na escola que é o número elevado de alunos faltosos. A equipe gestora, com o auxílio dos professores, estão em busca soluções para essa questão.

Ao ser questionada sobre a integração das TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) no cotidiano escolar, Lidiane disse que existe uma parceria entre a equipe pedagógica e a profissional do laboratório de informática.

Sendo assim, esses profissionais auxiliam os professores no que se refere o uso das tecnologias na sala de aula, de forma objetiva, crítica e criativa. É importante ressaltar, que o uso da sala de informática é um recurso constantemente utilizado pelos professores, com isso, contribuindo para o processo de ensino aprendizagem dos alunos. O que fica evidente é que as práticas pedagógicas dos professores estão aliadas ao uso da internet como fonte de pesquisa para suas práticas e a para seus estudos.

Diante das informações levantadas é possível perceber que todos os envolvidos no processo ensino aprendizagem são e estão comprometidos e tentando buscar o melhor para a educação nesta instituição de ensino.

Com isso, propõe-se aos professores um Curso de Formação, que resgata as formas de ensinar e aprender antes dos avanços tecnológicos e ao mesmo tempo, aborda-se o uso dos Objetos de Aprendizagem (OAs) para potencializar as ações pedagógicas.

Sabe-se que muitos professores desconhecem ou até utilizam poucos esses recursos, por isso, contribuí-se mostrando aos professores sites e recursos disponíveis na rede, como por exemplo: Portal do Professor, TV Escola, Salto para o Futuro, entre outros.

Vale lembrar que os objetos de aprendizagem são recursos digitais com fins educacionais, que foram criados por professores e estão disponíveis em site para pesquisa.

Portanto, cabe aos professores pesquisadores e/ou estudantes da área da educação adaptar as atividades propostas nos sites à realidade de suas turmas.

Afinal, deve-se valorizar as especificidades do grupo que estamos trabalhando. Com isso, levando o professor a refletir acerca das novas formas de ensinar e aprender no século XXI.

Nessa perspectiva, não queremos que as novas tecnologias substituam o quadro e nem o livro didático, mas, que seja um complemento para que o professor desenvolva projetos que sejam utilizados dentro e fora da sala de aula.

Dessa forma, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais atrativo e significativo.

Este projeto teve o compromisso de trocar experiências entre os professores e formadores do curso, onde deu-se ênfase em estudar, ampliar e relatar toda nossa caminhada para que os objetivos propostos fossem alcançados. Procurando entender que se encontra num processo, na qual queremos juntos adquirir-se conhecimentos, os quais proporcionam o ensino e a aprendizagem.

Através da pesquisa, poderia ser realizada uma proposta de formação para professores nesta instituição de ensino, da seguinte forma:

a) Condições existentes e modalidade de formação: A formação será presencial, com cinco encontros com duração de quatro horas na sala de informática da instituição no período noturno durante uma semana atingindo a carga-horária total de vinte horas.

b) Metodologia:

**1º Encontro:** Iniciaremos nos apresentando e solicitando que cada professor diga o seu nome e sua área de atuação.

Em seguida, com o auxílio do projetor vamos exibir o vídeo Tecnologia e Metodologia, com duração de 3 minutos. Através desse vídeo vamos levar os professores a refletir a cerca da inserção das tecnologias no ambiente escolar. Este vídeo tem por objetivo mostrar que mesmo com todos os recursos tecnológicos que uma escola pode possuir se o

professor não utiliza-los de forma objetiva, crítica e criativa, sua forma de ensinar vai continuar sendo tradicional. Iremos comentar o vídeo e abrir para possíveis questionamentos.

Após a pausa para o café vamos solicitar que se dividam em dois grupos e realizar o sorteio dos seguintes temas:

1 – Como era a sua escola e quais os recursos que estavam disponíveis para os professores?

2 – Como os recursos tecnológicos estão influenciando as formas de ensinar e aprender e como o professor utiliza esses recursos na sala de aula?

Cada grupo ficará responsável em apresentar em forma de teatro as questões abordadas. Vale lembrar, que as palestrantes deverão filmar as apresentações. Os grupos terão 30 minutos para elaborar a apresentação.

Ao término das apresentações, iremos fazer uma roda de conversa. Minutos antes de encerrar o encontro será solicitado aos cursistas que façam registros da sua prática pedagógica utilizando algum recurso tecnológico disponível na escola. Vale lembrar que esse material deverá ser apresentado no 3º encontro.

**2º Encontro:** Nesta noite iremos assistir o vídeo Ensino e Novas Tecnologias – Conexão Futura – Canal Futura, com duração de 24 minutos, que aborda a estrutura das escolas para receber as novas tecnologias e como os professores estão sendo preparados. Tem como palestrantes Celso Antunes (Consultor de Educação), Priscila Gonsales (Diretora Executiva do Instituto Educa Digital) e Priscila Fernandes (Editora Blog Educação).

Após a exibição do mesmo iremos explicar aos professores a importância de repensar a prática pedagógica, a fim de contribuir para o processo de ensino aprendizagem. Onde o professor é o mediador do conhecimento e cabe a ele resgatar o interesse do aluno pelos conteúdos propostos e os recursos tecnológicos são grandes aliados nesse processo.

Em seguida vamos solicitar que cada professor exponha o seu modo de utilizar as tecnologias em sala de aula. Vamos disponibilizar papel pardo, canetões, revistas, cola, tesoura para que elaborem cartazes. E finalizamos a noite com a apresentação dos mesmos, sendo que o registro fotográfico será de responsabilidade das palestras.

**3º Encontro:** Iremos trabalhar com a proposta solicitada no primeiro encontro. Onde cada cursista através dos registros coletados em suas práticas irá desenvolver uma apresentação midiática, com os recursos presentes na sala de informática. Sendo que as palestrantes irão auxiliar os cursistas no desenvolvimento das atividades.

Finalizaremos com a socialização dos trabalhos com o objetivo de apresentar para os professores sugestões do uso das tecnologias na sala de aula. Que muitas vezes são atitudes simples, mas que fazem a diferença no dia a dia da sala de aula.

**4º Encontro:** A proposta inicial desse encontro é o de assistir o vídeo: Jornal da Cultura - Debate sobre Educação e Tecnologia - Canal Futura com duração de 30 minutos, que enfatiza tecnologias aplicadas a educação e como nossas escolas estão utilizando as novas tecnologias e como os seus professores também as utilizam nas suas práticas. Após a apresentação do vídeo iremos discutir a relação que o mesmo tem com sua escola e suas práticas.

Em seguida vamos perguntar aos cursistas se eles já utilizarem algum objeto de aprendizagem em suas práticas. Após as respostas vamos apresentar um vídeo de 4 minutos que está disponível no site do Linux Educacional, que explica de forma sucinta o que são os Objetos de Aprendizagem. Com o término do vídeo vamos apresentar a eles exemplos de objetos de aprendizagem com notebook conectado a internet eles poderão visualizar através do datashow os seguintes sites: Portal do Professor, Tv Escola, Salto para o Futuro e Linux Educacional. Com isso vamos levar os alunos a conhecerem essas ferramentas.

Logo após vamos propor aos cursistas que elaborem um projeto de aula da sua disciplina com um conteúdo com o auxílio de um objeto de aprendizagem. Se preferirem o plano poderá ser realizado em dupla, mas contemplando atividades de valorizem a interdisciplinaridade. Os cursistas terão a oportunidade de iniciar seus projetos na sala de informática da instituição e as apresentações acontecerão no último encontro.

**5º Encontro:** Nesta noite iremos finalizar nosso encontro de estudos. Portanto, vamos solicitar que cada cursista ou dupla nos apresente seu projeto, e nos diga qual objeto de aprendizagem foi utilizado para tornar sua proposta mais dinâmica. A cada apresentação as palestrantes farão as intervenções necessárias. Em seguida, será apresentado a eles uma exposição de tudo que foi abordado e trabalhado nas noites anteriores para que todos os envolvidos nos trabalhos possam ver e reconhecer seus feitos. Sendo suas criações textuais, cartazes, fotos, filmagens e outros realizados pelo grupo (cursistas e palestrantes).

Em seguida faremos uma roda de conversa onde cada um irá expor seus pontos de vista em relação aos trabalhos realizados e aprendizados do curso. Posteriormente iremos pedir para que cada cursista faça uma síntese de como chegou no primeiro dia do curso e como está saindo do mesmo e o que aprendeu no decorrer dos estudos. Esta síntese irá servir

de estudos de pesquisa para os palestrantes e de avaliação. Depois de tudo realizado, iremos encerrar a noite com uma confraternização, ou seja, com um café especial.

Este projeto teve o compromisso de trocar experiências entre os professores e formadores do curso, onde deu-se ênfase em estudar, ampliar e relatar toda nossa caminhada para que os objetivos propostos fossem alcançados. Procurando entender que encontra-se num processo, no qual busca-se adquirir conhecimentos que nos proporcionem o ensino e a aprendizagem.

### **Avaliação do projeto:**

Ao avaliar este trabalho de formação pode-se dizer que o tempo proposto para os encontros com os professores de vinte horas semanais supriu as necessidades para a execução do mesmo. Portanto, os vídeos propostos para serem trabalhados no curso tiveram seus objetivos alcançados, ou seja, abriu-se para discussões e questionamentos com todo o grupo.

Desta forma, aconteceu troca de experiências e muito aprendizado, através dos temas para questionário foram enfatizados de modo que os professores relataram suas vivências pessoais.

Já as apresentações midiáticas elaboradas pelos participantes mostrou-se que estão no caminho da mudança que é preciso resgatar o interesse de seus alunos pelos conteúdos expostos em sala de aula com o auxílio das tecnologias.

Percebeu-se que através deste curso os professores iram utilizar, aplicar e resignificar os ensinamentos do mesmo no seu cotidiano escolar, ficando claro que muitas vezes são as atitudes simples, de se utilizar as mídias tecnológicas que fazem a diferença no dia a dia da sala de aula.

Diante do exposto, pode-se concluir que a cultura digital faz-se necessária nas escolas devido a esse contexto que vivemos, que os professores devem oportunizar aos seus alunos o uso das TDIC e mais do que isso, devem ensiná-los a utilizar com criatividade e criticidade.

E tendo também como propósito alcançado nesse projeto, que seria reestruturar a escola no uso das tecnologias e incentivar os professores e, conseqüentemente, os seus alunos a fazerem uso das mesmas, dando ênfase no fazer pedagógico e assim, incluindo cada um dentro de um mundo tecnológico, impulsionando ao conhecimento e tornando-os membros da sociedade digital atual.

## CONCLUSÃO

Na atualidade é preciso e fundamental que o professor se atualize e coloque as TDIC em sua prática pedagógica e que com essas novas possibilidades tecnológicas propiciem uma inserção nos ambientes virtuais de aprendizagem, que os professores tenham uma postura política de inclusão digital ampliada, que seja um ator central desse processo, e faça a interação com os conteúdos disciplinares para que ocorra o ensino-aprendizagem nas instituições de ensino.

Nessa perspectiva, não espera-se que as novas tecnologias substituam o quadro e nem o livro didático, mas sim que seja um complemento para que o professor desenvolva projetos que sejam utilizados dentro e fora da sala de aula.

Deste modo, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais atrativo e significativo. Portanto, essas ferramentas tecnológicas permitem que os professores e alunos venham manter-se conectados ao seu dia a dia, ou seja, tornou-se uma característica dessa época.

O estudo das TDIC é de tamanha importância no ensino, sendo tema e objeto de estudos de pesquisa tanto acadêmicos como na área de ciências humanas.

Portanto, percebeu-se durante a realização deste trabalho que as mídias sociais mais utilizadas pelas pessoas (professores, alunos e outros) são: facebook, twitter e Google. Então, com essa realidade os professores através do ambiente virtual poderão de uma maneira assistemática introduzir o ensino-aprendizagem, ou seja, o conhecimento sistemático, sendo interessante que fique evidenciado que se trata de uma relação profissional voltada para fins educativos, pois como se sabe as mídias sociais possuem aspectos positivos e negativos, isso depende muito do modo como cada pessoa usa estas ferramentas, se para fins lícitos ou ilícitos, éticos ou imorais.

Os professores poderão utilizar estes recursos de várias maneiras, portanto, vale a pena lançar uma reflexão em torno do tipo de sites que acessarão e da forma como utilizarão as mídias sociais, tendo um objetivo proposto voltado para o ensino e aprendizagem, controlando e supervisionando o acesso livre à internet pelas crianças e adolescentes.

Nossas escolas enquanto instituições de ensino não podem, de forma alguma, ficar alheia ao uso das mídias, caso contrário correrá o risco de ficar descontextualizada com a nova sociedade informatizada.



Então, as comunidades escolares podem e devem fazer uso destas mídias sociais para fins educativos, que na atual conjuntura é algo imprescindível para que o sistema educacional tenha condições de acompanhar esta sociedade globalizada da informação, ficando claro que hoje temos três tipos de linguagens na escola, sendo a linguagem oral, escrita e digital e estas deverão caminhar juntas no processo de ensino aprendizagem.

Diante deste trabalho acadêmico pode-se concluir, então, que são muito importantes os recursos digitais no ambiente escolar e que as tecnologias são como instrumentos didáticos e que possuem grande utilidade para os professores disseminarem seus conteúdos curriculares, havendo integração à metodologia de ensino da escola, para que nesse processo haja ensino-aprendizagem, que a implantação dos recursos tecnológicos venha valorizar os recursos digitais nos anos iniciais e também desenvolver o senso crítico e criativo no contexto escolar das instituições de ensino.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica.**/ José Manuel Moran, Marcos Tarciso Masseto, Marilda Aparecida Behrens. 21ª ed. rev. e atual. Campinas, São Paulo: Papirus, 2013.

COLL, Cesar. **Os educadores, as tic e a nova ecologia da aprendizagem.** Disponível em: <<http://revistanovaescola.Abril.com.br/formacao/educadores-tic-nova-ecologia-aprendizagem-tecnologia-791971.shtml?page=1>> . Acesso em: 20 de novembro de 2015.

MARQUES, Cristina. **Computador e Ensino.** 3ª ed. São Paulo: Ática. 2001.

MASSETO, Marcos Tarciso. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica.**/ José Manuel Moran, Marcos Tarciso Masseto, Marilda Aparecida Behrens. 21ª ed. rev. e atual. Campinas, São Paulo: Papirus, 2013.

MENEZES, Eliana da Costa Pereira de. **Informática e educação inclusiva:** discutindo limites e possibilidades. Santa Maria: Ed. Da UFSM, 2006.

MORAN, José Manuel. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica.**/ José Manuel Moran, Marcos Tarciso Masseto, Marilda Aparecida Behrens. 21ª ed. rev. e atual. Campinas, São Paulo: Papirus, 2013.

PIVA Junior, Dilermano. **Sala de Aula Digital:** uma introdução à cultura digital para educadores. 1ª ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

OROFINO, Ma. Isabel. **Mídias e mediação escolar:** pedagogia dos meios, participação e visibilidade. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005.

VALENTE, J. A. Repensar as situações de aprendizagem: o fazer e o compreender. Boletim Salto para o Futuro, Brasília, 2002. **Tecnologia e educação:** novos tempos, outros rumos. Disponível em: Acesso em: 7 ago. 2008.

XIMENES, Sérgio. **Minidicionário Ediouro da língua portuguesa**. 2ª ed. São Paulo: Ediouro, 2000.

### **Sites de Internet**

YOUTUBE. **Ensino e Novas Tecnologias – Conexão Futura – Canal**. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=yXtt\\_ambaRk](https://www.youtube.com/watch?v=yXtt_ambaRk)>. Acesso em: 20 de novembro de 2015.

YOUTUBE. **Jornal da Cultura -Debate sobre Educação e Tecnologia - Canal Futura**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2aTgk5NRjGk>>. Acesso em: 20 de novembro de 2015.

YOUTUBE. **Tecnologia e Metodologia**. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=IJY-NIhdw\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=IJY-NIhdw_4)>. Acesso em: 20 de novembro de 2015.

### **Documentos de Legislação Educacional**

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponíveis em: <<http://mecsrv04.mec.gov.br/sef/estrut2/pcn/>>. Acesso em: 11 jun. 2016.

Caderno Pedagógico da Rede Municipal de Ensino de São José de Informática, 2008.

Curso de Informática na Educação. Disponível em: <<http://www.cursos24horas.com.br>>. Acesso em: 05 jun. 2016.

LINUXEDUCACIONAL. **Objetos de aprendizagem**. Disponível em: <[http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/curso\\_le/modulo4.html](http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/curso_le/modulo4.html)>. Acesso em: 02 dez. 2015.

PCN. Proposta Curricular de Ensino da Rede Municipal de São José, 2000, p. 262 à 280.