

Terezinha de Oliveira Fogaça

**A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ESPAÇO
ESCOLAR: PERSPECTIVAS E DESAFIOS PARA O ENSINO**

Monografia submetida ao Programa de Especialização
em Educação na Cultura Digital da Universidade
Federal de Santa Catarina/PROINFO para a obtenção
do Grau de Especialista.

Orientador: Dr Henrique César da Silva

São Cristóvão do Sul

2016

Terezinha de Oliveira Fogaça

**A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ESPAÇO
ESCOLAR: PERSPECTIVAS E DESAFIOS PARA O ENSINO**

Esta Monografia foi julgada adequada para obtenção do Título de “especialista”, e aprovada em sua forma final pelo Programa PROPG. UFSC - PROINFO.

Florianópolis, 01 de agosto de 2016

Henrique César da Silva Dr.
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Henrique César da Silva Dr.
Orientador
UFSC

Prof. Ana Paula Knauth, Me.
UFSC

Prof. Andréia de Bem Machado, Me.
UFSC

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus pelo cuidado paterno, presente em todos os momentos da minha vida.

À minha família composta por meus filhos Eduarda Rafaela e Robson, pela compreensão, afeto, carinho e suporte psicológico em momentos difíceis dessa jornada.

Aos meus pais, pela educação familiar e os princípios de vida que perduram em minha vida ao longo dos anos.

Ao meu orientador, o professor Doutor Henrique César da Silva, pela competência, compreensão, responsabilidade, incentivo e por não medir esforços em contribuir para esta etapa de minha formação.

E a todos os meus colegas e amigos que estejam sempre do meu lado, me incentivando e dando força.

Epígrafe

“Cada vez que a tecnologia avança o ser humano deve avançar na sua humanização, seja mais humano.”

Ronald Parada

RESUMO

Esta pesquisa se relaciona ao uso das TDIC e a formação de professores, buscando efetuar um estudo sobre as possíveis contribuições e desafios que as TDIC podem oferecer aos professores. O presente trabalho teve por objetivo geral dialogar sobre a formação dos professores do Núcleo Educacional Crescer de São Cristóvão do Sul diante das TDIC. Levantaram-se aspectos conceituais da Cultura Digital e a sua importância no processo de formação de professores; mapearam-se as propostas da discussão sobre Cultura Digital expressas nas Diretrizes Curriculares Nacionais; e foi proposto um plano de formação aos professores do Núcleo Educacional Crescer que contempla os jogos digitais. Nosso problema de pesquisa está centrado em analisar as possibilidades e desafios que as TDIC oferecem aos professores e dessa forma viabilizar formação que contemple elementos da Cultura Digital no processo de ensino fundamental I. A metodologia está baseada na ¹perspectiva histórico-crítica. Realizou análise documental e pesquisa bibliográfica e coleta de informações junto ao corpo docente da escola, onde foram mapeados os planejamentos docentes. A pesquisa foi realizada sob a perspectiva epistemológica histórico-crítica e terá caráter qualitativo e como método a análise documental. O resultado obtido ficou na proporção de que os educadores necessitam de auxílio nas atividades de sala de aula.

Palavras-chave: Jogos, formação, TDIC, Cultura Digital

¹ Histórico crítica: apropriação crítica do saber como instrumento de compreensão do conhecimento.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Sexo.....	Error! Bookmark not defined.
Gráfico 2 – Faixa etária	Error! Bookmark not defined.
Gráfico 3 – Quanto tempo atua como Professor	34
Gráfico 4 – Quanto tempo atua na mesma escola	34
Gráfico 5 – Áreas de conhecimento:	Error! Bookmark not defined.
Gráfico 6 – Nível de atuação	Error! Bookmark not defined.
Gráfico 7 – Grau de instrução	35
Gráfico 8 - Frequência que o professor :	Error! Bookmark not defined.
Gráfico 9 –Equipamento existente no domicílio	38
Gráfico 10 – Tipo de acesso a Internet	Error! Bookmark not defined.
Gráfico 11– Local de acesso a Internet	39
Gráfico 12– Motivos para levar o computador na escola.....	40
Gráfico 13 –Atividades no computador e a internet.....	41
Gráfico 14 – Habilidade relacionada a computador e internet	42
Gráfico 15– Sobre as condições de uso das TDIC nas escolas	43
Gráfico 16 - Você deixa seus alunos utilizarem TDIC em sala de aula :	43
Gráfico 17 – Em que situações você deixa os alunos usarem as TDIC	43
Gráfico 18 –Qual o apoio busca quando tem dificuldade no uso do computador.....	44
Gráfico 19 – Quais atividades você costuma desenvolver com seus alunos utilizando as TDIC	45
Gráfico 20 – Quais dificuldades que você encontra no seu uso das TDICs em sala de aula	46
Gráfico 21 –Na sua opinião , quais são as contribuições e impactos no uso das TDIC para a educação.....	47
Gráfico 22 – Como você aproveita seus conhecimentos sobre computadores e internet	48
Gráfico 23– Participa de formação continuada	48
Gráfico 24 - Qual modalidade de formação	48

Gráfico 25 –De modo geral,como você percebe o nível de conhecimento para o uso das TDIC dos alunos	50
Gráfico 26 – De modo geral,qual o perfil de uso das TDIC de seus alunos	50
Gráfico 27– No que se refere a TDIC ,quantos alunos possuem internet	51

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1	EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL: COMO SE DÁ A FORMAÇÃO DE PROFESSORES EM TEMPOS DE NOVAS TECNOLOGIAS?.....	13
2.2	A INSERÇÃO DAS TDIC NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES	15
2.3	DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS: UM MAPEAMENTO TENDO COMO REFERENCIAL ELEMENTOS DAS TDIC	22
2.4	NÚCLEO EDUCACIONAL CRESCER E O USO DA LOUSA DIGITAL COM SOFTWARES E JOGOS.....	25
3	METODOLOGIA	30
4	PARTICIPANTES DO PLANO DE FORMAÇÃO	37
4.1	PERFIL DE USO PESSOAL E PROFISSIONAL	39
4.2	PERCEPÇÃO SOBRE O PERFIL DOS ALUNOS	53
4.3	CARACTERÍSTICAS DO PROCESSO DE GESTÃO NA ESCOLA	56
4.4.1	Contextualização do Plano de Formação	57
4.4.2	Objetivo Geral	57
4.4.3	Conteúdo a ser abordado:	57
4.5	PLANEJAMENTO DO PLANO DE FORMAÇÃO.....	61
4.5.2	Procedimentos metodológicos	62
4.5.3	Proposta de formação de professores relativa aos jogos e TDIC	64
5	CONCLUSÃO	65
	REFERÊNCIAS	67
	APÊNDICE	

1 INTRODUÇÃO

As inovações em computadores, interfaces e aplicativos têm se aperfeiçoado de forma cada vez mais veloz. Elas se constituem pela transformação no modo que o ser humano interage com a máquina. Assim foi com os desktops, posteriormente com os notebooks, então vieram os celulares e equipamentos touchscreen, e hoje, nos encontramos e/ ou confrontamos com as mais novas categorias de máquinas digitais popularmente conhecidas como “inteligentes”. Exemplo disso são os tablets, Smartphones, lousas digitais e outros dispositivos de interfaces gestuais, naturais e intuitivas que deverão participar das relações daqui em diante. Dessa forma a há que se aprofundar estudos que privilegiem as TDIC como recursos didáticos e pedagógicos. Dessa forma a há que se aprofundar estudos que privilegiem as TDIC como recursos didáticos e pedagógicos. Sendo isso, a pesquisa visou sobre as principais formas de acesso ao mundo da tecnologia para crianças e jovens é o jogo digital, observou se que o primeiro contato com equipamentos eletrônicos acontece por meio de um vídeo game. “Os jogos digitais podem ser definidos como ambientes atraentes e interativos que capturam a atenção do jogador ao oferecer desafios que exigem níveis crescentes de destreza e habilidades.”(CLUA,2005).

Por isso os softwares educacionais, entre eles os jogos, devem possuir objetivos pedagógicos e sua utilização deve estar inserida em um contexto e em uma situação de ensino baseados em uma metodologia que oriente o processo de um conteúdo. Quando preparados para o contexto educacional os jogos digitais tem o potencial muito além do fator de motivação, pois ajudam os estudantes a desenvolverem uma série de habilidades e estratégias e por isso começam a ser tratados como importantes materiais didáticos das unidades escolares.

Através das discussões sobre os possíveis benefícios que o uso das TDIC traz com o manuseio e prática de jogos em sala de aula no processo de ensino aprendizagem dos alunos, do Núcleo Educacional Crescer do Município de São Cristóvão do Sul –SC, ao qual se pesquisou a relação entre a utilização dos meios tecnológicos principalmente dos jogos que já existem na nesta unidade escolar, bem como trabalhar com o diálogo entre os envolvidos, professores, direção, coordenação baseados na reflexão,de que a práxis deve ser vivenciada e não

apenas presente nos discursos e teorias em prol de uma educação baseada nos desafios de entender, compreender e inserir as TDIC no cotidiano escolar.

As dificuldades e os problemas encontrados ao trabalhar com as TDIC fazem com que repensemos nosso atual sistema de ensino que, hoje necessita de profissionais que estejam em constante atualização, esse profissional também precisa compreender as possibilidades e desafios de trabalhar com as TDIC, pois hoje já é parte intrínseca da nossa cultura, assim conectar-se através das redes é palavra de ordem nos dias de hoje, e se, os jogos on line são buscados por crianças, adolescentes e até adultos na WEB, por que não relacioná-los com o cotidiano escolar em busca da construção do conhecimento?

Dessa forma, uma atividade significativa é a de oportunizar ao educador a reflexão refletir sobre o papel que vem desenvolvendo em sua prática diária no ato de ensinar, da mesma forma, cabe a ele formar-se continuamente. Os professores têm de estar atentos a tudo à sua volta, nesse caso específico, os jogos que são alocados em ambientes virtuais e digitais que fazem parte do cotidiano dos alunos. Assim poderão acompanhar os alunos em sala de aula tendo visão de como desenvolver atividades relacionadas com os jogos e TDIC, bem como contextualizar o currículo escolar de modo mais conectado ao contexto atual e que aproxime a realidade dos alunos com os saberes formais.

Dessa maneira se questiona como os jogos através das TDIC estão sendo apresentados aos alunos e se esses têm contribuído de modo construtivo na aprendizagem dos alunos? Assim sendo, a problematização desse trabalho foi pesquisar como os jogos mediados pelas TDIC estão sendo utilizados no processo de ensino aprendizagem de alunos do ensino fundamental I no Núcleo Educacional Crescer de São Cristóvão do Sul.

Assim, consideramos que tanto os jogos pedagógicos quanto as TDIC combinam equipamentos, habilidades, entendimento e apoio lúdico, e a soma de ambos oportuniza aos alunos ter chance de se envolver em práticas de aprendizagem significativas.

O interesse pelo tema surgiu de necessidades vivenciadas em minha própria prática docente dessa forma a presente pesquisa visa pesquisar a relação entre Cultura Digital e jogos pedagógicos para crianças de ensino fundamental, buscando

efetuar um estudo sobre como esses jogos são utilizados nas salas de aula e como recurso pedagógico. Seu objetivo geral é propor um plano de formação para professores do Núcleo Educacional Crescer, focando o uso de jogos mediados pelas TDIC.

Como objetivos específicos, iremos identificar aspectos conceituais da Cultura Digital e a sua importância no processo de formação de professores; mapear as propostas da discussão sobre Cultura Digital expressas nas Diretrizes Curriculares Nacionais; e propor um plano de formação que contemple os jogos digitais aos professores do Núcleo Educacional Crescer. Nosso problema de pesquisa está centrado em analisar as possibilidades que as TDIC oferecem aos professores e dessa forma viabilizar formação que contemple elementos da Cultura Digital no processo de ensino. O que podemos fazer para que aconteça a aprendizagem tecnológica correta para todos os envolvidos? A metodologia está baseada no pensamento histórico-crítico. Utilizamos meios de análise documental e pesquisa bibliográfica onde serão mapeados além dos planejamentos, as Diretrizes Curriculares Nacionais. A pesquisa será realizada sob a perspectiva epistemológica histórico-crítica e terá caráter qualitativo e como método a análise documental. Nos conceitos que fundamentam a discussão dos jogos na perspectiva da Cultura Digital, os principais autores referenciados foram Lévy, Freitas, Castells, Lemos, Ramal, Freitas e Quartiero. Os resultados nos permitirão perceber se há na escola mencionada intencionalidade ao trabalho e à reflexão dos elementos da Cultura Digital em seus objetivos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Diante do uso diário do computador e da Internet, a maior parte da interação social se estabelece através da comunicação virtual. Isso gera o surgimento de incontáveis possibilidades de construir conhecimento e estabelecer novas relações através dos jogos digitais.

As TDIC têm gerado questionamentos em termos gerais na educação e Ramal (2002) afirma sobre isso que, a tecnologia em sala de aula pode vir a determinar novas formas de aprender e se faz necessário repensar o papel do professor e conseqüentemente as exigências relativas à sua formação e capacitação.

Encarar essa transformação é ter como perspectiva profissional estar receptivo e consciente diante das centenas de milhares de informações que a cada minuto são passadas em rede. Assim, é necessário que o professor atente para as transformações e tenha condições de formar-se para integrar as TDIC na busca, seleção, análise e articulação entre informação e, dessa forma, construir e reconstruir continuamente os conhecimentos, sendo crítico ao selecionar o que lhe interessa, utilizando-se de todos os meios disponíveis, em especial, os recursos que o computador e a internet oferecem. Este trabalho pretende contribuir com a prática docente de professores do Núcleo Educacional Crescer.

2.1 EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL: COMO SE DÁ A FORMAÇÃO DE PROFESSORES EM TEMPOS DE NOVAS TECNOLOGIAS?

Os desafios exigidos das escolas pela TDIC são muito grandes, pois muitos jovens já têm algum domínio sobre algumas dessas, possibilitando à escola dialogar com esse saber. A ideia de que a tecnologia em si transformaria radicalmente a educação e até mesmo resultaria no fim da escola, não passou de teoria, já que em qualquer processo de transformação escolar o professor, em seu coletivo, é a peça chave e não as tecnologias em si que apresentam apenas potenciais, possibilidades

e novos desafios e limites Assim o advento da cultura digital apresenta desafios ainda mais amplos para a escola. Entendemos como escola não somente a estrutura física, mas os saberes que nela são construídos. E assim sendo, quando chamamos a atenção para diálogos e reflexões cabe frisarmos a ideia de que é necessário trabalho coletivo e não práticas isoladas.

Trabalhar com TDIC requer cuidado e atenção na proporção que a mesma vem tomando, pois elas possuem uma ampla variedade, cheias de desafios, mistérios, encantos que muitas vezes acabam ofuscando muitas coisas negativas que as mesmas vêm apresentando perante as sociedades de maneira geral. É preciso ter claro quais são os verdadeiros objetivos dos professores ao utilizar as TDIC perante a educação e ao meio social, pois elas nos auxiliam, porém não nos substituem. (GUTIERRÉZ,2004)

É preciso que haja reflexão por parte dos professores sobre o uso das TDIC no que diz respeito ao que elas realmente representam e qual é seu potencial, limites, e suas características, pois a cultura digital é um fenômeno que emergiu sendo exigência do capitalismo que mais se preocupou em se expandir do que realmente com questões relacionadas à cultura dentro da sociedade.

A formação do professor na Cultura Digital, inicialmente pode ser considerada um compromisso político. Compreende-se a relevância de situá-la no contexto social contemporâneo. Um processo formativo só se constitui como uma prática educativa se sua essência for à educação entendida e percebida em toda a sua complexidade, e só adquire o status de prática social se fizer parte da realidade concreta onde este sujeito, o educador, o professor está inserido. Na concepção de formação que se propõe estão elementos como: flexibilidade, autonomia, continuidade (dinamismo) e ação coletiva. Entende-se que esta concepção precisa ao mesmo tempo estar sendo vivenciada de maneira prática no processo de desenvolvimento. Como aponta Almeida (2010),

[...] o web currículo é entendido como o currículo que se desenvolve por meio de ferramentas e interfaces da Internet, envolvendo distintas linguagens e sistemas de signos configurados de acordo com as características intrínsecas das tecnologias e mídias que suportam os modos de produção do currículo. (ALMEIDA, 2010, p. 3-4).

Como mostra a autora Almeida, os processos vão além das mídias e tecnologias, porque envolve contexto, cultura, tempos, espaços diferenciados, conexões políticas, sociais, culturais bem como objetivos educacionais e

pedagógicos, diferentes modos de apropriação, de letramentos, de valores, atitudes dos sujeitos envolvidos no processo. Tudo isso exige demanda muito trabalho individual e coletivo pelos professores e outros membros da comunidade escolar e de seu entorno.

Propõe-se uma formação que prioriza e vivencia o coletivo. Enfatiza-se o coletivo, potencializa-se o trabalho em redes e assim também o vivencia durante a construção dos materiais. Não é um trabalho fácil, pois há negações e aproximações de concepções, conflitos e convergências, expectativas e avanços, e neste processo que se vivencia durante a criação, experimenta-se e vivifica o coletivo que se concebe e se acredita. A construção do coletivo requer o sentimento de pertencimento, de estar inserido. E este é um desafio diário de construção e de reconstrução no processo de interação com o outro e com o meio. E somente assim, é que se consegue constituir a identidade como coletiva. Esta experiência de estudar sobre as TDIC num contexto de educação atual foi riquíssima, pois os fortalece como sujeitos pensantes, de desejos e de opções. E é este sentimento de pertencimento e de identidade que se deseja constituir a caminhada de aprendizagem, como um ponto de partida para inúmeras ações que possam vir ser geradas a partir do fortalecimento coletivo.

2.2 A INSERÇÃO DAS TDIC NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Após dialogar sobre as TDIC, procuramos compreender a formação de professores no contexto da Cultura Digital. Os cursos de formação de professores têm a oportunidade de considerar as possibilidades do uso das TDIC na Educação, não somente na prática docente, mas no processo de aprendizagem dos alunos e dos próprios educadores na apropriação e utilização das tecnologias. De acordo com Quartiero (1999, p. 4): “Vários autores utilizam-se de metáforas para explicar o que é sociedade contemporânea, na tentativa também de explicar o que são TDIC.”

Percebe-se, portanto, em observação a essa citação de Quartiero que há uma preocupação em entender os impactos da tecnologia na sociedade. A discussão em comum entre todos esses autores citados por Quartiero (1999) é a de que estamos vivendo em uma sociedade do conhecimento com possibilidade de uma construção individual e coletiva de conhecimentos. Lévy (2000) nomeia as pessoas que fazem

parte desse processo de construção de conhecimento como sendo ora autores, ora criadores, ora leitores.

Nesse contexto, a formação de professores poderia inserir ações para a inclusão digital de professores e alunos, bem como a utilização de recursos advindos desta outra realidade no processo de ensino e aprendizagem, pois ao conhecer os recursos que a Cultura Digital, oferece, é possível pensar em uma reestruturação da realidade educacional.

Sem pretensões de que a *internet* resolva todos os problemas educacionais, culturais e sociais do planeta, esse novo movimento de construção do conhecimento através da Cultura Digital, trata-se de uma realidade, Apenas reconhecer de maneira crítica as mudanças qualitativas que resultam da extensão de novas redes de comunicação para a vida social e cultural e que se saiba como os meios de comunicação relacionados e /ou mediados pelas TDIC estão conectadas a formação de professores e a Cultura Digital.

Conforme nos afirma Rudiger (2003) algumas pessoas festejam a informática, como se as máquinas por si só aprimorassem o conteúdo da vida humana. As tecnologias digitais facilitam os afazeres, simplificam as rotinas cotidianas, facilitam certas atividades e permitem até poupar tempo, porém não têm como decidir o que as pessoas irão fazer e em si não modificam os indivíduos. A conexão é um bem em si, em torno de centros de interesses comuns (LÉVY, 1999, p.127) e a Cultura Digital, expressa uma vontade coletiva de construir laços sociais baseados no compartilhamento de conhecimentos (RUDIGER, 2003, p. 65).

Em termos conceituais Lemos (2010) apresenta três princípios fundamentais para pensar a Cultura Digital.

O primeiro deles é a Liberação de emissão, a possibilidade de escrever, sem a necessidade de pedir autorização para produzir conteúdo, e na condição de autor, ter a certeza de que alguém vai ler seus conteúdos. Esse princípio dá a possibilidade ao autor de além de ser um crítico, produzir suas ponderações.

O segundo princípio da Cultura Digital é a Conexão generalizada e aberta, que é a possibilidade de emitir coletivamente e em rede os conteúdos.

Por fim, o terceiro princípio está relacionado a essa potência gigantesca que é o ambiente informacional, através da possibilidade de poder falar, poder se juntar, encarando essa evolução com o aspecto positivo que ela carrega.

Deste modo, entendemos que os professores sentem-se inseguros no momento de lidar com as ferramentas que os recursos digitais oferecem, sejam eles promovidos pela interação com *web*, ou ainda em práticas de leitura e escrita que contemplem a Cultura Digital. Trata-se de elementos culturais do quais ainda estão se apropriando.

Para entender esse contexto, faz-se necessário conhecer a essência da Cibercultura, que para Lévy (2000):

A cada minuto que passa, novas pessoas passam a acessar a internet, novos computadores são interconectados, novas informações são injetadas na rede. Quanto mais o ciberespaço se amplia, mas ele se torna universal, e menos o mundo informacional se torna totalizável. Trata-se de um universo indeterminado e que tende a manter sua indeterminação, pois cada novo nó da rede de redes em expansão constante pode tornar-se produtor e emissor de novas informações. Essa universalidade desprovida de significado central, esse sistema de desordem, essa transparência labiríntica, chamo-a de universal sem totalidade. (LÉVY, 2000, p. 111).

Os elementos da Cultura Digital, nos projetos pedagógicos de formação de professores se inserem nesse Universo sem totalidade.

Dialogando com outros autores, concordamos com Castells (2003) que conceitua as redes sociais, como uma prática de formação de interação humana muito antiga, porém ganharam espaço, transformando-se em redes apoiadas em tecnologias digitais. Essas redes oferecem recursos aos modelos de interações sociais, adaptando essa necessidade humana a condições de constante mutação existentes na atualidade de maneira flexível.

Possibilitar as mesmas informações em todos os locais do mundo é uma característica que condiz com os princípios da Cultura Digital, e contribui para a exigência da sociedade contemporânea, que de acordo com Freitas (2010) é a de que os indivíduos sejam sujeitos pensantes, capazes de refletir sobre o que fazem e o que os outros fazem sobre os fenômenos de sua vida e o modo como afetam seu modo de ser, de pensar, de sentir, de agir. Essa capacidade de se apropriar do

pensamento de forma autônoma, perpassa pela educação, em uma construção do conhecimento.

O Sociólogo português Boaventura de Sousa Santos foi desafiado por um grupo de sociólogos brasileiros a responder a “pergunta por que pensar?”, e em resumo afirmou que “as condições que destroem a capacidade os a disposição de pensar destroem também a vida, a qualidade de vida, a felicidade. Não podemos confiar em quem pensa por nós. Nem tudo está pensado. Pensar não é tudo. Nós seres humanos temos que pensar para sobreviver às adversidades que afetam a vida social/pessoal. Temos que desenvolver a capacidade de um pensar próprio”. (BOAVENTURA *apud* FREITAS, 2010, p. 224).

Há na sociedade contemporânea uma exigência de que as pessoas sejam sujeitos críticos, capazes de refletir sobre os fatos, e sobre como os fatos alteram a sociedade, tal qual sair da alienação e compreender as informações.

Em um universo sem totalidade, quanto mais informação recebida, mais informação será produzida. Em paralelo a essa possibilidade de expandir informações de forma ilimitada, estão as exigências e pretensões da sociabilidade contemporânea que de acordo com Santos (1997, p. 78) se apresentam por sua complexidade interna, pela riqueza e diversidade das ideias novas que comporta e pela maneira como procura a articulação entre elas.

Reforça-se aqui que não é suficiente falar de fatores estritamente tecnológicos, quando se fala em Cultura Digital, pois são os modos como às pessoas se apropriam delas que reinventam constantemente suas características, portanto, é importante que os professores tenham condições para essa apropriação e reinvenção críticas e criativas. É preciso considerar o conjunto complexo de fatores que está em questão na intersecção entre os aspectos humanos e tecnológicos da Cultura Digital.

A Cultura Digital é compreendida em seus princípios e sua função exercida na sociedade com uma oportunidade de apropriar-se dessa restrição ao acesso à totalidade de informação que a rede oferece, e que em paradoxo oferece uma grandeza de conteúdos a qualquer distância ou tempo. Pois se ao compartilharem os mesmos códigos de comunicação, as redes sociais são capazes de se expandir de forma ilimitada (CASTELLS, 1999, p.499), há nesse contexto oportunidades inovadoras de construção do conhecimento em rede capaz de suplantar as

exigências da pós-modernidade, diante das transformações sociais presentes na aflição do futuro e na urgência de se pensar uma reforma cultural no presente.

Vê-se a Cultura Digital, como oportunidade de outro jeito de se fazer educação, começando pela formação de professores, tendo consciência da afirmação de Lévy, de que ela não cumprirá todos os desafios que requerem uma reformulação da educação, porém é capaz de possibilitar caminhos, além do pensamento crítico necessário a uma reforma cultural, formadora de sujeitos autônomos, com acesso à informação e habilidade para construção de conhecimentos necessária para essa construção coletiva do conhecimento coletivo, respeitando a redundância, pois o conhecimento em rede proporciona uma construção capaz de obter grande parte da sociedade, e através do acesso à informação rever e construir mudanças à sociedade.

Destacadas as possibilidades da Cultura Digital, a educação recebe demandas de contribuição para o desenvolvimento de sujeitos autônomos, críticos e reflexivos tornando o papel da educação e da cultura ainda mais responsável. De modo que, se o mundo contemporâneo exige sujeitos críticos e reflexivos, a Cultura Digital é capaz de contribuir com a educação para “o pensar”, com a finalidade de ajudar nessa tarefa de desenvolver sujeitos que pensem criticamente.

De fato, todos estão envolvidos com a educação, e as ideias de educação estão ligadas as necessidades da vida em sociedade, segundo Brandão (2007) existe a educação de cada categoria de sujeitos de um povo, da família a comunidade, sem a necessidade exclusiva de livros, professores e métodos pedagógicos.

As relações entre o ensinar e o aprender, possuem como principal objetivo a socialização, e a assimilação de um conjunto de crenças e hábitos da sociedade no processo de transformação da criança em adulto.

Conforme mencionado anteriormente, o real não se opõe ao virtual, ambos se complementam na construção do conhecimento e a partir de todos os conceitos já levantados nessa pesquisa, existe, uma possibilidade de que a educação desenvolva uma nova competência, onde seja possível usar, praticar, refletir a informação e os saberes sob a perspectiva tecnológica. Que se desenvolva uma habilidade de lidar com o excesso de informações, de escolher e discernir as

informações úteis e proveitosas, das inúteis e perigosos. Afinal se cada pessoa tem um canal perceptivo de mais fácil acesso à informação, em alguns casos um *software*, ou uma animação digital podem proporcionar maior compreensão de um conceito que outro material não interativo.

De certa forma, pode-se ainda encontrar, nos diferentes níveis de ensino, a presença de professores que limitam seus trabalhos docentes à transmissão de informação, num mundo onde o progresso tecnológico apresenta muitos recursos disponíveis, que não são utilizados por falta de conhecimento sobre o funcionamento e suas reais possibilidades. Numa nova concepção do exercício da docência, o progresso tecnológico pode influenciar na otimização dos recursos pedagógicos, na construção do conhecimento em rede e na reorganização das informações a um nível que não se restringe a aspectos temporais e geográficos, conforme já afirmamos anteriormente.

Ferrés (1998), em uma discussão sobre “pedagogia com os meios audiovisuais” nos traz informações de que nas sociedades orientais, assistir televisão tornou-se a terceira atividade à qual os adultos dedicam mais tempo, depois de trabalhar e dormir, e a segunda à qual as crianças dedicam mais tempo, depois apenas de dormir, (FERRÉS, 1998). Assim, verificamos que hoje o contato com a produção audiovisual se ampliou enormemente com a cultura digital, entre outros aspectos, por conta de redes como o Youtube e fácil captação e edição de imagens por celulares e computadores. É importante que a escola tenha acesso a essas informações e reassuma uma postura de preparar cidadãos, que não se trata de apenas usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de educar para uma interação crítica com as tecnologias. É necessário saber selecionar o que usar como usar e para que usar em termos de instrumentos digitais e internet.

Cabe a tecnologia o papel de servir o professor, e não somente guiá-lo a novas formas de aprendizagem. Na aprendizagem “as telas”, podem ser aliadas a estratégias pedagógicas que caminhem junto à pedagogia da virtualidade. Portanto, investigar a Pedagogia da virtualidade como uma perspectiva inovadora é alinhar tecnologia, Cultura Digital e educação a uma mesma velocidade, sem deixar de lado a formação de um indivíduo crítico. Aliás, a formação é de um sujeito que usará tecnologias que ainda nem conhecemos, e trabalhará em profissões que ainda nem

existem. Essa hipótese instiga os profissionais formadores de educadores para a real responsabilidade do professor nesse contexto.

Diante de tudo isso, negar ou regredir em termos de tecnologia é algo que está distante da projeção que temos em termos de sociedade e educação. Virtual e real se mesclam e é interessante considerar a possibilidade de uma busca de construção de conhecimento, instantânea, com livre acesso à informação e sem restrições quanto à acessibilidade, podendo dessa forma, sanar desafios da educação que ainda existem em alguns lugares do mundo. É a Cultura Digital, levada ao campo da tecnologia, das telas que proporcionam acesso à informação desde a palma das nossas mãos, trazendo uma nova possibilidade para a sociedade.

A educação frente aos outros paradigmas que emergem no campo da pesquisa coloca em discussão a formação de professores em um contexto geral. De acordo com Libâneo e Pimenta (1999), mesmo que não estudem e contemplem os aspectos do uso de tecnologia e levantam a seguinte discussão:

As investigações recentes sobre formação de professores apontam como questão essencial o fato de que os professores desempenham uma atividade teórico-prática. É difícil pensar na possibilidade de educar fora de uma situação concreta e de uma realidade definida. A profissão de professor precisa combinar sistematicamente elementos teóricos com situações práticas reais (LIBÂNEO; PIMENTA, 1999, p. 267).

A formação é um tema discutido, na educação infantil, no ensino fundamental, no ensino médio, na educação inclusiva, e no ensino superior. Todos esses segmentos merecem mudanças educacionais do processo de ensino-aprendizagem e também da postura profissional do professor, sob a realidade das tecnologias e evolução de saberes em um ritmo veloz quanto o acesso à informação, a continuidade dessa formação de professores tem se apresentado com uma exigência em todas as áreas do conhecimento. As referidas mudanças educacionais se baseiam em princípios filosóficos inovadores e têm fundamentos epistemológicos da pedagogia crítica. (FRIGOTTO, 1986).

Segundo Freitas (2003), a internet está possibilitando que as pessoas escrevam mais. Uma escrita teclada, espontânea, criativa e em tempo real, que

configura um novo gênero discursivo, pois é inseparável da leitura. Uma pesquisa realizada por Freitas (2003), denominada “Letramento digital² e formação de professores”, apontou que na perspectiva dos alunos, há um desconhecimento e até mesmo uma presença de preconceito, dos professores, frente a essas práticas atuais de leitura e escrita.

As outras possibilidades de construção do conhecimento estabelecem novas relações entre pessoas e tecnologia. E os processos de ensino-aprendizagem passam por mudanças também em termos culturais, na medida em que as informações circulam e são (re) produzidas.

A realidade é que a tecnologia tem gerado questionamentos em termos gerais na educação e Ramal (2002) afirma sobre isso que, a tecnologia em sala de aula pode vir a determinar, ou melhor, a possibilitar, novas formas de aprender e se faz necessário repensar o papel do professor e conseqüentemente as exigências relativas à sua formação e capacitação.

Destacadas as possibilidades para a mudança de postura profissional dos professores, sabemos que a educação exige que sejamos capazes de formar os sujeitos para o desenvolvimento autonomia, criticidade e reflexivos tornando o papel da educação e da Cultura Digital ainda mais responsável. Se o mundo contemporâneo exige sujeitos críticos e reflexivos, a Cultura Digital é capaz de contribuir com a educação para “o pensar”, com a finalidade de ajudar nessa tarefa de desenvolver sujeitos que pensem criticamente.

2.3 DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS: UM MAPEAMENTO TENDO COMO REFERENCIAL ELEMENTOS DAS TDIC

Em todos os níveis da educação – dos primeiros anos até a universidade – o professor assume através da sua formação um papel de corresponsável no

²O Letramento digital considera a necessidade dos indivíduos dominarem um conjunto de informações e habilidades mentais que devem ser trabalhadas com urgência pelas instituições de ensino, a fim de capacitar o mais rápido possível os alunos a viverem como verdadeiros cidadãos neste novo milênio cada vez mais cercado por máquinas eletrônicas e digitais.

desenvolvimento da sociedade através dos alunos. Diante deste pressuposto torna-se fundamental analisar o processo de formação deste profissional. Na formação inicial de professores, existem diretrizes curriculares nacionais que buscam promover equidade de aprendizagem, garantindo que alguns conteúdos básicos sejam ensinados.

As DCNs, como são chamadas as Diretrizes Curriculares Nacionais têm origem na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), de 1996, que assinala ser missão da União estabelecer, em colaboração com os Estados, Distrito Federal e os Municípios, competências e diretrizes para a educação, que nortearão os currículos e os seus conteúdos mínimos, de modo a assegurar a formação básica comum. (SILVA, MENEZES, 2001). A partir desta observação, cabe ressaltar que as DCNs têm sua gênese na Lei 9304/96, servindo de eixo norteador, diante do nosso objeto de pesquisa para os Projetos pedagógicos dos Cursos de Licenciaturas da Universidade do Planalto Catarinense.

Conforme afirma o Conselho Nacional de Educação (2001 p.7), essas Diretrizes “caracterizam-se como conjuntos articulados de princípios, critérios e procedimentos que devem ser observados pelos sistemas de ensino e pelas escolas na organização e no planejamento, na execução e na avaliação de seus cursos e respectivos projetos pedagógicos”. Estamos discorrendo, portanto, sobre a legislação educacional brasileira, dessa forma, cabe a cada instituição de ensino superior articular seus projetos de curso em consonância com as normas nacionais que traçam diretrizes para a construção e o desenvolvimento dos projetos pedagógicos adotados.

Silva; Menezes (2001), afirma que

a lógica das DCNs considera o ambiente educacional e a proposta pedagógica, incentivando cada instituição de ensino a montar seu currículo, recortando, dentro das áreas de conhecimento, os conteúdos que lhe convêm para a formação daquelas competências que estão explicitadas nas diretrizes curriculares. Deste modo, a instituição irá adequar os conteúdos a serem trabalhados considerando aspectos locais relevantes sem deixar de estar conectada ao que preconizam as Diretrizes Curriculares Nacionais.

Dessa forma enfatizamos que a formação não se restringe à universidade ou à relação universidade-escola embora estas sejam importantes num processo

formal, mas a escola também é um espaço formativo, auto-formativo para o professor.

As diretrizes curriculares contemplam elementos fundamentais a cada área do conhecimento, campo do saber ou profissão, visando promover no estudante a capacidade de desenvolvimento intelectual e profissional autônomo e permanente e de acordo com Meyer e Kruse (2003) as diretrizes estão concentradas na busca de respostas que delimitem, com certa segurança, o que deve ser transmitido e como deve se dar essa transmissão, em determinado nível de formação.

Um dos conceitos chave para iniciar qualquer discussão acerca da implementação de dessas diretrizes é o conceito de currículo.

No campo da educação, o currículo se constitui como sendo um dos elementos centrais em torno do qual giram os debates sobre a escola (em sentido amplo) e seu significado social. A teorização educacional crítica, há muito tempo, consolidou a idéia de que o currículo não envolve apenas questões técnicas, relativas a conteúdos de ensino, procedimentos didáticos e métodos e técnicas pedagógicas, tal como ele era concebido pelas pedagogias tecnicistas dos anos 70 ou 80, enfatizando que ele é um artefato social e cultural que precisa ser compreendido e discutido considerando-se as suas determinações históricas, sociais e linguísticas. (MEYER E KRUSE, 2003, p.336).

Portanto, essa concepção de currículo abre novas perspectivas no cenário educacional superando o que preconizava a concepção de currículo a partir de uma visão tecnicista. Cabe-nos ressaltar que tal concepção encontrava-se inserida num contexto social, econômico e político brasileiro, tendo como marcas a ditadura militar e aos acordos internacionais em termos de políticas públicas relacionadas à educação. Conceber o currículo como um artefato social e cultural é associá-lo a elementos de cunho histórico social e linguístico.

Aqui cabe ressaltar uma ampliação do conceito de currículo que “que deve ser concebido como construção cultural que propicie a aquisição do saber de forma articulada” (BRASIL, 2001).

Assim, define-se currículo como todo e qualquer conjunto de atividades acadêmicas que integralizam um curso. Essa definição introduz o conceito de atividade acadêmica curricular – aquela considerada relevante para que o estudante adquira competências e habilidades necessárias a sua formação e que possa ser avaliada interna e externamente como processo

contínuo e transformador, conceito que não exclui as disciplinas convencionais (BRASIL, 2001, p.29).

De acordo com Silva (1999), sobre o currículo, é possível afirmar que ele tem responsabilidade em discutir sobre os conhecimentos escolares, sobre os procedimentos e as relações sociais no contexto onde os conhecimentos se ensinam e se aprendem, sobre as transformações e os valores que desejamos discutir com os alunos e sobre as identidades que se constroem a partir da educação.

Nessa perspectiva o currículo passa a ser entendido como parte central não só de aspectos relacionados a conteúdo, como também de experiências cognitivas e afetivas no decorrer do processo da formação oferecida nos cursos de licenciatura. Nessa lógica, Meyer e Kruse ressaltam que as Diretrizes fornecem orientações que estimulam as instituições de ensino a superarem as concepções simplistas e prescritivas dos currículos mínimos, todavia, sem definir, delimitar ou prescrever um caminho único.

Considerando essa estrutura passível de articulação de acordo com as necessidades específicas, a unidade de ensino proposta seja qual for a nomenclatura utilizada – disciplinas, eixos temáticos, núcleos conceituais, grandes temas etc. – estabelecem parâmetros de acordo com os objetivos de cada instituição de ensino (CARVALHO, 2001).

Trabalhamos, portanto com o conceito de currículo como sendo todas as experiências escolares e as relações sociais que permeiam o conhecimento, e contribuem para a construção das identidades dos alunos. “Currículo associa-se, assim, ao conjunto de esforços pedagógicos desenvolvidos, com intenções educativas, nas instituições escolares” (CANDAU E MOREIRA, 2007, p.21).

2.4 NÚCLEO EDUCACIONAL CRESCER E O USO DA LOUSA DIGITAL COM SOFTWARES E JOGOS

Aspecto importante dessa pesquisa, diz respeito à questão da utilização dessas TDIC a favor da aprendizagem dos alunos, e nesse contexto percebemos

muitas vezes os professores as utilizando de maneira inadequada, pois na maioria das vezes a lousa digital, aquele quadro onde há inúmeros recursos e ferramentas educacionais somente com o propósito de assistir um filme, já que a tela é grande e o sistema de som é bom.

A lousa digital tem se mostrado eficiente, pois permite que os alunos consigam brincar, jogar e pintar, devido ela ser sensível ao toque. A lousa trás um mundo de possibilidades, onde o professor pode realizar esquemas, montar modelos, demonstrar processos, apresentar imagens, trechos de filmes e documentários, além de exercícios e jogos interativos. O Núcleo Educacional Crescer, tem uma lousa já a seis anos e os professores hoje utilizam com autonomia, tornando suas aulas mas interativas e os alunos mais participativos.

Sendo assim o professor deve ter em mente que durante toda a sua vida estará aprendendo e nosso meio está em constante transformação. devendo entender que muitas vezes nossos alunos sabem muito a respeito dessas mudanças e não há mal nenhum em aceitar que eles , muitas vezes, saibam mais que nós, professores. E por que não permitir que eles também nos ensinem?

Como supracitado a pesquisa realizou-se no Núcleo Educacional Crescer, esse está localizado à Rua Maximino Antonio de Moraes, N° 212, Centro, em São Cristóvão do Sul, é mantido pela Prefeitura Municipal e administrado pela Secretaria Municipal de Educação.

A unidade escolar é composta por 337 alunos distribuídos em turmas de 1º ao 5º ano do ensino fundamental I e apenas o 6º ano que é pertencente ao ensino fundamental II. Em sua estrutura física há uma sala de atendimento educacional especializado (AEE), e uma sala de apoio pedagógico.

O quadro funcional da escola é composto por um grupo de 31 pessoas, sendo oito professores regentes, três professores de educação física, três professores de arte, duas professoras de inglês, duas professoras de matemática, uma professora de história, uma professora de geografia, uma professora de ensino religioso, uma professora de ciências, uma professora de língua portuguesa, uma professora de AEE, duas professoras de apoio pedagógico, uma professora de informática, um

diretor, uma diretora adjunta, uma assessora pedagógica, três serventes de serviços gerais, duas cozinheiras, uma fonoaudióloga, um dentista e um zelador.

Na estrutura física há o laboratório de informática com 12 computadores, 200 computadores PROUCA - (laboratório pequeno espaço), Internet, lousa digital conectada em dois computadores e softwares educacionais.

Há capacitação para saber manusear as ferramentas tecnológicas para que seja usado o conhecimento pedagógico bem como, acompanhamento pedagógico para o uso das tecnológicas – TV- Vídeo – Som – Multimídia. Neste caso todos se ajudam atualmente, repassando aquilo que sabem para quem tem dificuldades, união dos professores.

Toda e qualquer profissão hoje, exige de seus profissionais que estejam sempre buscando o aperfeiçoamento, isso porque o mundo está continuamente em processo de evolução e as pessoas cada vez mais conectadas umas com as outras.

Como a sociedade está em transformação e junto a ela a escola tenta se atualizar para acompanhar o mundo da tecnologia e da globalização enfrentando os novos desafios surgidos, é preciso que ocorra essa transformação na escola, bem como o preparo do professor em sala de aula, visto que hoje nossos alunos estão na era tecnológica. O ensino modifica-se a cada momento, o tradicionalismo, foi substituído por uma educação em que o conhecimento, o aprendizado e a informação rápida sejam prioritários, de forma que as mudanças ocorram dentro de uma escola moderna, atual e contemporânea.

Cada vez mais as tecnologias educacionais estão se tornando constante na vida dos educadores e educandos. Hoje é possível fazer todos os trabalhos escolares com maior rapidez e eficiência por meio das tecnologias presentes no ambiente escolar, sem menosprezar a qualidade, desta forma é de suma importância que os professores atualizem-se com relação aos ambientes tecnológicos disponíveis no espaço escolar.

Quando se faz o uso adequado das tecnologias na escola, possibilita uma gama de propostas pedagógicas como o uso das ferramentas de pesquisa, dicionários, leitura, escrita, jogos pedagógicos disponíveis na rede, uso saudável das redes sociais e acesso a informações variadas, entre outros.

Para que a prática pedagógica seja efetiva e venha contribuir positivamente no desenvolvimento integral do educando é necessário que se tenham formação continuada para o uso destes equipamentos, bem como planilha de acompanhamento e sugestões de uso dos meios, pois é desta forma que se dará o diagnóstico das principais dificuldades enfrentadas pelos professores durante o processo e uso das tecnologias, bem como facilitará ao coordenador pedagógico o acompanhamento do uso nos planejamentos.

Atualmente muitos alunos estão à frente de nós professores, dominando as ferramentas digitais e tecnológicas.

No Núcleo Educacional Crescer os professores organizam no início de cada bimestre agendamentos para o uso dos laboratórios de informática e lousa digital com a data prevista para utilização, nome do professor, atividade que será desenvolvida, também utiliza de netbook em sala de aula para pesquisa, jogos e atividades com o portal Aprende Brasil e outras atividades planejadas pelos professores durante o bimestre, também utilizam aparelhos de DVD e som.

Nesse sentido é preciso uma reformulação do nosso currículo, abrangendo várias formas de ensinar, transformando-o num currículo condizente com as expectativas da sociedade, integrando as diversidades tecnológicas, pensando numa escola que prepara seus alunos para encarar os desafios onde ela é inserida, sem receio de fracassar. Uma escola que articule as práticas pedagógicas, integrando ao currículo as suas possibilidades e potencialidades, para que a aprendizagem realmente aconteça de forma prazerosa.

A coleta de dados foi realizada no Núcleo Educacional Crescer no Município de São Cristóvão do Sul, Santa Catarina. Para poder obter os dados necessários iniciou com a entrevista com a Gestor do Núcleo Educacional Crescer Roberto das Neves, que marcamos um horário e o mesmo colaborou respondendo o questionário ao qual fazia parte da coleta de dados. Logo após esta etapa já ter sido concluída, partir para a segunda que era o questionário onde os professores deveriam responder o mesmo através do link repassado pelo Whats App. Essa ferramenta comunicacional foi escolhida para facilitar a coleta de dados.

Visando conhecer a realidade dos professores que atuam na escola em relação às TDIC e em que medida contemplam os jogos digitais em suas aulas é que propôs a referida pesquisa.

Por meio da pesquisa percebemos que é latente o receio que o professor tem ao utilizar as TDIC por acreditar que seus alunos compreendem mais as tecnologias do que ele próprio. Baseada nesse anseio há a necessidade de fazer formações que venham a auxiliar os professores utilizar as TDIC existentes no Núcleo Educacional de maneira que possam desenvolver seus trabalhos juntos a seus alunos com autonomia e obtendo resultados positivos.

3 METODOLOGIA

Neste trabalho será feita uma abordagem metodológica inspirada no materialismo histórico que confronta a teoria e prática, onde se acredita que os fatos não podem ser separados do contexto social, político e econômico em que estamos inseridos.

Será abordada a problemática que deu origem a esta pesquisa de forma qualitativa, procurando, através da pesquisa exploratória, contribuir com educadores preocupados com sua formação.

O procedimento técnico a ser utilizado será o bibliográfico, elaborado a partir da leitura de materiais publicados na internet, livros e revistas, bem como a pesquisa de campo. Pesquisa de campo para Marconi; Lakatos (2003, p. 186)

“Consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que se presumem relevantes, para analisá-los [...]”.

Conforme Gil, (2002, 20.) no estudo de campo:

O pesquisador realiza a maior parte do trabalho pessoalmente, pois é enfatizada importância de o pesquisador ter tido ele mesmo uma experiência direta com a situação de estudo. Também se exige do pesquisador que permaneça o maior tempo possível na comunidade, pois somente com essa imersão na realidade é que se podem entender as regras, os costumes e as convenções que regem o grupo estudado.

O universo escolhido para essa pesquisa foi o Núcleo Educacional Crescer que se localiza no município de São Cristóvão do Sul e atende alunos de 1º ao 6º ano. As pessoas as foram entrevistadas são professores e alunos da referida escola e estão envolvidos com o processo de formação e aprimoramento enquanto educadores e educandos.

Quanto aos objetivos, esta investigação será exploratória, por entendermos que desta forma é possível uma maior aproximação com o objeto de estudo. Gil (1991, p. 45), explica que este tipo de pesquisa “tem por objetivo principal o aprimoramento de ideias ou descoberta de intuições”, permite ao investigador através de um planejamento flexível, conhecer o contexto do problema e aumentar a sua experiência, de maneira que possa delimitar com mais segurança o objeto a ser

estudado, sem esquecer jamais o tratamento científico. Foram distribuídos questionários via meio de comunicação Whasts App aos professores do Núcleo Municipal Crescer para subsidiar a coleta de dados e contextualizar a construção do plano de formação de maneira mais adequada para a realidade da escola pesquisada.

Estes questionários vieram para auxiliar e mostrar que a tecnologia cada vez, mas avançada, captura , articula integra leitura,escrita, visão, audição e faz emergir o conhecimento por simulação, pois torna possível a troca e intercambio e conhecimento, não apenas como produto acabado, mas agora durante processo de sua produção. A informática por sua vez, ao possibilitar a simulação , resgata o uso das faculdades humanas de pensar dinamicamente e de imaginar. É a capacidade de simular mentalmente situações e reações possíveis e antecipar consequências que dão ao aluno a possibilidade de escolha e solução. Nesta atuação como educadora em um mundo em rede exige que ela tenha conhecimento razoáveis em informática e das potencialidades das mídias existentes, pois se tornam fundamentais. Cada momento as coisas estão se transformando dentro da sociedade e se faz necessário, ou melhor, é obrigação de cada educador buscar estar sempre informado do que está acontecendo no mundo. E como no Núcleo educacional Crescer, tem muitas tecnologias digitais que podem ser utilizadas pelos alunos, partir da necessidade de propor ao grupo de professores do ensino fundamental que deveríamos acreditar, mas no uso das tecnologias dentro do processo de ensino aprendizagem de cada aluno. E a cada momento que tivemos de reunião pedagógica, procurei colocar os pontos positivos que a tecnologia trás para os professores deste que tenham algum tipo de conhecimento. E assim foi colocado pelo grupo de professores que fazia-se necessário uma formação referente a tecnologias de modo geral, computador, nets, multi mídias, TV com entrada de Pendraiv e a lousa que já faz parte do Núcleo Educacional Crescer a 6 anos e cerca de 5% somente dos professores sabe como usá-la. E todos perceberam que suas aulas seriam totalmente diferentes se soubesse ministrar suas aulas usando este meio tecnológico. E foi assim que parti-se para a aplicação do questionário e a busca de meio através da gestão para a formação de professores, porém não houve

retorno da secretaria de educação, sendo assim não foi possível fazer esta formação.

4 PARTICIPANTES DO PLANO DE FORMAÇÃO

A pesquisa abrange um total de 20 educadores da rede Municipal d Ensino do Município de São Cristóvão do Sul, que lecionaram no ano de 2015, sendo que 20 profissionais, responderam a questionário, sendo que 12 são do Ensino fundamental e 8 da educação infantil.

Ao analisar os dados da tabela, podemos constatar que 100% dos educadores responderam o questionário que lhe foi feito através de links no Whats App. Baseada nas respostas da pesquisa a partir daqui delinearíamos o perfil da escola.

Nível em que atua	População alvo Números de professores	Professores Respondentes
Educação Infantil	8	8
Ensino Fundamental	12	12

Inicialmente foram revelados os dados com informações pessoais e de formação acadêmica. Buscando assim traçar o perfil do docente entrevistado por meio de questões como sexo, faixa etária, áreas de conhecimento, nível de formação acadêmica, grau de instrução e tempo de atuação na educação e na escola.

O gráfico 1 mostra que os professores que participaram da pesquisa são, na grande maioria do sexo feminino e 70% estão na faixa etária de 18 a 35 anos, conforme apresentado no gráfico 2.

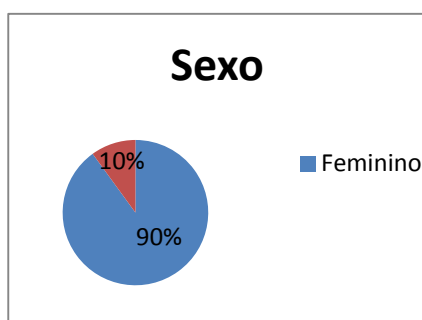


Gráfico 1

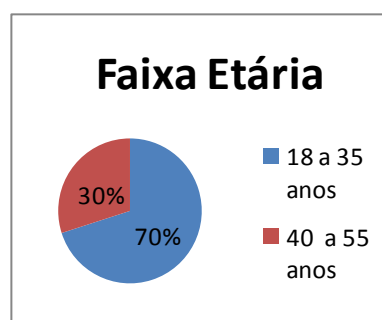


Gráfico 2

O percentual de professores com tempo de atuação docente com até 5 anos é de 5% . Os demais possuem experiência entre 6 a 25 anos. Com relação ao tempo que permanecem no Núcleo Educacional Crescer , 86% trabalham de 1 a 5 anos e os demais 14% trabalham de 6 a 25 anos, percebe-se no gráfico 4, demonstra que 10% do professores estão atuando na escola a entre 6 a 25 anos , o que pode ser interpretado como positivo pois tem um maior tempo de contato com a escola e com os próprios alunos, permitindo conhecer melhor a realidade da comunidade e acompanhar com detalhes o progresso das turmas que acabam conduzindo durante sua prática pedagógica.

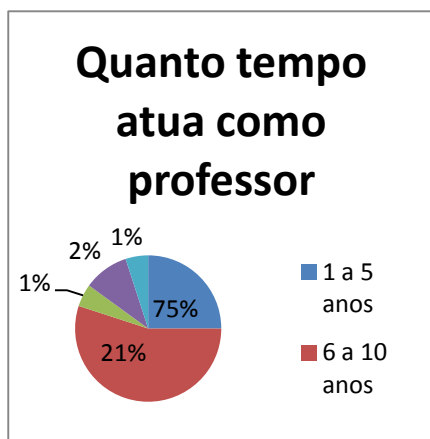


Gráfico 3

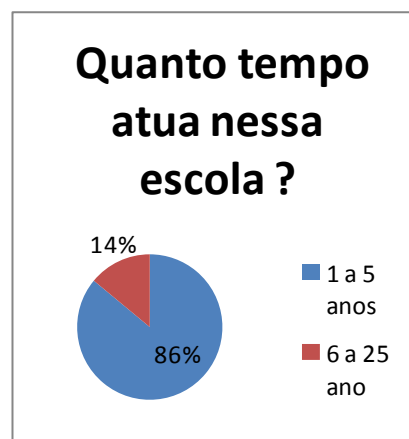


Gráfico 4

Com relação à área do conhecimento 75% assinalaram a alternativas outros, indicando que a maior dos professores que participaram da pesquisa atua no ensino Fundamental - séries iniciais e na Educação Infantil. Ocorreu, portanto, pouca participação dos professores de conhecimentos em áreas específicas dos anos finais do fundamental, em que os professores e alunos trabalham com conteúdos, mas abstratos, por exemplo, e a tecnologia é uma grande aliada para facilitar o aprendizado.

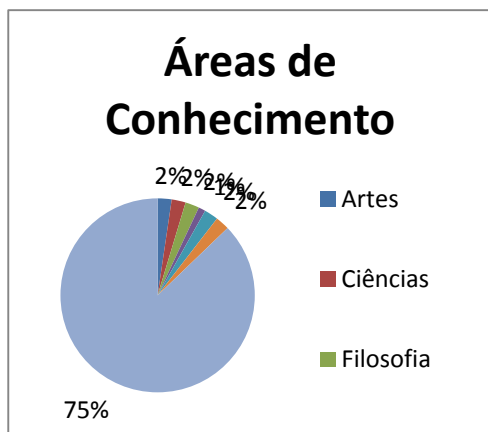


Gráfico 5

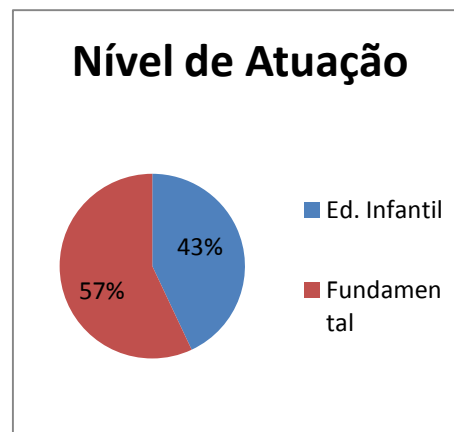


Gráfico 6

Percebeu-se também que a escola conta com um número muito significativo de professores com título de Especialização o que demonstra que os mesmos buscam se aperfeiçoar pra garantir uma melhor qualidade de ensino.

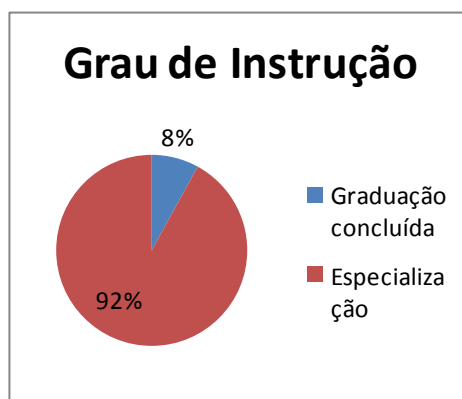


Gráfico 7

4.1 PERFIL DE USO PESSOAL E PROFISSIONAL

Neste instante construiremos a 2ª parte da nossa pesquisa que tem como objetivo (a) perceber e analisar o acesso e uso das TDIC no dia a dia dos educadores com as informações sobre o uso do computador e internet durante suas aulas, ver como os educadores avaliam as suas habilidades no uso das tecnologias e como eles fazem no cotidiano; (b) perceber as possíveis condições da escola em relação sua estrutura física e o auxílio do técnico pedagógico, como esta sendo

utilizado as tecnologias nas diversas atividades desenvolvidas em conjunto com os alunos e todas as dificuldades encontradas diariamente.

Iniciamos então com a análise que busca identificar a frequência com que o professor realiza tarefas na internet e no computador. O gráfico 8 demonstra que acessar as redes sociais, fazer pesquisas na internet e responder e-mails são tarefas diárias da maioria dos professores, ou seja, 67% do grupo.

No gráfico mostra também que apenas 42% possuem a experiência em baixar e instalar softwares quinzenalmente ou semanalmente. Do restante, 16% raramente e 42% nunca executaram essa tarefa.

O hábito de leitura de livros, jornais e revistas em formato digital ainda é tímido entre os entrevistados. Segundo os dados 34% têm o hábito diário dessas leituras em formato digital, 17% o fazem duas vezes por semana, 25% semanalmente e 17% raramente.

Com relação aos programas de bate-papo, 34% acessam diariamente e na mesma proporção, raramente. 17% acessam duas vezes por semana. O que nos leva a questionar se os participantes compreenderam o termo bate-papo e levantar a necessidade de uma descrição mais específica, considerando que atualmente esse recurso está incorporado em outros aplicativos.

As tarefas que menos fazem parte da rotina dos professores são o Blog e o acesso ao home banking e edição de slides. Mais da metade, ou seja, 58% não utilizam o serviço virtual de pagamento de contas e 42% não preparam apresentações de slides. A maioria dos professores ou seja, 67% nunca acessa ou utiliza o seu Blog pessoal, importante ferramenta que possibilita colaboração, socialização e interação do conhecimento.

A edição de imagens e produção audiovisual também não é uma prática rotineira para os professores da escola sendo que somente 33% editam imagens e 25% produzem material audiovisual. A maioria deles, 67% raramente ou nunca editam imagem e 75% raramente ou nunca produzem material audiovisual.

Dos professores entrevistados na sua maioria, ou seja, 75% deles não participam ou participam raramente à distância o que leva a refletir sobre os motivos da baixa participação, considerando que existe um crescimento considerável de

ofertas de cursos a distância voltados para a área de formação docente, licenciatura e formação continuada.

Frequência com que o professor:

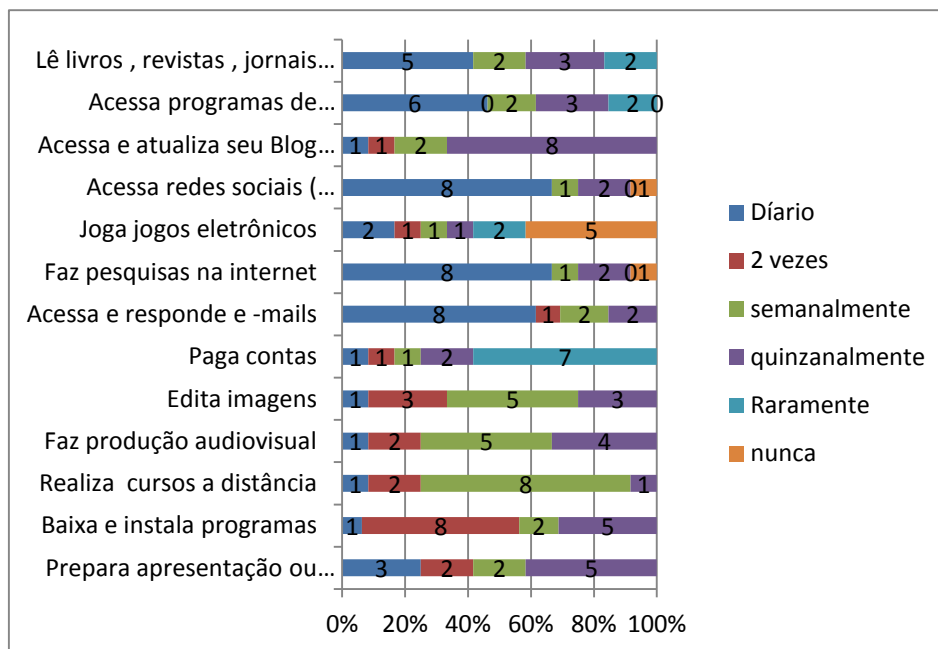


Gráfico 8

O acesso aos recursos tecnológicos é um fator importante para que os professores desenvolvam habilidades em seu uso e descubram as suas possibilidades pedagógicas.

Os computadores portáteis se fazem presentes em 100% das casas dos professores. Além disso, 25% possuem também computador de mesa; 75% possuem celulares , 25% smartphones. A televisão também está presente, em todos os lares. O tablet ainda não é uma tecnologia comum, assim como o videogame.

Observando o Gráfico 9 concluimos que o uso frequente acompanha a disponibilidade desses equipamentos em seus domicílios.

Equipamento existente no domicilio X Equipamento utilizado mais frequentemente

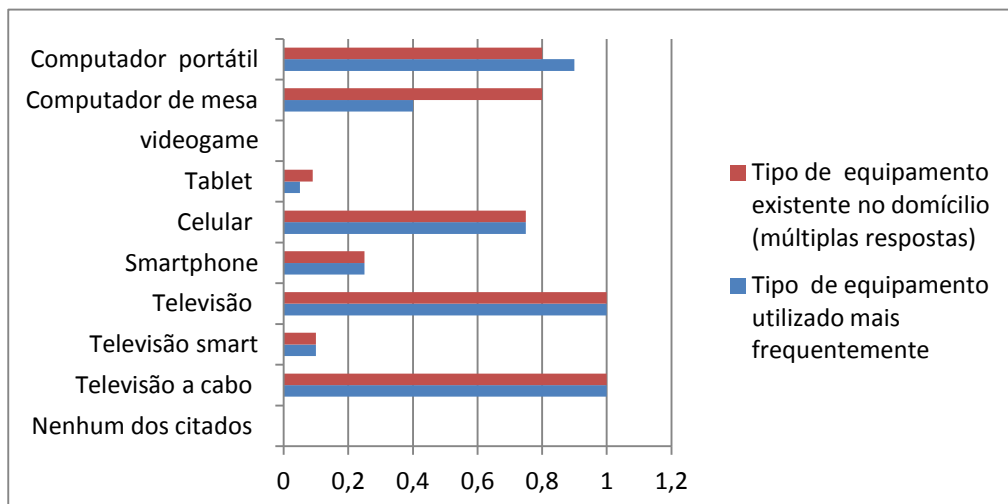


Gráfico 9

Analisando também os dados fornecidos pelos gráficos 10, e 11 que contém informações sobre os tipos e locais de acesso a internet.

O tipo de acesso mais utilizado nas residências dos professores é banda larga: 34% wifi e 34% via cabo.

Na escola, em virtude de se encontrar um pouco afastado do ponto de transmissão, o acesso é feito por via rádio.

Tipo de Acesso à Internet

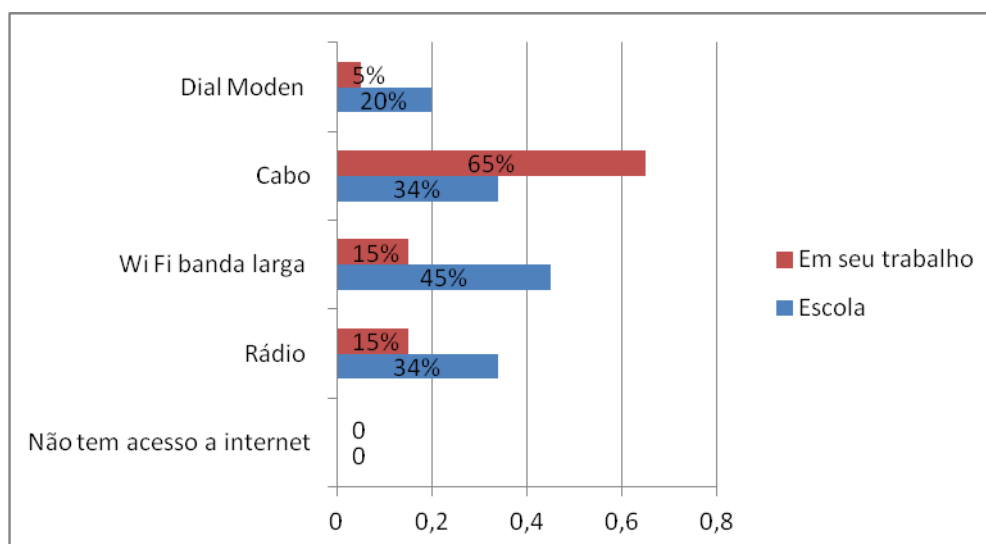


Gráfico 10

Os professores acessaram a Internet de diversos lugares. Os dados demonstram que 92% dos professores acessam internet em sua casa. Temos 35%

desses professores que utilizam internet na casa de outras pessoas e em local público.

O acesso também é feito pelo celular, onde 58% dos professores utilizam a internet por esse meio.

Os dados sobre o acesso a internet e suas condições, assim como os equipamentos disponíveis em domicílio e escola sinalizam que os entrevistados possuem acesso à estrutura física para a apropriação dessas tecnologias digitais em seu dia a dia.

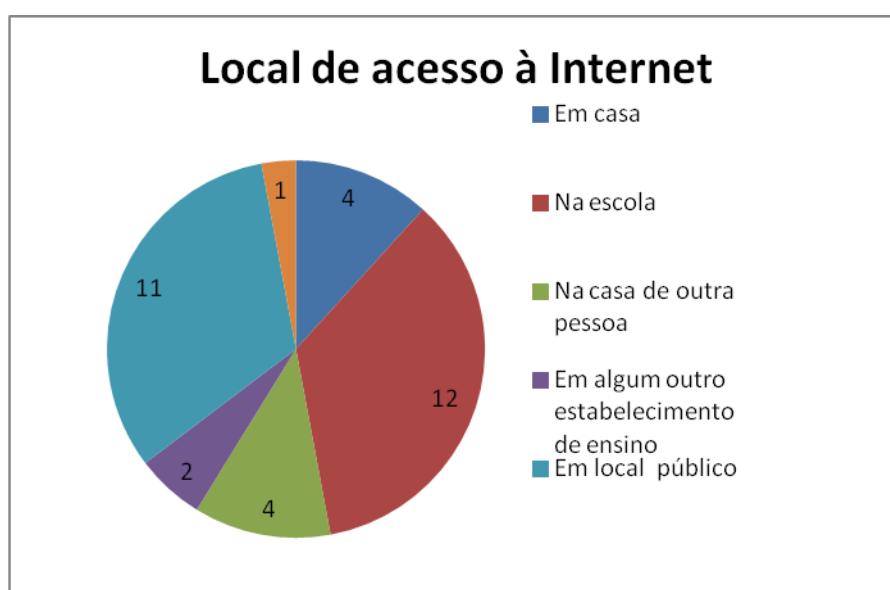


Gráfico 11

As condições de acesso aos computadores móveis e a internet possibilitam e motivam os professores a deslocar seus equipamentos para a escola onde 83% utilizam para pesquisar conteúdos para usar em sala de aula, 67% para levar, apresentar imagens e vídeos e apoiar as atividades pedagógicas com os alunos; 42% realizam atividades administrativas da escola e para fins pessoais. Apenas 17% pesquisam conteúdos na internet durante a aula e para comunicar-se com professores de outras escolas.

Considerando que esses dados demonstram que os entrevistados encontram condições favoráveis para utilizar das tecnologias em diferentes tarefas, que facilitam e contribuem na sua vida profissional.

Motivos para levar o computador para a escola

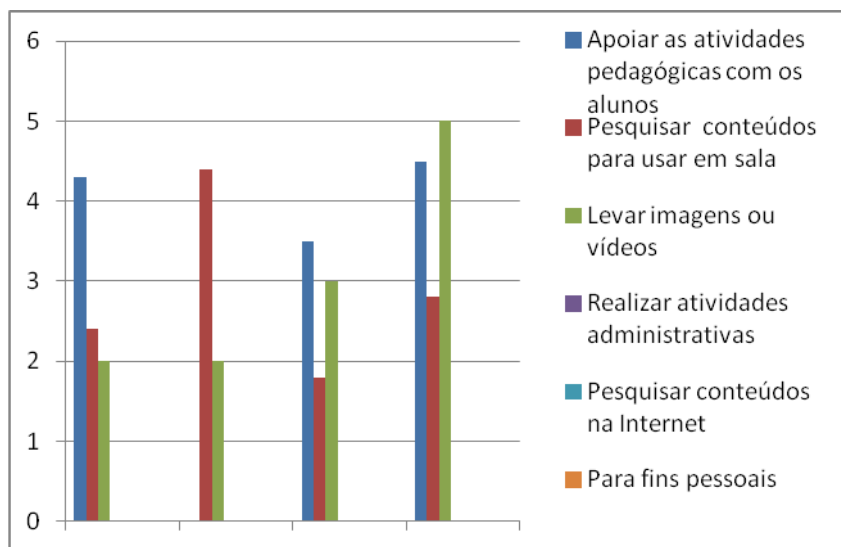


Gráfico 12

Os dados do gráfico 14 demonstram o nível de apropriação nas atividades relacionadas ao computador e internet. Essas informações são importantes, pois apresentam um diagnóstico das dificuldades encontradas pelos professores nas tarefas apresentadas no questionário.

As tarefas que os professores consideram fáceis de fazer são: uso de e-mail com 83% envio de mensagens instantâneas com 75%, busca de informação na internet, edição de texto e arquivo de dados com 58%. Esses resultados demonstram que as atividades mais básicas são as de maior domínio apesar de ainda existir uma parcela considerável de professores que possuem pouca ou muita dificuldade, ou seja, 42%, não dominam essas tarefas. Esse é caso também da participação de fóruns onde 58% deles tem pouca ou muita dificuldade.

Ao observarmos o gráfico abaixo, prestamos uma maior atenção no número de professores que possuem muita ou pouca dificuldade para que possamos pensar a nossa formação e um item importante é a participação dos cursos à distância onde a metade dos entrevistados encontra algum tipo de dificuldade, ou ainda nunca realizou um curso nessa modalidade.

Atividades no Computador e na Internet

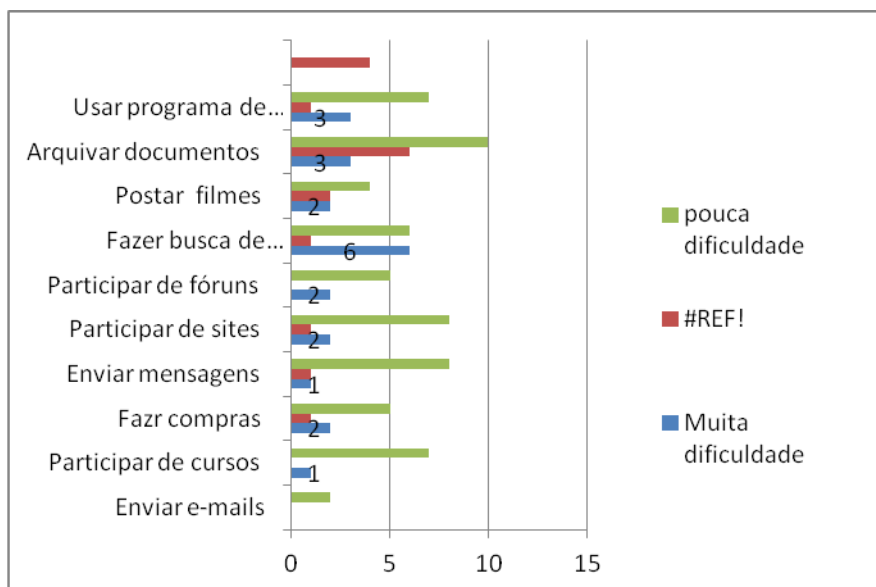


Gráfico 13

O gráfico 13 mostra-se, bastante interessante porque permite inferir sobre as condições de utilização a acesso dos professores com relação a uma série de atividades muito pertinentes às linguagens digitais. Acompanhando as indicações de muita dificuldade pode-se constatar que ela está presente num número pequeno de professores, já que pode-se considerar que a referência pouco dificuldade não dá um indicativo efetivo de que não executa a atividade de mediação pontual seria muito importante para resolver esses impasses com relação as atividades descritas nesse item.

De certa forma, o gráfico acima exposto pode ser observado de forma bem otimista, porque referencia que há um número de professores que utilizam recursos de internet, comunicação e ferramentas de produtividade textual com total autonomia.

Os bons resultados apresentados acima, nos dão mostras de que há um grande número de professores na escola em questão, que estão familiarização com uma quantidade de ferramentas importantes para a temática cultura digital.

O que nos cabe continuar investigando é a aplicação desses conhecimentos pessoais para uma prática pedagógica voltada para as tecnologias educacionais, até porque o gráfico seguinte nos apresenta certa disparidade com relação as resposta obtida aqui.

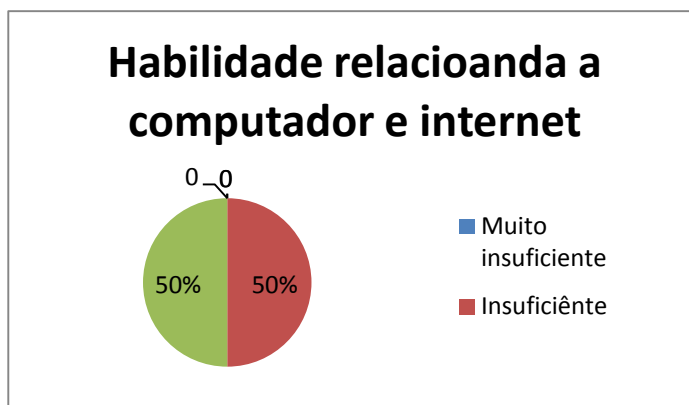


Gráfico 14

Como se pode observar anteriormente, os professores demonstram boas habilidades para série de tarefas relacionadas à internet e produção de documentos, o que, de certa forma, nos faz questionar os resultados apresentados no gráfico 15. Partindo da pergunta aberta sobre habilidade, pode se pensar que não fica evidente o crivo a ser pensado pelos professores, devido à disparidade com o gráfico 14. Seguindo o item anterior, poderíamos supor que esse gráfico deveria ter um ligeiro aumento da pontuação para na medida certa. O termo insuficiente também pode indicar uma necessidade e interesse de conhecer cada vez mais, diante da grande quantidade de ferramentas e usos que se pode extrair do computador e da internet.

De qualquer forma, com os escores em 50% ainda se pode inferir que há metade dos professores da escola que teria potencialmente inclinação para continuar seu processo de formação continuada em tecnologias educacionais. Nesse ponto, a formação de professores para a cultura digital poderia ser um dos argumentos positivos para essa necessidade apontada, como recurso para conhecimento ou mesmo aperfeiçoamento das habilidades e uso das ferramentas computacionais e da internet, como grande rede de conhecimento.

Sobre as condições de uso das TDIC nas escolas

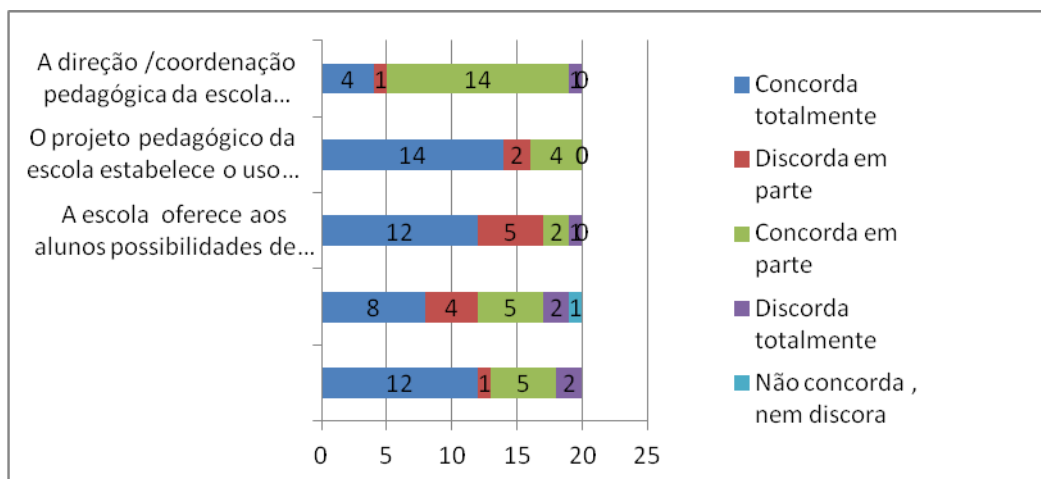


Gráfico 15

O gráfico 15, é bem pontual e traz elementos que precisam ser considerados com bastante atenção, porque dizem respeito a núcleos de atuação muito importantes para a discussão da cultura digital na escola. Faz-se presente a falta de treinamento dos alunos. Se analisarmos pelo lado do treinamento percebemos que já avançamos com relação ao aspecto instrucional da aplicação da tecnologia na educação, então sendo assim cabe esse termo, a possibilidade de compreender o conhecimento acerca das tecnologias como ferramentas que precisam estar diluídas nos processos de ensinar e aprender. Dessa forma, um treinamento remete às primeiras concepções instrumentais da inserção do computador na escola, e não reflete, mas as intenções de que as tecnologias não são o fim em si,mas o meio par aprimorar os processos de ensinar e aprender.

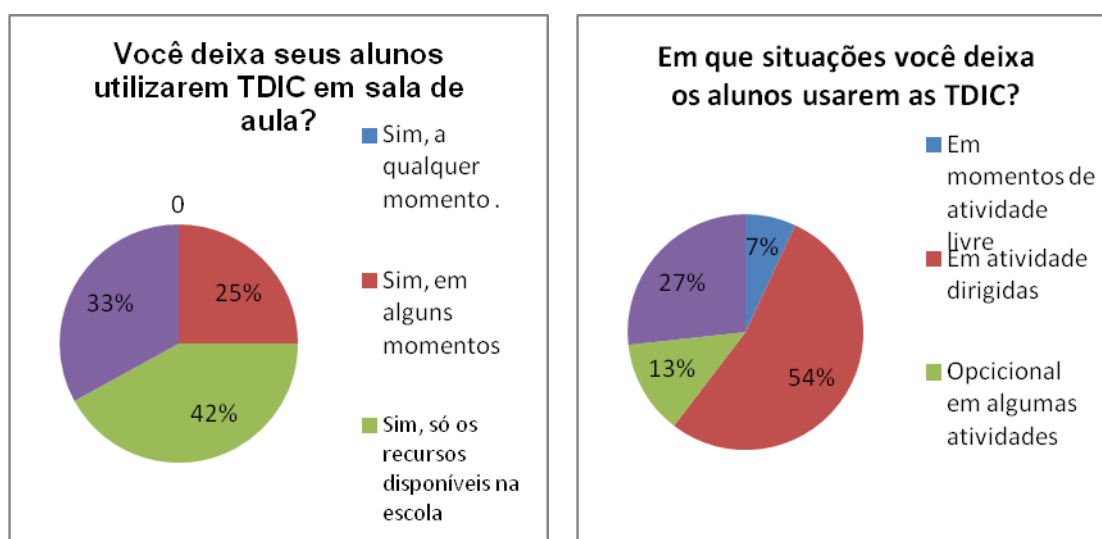


Gráfico 16

Gráfico 17

O gráfico 16 pode nos remeter a problemas de interpretação da realidade da escola, tendo em vista que o questionamento com os professores tenha sido aplicado por meio de formulário digital, sem o acompanhamento de entrevista. A pergunta, voltada para a utilização das TIC em sala de aula, pode gerar várias interpretações: a) sabe-se que 25% que responderam sim, referem-se à permissão da utilização dos dispositivos móveis que os alunos possuem, ou então, que estes possam manusear computador (e talvez projetor multimídia), utilizado para nas aulas. b)

Os que responderam não representam 33% possivelmente estão se referindo a estes dispositivos mencionados : desta forma, temos um impasse em 58% das respostas.

Já o gráfico 17 traz um índice que merece atenção: onde 27% dos professores não permite que seus alunos usem dos recursos das TDIC em sala de aula, ou seja, aproximadamente 3 professores não fazem uso desses recursos em suas aulas; ou se fazem não permitem que seus estudantes sejam participantes desse processo de construção do conhecimento.

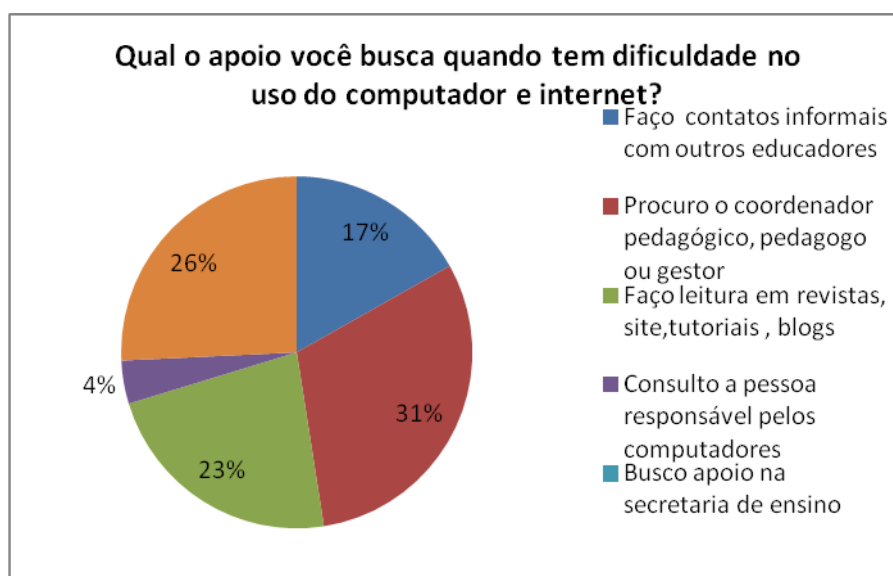


Gráfico 18

Com relação ao gráfico 18, pode-se destacar que o mais importante a ser considerado é que quando os professores encontram alguma dificuldade quanto ao uso do computador e internet, todos encontram algum modo de solucionar suas dúvidas. Nenhuma resposta negativa foi registrada, ou seja, há uma forte indicação

dessa necessidade de conhecer sobre o uso dessas tecnologias e uma grande preocupação em aprender a utilizá-las. Pode-se então concluir que há uma busca pela mediação para aprender, o que certamente nos dá boas possibilidades para o estabelecimento de formação continuada e mediação de temas relacionados à cultura digital.

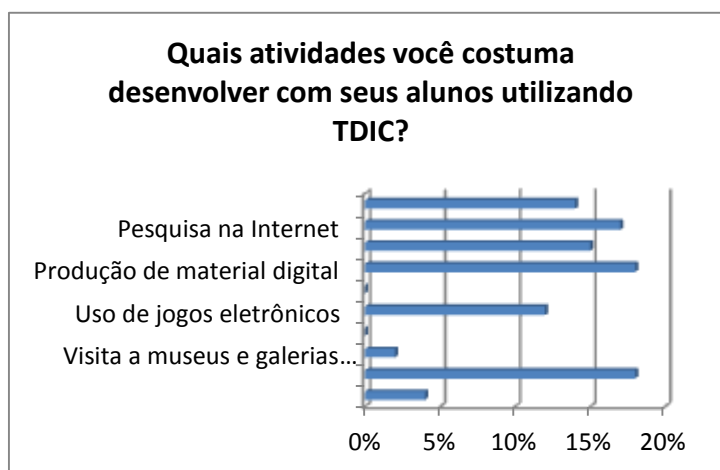


Gráfico 19

Nesse, item, temos novamente a confirmação de que há professores que incluem as TDIC no seu fazer pedagógico e mesmo que haja as condições adequadas para a utilização, conforme indica o gráfico 20, há professores realizando uma série de atividades envolvendo tecnologias educacionais. Além do item produção de material digital, utilizado pelos professores e também a opção “outro”, não especificando o que representa, pode-se observar uma grande preferência pela utilização dos recursos já disponíveis na rede, o que nos faz questionar sobre de que formas os processos de autoria digital poderia estar ocupando espaço nas TDIC na escola observada. Também pode-se notar a utilização de jogos eletrônicos nos processos de ensinar e aprender, sendo apontados sua utilização por professores em suas aulas, o que é expressivo dentro dessa análise como um todo, porque demonstra que há sintonia com a cultura digital das crianças e jovens desse espaço tempo que estamos analisando.

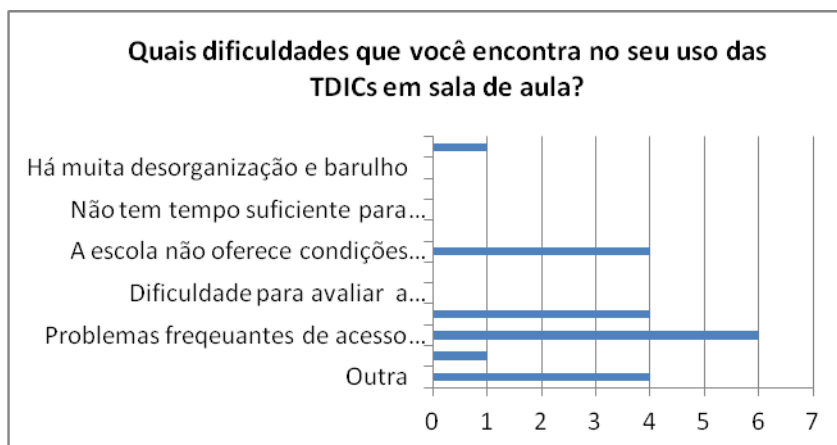


Gráfico 20

Esse gráfico apresenta de modo significativo os problemas encontrados pelos professores para a utilização das TDIC no seu desempenho pedagógico, relatando problemas de acesso à rede, falta de equipamentos para os alunos e sem condições adequadas para o uso das TDIC de forma geral, o que confirma o que analisamos no gráfico 16 e buscamos compreender no item de nossa análise. E pelas respostas que estamos analisando, pode-se perceber que mesmo com pouca participação dos professores em formação continuada para as TDIC, acabam usando pouco no seus processos pedagógicos, no gráfico 20, há um movimento de uso e uma expressão de intencionalidade para a aplicação das TDIC, que parece lutar contra a falta de estrutura presente na escola, o que nos dá indícios de que há receptividade para o uso das TDI na escola, mas faltam recursos de infraestrutura e de equipamentos e de formação específica, para que essa ação dos professores possa ser mais concreta.

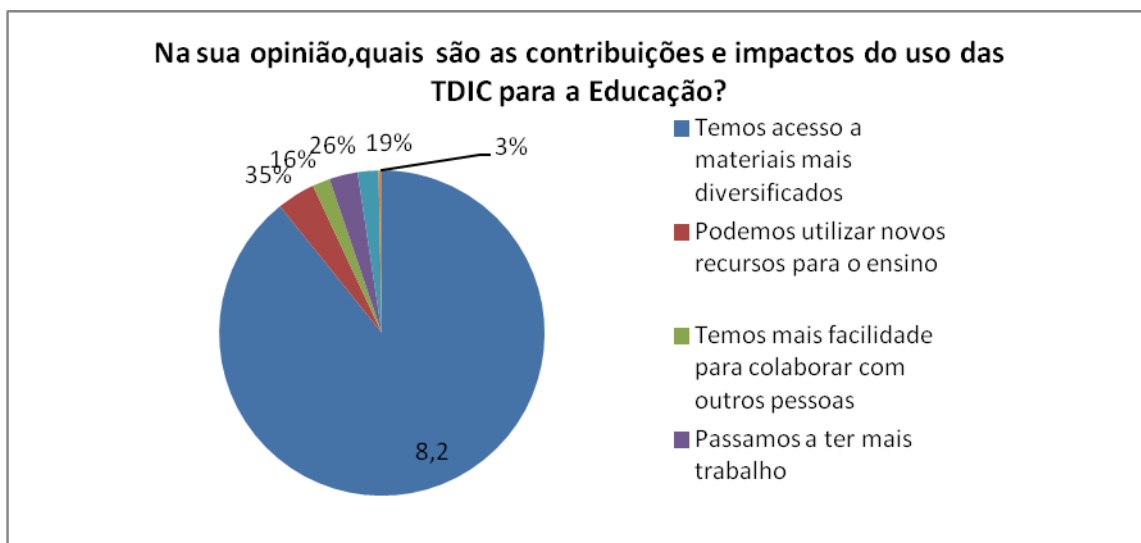


Gráfico 21

O gráfico 21 mostra de forma clara as opções positivas do uso das TDIC na escola, e sua maior importância segundo os professores entrevistados está na utilização de novos recursos para o ensino de 36% e seguido pelo acesso a materiais mais diversificados e de melhor qualidade, contemplando 26% das opiniões. Essas informações também nos fazem pensar sobre os processos de autoria, dentro da cultura digital e que ou estão contempladas nos 3% do item outra, ou efetivamente estão fora das contribuições e impactos das TDIC na educação é o que mostra essa questão. A princípio, como a autoria não está dentro das possibilidades de respostas, podemos refletir que os professores ficaram sem essa importante utilização das TDIC, nem que fosse para refletir sobre ela em sua resposta.

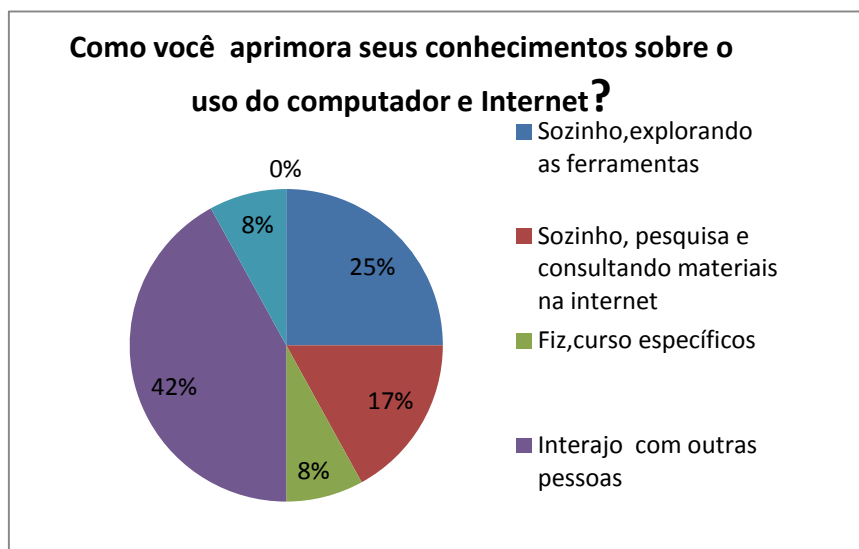


Gráfico 22

Em consonância com o gráfico 18 e o gráfico 22 apresenta de modo mais específico como se dá a mediação dos professores com o conhecimento para a necessidade de aprender sobre a utilização de recursos acerca do uso do computador e da internet. É interessante notar que os professores resolver suas questões por eles mesmos, explorando ou pesquisando acerca de suas dúvidas, ou seja, aprendem mediados pelas próprias TDIC.

E embora, alguns professores tenham aprontado que não busca aprimorar seus conhecimentos, podemos tomar com cautela esse dado e retirar duas considerações. Que os professores que estão absolutamente letrados na cultura digital ou estão distante o ofício de ensinar e aprender, porque esta busca pelo conhecimento é parte inerente aos processos pedagógicos.

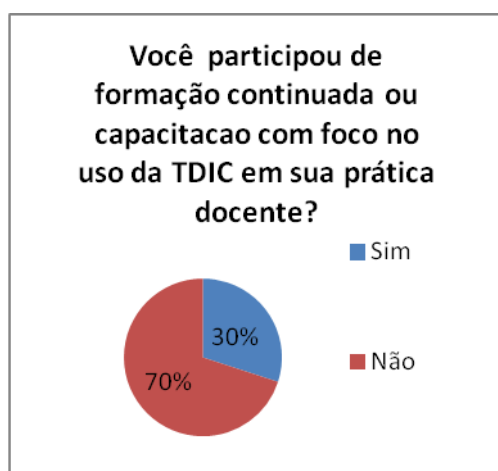


Gráfico 23

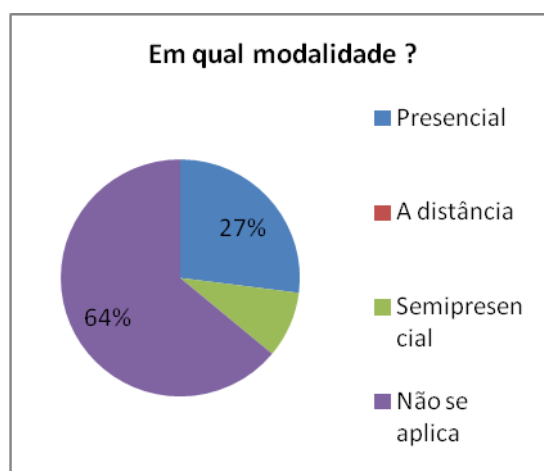


Gráfico 24

Nos gráficos 24 e 25 nos dão uma boa compreensão acerca da formação continuada em TDIC dos professores pesquisados. No gráfico 24 fica a evidente a necessidade de formação de professores em tecnologia educacional, porque uma parcela muito expressiva dos professores nunca participou de formação, o que de certa forma, afirma os números apresentados no gráfico 15, onde metade dos professores diz ter habilidades insuficientes para o uso do computador e internet. Esse gráfico é um excelente indicativo que justifica a formação continuada de professores em tecnologias educacionais.

Já gráfico 25 como se pode inferir, está relacionado somente aos 30% de professores que já participaram de formação continuada em TDIC e mostra que 27% de professores já participaram de formação presencial e apenas 9% semipresencial. O gráfico ainda mostra que nenhum professor participou da formação à distância e de forma confusa a pesquisa revela que 64% dos professores indicaram que não se aplica quanto à modalidade de formação não sendo possível inferir que tipo de resposta isso representa.

4.2 PERCEPÇÃO SOBRE O PERFIL DOS ALUNOS

A naturalidade destemida com que os alunos interagem com as novas tecnologias causam a impressão de que não precisam aprender como lidar com equipamentos eletrônicos, isso faz com que alguns professores tenham receio de revelar aos alunos as suas dificuldades. No entanto, muitas vezes os alunos conhecem superficialmente as possibilidades dessas tecnologias e cabe ao professor investigar as suas competências no uso das TDIC para conhecer o que, e o quanto os alunos as conhecem e dominam. Dessa forma o professor poderá inserir essas tecnologias em suas práticas pedagógicas, de maneira contextualizada e adaptadas a realidade dos alunos para que aproveitem ao máximo o seu mediador para o seu desenvolvimento cognitivo, cultural e social ampliando assim o seu potencial humano.

Na escola em estudo 50% dos professores entrevistados consideram que os alunos dominam algumas TDIC. Entretanto 42% não conseguem perceber o nível de

conhecimento e apenas 8% afirmam que os alunos possuem domínio e muita facilidade para a utilização das tecnologias digitais.

O gráfico 26 revela que uma boa parcela dos professores não consegue identificar as competências dos alunos no uso das tecnologias digitais. Esses dados se confirmam nos gráficos 25 e 27 onde, mas de 30% dos professores não conseguem identificar o perfil de uso e se possuem as TDIC.

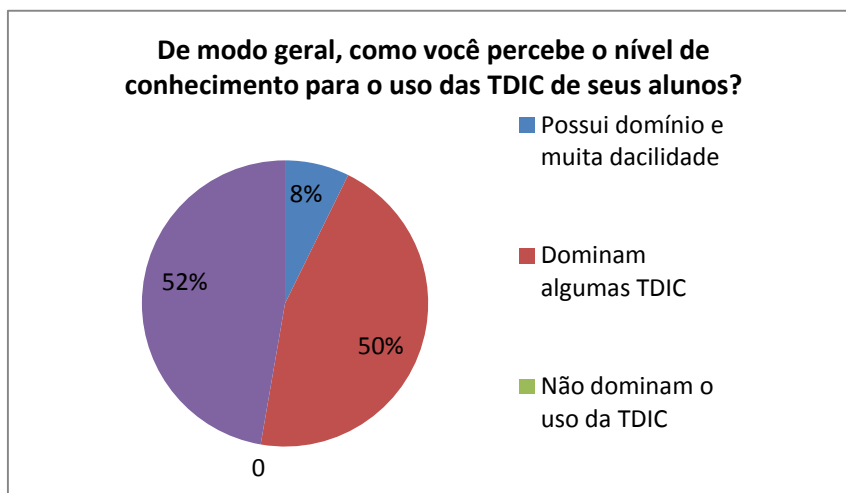


Gráfico 25

Para os professores do o Núcleo Educacional Crescer , 34% dos alunos utilizam as TDIC para diversão e apenas 25% deles conseguem utilizá-las para aprender . As possibilidades de novas tecnologias oferecidas devem ser exploradas pela maioria dos alunos.

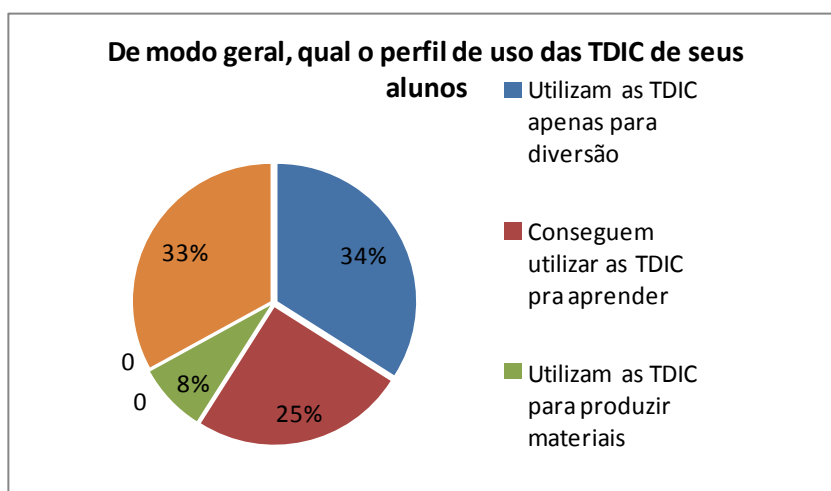


Gráfico 26

Os professores também consideram que a maioria dos alunos não dispõe de TDIC, pois 23% deles escolheram a opção praticamente não possuem e os outros 23% menos da metade dos alunos. Os outros 23% acreditam que mais e praticamente a metade possui tecnologia digitais.

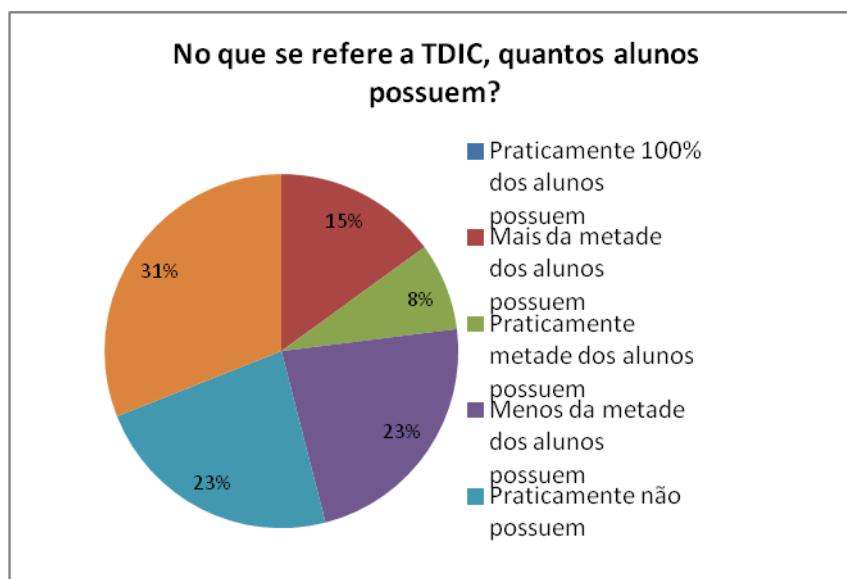


Gráfico 27

Consideramos que um estudo mais detalhado, levando em consideração os critérios de análise desses professores, poderá demonstrar primeiramente, quais são só motivos que dificultam perceber o nível de apropriação e o perfil do uso das TDIC.

Nesse momento, as escolas do município possuem sistematização das tecnologias em TDIC mesmo considerando que o seu conhecimento e domínio são importantes para que os alunos aproveitem ao máximo o potencial que essas ferramentas oferecem para auxiliar e facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

Após análise desses dados, percebe-se o quão importante seria uma pesquisa mais detalhada acerca das habilidades dos alunos, pois contribuirá para desmitificar a ideia de naturalização que estes tem com as mídias digitais e favoreceria o planejamento e maior utilização das TDIC por parte dos professores.

4.3 CARACTERÍSTICAS DO PROCESSO DE GESTÃO NA ESCOLA

Para identificar as características do processo de gestão entrevistamos a diretora da unidade escolar Karine Rosa que está no cargo de gestora já a 4 anos sendo que o primeiro ano no Núcleo Educacional Crescer. Ela tem 27 anos, é formada em Pedagogia.

A equipe de gestão é formada pela diretora e coordenadora pedagógica que buscam organizar o funcionamento da escola nos aspectos administrativos e pedagógicos. A equipe incentiva a participação dos professores, pais, alunos no planejamento, organização e desenvolvimento dos projetos pedagógicos e na administração dos recursos da escola.

A escola não possui um planejamento sistematizado para a integração das TIC. No entanto, a equipe procura dinamizar o currículo com o incentivo do uso das tecnologias no processo de ensino aprendizagem de várias maneiras.

As tecnologias estão presentes no setor administrativo da escola, que possui um computador gerenciando informações dos alunos por meio de um programa acadêmico. Internet e um computador são disponíveis, facilitando o acesso e uso por parte dos professores e coordenadores, o mesmo vale para outros recursos mais simples, como câmeras digitais, scanners e impressora. O e-mail é uma ferramenta de comunicação amplamente utilizada, pois facilita a permanente troca de documentação eletrônica e a comunicação entre professores e gestores escolares.

A direção utiliza a internet para gerenciar todos os contatos, programas, projetos, avaliações, reuniões via e-mail com a Secretaria de Educação e com fornecedores da escola. Os professores planejam suas aulas com a utilização de seus notebooks pessoais em suas horas atividades e realizam pesquisas que fundamentam seus planejamentos. Relatórios avaliativos dos alunos, notas e projetos são enviados para a escola via e-mail, bem como o compartilhamento de informação da rede municipal com os professores da escola.

Os professores estão fazendo a parte deles tentando utilizar a TIC durante suas aulas na medida do possível. Nossos professores têm como acesso de maneira coletiva o portal Aprende Brasil do nosso material de trabalho o LDI da Positivo, que trás como suporte vários links e atividades on line. Estamos

trabalhando mas com o planejamento individual, por falta de tempo de reunir os professores para juntos construir, sendo que cada professor já tem o seu pronto dentro do seu LDI. (Livro Didático Integrado). As avaliações são baseadas também seguindo os passos do LDI, que já trás a base traçada.

A nossa comunidade escolar participa sempre que possível de nossas atividades coletivas, onde envolve alunos, professores e comunidade escolar, pois procuramos sempre trazer os pais para junto da escola. Cada aluno recebe uma senha de acesso ao portal do LDI, para junto com a família acessar em suas casas aqueles que têm acesso a internet, assim temos a participação da família dentro da resolução de atividades on line.

As práticas pedagógicas estão sim, sempre que possível, interligadas com as TDIC, como já havia mencionado anteriormente trabalhamos com o portal do Aprende Brasil sempre que os professores podem acessar devido a falta de conexão da internet. Grupos de professores estão valorizando a cada dia, mas o uso dos meios tecnológicos dentro do processo ensino aprendizagem em qualquer fase do ensino desde a educação infantil e fundamental, pois em todos os processos de aprendizagem as TDIC têm seu papel importante.

O próximo passo é pensar no tema: Curso básico de Informática e lousa digital, algo de fácil compreensão para todos os professores interessados.

4.4.1 Contextualização do Plano de Formação

O presente trabalho apresenta uma pesquisa bibliográfica, integrando o uso da mídia impressa (livro didático) com o computador (lousa digital), elencando algumas considerações sobre a articulação dessas duas mídias e propondo algumas atividades que poderão ser utilizadas em sala de aula.

4.4.2 Objetivo Geral

Proporcionar aos professores sobre a articulação da mídia impressa (LDI) e o computador (lousa digital).

4.4.3 Conteúdo a ser abordado:

O uso das TDIC nas escolas, em especial a internet e o computador, amplia-se fortemente neste século XXI. Com o avanço da globalização, a tecnologia passou a ser inserida no cotidiano das pessoas. Assim, informações e conhecimento chegam com maior intensidade e frequência até as pessoas, em especial aos nossos alunos, que acompanham essas inovações em ritmo frenético. As escolas já oferecem o acesso a muitas dessas inovações tecnológicas, porém não deixam de lado o uso do livro didático como mídia impressa bastante utilizada na escola também.

A lousa digital é como uma tela imensa de um computador, porém com mais recursos, pois é sensível ao toque. Desta forma, tudo o que se pensar em termos de recursos de um computador, de multimídia, simulação de imagens e navegação na internet é possível com ela. Ou seja, funciona como um computador, mas com uma tela melhor e maior.

O professor pode preparar apresentações em programas comuns de computador, como Power Point, por exemplo, e complementar com links de sites. Durante a aula, é possível, enquanto apresenta o conteúdo programado, navegar na internet com os estudantes. Pode-se ainda criar ou utilizar jogos e atividades interativas, contando com a participação dos alunos, que vão até a lousa e escrevem nela por meio de um teclado virtual - como aqueles de páginas de banco na internet - ou por meio de uma caneta especial ou com o dedo, já que a lousa lê ambas as formas.

Com toda esta inovação, é importante não se esquecer do livro didático que foi a tecnologia de outrora, presente há tanto tempo na vida dos alunos e que em meio a tantas tecnologias não está obsoleto, pelo contrário, continua garantindo seu espaço. Para tanto, em meio a toda esta proposta, ele será o grande aliado, para pesquisas, proposta de atividades, relação com as demais mídias, para realizar as atividades de fixação, para a melhor internalização dos conteúdos estudados, etc.

Sabe-se que o livro didático é um dos recursos pedagógicos mais utilizados em sala de aula pela maioria dos professores, porém ele não precisa ser o único. Diante a essa realidade, tem-se atualmente a lousa digital, que é também uma

grande aliada do professor, permitindo a interatividade, despertando assim um interesse maior por parte dos alunos. As vantagens são muitas, cabe ao professor filtrar e direcionar seus alunos ao conteúdo que estará sendo explicado. A integração dessas duas mídias no processo de ensino aprendizagem resultará em grandes avanços na conquista pelos objetivos traçados nos conteúdos programáticos.

4.4.4 Justificativa

Sabe-se da necessidade de se recriar um novo modelo de educação, as tecnologias que vêm crescendo e se desenvolvendo atualmente são um dos caminhos para reinventar um novo espaço de ensino e aprendizagem na sala de aula. Partindo desse pressuposto, este trabalho aborda algumas propostas de atividades através das quais o uso da lousa digital é apontada como ferramenta atrativa aliada ao planejamento dos professores em conjunto com o LDI (livro didático integrado), do sistema aprende Brasil.

Dessa maneira, acontecerá a integração das mídias e a interação entre professor e aluno. Assim sendo, quando se fala do uso da lousa digital na sala de aula como recurso pedagógico, surgem alguns questionamentos:

- Quais as vantagens e desvantagens do uso da lousa digital?
- Nessa proposta, o livro didático torna-se menos atrativo ou menos importante?
- Qual o retorno de aprendizagem dos alunos? Eles conseguem estabelecer importância em ambas às mídias?
- A escola está preparada para o uso desta tecnologia aliada a mídia impressa presente há tanto tempo nas salas de aula?
- Como a Lousa Digital pode se tornar um instrumento facilitador para o processo de aprendizagem dos alunos, de forma atrativa para a aplicação das atividades relacionadas à planilha eletrônica por parte dos professores?

4.5 Planejamento do Plano de Formação

4.5.1 Objetivos específicos

- Propor o uso do livro didático ao uso da lousa digital, explorando os jogos para o desenvolvimento do raciocínio lógico, estratégias e atenção;
- Explorar algumas atividades utilizando a lousa digital como recurso tecnológico;
- Analisar os benefícios da lousa digital na elaboração das atividades pedagógicas.

4.5.2 Procedimentos metodológicos

Nenhuma inovação substitui o trabalho formal da disciplina, centrando na resolução de problemas, leitura e interpretação, estratégias de resolução de problemas, operações, criação de gráficos e formas em materiais como papel, lápis, compasso, transferidor, etc, pois são imprescindíveis para o desenvolvimento do cognitivo de cada estudante. Daí a necessidade de não se abandonar os livros didáticos ou outras mídias impressas de forma geral.

Através do uso de uma planilha eletrônica, pode-se colocar uma atividade e fazer a simulação e conferir resultados de cálculos matemáticos, projetando esse trabalho com auxílio da lousa digital, onde no modo tradicional de ensino os discentes só usariam apenas caderno.

A lousa permite a interação dos cálculos utilizando as planilhas. Não se pode esquecer que os alunos devem saber usar e conhecer o trabalho com planilhas para acompanhar a demanda social, introduzindo recursos nas aulas, sem que se torne o único recurso, aplicando em situações específicas importantes para poupar tempo e preocupando-se em levantar ideias relevantes de como resolver as situações apresentadas.

Os alunos precisam de atividades que incluam desafios capazes de questionar e ampliar o conhecimento e desta maneira aprender a controlar melhor as alternativas de resolução que a ferramenta oferece. Pode-se também considerar uma maneira nova de inserir o uso da calculadora, pois a planilha funciona como conferidor de cálculos. Além dessa função, pode ser usada a parte de programação

e lógica, criar macros mostrando outra função da planilha. E também não pode esquecer-se de porque não utilizar exercícios propostos no livro didático na lousa, interagindo com os alunos, ou ainda fazendo comparações ou criações a partir dos conteúdos propostos?

Em fase de alfabetização, é imprescindível que o aluno realize a reescrita de palavras e a reestruturação de texto, desde o início processo de alfabetização, pois o aluno não só precisa decodificar os símbolos, mas garantir as práticas de leitura e escrita de forma real e significativa, ou seja, alfabetizar letrando, onde o aluno aprende as variações de textos e suas funções também trabalhadas no livro didático.

A lousa digital facilita muito este trabalho no qual o aluno irá produzir no computador e coletivamente o professor realizará a revisão com a ajuda de todos os alunos, o professor não terá mais que escrever no quadro de giz o texto do aluno, fazer escritas e orientações entre as linhas escritas pelo aluno, agora o próprio aluno poderá executar as correções para que o texto obtenha um aspecto formal, por mais simples que este texto seja.

A revisão textual é uma atividade muito importante, pois ajuda ao aluno a perceber a organização do texto produzido, de maneira a corrigi-lo sistematicamente de acordo com os aspectos formais da língua escrita, como ortografia, caligrafia, concordância, pontuação, paragrafação e argumentação.

Outra atividade muito interessante para complementar o trabalho com o livro didático e se aplica muito bem na lousa digital são os jogos interativos, nos quais os alunos precisam utilizar o conteúdo trabalhado de maneira atrativa.

Alguns sites são especializados em jogos interativos que colaboram para a fixação de conteúdos, desenvolvimento da leitura, onde o aluno pode desenhar, inserir figuras, brincar com as formas geométricas, aprender sílabas, formar palavras, criar o ambiente em que a história se passa e poder produzir tal história explorando a criatividade, realizar cálculos e resolver situações problemas, desenvolver a coordenação geográfica, bem como conhecer a história, tudo através do lúdico. Alguns exemplos destes sites são: “Lousa Legal”, da Escola Games, “Smart Kids”, “Escola Interativa” e uma cidade interativa, nos quais dispõem de jogos para todas as disciplinas.

Os jogos educacionais tornam-se ferramentas eficientes divertindo e motivando, facilitando o aprendizado e aumentando a capacidade de retenção do que foi ensinado. O jogo ativa e desenvolve as estruturas cognitivas do cérebro, auxiliando no desenvolvimento de novas habilidades como observar e identificar, ordenar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir, desenvolvendo a criatividade, a perseverança e sociabilidade.

O trabalho com noções cartográficas também possui bastante relevância na utilização da mídia impressa (livro didático) e na interatividade da lousa digital. A atividade Ensino Cartográfico usando o Google Earth em o objetivo de desenvolver a noção espacial e a representação cartográfica, comparando diferentes tipos de representação da superfície terrestre: mapas, fotos de satélites, imagens aéreas e tridimensionais através do programa Google Earth.

O professor irá orientar os alunos a observar no livro didático o trajeto casa/escola, no qual orienta sobre ruas, quadras, praças e demais pontos de referências que possa haver no trajeto desde a casa até a escola, identificando pontos para a localização e transformando a observação num croqui individual, cuidando para representar as referências. Em seguida, já na lousa, solicita-se que os alunos explorem o site geo-mapas.com explicando que o desafio é encontrar, entre os mapas disponíveis, um que mostre a localização da escola, orientando-os a comparar os croquis com os mapas: os pontos de referência são os mesmos? Como são identificados? O professor irá explicar que os desenhos disponíveis são representações bidimensionais de espaços tridimensionais, com símbolos, legendas e escala específicos.

Após tal observação, é hora de visualizar a localização em imagem real através do programa Google Earth convidando os alunos a buscar uma imagem da escola. Seguindo os seguintes procedimentos: clicar no botão "Mostrar a barra lateral" e em "Voar para". Digitar "Brasil", esperar a imagem "voar" até o país. Introduzir o nome da cidade e orientar os estudantes a aproximar a imagem até o objetivo. O professor irá questionar se é a mesma visão que temos ao caminhar pelas ruas, levando-os a perceber que imagens aéreas e de satélite são a real visualização da superfície no plano vertical. Os alunos irão comparar a imagem do

Google Earth com o croqui que haviam elaborado e observar se querem acrescentar ou modificar algo.

Para reforçar o entendimento, o professor poderá repetir a sequência de atividades com outros pontos significativos, possibilitando que explorem os recursos de aproximação e distanciamento da visão no Google Earth para desenvolver a noção de orientação espacial desde o nível do bairro até o planeta.

A lousa digital, por estar conectada a um computador, pode ser usada de maneira ampla, pois o professor poderá adaptar os demais recursos midiáticos como vídeos, músicas, pesquisas, entre outros, sobre qualquer conteúdo a ser trabalhado. Um exemplo fácil de integrá-los é o tema ditadura x democracia, pois o professor poderá inicializá-lo e ter como roteiro o livro didático, mas os alunos poderão realizar pesquisas na internet, o professor poderá buscar suporte de vídeos no Portal do Professor, Dia a Dia Educação e outros sites sobre ambos os assuntos, poderá também fazer downloads de músicas da época que retratavam tais acontecimentos, como por exemplo, Zé Ramalho (Admirável Gado Novo), Chico Buarque (Construção), fazendo com que os alunos através da história vivenciem um momento tão importante para o país realizando um paralelo entre os acontecimentos, traçando uma linha do tempo até os dias atuais

4.5.3 Proposta de formação de professores relativa aos jogos e TDIC

Considerando as possibilidades dos jogos digitais como ferramentas compatíveis com o ensino aprendizagem e também como possibilidades para apropriação das TDIC pelos alunos propõem-se uma série de atividades formativas para que os professores trabalhem com os jogos digitais de maneira assertiva.

Sugerimos encontros semanais durante dois meses, para discutir a inserção das TDIC em espaços escolares e não escolares;

Conhecer e aprender novas maneiras de organização do trabalho pedagógico tendo em vista os jogos digitais;

Inserir as TDIC nos espaços escolares e não escolares;

Identificar, analisar e refletir sobre as possibilidades dos jogos digitais para potencializar os processos de ensino e de aprendizagens na escolarização de crianças;

Promover o acesso, conhecimento e prática dos mais variados jogos digitais que contemplem diferentes conteúdos dos anos iniciais da educação básica.

Para finalizar a proposta é seja construído jogos digitais que corroborem com as necessidades do Núcleo Educacional Crescer.

5 CONCLUSÃO

A partir dos estudos realizados sobre jogos e TDIC identificamos elementos que ilustram a integração das TDIC ao currículo escolar. Nos estudos foi possível constatar que há ações significativas sendo desenvolvidas pelos professores em vários conteúdos curriculares de modo interdisciplinar, que se alarga para além do espaço da escola.

As possibilidades planejadas permitirão o exercício efetivo dos diferentes modos de ensinar. Utilizando os jogos nas práticas pedagógicas se constrói a ressignificação dos conteúdos por outras lentes, ampliada pelas TDIC. Foi possível constatar, ainda, que mesmo havendo insegurança, e timidez os professores desenvolvem práticas de uso da tecnologia para o aprendizado significativo.

O estudo oportunizou uma compreensão do contexto das TDIC diante da prática pedagógica e os jogos Digitais. Compreende-se que educação, cultura, tecnologia e sociedade não precisam ser vistas como esferas independentes da atividade humana. É possível, e indiretamente é anseio da sociedade que essas esferas atuem de maneira dinâmica. No que tange o ambiente educacional e acadêmico tecnológico, e cada passo no processo de conscientização, sabe-se que pode atingir resultados que atuem como multiplicadores em seu contexto, mas essa expansão de conceitos de inovação e aplicabilidade tecnológica ainda está engatinhando.

Ainda há muita reflexão e muito trabalho para que todos esses anseios positivos e todas as alternativas de transformação sejam uma realidade funcional para a educação. Há que se compreender a prática, as demandas e as expectativas

de todos os envolvidos nesse processo. É tempo de inovar, diante da prática docente, com uma consciência crítica sobre o uso das tecnologias para fins educativos. Sob um prisma positivista diante de tudo que refletimos aqui, reconhecemos que muito já se tem feito em termos de práticas pedagógicas dos professores diante da Cultura Digital e que já existem transformações na relação entre alunos e docentes.

Que os computadores, smartphones e tablets simbolizem uma aproximação ao conhecimento e à compreensão de cada momento histórico, e uma aceitação acerca de quais passos já foram dados e dos tantos que são necessários e ainda estão por vir quando se fala da relação entre TDIC e Educação. Com base no que Foi coletado e nas leituras para a construção de uma unidade escolar capaz de utilizar a tecnologia na percepção de construção do conhecimento. Todos deve estar envolvidos no processo para que aconteça a mudança na sociedade escolar , assim estaria sendo trabalhado com a realidade de acesso a informações como um todo.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação?** 43.ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2007. (Coleção Primeira Passos).

BRASIL, MEC / SEED. **Programa Nacional de Informática na Educação**– Proinfo. Brasília, 2001.

CANDAU, Vera Maria; MOREIRA, Antônio Flávio Barbosa. **Indagações sobre currículo : currículo, conhecimento e cultura** / [Antônio Flávio Barbosa Moreira , Vera Maria Candau] ; organização do documento Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. – Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. 48 p.

CARVALHO, A. B. G. **A web 2.0, educação a distância e o conceito de aprendizagem colaborativa na formação de professores.** 2º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação – UFP - Pernambuco 2001

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede.** Tradução: Roneide Venâncio Majer; atualização para 6ª Edição (2003): Jussara Simões – (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1). São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____, Manuel. **A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade.** Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

CLUA, E., BITTENCOURT, J. **Desenvolvimento de Jogos** : Concepção, Design e Programação. Anais da XXIV Jornada de Atualização em Informática do Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, São Leopoldo, Brazil, Julho de 2005.

FERRÉS, Joan. **Pedagogia dos meios audiovisuais e Pedagogia com os meios audiovisuais.** IN: Para uma nova tecnologia educacional. Juana M. Sancho (org.) Porto Alegre, Artes Médicas, 1998.

FREITAS, Raquel A. **A crítica á modernidade, a educação e a didática.** Campinas: Alinea, (2003, 2010).

FRIGOTTO, G. **A Produtividade da Escola Improdutiva.** São Paulo, Cortez Editora, Autores Associados, 2ª Edição, 1986.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUTIERRÉZ MARTÍNEZ, J.H. **Novas tecnologias e o desafio da educação** . In: TEDESCO, J. C. (Org.). Educação e novas tecnologias: esperança ou incerteza? São Paulo: Cortez; Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación; Brasília: UNESCO, 2004.

LEMOS, André. LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia**. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

_____, Pierre. **Cibercultura**. 2ª ed. São Paulo, Ed 34. 2000.

LIBÂNIO, José Carlos e PIMENTA, Selma Garrido. **Formação de profissionais da educação: visão crítica e perspectiva de mudança**. *Educ. Soc.* [online]. 1999, vol.20, n.68, pp. 239-277. ISSN 0101-7330, 1999.

MARCONI, M; LAKATOS, E. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 3. ed. Florianópolis: Laboratório de Ensino à Distância da Universidade Federal de Santa Catarina, 2001.

QUARTIERO, **Elisa Maria**. **As tecnologias da informação e comunicação e a educação**. Revista Brasileira de Informática na Educação, número 4, 1999.

RUDIGER, Francisco. **As Teorias da Cibercultura Perspectivas, questões e autores**. 2ª edição Porto Alegre, 2003.

SANTOS, Lucíola L. C. P. Pluralidade de saberes em processos educativos. *In*: CANDAU, Vera Maria (org.). **Didática, currículo e saberes escolares**. Rio de Janeiro: DP&A, 1997

Apêndice

Questionário – on line

1 – Quanto ao sexo?

Masculino

Feminino

2 - Qual a faixa etária?

de 0 a 18 anos

de 27 a 35 anos

de 45 a 55 anos

3 – Quanto tempo atua como professor?

1 a 5 anos

6 a 10 anos

11 a 15 anos

16 a 20 anos

21 a 25 anos

Mais de 25 anos

4 – Quanto tempo atua na escola?

1 a 5 anos

20 a 30

5 – Área de conhecimento:

Artes

Ciências

Filosofia

Geografia

Língua Estrangeira

Matemática

Biologia

Educação Física

Física

História

Língua Portuguesa

Sociologia

Outros

6 – Nível de atuação :

Educação Infantil

Fundamental

7 - Grau de instrução

Graduação Completa

Especialização

8 – Frequência com que o professor:

Prepara apresentações de slides usando um editor

Baixa e instala softwares/ programas de computadores

Realiza cursos a distância

Faz produção audiovisual

Edita imagens

Paga contas e acessa homebanking

Acessa e responde e-mails

Faz pesquisa na internet

joga jogos eletrônicos

Acessa rede sociais

Acessa e utiliza seu Blog pessoal

Acessa programas de bate papo na internet

lê livros, revistas , jornais em formato digital

9 – Equipamento existente no domicílio X Equipamento utilizado mais frequentemente ?

Nenhum dos citados

Televisão a cabo

Televisão Smart

Smartphone

Celular

Tablet

Videogame

Computador mesa

Computador portáteis

10 – Tipo de acesso a internet

Não tem acesso a internet

Rádio

Wi fi banda larga

Cabo – banda larga

Dial Modem

11 – Local de acesso à internet

Em casa

Na escola

Na casa de outro pessoa

Em algum estabelecimento de ensino

Em local público

Local de acesso pago

12 – Acesso a Internet por celular

sim

não

13 – Motivos para levar o computador para a escola

- Apoiar as atividades pedagógicas com os alunos
- Pesquisar conteúdos para poder usar em aula
- Levar imagens para apresentar aos alunos
- Realizar atividades administrativa na escola
- Pesquisar conteúdos na Internet durante as aulas
- Para fins pessoais
- Comunicar –se com professores de outras escola
- Comunica-se com os pais dos alunos

14- Atividades no computador e na Internet

- Enviar e mail
- Participa de Cursos a distância
- Fazer comprar pela internet
- Enviar mensagens instantâneas
- Participar de sites de relacionamento
- Participar de fóruns
- Fazer busca de informações
- Postar filmes
- Escrever utilizando um editor de texto
- Arquivar um documento

15 –Habilidade relacionada ao computador e internet

- Muito insuficiente
- Insuficiente
- Na medida certa ou suficiente
- Maior do que a necessidade
- Muito maior do que a necessário

16 – Sobre as condições de uso das TDIC nas escolas

Na escola falta treinamento para os alunos sobre como usar o computador e internet;

- Na escola é feita manutenção regular dos computadores;
- A escola oferece aos alunos possibilidades de acesso à Internet
- O projeto político pedagógico da escola estabelece o uso do computador e internet

internet

A direção e coordenação a escola incentiva os professores a usar a internet

internet

17- Você deixa seus alunos utilizarem TDIC nas salas de aula

- Sim , a qualquer momento
- Sim, em alguns momentos .
- Sim, só os recursos disponíveis

18- Em que situações você deixa os alunos usarem as TDIC?

- Em momentos de atividades livre
- Opcional em algumas atividades
- Não deixo usar

19 – Qual apoio você busca quando tem dificuldade no uso computador e internet.

- Faço contatos informais com outros educadores
- Procuro o coordenador pedagógico pedagogo ou gestor da escola
- Faça leitura em revistas , site,tutoriais, blog e outros textos especializados

- Consulto a pessoa responsável pelos computadores da sala de informática
- Busco apoio na secretaria de Ensino
- Peço ajuda a algum familiar ou amigo externo a escola
- Não, procuro apoio

20 – Quais atividades você costuma desenvolver com seus alunos utilizando TDIC?

- Não uso TDIC nas atividades pedagógicas
- Outros
- Visita a museus ou galerias de arte visuais com os alunos
- Comunicação (fórum, chat, grupos discussão
- Uso de jogos eletrônicos
- Uso de redes sociais
- Criação de Blogs
- Produção de material digital
- Acesso a vídeos digitais
- Pesquisa na internet
- Exercícios no computador

21 – Quais dificuldades que você encontra no seu uso das TDICs em sala de aula.

- Outras
- Nenhuma dificuldade
- Problemas frequentes de acesso a rede
- Não ter computador ou dispositivo móvel para todos.
- Dificuldade para avaliar as atividades
- Necessidade de maior tempo para o desenvolvimento das atividades
- A escola não oferece condições adequadas para o uso das TDIC
- Não se consegue ter controle sobre o desenvolvimento das atividades
- Não tem tempo suficiente para preparar aulas com o computador e a internet
- Com a Internet , os alunos acabam ficando sobrecarregados de informação.
- Há muita desorganização e barulho
- Os alunos sabem mais sobre computador e internet do que o professor.

22 – Na sua opinião, quais são as contribuições e impactos do uso das TDIC para a educação.

- Temos acesso a materiais mais diversificados de melhor qualidade
- Podemos utilizar novos recursos para o ensino
- Temos mais facilidade para colaborar com outras pessoas
- Passamos a ter mais trabalho
- Temos maior facilidade para registrar, guardar e acessar informações
- Outra

23 – Como você aprimorar seus conhecimentos sobre o uso do computador e internet?

- Sozinho, explorando as ferramentas
- Sozinho, pesquisa e consultado materiais na internet
- Fiz, curso específico
- Interaço com outras pessoas
- Não busco aprimorar meus conhecimentos

Não sabe

24 – Você já participou de formação continuada ou capacitação com foco no uso de TDIC em sua prática docente?

Sim,

Não

25 - Em qual modalidade?

Presencial

A distância

Semipresencial

Não se aplica

26 – De modo geral, como você percebe o nível de conhecimento para o uso das TDIC de seus alunos?

Possui domínio e muita facilidade para utilizar

Dominam algumas TDIC

Não dominam o uso das TDIC

Não consigo perceber o nível de conhecimento.

27 – De modo geral, qual é o perfil de uso das TDIC de seus alunos?

Utilizam as TDIC apenas para a diversão

Conseguem utilizar as TDIC para aprender

Utilizam as TDIC para produzir materiais

Não se interessam pelas TDIC

Não consigo identificar o perfil

28 – No que se referem à TDIC, quantos alunos possuem?

Praticamente 100% dos alunos possuem

Mais da metade dos alunos possuem

Praticamente metade dos alunos possuem

Menos da metade dos alunos possuem

Praticamente não possuem

Não consigo identificar