

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

MARIA DE LOURDES MORAES KESSLER

**O USO DA TECNOLOGIA NA PRÁTICA
DOCENTE**

Porto Alegre

2015

MARIA DE LOURDES MORAES KESSLER

**O USO DA TECNOLOGIA NA PRÁTICA
DOCENTE**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientadora:
Martha Barcellos Vieira

Porto Alegre
2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

A Deus por ter me dado saúde e força para superar todos os obstáculos.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração, aos tutores que oportunizaram meu crescimento e aprimoramento acadêmico.

A minha orientadora professora Martha Barcellos Vieira, pelo suporte, suas correções e incentivos.

Aos meus pais, marido e filhos pelo suporte e apoio incondicional.

Aos amigos e colegas pelo incentivo constante.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

RESUMO

Este trabalho aborda como temática central o Uso da Tecnologia na Prática Docente

A realização do mesmo foi baseada em dados teóricos obtidos através de leituras e também de dados obtidos através de trabalhos realizados com uma turma de alunos do 5º Ano de uma escola pública situada em Porto Alegre. A turma é composta por 25 alunos entre 09 e 14 anos.

Foram enfatizados alguns pontos para realização da pesquisa. São eles:

- O uso da tecnologia em sala de aula.
- A interdisciplinaridade e a tecnologia.
- A tecnologia e os educandos.
- Trabalhando pedagogicamente a informática.

O presente trabalho desenvolveu-se no decorrer do primeiro semestre de 2015 e posso dizer que, foi extremamente proveitoso e esclarecedor e que atingiu plenamente os objetivos propostos. Através dele foi possível desenvolver com os alunos trabalhos relacionados a interdisciplinaridade, a pesquisa e coleta de dados e também fomentou-se a autoria e a coletividade. Inicia-se uma caminhada rumo a aquisição de autonomia onde os educandos se veem como autores e não “copiadores”. Passaram a usar os recursos tecnológicos – principalmente a informática – de maneira consciente, favorecendo o processo ensino-aprendizagem. Tornam-se detentores de conhecimento no real sentido da palavra, familiarizando-se com os recursos de mídia e usando-os em favor de uma aprendizagem concreta, inovadora e libertadora.

A escola fica com uma responsabilidade muito grande na educação das crianças e jovens. E entre as suas paredes que a interação da criança com o meio que a cerca ocorre efetivamente. A escola é a ponte de ligação da criança com o mundo.

Como educadores necessitamos rever conceitos, mudar opiniões e repensar o ato de ensinar para que assim consigamos nos adaptar a esta nova realidade. Nossos alunos estão vivendo em uma sociedade onde cada vez mais se faz uso de mídias eletrônicas e recursos tecnológicos e a escola não pode ficar fora desta realidade. Necessita estar atualizada para que possa inovar-se e tornar-se atraente aos olhos dos nossos educandos.

Hoje o que se almeja é uma escola libertadora e fomentadora. Uma escola que instigue o aluno a buscar mais, a sentir-se parte ativa do processo de ensinar e aprender. O professor

não detém o conhecimento. Este conhecimento é partilhado com os alunos. Ensinamos e aprendemos ao mesmo tempo.

ABSTRACT

This paper discusses how the central theme Technology Use in Teaching Practice.

The realization of it was based on theoretical data obtained through readings and also data obtained through work with a group of students of the 5th year in a public school located in Porto Alegre. The class consists of 25 students between 9:14 years.

It was emphasized some points for the research. Are they:

- The use of technology in the classroom.
- Interdisciplinary and technology.
- The technology and students.
- Pedagogically Working the computer.

This work was developed during the first half of 2015 and I can say that it was extremely useful and enlightening and that it has met those goals. Through it was possible to develop the work with students related interdisciplinary, research and data collection as well as the authorship is fostered and the community. A walk begins towards the acquisition of autonomy which the students themselves as authors and not "copiers". They began to use technological resources - mainly computer - consciously favoring the teaching-learning process. Become knowledge holders in the real sense of the word becoming familiar with the media features and using them in favor of a concrete, innovative and liberating learning.

The school gets a great responsibility in the education of children and youth. And within its walls the child's interaction with the environment that surrounds it actually occurs. The school is the child of a bridge with the world.

As educators we need to review concepts, opinions change and rethink the act of teaching so that we can adapt to this new reality. Our students are living in a society where increasingly makes use of electronic media and technological resources and the school can not stay out of this reality.

There needs to be updated so that it can innovate and become attractive in the eyes of our students.

Today what we crave is a liberating and fuels school. A school that instigates the student to seek more, to feel an active part of the process of teaching and learning. The teacher does

not have the knowledge. This knowledge is shared with the students. We teach and learn at the same time.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TICsTecnologias de Informação e Comunicação

UFRGSUniversidade Federal do Rio Grande do Sul

PPPPlano Político Pedagógico

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 USO DA TECNOLOGIA EM SALA DE AULA.....	14
3 A INTERDISCIPLINARIDADE E A TECNOLOGIA.....	17
4 A TECNOLOGIA E OS EDUCANDOS.....	21
5 TRABALHANDO PEDAGOGICAMENTE A INFORMÁTICA.....	24
6 EXPERIÊNCIAS DE SALA DE AULA.....	29
7 SUGESTÕES DE ATIVIDADES NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA	34
8 CONCLUSÃO.....	38
9 REFERÊNCIAS.....	40
10 ANEXOS.....	41

1 INTRODUÇÃO

O Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização intitulado o Uso da Tecnologia na Prática Docente tem como objetivo utilizar as mídias tecnológicas na prática docente como uma forma de promover a autoria e a autonomia nos educandos para que assim, se efetive o processo de ensinar e aprender. Baseia-se em pesquisa realizada através de leituras e de dados obtidos através de atividades realizados com alunos de 5º ano.

Este tema foi escolhido porque se faz necessário a realização de um trabalho multidisciplinar, onde as diversas áreas do conhecimento estejam integradas para que o processo ensino-aprendizagem ocorra.

Diversos tipos de mídias estão presentes no dia-a-dia de nossos alunos (telefone, computador, tablet,...) e as escolas podem e devem utilizá-las em aula. Desta forma as vivências e conhecimentos prévios de nossos alunos estarão sendo valorizadas e este fato irá despertar nos educandos um maior interesse pelo que é proposto em aula. Os alunos sentirão prazer em permanecer dentro das escolas. A aprendizagem terá um novo significado, pois estará contextualizada.

O uso das mídias tecnológicas nem sempre faz parte das atividades realizadas nas salas de aula de nossas escolas. As mídias tecnológicas estão relacionadas principalmente ao uso da informática nas práticas docentes. As experiências direcionadas à informatização das escolas de ensino básico iniciaram-se na década de 80. Em um primeiro momento, estas experiências ocorreram em escolas particulares. Desenvolveu-se políticas públicas, diretrizes, estratégias e aquisição de equipamentos, visando à implantação de laboratórios de informática educativa nas escolas públicas de todo o país. Atualmente, o computador faz parte do cenário de grande parte das escolas.

É público e notório que o computador é uma poderosa ferramenta de ensino. Um recurso didático magnífico colocado à disposição de educadores e educandos, que pode e deve ser usado em sala de aula, desde que sua utilização esteja inserida em uma proposta pedagógica consistente. Segundo Carraher (1992), um software não funciona automaticamente como estímulo à aprendizagem. O sucesso de um software em promover a aprendizagem depende da integração do mesmo no currículo e nas atividades de sala de aula.

O uso da informática no ambiente escolar pode promover enormes e profundas transformações nas práticas docentes e nos processos de aprendizagem. O aluno é estimulado a pesquisar, a criar, ser autor de suas produções. Com isso, sua autonomia é estimulada e desenvolvida. Através do uso do computador o aluno interage com várias formas de pesquisa

e faz uso de diversos recursos que vêm adicionar às suas experiências individuais, à sua “bagagem” anterior.

Alguns aspectos podem ser salientados, como:

- O uso das tecnologias em sala de aula como meio de facilitar e atrair o interesse dos alunos.
- A tecnologia como fonte de pesquisa.
- O uso das mídias tecnológicas como um dos meios de se trabalhar a interdisciplinaridade.
- O uso de diversos recursos de mídia como aliados do professor na busca de uma educação de qualidade.
- A informática como forma de se obter uma educação inovadora e libertadora.
- A informática como recurso fomentador e gerador de autoria e autonomia por parte dos educandos.

Quando planejamos o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) em sala de aula, desejamos que nossos alunos sejam capazes de realizar pesquisas e através delas sintam-se capazes de resolver situações problemas, pensando e agindo de forma coletiva.

O professor contribui com seus alunos de forma efetiva no momento em que valoriza a “bagagem” individual de cada um deles. Passa a utilizar seus conhecimentos anteriores para instigar a busca por novos “aprenderes”, estimula a curiosidade e favorece sua autonomia e autoria.

Segundo Paulo Freire:

O respeito à autonomia à dignidade de cada um é imperativo ético e não um favor que podemos ou não conceder uns aos outros (...) o professor que desrespeita a curiosidade do educando, o seu gosto estético, sua inquietude, a sua linguagem, mais precisamente a sua sintaxe e a sua prosódia; o professor que ironiza o aluno, que minimiza, que manda que “ele se ponha em seu lugar” ao mais tênue sinal de rebeldia legítima, tanto que o professor que se exime do cumprimento de seu dever de propor limites à liberdade do aluno, que se furta ao dever de ensinar, de estar respeitosamente presente à experiência formadora do educando, transgride os princípios fundamentalmente éticos de nossa existência. (1999, p.66)

Tanto o aluno quanto o professor deve ser instigador, curioso, querer e buscar sempre mais sobre o mundo e a realidade que o cerca. Para FREIRE (1999, p.66) é indispensável que o educador pense sobre o seu fazer docente, que reflita quanto a sua postura de professor, que incentive seu aluno a buscar respostas para suas interrogações.

O professor deverá saber fazer uso das mídias tecnológicas para poder auxiliar os educandos. Deverá proporcionar aos mesmos, condições para criarem, tornarem-se autores e críticos.

A presente Monografia está estruturada em cinco capítulos.

O primeiro capítulo trata do uso da tecnologia em sala de aula. Este capítulo refere-se ao fato de os recursos tecnológicos apresentarem um papel muito importante no fazer docente. Surge com recurso que auxiliará no processo de ensino-aprendizagem.

O segundo capítulo trata da interdisciplinaridade e a tecnologia. Este trabalho está elaborado com base na construção do conhecimento coletivo. A educação vista como um todo e não fragmentada onde haja um entrelaçamento entre as diversas áreas de conhecimento.

O terceiro capítulo trata da relação da tecnologia e os educandos. A tecnologia exerce um fascínio muito grande em todos nós, especialmente nas crianças e jovens. A escola deve utilizar esta ferramenta em prol da uma educação inovadora. Os professores precisam estar bem preparados e é necessário que eles conheçam e saibam usar estes recursos. O planejamento deverá ser articulado e baseado em atividades bem elaboradas, desafiadoras e questionadoras.

O quarto capítulo trata de como trabalhar pedagogicamente a informática em sala de aula. O trabalho deverá estar baseado em um planejamento bem feito, consistente, articulado e inserido na realidade vivenciada pelos alunos. A informática na escola somente terá sentido real e efetivo se estiver inserida no planejamento curricular do docente.

O quinto capítulo trata das experiências vivenciadas juntamente com os alunos do 5º ano de uma escola pública estadual de Porto Alegre ao fazer uso da informática em sala de aula.

O sexto capítulo é composto por sugestões de atividades e sites para a realização de trabalhos interdisciplinares com os alunos.

O professor precisa conhecer e estar preparado para trabalhar utilizando as mídias tecnológicas, precisa perder o medo. Somente posso apoiar e ajudar meus alunos se estiver capacitado e souber utilizar os recursos tecnológicos que pretendo empregar em aula.

O professor necessita estar atualizado e inserido no mundo que o cerca, pois desta forma poderá auxiliar a formar cidadãos críticos e agentes de sua aprendizagem e, para que isso corra é necessário que os educadores tenham objetivos claros. Precisam saber o que desejam e de que forma vão alcançar estes objetivos.

Utilizando a tecnologia em sala de aula estaremos mais próximos de nossos alunos, pois eles conhecem e dominam vários recursos de mídia e sentir-se-ão mais valorizados visto que estaremos utilizando, em nossa prática docente, seus conhecimentos prévios e, ainda poderemos constatar que o uso destes recursos favorece ações coletivas onde os alunos são instigados a resolver situações-problema, desafiados e através de ações conjuntas e

articuladas. Formarão “teias de conhecimento”, partilharão experiências através de ações coletivas.

2 O USO DA TECNOLOGIA EM SALA DE AULA

Hoje um dos temas mais discutidos na área educacional é a integração do uso dos recursos e diferentes mídias tecnológicas em sala de aula. O uso destes recursos coloca-nos em desigualdade junto aos nossos alunos.

De acordo com ¹Gonçalves (apud GONÇALVES 2010):

Segundo Silva (2010, pág. 106) o professor está diante do desafio que consiste em conhecer e adotar a modalidade comunicacional interativa. Na prática consiste justamente na integração com as novas tecnologias. Segundo Lévy² os meios interativos promovem melhor a interação do aluno com o mundo. Diante das mudanças ocorridas na sociedade, a escola vem sendo impulsionada a também mudar. O maior desafio para que efetivamente tenhamos uma escola que interage com o meio ambiente dos alunos é a preparação do corpo docente de professores.

É preciso que além, de ensinar, o professor aprenda e desenvolva o currículo de forma que possa integrar as mídias tecnológicas à prática docente para que assim, a aprendizagem torne-se mais significativa para o aluno e ocorra de forma efetiva.

Cada vez mais vêm se utilizando os recursos tecnológicos em sala de aula. Entre estes recursos sobressai-se o uso da informática. Este recurso é uma ferramenta de auxílio no processo de aprendizagem. O uso da informática em sala de aula fomenta mudanças na maneira de ensinar do professor. Para que ele seja utilizado corretamente na sala de aula é necessário que haja uma modificação na prática docente. É necessário que o professor seja e esteja preparado para utilizar os diversos tipos de mídias. Os recursos tecnológicos devem fazer parte do dia-a-dia em sala de aula. Se, há alguns anos atrás os alunos contentavam-se com aulas expositivas onde o professor utilizava apenas o quadro-negro e o giz, hoje, nossos educandos não aceitam apenas “aprender por aprender”. Querem uma significação para tudo que lhes é apresentado. Desejam saber para que e por quê está sendo desenvolvido determinado tema.

Nossos alunos fazem parte da chamada “era digital”. Convivem e fazem uso de diversos recursos tecnológicos no seu dia-a-dia. Utilizando esta bagagem de conhecimentos prévios trazida por nossas crianças, teremos a oportunidade de enriquecer nossa prática docente e atrair a atenção dos alunos fazendo com que assim, o processo ensino-aprendizado realmente ocorra de forma efetiva. A escola precisa modernizar-se para que possa

¹ GONÇALVES, Marta Maria dos Santos. A Importância das Tecnologias Digitais em Sala de Aula. Disponível em < <http://pt.slideshare.net/marta1965/a-importancia-das-tecnologias-digitais-em-sala-de-aula2>> Acesso em 01.06.2015.

² Pesquisado no site: <http://pt.slideshare.net/marta1965/a-importancia-das-tecnologias-digitais-em-sala-de-aula>.

acompanhar a evolução da sociedade e não tornar-se uma instituição desatualizada, ultrapassada e desinteressante. Que esta mudança precisa acontecer nos bancos escolares é fato, mas, uma questão precisa ser levada em conta: todos os segmentos escolares estão preparados para esta mudança? Os professores, escolas e sistemas de ensino?

Aulas podem ser adaptadas para alunos de diversas faixas etárias e diversos níveis de conhecimento. Pode-se fazer uso da interdisciplinaridade no fazer docente.

As escritoras Magalhães e Amorim (2003), no livro “Cem aulas sem tédio” destacam a importância de vencermos os nossos medos e de utilizarmos os recursos tecnológicos como apoio para as nossas aulas. O uso das mídias tecnológicas em sala de aula propicia ao aluno condições de realizar trabalhos onde ele tenha mais iniciativa e criatividade. O ensino está centrado no educando. Em sala de aula, o uso da internet propicia a oportunidade de se trabalhar utilizando projetos de maneira mais ampla. As fontes de pesquisa se diversificam e se ampliam. Os educandos trazem para a sala de aula uma bagagem de conhecimentos prévios e o professor levando em conta esta bagagem estará proporcionando ao aluno um envolvimento completo com o que está sendo proposto. O educando estará em interação com o meio que o cerca e terá maior interesse pela aula e estará apropriando-se de conhecimentos tornando-se, assim, agente de sua aprendizagem. O papel do professor, no processo ensino-aprendizagem é de facilitador e mediador. Precisa ser crítico, questionador, pesquisador e estar aberto a novos conhecimentos. Esse conjunto de requisitos possibilitará ao educador condições para intervir no processo de inserção da informática em sala de aula. Será um sujeito competente, desafiador e com um enorme potencial criador.

Através da inserção da informática em aula poderemos trabalhar com a interdisciplinaridade. Desta forma, teremos uma aprendizagem fundamentada e em rede, um conteúdo levará a outro, não necessariamente da mesma disciplina. O processo ensino-aprendizagem será contínuo e estará interligado.

A partir do momento que se considera o uso do computador em aula como um instrumento de transformação, o professor deve estar preparado para assumir o papel de mediador e facilitador na construção do conhecimento pelo aluno. Não pode ser apenas um transmissor de informações.

O computador deve ser visto como ferramenta pedagógica que auxilia no processo de construção do conhecimento. Deve ser usado considerando os componentes curriculares e o PPP. Ele é um recurso, um suporte à aprendizagem, com inúmeras possibilidades pedagógicas, para tanto é necessário que ocorra uma reformulação do currículo, que se criem

novos modelos metodológicos e didáticos e, principalmente que se saiba qual é o significado da aprendizagem.

O computador precisa ser visto de forma crítica, buscando, face às teorias e práticas pedagógicas, fazer bom uso dele. É uma mídia tecnológica que deve ser usada a favor de uma educação mais dinâmica, como fonte de auxílio aos professores e alunos, um instrumento capaz de auxiliar e contribuir no processo ensino-aprendizagem.

Para que o educando seja pesquisador, questionador e crítico é necessário que em primeiro lugar, o professor aja de forma crítica, questionadora e que seja um pesquisador. O aluno precisa ser orientado ao realizar uma pesquisa e com o auxílio do professor aprenderá como proceder na realização deste tipo de atividade. O professor é mediador no processo de ensino-aprendizagem.

Precisa reaprender a aprender e para isso, é necessário que receba formação adequada, que tenha suporte teórico e prático para que se sinta seguro ao trabalhar a informática e as demais mídias eletrônicas juntos aos alunos.

3 A INTERDISCIPLINARIDADE E A TECNOLOGIA

Devido a todas as transformações sociais vividas em nossa sociedade neste século os processos de ensinar e aprender tornaram-se mais desafiadores a partir do momento em que as informações passaram a ser de fácil acesso pelas pessoas. A escola, hoje, não tem o papel de apenas passar informações, mas sim de desenvolver habilidades e competências em nossos alunos. As TICs são ferramentas que podem desenvolver e potencializar a construção do conhecimento de forma coletiva. Fomentam uma educação em rede, redes de colaboração, redes de construção de conhecimento dinâmicas e conscientes, visando à formação de um cidadão pleno, atuante, detentor de seu próprio saber.

Segundo Santos (2005, p.18 apud GONÇALVES, 2010, s.p):

As tecnologias digitais de comunicação e informação estão possibilitando muitas mudanças. As redes, não só de máquinas e informações, mas, principalmente de pessoas, tribos e comunidades, estão permitindo configurar novos espaços de interação e de aprendizagem. Tais possibilidades estão pondo em xeque o papel e o “poder centralizador” dos professores na contemporaneidade. (2005, pág. 18).

As mudanças ocorridas a partir do uso das tecnologias digitais de comunicação e informação fomentam mudanças que favorecem o processo ensino-aprendizagem. Nossos alunos estão mais críticos e capazes de construir seu conhecimento e, o professor trabalha como orientador e facilitador da aprendizagem.

Também de acordo com (Behrens 2005, apud ³GURSKI, VOSGERAU e MATOS, 2008, p.2226):

O momento atual requer uma visão diferenciada sobre a educação como um todo, implica pensar coletivamente, numa perspectiva interdisciplinar, superando a fragmentação do conhecimento, com olhares fixos para a construção de um mundo melhor para o aluno, seus colegas, sua comunidade, para a sociedade e para o universo como um todo, desenvolvendo as inteligências múltiplas, contribuindo assim para formação de um profissional humano, ético e sensível, como propõe Behrens (2005).

Cada membro do corpo docente precisa estar empenhado no sentido de produzir conhecimento inter-relacionado com todas as disciplinas. Deve aprofundar seus conhecimentos em diversas áreas.

O entrelaçamento entre as áreas do conhecimento, associadas aos conteúdos e as diversas atividades desenvolvidas no laboratório de informática, requer do professor um maior tempo disponível e também a necessidade de uma constante reflexão sobre a sua prática

³ GURSKI, Clara. VOSGERAU, Dilmeire Sant’Anna Ramos. MATOS, Elizete Lúcia Moreira. As Tic Como Aliadas Da Proposta de Trabalho Interdisciplinar. Disponível em <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/398_290.pdf>. Acesso em 02, Junho,2015.

docente. Desta forma obteremos o resultado almejado, isto é, a aprendizagem dos alunos será realmente efetiva nas diversas áreas desenvolvidas.

Os trabalhos através da pedagogia de projetos é uma excelente forma de alcançarmos estes objetivos.

Num processo ensino-aprendizagem os conteúdos, as atividades devem estar inter-relacionadas e interconectadas. Desta forma veremos surgir uma “teia de conhecimentos” em que os conteúdos estudados através de pesquisa estarão integrados, propiciando a construção do conhecimento a partir da reflexão, da curiosidade e da criticidade, impulsionando o aluno a edificar sua autonomia, a ser um agente construtor de seu próprio conhecimento. Para tanto, esta prática pedagógica necessita ser problematizadora, estar ancorada num processo de diálogo, onde se tenha uma visão do todo e ao mesmo tempo de todas as partes, estando interligado. O professor necessita ousar, desafiar-se, propor metodologias inovadoras utilizando-se da rede informatizada, disponível em todo universo como sua aliada no processo de ensino aprendizagem.

São muitos os programas disponíveis para a montagem de slides, vídeos, mapas conceituais, atividades interativas e jogos; porém, é necessário que o professor saiba utilizar tais recursos na sua prática. O maior desafio do professor atualmente é utilizar a informática a fim de tornar a aula mais envolvente, interativa, atrativa, criativa e inteligente para seus alunos. Ministrando a mesma aula, que antes era apresentada no quadro de giz, no computador, não à torna inovadora. O que fará com que ela seja inovadora é o fato de que a metodologia utilizada deve ter sido pensada em conjunto com os recursos tecnológicos que a modernidade oferece.

Os recursos tecnológicos devem incorporar-se ao fazer docente do professor. Transforma-se o conteúdo em algo que desperta a curiosidade e interesse dos alunos. O aprendizado deve estar interligado. Utilizando um editor de texto pode-se, por exemplo, trabalhar textos de Língua Portuguesa, Geografia, História, Ciências, etc. O professor e os alunos podem incluir comentários, fazer revisões. Com base em histórias em quadrinhos podem-se fazer produções textuais. Encontramos histórias em quadrinhos disponíveis em vários sites. Em matemática podemos trabalhar gráficos e planilhas. Há a possibilidade de visitar virtualmente museus do mundo inteiro e ainda, por meio de videoconferências as aulas de língua estrangeira ficaram mais atrativas.

Os blogs e wikis são ferramentas que auxiliam na aprendizagem. Podem-se criar cadernos virtuais onde os alunos criam, editam, acrescentam imagens e comentam as postagens dos colegas.

As aulas estarão ocorrendo de forma interativa. O aluno estará conectado com o mundo que o cerca e a escola estará respeitando a autonomia dos educandos em prol de uma educação libertadora onde teremos a formação de cidadãos críticos e conscientes do seu papel na sociedade.

O professor auxiliará o educando a alcançar seus objetivos, aproveitando todos os benefícios educativos que os recursos tecnológicos propiciam. Será um mediador no processo ensino-aprendizagem.

Sendo ciente do seu papel neste processo o professor poderá aproveitar esses recursos para trazer para a sala de aula propostas de atividades interdisciplinares de acordo com a realidade e às vivências dos alunos. Pode propor a criação de vídeos, por exemplo. Esta atividade faz parte do dia-a-dia da maioria dos alunos e irá despertar o interesse dos mesmos. É possível desenvolver atividades curriculares com a utilização das mídias tecnológicas desde a Educação Infantil até o Ensino Médio respeitando, é claro, o interesse e a faixa etária dos alunos.

Com alunos de 5º Ano – Anos Iniciais foi proposto a seguinte atividade: realizar, com a utilização do aparelho celular, um vídeo sobre o que eles gostariam de fazer na escola. Foi surpreendente! A maioria expôs a vontade de que na escola tivéssemos mais atividades interativas. Utilizássemos mais músicas. Atividades onde eles pudessem criar clips, dramatizações e pequenos filmes. Com esta atividade trabalhamos produção textual, linguagem, socialização, pois os alunos trabalharam em trios, fortalecendo a amizade entre eles. Esta foi a primeira de muitas outras propostas que realizaremos ao longo deste ano.

Não podemos, como educadores, ter medo do novo. A interdisciplinaridade surge como uma nova proposta de trabalho. Através dela o processo de aprender se completa e ganha sentido, ganha vida.

A interdisciplinaridade aliada aos recursos tecnológicos além de aguçar a curiosidade dos alunos em relação ao que está sendo ensinado cria um novo significado para a aprendizagem. Tudo passa a estar inserido em um contexto. Prepara os alunos para um mundo onde se espera que ele conheça e compreenda muito mais do que os conteúdos ensinados em sala de aula, mas a realidade que o cerca.

A escola não pode estar alheia aos anseios dos educandos. Eles chegam até os bancos escolares com várias expectativas com relação ao que irão aprender e de que forma irão aprender e o professor deve sentir-se preparado para satisfazer o desejo de conhecimento aspirado pelos alunos.

De que forma fará isso? Através de um planejamento articulado e consistente que contemple todas as áreas do conhecimento de forma estruturada onde privilegie atividades interdisciplinares. Os conteúdos curriculares estarão sendo trabalhados de forma integrada e contextualizada. Assim, o processo de ensinar e aprender terá significado para o estudante.

4 A TECNOLOGIA E OS EDUCANDOS

O uso de diversas mídias tecnológicas nos fascina, mas especialmente crianças e jovens. Vivemos em uma década onde há um aumento muito grande na demanda de aparelhos eletrônicos. A evolução no setor tecnológico ocorre rapidamente. O que hoje é ultramoderno, por assim dizer, daqui a um ano estará ultrapassado. Nossos alunos conhecem e fazem uso de uma enorme quantidade de aparelhos eletrônicos. Crianças com idade inferior a cinco anos sabem como fazer para assistir um vídeo no aparelho celular, por exemplo. Os alunos dos anos iniciais de nossas escolas usam a todo momento as mídias eletrônicas, sejam elas telefones, smartphones, tablets, computadores. Apropriaram-se desses recursos no seu dia-a-dia e cabe a nós professores aproveitarmos esses conhecimentos prévios e inserir em nossos planejamentos o uso desses recursos.

Para que nosso aluno sintam-se atraído pelo que é proposto na escola se faz necessário que os professores estejam preparados para esta nova realidade e não podemos esquecer que o ponto de partida para esta jornada é a sala de aula. É lá que o professor colocará em prática seu planejamento. Planejamento este que deverá estar articulado, equilibrado, coerente e baseado em critérios que propiciem aos educandos apropriar-se de sua aprendizagem.

É necessário que os professores estejam preparados e saibam utilizar as mídias eletrônicas em suas aulas. Eles serão mediadores no processo de ensino-aprendizagem e auxiliarão os alunos no processo de aprender. Para auxiliar os alunos, os professores precisam aprender a reaprender a planejar. Um planejamento atualizado, construído e reconstruído, deve ser baseado na pesquisa, experimentação e resolução de problemas onde o aluno possa, com o auxílio do professor – quando necessário – chegar às suas próprias conclusões. O aluno precisa encontrar, em sala de aula, condições para que possa ser autor de suas produções. Criar e não copiar. É papel do educador mostrar aos alunos o caminho e cabe ao educando encontrar as soluções e respostas.

O aluno sentir-se-á “provocado” quando encontrar em sala de aula atividades bem elaboradas, desafiadoras, questionadoras.

A criança e o adolescente são curiosos e através de atividades bem planejadas encontrarão condições de satisfazer esta curiosidade com a utilização de pesquisa e de novos desafios.

A informática é uma maneira de se trabalhar a pesquisa de forma efetiva. Os alunos fazem uso de sites, blogs, redes sociais para desencadear o processo de aprender. Aprendem utilizando recursos que gostam e que dominam. O professor será instigador, orientador e

mediador nesta forma de aprender com o uso da internet. O educando precisa entender que pesquisar não é copiar e com a orientação adequada ele solucionará suas dúvidas e chegará a conclusões.

O computador não é e nunca será a figura principal no processo de ensino-aprendizagem. Ele é uma ferramenta que otimizará o processo. Os personagens principais são o professor e seus alunos e que com a utilização desta ferramenta encontrarão maiores condições de desenvolver o raciocínio, a criatividade, a pesquisa e a autoria. Quesitos estes que auxiliarão os alunos na preparação para o mercado de trabalho e para que possam ser agentes de transformação na sociedade na qual estão inseridos.

Através de estudos realizados no decorrer do curso de Pós-Graduação foi possível elaborar os seguintes passos para que o uso da informática em sala de aula cumpra com seus objetivos:

- Escolher conteúdos: o professor juntamente com os alunos escolherá os conteúdos que serão aprofundados na sala de informática. É necessário que o professor tenha conhecimento prévio do tema da pesquisa para que possa auxiliar os alunos, possa mediar a pesquisa. Desta forma a aula será produtiva e terá os objetivos alcançados.
- Selecionar os programas que serão utilizados: previamente o professor irá até o laboratório de informática para selecionar os sites e programas que serão utilizados na aula. Poderá ter o auxílio dos alunos para a realização desta atividade, pois, eles conhecem e dominam vários programas que podem ser úteis na execução do trabalho proposto.
- Fazer o roteiro da aula: para evitar que os alunos se dispersem o professor deverá ter as atividades bem estruturadas e planejadas. Este planejamento deve estar de acordo com o que os estudantes desejam aprender. Desta forma eles demonstrarão mais interesse pela aula.
- Incentivar a interação: os alunos trabalharão de forma a criarem blogs, onde possam interagir uns com os outros na construção de uma teia de conhecimento.
- Utilizar jogos educativos: o uso de jogos educativos propostos pelos softwares é uma forma lúdica de aprender o que é proposto em aula.
- Explorar o audiovisual: aprende-se através das imagens. É uma maneira excelente de aprender é proporcionar aos estudantes vídeos de animação e por que não utilizar vídeos produzidos pelos próprios alunos. Eles serão os protagonistas nestas produções.

- Permitir que os alunos criem através de publicações de textos no blog. Esta é uma maneira de incentivar a criação e a autoria. A atividade pode ser complementada com a criação e produção de vídeos e slides sobre o que foi trabalhado em aula.
- Evitar a desatenção: orientar os alunos para a não utilização das redes sociais e sites de bate-papo durante a aula exceto quando estes se recursos estiverem inseridos no planejamento.
- Criar espaço lúdico: para que os alunos sintam-se à vontade no laboratório de informática. O ambiente deverá ser acolhedor.
- Preparar-se: o professor deverá aprender a usar esta ferramenta – o computador. Conhecendo a internet e os programas que irá utilizar em aula sentir-se-á mais seguro e obterá ótimos resultados em sua aula. Faz parte da natureza humana sentir medo ou receio do que não se conhece. A partir do momento que conheço passo a utilizar.

5 TRABALHANDO PEDAGOGICAMENTE A INFORMÁTICA

Os investimentos em salas de informática vêm crescendo. Inicialmente, na década de noventa, teve-se o aparelhamento de algumas escolas públicas. O maior investimento nesta área ocorreu nas escolas particulares onde, as mesmas, passaram a usar os projetores multimídia, os telões e dispuseram ao corpo docente, laboratórios de informática com monitoria, isto é, encontrávamos nos laboratórios de informática, como eram também chamados, professores especializados para auxiliar os demais no uso dos computadores.

De lá para cá muitos fatos ocorreram, mas, infelizmente, ainda hoje, observamos que em algumas instituições de ensino se pensa que basta apenas ter uma sala de informática para que se tenha uma escola moderna e um ensino atualizado e de qualidade. É preciso que se tenha uma preocupação pedagógica na utilização destes ambientes. O professor precisa ter consciência de que antes de levar o aluno para a sala de informática precisa planejar a sua aula, isto é, ter um plano onde conste o que será desenvolvido e que objetivos pretende alcançar com determinada atividade. O planejamento deve estar de acordo com o currículo da escola e com o Projeto Político Pedagógico (PPP). Deve, ainda, providenciar no laboratório de informática o que irá precisar para executar a aula proposta e, valorizar os conhecimentos prévios dos alunos. Estes conhecimentos virão a somar com o que é proposto pelo professor. Os professores precisam ter consciência de que a realidade dentro das escolas modificou e que o docente não é detentor absoluto do conhecimento. Ao mesmo tempo em que ensina ele aprende com os educandos.

O professor em parceria com os alunos organizará as atividades a serem realizadas no laboratório de informática. O professor apoiará e auxiliará os estudantes.

Temos ao nosso alcance, no laboratório de informática, os softwares do próprio computador, softwares educativos, atividades online, músicas, vídeos, entre outros. Todo este conjunto de recursos fará com que os educandos encontrem no computador um auxílio para a aprendizagem, tornando este processo agradável, onde as descobertas acontecem a todo o momento.

A informática oportuniza o desenvolvimento de atividades que auxiliarão o processo de aprendizagem em todos os níveis de escolarização – Educação Infantil, Ensino Fundamental Anos Iniciais e Anos Finais, Ensino Médio e Ensino Superior.

Segue à seguir alguns sites onde é possível encontrar atividades que os estudantes podem participar:

- Educação Infantil: através do site www.escolagames.com.br crianças não-alfabetizadas podem ouvir histórias e também realizar atividades de Matemática, Língua Portuguesa, Ciências, História, Geografia e Língua Estrangeira, no site www.jogosgratisparacrianças.com é possível participar de jogos matemáticos, atividades sobre grandezas e proporções, jogos sobre valores éticos, no site www.smartkids.com.br as crianças podem colorir desenhos, participar de passatempos.
- Ensino Fundamental Anos Iniciais - através do site www.escolagames.com.br crianças em processo de alfabetização podem ouvir histórias e tentar lê-las além de realizar atividades interativas de Língua português, matemática, Ciências, História, Geografia e Língua Estrangeira, em www.smartkids.com.br é possível participar de passatempos sobre alfabetização, conceitos matemáticos, entre outros, no site www.noas.com.br os alunos participarão de atividades que contemplam todas as áreas do conhecimento.
- Ensino Fundamental Anos Finais – no site www.noas.com.br os alunos participarão de atividades que contemplam todas as áreas do conhecimento, sites de pesquisa como www.bussolaescolar.com.br, www.brasilecola.com, www.wikipedia.org.
- Ensino Médio – no site www.noas.com.br os alunos participarão de atividades que contemplam todas as áreas do conhecimento, sites de pesquisa como www.bussolaescolar.com.br, www.brasilecola.com, www.wikipedia.org, no site www.portal.aprendiz.uol.com.br os alunos encontrarão jogos pedagógicos.
- Ensino Superior – Os alunos do Ensino Superior podem realizar pesquisas utilizando diversos sites. Direcionam suas pesquisas para a área que desejam de acordo com os cursos que frequentam.
- No Ensino Fundamental – Anos Iniciais e também Ensino Fundamental – Anos Finais é possível trabalhar com localização geográfica através do Google Maps. As crianças Ensino Fundamental – Anos Iniciais podem localizar a rua de sua residência, a rua da escola, seu bairro. Localizar a sua cidade e o seu estado. É uma maneira interativa de se trabalhar. O Google Maps oferece visualização de três maneiras diferentes. Elas são do modo mapa, terreno e satélite. O modo mapa exibe ruas de um mapa comum, com as vias mais importantes aparecendo em amarelo e o restante todo em branco. Quanto mais se aproxima mais se vê o nome

das ruas. O modo terreno exhibe apenas terrenos e tem menor aproximação que o modo mapa. Este tipo de exibição é mais interessante para melhor visualização de quadras, bairros e cidades. O modo satélite exhibe fotografias tiradas via satélite. Este é o mais interessante modo para ver imagens ao redor do mundo, a vista do seu bairro, da sua cidade via satélite. Através de imagens atuais pode-se desenvolver atividades de Geografia, Português, Matemática e Ciências. Alunos do Ensino Fundamental – Anos Finais também podem fazer uso deste programa. Se escolherem o modo satélite poderão visualizar grandes cidades da Europa e da Ásia com grande grau de aproximação, por exemplo. Além disso, estas cidades tem recursos que permitem que o visitante tenha uma visão da rua. É como se estivesse caminhando por ela ou então, estivesse parado na calçada. Ainda se pode obter informações sobre o trânsito local. Em alguns pontos observa-se a presença da letra “W”. Isso significa que é um link para informações da Wikipédia. Clicando sobre ele as informações são exibidas em uma mesma janela sobre o mapa. Utilizando uma ferramenta presente no Google Maps chamada “como chegar” é possível que crianças, jovens e adultos verifiquem a distância e um provável caminho a ser percorrido para ir de um lugar até outro.

- No Ensino Médio e no Ensino Fundamental – Anos Finais é possível utilizar o software Cmap Tools para a elaboração de mapas conceituais. Em um primeiro momento cabe ao professor estar familiarizado com esta ferramenta tecnológica e após o docente trabalhará em sala apresentando conceitos através de mapas conceituais. Em um segundo momento poderá solicitar que os alunos elaborem seus mapas conceituais utilizando tal ferramenta. Através do projetor multimídia estes mapas poderão ser apresentados ao restante da classe. O trabalho de produção de mapas conceituais pode ser feito em duplas ou trios pois desta maneira os alunos poderão trocar ideias e chegar a conclusões sobre a melhor maneira de elaborá-los.

Com a utilização da informática o aluno vê abrir-se diante de seus olhos um universo novo, colorido e com a possibilidade de encontrar novos desafios. O aluno, orientado pelo professor, realizará pesquisas, criará e será autor de suas produções, tornando-se assim, agente de sua aprendizagem.

O uso de recursos tecnológicos dentro das instituições escolares provoca nos estudantes um maior interesse. Eles gostam de trabalhar com o auxílio da informática e, esse

trabalho ainda proporciona a oportunidade deles trabalharem em grupos onde se torna possível as trocas ideias e opiniões.

Quando objetivamos uma escola onde o aluno encontre condições de tornar-se um cidadão crítico e ciente do seu papel na sociedade em que está inserido temos o dever de fornecer a estes alunos condições para que isto ocorra.

Além do conhecimento e aprimoramento pedagógico o aluno desenvolve com o uso da informática várias habilidades, tais como: a sociabilidade ao realizar atividades coletivas, a criatividade, a autonomia, o coleguismo, a autoria, entre outras. O desenvolvimento destas habilidades irá favorecer o processo de aprendizagem e em conseqüência, a construção de teias de conhecimento.

O professor ao fazer uso do laboratório de informática durante as suas aulas terá a oportunidade de aplicar conhecimentos prévios dos estudantes visto que, as crianças e jovens estão habituadas a utilizar no seu cotidiano diversos tipos de mídias eletrônicas. Com esta atitude o docente estará tornando suas aulas mais interessantes aos olhos dos educandos.

Os jovens possuem fluência na utilização desses recursos. Agora chegou a vez da escola fazer uso desta ferramenta em prol de uma educação de maior qualidade, uma educação fomentadora, instigadora, que propicie a criação e autonomia.

O professor precisa estar em constante atualização. Precisa estar capacitado para que possa trabalhar ativamente com a informática em sala de aula, pois os alunos anseiam por novidades e a escola deve estar disposta e preparada para oferecer tais recursos, pois se não o fizer, principalmente com os jovens e adolescentes veremos acontecer um desinteresse durante as aulas.

Com o uso da informática em sala de aula os alunos têm a possibilidade de trabalhar coletivamente, formando “redes de aprendizagem”. A interatividade das redes viabiliza a realização de trocas entre os envolvidos no processo de ensinar e aprender. Eles sentem-se agentes ativos no processo de ensino aprendizagem.

O professor precisa estar aberto a esta nova realidade para que possa trabalhar junto com seus alunos e a partir daí criar uma educação com diferencial, uma educação de qualidade. Desta forma, será mais fácil para o educador alcançar seus objetivos visto que, estará trabalhando com a utilização de recursos que o aproximarão da realidade do educando.

A escola tem o dever de transformar sua maneira de ver e fazer a educação de forma a criar novos espaços pedagógicos para que o aluno possa apropriar-se de novas aprendizagens.

Uma escola atualizada é aquela que está inserida no mundo que a cerca. Que busca a parceria com seus alunos para a construção de uma maneira inovadora de ensinar onde

professor e aluno interagem de maneira ativa em prol de uma educação fomentadora e formadora de cidadãos cientes do seu papel na sociedade. Esta é a escola que todos queremos, onde professores e alunos trabalham unidos para alcançar um objetivo comum.

6 EXPERIÊNCIAS DE SALA DE AULA

Este capítulo está baseado no trabalho realizado com uma turma de alunos de 5º ano em uma escola pública de Porto Alegre.

Os recursos digitais possibilitam novos avanços e também, propiciam ao educando reflexão, apropriação de novas aprendizagens e auxiliam na construção da cidadania. A apropriação das mídias digitais faculta ao educando condições para a construção de novos níveis de conhecimento. Segundo FREIRE (1983, pág. 61) “*ensinar exige compreender que a educação é uma forma de intervenção do mundo*”.

Para que possamos auxiliar nosso aluno no processo de compreensão do mundo que o cerca com a utilização, em sala de aula, das mídias tecnológicas é necessário que o professor conheça estes recursos e faça uso deles em sua prática docente. O professor precisa sentir-se preparado para dominar as ferramentas disponíveis. Este processo é um processo de reflexão-ação.

É necessário refletir a prática docente para que então seja possível inovar a prática em sala de aula. O professor não deve sentir-se amedrontado pelo novo, mas deve sim, utilizar as mídias tecnológicas para enriquecer seu planejamento e sua prática docente.

Com o conhecimento necessário, o docente poderá elaborar atividades aplicando as TICs. Atividades estas, inseridas em um planejamento coerente. Nosso papel neste processo é de mediação e auxílio na busca, criação e resolução de problemas por parte dos educandos.

Através da experiência docente percebemos que a grande maioria dos alunos gosta de trabalhar no laboratório de informática. Questionando-nos sobre o porquê desse fato ocorrer encontramos uma resposta: no laboratório os alunos sentem-se à vontade para dar vazão a sua criatividade. Os professores devem usar este entusiasmo a seu favor, buscando o sucesso no processo ensino-aprendizagem. Uma das maneiras de fazer com que esse sucesso ocorra é utilizar os recursos tecnológicos para trabalhar os conteúdos que fazem parte do currículo escolar. Por exemplo:

- Na Páscoa, foi realizada uma pesquisa com os pais sobre como era a comemoração desta data na infância deles. Após, foi feita uma tabela com os dados obtidos na pesquisa. O computador foi utilizado para a confecção desta tabela.
- Sexta-feira é dia de produção textual. Algumas vezes, esta atividade é realizada no laboratório de informática com a utilização do editor de texto.
- Os textos são ilustrados através de desenhos feitos no paint.

- Um blog coletivo foi criado para que os alunos colocassem suas produções, ilustravam-nas e também faziam comentários nas postagens dos colegas. Com esta atividade foi possível trabalhar a interdisciplinaridade e também fomentar a geração de autonomia por parte dos educandos.

Uma atividade que mostrou-se muito significativa foi o projeto de Estudos Sociais. Referia-se ao período em que formaram-se as missões jesuíticas no Rio Grande do Sul. Num primeiro momento foi dialogado em sala de aula e decidido, de comum acordo, que todos iriam realizar a pesquisa teórica no laboratório de informática. Os trabalhos foram realizados em trio. Cada trio leu sobre o tema e elencou tópicos considerados importantes, tais como:

- Onde localizavam-se as reduções jesuíticas no Rio Grande do Sul.
- Por que foram fundadas as missões.
- Quem eram os padres da Companhia de Jesus.
- Por que os jesuítas vieram para o Estado.
- De onde vieram esses jesuítas.
- Quantas reduções foram fundadas.
- Quais os nomes das missões jesuíticas fundadas no Rio Grande do Sul.

À seguir, em sala de aula, todo o material obtido através da pesquisa no laboratório de informática foi selecionado e compartilhado pela turma. Logo após a turma juntamente com a professora foram elaborados textos, confeccionados painéis com a utilização de gravuras. Para a culminância da atividade os estudantes optaram por fazer maquetes onde puderam ser visualizadas a disposição dos prédios em uma redução jesuítica. Para tanto utilizaram caixas de remédio, creme dental, argila, cola, gel capilar, papéis diversos, isopor, palitos de dente e de picolé. Posteriormente as maquetes foram expostas no hall de entrada da escola para que os demais alunos e os pais dos estudantes do 5º Ano – Ensino Fundamental – Anos Iniciais pudessem conhecer e prestigiar este trabalho.

O projeto sobre as missões jesuíticas propiciou a realização de atividades em várias áreas do conhecimento. São elas:

- Matemática: exercícios sobre medidas de comprimento, histórias matemáticas.
- Língua Portuguesa: leitura, produção textual, pesquisa, interpretação.
- Ciências: cuidados com o meio ambiente (passado e presente), produção agrícola, pecuária no Rio Grande do Sul.
- Estudos Sociais: história das missões jesuíticas, espaço geográfico.

- Artes: construção de maquetes, música guarani (apresentada na homenagem às mães).
- Educação Física: brincadeiras de origem indígena (peteca).

A partir destas atividades os alunos começaram a expressar mais suas opiniões em um processo de crescente criticidade. Passaram a não ter medo de dizer e escrever o que pensam. Fazem isto sem medo de errar, compreendendo que agindo assim estão aprendendo. Foi criada uma rede de conhecimentos onde se sentem capazes de propor e auxiliar na elaboração de atividades que gostariam de realizar. Fazem pesquisas e são autores. Quando questionados sobre determinado assunto respondem de maneira coerente a argumentativa.

Em aula também é realizado trabalhos com e-mails, organogramas, além de pesquisas e jogos utilizando o computador para a sua realização. No blog, por exemplo, é feito o “diário semanal”. Nele são publicadas as experiências mais significativas ocorridas em cada semana.

Toda a vez que o aluno é estimulado à pesquisa está transformando-se, tornando-se agente de sua aprendizagem e passa a ter uma nova visão de mundo, mas, este processo não ocorre “da noite para o dia”. Seria uma forma romântica e fantasiosa de ver o processo de ensinar e aprender se pensássemos assim. Este processo é uma caminhada longa e a cada dia um degrau é avançado na construção da autonomia e autoria.

As tecnologias são um apoio no processo de aprendizagem do aluno. Quando ele aprende a utilizar estas ferramentas está iniciando um processo de reflexão e construção de conhecimento. Desta forma, o professor deve ter uma estratégia a ser usada para que se obtenha sucesso ao utilizar estes recursos.

Para ⁴FLORES (1996, apud LOPES, 2004, p.03) ‘a informática deve habilitar e dar oportunidade ao aluno de adquirir novos conhecimentos, facilitar o processo ensino/aprendizagem, enfim, ser um complemento de conteúdos curriculares visando o desenvolvimento integral do indivíduo’.

Partindo do pressuposto que o que se deseja é que os alunos sejam críticos e sujeitos de sua aprendizagem, deve-se incentivar o educando a ler, produzir e dialogar nas diferentes linguagens. Desta forma o educando será um sujeito social atuante. O domínio das TICs deve

⁴ **FLORES**, Angelita Marçal - *A Informática na Educação: Uma Perspectiva Pedagógica* – monografia- Universidade do Sul de Santa Catarina 1996 - <http://www.hipernet.ufsc.br/foruns/aprender/docs/monogr.htm> (nov/2002)

ser pensado como um direito daquele que se prepara para viver na sociedade atual; e que ainda não perdeu a ludicidade, o prazer de penetrar no desconhecido em busca de respostas.

O termo “desconhecido” refere-se, principalmente, a informática, pois, muitos de nossos professores não dominam esta tecnologia. O professor precisa conhecer, para que possa usar em sua sala de aula a gama de opções oferecidas e proporcionadas pela informática.

Segundo FREIRE (1996, pag.21) um saber inicialmente apontado como necessário à formação docente... é saber que ensinar não é transferir conhecimento mas, criar as possibilidades para a sua produção e construção. O professor precisa ter uma visão crítica, libertadora da realidade. Esta visão permitirá organizar as práticas escolares, produzindo aprendizagem não apenas intelectual, mas também, afetiva, ética, social e política.

Para Paulo Freire (1996, pag.31), educar é construir, é ensinar a pensar certo, é despertar a curiosidade do saber. Este despertar da curiosidade exige uma reflexão crítica e prática. O discurso teórico deve estar embasado em uma prática libertadora que propicie a autonomia.

Para FREIRE (1996, apud, ⁵CURVO e VIEIRA, 2004, p.07):

‘O educador que “castra” a curiosidade do educando em nome da eficácia da memorização mecânica do ensino dos conteúdos, tolhe a liberdade do educando, a sua capacidade de aventurar-se. Não forma, domestica. A autonomia, a dignidade e a identidade do educando tem de ser respeitadas, caso contrário, o ensino tornar-se-á “inautêntico, palavreado vazio e inoperante”. Isto só é possível tendo em conta os conhecimentos adquiridos de experiências vividas pelas crianças e adultos antes de chegarem à escola.’

O professor precisa, primeiramente, dominar a desconfiança em relação à máquina. Desta forma, o computador se transformará em seu “parceiro”. Ele poderá apoiar o professor no desenvolvimento da criticidade e da capacidade de raciocínio dos estudantes. Torna-se uma ferramenta de apoio no processo de construção do conhecimento por parte dos alunos, abrindo novas e ricas possibilidades, mas dependendo fundamentalmente da intervenção do professor e de sua habilidade para explorar todo o seu potencial.

Para atingir os objetivos pedagógicos propostos com a utilização da informática em sala de aula é preciso que o professor busque novas formas de trabalho e produção de conhecimento para que a aprendizagem tenha real significado.

⁵ José de Campos CURVO. Rodolfo. VIEIRA, Lucimar Rodrigues. EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA: UMA PROPOSTA INOVADORA E EMACIPATÓRIA PARA INSTITUTOS FEDERAIS DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO BRASIL. Disponível em < <http://atlante.eumed.net/wp-content/uploads/educacao-profissional.pdf>>. Acesso em 19.06.2015.

Há diversos sites com atividades que podem apoiar o fazer docente dos professores. Podem enriquecer as aulas e facilitar a aquisição de conhecimentos por parte dos educandos.

Usar as tecnologias, em especial o computador no processo ensino-aprendizagem é ainda um desafio para o educador, pois, implica em entender esta ferramenta como uma maneira de representar a sala de aula e o conhecimento. Ele é um aliado, mas não substitui a figura do professor.

É necessário que os docentes estejam em constante atualização e que estejam capacitados para pensar o seu fazer docente de maneira inovadora, sem medo de utilizar os recursos tecnológicos que são apresentados pela sociedade.

7 SUGESTÕES DE ATIVIDADES NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

Todos estão vivendo em uma sociedade de informação e tendo que aprender a comunicar-se por meio destas mudanças. É preciso ter uma visão inovadora da educação. Percebe-se que os avanços da informática e das novas tecnologias já fazem parte do dia a dia das pessoas de forma pontual e interferem e promovem modificações na comunidade e na vida das pessoas.

Para tanto, faz-se necessário a capacitação de todos os profissionais de educação para que possam entender os educandos de forma coerente com a realidade.

Há uma grande variedade de atividades que podem ser desenvolvidas em um laboratório de informática, com alunos de todas as faixas etárias. Estas atividades, quando bem pensadas e elaboradas, contribuem para a apropriação do conhecimento e o desenvolvimento da autonomia por parte dos educandos.

Coloco algumas sugestões de sites e programas que podem ser realizadas pelos alunos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, com o auxílio do professor, no Laboratório de Informática das escolas:

- Utilização de softwares gratuitos. Pode-se fazer o download pelo site www.baixaki.com.br de jogos como Tux Paint 0.9.22, o Timez Attack Free Version. Este último é um jogo em que o participante precisa ter agilidade e velocidade para realizar cálculos de multiplicação;
- Em grupos, os alunos poderão produzir textos – tema sugerido pela professora ou pelos alunos. A ilustração do mesmo pode ser feita através do *paint* ou através de imagens retiradas do www.google.com.br e editadas no *Gimp* ou *Photoshop*
- Postagem de textos coletivos e interativos em um blog ou wiki da turma. Para a criação do blog e wiki pode-se utilizar, respectivamente os site www.blogspot.com.br e www.wiki.com
- Criação de linhas de tempo através do site www.xtimeline.com. Podem-se inserir fotografias ou imagens da própria rede para ilustrar a linha de tempo;
- Criação de tabelas com o auxílio do Windows Excel, que poderão registrar os dados coletados em entrevistas, pesquisas, etc.;
- Criação de livros de história com a utilização do editor Word;
- Utilização de sites como o www.youtube.com para utilizar vídeos nos planos de aula;

- Através do site www.daviluz.hpg.ig.com.br poderemos encontrar várias dinâmicas para trabalhar valores éticos e morais com alunos de todas as faixas etárias;
- Através do blog <http://professorinhaportaldoaluno.blogspot.com.br/> encontraremos jogos como desafio de palavras, atividades interativas sobre sistema solar, jogos de tabuada, etc.;
- No site www.jogoseducativos.jogosja.com encontraremos jogos educativos de informática. São jogos direcionados à alfabetização, matemática, lógica, etc.;
- O site www.atividadeseducativas.com.br oferece uma enorme quantidade de atividades para as mais diversas faixas etárias;
- O PowerPoint ou Impress poderão ser utilizados para criação de slides para introdução de conteúdos.
- No site www.nossoclubinho.com.br oferece atividades de contagem, quadro valor/lugar, gramática (sinônimo/antônimo) e atividades de Artes.
- Em <http://seriesiniciaismapaixao.blogspot.com.br> o professor encontrará diversas atividades para a alfabetização.
- No blog <http://castelinho-bloguinho.blogspot.com.br> o professor encontrará sugestões de atividades para crianças do 1º Ano ao 5º Ano – Anos Iniciais. Estas atividades são de alfabetização, Matemática, Português, Ciências, Estudos Sociais além de histórias infantis.
- No site www.atividades-escolares.com o professor poderá obter propostas de atividades de Português, Matemática, Estudos Sociais, Ciências, datas comemorativas e produção textual.
- No site www.atividadeeduca.com o professor encontrará atividades que contemplam a alfabetização e todas as áreas do conhecimento do 1º ao 5º Ano – Ensino Fundamental – Anos Iniciais.
- Através do site www.rachacuca.com.br é possível encontrar atividades para a Educação Infantil e Ensino Fundamental – Anos Iniciais. São jogos de memória, quebra-cabeças, sudoku, lógica, músicas, etc.
- Em www.tvcultura.cmais.com.br/cocorico crianças de 05 a 08 anos podem realizar atividades de pintura, quebra-cabeças, entre outras.
- No site www.ecokids.com.br as crianças têm acesso a atividades relacionadas ao meio ambiente, ecologia, histórias em quadrinho, etc.

- No site www.jogoseducativos24.com.br crianças já alfabetizadas podem participar de jogos matemáticos, lógica. Podem ouvir histórias.
- Em www.jogosdidaticos.no.sapo.pt crianças da Educação Infantil e Ensino Fundamental – Anos Iniciais tem a oportunidade de participar de jogos da memória, jogos de letras, jogos sobre sistema solar, jogos de sequência lógica, quebra-cabeças, jogos de formação de palavras.
- Em www.canalkids.com.br encontramos jogos de matemáticos, raciocínio, esportes, entre outros. Crianças não alfabetizadas necessitarão da ajuda para realizar a leitura das instruções de como proceder em cada jogo. É possível assistir desenhos, ouvir histórias e artigos relacionados às questões ambientais, assistir filmes no CineKids. Há ainda atividades relacionadas á cidadania, esportes, alimentação, saúde, tecnologia, arte e cultura.
- Os professores juntamente com os alunos podem utilizar o slideshare para publicar vídeos produzidos pela turma.

Além destas sugestões o professor pode juntamente com os estudantes pesquisar outros sites e blogs que contenham sugestões de atividades. Com certeza, os alunos conhecem vários sites com atividades interativas e irão apreciar o interesse demonstrado pelo professor ao solicitar sua ajuda. Desta forma a aula despertará um maior interesse dos estudantes pois eles perceberão que suas sugestões foram aceitas e utilizadas pelo discente.

As crianças e jovens estão sempre buscando “novidades” na web mas, é importante que o professor acompanhe e selecione as “novidades” trazidas dentro para a sala de aula. É necessário analisar e filtrar o que pode ou não ser utilizado no planejamento curricular em aula.

As crianças tem acesso a muitas informações mas, muitas vezes não sabem como transformar essas informações em conhecimento e por isso o professor precisa estar atento. Vai mediar, auxiliar os estudantes para que os mesmos aprendam a pesquisar e selecionar o que é interessante e que efetivar o processo de aprendizagem.

É interessante que o docente pesquise e até mesmo participe de atividades online – jogos, passatempos – que irá utilizar em sala de aula antes de trabalhá-las com seus alunos. Desta forma ele terá condições de avaliar se as referidas atividades vão de encontro aos seus objetivos.

Há muitas atividades que podem ser realizadas com a utilização das mídias tecnológicas, mas, não podemos esquecer que qualquer atividade a ser realizada necessita estar inserida em

um planejamento consistente, de acordo com o currículo escolar, interesse dos alunos e com a realidade dos educandos.

8 CONCLUSÃO

Ao final desta caminhada, nosso objetivo é o de repensar o fazer docente, fomentar questionamentos e proporcionar sugestões de atividades. O presente trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Mídias na Educação foi o fechamento deste trabalho.

As mídias eletrônicas fazem parte da vida cotidiana de todos nós e por isso podem e devem ser utilizadas em sala de aula. São ferramentas positivas que podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Para que possam ser devidamente utilizadas em sala de aula o professor deve estar preparado, deve receber treinamento e aperfeiçoamento através de cursos e seminários direcionados a esta área.

Nossos estudantes tem acesso a uma infinidade de recursos tecnológicos como fonte de aquisição de conhecimento.

Se por um lado, a quantidade de escolas se multiplicou por outro, muitas não se atualizaram. Como escola temos que ser capazes de formar adultos que saibam o que desejam, que sejam criadores de ideias, que tracem metas e que saibam enfrentar os obstáculos que surgirem no decorrer na caminhada. Os alunos precisam ter o prazer de aprender, que apreciem estar na escola.

Os estudantes devem estar preparados para explorarem o desconhecido. Precisam entender que se falharem tem condições de tentar novamente, que estão preparados pedagogicamente para obter o sucesso desejado.

Dentre as mídias, o computador é utilizado como ferramenta de apoio. Quando usado adequadamente gera aprendizagens significativas e de grande relevância, os alunos sentem-se motivados e criativos, a autonomia e autoria também podem ser observadas.

O uso da informática na educação tem como objetivo proporcionar uma educação de qualidade, gerar maior autonomia nos educandos e favorecer a autonomia e os relacionamentos interpessoais entre os alunos.

Os professores precisam compreender que o uso das mídias tecnológicas em sala de aula podem ser peças de apoio no processo de ensinar e que auxiliam na interação com o meio, proporcionando aprendizagens coletivas, a autoria e a autonomia.

Para que os discentes possam utilizar a tecnologia em sala de aula se faz necessário o aprimoramento e capacitação dos mesmos.

O professor não pode sentir-se intimidado com a tecnologia mas, vê-la como uma aliada no processo ensino-aprendizagem. O aluno busca na figura do professor o apoio necessário para que consiga resolver situações-problema e possa assim assimilar conceitos e

adquirir autonomia. Será desta forma que ele obterá os conhecimentos necessários para que desenvolva a autoria.

O uso das tecnologias em sala de aula proporcionam aos educandos possibilidade de interação com o mundo, onde não há limites culturais, geográficos e também favorecem a troca entre os pares. Este trabalho é sempre mediado pelo professor de forma dinâmica e centralizada no educando e, principalmente objetivando a formação de um cidadão consciente do seu papel na sociedade em que está inserido.

A inserção das TICs na vida escolar estimula e desenvolve a criticidade, a criatividade e a aprendizagem coletiva e cooperativa porque baseia-se no trabalho interativo. O estudante é desafiado a todo instante a realizar pesquisas e a chegar a conclusões.

Quando inseridas em um planejamento dinâmico e bem fundamentado as TICs tornam-se um excelente suporte e ferramenta no processo de ensinar e aprender permitindo a melhoria das práticas pedagógicas desenvolvidas dentro e fora da sala de aula.

Os recursos oferecidos pelas mídias tecnológicas não são o ponto fundamental no processo ensino-aprendizagem, mas podem proporcionar um enriquecimento na aquisição e apropriação dos saberes se mediados pelo educador de forma ativa e criativa. O uso da tecnologia em sala de aula depende primeiramente da formação continuada do professor.

O professor precisa “enxergar” o uso das mídias tecnológicas em sala de aula como um suporte de apoio às suas aulas e não como um “monstro”, isto é, precisa conhecer e saber utilizar estes recursos em prol da educação.

REFERÊNCIAS

CARRAHER, D.W. **O Papel do Computador na Aprendizagem**. 1992.

COX, Kenia Kodal. **Informática na educação escolar**. Autores Associados: Campinas, 2003.

DEMO, Pedro. **Pesquisa e construção de conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas**. Autores Associados: Campinas, 1997. 3ª ed.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. Paz e Terra: São Paulo, 1996.

GONÇALVES, Marta Maria dos Santos. A Importância das Tecnologias Digitais em Sala de Aula. Disponível em < <http://pt.slideshare.net/marta1965/a-importancia-das-tecnologias-digitais-em-sala-de-aula2>> Acesso em 01.06.2015.

LOPES, José Junio. A Introdução da Informática no Ambiente Escolar. 2004, <disponível em < <http://clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.pdf>> Acesso em: 19.06.2015.

MAGALHÃES, Vivian; AMORIM, Vanessa. **Cem Aulas Sem Tédio**. IPR Editora 9ª edição, 2010

SILVA, Marco. Educación interactiva: enseñanza y aprendizaje presencial y o-line. Barcelona: Gedisa, 2005.

<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf> > Acesso em 20.06.2015.

<http://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/5945/o-uso-das-tecnologias-na-educacao.aspx>

<http://www.educacaoaberta.org/wiki/index>> Acesso em 15.05.2015.

BEHRENS, Marilda Aparecida. **O Paradigma Emergente e a Prática Pedagógica**. Vozes: Petrópolis, 2010. 4ª ed.

FLORES, Angelita Marçal. **A Informática na Educação: Uma Perspectiva Pedagógica**. Monografia. Universidade do Sul de Santa Catarina, 1996 – disponível em <<http://www.hipernet.ufsc.br/foruns/aprender/docs/monogr.htm>>, (nov/2002).

ANEXOS

Fotos de trabalhos realizados com uma turma de alunos de 5º ano – Anos Iniciais alunos de uma escola pública da Rede de Ensino Estadual do município de Porto Alegre. As referidas fotos ilustram trabalhos interdisciplinares. Esses trabalhos foram alicerçados em atividades realizadas no laboratório de informática e no auditório da escola com o auxílio do projetor multimídia.

Figura Nº 01 – Confecção de maquetes sobre as Reduções Jesuíticas no Rio Grande do Sul



Fonte: Elaborada pelos alunos do 5º Ano – Anos Iniciais e pela professora Maria de Lourdes Moraes Kessler

Figura Nº 02 – Preparação para a apresentação e chá em comemoração ao Dia das Mães



Fonte: Elaborada pelos alunos do 5º Ano – Anos Iniciais e pela professora Maria de Lourdes Moraes Kessler

Figura Nº 03 – Confecção de maquetes sobre as Reduções Jesuíticas no Rio Grande do Sul



Fonte: Elaborada pelos alunos do 5º Ano – Anos Iniciais e pela professora Maria de Lourdes Moraes Kessler

Figura Nº 04 – Confeção de maquetes sobre as Reduções Jesuíticas no Rio Grande do Sul



Fonte: Elaborada pelos alunos do 5º Ano – Anos Iniciais e pela professora Maria de Lourdes Moraes Kessler

Figura Nº 05 – Confecção de maquetes sobre as Reduções Jesuíticas no Rio Grande do Sul



Fonte: Elaborada pelos alunos do 5º Ano – Anos Iniciais e pela professora Maria de Lourdes Moraes Kessler

Figura Nº 06 – Preparação para a apresentação e chá em comemoração ao Dia das Mães



Fonte: Elaborada pelos alunos do 5º Ano – Anos Iniciais e pela professora Maria de Lourdes Moraes Kessler

Figura Nº 07 – Confeção de maquetes sobre as Reduções Jesuíticas no Rio Grande do Sul



Fonte: Elaborada pelos alunos do 5º Ano – Anos Iniciais e pela professora Maria de Lourdes Moraes Kessler

Figura Nº 08 – Apresentação artística em comemoração ao Dia das Mães



Fonte: Elaborada pelos alunos do 5º Ano – Anos Iniciais e pela professora Maria de Lourdes Moraes Kessler