

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL  
CENTRO DE TECNOLOGIA  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Grasiela Schmitz dos Reis

**O USO DE MÍDIAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM POR  
ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL**

Três Passos, RS  
2017

**Grasiela Schmitz dos Reis**

**O USO DE MÍDIAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM POR ALUNOS DE  
ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Mídias na Educação.**

Orientadora: Adriana Soares Pereira

Três Passos, RS  
2017

**Grasiela Schmitz dos Reis**

**O USO DE MÍDIAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM POR ALUNOS DE  
ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação (EaD), da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Especialista em Mídias na Educação.**

**Aprovado em 27 de Outubro de 2017:**

---

**Adriana Soares Pereira, Dra. (UFSM)**  
(Presidente/orientadora)

---

**Catherine de Lima Barchet, Ms. (UFSM)**

---

**Sylvio Andre Garcia Vieira, Dr. (UFSM)**

Três Passos, RS  
2017

# O USO DE MÍDIAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM POR ALUNOS DE ENSINO FUNDAMENTAL<sup>1</sup>

## THE USE OF MEDIA IN THE LEARNING PROCESS BY STUDENTS OF FUNDAMENTAL TEACHING

Grasiela Schmitz dos Reis<sup>2</sup>

Adriana Soares Pereira<sup>3</sup>

### RESUMO

Este artigo tem por objetivo discutir sobre o uso das novas tecnologias nas escolas e seu impacto na melhoria da aprendizagem dos alunos. A partir daí, percebe-se que a prática docente pode apresentar mudanças na qualidade do trabalho desenvolvido no ambiente escolar. O uso pedagógico da tecnologia na escola hoje é compreendido aqui como um mecanismo de transformação da educação como uma pedagogia inovadora. Muitos professores ainda não fazem uso da tecnologia por medo e receio. Essa mudança exige dos profissionais uma reflexão sobre sua postura frente às tecnologias. Com este artigo, pretende-se passar aos leitores que as mídias estão cada vez mais presentes no seu dia a dia e por isso necessita-se utilizar desses recursos para aplicar em alguma atividade em sala de aula para chamar a atenção dos alunos, pois as mídias já fazem parte do cotidiano. Desta forma, apresenta-se o resultado desta pesquisa sobre este tema cada vez mais atual e frequente nos lares e escolas.

**DESCRITORES:** Mídias; Internet; Aprendizagem.

### ABSTRACT

This article aims to discuss the use of new technologies in schools and their impact on improving student learning. From there, it can be seen that the teaching practice can present changes in the quality of the work developed in the school environment. The pedagogical use of technology in school today is understood here as a mechanism for transforming education as an innovative pedagogy. Many teachers still do not use technology because of fear and fear. This change requires professionals to reflect on their attitude toward technology. With this article, it is intended to pass to the readers that the media are increasingly present in their daily life and therefore it is necessary to use these resources to apply in some activity in the classroom to attract the attention of the students, because the media are already part of daily life. In this way, we present the results of this research on this topic, which is increasingly current and frequent in homes and schools.

**KEYWORDS:** Mídias; Internet; Aprendizagem.

---

<sup>1</sup>Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

<sup>2</sup>Aluna do Curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup>Professora, Orientadora, Doutora, Universidade Federal de Santa Maria.

## 1 INTRODUÇÃO

Com o mundo cada vez mais globalizado, onde as tecnologias estão evoluindo com muita rapidez, os professores precisam estar atentos a estas mudanças, aperfeiçoando-se para atender as necessidades dos alunos em relação a este avanço tecnológico. Os alunos estão atentos a todas estas mudanças, por isso, é preciso planejar aulas utilizando-se destas tecnologias, para chamar a atenção para o conteúdo a ser trabalhado.

A simples introdução dos meios e das tecnologias na escola pode ser a forma mais enganosa de ocultar seus problemas de fundo sob a égide da modernização tecnológica. O desafio é como inserir na escola um ecossistema comunicativo que contemple ao mesmo tempo: experiências culturais heterogêneas, o entorno das novas tecnologias da informação e da comunicação, além de configurar o espaço educacional como um lugar onde o processo de aprendizagem conserve seu encanto. (BARBERO, 1996 p. 10).

Os professores precisam estar atentos a estas mudanças que vem ocorrendo, principalmente nas escolas, pois os alunos estão cada vez mais “ligados” e “anteados” nestas tecnologias. Por isso o professor precisa preparar aulas que chamem a atenção dos alunos para que eles possam adquirir conhecimento e participar das aulas de forma mais eficiente.

Desta forma, este trabalho de pesquisa se torna relevante pois a mídia é um assunto atual e que está sempre em discussão, inclusive pais e professores estão tentando se adequar as novas tecnologias, pois é cada vez mais rápido que as mudanças tecnológicas acontecem, e os alunos estão a frente, atualizando-se com muita rapidez e facilidade.

Com este trabalho pretende-se explanar e expor a importância das mídias nas escolas e também fora dela, pois a cada dia depara-se com algo novo se tratando de tecnologias e, é preciso estar preparado e atento a estas mudanças que querendo ou não afetam todos dentro e fora da escola.

O objetivo deste trabalho é apresentar de forma clara a importância da mídia na escola e também fora dela, pois nos dias atuais ela está presente em quase todos os momentos. Desde o amanhecer ela está presente, pois a maioria das pessoas liga o rádio ou a televisão para ouvir as primeiras informações do dia e ainda utilizam o celular para se atualizar.

As escolas enfrentam grandes desafios em relação aos novos paradigmas educacionais, as novas formas de se comunicar, as novas exigências profissionais,

a diversificação das formas de ensinar e aprender redimensiona e conduz a organização curricular a partir da inserção das mídias na educação e das exigências da sociedade atual. Evidencia-se também um processo de transformação constante tanto na vida social quanto na educacional, modificando ainda os espaços de ensinar e aprender. (Oliveira,2017)

A educação escolar precisa compreender e incorporar mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias que facilitem a educação dos indivíduos. (Moran, 2000. P. 36).

## **2 MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

Com a tecnologia avançando cada dia com mais rapidez, conta-se com algumas alternativas interessantes para a dinâmica do ensino nas escolas. A sala de aula que antes se constituía de alunos, professores, quadro, giz, mesas e cadeiras agora conta com novos elementos de multimídia, como computador, data show, tablet e até mesmo o celular.

A internet é uma ferramenta que permite inúmeras possibilidades de tornar a didática mais envolvente e assimilativa. Ela contém mecanismos que contribuem para chamar a atenção do aluno de uma forma mais aguda e conseqüentemente aumentar as chances de um aprendizado de sucesso.

Cabe às escolas e aos profissionais da área usufruir desses avanços tecnológicos, visando melhorar cada vez mais o ensino do país. Professores são os agentes de transmissão de conhecimento, e é dever do professor estar por dentro dessas novas alternativas de complementar o ensino. Obviamente o trabalho ortodoxo de ensino, à base de quadro e giz, continua com um grande valor. Mas, a linguagem audiovisual, proporcionada pelas mídias, só vem a colaborar com os métodos pedagógicos.

### **2.1 O USO DAS DIFERENTES MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

Existem basicamente três tipos de mídias que possamos utilizar em sala de aula: digital, eletrônica e a impressa:

**Mídia digital:** É baseada em tecnologia digital como a internet, os programas educacionais e os jogos de computador. Recentemente a TV digital adentrou a essa classe, tendo como principal característica a interatividade. Nessa categoria, o usuário pode filtrar as informações, visualizando apenas as que o agradam e pode enviar as suas próprias. É uma via de mão dupla, você recebe, mas também pode fornecer conteúdo informativo.

**Mídia eletrônica:** Nessa categoria, enquadram-se a televisão, o rádio e o cinema, que se configuram como formas de comunicação unidirecional, ou seja, apenas passam informações e não permitem a interação com quem as está acompanhando. É o caso também dos DVDs e dos recursos audiovisuais.

**Mídia impressa:** É o formato de mídia mais antigo, é composta por elementos como jornais, revistas, mala-direta, folders e catálogos. Resumindo, é todo tipo de material impresso que visa comunicar algo.

Destaca-se nesta pesquisa a mídia digital, pois se acredita ser a mais utilizada em sala de aula por professores, pois com ela contamos com várias atividades que podem ser desenvolvidas, como por exemplo, jogos eletrônicos que auxiliam na aprendizagem dos alunos.

Os jogos eletrônicos tornam-se um instrumento pertinente de aprendizado em sala de aula, na medida em que incentiva a investigação, a construção de habilidades e de estratégias. O jogador (aluno) tem a oportunidade de descobrir e explorar soluções diante do software, como também criar soluções e estratégias na interação com os outros jogadores, possibilitando dessa forma o desenvolvimento de estratégias coletivas de uma forma estimulante e lúdica, estando presentes objetivos, conteúdos, avaliações que caracterizariam um currículo cultural que educa quem joga.

Segundo Vygotsky, 1988, o jogo pode funcionar como excelente ferramenta para o desenvolvimento intelectual do sujeito, enfatizando o papel da linguagem e das experiências no processo de criação e imaginação.

Na perspectiva, de Vygotsky o jogo oferece estímulos à aprendizagem, pois os sujeitos (alunos) interagem entre si e constroem o conhecimento por meio da colaboração. “O jogo é um instrumento que medeia relações sociais de construção e

potencializa a interação entre os sujeitos que, num processo coletivo, constroem a sua existência”. (VYGOTSKY, 1988).

A utilização do jogo eletrônico em sala de aula torna-se uma ferramenta pedagógica, onde o professor, a partir de objetivos pré-estabelecidos, deve utilizá-lo, associando-o com os conteúdos e disciplinas a serem trabalhados, desenvolvendo dessa forma, o raciocínio e a habilidade cognitiva.

A necessidade da criação de uma aprendizagem colaborativa e cooperativa com os alunos, que possibilite autonomia e independência nos processos individuais, vem transformando o papel do professor em salas de aula. O papel do professor não é o de somente coletar a informação, mas de trabalhá-la, de escolhê-la, confrontando visões, metodologias e resultados. Neste caso há um aspecto importante a considerar: respeito à autenticidade e qualidade do material coletado.

Segundo Serpa (1999), a configuração da atividade educativa caracteriza-se pela interação de sujeitos, mediados pelo conhecimento, contextualizados pelas dimensões históricas, política, social e cultural. É o contexto que dimensiona e dá sentido e significado à interação entre sujeitos, construindo e desconstruindo as subjetividades envolvidas, sejam elas de natureza individual ou coletiva, e, inclusive, de natureza institucional.

Ainda segundo Serpa o contexto contemporâneo aponta para uma sociedade da informação, o que significa uma maior intensidade da comunicação e um aumento no ritmo das transformações, e, conseqüentemente, o contexto social, político e cultural têm novas configurações, gerando novas subjetividades e atingindo também o foco mediador da atividade educativa: o conhecimento.

“O Professor deve ser o responsável pela escolha, haja vista o planejamento deliberado pela Equipe Pedagógica, de qual jogo usar e quais os objetivos dessa escolha. É importante a preparação do ambiente e do material a ser utilizado. O professor deve ser presente e muitas vezes até jogar com seus alunos; circular entre os grupos formados pelos alunos para verificar se os objetivos estão sendo alcançados e deve também promover a socialização das descobertas. Cabe também ao professor a avaliação dos resultados da aplicação dos jogos e observação e posterior verificação da aprendizagem e avaliação continuada de atitudes”. (MENDES, 2005, pg 25).

Neste sentido, identifica-se que, exige-se uma nova postura do professor, que deve, dentro do universo de alternativas pedagógicas, utilizando ou não o

computador, adaptar aos seus alunos a prática que melhor atende as necessidades daquele grupo.

O conhecimento como uma teia de ideias interconectadas que atravessa vários domínios, ao passo que a escola tradicional mantém sua visão tecnicista, localizada e pronta.

A escola não pode mais ignorar as profundas alterações que os meios/tecnologias de comunicação introduziram na sociedade contemporânea e, essencialmente, perceber que os mesmos criam novas maneiras de aprender.

“Na questão do trabalho com jogos, é importante que eles permitam uma expansão e uma criação, o que nem sempre acontece. Com o tempo, você começa a descobrir que existem jogos extremamente limitados, que só permitem um tipo de exercício e que, obviamente, cansa e se esgota. Antes de entrar nas características dos jogos, gostaria de lembrar que embora os jogos educacionais estejam sendo encarados como se fosse uma novidade, na verdade, eles já apareceram em outros momentos da história educacional. É claro que com formas de apresentação diferentes das atuais. Platão, por exemplo, introduziu os jogos movido pela preocupação de trabalhar a matemática no nível concreto antes de chegar na esfera do abstrato. Os romanos também usavam jogos com a finalidade de transmissão de valores e costumes, e os jesuítas, que faziam jogos de emulação (rivalidade, competição) nas aulas, onde os alunos competiam na hora de se apresentar oralmente. Havia sempre um estímulo para que as pessoas participassem dentro desta dinâmica. Comênio trouxe a questão das charadas, das adivinhações. Vemos, portanto, que o jogo não é uma novidade na escola”. (HERNANDES, 2006, pg internet.).

Diante desta citação é de suma importância destacar os fatores favoráveis para o desenvolvimento do processo de aprendizagem:

- O interesse do aluno ao jogar (envolvimento e participação);
- A construção do universo imaginativo, feita pelo aluno, o que contribui não só para a vivência do conteúdo estudado, como também, para o desenvolvimento da criatividade do aluno, estimulando a autodisciplina;
- A interação que o jogo no computador proporciona em cada partida, constatada nas relações ocorridas entre os alunos (no caso jogadores) e entre alunos e professor (que faz a orientação dos procedimentos do jogo), facilitando a criação de uma sinergia qualitativa no processo de aprendizagem em sala de aula;

- Abranger conhecimentos das áreas de Ciências Humanas e suas Tecnologias; Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias; e Linguagens, Códigos e suas tecnologias.

Os jogos eletrônicos seguem algumas orientações em sala de aula para que possa ser utilizado de forma correta em sala de aula:

- O aluno deve demonstrar para seus colegas e professores se o assunto foi bem assimilado;

- Durante o desenrolar de um jogo, observa-se que o aluno se torna mais crítico, alerta e confiante, expressando o que pensa, elaborando perguntas e tirando conclusões;

- Não existe o medo de errar, pois o erro é considerado um degrau necessário para se chegar a uma resposta correta;

- Existe uma competição entre o aluno jogador e seu adversário, pois almeja vencer e para isso aperfeiçoa-se e ultrapasse seus limites;

- O aluno se empolga com o clima de uma aula diferente, o que faz com que aprenda sem perceber.

Mas deve-se, também, ter alguns cuidados ao escolher os jogos a serem aplicados:

- Escolher jogos em que o fator sorte não interfira nas jogadas, permitindo que vença aquele que descobrir as melhores estratégias;

- Estabelecer regras, que podem ou não ser modificadas no decorrer de uma rodada;

- Utilizar atividades que envolvam dois ou mais alunos, para oportunizar a interação social;

- Trabalhar a frustração pela derrota no aluno, no sentido de minimizá-la, enaltecendo o conceito de participação;

- Estudar o jogo antes de aplicá-lo, ou seja, jogando;

- Não tornar o jogo algo obrigatório, detectando os alunos que apresentam dificuldades reais.

Segundo Moura (2007) é importante observar:

A definição educacional dos jogos é permeada de divergências que estão relacionadas à presença de duas funções: uma função lúdica, o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente e uma função educativa, onde o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua

apreensão do mundo. A aspiração do jogo educativo é o equilíbrio entre essas duas funções.

### 3 USO DA INTERNET COMO FERRAMENTA PARA A APRENDIZAGEM

De acordo com o site da Cielo, criam-se todos os dias mais de 140 mil novas páginas de informações e serviços na rede. Há informações demais e conhecimento de menos no uso da Internet na educação. E há certa confusão entre informação e conhecimento. Temos muitos dados, muitas informações disponíveis. Na informação, organizamos os dados dentro de uma lógica, de um código, de uma estrutura determinada. Conhecer é integrar a informação no nosso referencial, no nosso paradigma, apropriando-a, tornando-a significativa para nós. O conhecimento não se passa, o conhecimento se cria, constrói-se.

Há facilidade de dispersão. Muitos alunos se perdem no emaranhado de possibilidades de navegação. Não procuram o que está combinado, deixando-se arrastar para áreas de interesse pessoal. É fácil perder tempo com informações pouco significativas, ficando na periferia dos assuntos, sem aprofundá-los, sem integrá-los em um paradigma consistente. Conhecer se dá ao filtrar, selecionar, comparar, avaliar, sintetizar, contextualizar o que é mais relevante, significativo.

Há informações que distraem, que pouco acrescentam ao que já se sabe, mas que ocupam muito tempo de navegação. Perde-se muito tempo na rede. Onde mais se percebe isso é ao observar a variedade de listas de discussão e *newsgroups* sobre qualquer tipo de assunto banal. Mas, em contrapartida, a Internet espelha nessas listas os desejos reais de cada um, sem ter o controle do Estado ou de outras instituições, que, em outras mídias, sempre estão "orientando", oferecendo os "melhores" produtos econômicos e culturais.

Constata-se também a impaciência de muitos alunos por mudar de um endereço para outro. Essa impaciência os leva a aprofundar pouco as possibilidades que há em cada página encontrada. Os alunos, principalmente os mais jovens, "passeiam" pelas páginas da Internet, descobrindo muitas coisas interessantes, enquanto deixam por afobação outras tantas, tão ou mais importantes, de lado.

É difícil avaliar rapidamente o valor de cada página, porque há muita semelhança estética na sua apresentação, há muita cópia da forma e do conteúdo: copiam-se os mesmos *sites*, os mesmos gráficos, animações, *links*.

Nem sempre é fácil conciliar os diferentes tempos dos alunos. Uns respondem imediatamente. Outros demoram mais, são mais lentos. A lentidão pode permitir maior aprofundamento. Na pesquisa individual, esses ritmos diferentes podem ser respeitados. Nos projetos de grupo, depende muito da forma de coordenar e do respeito entre seus membros.

A participação dos professores é desigual. Alguns se dedicam a dominar a Internet, a acompanhar e supervisionar os projetos. Outros, às vezes por estarem sobrecarregados, acompanham à distância o que os alunos fazem e vão ficando para trás no domínio das ferramentas da Internet. Esses professores terminam pedindo aos alunos as informações essenciais. Em avaliações dos projetos educacionais que utilizam a Internet, há queixas de que muitos professores vão deixando de estar atentos aos projetos dos alunos, que não se atualizam, não mexem no computador e empregam mal o tempo de aula e de pesquisa.

Professores e alunos se relacionam com a Internet, do mesmo modo como se relacionam com as outras tecnologias. Se forem curiosos, descubrem inúmeras novidades nela como em outras mídias. Se são acomodados, só falam dos problemas da lentidão, das dificuldades de conexão, do lixo inútil, de que nada muda.

O emaranhado de informações contidas na internet, ao mesmo tempo em que pode disseminar um rico conhecimento, pode transmitir também informações inverossímeis. Dessa forma, pelo fato da internet ser uma ferramenta extremamente abrangente, o seu uso requer orientação.

A filtragem de informações deve ser estratégica. Antes de considerar um conteúdo como viável de ser usado, é preciso pesquisar em mais fontes, buscar fontes com boa procedência e que sejam reconhecidas e evitar perder tempo com dados repetidos, banalidades, publicidade e coisas inúteis.

Pode-se citar como ferramentas interessantes para serem usadas na educação:

- Correio eletrônico (e-mail);
- Espaços de interação e discussão (Fóruns);
- Locais de conversa (Chats);

- Blogs;
- Ferramentas colaborativas;
- World Wide Web – navegação livre na internet;
- Jogos educativos.

Com o suporte dessas ferramentas, o professor terá condição para desenvolver diversas formas de aprimorar a sua didática e conseqüentemente a aprendizagem dos alunos. Por exemplo:

- Auxílio à pesquisa e ao desenvolvimento profissional dos professores;
- Recurso educacional para uma aprendizagem mais motivadora e abrangente;
- Comunicação;
- Realização de projetos em atividades compartilhadas;
- Transmissão de conteúdos (apresentação de conteúdos e estímulo à interação).

Pode-se notar que essas aplicações contribuem para melhorar a capacidade de professores e alunos de encontrar e associar informações, trabalhar em grupo e comunicar cada vez mais, de forma adequada.

A busca pela melhora da educação perpassa diretamente pela inclusão da tecnologia aos meios tradicionais de ensino.

#### **4 APLICAÇÃO DA PESQUISA E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

Esta pesquisa foi realizada em uma escola municipal da cidade Três Passos/RS, com alunos entre 9 a 10 anos.

Para atingir os objetivos propostos nessa pesquisa, foram desenvolvidas atividades educativas referente aos diversos tipos de tecnologias que existem no nosso mundo.

Na sala de aula foi apresentado um vídeo [https://www.youtube.com/watch?v=wZum\\_NYtCXk](https://www.youtube.com/watch?v=wZum_NYtCXk), o qual mostra a grande evolução da comunicação humana com as novas tecnologias, desde o tempo em que o homem se comunicava através de desenhos em cavernas, até o dia de hoje, usando os mais diversos métodos para se comunicar. Alguns comentários foram feitos pelos

alunos referente ao vídeo, as tecnologias que existem em sua casa e de que maneira suas famílias usam.

Comentários:

- Na minha casa todos tem celular!
- Temos televisão nos quartos e na sala!
- Minha mãe não vive sem o celular (whatsapp, facebook)!
- Meu irmão vive na frente do computador!
- Meu pai não vai mais à biblioteca pública para estudar, ele pesquisa tudo na internet!
- Meu tio trabalha no escritório e faz tudo no computador!

Na turma foram elaboradas algumas perguntas, onde foram entrevistados alguns alunos da escola referente ao uso das tecnologias. O questionário encontra-se no Apêndice A.

Após a entrevista teve-se os seguintes resultados:

Questão 1:

(1°) INTERNET

(2°) TV

(3°) RÁDIO

(4°) JORNAL IMPRESSO

(5°) REVISTA

Questão 2:

(1°) UTILIZA O DIA INTEIRO

(2°) MAIS DE DEZ VEZES

(3°) MENOS DE DEZ VEZES

Questão 3:

(1°) TODOS

(2°) CELULAR

(3°) COMPUTADOR/TABLET

(4°) TV

Após a aplicação da pesquisa obtive bons resultados, dos quais foram positivos e significativos. Através das atividades que foram feitas na escola, observou-se que os alunos (crianças/adolescentes) juntamente com suas famílias de

forma geral, independentemente de classe social estão cada vez mais inseridas no mundo tecnológico.

A cada momento deparam-se com novos conceitos e tendências e surpreendem-se com a velocidade que eles estão ocorrendo e afetando suas vidas positivamente ou negativamente.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Não se pode pensar que apenas introduzir a tecnologia na escola será a solução para problemas de aprendizagem, de evasão ou de repetência. O que é importante frisar é que a educação precisa de mais uma estratégia para aplicar na busca pela melhoria da educação e essa qualidade perpassa pela visão de integrar o aluno ao contexto social em que ele vive.

Percebe-se que não dá mais para o professor não fazer uso das tecnologias em sala de aula, porque essa realidade já está presente na vida do aluno, como também na vida do professor.

A escola precisa traçar projetos que deem espaço para o uso da tecnologia, mas que esse espaço não sirva apenas para o manuseio técnico dos instrumentos, mas que ele seja introduzido pedagogicamente para atingir o objetivo de construir conhecimento e promover uma aprendizagem significativa e eficaz.

É fato que muitos professores sofrem por sentirem medo de usar essa tecnologia. Medos construídos durante muito tempo e que fazem parte de formações escolares e acadêmicas sem estrutura para introduzir a temática tecnologia na educação. Sendo assim, detectado essa dificuldade nos professores, faz-se necessário que ela seja resolvida através de várias estratégias que podem ser empregadas na formação desses educadores para superação desse medo.

Uma das propostas é que essas formações tenham como base norteadora a aplicabilidade das cinco Leis da Biblioteconomia para o respeito ao ritmo de aprendizagem do professor, oportunizando-o a aprender sem intimidações, para que, ao experimentar o uso da tecnologia de forma prazerosa, possa compreender como o aluno se sentiria tendo uma aula acompanhada pelos recursos e se sinta motivado a trabalhar com as tecnologias de forma pedagógica em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BARBERO, J. M. **Heredando el Futuro. Pensar la Educación desde la Comunicación**, in *Nómadas*, Bogotá, septiembre de 1996, n. 5, p. 10-22.

HERNANDES, V. K. **O Papel dos Jogos e Simuladores como Instrumento Educacional**. Educação em Bytes '96 mostra Educação em Bytes - Mostra de Softwares Educacionais.

MENDES, C. L. **Como os jogos eletrônicos educam?** Presença pedagógica, Caiçara, BH, v. 11, p. 18-25, mar./ abr. 2005.

MORAN, J. M. **Mudar a forma de ensinar com a Internet: transformar aula em pesquisa e comunicação**. Brasília, MEC: um Salto para o Futuro, 2000.

MORAN, J.M. **Como Utilizar a Internet na Educação**. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010019651997000200006&lng=pt&nrm=iso/](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010019651997000200006&lng=pt&nrm=iso/)>. Acesso em: 20 abr. 2017.

MOURA, J. **Jogos eletrônicos e Educação: Novas formas de aprender**. Disponível em: <http://www.gamecultura.com.br/>. Acesso em: 05 mai. 2017.

SERPA, L. F. P. **Acorda Brasil, é hora de estudar**. Revista FACED. Salvador: UFBA. Vol. 3. 1999.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A - Questionário

Responda as seguintes questões:

1. Você e sua família utilizam qual meio de comunicação para ficarem informados?

TV

INTERNET

REVISTA

JORNAL IMPRESSO

RÁDIO

CELULAR

2. Quantas vezes ao dia você utiliza a internet para se comunicar?

MAIS DE DEZ VEZES

MENOS DE DEZ VEZES

UTILIZA O DIA INTEIRO

3. Quais os meios de comunicação que você tem em sua casa?

TV / RÁDIO

COMPUTADOR / TABLET

CELULAR