



Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Universidade Aberta do Brasil - UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

Polo: Restinga Seca – RS
Disciplina: Elaboração de Artigo Científico
Professor Orientador: Prof^a. Dr^a. Rosane Rosa
Data da defesa: 01 de dezembro de 2012

UM ESTUDO DE SÍNTESE SOBRE O USO DA INFORMÁTICA COMO
FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

SUMMARY OF A STUDY ON THE USE OF INFORMATION TECHNOLOGY
AS A TOOL FOR TEACHING-LEARNING

Autora: Gelba dos Santos Rosa

Titulação anterior. Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

Resumo

A sociedade mundial caracteriza-se como uma sociedade midiaticizada, o que exige estudo e entendimento de seus desdobramentos no meio Educacional. Este estudo objetiva refletir, sobre a mediação da informática como recurso para a construção do conhecimento na Educação Fundamental. Para tanto, apresenta uma análise do uso do computador no processo pedagógico. Procura explicitar as possíveis contribuições da utilização dessa ferramenta na construção do conhecimento. Assim, tem-se como objetivo conhecer e compreender os princípios educacionais construcionistas que fundamentam a utilização do computador com finalidades educacionais. Nesta direção, optou-se por realizar uma pesquisa bibliográfica que contribui para uma visão ampla do estudo da temática em questão. Para tanto realizou-se uma revisão bibliográfica acerca da temática, apoiados nos referenciais teóricos propostos por Soares (1999), Valente (1999), Oliveira (2006), Malheiros (2012), Papert (1994) e outros. Como resultado, destaca-se a relevância dos professores, a maioria migrantes digitais, se conscientizem da importância de usar o potencial das novas tecnologias para qualificar o processo de ensino aprendizagem. Quanto ao estado e a escola, cabe a responsabilidade de capacitar os professores

para uma apropriação adequada e efetiva dessas novas ferramentas em benefício da aprendizagem do aluno.

Palavras-chave: Educação, Aprendizagem, Tecnologia da Informação e Comunicação

Abstract

The world society is characterized as a mediatized society, which requires study and understanding of its implications in the middle Educational. This study aims to reflect on the mediation of information as a resource for the construction of knowledge in Elementary Education. It presents an analysis of computer use in the educational process. Looking clarify the possible contribution of the use of this tool in the construction of knowledge. Thus, we have aimed to know and understand the principles that underlie the constructionist educational use of the computer with educational purposes. In this direction, we opted to perform a literature that contributes to a broad study of the topic in question. Therefore we carried out a literature review on the subject, supported the theoretical frameworks proposed by Soares (1999), Valente (1999), Oliveira (2006), Malheiros (2012), Papert (1994) and others. As a result, we highlight the importance of teachers, most digital migrants, are aware of the importance of using the potential of new technologies to characterize the process of teaching and learning. As for the state and the school, is responsible for training teachers for an appropriation adequate and effective these new tools for the benefit of student learning.

Keywords: Education, Learning, Information Technology and Communication

1. INTRODUÇÃO

A utilização pedagógica das mídias tecnológicas não é novidade. Pesquisas realizadas pelo NCE - Núcleo de Comunicação e Educação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, indicam que a inter relação entre a Comunicação e a Educação ganhou densidade própria criando um campo de intervenção social específico denominado de “educomunicação”. Segundo Soares (1999, p.41):

Trata-se de um conjunto de práticas que propiciam a introdução dos recursos da informação no ensino, não apenas como instrumentos didáticos (tecnologias educativas) ou objeto de análise (leitura crítica dos meios), mas, principalmente, como meio de expressão e de produção cultural.

Para Soares (1999), essa inter relação se potencializa com a atual organização sócio-técnica engendrada pelo ciberespaço que fez surgir comunidades virtuais em que as relações humanas privilegiam o compartilhamento do saber como interatividade. Trata-se de um investimento na produção de saberes, de um ambiente favorável à participação colaborativa.

Apesar disso, as consequências da evolução das novas tecnologias, centradas na construção do conhecimento, ainda são tímidas no ambiente escolar. Predomina a linguagem escrita enquanto que a cultura dominante é a multimídia, a digital, com elevado apelo às crianças e jovens.

Pesquisadores como Piaget (1964, 2007), Papert (1997, 2008), Valente (1991, 1993, 1996,1999), Altoé (1993, 1996, 2001, 2005) entre outros que defendem o uso da tecnologia na educação sustentam que é preciso mudar profundamente os métodos de ensino, uma vez que a função da escola será cada vez mais, a de ensinar a pensar criticamente e a desenvolver o protagonismo juvenil.

Neste contexto, é inadiável que o professor se aproprie de diferentes linguagens e tecnologias para impulsionar o interesse e a participação dos alunos. O uso adequado das TIC na escola requer propostas pedagógicas significativas para os estudantes, facilitando no processo de construção do conhecimento.

Nesse sentido, o objetivo desse trabalho é conhecer e compreender os princípios educacionais construcionistas que fundamentam a utilização do computador com finalidades educacionais.

Na primeira seção será abordado o tema Mídias Tecnológicas como Recurso no Processo de Aprendizagem, referindo-se acerca da importância do professor estar atualizado e, conscientemente optar por quais tecnologias utilizar nos projetos educativos. Na segunda seção, Computador como Recurso Pedagógico, salientando que a inclusão da internet em sala de aula representa uma revolução no processo ensino-aprendizagem e na terceira seção, Interatividade como Perspectiva Comunicacional: Um Desafio ao Professor, sustenta que as tecnologias de informação e comunicação trouxeram uma nova maneira de ver e apreender o mundo, transformaram as formas de se construir o conhecimento e de se ensinar e aprender.

2. MÍDIAS TECNOLÓGICAS COMO RECURSO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Apoiada nos referenciais teóricos propostos por Soares (1999) Oliveira (2006), Malheiros (2012), etc. percebeu-se que durante muito tempo, os professores, de forma geral, apresentaram espanto e desconhecimento em relação a entrada das tecnologias no espaço escolar. O espanto se devia ao receio de o computador substituir a figura do professor, já que ele iria abrir muitas possibilidades interessantes para o aluno, principalmente do ponto de vista do entretenimento. Era visto como uma competição injusta diante das formas tradicionais de ensinar, que foram o modelo no qual os próprios professores foram educados.

O desconhecimento devia-se à falta de preparo de diversos profissionais da educação para lidar com o novo recurso, não só no nível pedagógico, mas no próprio manuseio destes equipamentos. Atualmente, professores e alunos têm mais acesso às TIC, presentes na maioria das escolas brasileiras, mas não na quantidade e qualidade necessária. De qualquer forma, provocam mudanças no cotidiano escolar, exigem formação docente e entendimento acerca das novas formas de aprender.

As TIC na sala de aula trazem vantagens e dificuldades, já que mudam o cotidiano dos processos de ensino tradicionais. Para que o professor possa aproveitar as vantagens e superar as dificuldades, deve reconhecê-las, além de ser capaz de construir uma análise minuciosa do ambiente do qual educa a fim de relacionar as potencialidades das tecnologias às realidades dos educandos.

O computador, principalmente, está mais presente na vida da criança e afeta ativamente a construção da sua identidade e as formas de sociabilidade. Ele é incorporado, juntamente com o ethos tecnológico da cultura, com variadas significações.

Primeiramente incorporado para o entretenimento, como jogo, diversão, lazer, o computador precisa ser resignificado para a representação como recurso de aprendizagem. Dependendo do contexto social, pode ganhar várias representações no imaginário dos grupos: de símbolo de status a mera máquina de escrever dotada de mais recursos, de valioso recurso pedagógico a videogame sofisticado.

Em todas as circunstâncias, no entanto, acredita-se que as interações promovidas quando a “máquina” é utilizada como recurso na educação, promovem forte mediação entre o sujeito e o conhecimento, afetando intensamente a identidade de quem aprende (OLIVEIRA, 2006).

Para melhor compreender as etapas por meio das quais essa interação computador – aluno ocorre, cita-se as que são enunciadas por Abigail Housen (apud Pillar [7]). A autora propôs cinco estágios, os quais explicam a evolução do contato de uma criança com o computador. São eles:

- a) Descritivo, enumerativo, narrativo – Existe uma curiosidade acentuada e uma exploração intensa do computador. A criança quer conhecer tudo, pergunta como funciona, quer experimentar todas as possibilidades, sempre acentuando a feição lúdica do contato.
- b) Construtivo – O computador passa a ter uma existência própria, é incorporado à realidade e deixa de ser apenas um brinquedo, adquirindo nuances utilitárias e funcionais.
- c) Classificativo – Surge o interesse pela história do computador - como surgiu, que modelos, marcas e programas existem, quais são os mais modernos e de maior e menor preço.
- d) Interpretativo – A criança percebe que há variados enfoques e significações em relação ao computador, já conseguindo discutir os aspectos positivos e negativos do uso da máquina, assim como reconhecendo que o homem não deve “adorá-la”, mas apropriar-se dela e dos seus benefícios.
- e) Recriativo – Dá-se a incorporação plena e a utilização do computador em suas várias funções. A criança já apresenta preferências claras por atividades e softwares, assim como o desejo de interferir de forma criativa, propondo situações de uso e atividades.

Durante essas etapas, é importante que a relação criança – computador seja mediada pela família e pela escola, respeitando o tempo e a dinâmica da criança. Esses sujeitos mediadores devem ensinar e proporcionar a criança assumir uma posição de “usuário crítico e reflexivo” do conteúdo e da própria máquina.

Dessa forma, além da ativação de importantes esquemas mentais, à identidade da criança são incorporados significados de autonomia e significação da aprendizagem, de curiosidade pelas variadas formas de aprender e de abertura para o progresso e a inovação tecnológica (OLIVEIRA, 2006)

Valente (1999, p.06), afirma que o questionamento sobre a função do computador como meio educacional deve ocorrer simultaneamente com o questionamento do papel social da escola e do professor:

A verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem. Isso significa que o professor precisa deixar de ser o repassador de conhecimento – o computador pode fazer isso e o faz tão eficiente quanto professor – e passar a ser o criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno.

Para Malheiros (2012), a utilização adequada das tecnologias, mais precisamente da informática na educação traz importantes contribuições sociais e pedagógicas. A social refere-se a criar uma cultura tecnológica de base. Favorece a inclusão digital e conseqüentemente a inclusão social, já que os estudantes estão manuseando ferramentas atuais, requisitadas em diversos contextos profissionais e necessárias para acesso a informações diversas.

A pedagógica diz respeito a qualificar o ensino e a aprendizagem. Por meio de recursos multimídia, o atendimento às múltiplas inteligências é favorecido. Utilizando dispositivos que estimulam a colaboração, o conhecimento é construído coletivamente e torna-se maior do que a simples soma dos conhecimentos isolados de cada participante.

O professor deve estar atualizado e, conscientemente optar por quais tecnologias utilizar nos projetos educativos, compreendendo o conhecimento cada vez mais como um processo contínuo de construção colaborativa, do qual ele é facilitador. Com alunos motivados e ativos, os resultados da aprendizagem tendem a ser mais duradouros.

Philippe Perrenoud (1994), destaca como uma das dez novas competências para ensinar a utilização de novas tecnologias. Segundo o autor, o professor deve buscar apropriar-se das tecnologias, conhecê-las, explorá-las e utilizá-las, conforme o seu planejamento, em situações em que propiciem ganhos pedagógicos.

Ao encorajarmos os professores a explorarem formas de desenvolver a sua prática, de modo a facilitar a aprendizagem de todos os alunos, estamos, porventura, a convidá-los a experimentarem métodos que, no contexto da sua experiência anterior, lhes são estranhos. Conseqüentemente, é necessário empregar estratégias que lhes reforcem a auto-confiança e que os ajudem nas decisões arriscadas que tomaram. A nossa experiência diz-nos que uma estratégia eficaz consiste em implicar a participação dos professores em experiências que demonstrem e estimulem novas possibilidades de acção” (AINSCOW, 1995, p.47).

Os computadores já são utilizados em parte da lista de recursos utilizados pelos alunos para produzir textos, realizar pesquisas e comunicar-se com o mundo.

Os processos de comunicação e informações decorrentes das mudanças tecnológicas estão revolucionando a escola, uma vez que não é mais possível pensar em formação continuada de professores, em qualquer área e nível de ensino, sem computadores e acesso à internet. Isso não quer dizer que meios tradicionais como rádio, televisão e impressos precisam ser esquecidos, mas vistos como complementares.

Segundo Papert (1994), trata-se de uma era da nova aprendizagem, em que o importante é aprender novas formas de pensar, habilidades, conceitos, maneiras de lidar com o inesperado, novas formas de trabalho. O Papert (1994), também destaca que “as tecnologias de informação, desde a televisão até os computadores e todas as suas combinações, abrem oportunidades sem precedentes para ação a fim de melhorar a qualidade do ambiente de aprendizagem.”

No entanto, supervalorizar as TIC ou subestimá-las pode comprometer essa prática, devendo então o docente buscar o equilíbrio para a sua prática ter a eficiência e eficácia desejada, sem esquecer que ensinar é um ato também de intuição e de subjetividade, características inexistentes na máquina.

2.1 COMPUTADOR COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Dentre as diversas TIC que adentram o espaço pedagógico, certamente o computador foi o que trouxe mudanças mais significativas. Não só pela velocidade na transmissão de informações, mas também pela possibilidade de se trazer outras realidades e culturas para o espaço pedagógico. A entrada do computador, com acesso à Internet em alta velocidade, possibilitou que o professor trouxesse para a sala de aula, espaços antes inatingíveis para seus alunos.

Perceber as vantagens do uso da informática em sala de aula dependerá da forma como será utilizada. A partir do momento em que contribuem para resolução de problemas, levando estudantes a construírem soluções, serão percebidos como um recurso auxiliar na aprendizagem.

Os recursos tecnológicos, em especial computadores e Internet, são meios que levam ao desenvolvimento de novas metodologias de ensino. O uso do computador em sala de aula requer que os docentes tenham clareza de que todo o processo pedagógico é voltado para o educando. Desta forma, as tecnologias que

adentram o espaço educacional devem ser trabalhadas para auxiliá-los na superação das necessidades de aprendizagem.

Autores como Soares (1999) Oliveira (2006), Malheiros (2012), etc, acreditam que a inclusão da Internet em sala de aula representa uma revolução no processo ensino-aprendizagem. Com seu uso, os alunos têm acesso às informações disponíveis em larga quantidade, desenvolvem a autonomia na construção de seu conhecimento e podem aprender em ambientes muito mais vastos do que o espaço limitado da sala de aula.

Para Antonio Gil (2011), “ao abordar o uso da tecnologia no ensino, a maioria das perguntas feitas pelos professores refere-se a utilização e a aplicabilidade de programas específicos de computador, o que não é tarefa fácil”. Apesar da ampla difusão dessas tecnologias, ainda há professores que não as absorveram, não apenas por uma questão de atualização, mas também em decorrência das resistências a mudança, que acompanham profissionais dos mais diversos níveis.

Zhu e Kaplan (2002) analisaram as questões relativas ao ensino com tecnologia segundo a abordagem sistêmica. Dessa forma, salientam que o professor, ao se decidir pela utilização de recursos tecnológicos no ensino, leve em consideração quatro grandes componentes: ter clareza dos objetivos do curso, as habilidades tecnológicas do professor, a familiaridade dos estudantes com a tecnologia e sua acessibilidade a computadores e programas de informática e por fim, as ferramentas tecnológicas.

Para que o uso dos recursos tecnológicos seja eficaz, requer-se dos professores não apenas que identifiquem suas vantagens e limitações, mas também que saibam desenvolver competências para o uso adequado. Há alguns anos discutia-se até que ponto as mídias deveriam ser incorporadas ao espaço educacional, tentando criar uma relação de contraponto entre as vantagens e desvantagens para o ensino. Esta discussão, pelo menos em nível teórico, está superada.

Segundo Santos (2003), a realidade tem mostrado que a presença de equipamentos modernos em sala de aula não é capaz, por si só, de impactar positivamente no resultado das ações educativas. Os primeiros programas governamentais focados na distribuição de instrumentos sofisticados para equiparem as salas de aula se mostraram insuficientes perante a inabilidade ou mesmo incapacidade dos educadores utilizarem tais recursos como suporte a um

processo pedagógico amplo. Por isso as políticas públicas que tratam da questão da relação entre a tecnologia e a educação atualmente são muito mais ligadas à formação e à educação continuada de professores do que à simples distribuição de novos instrumentos.

Justifica-se esta necessidade porque o uso do computador na educação difere muito do uso comum, mais ligado à transmissão de informação e entretenimento. Ao incorporar o grupo de recursos instrucionais, esta tecnologia passa a atender fundamentalmente aos objetivos de ensino traçados. Desta forma, a entrada do computador em sala de aula é vista como mais um recurso que auxiliará o educador no cumprimento dos objetivos de aprendizagem, traçados na etapa do planejamento do ensino.

Moran (2001) defende alguns pontos que merecem especial atenção no uso de tecnologias na educação. São eles:

- A questão da educação com qualidade.
- As singularidades da construção do conhecimento na sociedade da informação.
- As novas formas de aprender colaborativamente.
- A revisão do papel e das funções do professor.
- O foco no uso de novas tecnologias na aprendizagem, não apenas como suporte informacional.

Não basta que o uso das TIC esteja atrelado ao cumprimento dos objetivos de aprendizagem para que seu uso seja adequado. Há outros fatores que também devem ser considerados, como a habilidade do professor em utilizar o recurso escolhido, a disponibilidade da escola na oferta das TIC, o acompanhamento dos alunos nas atividades propostas, a avaliação de aprendizagem condizente com a proposta de ensino.

Ao se utilizar a informática na educação é preciso que haja uma integração entre as duas áreas. E para haver essa integração é necessário haver também o domínio dos assuntos que estão sendo integrados por parte dos professores, (VALENTE, 1999).

A inserção das novas tecnologias como ferramenta educacional segundo Valente (1999), tem produzido várias reações no ambiente escolar, desde aqueles que não acreditam em modificações através das tecnologias, até daqueles que depositam nelas a confiança de solucionar todos os problemas educacionais.

Porém Valente (1999), esclarece que essas duas posições caracterizam os extremos, pois a informática não solucionará os problemas educacionais existentes, mas a necessidade de práticas inovadoras no ensino é evidente, por isso é válido que os computadores sejam utilizados como instrumento facilitador da aprendizagem.

O termo “Informática na Educação” é definido por Valente (1999) como a inserção do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação. Conscientizarmo-nos de que a utilização das tecnologias por si só não irá resolver os problemas educacionais, é fundamental, pois as deficiências existentes na educação estão enraizadas em muitas outras esferas.

A utilização de computadores na educação é muito mais diversificada do que simplesmente transmitir informações aos aprendizes, ela é desafiadora, o que atrai involuntariamente o interesse deles. Também pode-se utilizar o computador para enriquecer ambientes de aprendizagem e auxiliar o educando no processo de construção do seu próprio conhecimento. Dispor de um instrumento para criar condições do aluno construir seu próprio conhecimento, é mais produtivo, do que reproduzir uma metodologia instrucionista de ensino.

Os estudos de Valente (1999) esclarecem o significado da utilização do computador como instrumento de ensino:

O uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento, apresenta enormes desafios. Primeiro, implica em entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas idéias e valores. Usá-lo com essa finalidade, requer a análise cuidadosa do que significa ensinar e aprender bem como, demanda o papel do professor nesse contexto. (VALENTE, 1999, p.2).

3. INTERATIVIDADE COMO PERSPECTIVA COMUNICACIONAL: UM DESAFIO AO PROFESSOR

Pensar a educação no ciberespaço significa, então, pensar estratégias que levem à participação colaborativa. Mas a que estratégias nos referindo? A direção mais promissora, que traduz a perspectiva de interatividade no ambiente escolar, é a do aprendizado cooperativo (OLIVEIRA,2006). Professores e estudantes, juntos,

explorando os recursos materiais e informacionais à sua disposição constroem comunicação e aprendizagem. Os professores, abertos às diversidades, navegam ao mesmo tempo em que os estudantes atualizam continuamente seus saberes “disciplinares” e do cotidiano, mobilizando competências pedagógicas: a observação, a seleção, o registro, a interpretação, a análise, a síntese.

O processo de cooperação entre os sujeitos, segundo Oliveira (2006) possibilita intercambiar pontos de vistas, conhecer e refletir sobre diferentes questionamentos, refletir sobre seu próprio pensar, ampliar com autonomia sua tomada de consciência para buscar novos rumos. Refere-se à dinâmica educacional que supera os sistemas apegados a noções como centro, margem, hierarquia, linearidade, substituindo-as pela multiplicidade, nós, nexos e rede.

A interatividade, entendida como perspectiva comunicacional que ganha centralidade no ambiente sócio técnico da sociedade da informação, da era digital, da cibercultura, exige que o professor reveja sua prática pedagógica em sintonia com a dinâmica informacional das tecnologias digitais e com o perfil comunicacional dos seus alunos. O atual cenário comunicacional coloca em questão a lógica da transmissão de conteúdo, pois as tecnologias digitais rompem com a mensagem unidirecional, fortalecendo a cultura da participação, onde o receptor é convidado à livre criação compartilhada diante da mensagem, que ganha novo sentido sob sua intervenção (OLIVEIRA, 2006)

As Tecnologias de informação e Comunicação, trouxeram uma nova maneira de ver e apreender o mundo, assim como transformaram as formas de se construir o conhecimento e de se ensinar e aprender. Como “tecnologias intelectuais” (LÉVY,1993), as TIC promovem transformações na “ecologia cognitiva” instituindo uma nova lógica na construção do conhecimento. Este passa então a ser entendido cada vez mais segundo a concepção de um sujeito cognoscente ativo e constituído na interação com objetos historicamente construídos e em transformação.

Alarcão (2003, p.16) afirma que "esta era começou por se chamar a 'sociedade da informação', mas rapidamente se passou a chamar 'sociedade da informação e do conhecimento' a que, mais recentemente, se acrescentou a designação de 'sociedade da aprendizagem'".

Isto porque se reconhece que não há conhecimento sem aprendizagem e que a informação, sem ser organizada e processada, não se constitui em conhecimento.

Assim, a designação de sociedade da informação e da aprendizagem parece mais coerente do que do conhecimento, pois este é decorrência do acesso a informação e da aprendizagem.

No Livro Verde (MCT, 2000, p.45) sob o título “Educação para a cidadania”, encontra-se o seguinte texto:

A educação é o elemento-chave na construção de uma sociedade baseada na informação, no conhecimento e no aprendizado [...] formar o cidadão não significa 'preparar o consumidor'. Significa capacitar as pessoas para a tomada de decisões e para a escolha informada acerca de todos os aspectos na vida em sociedade que as afetam, o que exige acesso à informação e ao conhecimento e capacidade de processá-los judiciosamente.

Como a matéria-prima do conhecimento é a informação e o conhecimento é provisório, podendo tornar-se obsoleto, o cidadão deverá ser capaz de aprender cotidianamente.

Assim, poderá tornar-se consciente e crítico, empreendedor e criativo, sabendo trabalhar de forma cooperativa e flexível, pois "o conceito de cidadania no século XXI também diz respeito à capacidade do homem comum ter entendimento das implicações sobre sua vida cotidiana do vertiginoso progresso tecnológico em curso". (MCT, Livro Branco, 2002, p.68).

Diante deste panorama, procurou-se refletir como favorecer o surgimento de uma mudança efetiva na relação professor/aluno para chegar à comunicação educativa baseada na interatividade, entendida neste estudo como uma forma comunicacional em que a transmissão de informações dá lugar à co-criação e, ao invés da recepção passiva, é estimulada a participação (SILVA, 2001), ao mesmo tempo em que se busca mecanismos para que o professor procure coadunar a sua prática pedagógica à emergência desta dinâmica comunicacional. Nas palavras do autor:

A disponibilização consciente da interatividade vem, enfim, potenciar uma nova competência comunicacional em sala de aula. E o professor passa a ter um novo desafio: modificar a comunicação no sentido da participação-intervenção, da bidirecionalidade-hibridação e da permutabilidade-potencialidade. Não mais a prevalência do falar-ditar, mas a resposta autônoma, criativa e não prevista dos alunos, o rompimento de barreiras entre estes e o professor, e a disponibilidade de redes de conexões no tratamento dos conteúdos e da aprendizagem. (p.185)

Portanto, deve-se criar a consciência que repensar a educação no contexto da mídia tecnológica, significa muito mais do que prover a escola de novos recursos ou tecnologias. Trata-se de investir na inovação de metodologias e estratégias educacionais fundamentada na pedagogia de uma comunicação interacionista, de forma a tornar o processo de ensino-aprendizagem algo produtivo, mas também interessante e prazeroso para os sujeitos individuais e coletivos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que as mudanças que ocorrem na educação, ajudam a transformar nossa maneira de agir, pensar e comunicar, este trabalho preocupou-se em refletir e problematizar a relação professor-aluno-tecnologia objetivando potencializar a interação e o processo de construção do conhecimento de forma coletiva, lúdica e prazerosa.

Justifica-se a introdução da informática na educação apenas se puder ajudar a instituição a desempenhar melhor suas funções, desenvolver suas atividades, a saber, preparar os alunos para alcançar sua realização tanto pessoal (indivíduo) como profissional, mas também, uma forma de contribuir para a sociedade.

Além disso, ressalta-se a importância do uso das TIC como ferramenta pedagógica, com a necessidade do envolvimento dos professores nessa iniciativa, pois, essa tecnologia educacional vai auxiliar o professor no seu ensino e ajudar o aluno no seu aprendizado, em decorrência tem-se uma alteração comunicacional significativa desses sujeitos.

REFERÊNCIAS

AINSCOW, M. Educação para todos torná-la uma realidade. Apresentada no Congresso Internacional de Educação Especial, Birmingham, Inglaterra, Abril de 1995. Universidade de Cambridge Instituto de Educação.

BEHRENS, Marilda Aparecida e outros, Novas Tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papyrus, 2000.

OLIVEIRA, Eloiza da Silva Gomes de. Criança e Computador: Interação que Impulsiona o Desenvolvimento e a Aprendizagem - Colabor@ - Revista Digital da CVA - Ricesu, ISSN 1519-8529 Volume 3, Número 11, Julho de 2006

FERNANDES, Siddharta – UNESA: Rádio OnLine na Escola: Interatividade e Cooperação no Ambiente de Aprendizagem

GIL, Antonio Carlos. Didática do Ensino Superior. São Paulo: Atlas, 2011.

SILVA, Marco, Sala de Aula Interativa a Educação Presencial e à Distância em Sintonia com a Era Digital e com a Cidadania. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro 2001

MALHEIROS, Bruno. Didática Geral. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

PAPERT , S. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 1994.

Wikipédia Enciclopédia Livre. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia>. Acesso em 04.12.12.

PERRENOUD, P. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1994.

"Internet e Educação" in. REVISTA GUIA DA INTERNET.BR, Rio de Janeiro: Ediouro, nº 12, 1997.

SANTOS. E.O. Ambientes virtuais de aprendizagem: por autorias livres, plurais e gratuitas. In: Revista FAEBA, v.12, nº 18.2003.

SILVA, Marco. Sala de Aula Interativa. 2. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

SOARES, Ismar de Oliveira. Comunicação – Educação: a emergência de um novo campo e o perfil de seus profissionais. Revista Brasileira de Comunicação, Arte e Educação, Brasília, DF, ano 1, n.2, p. XX , jan./mar. 1999.

LÉVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1993.

VALENTE, José Armando. O Computador na Sociedade do Conhecimento. Campinas, SP: UNICAMP/NIED 1999.

VILARES, Ana Regina – UNESA: Interatividade como Perspectiva Comunicacional no Laboratório de Informática: Um desafio ao professor. GT. Educação e Comunicação, nº 16.