

EXPLORAÇÃO DOS RECURSOS DA INFORMÁTICA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.

Aluno: Marlene Chagas dos Santos

Orientadora: Roseclea Duarte Medina

RESUMO:

Este trabalho apresenta algumas reflexões sobre as vantagens do uso da informática educativa pelos educandos e docentes que atuam diretamente nos primeiros anos das atividades escolares, ou seja, por professores que trabalham com a Educação Infantil pré-escolar e do primeiro ao quarto ano ou série do Ensino Fundamental. Serão exemplificados alguns sites, que podem ampliar a aprendizagem e qualificar a construção do conhecimento como forma introdutória para despertar a curiosidade e auxiliar a mobilização dos professores de escolas que possuem laboratórios de informática a utilizarem esses ambientes criando situações significativas de aprendizagem.

Palavras-chave: tecnologias-ensino-aprendizagem-sites-reflexões.

ABSTRACT

This paper presents some reflections on the advantages of the use of educational computing by students and teachers who work directly in the first years of school, or by teachers working with kindergarten pre-school and first to fourth year or series of Elementary School. Will be some examples of sites that may enhance learning and knowledge building to qualify as an introductory way to arouse curiosity and to help mobilize the teachers of schools have computer labs to use these environments creating meaningful learning situations.

Keywords: technology-teaching-learning-sites-reflections

1. INTRODUÇÃO

Os primeiros anos de uma criança na escola são considerados a base de todo seu desenvolvimento escolar com aprendizagens muito significativas que servem de pré-requisitos para novas aprendizagens. Nesse tempo é comum uma grande reclamação e também uma constatação sobre o fracasso escolar que mostra um índice elevado de alunos que saem desse período com o rótulo de analfabetos

funcionais, ou seja, pessoas que utilizam de forma muito rudimentar o sistema de leitura e escrita e realizam de forma simples e precária as quatro operações matemáticas básicas (IDEB, 2009).

Se as dificuldades iniciais da primeira fase escolar não são sanadas, as consequências podem levar a desistência dos estudos.

A defasagem de ensino também é grande preocupação, considerada um dos principais desafios para a redução das desigualdades e, claro, da próxima presidenta. Em todo o País, 87,6 dos alunos concluem a quarta série do ensino fundamental, mas somente 53,8, a oitava série. Segundo o Ipea, a população brasileira ainda apresenta uma taxa elevada de analfabetismo (9,7), mesmo em comparação a outros países do continente sul-americano, algo em torno de 14 milhões de pessoas: 22,8 da população rural, 4,4 da urbana, 13,9 da população negra, sendo 5,9 da população branca. São cerca 52 milhões 580 mil e 452 estudantes na Educação Básica que compreende a Educação Infantil (creche e pré-escola), o Ensino Fundamental (1º a 9º ano ou 1ª a 8ª série), o Ensino Médio, a Educação Profissional, a Educação Especial e a Educação de Jovens e Adultos (nas etapas Ensino Fundamental e Ensino Médio); 86,1 matriculados em escolas públicas; e 13,9 da rede privada, conforme o Censo Escolar da Educação Básica 2008. (REVISTA HOJE, 2010).

Uma pesquisa realizada pela fundação Victor Civita em 400 escolas de 13 capitais brasileiras mostra que os professores ainda dão preferência aos programas mais simples, quando utilizam o computador com seus alunos. Para a metade dos entrevistados, o software mais utilizado é o de edição de texto, seguido por programas de visualização de mapas e editores de apresentação. Segundo o estudo falta preparo aos docentes para inserir as novas tecnologias de forma eficiente dentro de sala de aula. A atividade mais realizada pelo professor com seus alunos é editar, digitar e copiar conteúdos (FUNDAÇÃO VICTOR CIVITA, 2009).

Se por um lado o êxito dos alunos nos primeiros anos de escolarização ainda não é satisfatório por outro, ainda encontramos educadores que não se sentem preparados para aproveitar os recursos da tecnologia na sua profissão e não investem em novos recursos que tem boa aceitação dos alunos e podem facilitar o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar.

Os resultados do IBGE, a matéria da Revista Hoje sobre a realidade da educação no Brasil e a pesquisa pela Fundação Educacional Victor Civita, comprovam a necessidade de elaboração de uma nova política que altere esse quadro e beneficie a recuperação do sistema educacional em favor de uma

educação mais satisfatória e coerente com o desenvolvimento de potencialidades para continuidade do crescimento dos alunos.

Uma alternativa nesse sentido pode ser a de se fomentar as práticas com a informática educativa, aliadas a real necessidade de mudanças qualitativas e o resgate de um ambiente escolar mais promissor, com resultados positivos e satisfatórios.

Não há a pretensão de se colocar a utilização dos recursos da informática como fator que só por si já garante o sucesso total, mas se existir uma utilização bem planejada, contextualizada e coerente, tem-se uma ferramenta que pode ampliar muitos horizontes e beneficiar significativamente professores e alunos. Vive-se num mundo globalizado onde as informações circulam rapidamente e a comunicação expande-se cada vez mais, mas no âmbito educacional o processo de ensino-aprendizagem ainda deixa a desejar e precisa urgentemente de uma melhora significativa, para que a qualidade e o desenvolvimento possam fazer parte do sistema educacional brasileiro (ALMEIDA, 2000).

Refletindo sobre as questões anteriores: formação dos primeiros anos escolares deficitária e a falta de utilização das potencialidades da informática na educação, tem-se a base para esse estudo: exploração dos recursos da informática na educação através de objetos de aprendizagem que se encontram disponíveis na web, destinados ao público que cursa desde a pré-escola até o quarto ano ou quarta série do Ensino fundamental como forma de aprimorar o espaço de possibilidades de ensino-aprendizagem.

Ao longo dos primeiros anos de estudo de uma criança, incluindo desde a pré-escola até a quarta série ou o quarto ano do Ensino Fundamental existem muitas formas para a exploração dos conteúdos digitais educacionais, conteúdos esses que são bases de dados encontrados nas mais diversas formas, contendo conteúdos específicos do campo educacional através da web. Os conteúdos digitais são encontrados em blogs, sites com músicas, imagens, textos, revistas, jogos, entre outros exemplos (MACHADO, 2002).

São muitas as possibilidades disponibilizadas na internet que estão prontas para uma avaliação do professor e adaptação com os objetivos de diversas situações de ensino-aprendizagem. Existe uma variedade de sites com jogos, sites com atividades lúdicas, blogs com sugestões de situações estimulantes, objetos de

aprendizagem com o propósito de auxiliar a construção do conhecimento, dispondo de conteúdos diversificados oportunizando o uso da tecnologia da informática a serviço da educação. Por isso não existe apenas um conceito para objetos de aprendizagem, pela diversidade de opções, assim os objetos de aprendizagem se constituem em:

...unidades de pequena dimensão, desenhadas e desenvolvidas de forma a fomentar a sua reutilização, eventualmente em mais do que um curso ou em contextos diferenciados e passíveis de combinação e/ou articulação com outros objetos de aprendizagem de modo a formar unidades mais complexas e extensas (PIMENTA e BATISTA, 2004, p. 102)

Esse material propõe algumas alternativas simples, exatamente para despertar interesse, curiosidade, satisfação e principalmente mostrar que é possível uma aproximação do computador sem receio, pois a melhor forma de aprender é justamente interagindo com situações que instiguem e promovam a aprendizagem.

Os principais objetivos desse trabalho são: concluir como os recursos de informática acontecem no ambiente escolar; reconhecer algumas experiências significativas com objetos de aprendizagem que auxiliem o processo de ensino-aprendizagem de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental; identificar as principais causas que afastam professores da tecnologia de informática; justificar a importância do trabalho que utiliza objetos de aprendizagem.

2. USO DA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Atualmente os recursos tecnológicos ampliam-se e fazem parte também do espaço escolar, aos poucos os professores necessitam se adaptar a essa nova realidade, porém é preciso vencer o receio de lidar com as máquinas e tornar os recursos dos equipamentos tecnológicos realmente a serviço da educação. Se para trabalhar com internet já se encontra muitas dificuldades, para chegar ao ponto de uma boa utilização dos conteúdos digitais, existe uma longa caminhada na compreensão de muitas questões.

Na análise de qualquer recurso educacional, encontram-se aspectos positivos e negativos na sua utilização e com relação ao uso dos computadores e da internet

não é diferente, porém o conhecimento e o planejamento levam a utilização equilibrada e coerente. A diversidade de opções, a facilidade para acesso e o interesse dos alunos pelos recursos tecnológicos digitais, oferecem muitas vantagens no processo de ensino e aprendizagem, pois professores e alunos podem ter benefícios com a implementação da tecnologia digital no seu espaço educacional (MORAN, 2002).

Existem muitas possibilidades no uso do computador e da internet para o professor e essa utilização vai depender da real necessidade constatada na hora do planejamento. Algumas situações que deram certo estão publicadas e servem de exemplos para que outros profissionais da educação experimentem também ou sintam-se motivados para buscar novas alternativas.

Na área da Matemática, por exemplo, vários objetos de aprendizagem ganham espaço e auxiliam na hora de tornar mais práticas situações complexas, que podem ser compreendidas ludicamente. No site disponível em: <<http://iguinho.ig.com.br/zuzu/jogo-compras.html>>, acessado em 23 out. 2010 tem uma mostra de uma atividade lúdica e educativa envolvendo uma situação de compra.

Em um jogo como "Loja", existem muitas oportunidades para ensinar sobre todos os elementos necessários ao fazer compras – inventar um nome para a loja, arrumar as mercadorias, escolher o papel de cada criança, comprar os itens, pagar por eles ... (SINGER, 2007, p. 155)

Na área musical a professora Áurea da Costa Martins, de São Leopoldo, desenvolveu um projeto pedagógico de composição musical na EMEF São João Batista e, para isso, recorreu ao suporte tecnológico da escola. Seus alunos puderam aprender, por exemplo, a operação básica de um software de edição de som. Enquanto ela usava o programa num laptop, eles acompanhavam num telão - tudo dentro da sala de aula (Revista Nova Escola, 2009).

Os jogos e os objetos de aprendizagem no computador podem contribuir consideravelmente para a habilidade imaginativa das crianças.

... quando crianças de 8 anos lidam com um jogo de simulação de ciências narrativamente organizado como uma oportunidade de aprendizado, assim como de entretenimento, elas obtiveram grandes ganhos nas habilidades do pensamento e no uso da linguagem científica (SINGER, 2007 p. 127).

Na web tem uma fonte inesgotável de assuntos e pesquisas que facilitam a apropriação de informações atualizadas como na Wikipédia, páginas com as

notícias dos principais jornais, muitos trabalhos científicos, periódicos, dentre outras publicações.

Através dos processadores de texto tem-se facilidade na apresentação, organização, elaboração e economia do material para o aluno, é prático copiar, ampliar, acrescentar, reduzir e armazenar dados para reutilização. Todas essas tarefas representam economia de tempo para o professor (MORAN, 2002).

Os cursos, atualizações e especializações à distância ganham espaço e oportunizam a formação em casa de forma mais econômica e acessível muitas vezes (MORAN, 2002).

Segundo Zulian (2003) a internet revolucionou as possibilidades de comunicação e por isso permite a troca de experiências e o conhecimento de outras realidades (blogs, fóruns, comunidades, dentre outros meios). Com mais possibilidades o trabalho do professor fica mais criativo, diversificado, interessante e produtivo.

Para Demo (2008), para muitos educandos a tecnologia em geral faz parte das suas vidas desde cedo e a escola precisa utilizar novas linguagens para desenvolver habilidades do século XXI. Os professores, em geral, ainda estão utilizando as tecnologias para ilustrar aquilo que já vinham fazendo, para tornar as aulas mais interessantes, mas ainda falta o domínio técnico-pedagógico que lhes permitirá, nos próximos anos, modificar e inovar os processos de ensino e aprendizagem. Atualmente pode-se encontrar alguns exemplos muito interessantes e acessíveis que mostram simulações de forma muito atrativa, explorando os sentidos (movimento, imagens, colorido, sons) apresentando muitos conteúdos específicos.

A Revista nova escola vem apresentando ao longo de suas publicações muitas reportagens sobre algumas alternativas que tem se destacado na prática de alguns professores. Segundo Pires (2010) a Educação Infantil é o ponto de partida da boa aprendizagem e os alunos já acessam muitas informações e manuseiam o computador.

...apreciar obras de grandes artistas, como a pintora Tarsila do Amaral (1886-1973). Enquanto a tela *Abaporu* é projetada no computador da professora, os pequenos são instigados a falar sobre cores e formas. Depois das explicações sobre as pinturas, inspiradas pela arte de Tarsila, eles se arriscam a tirar autorretratos com a máquina fotográfica embutida em cada computador. Na sequência, passaram a outra atividade: pesquisaram imagens de animais da fauna brasileira com a orientação das professoras, usando seu *notebook* com acesso à

internet (PIRES, 2010, p.13).

Na internet tem inúmeros tipos de atividades, que servem de entretenimento e ao mesmo tempo desenvolvem a aprendizagem (raciocínio lógico, ortografia, escrita, atenção e outros exemplos) e o próprio Linux Educacional que vem na maioria dos computadores das escolas já disponibiliza jogos como quebra-cabeças, memória, cruzadinhas e outros do gênero, preparados exclusivamente para as crianças aprenderem brincando.

Para Zullian (2003), a internet, sistema de informação global, tem revolucionado a forma de comunicação e socialização e o ambiente escolar sofre essa influência, por isso muitas escolas já possuem sua página na internet e através desse site estabelece uma comunicação interna e ao mesmo tempo externa, pois facilita a interação de toda a comunidade escolar no funcionamento geral da escola. Nesse espaço podem-se registrar datas e horários de reuniões ou outros acontecimentos que mereçam destaque e tenham repercussão, ampliando a comunicação.

Mostrar todas as vantagens oferecidas pelo uso das tecnologias digitais, pelo professor, não significa dispensar seu trabalho. Agora, mais do que nunca, é necessária à presença de um professor que tenha novas competências para realizar com êxito seu importante trabalho.

Cabe ao docente organizar as situações didáticas, como jogos, pequenos filmes, passeios virtuais a museus, pesquisas ou outras inúmeras situações que podem acontecer para que os alunos se apropriem de um saber e essa função possui um caráter intencional com estratégias pedagógicas adequadas e com o objetivo de levar ao aluno a construir a aprendizagem.

Os educadores socioconstrutivistas são ativos dentro da sala de aula, pois assim assumem o compromisso de ajudar o aluno a avançar e se tornam condutores do processo (LISBOA, 2004, p.93).

O papel do professor torna-se cada vez mais decisivo frente às necessidades que envolvem o mundo atual e para isso é necessário investir na sua formação para ampliar o conhecimento e se familiar com as algumas possibilidades de utilização de ambientes de aprendizagem mediados pelas tecnologias digitais. Moran (2007) destaca a importância da utilização de ambientes virtuais de aprendizagem com atividades que complementem o que está sendo feito em aula, como forma de enriquecimento do trabalho didático pedagógico.

De acordo com Machado (2002) nas inúmeras possibilidades das novas tecnologias tem-se uma imensa oferta de conteúdos digitais educacionais, ou seja, os conteúdos escolares que servem para a construção do conhecimento dos alunos estão disponíveis no ambiente virtual, numa vasta oferta de possibilidades a disposição de todos.

Diferentes demandas são essenciais para quem está à frente de uma sala de aula. O novo perfil do professor da atualidade inclui características que fazem toda a diferença na aprendizagem de uma turma e dentre essas características tem destaque a de usar as novas tecnologias como um recurso a favor dos conteúdos, (MARTINS, 2010).

Para Moran (2010) existem muitas alternativas para aplicação dos recursos da internet como as atividades de exploração e interação entre professores e alunos através da web, os fóruns, chats, aulas pesquisas e outras possibilidades que são possíveis com uso da tecnologia digital.

2. FORMAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO PROFESSOR

Ter a formação num Curso Normal, curso específico para a formação de professores para atuarem nos anos iniciais, não é suficiente para o professor enfrentar os desafios do mundo moderno. Por isso, aqueles profissionais da educação que já tem experiência profissional e também, os recém-formados enfrentam dilemas que envolvem situações que hoje em dia mexem com a sociedade. Esse é o caso do uso das tecnologias na sociedade do “conhecimento”

Através da pesquisa da Fundação Victor Civita, 2009 e do INEP² sobre o perfil do uso das mídias digitais na educação tem-se um resultado que demonstra uma ascensão pequena no uso da informática como recurso didático.

Conforme Almeida (2000) as razões dessa resistência podem ser encontradas nos resquícios de atitudes onde o professor é apenas o repassador de conhecimento e hoje a função da escola e o papel do professor precisam ser repensadas. O pouco uso da informática na educação é acompanhado da insegurança que as mudanças causam, pois ao longo do desenvolvimento da humanidade o homem sempre evoluiu, descobriu coisas novas, inventou, se

2 INEP: Int. Nacional de Estudo e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Disponível em: <<http://www.inep.gov.br/>>. Acesso em: 15 nov. 2010.

adaptou, mas também sempre houve uma resistência para as transformações, pois é fato a dificuldade das pessoas em mudar.

Para Drucker (1993, p. 153) “a tecnologia será importante, mas principalmente porque irá nos forçar a fazer coisas novas, e não porque irá permitir que façamos melhor as coisas velhas”.

Zullian (2003) reflete sobre algumas razões para a resistência dos professores para utilizar especificamente o computador e a internet como recursos para auxiliar o desenvolvimento do seu trabalho e conseqüentemente ampliar as possibilidades de ensino e aprendizagem:

- . falta de motivação pela escola não possuir laboratório de informática, ou pelo laboratório ter computadores insuficientes para sua turma;
- . não possuir computador nem ou acesso a internet: é fato que a valorização do professor não acompanha sua importância e devido a isso seu poder aquisitivo torna-se comprometido até para investir em viagens, aquisição de livros, computador, assinaturas de revistas, jornais ou coisas nesse estilo. A realidade do professor em geral é de trabalhar muito e receber o suficiente para sobreviver.
- . desconhecimento geral: esse é o caso de quem nunca mexeu em um computador, nem celular ou algum outro equipamento mais moderno e pensa que se mexer em algo logo vai estragar tudo e não é capaz de aprender.
- . receio do desconhecido: não saber nada sobre o funcionamento de um computador e ter receio de passar vergonha na frente dos alunos ou até pensar que o computador veio pra tirar o lugar do professor também justificam o não uso desse equipamento.
- . falta de iniciativa: cansaço, falta de tempo, achar que não tem capacidade e outras desculpas podem levar alguns professores a nem tentarem realizar algum curso, se desafiar e experimentar situações envolvendo o uso de computadores. Atualmente existem muitas ofertas de capacitações relacionadas ao aprendizado da informática educativa. Como exemplo temos os NTEs, Núcleo de Tecnologia Educacional, que oferecem anualmente vários cursos de formação contínua dos professores em diferentes horários e gratuitos para oportunizar a todos à realização de cursos de aperfeiçoamento na área da informática. Nos NTEs é disponibilizado curso básico para iniciantes de introdução ao uso do LINUX, que é o sistema operacional dos laboratórios de informática escolares, elaboração de Blogs e utilização de muitos outros recursos importantes oferecidos pelo

computador e a internet.

O Programa Mídias na Educação³ um programa de educação à distância que visa proporcionar a formação continuada para professores da educação básica, no uso pedagógico para as diferentes tecnologias da comunicação e informação. O PROINESP⁴ tem propósito de proporcionar a inclusão digital e social de pessoas portadoras de necessidades educacionais especiais. Existem oportunidades para a capacitação no uso das novas tecnologias, pois é uma necessidade real esse aperfeiçoamento do profissional da educação.

Se para trabalhar com internet já encontramos muitas dificuldades, para chegar ao ponto de uma boa utilização dos conteúdos digitais, vamos encontrar uma longa caminhada na compreensão de muitas questões.

A boa utilização de qualquer recurso educacional vai depender de um planejamento equilibrado e coerente. As atividades envolvendo o computador e a internet devem proporcionar o pensamento, a criatividade, a reflexão e ampliar as possibilidades dos alunos. Caso contrário apenas muda-se o cenário e o recurso, mas continuará a mera repetição que vai alienando cada vez mais o aluno, (ALMEIDA, 2000).

Cabe ao professor organizar as situações didáticas para que os alunos apropriem-se de um saber e essa função possui um caráter intencional com estratégias pedagógicas adequadas com o objetivo de levar ao aluno a construir a aprendizagem. Estudos comprovam os ganhos das crianças com o uso do computador:

É evidente, a partir desses estudos, que as crianças se beneficiam ao receber ajuda, reforço e instruções específicas que sejam baseadas no computador, mas especialmente se essas forem de alta qualidade (SINGER, 2007, p. 15).

3 Programa Mídias na Educação. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=681&id=12333&option=com_content&view=article>. Acesso em: 8 out 2010.

4 PROINESP: Projeto de informática na educação especial. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/17304597/PROINESP-Educacao-Especial>>. Acesso em: 18 nov. 2010.

4. METODOLOGIA

Este trabalho foi elaborado e organizado a partir de uma pesquisa quantitativa realizada através de um questionário (em anexo) e também com diálogo informal objetivando conhecer mais a realidade de um grupo de professores de uma escola e comparar o resultado com outras amostras publicadas sobre a utilização das novas tecnologias e as possibilidades de investimento nesse recurso.

Na realidade investigada atuam na sala de aula efetivamente doze professores aonde três, trabalham com o pré-escolar e os outros nove atuam do 1º ano a 4ª série do Ensino Fundamental. Apenas 50% desse grupo participou respondendo ao questionário e da reunião que foi realizada durante a semana pedagógica do final de julho de 2010, aonde o tema foi “Benefícios da informática na educação”.

O objetivo desse trabalho foi constatar a realidade e estimular a reflexão sobre algumas possibilidades para utilização dos recursos da informática, assim os resultados das questões foram dialogados e algumas possibilidades importantes foram analisadas, como algumas experiências citadas anteriormente nesse artigo e também alguns sites bem acessíveis e com uma ampla oferta de atividades estimulantes que podem se adequar a muitas situações envolvendo leitura, escrita, raciocínio lógico matemático, retomada de conteúdos diversos e que são acessados com facilidade, não envolvendo passos complicados, principalmente para facilitar o uso por aqueles educadores que estão começando esse tipo de trabalho.

Quando os professores observaram a funcionalidade de alguns sites com jogos, situações interessantes, diversificados e adequados para atividades com alunos na fase inicial de escolarização, demonstraram muito interesse e encorajaram-se para realização de trabalhos com suas turmas no laboratório de informática.

As professoras que já são mais experientes e também são supervisoras, se colocaram a disposição para a organização de um projeto que tenha o perfil de cada turma e auxiliar os primeiros passos colaborando com os professores que ingressarem nessa caminhada.

Todos os professores que participaram da pesquisa consideraram importante

o uso da informática no contexto educacional, justificando que através da internet há a facilidade para o acesso de informações, de pesquisas, atualizações e também existe muito interesse da maioria dos alunos, despertando a atenção e o envolvimento. Essas considerações são favoráveis para práticas que requerem mais a utilização da informática educativa. Mas apesar da argumentação positiva apenas três professores utilizam a internet, praticamente diariamente com finalidades relacionadas à questão profissional. Isso se deve ao desconhecimento que embasa o uso das tecnologias na educação, pois tem professores que acreditam que é muito complicado preparar um trabalho usando os computadores, com os alunos, no laboratório de informática.

As três professoras que já trabalharam com seus alunos no laboratório de informática, realizaram atividades com jogos envolvendo a escrita e o raciocínio, leituras de histórias infantis, observaram imagens, pequenos vídeos e afirmam que se sentem preparadas para realizar um trabalho satisfatório numa sala de informática, justamente pelo motivo da participação de algumas formações, onde desenvolveram conhecimentos nessa área, pelo prazer de manusear esse equipamento em casa e por acreditar nesse recurso.

Um aspecto muito interessante é o de que apenas duas professoras desse grupo praticamente não usam o computador para nenhum tipo de atividade, nem pessoal e nem profissional, mas já conhecem situações interessantes sobre as utilidades da informática. Os outros professores usam esporadicamente o computador e a internet realizando várias atividades: se correspondem por e-mail, se comunicam pelo msn e Orkut, pesquisam algum assunto para sua aula, elaboram materiais para reprodução e utilização dos alunos, elaboram e escrevem projetos de trabalhos e também o planejamento, ou seja, já dispõem de um certo conhecimento do funcionamento geral da tecnologia digital em benefício pessoal e profissional, mas ainda não elaboram situações onde toda sua turma interaja diretamente na internet.

Os professores desse grupo demonstraram interesse e boa vontade para colocar em prática determinadas situações com o uso da informática educativa e dão sugestões do que gostariam trabalhar com toda turma como por exemplo, atividades com jogos, leituras, apresentações relacionadas aos conteúdos em estudo, pesquisas ou situações que enriqueçam o trabalho escolar e que promovam o desenvolvimento do grupo.

A partir dessa pesquisa pode-se concluir o seguinte, nesse grupo específico o uso da informática na educação é semelhante ao que se tem observado e lido sobre outras realidades e que já foi citado nesse trabalho anteriormente, ou seja, nem todos professores possuem computadores, muitos que tem ainda não utilizam com frequência e nem aproveitam esse recurso aplicado para fazer algo relacionado ao trabalho e um grupo de professores ainda pequeno já consegue utilizar o computador e a internet para se beneficiar profissionalmente.

Para Zullian (2003), o computador e a internet tem representado muitos aspectos positivos e relevantes dentro e fora do espaço educacional tanto para os professores como para os alunos, pois com a correria e quantidade de informações que circulam diariamente, existe a necessidade de atualização e transformação na relação professor e aluno que deixa de ser vertical e vai se tornando cada vez mais repleta de interação e construção, pois a interatividade impulsiona o mundo.

No ambiente virtual existe uma infinidade de propostas para utilização de conteúdos digitais, através da exploração de inúmeros objetos de aprendizagem, por exemplo, o RIVED, um programa da secretaria da educação à distância que disponibiliza diversos conteúdos digitais e outros sites específicos divulgados na parte final desse trabalho. Alguns exemplos são mais exigentes em termos de conhecimento da funcionalidade geral de um computador. Chegar ao nível do aluno interagir e criar através da máquina é um passo fantástico e deve ser almejado sempre, por isso a necessidade de investimento na formação de profissionais da educação que possibilite o uso do potencial da informática educativa.

Refletindo sobre as questões anteriores tem-se a oferta de outras oportunidades para explorar as possibilidades tecnológicas na utilização de ambientes virtuais que são disponibilizados com diversas finalidades relacionadas ao ensino e aprendizagem, pois existem milhares de sites com jogos, com situações envolvendo a leitura, escrita, organização do pensamento, dentre outros exemplos que são bem acessíveis e com facilidade para manuseio, pois o receio de alguns professores acontece pelas dificuldades em planejar algo mais complexo em termos de trabalhos com sua turma e por isso acabam desistindo de aproveitar os recursos da tecnologia aliados a educação.

O trabalho com páginas da internet que possuem o objetivo de auxiliar o processo de ensino-aprendizagem e entretenimento é uma proposta simples,

porém de muita qualidade, dessa forma, quem conhece as possibilidades, pode se sentir encorajado para realizar atividades que envolvam o uso do computador e internet. A escolha do objeto de aprendizagem e do seu conteúdo educacional é muito pessoal para os professores, pois a área trabalhada e o perfil dos alunos devem ser considerados nesse tipo de trabalho, mas as opções são diversas. É muito importante que os professores conheçam opções diversificadas, para adaptação das reais necessidades da sua turma. No aspecto individual cada profissional tem sua forma para trabalhar e assim as possibilidades de aproveitamento de uma determinada situação proposta através da internet são ilimitadas e dependem da criatividade.

A pesquisa com o grupo de professores e a reunião com o mesmo grupo durante a semana pedagógica foi o marco inicial para uma mudança de atitude para alguns professores que demonstraram muito interesse na realização de atividades no laboratório de informática com suas turmas, a partir de algumas sugestões de sites que apresentam muitas possibilidades é possível um planejamento inicial para de uso desse espaço da escola por professores e alunos com mais frequência.

No site do blog da Escola Municipal Waterloo, disponível em: <<http://salavirtualwaterloo.blogspot.com/>>, acessado em 03 out. 2010, de Goiânia, têm muitas possibilidades para a alfabetização, jogos para construir conceitos importantes. Através desse site pode-se perceber como funciona a interação de uma escola através dessa modalidade.

No site de dicas da Wol, disponível em: <<http://sitededicas.uol.com.br/jogos.htm>>, acessado em 04 out. 2010, tem jogos explorando o desenvolvimento do raciocínio-lógico.

No portal do Iguinho, disponível em: <<http://iguinho.ig.com.br/jogos.html>>, acessado em 20 out. 2010, tem uma variedade enorme de jogos com vários níveis de complexidade e muitos assuntos diferentes, que podem ser utilizados para desenvolver a atenção, a escrita, o conhecimento de diversos temas, o raciocínio ou outros exemplos dependendo das suas necessidades.

Através da biblioteca digital, disponível em: <<http://www.ead.pucrs.br/biblioteca/bibliotecadigital/jogosinfantis4.htm>>, acessado em 05 out. 2010, tem uma variedade enorme de sites com jogos diversificados explorando os mais diversos temas, inclusive outros sites que

disponibilizam jogos, histórias animadas que ensinam brincando.

No site de atividades educativas, disponível em: <<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=325>>, acessado em 07/10/2010, tem diversas opções de atividades e o destaque para jogos destinados a alfabetização. O jogo para ligar as letras conforme o alfabeto mostra a imagem, o nome da letra e ainda aparece uma animação do desenho montado.

No site de jogos online, disponível em: <<http://www.ojogos.com.br/jogo/pinheadz.html>>, acessado em 26 out. 2010, tem uma infinidade de jogos com várias situações com desafios em vários graus de complexidade.

Um site que pode se adequar a muitas possibilidades é o site internacional de objetos educacionais, disponível em: <<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>>, acessado em 25 de out. de 2010. Esse site apresenta um repertório é amplo e atende a todos os níveis de ensino e disponibiliza gratuitamente recursos educacionais digitais em diferentes formatos, vídeos, áudios, animações, imagens, entre outros.

Através de alguns exemplos fica claro que existem muitas opções versáteis de utilização de alguns sites disponibilizados para auxiliar a construção do conhecimento aliando prazer e aprendizagem.

5.CONCLUSÃO:

Atualmente os recursos tecnológicos fazem parte da realidade do ser humano, por isso a escola não pode negar essa evidência e deve acompanhar esse passo na evolução. Não apenas acompanhar por modismo, mas buscar os benefícios reais da inserção das tecnologias digitais como recurso para o processo de ensino e aprendizagem.

O passo inicial já foi dado, reunião com troca de informações, depoimentos, apresentação de algumas ferramentas importantes e fáceis de utilizar. A continuidade desse trabalho pode ser bem promissora, visto o interesse e todo o conjunto de condições da escola, que abre espaço para que os professores façam formações de acordo com as reais necessidades. Falta para alguns colegas a coragem de se aventurar nesse caminho novo, mas através das oportunidades, dos

exemplos e incentivos de outros colegas que vencem o receio e investem na uso das TICs no seu trabalho, mais professores descobrirão que a máquina está para servir ao homem, nós a dominamos e ainda podemos aproveitar todo seu potencial.

Esse trabalho lança mão de sugestões simples e utiliza sites prontos, pois servem para iniciantes se familiarizarem ampliando os horizontes no conhecimento sobre o uso do computador e da internet.

É muito importante o ingresso nesse tipo de situação envolvendo a informática, pois através da mobilização as oportunidades tornam-se provas concretas do que é possível através desse recurso. Explorar os recursos da informática na educação é uma oportunidade para beneficiar professores e alunos e qualificar a interação e o desenvolvimento no espaço educacional.

6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000.
- DRUCKER, Peter. **Sociedade pós-capitalista**. São Paulo: Pioneira, 1993.
- DOTTI, Corina. **Fracasso escolar e classes populares**. In: GROSSI, Esther Pilar e BORDIN, Jussara (Org.). **Paixão de aprender**. Petrópolis : Vozes, 1992, p. 21-28.
- LISBOA, C. e SOLZMANN, M.M. **Conceitos, teorias e discussões em Psicologia**. Novo Hamburgo: Ed.: Feevale 2004.
- MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. São Paulo: Papirus. 2007.
- PIMENTA, Pedro e BAPTISTA, Ana Alice. **Das plataformas de E-learning aos objetos de aprendizagem**. In. DIAS, Ana Augusta Silva e GOMES, Maria João. **Elearning para e-formadores**. Minho, TecMinho, 2004.
- SINGER, D. e SINGER, J. **Imaginação e jogos na era eletrônica**. Porto Alegre: Artimed, 2007.
- ZULIAN, Margaret Simone. **Redes Virtuais: formação de professores**. Porto alegre: Imprensa Livre, 2003.
- UMBELINA, Maria Caiafa Salgado e AMARAL, Ana Lúcia. **Tecnologias na Educação: ensinando e aprendendo com as TIC**. Brasília: Ministério da educação, secretaria da educação à distância, 2008.
- CASTRO, Tarzan. O Brasil de Dilma. Revista Hoje, dez de 2010, edição 52, p. 26.
- PIRES, Alaíde. Computadores na pré-escola. Revista Nova Escola, Maio de 2010, edição 232, 13-17.
- MARTINS, Ana Rita e MOÇO, Anderson. Novo perfil do professor. Revista Nova Escola, out 2010 : 46-53, edição 236.
- Atividades lúdicas. Disponível em:
<<http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=325> >. Acesso em: 07 out. 2010.
- Biblioteca digital. Disponível em:
<<http://www.ead.pucrs.br/biblioteca/bibliotecadigital/jogosinfantis4.htm> >. Acesso em: 05 out. 2010.
- Escola Waterloo. Blog para interação. Disponível em:
< <http://salavirtualwaterloo.blogspot.com/> > , Acesso em: 03 out. 2010.
- Fundação Victor Civita. Estudos e pesquisas educacionais. Disponível em:
<<http://www.fvc.org.br/pdf/estudo-computador-internet.pdf> >. Acesso em: 22 out. 2010.
- IBGE, Educação no Brasil. Disponível em:
<<http://www.ibge.gov.br/ibgeteen/pesquisas/educacao.html> > . Acesso em: 06 out. 2010.
- INEP: Int. Nacional de Estudo e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Disponível em:

<<http://www.inep.gov.br/>>. Acesso em: 15 nov. 2010.

Jogos educacionais, disponível em <<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>>. Acesso em 08 nov. 2010.

Jogos educativos online, disponível em :
<<http://sitededicas.uol.com.br/jogos.htm>>. Acesso em: 04 out. 2010.

Jogos online. Disponível em:<<http://www.ojogos.com.br/jogo/pinheadz.html>>. Acesso em: 26 out. 2010.

MORAN, José Manuel. Novos espaços de atuação do educador com as tecnologias. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/espacos.htm>>. Acesso em: 08 ago. 2010.

Objetos educacionais. Disponível em: <<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>>, Acesso em: 08 nov. 2010.

Portal do Iguinho. Disponível em: <<http://iguinho.ig.com.br/jogos.html>>. Acesso em: 7 out. de 2010.

Portal Domínio Público. Disponível em <<http://www.dominiopublico.gov.br/>>. Acesso em: 25 de jan. 2010.

Programa Mídias na Educação. Disponível em:
<http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=681&id=12333&option=com_content&view=article>. Acesso em: 8 out 2010.

PROINESP: Projeto de informática na educação especial. Disponível em:
<<http://www.scribd.com/doc/17304597/PROINESP-Educacao-Especial>>. Acesso em: 18 nov. 2010.

Revista Nova Escola. Cinema une arte e informática, Dez. 2003. Disponível em:
<<http://revistaescola.abril.com.br/arte/pratica-pedagogica/cinema-une-arte-informatica-424909.shtml>>. Acesso em: 18 de nov. 2010.

UOL. Jogos Educativos online. Disponível em: <<http://www.uol.com.br/criancas/>>. Acesso em: 25 out. 2010.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002.

ANEXO1:**QUESTIONÁRIO:****PESQUISA SOBRE A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS DO COMPUTADOR E INTERNET NO ESPAÇO EDUCACIONAL:**

a) Suas respostas são muito importantes para conhecermos nossa realidade:

1. Considera importante o uso da internet:

Sim Não Em parte

Por quê? _____

2. Usa internet com frequência no seu dia-a-dia:

Sim Não As vezes

3. Já realizou alguma situação em aula, com seus alunos, usando computadores e internet:

Sim Não

4. Em caso afirmativo, na questão 3, quantas vezes utilizou computadores em 2010:

1 a 2 vezes 3 a 4 vezes 5 a 6 vezes Mais vezes

5. Você se sente preparado para trabalhar com alguma turma numa sala de informática de forma satisfatória:

Sim Não

6. Cite sugestões de atividades com uso de informática, que possam ser realizadas com alunos da Educação Infantil, dos anos ou séries iniciais do Ensino Fundamental:

7. Marque os exemplos de situações que você utiliza o computador e a internet:

entretenimento e-mail pesquisas cursos

materiais para trabalho trabalho interativo com os alunos

tem blog ou outro tipo de página Outros: _____