

# SALA DIGITAL DESENVOLVENDO APRENDIZAGEM <sup>1</sup>

Adriana Gonçalves <sup>2</sup>

Adriana Soares Pereira <sup>3</sup>

## RESUMO

A sala de aula não é mais a mesma, a inclusão da tecnologia na escola já se tornou uma prioridade, em especial o computador e internet que faz com que a aprendizagem se torne significativa, investigativa e instigante. Porém esse assunto gera muita preocupação, principalmente por parte do educador que tem a responsabilidade de proporcionar no ambiente escolar a concretização deste conhecimento. Hoje a educação exige um profissional que além de conhecer a tecnologia seja capaz de transformar, modificar e inovar o processo ensino aprendizagem mobilizando-o para uma capacitação constante. O computador e internet vêm mobilizar e desacomodar o profissional da educação proporcionando opções de planejamento mais criativo, atraente e diversificado, direcionando uma escolha de concepção de aprendizagem construtivista onde o aluno seja sujeito do seu aprendizado e o educador um verdadeiro mediador da aprendizagem. A sala digital é um mecanismo que vem possibilitar aos alunos este momento de interação com o mediador e a escola tem a responsabilidade de dar a sua comunidade escolar todas estas alternativas, visando uma formação de cidadãos conscientes, críticos, capazes de inserir-se com dignidade na sociedade que vivem. Mostrando as dificuldades e facilidades que os mediadores enfrentam ao incluir em seu planejamento a utilização da sala digital assim como a necessidade de reciclagem a capacitações para oferecer com segurança o desenvolvimento da aprendizagem significativa ao alunado.

**Palavras-chaves:** aprendizagem; computador; internet.

## ABSTRACT

The classroom isn't longest the same the technology of inclusion in school has become a priority computers especially and the internet that makes the learn becomes, meaning, investigative and provocative, but the educator because have responsibility for providing. But this generates concern, especially by the educator because have responsibility for providing the school environment to achieve this crow ledge. Today is education a require a professional because besides know the technology learn process train. The computer and internet are mobile and unsettles the professional education offer more creative plan options, attractive and diverse, target, choice of a constructivist view to learn where the student is the subject of his learn and the teacher a gauge true learn. The digital classroom is a mechanism to enable. The students come this moment of interaction with the meter and the school has responsibility of your school to give a aimed at train alternatives, critical able to enter which they live.

**Keywords:** Learning, computer, internet.

---

<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 Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

<sup>3</sup> Professor Orientador, Doutor, Universidade Federal de Santa Maria.

# 1- INTRODUÇÃO

O contexto educacional atual exige dos indivíduos novas práticas educativas e posicionamentos, novas habilidades e competências para viver e conviver em sociedade. A escola precisa repensar suas propostas e os professores redimensionarem suas ações pedagógicas, a exigência leva a pensar que é impossível desvincular o ensino das demais dimensões do conhecimento principalmente no espaço educativo.

O uso da sala digital é uma ferramenta positiva que enriquece e incentiva o desenvolvimento da aprendizagem principalmente do aluno. Mas o professor ainda tem resistência em fazer uso pedagógico dos recursos computacionais, devido à insegurança e falta de conhecimento para o manuseio nas atividades de sala de aula.

Este trabalho veio ratificar e contribuir para a fundamentação teórica e prática, sobre as mudanças provocadas na aprendizagem com a utilização do computador-internet na relação escola, professor e aluno, com ênfase ao planejamento do educador para o uso da sala digital nas atividades educativas, procedimentos metodológicos como forma de potencializar a aprendizagem dos alunos na sala de aula. Assim como: Despertar a importância da sala digital para a apropriação e ampliação cultural, e suas potencialidades educativas; identificar diferentes situações de utilização da sala digital e internet de informação e de comunicação em sala de aula construção de *Blogs*, *Web Quest*; reconhecer a importância do uso da tecnologia, computador, para a aprendizagem dos alunos; apresentar a importância dos profissionais da Educação em atualizar-se para o manuseio do computador e internet.

A escola não pode mais ignorar a influência da tecnologia, em especial, da sala digital e internet. Sabe-se que as tecnologias estão presentes no dia-a-dia, não apenas em forma de suporte, mas de cultura, ampliando a visão de mundo, conseqüentemente, professores devem discutir e compreender seu papel no processo de ensino-aprendizagem. Como diz Gandin (1995,p.43) “ Não será possível nenhum peixe razoável sem pensar no anzol e na rede, sem distinguir o rio do mar, sem conhecer linhas e iscas, sem apanhar chuva e sentir sol”.

O presente artigo vem mobilizar conhecimentos, numa perspectiva interdisciplinar, mediante uma postura reflexiva à (re) construção da prática educativa numa visão colaborativa, utilizando-se da tecnologia sala digital e a internet que a escola onde este trabalho foi desenvolvido oferece.

Partindo de entrevistas de alguns educadores, através de questionários para saber o que eles entendem por inclusão digital, como as utilizam, quais suas facilidades e dificuldades usando-a como recurso para desenvolver aprendizagem.

Este artigo está organizado na seguinte forma: Seção 1: Introdução; Seção 2: A sala de aula digital desenvolve aprendizagem. Seção3:Escola Pesquisada Seção 4: Conclusão.

## **2 – A SALA DIGITAL DESENVOLVE APRENDIZAGEM**

A inclusão da sala digital na escola proporciona inúmeras alternativas para o desenvolvimento da aprendizagem.

O ganho do computador em relação aos demais recursos tecnológicos, no âmbito educacional, está relacionado à sua característica de interatividade, à sua grande possibilidade de ser um instrumento que pode ser utilizado para facilitar a aprendizagem... TAJRA (2002 p. 33)

O computador e a internet em sala de aula possibilitam a realização de diversas atividades pedagógicas: como produções e coproduções de texto, pesquisas *online*, viagens virtuais através do tempo, simulação de experimentos, visitas virtuais a museus, imagens, sons, a *web* permite a navegação entre diferentes áreas de conhecimentos e disciplinas fazendo visitas a sites, explorando *blogs* e *web Quest*. Tajra diz com muita propriedade:

O computador é uma máquina que possibilita a interatividade em tempo real. O conceito básico de diferenciação dessa máquina em relação às demais, também, se dá por conta do seu próprio sistema de funcionamento: entrada, processamento e saída de informações – sistema do qual nenhuma outra máquina dispõe. (2002 p.34)

E segundo Colom Cañellas:

Utilizando a informática, o homem alcança novas possibilidades e estilos de pensamento inovador jamais posto em prática. A tecnologia vai transformando, também, as nossas mentes porque de alguma maneira temos acesso aos dados, mudamos nosso modelo mental da realidade. Os integrados entendem a tecnologia como neutra, objetiva, positiva em si mesma e científica. Incorporá-la é sinônimo de progresso. (1994 apud TAJRA 2002 p. 29)

Para fazer uso do computador e internet é necessário traçar previamente estratégias evitando dispersão do trabalho, esta tecnologia possibilita estimular o aluno a desenvolver um trabalho colaborativo, e isto ocorre, quando a aprendizagem se dá através de atividades desenvolvidas pelos participantes de uma equipe, de forma que haja colaboração e cooperação entre eles, num processo de mútua complementação onde o trabalho ganha característica de produção coletiva e o conhecimento é interdisciplinar, requisitando a habilidade de inovar e ver o mundo como unidade e como produto de parceria possibilitando assim aprender a aprender. E segundo o francês na introdução de seu livro *Cibercultura* Pierre Lévy (1999

p.11) “o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daqueles que as mídias clássicas nos propõem”.

Hoje a comunicação multidirecional gera inteligência coletiva. Sendo a escola mestra na formação de cidadãos, deve ser comprometida juntamente com o corpo docente em modificar e acompanhar a evolução tecnológica principalmente o computador, é eles que permitem acesso às informações de todas as partes do mundo, comunicação interpessoal rápida e econômica via internet, além de armazenar dados com segurança e rapidez, contribuem para aperfeiçoar o trabalho dos professores, dinamizando o processo ensino-aprendizagem, qualificando a construção do conhecimento pelo educando.

A importância da utilização da tecnologia computacional na área educacional é indiscutível como necessária, seja no sentido pedagógico, seja no sentido social (...). Hoje com o novo conceito de inteligência, em que podemos desenvolver as pessoas em suas diversas habilidades, o computador aparece num momento bastante oportuno, inclusive para facilitar o desenvolvimento dessas habilidades (lógico matemático, linguística, interpessoal, intrapessoal, espacial, musical, corpo-sinestésica naturista e pictórica). (TAJRA 2002, p.85).

## **2.1 – Professor Mediador na Sala Digital**

Ser mediador num processo de inclusão da sala digital na escola requer um aperfeiçoamento mais requintado, visando mais qualidade no ensino.

O novo profissional da educação integrará melhor as tecnologias com efetividade, o humanismo e a ética. Será um professor mais criativo, experimentador, orientador de processos de aprendizagem presencial e a distância. Será um profissional menos falante, menos informador e mais gestor de atividades de pesquisa, experimentação e projeto. Será um professor que desenvolve situações instigantes, desafios, soluções de problemas e jogos, combinando a flexibilidade dos espaços e tempos individuais com os colaborativos grupais. Moran (2005, apud SALGADO, 2008 p.171).

Para que o educador tenha assiduidade em desenvolver a aprendizagem na sala digital é necessário ter segurança e conhecimento para manuseá-lo. É fundamental fazer a identificação dos componentes da máquina, como funciona o teclado, o *mouse*, e trabalhar em alguns *softwares*: processador de texto, programas de desenho, navegadores para internet.

A capacitação do professor deverá envolver uma série de vivências e conceitos, tais como: conhecimento básico de informática; conhecimento pedagógico; integração

de tecnologia com a proposta pedagógica; formas de gerenciamento da sala de aula com os novos recursos tecnológicos em relação aos recursos físicos disponíveis e ao “novo” aluno, que passa a incorporar e assumir uma atitude ativa no processo; revisão das teorias de aprendizagem, didática, projeto multi, inter e transdisciplinares.( TAJRA 2002 p.89)

Utilizando o computador e internet como um aliado do desenvolvimento da aprendizagem o educador deixará de ser uma figura que transmite o conteúdo, e o aluno passará a exercer um papel participativo, cooperativo, como agente do conhecimento, interagindo com colegas, professores da sua ou até de outras escolas. Para que isso aconteça o professor deve estimular situações de formação criando condições para se apropriar de um processo de construção de sua competência utilizando-se gradativamente dos recursos informatizados. Sabe-se também que não depende somente do profissional e sim da instituição gestão que deve estimular e proporcionar momentos de aprendizagem para o profissional.

Para conseguir que sejam alcançados os objetivos desta busca, o professor não pode seguir esta trilha sozinho é preciso que aqueles que administram o sistema educacional formulem estratégias que garantam ao professor capacitar-se para desenvolver novas funções, numa sociedade que assume novas feições, marcada pelo domínio da informação e pelos recursos computacionais. (Oliveira 1997 p.92)

Segundo Tajar:

A aprendizagem na área da informática pode ser descrito em três etapas: **capacitação propriamente dita:** o professor assume o papel de aluno e um professor com conhecimentos em informática educativa, são repassados aos conteúdos tecnológicos e os elos existentes entre tecnologia e as propostas pedagógicas. **Exercitação:** professor ministra aulas com o uso do computador, coloca em prática aquilo que aprendeu, terá uma visão crítica mais definida e segura para propor melhoras. **Planejamento de novas Ações:** momento em que o professor inicia o processo de implantação de um projeto de informática educativa, tendo condições de propor melhorias com base a sua prática, incorporando as propostas pedagógicas definidas pela escola com a tecnologia disponível. (2002, p.99)

É importante salientar que a evolução na área da informática acontece com muita rapidez havendo a necessidade de constante reciclagem, e os mediadores da aprendizagem são as molas impulsionadoras deste processo, precisam estar abertos para a realidade percebendo a necessidade de mudar e obter resultados com as mudanças adotadas.

### 2.3 – Internet na Educação

Internet na educação trás alternativas de recursos para a sala de aula digital viabilizando inúmeras atividades atraentes, desenvolvedora de uma aprendizagem significativa.

A internet e seus serviços (correio eletrônico, listas, conversações, videoconferência, WWW) é a tecnologia que maior repercussão teve em nossa cultura nos últimos anos. Como recurso para a comunicação, esta Rede, fonte de informação e linha direta com o mundo, suporte de formação ou desempenho de uma função profissional, introduz novos padrões de comunicação e, em consequência permite modificar todos aqueles processos em que está presente, como na educação. (SANCHO, HERNÁNDEZ & COLS 2008, p. 144)

Ela vem possibilitar a ampla informação de acesso para o desenvolvimento da aprendizagem com facilidades de obter informações com rapidez.

- Acessibilidade a fontes inesgotáveis de assuntos para pesquisa;
- Páginas educacionais específicas para a pesquisa escolar;
- Páginas para busca de softwares;
- Comunicação e interação com outras escolas;
- Estímulo para pesquisar a partir de temas previamente definidos ou a partir da curiosidade dos próprios alunos;
- Desenvolvimento de uma nova forma de comunicação e socialização;
- Estímulo a escrita e leitura;
- Estímulo a curiosidade;
- Estímulo ao raciocínio lógico;
- Desenvolvimento da autonomia;
- Permite o aprendizado individual;
- Troca de experiência entre professores/professores, aluno/aluno e professor/aluno. (TAJRA,2002, p.127).

Em contra partida também é necessário ficar atento aos perigos que a internet também possibilita exigindo do professor uma atenção mais específica para não haver perda de aprendizagem. Como as citadas a seguir:

- Muitas informações sem fidedignidade;
- Facilidade na dispersão durante a navegação;
- Lentidão no acesso nos sites em função de baixa qualidade nas linhas telefônicas;
- Facilidade de acesso a sites inadequados para público infante - juvenil. (TAJRA 2002, p. 127).

È importante que o professor acompanhe todo o desenrolar das atividades e que avalie todo o processo realizando avaliações constantes.

A internet, as hipermídias ou os softwares utilizados em situação de formação são portadores de “possibilidades” que foram definidas pelos idealizadores. Durante a atividade, o professor deve ter condições de dominar esses níveis de interatividade e de escolha a fim de poder dialogar com a mídia (...) o professor terá que conceder uma situação de trabalho que possa ajudar o aluno em sua tarefa. Essas situações de formação que utilizam o ciberespaço devem responder ao mesmo tempo ao objetivo de ensino do professor, às especificidades das mídias utilizadas e aos “cenários de interação” próprios dos dispositivos tecnológicos utilizados. (ALAVA 2002 apud revista PÁTIO nº 26 MAI/JUL 2003 p.10)

E o professor em frente a esta proposta, de utilização da internet para desenvolver aprendizagem, é chamado à responsabilidade como diz Tajra (2002, p.129) “O papel do professor diante da nova realidade é promover o confronto das informações localizadas, verificar a validade delas, procurando sempre estimular o senso crítico do aluno”.

Assim, o computador ligado à internet são ferramentas para execução de um projeto educacional maior, são tecnologias que materializam uma rede complexa de fatores culturais, sociais e técnicos, sendo elas mesmas fonte de aprendizagem. Utilizando a internet na escola e oportunizar-se-á aos alunos de interagir com a própria máquina, com outras pessoas e com outras culturas. A comunicação entre professores e alunos, e desses entre si, não fica, assim restrita apenas ao ambiente escolar. Ela transcende às barreiras das paredes da sala de aula e permite uma maior aproximação entre pessoas. Além de possibilitar ao mediador a trabalhar em ambientes virtuais.

Os recursos de ambientes virtuais de aprendizagem são basicamente os mesmos existentes da internet (correio, fórum, bate-papo, conferência, centro de recursos etc.), (...), os ambientes virtuais de aprendizagem permitem aos participantes fornecer informações, trocar experiências, discutir problemáticas e temas de interesses comuns, desenvolver atividades colaborativas para compreender seus problemas e buscar alternativas de solução. (VIEIRA 2010, p.119).

É importante enfatizar que para o mediador colocar em prática a utilização deste mecanismo, internet, é imprescindível um processo de construção do planejamento, um Projeto Educacional. Onde requer a participação de toda a comunidade escolar e governamental, principalmente em escola pública.

Falar de desenvolvimento de projetos educacionais via internet gera uma sensação virtual, quase irreal para muitos, a internet é tão real quanto às ações que realizamos no nosso dia-a-dia, o que muda é a nossa relação analógica para digital, de uma situação presencial para virtual. (TAJRA, 2002, p.133)

O mediador da aprendizagem deve saber os serviços disponíveis da internet para uso educacional, os quais destacam: Correio Eletrônico conhecido por *e-mail* é uma ferramenta de interação assíncrona; FTP (*file transfer protocol*) possibilita o envio e recebimento de arquivos pela internet; WWW (*World Wide Web*) podem ser utilizadas como fonte de pesquisa é uma grande rede que interliga textos, imagens, sons, vídeos formando hipertexto, também conhecida por *home page, site ou Web*; Chat/Bate Papo permitem emitir mensagens que podem ser lidas e respondidas simultaneamente na tela; Fórum de discussão ou Lista de discussão, permite a troca de informações entre varias pessoas ao mesmo tempo.

Estas ferramentas poderão ser utilizadas para elaboração do projeto educacional com o intuito de desenvolver aprendizagem a serviço dos conteúdos que deverão ser desenvolvidos.

A internet é mais um canal de conhecimento, de trocas e buscas. A internet não substitui. Ela facilita, aprimora as relações humanas, elabora novas formas de produção, estimula uma cultura digital, libera tempo, une povos e cultura. Gera uma nova sociedade. (TAJRA 2002, p. 133).

Assim, é de fundamental relevância o profissional da educação, dar um novo significado à escola, que suas concepções de aprendizagem sejam condizentes com o mundo atual, com seus tempos, ritmos e processos, de modo que ela possa efetivamente estar voltada para a formação de sujeito ativo, reflexivos, cidadãos atuantes e participativos.

A *Web Quest* e *Blogs* são atividades atraentes instigantes, sendo alternativas de recursos para o mediador desenvolver seus conteúdos de uma maneira mais empolgante com a participação efetiva do alunado, são ferramentas da Internet o qual falaremos a seguir.

### **2.3.1 - Web Quest**

*Web Quest* é um recurso que auxilia o educador a realizar atividades para desenvolver os conteúdos de sua disciplina, proporcionando uma ampla pesquisa na internet. Para desenvolver a *Web Quest* é necessário o auxílio de um editor para a criação de sites, em seguida deve ser enviada a um servidor que irá disponibilizar o *site na web*.

As *Web Quest* são constituídas por 6 (seis) componentes: *Introdução* do tema a tratar, devendo ser motivador e instigador para o interesse dos alunos; *Tarefa* que deverá ser desafiante e executável, de que maneira vai ser expostas as conclusões obtidas no processo de aprendizagem; *Processo* onde o aluno deverá se orientar para realizar a tarefa, estratégias para desenvolver o trabalho; *Recursos* disponíveis na *Web* para produção do conhecimento; *Avaliação* que fornece ao aluno os indicadores qualitativos e quantitativos; *Conclusão*,



deverá propor um desfecho lembrando os objetivos da atividade e também uma pista para pesquisas futuras na mesma temática, e por último a página do professor que fornece explicações sobre o conceito da *Web Quest*, bem como a forma que esta estratégia deve ser trabalhada/utilizada.(Fonte endereço eletrônico , site Educarede)

É esta estrutura bem delineada que faz uma *Web Quest* ser diferente de um site educativo qualquer.

E conseqüentemente é necessário que o educador faça um planejamento para se utilizar desta metodologia e obtiver resultados positivos no seu processo, ele é o construtor deste material trazendo ao aluno fontes diversas sobre o conteúdo estudado, desenvolvendo um trabalho de forma colaborativa com a rede de informações via *web*.

### **2.3.2- Blogs**

Os *blogs* são páginas na internet (*Web*), que utilizam os protocolos de transmissão de dados e contam com um servidor para armazenar as informações que apresenta e que precisam ser atualizados com frequência.

Blog vem da abreviação de weblog: (tecido, teia, também usada para designar o ambiente de internet) e log (diário de bordo). É uma ferramenta ao mundo virtual que permite aos usuários colocar conteúdo na rede e interagir com outros internautas. Na sala de aula serve para registrar os conhecimentos adquiridos pela turma durante os projetos de estudo, sendo possível enriquecer os relatos com links, fotos, ilustrações e sons. GENTILE (2004, apud SALGADO, 2008 p.111).

É uma excelente forma de comunicação, permite que grupos e pessoas interem-se sem restrição temporal, pois o leitor pode registrar comentários acerca da exposição do blog.

Na educação é uma ferramenta valiosa podendo contribuir positivamente na prática pedagógica incentivando várias atividades como: Desenvolver a curiosidade tecnológica, incentivar o aluno a busca diferentes linguagens de programação e divulgação de atividades, apresentar várias etapas de um projeto desenvolvido na escola, na sala, em grupos ou mesmo individual, criação de um jornal *on line*, utilizar-se para encontros educacionais entre os profissionais, ou mesmo entre estudantes, trabalhar com imagens criadas ou registradas pelos próprios alunos, ampliando suas habilidades cognitivas na área de criação, divulgar estudos realizados pelos alunos, servir de apoio a um eixo de trabalho (ou mesmo a uma disciplina),estimular a criação de concursos entre os alunos de suas produções, elaborar animações para postar no blog, assim como desenvolver habilidades e competências nas

diferentes áreas de conhecimento, aplicando os conteúdos estabelecidos em currículo servindo também como meio de comunicação com a comunidade escolar com esclarecimentos e informações elaboradas pelos próprios alunos.

Além de tantas possibilidades educativas, os blogs aproximam as pessoas, as ideias, permitem reflexões, colocações, troca de experiências, amplia a aula e a visão de mundo, e oferece a todos as produções realizadas. A melhor vantagem, é que é um recurso extremamente prazeroso a quem o elabora e desenvolve.

Para criar um blog é preciso apenas um computador com acesso a internet e um e-mail. Os sites que disponibilizam o serviço-muitos deles gratuitamente-ensinam o passo-a-passo (tutorial). Para alimentar a página, é necessário entrar no sistema de blog e ter a senha. (...) os provedores costumam deixar o blog no ar indefinidamente, desde que sejam abastecidos periodicamente ( nos termos de uso esses prazos estão definidos), mas costumam fixar um limite de capacidade de armazenamento de dados.(GENTILE, 2008 p.112).

Blogs oferecem e geram uma aprendizagem em rede, possibilitando o aumento das habilidades sociais e colaborativas, um espaço para interações, conversações entre todos. É uma ferramenta que proporciona aprendizagem, necessitando um olhar diferenciado do educador para as possibilidades de aprendizagem significativas do educando. Um recurso de cunho pedagógico, onde os alunos expõem, pesquisam, participam e interagem de forma prazerosa, possibilitando e resultando fazer uma construção e trocas de conhecimento.

É importante levar em consideração que o educador não pode deixar de estabelecer objetivos e critérios ao utilizar este recurso, pois a utilização não monitorada corre o risco de tornar-se um tempo inutilizado para a construção e a troca de conhecimentos. Ele deve deixar claro o que espera do aluno e o que pretende com a proposta de trabalho, realizando avaliações constantes deste processo.

### **3 – SALA DE AULA DIGITAL NA ESCOLA PESQUISADA**

A pesquisa vem identificar o estado atual de utilização da sala digital com o objetivo de analisar o que os educadores entendem sobre o mesmo, como as utilizam relatando suas maiores dificuldades e facilidades para desenvolver a aprendizagem significativa com a utilização do computador e internet.

O método adotado foi um questionário dirigido, previamente elaborado, a dez educadores da rede escolar pública que atuam na cidade de Fontoura-Xavier-Rio Grande do Sul. Verificou-se que todos tem graduação e atuam em sala de aula.

### 3.1- Resultados da Pesquisa

Os educadores entendem como sala digital um processo de aprendizagem onde os alunos juntamente com o seu mediador utilizam-se de mecanismos tecnológicos, em especial computadores e internet.

As dificuldades apontadas pelos educadores foram do grande número de alunos nas turmas para fazer o monitoramento individual. Os alunos dos anos iniciais vão com menos frequência à sala digital, porque os professores não conseguem incluir no seu planejamento o mecanismo computador-internet no processo de alfabetização. Outra dificuldade apontada que para trabalhar com *Web Quest* e *Blog*, foi que as escolas possuem uma sala digital para todos os alunos não sendo possível a frequência contínua, além da minoria dos alunos possuírem computador e internet em casa, acarretando também um conhecimento primário de informática por parte dos alunos e educadores. Entre os dez educadores oito tem insegurança para desenvolver aprendizagem na sala digital devido ao pouco conhecimento fornecido por esta tecnologia. Como diz Tajra (2002, p.103) “A transformação é a ação do resultado de um aprendizado. (...) o aprender é um processo de mudança contínua; o ser indivíduo é um sujeito inacabado que está sempre aprendendo e se transformando”.

Os educadores almejam capacitações mais específicas para suas dificuldades, pois acreditam que a sala digital é um grande precursor da aprendizagem significativa, que desenvolve o interesse do aluno com mais intensidade, reconhecem também que estão no século XXI e que não se pode mais ignorar a sua importância, e que vivem num contexto educacional não muito fácil, exigindo uma carga horária maior que o ideal, deixando com carência a qualidade do ensino.

Diante dos paradigmas educacionais emergentes, podemos perceber o quanto o professor, como um dos agentes do processo da educação, precisa estar aberto para a nova realidade. Não existe mais condição de o educador deter todo o conhecimento. Ele está em constante atualização e negociação para se adaptar às novas condições intelectuais e, para isso, ele precisa também se autoconhecer para que consiga interagir com todos e tudo que está ao seu redor, considerando sempre uma visão ecológica, em que esteja consciente das relações coletivas do seu próprio aprendizado. (TAJRA, 2002, p.103 e 104).

Com isso muitas perspectivas se abrem, no campo da educação, em função das novas potencialidades que elas proporcionam, mas ao mesmo tempo, muitos desafios se apresentam e inevitavelmente a escola terá que enfrentar.

## 4 – CONCLUSÃO

Este artigo teve como foco a inclusão da sala digital na escola compreendendo a importância e o diferencial que ela traz no processo de aprendizagem, proporcionando uma conscientização das necessidades que o educador enfrenta para fazer uso da mesma, viabilizando algumas alternativas necessárias para desenvolver o seu planejamento.

Sabe-se que não basta inserir o sujeito em ambiente informatizado, é necessário fazer com que o conhecimento, as competências e habilidades adquiridas com relação a informática sejam úteis e significativas e para que isso aconteça é necessário que o educador esteja capacitado e flexível as mudanças necessárias, o século XXI vem exigir estas transformações, a clientela da escola passa a ser sujeito da sua aprendizagem e o educador media o conhecimento conduzindo as conclusões coerentes as do conteúdo previstos.

O computador ligado à internet são ferramentas possibilitadoras à aquisição de habilidades para o trabalho em grupo, aprendizagem colaborativa para execução de um projeto educacional indisciplinar, através de atividades que lhes permitam o pensar e o agir crítica e criativamente, desenvolvendo a iniciativa própria, materializando uma rede complexa de fatores culturais, sociais e técnicos, a sala digital de uma escola proporciona aprendizagem interativa, que acontece com a troca de conhecimento de alunos e educadores através do desenvolvimento de atividades nas quais elas possam planejar expressar, elaborar, compartilhar, compreender e avaliar, criando atividades prazerosas e construtivas. Para fazer uso do computador e internet no ambiente escolar é necessário um conhecimento básico pelo profissional, para utilizar-se das ferramentas disponíveis da rede as mesmas exigem uma busca anterior do educador que indicará aos alunos endereços vinculada ao conteúdo que deseja trabalhar.

É importante salientar que esta metodologia exige do educador uma atenção para que não haja dispersão daquilo que se deseja atingir, com a amplitude da navegação, é possível que o aluno se perca e fuja dos objetivos. Consequentemente é indispensável o planejamento do professor elencando metas, objetivos e avaliações que ao mesmo tempo proporciona reflexão sobre a ação pedagógica.

Contudo é fundamental que toda a comunidade escolar se envolva num processo de ampliação do conhecimento de informática, cada segmento deve ser responsável por aquilo que lhes compete, sabe-se que é impossível não se inserir o computador e internet em nosso ambiente escolar, pois o mesmo já se inseriu em nossas vidas.

#### **4-REFERÊNCIAS**

GANDIN, Danilo. **A Prática do Planejamento Participativo**. Vozes 1994.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34 Ltda. 1999.

OLIVEIRA, Ramon de. **Informática Educativa**. Editora Papyrus 1997.

TAJRA, Sanmy Feitosa. **Informática na Educação**. Editora Érica Ltda. 2002.

SALGADO, M.U. C; AMARAL, A.L. **Tecnologia na Educação: Ensinando e Aprendendo com os TIC**, Criação e Editoração eletrônica 2008.

SANCHO, J. M.; HERNÁNDES, F. **Tecnologia para transformar a Educação**. Artmed 2008.

SÉRAPHIN, Alava. **Uma abordagem pedagógica e midiática do ciberespaço**. Pátio, Arimed ano VII nº 26 p. Mai./jul. 2003.

VIEIRA, A.T.(Coord.). **Gestão Educacional e Tecnologia**. Editora Avercamp Ltda. 2010.

#### **Anexos:**

#### **FOTOS**

















