

ADESÃO A NOVAS TECNOLOGIAS: COMPETÊNCIA NECESSÁRIA E IMPORTANTE A SER DESENVOLVIDA PELO EDUCADOR ¹

Nathalia Ardais Rodrigues ²

Patrícia Mariotto Mozzaquatro ³

RESUMO

Este artigo apresenta os resultados obtidos na pesquisa sobre a necessidade de os professores aderirem às novas tecnologias na educação oferecendo assim uma educação de qualidade. A metodologia utilizada foi a pesquisa quantitativa e qualitativa, com trabalho de campo, as técnicas de coleta adotaram os procedimentos diretos (Oficinas) e indiretos (pesquisa bibliográfica). As oficinas integraram um determinado grupo de professores dos anos iniciais da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cabo Luiz Quevedo. Os resultados obtidos mostraram que a maioria dos professores entendem como importante a adesão às novas tecnologias, mas não consideram necessário, assim como o uso do computador. Constatou-se a partir desses dados que a adesão às novas tecnologias e o desenvolvimento de novas competências para ensinar dependem diretamente do entendimento do docentes sobre sua importância.

ABSTRACT

This article presents the results obtained in the research on the need for teachers adhere to new technologies in education providing a quality education. The methodology used was the qualitative and quantitative research, field work, collecting techniques adopted direct procedures (Workshops) and indirect (bibliographic search). The workshops have integrated a certain group of teachers from early years school elementary Municipal Cable Luiz Quevedo. The results obtained showed that the majority of teachers understand how important the accession to new technologies, but do not consider it necessary, as well as the use of the computer. It was from these data that the accession to new technologies and the development of new skills to teach directly depend on the understanding of teachers about its importance.

PALAVRAS-CHAVE

Novas tecnologias; prática docente; competências.

1. INTRODUÇÃO

A partir das dez Competências para ensinar abordadas no livro de *Philippe Perrenoud*, o autor aborda uma em especial: A relação do professor consigo mesmo ao

¹ 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.

² Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora Especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas à Educação (UFSM) e Mestre em Ciência da Computação (UFSM).

apontar a competência de utilizar novas tecnologias (PERRENOUD, 2000). Partindo desse enfoque, foi definido o tema de pesquisa, considerando que nos dias atuais, não há como ficar preso a antigos métodos e técnicas de ensino desconsiderando as novas tecnologias integrantes do cenário atual. O professor deve estar reavaliando e revendo sua prática, não pode “dar as costas” as tecnologias da informação e comunicação (TICs) que hoje, tornam-se parte importante e fundamental do processo de ensino aprendizagem.

Considerando, ainda, que muitos professores não dão a devida importância ao desenvolvimento dessa competência, a qual atribui qualidade a seu trabalho, ou ainda, que esses professores não tenham a devida ciência que a adesão as TIC têm, e muito, a contribuir para o aprimoramento da sua prática em sala de aula, além de enriquecer o processo, fazendo com que os alunos participem e se envolvam nas suas aprendizagens e no trabalho do professor, tornando-os também sujeitos ativos na construção do seu conhecimento.

Enfim, esse tema foi escolhido pois, acredita-se na importância de levar ao conhecimento dos professores os benefícios, a importância e a necessidade de desenvolver essa competência, que abre um universo de possibilidades e recursos para que se possa alcançar aquilo que todos os educadores buscam: educação de qualidade para seus alunos, qualidade e bons resultados de seu trabalho e aprendizagens significativas.

Os tópicos explorados neste artigo serão os seguintes: A seção dois apresenta um estudo sobre tecnologias da informação aplicadas na educação. A seção três apresenta a metodologia utilizada, a seção quatro é dedicada exclusivamente as oficinas criando novas estratégias de ensino com as ferramentas *Blog* e *Hot Potatoes*. A seção cinco aborda os resultados obtidos, a partir de uma análise através de um questionário aplicado ao público que participou das oficinas. E por fim, a seção seis conclui o artigo, seguida de suas referências.

2. TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO NA EDUCAÇÃO

O autor Perrenoud (2000) destaca em sua obra “As dez novas competências para ensinar”, a utilização das novas tecnologias, objetivo desta pesquisa.

Nos anos iniciais do ensino fundamental, quando deu-se início na alfabetização, e continuidade nela, procurou-se constantemente, entre outras

habilidades, o aprimoramento da leitura e da escrita. Conforme PERRENOUD (2000) não se poderia pensar hoje uma pedagogia e uma didática do texto sem estar consciente das transformações a que a informática submete as práticas de leitura e escrita.

Considerando também, a opinião de Emília Ferreiro sobre as mudanças importantes que as novas tecnologias trouxeram para a alfabetização:

se aceitarmos que o conceito de alfabetização não é fixo, mas uma construção histórica que muda conforme se alteram as exigências sociais e as tecnologias de produção de texto. Os novos meios entram não somente na vida profissional, mas no cotidiano pessoal. Permitem ler e produzir textos e também fazê-los circular de maneira absolutamente inédita (FERREIRO, 2006).

A informática, o uso do computador e da internet, além de transformar as práticas de leitura e escrita, como citado pelo autor, transforma a prática de ensino e conseqüentemente o processo de ensino aprendizagem, é a partir desta perspectiva que o professor precisa desprender-se de antigos métodos e técnicas, desacomodar-se e conscientizar-se da importância do uso dessas TICs em sua prática pedagógica, assim desenvolvendo a oitava competência que PERRENOUD (2000) aborda em sua obra.

As crianças nascem em uma cultura em que se clica, e o dever dos professores é inserir-se no universo de seus alunos (PERRENOUD, 2000). Para buscar as aprendizagens significativas de seus alunos, e atingir seus ideais e objetivos de educação, o professor deve acompanhar a velocidade das transformações, entre elas, a cultura que o autor cita, que se entende como a cultura do mundo digital, que as crianças nascem inseridas nos dias atuais, e o professor deve tomar ciência da necessidade e dos benefícios para sua prática docente de inserir-se nesse universo.

As novas tecnologias da informação trazem transformações positivas e enriquecedoras a prática docente.

De acordo com Perrenoud (2000), as novas tecnologias da informação e da comunicação transformam a maneira de se comunicar, trabalhar, decidir e pensar. Assim sendo, essas transformações vêm colaborar, e muito, para o professor aprimorar seu trabalho, a educação oferecida a seus alunos, a desbravar novas idéias e novas visões de fazer educação de qualidade.

Ainda o autor citado complementa:

O essencial não é a tecnologia mas um novo estilo de pedagogia sustentado por uma modalidade comunicacional que supõe interatividade, isto é, participação e cooperação e multiplicidade de informações de conexões entre informações e os envolvidos. Mais do que nunca, o professor está desafiado a modificar sua comunicação em sala de aula e na educação (PERRENOUD, 2000).

O grande desafio dos professores é essa modificação na sua comunicação, inserindo-se e incluindo-se no mundo digital, acompanhando as evoluções da comunicação e assim desenvolvendo a habilidade de utilizar novas tecnologias, entre as quais, Perrenoud (2000) destaca: utilizar editores de textos, processadores de texto permitem a construção de páginas para Internet, explorar as potencialidades didáticas como saber utilizar programas educativos que possam ajudar os alunos a construírem conhecimentos e competências, ser um usuário alerta, crítico e seletivo, comunicar-se a distância (correio eletrônico), fóruns, listas de discussão, bancos de dados, internet; multimídia no ensino, CD-ROM, *sites* multimídia, simuladores, animações.

Perrenoud (2000) considera como competências fundamentais em uma cultura tecnológica o conhecimento dos perigos e limites trazidos pela tecnologia, o professor tem que estar atento e focar bem o seu trabalho e os objetivos que deseja alcançar ao utilizar determinada TIC, estando ciente dos prós e contras, também preparar os alunos para essa nova relação com o saber.

Nessa perspectiva inclui-se a formação continuada, que exerce o papel de refletir o mundo veloz em que se vive e que se modifica a cada momento. Nesse sentido, o professor deve desacomodar-se e enfrentar o desafio de aderir a novas tecnologias, buscando acompanhar essa modificação veloz do mundo e da realidade, e a formação continuada, além da conscientização, é um dos caminhos para isso (ELMAN; WERBA, 1994)

A formação continuada, oferece ao professor o desenvolvimento da oitava competência de Perrenoud (2000), objeto deste estudo, assim pode-se associar essa competência com a idéia de que, usar o computador para apenas ensinar programas de informática é inútil, o uso das TICs, têm que servir para apresentar e aprofundar conhecimentos, desenvolver habilidades e competências fazendo do laboratório de informática uma verdadeira extensão da sala de aula, assim sendo, desenvolver a competência não é levar os alunos para o laboratório de informática e deixá-los apenas a usar programas, sem objetivos e relação com o conteúdo, sem planejamento, deixando-os livres para acessar qualquer conteúdo ou programa para mero entretenimento, mas sim, haver planejamento, mediação do professor e foco claro e definido.

De acordo com o pensamento de Perrenoud (2000), Através das TICs, professores e alunos terão acesso a todos os mapas imagináveis (políticos, físicos, econômicos, demográficos), com possibilidades ilimitadas de mudança de escala, de passagem a textos explicativos, animações ou até mesmo a imagens diretas via satélite. A transferência do impresso para o suporte digital supõe que o professor construa a capacidade de saber o que está disponível, de mover-se nesse mundo e de fazer escolhas. É possível escolher e apresentar documentos, adaptá-los, enriquecê-los com imagens ou outras fontes.

Neste contexto observa-se as inúmeras possibilidades de maravilhosas transformações que o professor pode ter em sua prática docente, se souber desprender-se de antigos métodos e técnicas, sabendo adequá-los as novas tecnologias e principalmente, o que já foi citado anteriormente, que o professor ao utilizar o laboratório de informática para realizar um trabalho utilizando as TICs, deve ter foco, planejamento, conhecimento e objetivos claros de onde quer chegar.

O autor Perrenoud (2000) orienta ao explorar as potencialidades didáticas dos programas em relação aos objetivos de ensino que se pode fazer uso didático de dois tipos de *software*: os programas que são feitos para o ensino e os que não o sendo podem ser explorados para fins didáticos. O Ensino ou a Aprendizagem Assistida por computador (EA ou AA) destacam-se entre os primeiros. A sua evolução tem recaído no modo de formulação das perguntas e das respostas, na sua animação e aspecto gráfico, na sofisticação crescente dos programas de modo a analisar as respostas e a gerir as progressões. Os processadores de texto, as folhas de cálculo, os programas de processamento de imagem fazem parte dos segundos. O papel do professor consistirá na seleção dos programas que lhe parecem mais adequados para facilitar o trabalho, o aprofundamento e o domínio da matéria pelo aluno.

Considerando ainda o pensamento do autor citado, o professor deve estar consciente da importância em utilizar as ferramentas multimídia no ensino, pois, cada vez mais os CD-ROM e os *sites* multimídia farão uma séria concorrência aos professores, se estes não quiserem ou não souberem utilizá-los para enriquecer o seu próprio ensino. A competência do professor consistirá em utilizar os instrumentos multimídia já disponíveis e, talvez em desenvolver nesse domínio curiosidade e abertura.

Por fim, seguindo a linha da competência abordada por Perrenoud, o professor que desenvolve ou percebe a importância de desenvolvê-la, assim fazendo, deve refletir sobre as questões que o autor aborda: Qual a idéia que se tem de tecnologia; Que tecnologias se quer formar nos alunos; e, Que espaço se concede a estes meios tecnológicos no desenvolvimento das aulas.

2.1 FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS APLICADAS NA EDUCAÇÃO

O surgimento de ferramentas tecnológicas tem causado um impacto na educação, e conseqüentemente, mudanças no processo de ensino-aprendizagem, mudanças essas que, os professores não podem mais ignorar, pois necessariamente, serão incorporadas aos recursos tecnológicos direcionados à educação.

Assim sendo, as mídias, ou TICs, devem deixar de ser estranhas ao processo de ensino-aprendizagem, e passar a ser integradas nesse processo, pois são meios de inovação na educação, são ferramentas de importante contribuição para que se possa construir estratégias de aprendizagem e de ensino (HAETINGER, (2003).

A educação precisa evoluir juntamente com a sociedade, para que a mesma possa acompanhar o ritmo da evolução e atender melhor aos educandos. É necessário que os docentes também acompanhem esse ritmo e incluam ferramentas tecnológicas na sua prática, considerando que, nos dias atuais, esses educandos já chegam à escola inseridos nesse meio digital, das mídias, jogos, redes sociais, incluindo então a internet. O professor pode aproveitar-se dessa realidade, que se apresenta atrativa e interessante para os alunos, para torná-la educativa, direcionando tal foco para a educação, buscando enriquecer sua prática e oferecer educação de qualidade e ao mesmo tempo trazendo o aluno para ser agente de seu processo de construção do conhecimento. Neste contexto, o professor deve assumir seu papel de mediador e facilitador do processo, sabendo lidar com estas novas ferramentas utilizadas, para que se possa atingir aos objetivos e metas visados.

Conforme o pensamento de Veiga:

É preciso evoluir para se progredir, e a aplicação da informática desenvolve os assuntos com metodologia alternativa, o que muitas vezes auxilia o processo de aprendizagem. O papel então dos professores não é apenas o de transmitir informações, é o de facilitador, mediador da construção do conhecimento. Então, o computador passa a ser o “aliado” do professor na aprendizagem, propiciando transformações no ambiente de aprender e questionando as formas de ensinar (VEIGA, 2001, p. 2).

O professor deve saber utilizar essas ferramentas tecnológicas como importantes recursos que vão inovar seu trabalho em sala de aula e fora dela, lançando mão das TICs para

enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, motivar os alunos a envolverem-se nesse processo, tornando a aprendizagem assim, significativa e prazerosa, progredindo assim numa caminhada em direção à aprendizagem.

Pode-se citar a internet como uma aliada à pesquisas, onde o aluno busca e participa da construção do saber, mas, pesquisas essas, orientadas pelo professor, *softwares* diversos que auxiliam no trabalho de diversos conteúdos de forma interativa e diferenciada, fazendo com que o aluno experimente diferentes maneiras de aprender sobre determinado assunto.

Contudo, para que o professor esteja preparado e capacitado a utilizar e explorar as TICs, interagindo estas com os conteúdos de ensino, desenvolvendo projetos integrando as diferentes mídias, instigando os educandos a serem ativos no processo de ensino-aprendizagem e assim atingir os objetivos propostos no planejamento do trabalho. É necessário que o professor esteja familiarizado com o uso das TICs e consciente da importância delas, assim como das oportunidades que elas oferecem.

De acordo com Moran:

O primeiro passo é procurar de todas as formas tornar viável o acesso freqüente e personalizado de professores e alunos às novas tecnologias, notadamente à Internet. É imprescindível que haja salas de aulas conectadas, salas adequadas para a pesquisa, laboratórios bem equipados (MORAN, 2004, p. 44)

Pois, através da internet e do computador, professor e aluno têm a oportunidade de pesquisar, realizar descobertas significativas, simular situações que contribuam para a aprendizagem e para o ensino, desbravar novas idéias, conhecimentos e conceitos.

Desse modo, compete ao professor focalizar estas ações, focalizar o uso das TICs, não só da internet como das outras mídias, no trabalho em busca de aprendizagens significativas, evitando utilizar as mesmas apenas como forma de recreação.

Neste contexto, também se faz necessário que os professores entendam e conscientizem-se que as TICs são um importante apoio educacional, um recurso necessário à evolução da educação, e não um novo método de ensino, pois alguns ainda resistem ao uso delas, por acharem que seus métodos antigos são mais cômodos e apresentam melhores resultados, porém, precisam abandonar essa postura e crenças, entendendo que utilizando as TICs na sua prática docente, terão a oportunidade e capacidade de aumentar sua ação e seu papel de proporcionar aos seus alunos a participação e o papel de agentes na construção do conhecimento.

2.1.1 Hot Potatoes

Hot Potatoes é um *software* para uso educacional, o qual os professores não precisam ter grandes conhecimentos em informática ou de programação para utilizá-lo. Ele tem cinco programas que permitem o exercício e prática, são eles: *JQuiz* (exercícios de questionário), *JCloze* (texto lacunar), *JMatch* (exercícios de associação), *JMix* (frases ou palavras desordenadas) e *JCross* (palavras cruzadas). Estes programas possibilitam a criação de cinco tipos de exercícios interativos para a *Web* e são compatíveis com todas as versões dos *browsers/navegadores*, entre os quais estão o Internet Explorer e *Netscape* e com as plataformas *Windows* ou *Macintosh*.

Com os exercícios oferecidos pelo *software Hot Potatoes*, pode-se enriquecer o processo de ensino-aprendizagem e também trabalhar de maneira diversificada e mais prazerosa com os alunos (pois tanto crianças quanto jovens têm suas atenções atraídas por trabalhos com computador), oferecendo um novo modo de desafiar o aluno a aprender, além de aproximar mais os professores e alunos do universo digital, sendo este um caminho para oferecer ensino de qualidade.

Por ser um *software* de autoria, o *Hot Potatoes*, desafia a criatividade de quem trabalha como o autor, envolvendo o aluno no processo de ensino aprendizagem e oportunizando atividades desafiadoras, enriquecedoras e diversificadas aos alunos, para que estes, desenvolvam habilidades necessárias a uma boa educação (OLIVEIRA, 2005).

O trabalho com o *software Hot Potatoes* satisfaz algumas necessidades e aspectos pedagógicos básicos como a interdisciplinaridade que através dos exercícios pode-se interligar várias áreas do conhecimento proporcionando assim a construção do conhecimento de forma interativa, produzindo aprendizagens significativas.

Por fim, este *software* oferece ao professor suporte para a elaboração de atividades e exercícios, porém, como em qualquer planejamento, cabe ao professor, definir os objetivos a serem alcançados, levar em conta onde se quer chegar, os níveis de dificuldades e necessidades dos alunos e de acordo com estas, selecionar os conteúdos a serem trabalhados, utilizando os diversos exercícios oferecidos pelo *software*.

2.1.2 Blog

O *Blog* é um diário *online* que possibilita o registro de diversas informações ou conteúdos disponíveis em ordem cronológica, possibilitando também a inclusão de comentários de leitores (OLIVEIRA, 2005).

A cada momento cresce a utilização do *Blog* nas mais diversas áreas, o que não é diferente com a educação. O *Blog* é uma ferramenta de interação, comunicação,

colaboração e troca que o educador pode utilizar para ensinar e aprender, pois ensina de maneira rica, instiga a curiosidade, incentiva a aprendizagem, a pesquisa, a troca e motiva tanto professor quanto aluno durante o desenvolvimento do trabalho.

A ferramenta *Blog* permite a comunicação entre alunos e professores possibilitando também a efetiva participação da família no processo de ensino-aprendizagem. Esta ferramenta de ensino é utilizada para ensinar e aprender, pois possibilita a troca e publicação de conhecimentos e aprendizagens construídas (OLIVEIRA, 2005).

Através do *Blog* os alunos podem ser estimulados a escreverem de maneira mais atrativa e prazerosa, pois eles poderão publicar suas produções, aumentando assim a auto-estima do aluno, pois no momento que ele tem a oportunidade de mostrar suas produções, sente-se valorizado. A partir disso, o professor pode desenvolver habilidades almeçadas que proporcionem aprendizagens significativas e de qualidade.

Para que haja aprendizagens significativas e de qualidade, o professor precisa abandonar métodos tradicionais, valorizando a efetiva participação do aluno na construção do conhecimento.

De acordo com o pensamento de Soares e Almeida (2005, p. 3):

Um ambiente de aprendizagem pode ser concebido de forma a romper com as práticas usuais e tradicionais de ensino-aprendizagem como transmissão e passividade do aluno e possibilitar a construção de uma cultura informatizada e um saber cooperativo, onde a interação e a comunicação são fontes da construção da aprendizagem (SOARES; ALMEIDA, 2005, p. 3)

Considerando o exposto, o professor deve entender o ambiente de aprendizagem, como um ambiente renovado, deixando de lado a postura de transmissor e dono do conhecimento, onde o aluno apenas recebe tudo pronto, e adotar uma nova postura, enxergando o mesmo como um espaço onde o aluno seja participativo e ativo na construção do seu conhecimento, onde apenas mostra os caminhos a serem seguidos, é um mediador, e para oferecer um ambiente assim aos alunos, o professor deve aderir às novas tecnologias integrando o aluno como um ser agente ativo no seu processo de ensino-aprendizagem.

Neste contexto, o professor deve ter o cuidado para que o *Blog* não se torne apenas uma exposição ou indicação de conteúdos ou *links*, mas deve procurar ao trabalhar com esta ferramenta, ir além disso, deve utilizá-lo como meio de oferecer espaços para a exposição de opiniões e idéias dos alunos, para que tenha a finalidade também de oportunizar a reflexão, exposição de dúvidas e sugestões e possibilitar a troca de opiniões sobre um assunto.

3. METODOLOGIA

A metodologia utilizada foi a realização de duas oficinas, de 2 horas de duração cada, com o objetivo de proporcionar aos professores dos anos iniciais da E.M.E.F. Cabo Luiz Quevedo, condições para que possam utilizar como ferramentas e recursos na sua prática pedagógica as TIC, entre elas, Hot Potatoes e Blog.

No primeiro momento, foi ministrada a oficina de Hot Potatoes, onde o software foi instalado nos computadores do laboratório de informática e cada professor aprendeu a criar atividades utilizando os cinco programas do Hot Potatoes.

Para que cada professor compreendesse o processo para criar as atividades usando Hot Potatoes, foi utilizado as telas retiradas do Tutorial do Hot Potatoes 6 disponível no site: <http://guida.querido.net/hotpot/tutorial-pt.htm>, e apresentadas utilizando o data show para facilitar o acompanhamento e visualização de todos, também os professores utilizaram o tutorial online, para fazer os exercícios contidos no tutorial, a fim de compreender como cada um funciona depois de prontos, logo após partimos para a criação dos exercícios utilizando os cinco programas.

No segundo momento foi apresentado aos professores no data show os passos para criar um blog, e foi discutido entre os presentes as diversas possibilidades pedagógicas de utilização do blog, onde cada professor foi convidado a criar um blog para suas turmas.

4. OFICINA CRIANDO NOVAS ESTRATÉGIAS DE ENSINO COM AS FERRAMENTAS *BLOG E HOT POTATOES*

Foram realizadas duas oficinas com o objetivo de proporcionar aos professores dos anos iniciais da Escola Municipal de Ensino Fundamental Cabo Luiz Quevedo condições para que possam utilizar como ferramentas e recursos na sua prática pedagógica as TICs, entre elas: *Hot Potatoes* e *Blog*.

No primeiro momento, foi ministrada a oficina de *Hot Potatoes*, onde o *software* foi instalado nos computadores do laboratório de informática e cada professor aprendeu a criar atividades utilizando os cinco exercícios disponíveis na ferramenta (Figura 1).

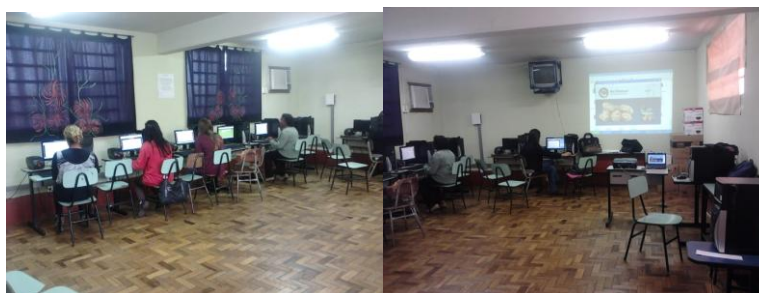


Figura 1- Primeiro momento: Oficina de *Hot Potatoes*

Conforme a Figura 1 a oficina de *Hot Potatoes* foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Cabo Luiz Quevedo integrou professores de 3º e 4º ano. No primeiro momento foi ministrada a oficina sobre o *software Hot Potatoes* e, no segundo momento trabalhou-se com a criação de um *Blog*.

Para que cada professor compreendesse o processo de desenvolvimento das atividades com o *software* foi utilizado como auxílio o Tutorial do *Hot Potatoes*⁴, também foi utilizado o tutorial *online*. Após partiu-se para a criação dos exercícios.

A primeira atividade desenvolvida integrou a ferramenta *JCloze*. Os professores escolheram um parágrafo de um texto trabalhado em aula digitaram na ferramenta, escolheram um título para a atividade e selecionaram de três a cinco palavras para completar as lacunas (Figura 2)

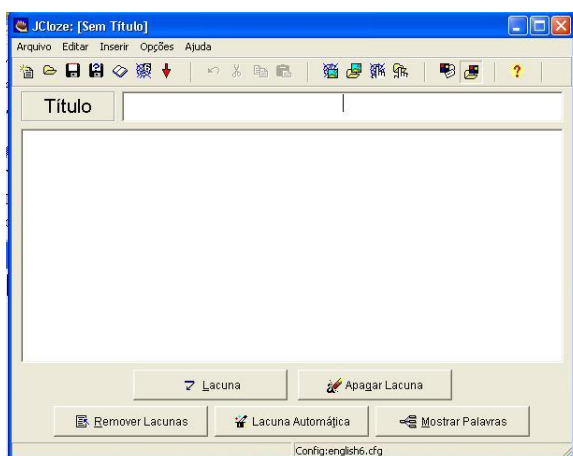


Figura 2- Tela da ferramenta *JCloze*

Após foram criados dois tipos de exercícios, um de respostas curtas com texto de apoio e outro com respostas de múltipla escolha, também com texto de apoio(Figura 3).

⁴ <http://guida.querido.net/hotpot/tutorial-pt.htm>

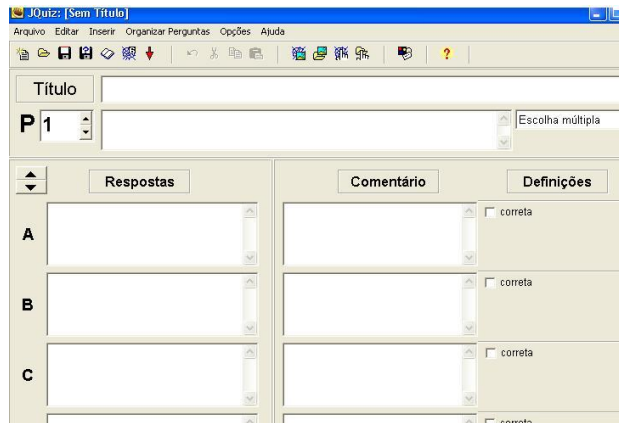


Figura 3- Tela do exercício *JQuiz*

Dando continuidade à oficina foi desenvolvida uma atividade com a ferramenta *JCross*, uma cruzadinha referente a algum assunto trabalhado em aula (Figura 4).

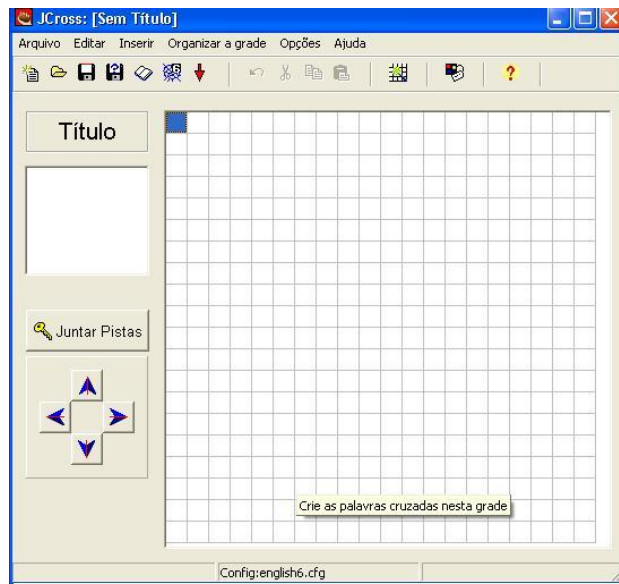


Figura 4- Tela do exercício *JCross*

O trabalho com a ferramenta *JMix*, consistiu em atribuir um título para atividade, e digitar uma frase a ser ordenada, com um texto de apoio (Figura 5).

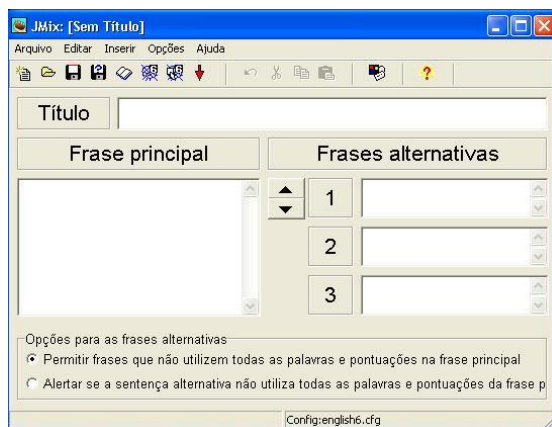


Figura 5 - Tela do exercício *JMix*

O exercício com a ferramenta *JMatch* consistiu em criar uma atividade de matemática, para associar o dobro ou triplo, que é um conteúdo de terceiro ano, ao seu número correspondente (Figura 6).

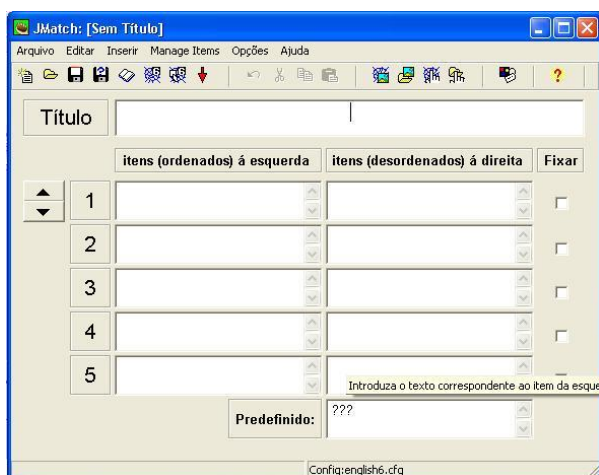


Figura 6- Tela da ferramenta *JMatch*

No segundo momento foi iniciada a segunda oficina ministrada aos professores explicando o passo a passo para a criação de um *Blog*. Foi discutido entre os presentes as diversas possibilidades pedagógicas de utilização da ferramenta *Blog*, cada professor foi convidado a criar um *Blog* para suas turmas (Figura 7).



Figura 7- Segundo momento: Oficina de *Blog*

Uma das professoras integrantes da escola interessou-se em criar um *Blog* com o objetivo de expor um projeto que ira desenvolver com os alunos, aproveitando assim a oportunidade da oficina para aprender a usar e a criar. O *Blog* desenvolvido intitulou-se de “Terceiro Ano A”, ou seja, a identificação da sua turma (Figura 8).



Figura 8- Tela do *Blog* já concluído

5. RESULTADOS

Com o objetivo de validar a pesquisa desenvolvida foi aplicado um questionário a fim de analisar os resultado obtidos.

O levantamento de dados aqui exposto serviu como uma contribuição para que a escola e professores possam refletir sobre a importância da integração de uma cultura informatizada na escola e na sala de aula e a pensar em propostas pedagógicas utilizando as TICs.

Os professores participantes demonstraram ainda terem certo receio em utilizar as TICs, todos gostaram da oficina, acharam muito interessante as ferramentas *Hot Potatoes* e o *Blog*, mas ainda não abandonaram a antiga postura de trocar recursos utilizados costumeiramente, por estes novos. Embora tenham gostado e achado interessante, ainda não entendem como importantes e necessários, compreendem apenas como algo a mais a ser usado quando tiver alguma oportunidade, demonstrando assim que não abandonariam os seus antigos métodos.

Alguns professores mostraram compreender o quão enriquecedor pode ser o trabalho utilizando as TICs, mas embora compreendam, não as adotam como algo

inerente à sua prática, não as incorporam às suas ferramentas e recursos de trabalho, ainda acham complicado lidar com a internet e com a informática.

De todas os participantes da oficina, apenas uma professora mostrou-se mais entusiasmada em utilizar as TICs, quis aproveitar o momento de aprendizagem e criou um *Blog* para sua turma a fim de postar atividades a serem desenvolvidas, mesmo que ainda esteja dando os primeiros passos na área da informática e utilização da internet.

Constatou-se assim que os objetivos deste trabalho foram atingidos, pois conforme o depoimento da professora participante a qual demonstrou melhor compreensão não apenas que o trabalho com as TICs é enriquecedor para sua prática, mas também demonstrou compreender que é necessário, dispondo-se a dar o primeiro passo para reformular sua prática.

Na Figura 9 questionou-se sobre a utilização do computador nas atividades pedagógicas. Constatou-se que a maioria dos participantes usam apenas as vezes o computador. No entanto, os que o usam com mais frequência ainda é pouco diante do que a situação do mundo globalizado exige de um profissional, principalmente na área da educação.

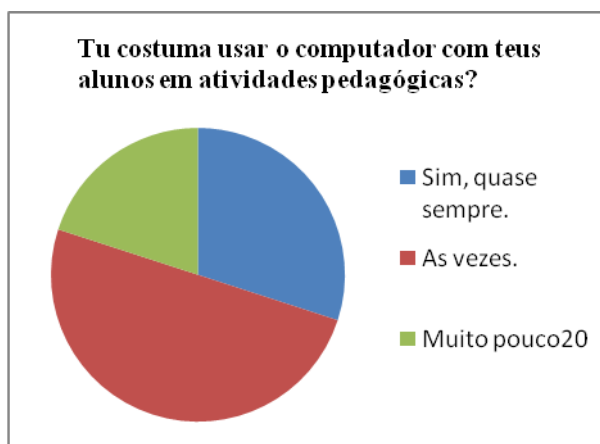


Figura 9- Utilização do computador em atividades pedagógicas

A Figura 10 ilustra a utilização das TICs como ferramentas enriquecedoras do processo de ensino- aprendizagem. Observou-se após a análise das respostas que a maioria dos professores entendem as TICs como boas ferramentas para proporcionar educação de qualidade, porém não necessárias. Apenas 20 por cento dos professores entenderam as TICs como importantes e necessárias, o restante entende que não só as TICs como outros recursos também podem enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

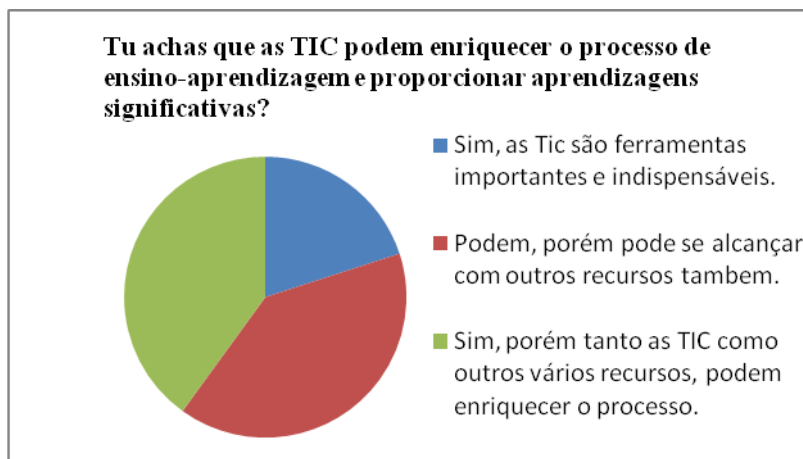


Figura 10- Colaboração das TIC para o processo de ensino-aprendizagem.

Ao analisar a Figura 11 pôde-se observar que os professores ainda não adquiriram a consciência necessária a respeito da importância das TICs, pois 60% deles entendem que a adesão e o saber utilizá-las é importante, mas são dispensáveis. Observa-se que segundo suas opiniões a utilização da tecnologia não faz falta a um bom ensino. Assim constatou-se que compreendem a importância das TICs, mas não preocupam-se em efetivar seu uso em aula nem em buscarem adquirir essa competência.

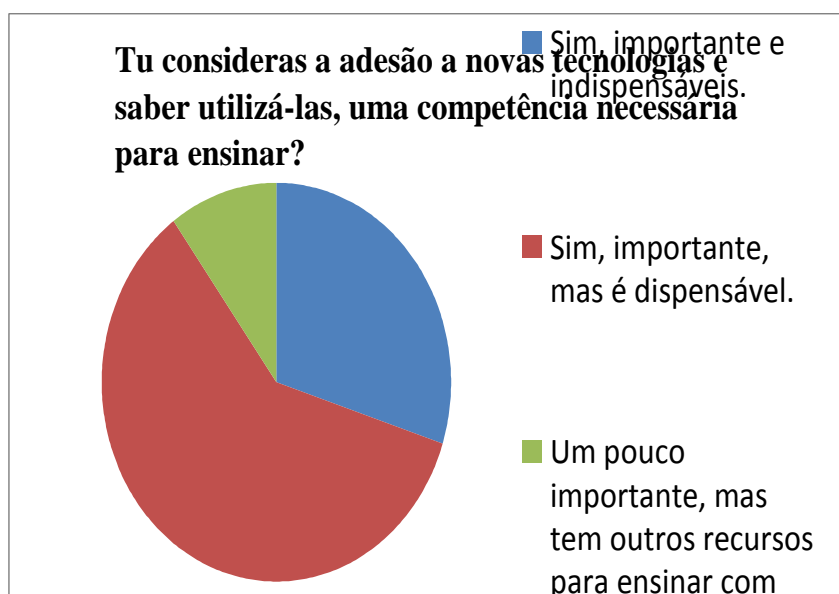


Figura 11- A importância da adesão às novas tecnologias

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a pesquisa feita e os dados obtidos com as professores dos anos iniciais do ensino fundamental, pode-se constatar, que a maioria dos professores não costumam utilizar as novas tecnologias como ferramentas de ensino e recursos para

suas aulas, assim como, ainda não dão a devida importância a oitava competência descrita por Perrenoud.

Entre os professores público da oficina, foram obtidos alguns resultados satisfatórios, como o interesse de uma das professoras em criar um *blog* para sua turma de 3º ano, como também conseguir com que todas tenham aprendido a usar um *software* educacional: o *Hot Potatoes*.

Foi possível constatar também que as professoras, gostaram do trabalho desenvolvido achando-o interessante, porém ainda pode-se notar que embora tenham aprendido a usar o *software* e o *blog* e tenham gostado, algumas professoras ainda entendem como importante aderir as TICs, mas não como indispensável. A maioria ainda entende as TICs como apenas um recurso a mais e não como um recurso essencial nesses tempos de globalização e de crianças que já nascem inseridos num universo digital, esse entendimento ainda não foi adquirido por alguns

Pode-se considerar como um dos fatores que influenciam nessa postura a insegurança de alguns professores ao utilizar as TICs e as seus conhecimentos limitados no uso das tecnologias, o que os faz pensar que, podem acabar trabalhando de forma equivocada com os alunos, como também, a comodidade de seguir com métodos antigos em que estão acostumados e sentem-se “bem treinados” a trabalhar. Os fatores citadas podem ser considerados preocupantes, pois assim, acabam perdendo oportunidades de enriquecer suas práticas, de acompanhar a evolução que se apresenta nos dias atuais, o ritmo dos seus alunos e de torná-los agentes do seu processo de ensino-aprendizagem. Somando-se isso, tem-se uma educação presa a antigos métodos que não atinge ao que todo professor busca: oferecer educação de qualidade.

REFERENCIAS

A MÁQUINA DAS CRIANÇAS: REPENSANDO A ESCOLA NA ERA DA INFORMÁTICA, Seymour Papert, 220. Disponível em <<http://revistaescola.abril.com.br/planejamento-e-avaliacao/planejamento/melhor-computador-450791.shtml>>. Acesso em: 07 Jul. 2011

A UTILIZAÇÃO DA INFORMÁTICA COMO RECURSO PEDAGÓGICO. Disponível em <<http://www.vivenciapedagogica.com.br/informaticarecursopedagogico>> Acesso em: 10 out. 2011

BLOGS NA EDUCAÇÃO: BLOGANDO ALGUMAS POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS. Disponível em < <http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/revista/aln1/art10.pdf> > Acesso em: 12 out. 2011

ELMAN, Liana Edelstein, **WERBA**, Angela: Revista do Professor, Porto Alegre, 10 (37): Jan./mar. 1994. Disponível em < http://www.pgie.ufrgs.br/alunos_espie/espie/scheila/public_html/monografiasheila.htm >. Acesso em: Out. 2011

FERREIRO, Emília: **O momento atual é interessante porque põe a escola em crise.**, Nova Escola, edição 197, novembro 2006. < <http://revistaescola.abril.com.br/planejamento-e-avaliacao/planejamento/melhor-computador-450791.shtml> >. Acesso em: 07 Jul. 2011

HAETINGER, Max Günther, **Informática na Educação: Um Olhar Criativo**, Coleção Criar Vol. 02 – Instituto Criar Ltda. 2003.

LIANO, José Gregório de; ADRIAN, Mariella. **A Informática Educativa na Escola**, Ed. Loyola, 82p. Disponível em < <http://revistaescola.abril.com.br/planejamento-e-avaliacao/planejamento/melhor-computador-450791.shtml> >. Acesso em: Jul. 2011

MORAN, José Manuel. **Ensino e aprendizagem inovadora com tecnologias audiovisuais e telemáticas**. In: Moran, José Manuel, MASETTO, Marcos Tarciso, BEHRENS, Marilda A. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. 8. ed. Campinas : Papyrus, 2004.

OLIVEIRA, Rodrigo C. L. de. **Webquest: Uma Ferramenta Web Configurável. Para a Sondagem da Satisfação Subjetiva do Usuário**. Dissertação de Mestrado. Universidade de Campina Grande, 2005.

PERRENOUD, Philippe. **Dez Novas Competências para Ensinar** Porto Alegre (Brasil), Artmed Editora, 2000.

SOARES, Eliana Maria do Sacramento; ALMEIDA, Cláudia Zamboni. **Interface gráfica e mediação pedagógica em ambientes virtuais: algumas considerações**. Rio de Janeiro: Papyrus, 2005.

Tutorial Hot Potatoes 6. Disponível em: < <http://guida.querido.net/hotpot/tutorial-pt.htm> > Acesso em: 12 out. 2011

Tutorial de Hot Potatoes. Disponível em: <<http://www.pgie.ufrgs.br/dicasonline/hotpotatoes>> Acesso em: 13 out. 2011

VEIGA, Marise Schmidt. **Computador e Educação? Uma ótima combinação**. In: BELLO, José Luiz de Paiva. Pedagogia em foco. Petrópolis – RJ, 2001. Disponível em : <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/inedu01.htm>> Acesso em: 10 out. 2011