APRENDENDO A TRABALHAR COM NOVOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM[1]

Angela Maria Feldmann Schmidt [2]
Patricia Mariotto Mozzaquatro[3]

RESUMO

Nas escolas a informática está sendo introduzida na educação como uma ferramenta auxiliar para o processo ensino/aprendizagem, pois o computador pode proporcionar experiências significativas na área educacional. Vivemos num mundo repleto de informações e processos de informatização que estão ocorrendo de maneira muito rápida. Diante disso, os professores devem ser estimulados a buscar e utilizar a informática na educação, através de alguns recursos como: *Blogs, Webquest, Fotoblogs, HotPotatoes*, *Squeak*, entre outros. Este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados decorrentes das oficinas sobre os temas já citados, ministradas aos professores, sendo estas ferramentas adicionais que o educador terá para desenvolver o seu trabalho com os educandos.

PALAVRAS-CHAVE: Formação de Professores, Informática na Educação, Ferramentas Tecnológicas

ABSTRACT

The informatic in schools is being put to the service in education as a tool to aid learning, because the computer can provide experiences that other facilities are not able to offer. We live in a world dominated by information and changes in processes

---

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 Formada pela UNIJUÍ – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul-Ijuí/RS, no curso de Licenciatura em Computação e Técnica em Informática responsável pelo Laboratório de Informática Educativa da EMEF Presidente Costa e Silva – Panambi/RS.

3 Professora do Curso de Mídias na Educação – Especialista em Tecnologias da Informação e da Comunicação Aplicadas a Educação – UFSM e Mestra em Ciência da Computação UFSM

occur very quickly. Forth this, teachers should be encouraged to seek and use information technology in education, through resources such as Blog, Webquest, Photoblogs, HotPotatoes, among others. This paper presents the results arising from the workshops on the topics already mentioned, taught teachers, and these additional tools that the teacher will have to develop their work with students.

1 INTRODUÇÃO

O uso da Informática Educativa nas Escolas já é um tema que vem sendo discutido há algum tempo e vem ganhando cada vez mais espaço. A informática educativa proporciona várias possibilidades para que o professor realize suas aulas de forma atrativa, dinâmica e inovadora, mas dominar todas estas técnicas, como as TICs, Tecnologias de Informação e Comunicação, ainda é um grande desafio para a maioria deles.

Nas escolas é possível perceber que os alunos estão cada vez mais interessados em utilizar os recursos tecnológicos, mas para os professores é um grande desafio adaptá-los e integrá-los às suas aulas. O professor precisa de ideias inovadoras para a elaboração de suas aulas e saber como aplicar os recursos que o computador oferece.

Os educadores estão frente a uma nova geração onde tudo gira em torno de tecnologias, nada mais conveniente do que prepará-los para fazer uso destes meios como ferramenta de ensino e fazer com que a partir de sua utilização a aprendizagem ocorra de forma significativa e inovadora. A tecnologia esta presente e disponível para ser utilizada em diversos fins, mas na educação seu uso deve ocorrer com coerência, competência e, principalmente, com responsabilidade.

Segundo o autor Moran,

> A escola precisa partir de onde o aluno está, das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com a vida, com o cotidiano. Uma escola centrada efetivamente no aluno e não no conteúdo, que desperte curiosidade e interesse. Precisa-se de bons gestores e educadores, bem formados em novas metodologias, no uso das tecnologias de comunicação mais modernas (MORAN, 2008)

Tendo em vista este novo cenário educacional aberto, dinâmico e flexível, onde o professor passa a ser o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno em sua aprendizagem, expõe-se a seguinte questão:

Por que não aproveitar a motivação e o interesse dos alunos pelas atividades digitais, em especial, as computadorizadas?

O presente artigo tem por objetivo capacitar os docentes a desenvolver atividades pedagógicas utilizando as tecnologias da informação e da comunicação, estimulando os mesmos a fazerem uso dos recursos tecnológicos em suas aulas a partir da produção de material didático utilizando alguns dos recursos apresentados em oficinas. Neste contexto, buscou-se apresentar o lado positivo dos novos desafios impostos pelos avanços tecnológicos fazendo com que o professor, aos poucos, perca o medo de trabalhar com o novo e com as mudanças impostas no dia-a-dia.

2 O PROFESSOR E A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS NA EDUCAÇÃO

O computador não é um instrumento que ensina o aprendiz, mas pode ser uma ferramenta/recurso com a qual o professor pode trabalhar na sala de aula, através da produção/elaboração de material a ser explorado pelos alunos. Segundo Paulo Freire (1996, p.52), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção“.

O computador é um recurso que o professor tem a sua disposição, e é de suma importância que o seu uso em sala de aula seja incentivado, e para que isso de fato se torne realidade é muito importante preparar os professores para a utilização do mesmo. A formação dos professores frente a estas tecnologias, deve ser continuada, pois é uma das formas de apresentar alguns dos recursos e explorar os mesmos de forma pedagógica, buscando trazê-los para sala de aula como recurso pedagógico significativo. Martins comenta que:

> Somos obrigados a ser aprendizes permanentes e o professor também deve estar aberto a esta nova realidade, estando disposto a aprender sempre, desenvolvendo sua capacidade reflexiva; autonomia; criticidade e de cooperação, importantes para realizar mudanças educacionais

> significativas e condizentes com as necessidades atuais. (MARTINS, 2004, p.4)

Os professores devem estar em permanente formação, e por mais experiência profissional que tenham, ainda há espaço para aprender. Buscar novos métodos de ensino e descobrir novas possibilidades de trabalho com características diferentes, desafiando os alunos a construírem aprendizagens de forma diversificadas, esse é o papel do professor hoje. Segundo Elman e Werba:

> "Além de oferecer aos alunos a oportunidade de contar com a ciência da Informática e manipular controles e linguagens, o grande objetivo do trabalho com os computadores, que tem sido perseguido ao longo desses anos, é o de apresentá-los como um dos tantos recursos didáticos significativos para o aprender, para a construção do próprio conhecimento, para o desenvolvimento individual." (ELMAN; WERBA, 1994)

De acordo com o que o autor nos coloca, é fundamental que o professor tenha acesso às mais diversificadas informações e tecnologias que ainda estão surgindo, para que possa trazer isso para a sua realidade e compartilhar com os alunos, fazendo com que eles também tenham novas visões.

O professor é um mediador desse processo educativo, sendo que através da produção de *blogs, webquest, fotoblogs*, atividades criadas utilizando o *HotPotatoes* e a exploração do *Squeak*, ele pode fazer a ponte e estimular a aprendizagem de forma diferenciada e criativa, bem como acompanhar o desenvolvimento do aluno frente aos recursos apresentados, Martins comenta que,

> O papel do professor quanto ao desenvolvimento e acompanhamento do processo é fundamental, seja anotando o andamento do processo, registrando as dificuldades e progressos, estratégias e conceitos empregados, bem como provocador de situações, problemas, fomentador de interação e socialização dos passos empreendidos pelos alunos. (MARTINS, 2004)

É muito importante que o professor esteja preparado para produzir seu próprio material para utilizar na sala de informática ou em sala de aula com seus alunos. A importância deste trabalho está no fato de que o professor irá desenvolver algo conforme a realidade de sua turma, ou seja, vai conseguir atingir realmente as necessidades dos educandos. Segundo Haetinger,

> O caráter moderno e dinâmico das ferramentas tecnológicas deve ser associado às atividades e jogos criativos para a promoção de vivências que

> resultarão na construção de conhecimentos. Aplicando estes conceitos na descoberta da informática e para a inclusão digital, iremos além do desenvolvimento de habilidades para um melhor uso do computador, podendo também oportunizar um pensar único e vivências completas e ricas nas atividades de sala de aula. (HAETINGER, 2003).

3 O QUE SÃO CADA UM DESTES RECURSOS E COMO PODE-SE UTILIZA-LOS?

No capítulo 3 será apresentado o conceito do que é cada um dos recursos estudados nas oficinas e exemplos de aplicabilidade em sala de aula.

3.1 *BLOG*

O artigo de Staa apresenta a seguinte descrição do que é um Blog.

> Trata-se de um site cujo dono usa para fazer registros diários, que podem ser comentados por pessoas em geral ou grupos específicos que utilizam a Internet. Em comparação com um site comum, oferece muito mais possibilidades de interação, pois cada post (texto publicado) pode ser comentado. Comparando-se com um fórum, a discussão, no blog, fica mais centrada nos tópicos sugeridos por quem gerencia a página e, nele, é visualmente mais fácil ir incluindo novos temas de discussão com freqüência para serem comentados. (STAA, 2010)

O *blog* pode ser um recurso muito utilizado pelo professor em sala de aula, pois também é um meio de transmitir suas aulas aos alunos, através de postagens de textos, imagens, vídeos referentes ao conteúdo que está sendo trabalhado, enfim é mais um espaço que o educador tem a sua disposição para trabalhar com os seus alunos. Machado diz o seguinte sobre a utilização de *blogs* na educação:

> Tão importante quanto utilizar os blogues como ferramenta de publicação na web é transformá-lo num espaço para interações e/ou conversações entre todos. Não se trata de se tornar apenas uma ferramenta de leitura ou escrita, mas sobretudo, uma ferramenta que incentive a interação entre os aprendizes.
> A idéia dos blogues em contextos educacionais, sobretudo como ferramenta de apoio às aprendizagens, deve estar focada na interação entre aqueles que aprendem, os recursos educacionais e aqueles que são, supostamente, os mais experientes (os professores). (MACHADO, 2009).

3.2 *FOTOBLOG*

O site educacional [4]trás o seguinte conceito sobre o que é um fotoblog:

> Derivado do blog, o fotoblog (fotolog ou flog) é também uma ferramenta muito importante para a divulgação de idéias. Nesse caso, no formato de fotografias.
> Dentro de um fotoblog, é possível postar fotos todos os dias e contar com um sistema de comentários para saber a opinião dos seus visitantes sobre aquela imagem. Aliás, em muitos casos, é essa opinião que motiva os autores a criar imagens cada vez mais interessantes, tornando assim o fotoblog uma enorme forma de interação interpessoal.

Este recurso pode ser utilizado pelo educador como um diário de suas aulas a partir da publicação de imagens/fotos que irá trabalhar em seu conteúdo, disponibilizando além das imagens, informações que considere relevante para os seus alunos.

Utilizando este recurso, o educador tem a possibilidade de trabalhar sua aula em sequencia, conforme planejada, pois todos os alunos estarão acessando a mesma página e o mesmo conteúdo, proporcionando uma aula síncrona e objetiva, pois utilizando sites de busca de imagens, onde os resultados apresentados são inúmeros às vezes pode não atender aos objetivos do professor em sua aula. Marques diz que:

> Transforma-se, na pesquisa, a verticalidade do ensino na horizontalidade das relações pedagógicas e da interlocução de saberes ande as aprendizagens se orientam pelas perspectivas de vida e interesses dos alunos. Em vez de o professor transmitir aos alunos o que sabe e julga oportuno, os educandos buscam com a reconstrução de seus saberes apelando aos saberes do professor transformado em orientador de estudos, ao mesmo passo que fiador da certificação social dos saberes recontruídos nas efetivas aprendizagens escolares (MARQUES, 2003, p. 179,180).

3.3 WEBQUEST

No site do Educarede[5] encontra-se a seguinte descrição do que é WebQuest:

> O principal objetivo da WebQuest é desenvolver a pesquisa dos alunos em sites da Internet com critérios e perguntas especificadas pelos professores. A busca pode ser realizada em grupos ou individualmente, conforme o tempo disponível, o tema curricular abordado e a idade dos alunos.

---

[4] http://vomicae.net/wordpress/o-que-sao-blogs-e-fotologs-saiba-a-diferenca/

[5]http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=233>

> Contudo, é importante ressaltar que apresenta melhores resultados se realizada em grupos.
> Pelas WebQuests, propõem-se aos alunos a resolução de um determinado problema e, ao finalizar a tarefa, eles expõem de algum modo suas conclusões.

A internet é um recurso muito rico em informações, na qual o usuário tem acesso facilitado e motivador de aprendizagens, mas é importante observar que também pode ser uma fonte de pesquisa que não venha a contribuir de forma positiva na aprendizagem do aluno. Daí que surge uma das vantagens da utilização de *webquest* na sala de aula, pois antes do aluno iniciar o seu trabalho o professor já terá organizado todo o material e fará a indicação dos sites com os textos/conteúdos desejados para o estudo.

3.4 HOTPOTATOES

O *site HotPotatoes*[6] aborda o seguinte:

> Hot Potatoes é um conjunto de cinco ferramentas de autoria, desenvolvidas pela equipe da University of Victoria CALL Laboratory Research and Development, que possibilitam a elaboração de cinco tipos básicos de exercícios interativos utilizando páginas Web.
> ... os programas estão projetados para que quase todos os elementos das páginas possam ser personalizados; assim, se você souber HTML ou JavaScript, pode realizar quase todas as modificações que deseje, nos exercícios ou no formato das páginas Web.

A importância de o professor ter a disposição um recurso que possibilite todas estas opções para criar atividades pedagógicas é muito relevante, pois é possível ele levar para sala de aula exercícios que realmente venham a atender as suas necessidades.

O professor tem total liberdade de criar as suas atividades, basta saber qual recurso utilizar e ter em mãos o material para a produção. Existem muitas atividades desenvolvidas no *hotpotatoes* disponíveis na internet, pois o educador tem a opção de postar as suas produções. Essa troca de informação vem agregar muito no

[6] http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/hotpotatoes/

desenvolvimento, pois vem a contribuir na aprendizagem dos educandos e dos professores. Conforto faz a seguinte colocação sobre a utilização de softwares:

> Os softwares são vistos como complemento nos processos de conhecimento, promovendo processos de aprendizagem em diferentes situações de ensino, auxiliando o sujeito na leitura e na escrita, na abstração, na construção de conceitos e em outros processos cognitivos. (CONFORTO et al, 2010, p. 273).
> Propor práticas educativas mediadas por software educacional, a partir de uma perspectiva da autoria, permite ao usuário exercitar sua capacidade de trabalhar ideias, desenvolvendo habilidades de abstração e de generalização. (CONFORTO et al, 2010, p. 274).

3.5 SQUEAK

No site do Squeak[7], apresenta-se a seguinte definição:

> O Squeak é uma novidade com pouco mais de uma década e raízes nos anos sessenta do século passado, baseada em smalltalk, a primeira linguagem de programação orientada a objectos, inventada por Alan Kay, desenvolvida na Apple e experimentada na Walt Disney. Squeak começa a fazer sentido, entre nós, com os contributos de várias comunidades de utilizadores incentivadas por Kay através do portal Squeakland, do licenciamento mais aberto da Apple e do interesse despertado pela iniciativa OLPC (One Laptop per Child).
> Squeak é a implementação de uma proposta sobre a forma como podemos utilizar os computadores para interagir com a informação, para criarmos o nosso próprio conhecimento (confira).
> Enquanto sistema multimédia, precursor da programação das próprias brincadeiras, o Squeak eToys abre um mundo de possibilidades de exploração e experimentação em todas as áreas de conhecimento, excepcionalmente visível na simulação e representação de modelos ...

A partir de um desenho criado no Squeak é possível inserir movimentos e som ao mesmo, através de alguns comandos, também existe a possibilidade de criar jogos, mas este já exige conhecimento mais aprofundado em programação.

Propor a utilização deste programa em sala de aula é um grande desafio, tanto para os educadores como para os educandos, pois é um software que exige raciocínio, paciência e dedicação. Conforto diz que:

> A construção de situações que partem da solução de problemas, e, principalmente, do processo que gera estas soluções (processos de conflito), favorecem a reflexão e o aprendizado em seus aspectos pedagógicos. Uma das formas de auxiliar no desenvolvimento das estruturas do pensamento é levando em conta que o sujeito é um ser pensante e que aprende fazendo, agindo, experimentando. Assim, objetos

[7] http://www.squeaklandia.pt/index.php/In%C3%ADcio

> de aprendizagem atuam como mediadores deste aprendizado, oferecendo a possibilidade de desenvolvimento de conhecimentos significativos.
> Contudo, para que tal construção acorra, é necessário mais do que um ambiente centrado no aluno, é fundamental que o aluno seja construtor (autor) deste ambiente, considerando-o capaz de criar situações/desafios que favoreçam a descoberta de novos conhecimentos. (CONFORTO et al, 2010, p. 279).

4 Metodologia

Este trabalho foi aplicado na Escola Municipal de Ensino Fundamental Presidente Costa e Silva, localizada no município de Panambi/RS, na qual também a autora faz parte do quadro funcional, sendo responsável pelo laboratório de informática. A escola foi contemplada com o Projeto UCA – Um Computador por Aluno. Diante disso, percebe-se certo receio dos professores em como utilizar o LapTop em sala de aula, pois alguns sente-se despreparados e inseguros frente aos novos desafios apresentados e buscam conhecer recursos e possibilidades de explorar esta ferramenta em sala de aula com os seus alunos.

A partir desta nova realidade que a Escola está inserida e foi desafiada, pensou-se na criação das oficinas, como a criações de blogs, fotologs, produção de atividade utilizando o hotpotatoes e o Squeak, pois estes são alguns dos recurso que o professor poderá utilizar em sala de aula.

As oficinas foram organizadas da seguinte forma:

1º - elaboração das Propostas para as Oficina;

2º - apresentação da Proposta para a Equipe Diretiva da Escola;

3º - divulgação das Oficinas em um Reunião Pedagógica para os Professores. Neste momento foi passada uma lista a fim de conhecer os interessados;

4º - organização e divulgação dos Horários;

5º início das Oficinas.

O trabalho de formação com os professores já vem sendo desenvolvido há mais tempo na escola. Durante este ano de 2010 já foram realizadas algumas oficinas, como a de *Hotpotatoes*, que aconteceu nos dias 20 e 29 de março, totalizando 8 (oito) horas, das quais participaram 09 (nove) professores.

Os recursos utilizados para este momento foram: Laboratório de Informática da Escola, *DataShow*, Apostila e Apresentação de Exercícios já criados utilizando este software. Cada professor, durante a oficina, já pensou em atividades que pudessem ser utilizadas em sua aula.

Todas as oficinas aconteceram no Laboratório de Informática da Escola e antes de dar início a parte prática das oficinas, foi apresentado a parte teórica com a apresentação de exemplos de algumas atividades que poderiam ser criadas utilizando qualquer um dos recursos já mencionados. A partir desta apresentação já foram sendo citados outros exemplos de utilização pelo próprio professor onde cada um acrescentou novas ideias e também expôs possíveis problemas que poderiam surgir em sala de aula.

Estas trocas que acontecem em grupo são muito significativas, pois proporcionam crescimento profissional, onde cada um pode ir absorvendo o que julgar e considerar relevante para a sua formação e para a sua prática pedagógica diária.

Cada oficina ocorreu em dias diferentes, mas em cada uma delas foi proporcionado este momento de discussão. Após este momento de troca, deu-se início a parte prática, onde em conjunto, os passos forma sendo executados ao mesmo tempo, ou seja, primeiro a orientação foi passada com o auxilio do Datashow e em seguida o professor executava a tarefa e quando surgia alguma dúvida compartilhava a mesma com o grupo.

Em alguns momentos alguns professores sentiram mais dificuldades e por este motivo não se adaptaram e não despertaram muito interesse em produzir material e atividades com alguns dos recursos apresentados, mas, foi possível perceber que nas oficinas que mais se identificaram ou sentiram facilidade/segurança, é o recurso que já estão utilizando em sala de aula.

4.1 Descrição do Experimento

O trabalho proposto teve por objetivo oferecer aos professores, oficinas nos temas já citados, sendo estas, ferramentas complementares à prática de ensino do educador. A seguir são apresentadas algumas imagens do material produzido.

A atividade apresentada na Figura 1 foi produzida pela professora de primeira série, utilizando as fotos de seus alunos. A atividade consistiu em relacionar a foto com a escrita do nome.

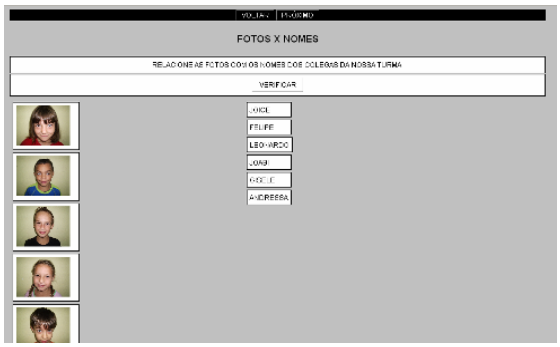

Figura 1- Relação Imagem/Foto x Escrita do Nome

As atividades apresentadas nas Figuras 2 e 3 foram produção da professora de Artes. A educadora já vinha desenvolvendo um trabalho em sala de aula e após conhecer os recursos oferecidos pelo *Hotpotatoes* desenvolveu algumas atividades relacionadas ao seu conteúdo.

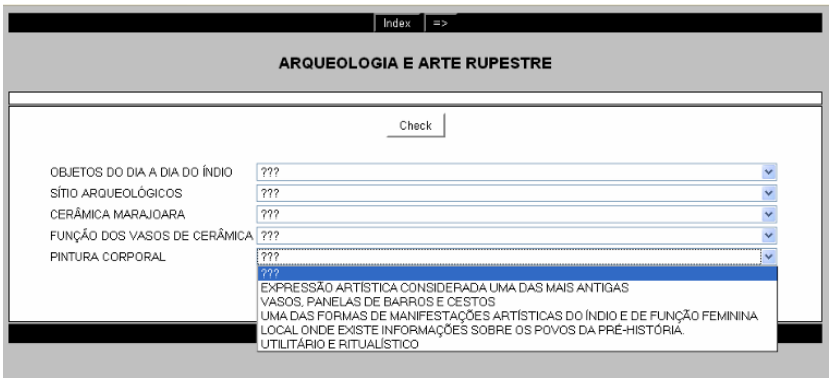

Figura 2 - Tela da atividade produzida pela professora de Artes

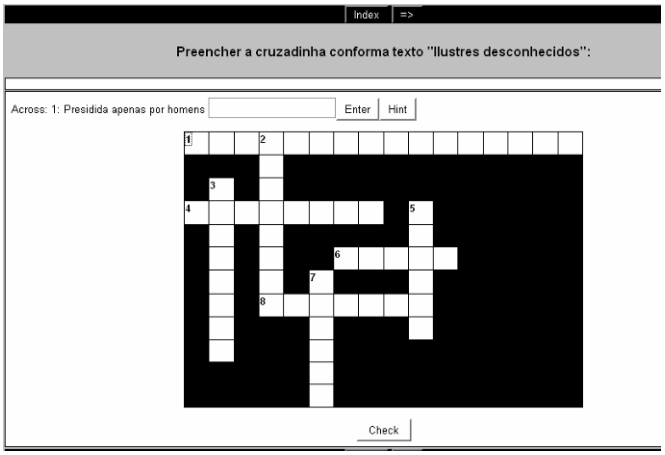

Figura 3 – Palavras Cruzadas produzida pela professora de Artes

Todas as atividades apresentadas foram produção própria do professor, não sofreram nenhuma interferência e já foram utilizadas pelos alunos.

A segunda oficina realizada foi a de *Blogs*, que teve a participação de 13 (treze) professores. Alguns deles já haviam buscado auxílio para a construção de seu *blog* bem antes da oficina ser realizada, também com bons resultados, como pode-se citar o *blog* do professor de matemática da Escola.

A oficina de *blog* aconteceu no dia 24 de agosto de 2010 e todos os participantes interagiram de forma muito produtiva, pois já fizeram algumas postagens, modificaram o *layout* e inseriram efeitos. Para este momento foi utilizado uma apostila ilustrada. No Apêndice estão disponíveis o endereço de alguns *blogs* criados.

5 Resultados e discussão

Com base nos dados coletados foram gerados gráficos para apresentar os resultados da pesquisa, conforme expostos a seguir:

Os professores que participaram das oficinas já utilizam o computador em média de 3 a 10 anos e todos relataram ter conhecimento médio quanto a sua utilização. Também, foi constatado que os mesmos já utilizam o laboratório de informática com freqüência e já participaram de outros cursos de formação.

Quando lhes foi perguntado, após a realização das oficinas, quais recursos tecnológicos utilizam em suas práticas pedagógicas, citaram os seguintes: máquina fotográfica, vídeos (*Yotube* e DVD), *datashow*, retroprojetor, computador (internet, Recursos do *Office*, *Paint*, programas educativos, *e-mail*, *blogs*) e televisão (Figura 4).

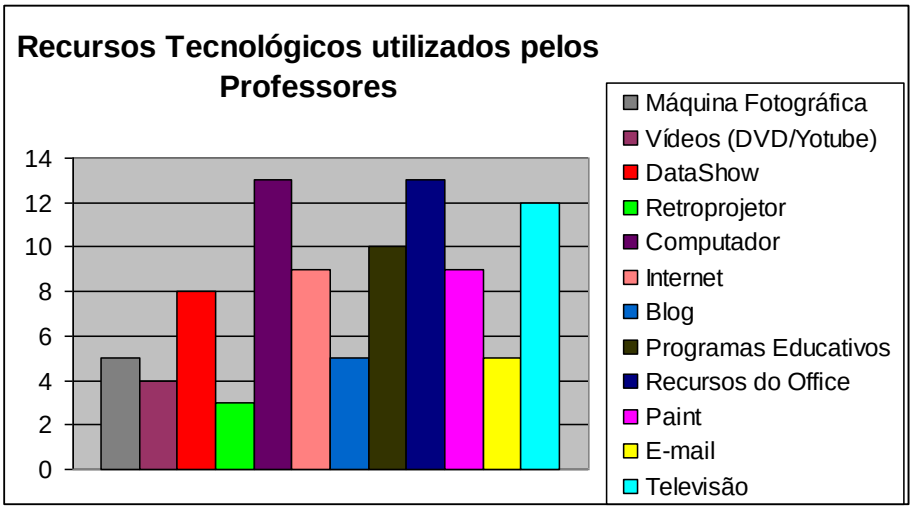

Figura 4 – Gráfico representativos dos Recursos Tecnológicos utilizados pelos Professores

Os critérios utilizados para a seleção de *sites* e recursos educacionais a serem trabalhados em sala de aula foram os seguintes: verificar a autonomia, a legitimidade e a qualidade do material pesquisado; se oferece conteúdo adequado ao que se deseja, é seguro e acrescentará conhecimento; considerar a qualidade e a confiabilidade. Outros aspectos importantes são a exploração de imagens e a ludicidade; a utilização de sites indicados por pessoas/profissionais que já avaliaram o material e garantem qualidade; a busca por temas de interesse da disciplina e dos alunos; a clareza, a idoneidade moral e a profundidade do tema; a confiabilidade, a agilidade na execução do tema; as facilidade de acesso, a pertinência ao assunto em estudo, ser atrativo e dinâmico.

Sobre a percepção da utilização dos recursos tecnológicos na prática pedagógica os professores demonstram que:

- as aulas se tornam mais dinâmicas, chamam a atenção dos alunos devido ao “apelo” visual, facilitando aprendizagens múltiplas por aguçar os sentidos e a capacidade de interpretar e discriminar visualmente as situações;

- a construção do conhecimento se torna mais prazerosa e desafiadora, pois são imensas as possibilidades de som, imagem e escrita;

- os recursos tecnológicos contribuem para tornar a prática pedagógica mais interessante e significativa, pois ao explorar a tecnologia o educando é co-participativo do processo ensino aprendizagem;

- é um recurso excelente, pois vem a enriquecer a prática do professor com grande poder de envolver os alunos, fazendo com que sintam prazer em estudar;

- a inclusão digital e o trabalho com os alunos é excelente, lançando a eles todas as ferramentas possíveis de serem utilizadas, justamente para desenvolver neles a percepção do que é certo e do que é errado, ou seja, até onde pode-se ir tecnologicamente sem prejudicar o outro e sem prejudicar a si mesmo.

Analisando algumas respostas dos educadores, é possível perceber que ainda existem professores que não se sentem preparados frente aos desafios de utilizar as tecnologias da informação e comunicação em suas práticas pedagógicas, relatando ainda sua insegurança e necessidade de mais tempo para estudar estes recursos antes de introduzi-las em sala de aula.

Alguns professores dizem que não se sentem preparados totalmente, pois acreditam que trabalhando em conjunto com os demais professores e procurando aprender sempre mais, possam superar os novos desafios, tanto pedagógicos quanto tecnológicos. A formação deve ser contínua e no decorrer do processo as dificuldades são enfrentadas construindo os conhecimentos necessários.

Alguns já sentem-se preparados, pois acham que estão sempre aprendendo e que utilizando as tecnologias da informação irão conhecendo-as e preparando-se para utilizá-las maximizando sua eficácia pedagógica. Todos têm muito a aprender nessa inovação, sendo necessário desafiar-se constantemente, buscando novidades para apresentar aos alunos e aprender com eles.

Os educadores participaram destes momentos de formação devido a necessidade de adquirir novos conhecimentos, fazendo uso da mesma nas práticas pedagógicas, pois é um recurso indispensável para todos, um meio de conhecer, viajar, interagir e aprender.

Todos consideraram estes momentos de formação/oficina muito importante, principalmente com a chegada do UCA, que será um recurso que estará disponível em sala de aula e que deverá ser utilizado de forma pedagógica, pois não basta ter um *laptop* por aluno se não há preparo suficiente para manipular esta ferramenta. É importante que o professor e as pessoas envolvidas neste projeto tenham momentos de formação contínua e interação para trocas de informações. Estamos frente a novos desafios, diante disso é importante sempre aprender e estar aberto a mudanças, acreditando que todos somos capazes de crescer.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É muito importante proporcionar diferentes experiências aos professores, e o desafio de conhecer novos recursos pode ser uma das formas de levar o educador a buscar variados métodos de ensino, fazendo uso dos meios que são do interesse dos seus alunos e que também fazem parte do seu dia-a-dia, construindo uma aprendizagem em conjunto.

O envolvimento dos professores é um requisito indispensável a toda construção ou reconstrução do processo educacional escolar, pois o educador, juntamente com o aluno, deve estar em constante aprendizado. O professor precisa apresentar competência para educar-se continuamente.

Não há um manual com regras estabelecidas quanto a utilização dos recursos tecnológicos para a educação e quais os aplicativos, *softwares* ou programas devem ser utilizados, é importante apresentar alguns dos recursos disponíveis hoje em dia, para que a partir daí o professor comece a aventurar-se a explorar o que foi apresentado e ainda ir em busca de novas práticas de ensino para aplicar em sala de aula.

A partir das oficinas realizadas, já foi possível perceber que alguns professores buscaram aplicar o material produzido em sala de aula, o que causa uma grande satisfação, pois é muito bom sentir que se está contribuindo para a formação dos professores e consequentemente para o aprendizado dos alunos.

Como é uma necessidade dos professores buscarem e conhecer os recursos do Laptop para utilizar em sala de aula, sentiu-se a necessidade de mais momentos de formação, sendo que alguns professores do grupo, no primeiro momento não demonstraram interesse em participar, mas já é possível perceber que aos poucos estão tentando buscar conhecer mais as possibilidade que o computador pode proporcionar.

Durante o trabalho também tivemos alguns momentos de frustrações, pois nem tudo ocorreu de forma esperada, o que de certa forma pode ser considerada normal, pois estamos iniciando uma nova realidade na Escola. Durante as oficinas, algumas expectativas forma criadas em relação ao resultado final do trabalho e que não foi alcançado com sucesso total, ou seja, um determinado recurso não ofereceu os recursos necessários que o professor precisava para criar a sua atividade. Mas, como estamos em fase de exploração o importante é sempre buscar novas formas de trabalho e adaptações.

Quanto ao uso do laptop em sala de aula, foi possível perceber que os professores no início tinham receio quanto a sua utilização, mas que com o passar do tempo foi se amenizando e professores e alunos buscaram juntos, desenvolver um trabalho em equipe. Foram constatados alguns problemas técnicos, como por exemplo, a velocidade da internet, mas que com calma e compreensão de todos foi trabalhado de forma que não se tornasse um problema sem solução.

O processo de formação com os professores deve ser permanente, pois sempre há coisas a serem aprendidas e estudadas. Como projetos futuros, na Escola têm-se duas oficinas em aberto, a de *Fotoblog* e a de *WebQuest*.

BIBLIOGRAFIA

CONFORTO, Débora, **Tecnologias digitais acessíveis** / Débora Conforto... [et al.]; Lucila Maria Costi Santarosa (org.). – Porto Alegre: JSM Comunicação Ltda., 2010.

ELMAN, Liana E.; WERBA, Angela. **Pré-escola no mundo do computador**. Revista do Professor. Porto Alegre, v. 10, n. 37, jan./mar. 1994.

FREIRE, Paulo, **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa** – Paulo Freire, São Paulo: Paz e Terra 1996. Coleção Leitura

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

MACHADO, Ana Claudia Teixeira, **"Utilização Do Blog Como Recurso Pedagógico" – 2009. Disponível em:** http://www.artigonal.com/educacao-online-artigos/utilizacao-do-blog-como-recurso-pedagogico-950443.html - acessado em 12/11/2010.

MARQUES, Mario Osório, **A escola no computador: linguagens rearticuladas, educação outra,** Ed. UNIJUÍ, 2003. 216 p. (Coleção fronteiras da educação).

MARTINS, Maria Cristina Bortolozo de Oliveira, **"A realização de projetos de aprendizagem com as novas tecnologias"**, Revista Mundo Jovem, Março/2004.

MORAN, José Manuel, **"Aprendizagem significativa**" - 2008. Disponível em: http://www.eca.usp.br/prof/moran/significativa.htm - acessado em: 24/03/2010

STAA, BETINA VON , "**Sete motivos para um professor criar um blog", 2010**. Disponível em: http://www.educacional.com.br/articulistas/betina_bd.asp?codtexto=636 – acessado em 13/12/2010.

VIANA, Joana, **"Uso de Tecnologias na Sala de aula",** Disponível em: http://joanaviana.blogspot.com/2007/01/uso-das-tecnologias-na-sala-de-aula.html (24/01/2007) - Acesso em: 24/03/2010

APÊNDICE A

Figura 5 – Blog1

Disponível em: < http://ventoriniandre.blogspot.com>

Figura 6 – Blog2

Disponível em: < http://blogprofcarla.blogspot.com>

Figura 7 – Blog 3

Disponível em: < http://imagicando.blogspot.com>

Figura 8 – Blog 4

Disponível em: < http://meublogeliane.blogspot.com>

Figura 9 – Blog 5

Disponível em: < http://angelaboldtn.blogspot.com>

Figura 10 – Blog 6

Disponível em: < http://laptopuca.blogspot.com>

Figura11 – Blog 7

Disponível em: http://jungbeckmarlene.blogspot.com

Figura12 – Blog 8

Disponível em: < http://blogcriscianacassol.blogspot.com/>

Figura13 – Blog 9

Disponível em: < http://saadriane.blogspot.com>

Figura14 – Blog 10

Disponível em: < http://deboraarteblog.blogspot.com>

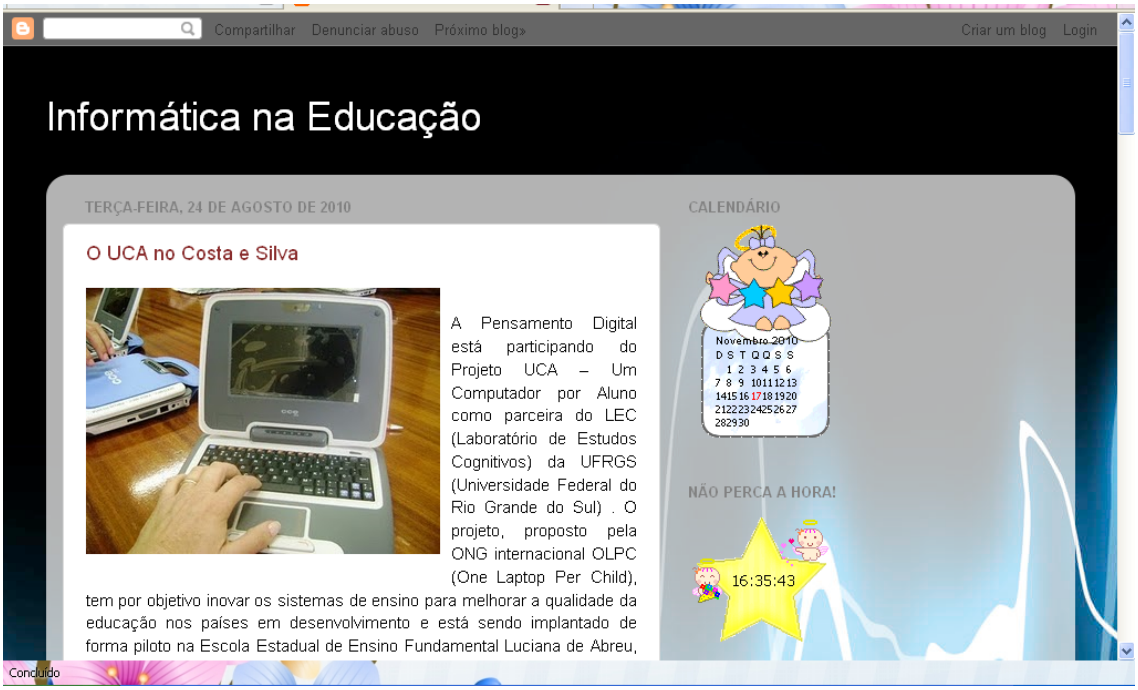

Figura15 –Blog 11

Disponível em: < http://dinamarakuhn.blogspot.com>

Figura16 –Blog 12

Disponível em: <http://souahistoria.blogspot.com>

Figura17 –Blog 13

Disponível em: < http://ucanocosta.blogspot.com>

Figura18 –Blog 14

Disponível em: < http://maraisabb.blogspot.com/>