

O USO PEDAGÓGICO DO COMPUTADOR: UM DESAFIO PARA O NOVO EDUCADOR¹

Luiza Helena Acosta Saldanha²

Frankiele Oesterreich³

RESUMO

Este artigo busca comprovar que a utilização do computador como recurso metodológico dinamiza a prática docente e favorece a aprendizagem dos alunos, auxiliando na melhoria das habilidades de leitura e interpretação. Para a construção do mesmo foi realizado um estudo de caso com alunos do 3º ano do ensino fundamental da E.E. EM. General Jose Antonio Flores da Cunha, em Sant'Ana do Livramento/RS. Durante a experiência, foi observado que o uso do computador contribui para a melhoria da aprendizagem dos alunos e favorece a construção do conhecimento, o que comprova ser necessário mudar os modelos tradicionais de ensino, atualizando a prática pedagógica. Cabe então aos educadores, diante das mudanças culturais, absorver a ideia de implantar um trabalho sério que contemple o diferente, o novo, para que realmente sua aula traga um diferencial para a aprendizagem dos alunos, que exerça uma atitude diferente da convencional, no qual ele não é mais o único que exerce a função de ensinar; mas, sim, torna-se um orientador no processo de construção do conhecimento, no qual o aluno tenha um espaço para dividir suas experiências e compartilhar dúvidas e aprendizagens.

Palavras-chave: computador, aluno, melhoria da aprendizagem.

ABSTRACT

This article intends to prove that the computer utilization as a methodological resource dynamizes the teachings practice and benefits the students' learning, contributing to the improvement of the reading and interpretation skills. To elaborate it, a study of the case was done with students in the third year of the Fundamental School E.E.EM. General Jose Antonio Flores da Cunha, in Santana do Livramento, R.S. During the experience it was observed that the use of the computer contributes to the students' learning improvement and benefits the knowledge construction, which proves the necessity of changing the traditional teaching patterns, refreshing the pedagogical practice. It is the teachers' responsibility, facing cultural changes, to internalize the idea of implanting a serious work that contemplates "the different" and "the new", so that his/her lesson brings a different approach to the students' learning that differs from the conventional one, in which he/she is not the only one to perform the function of teaching, but to become a supervisor in the process of knowledge construction, in which the student has a space to interchange experiences and to share doubts and learning.

Key words: Computer-student-improvement of learning

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 Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora, Mestre em Educação Universidade Federal de Santa Maria.

1. INTRODUÇÃO

São inúmeras as vantagens de se trocar informações e produzir conhecimentos com auxílio da internet. Hoje, a sociedade cobra a formação do cidadão que tenha autonomia, discernimento e saiba buscar informações e criticá-las, saiba também trabalhar em equipe, inclusive trabalhando à distância. Diante das mudanças culturais, a internet disponibiliza informações, possibilitando a aprendizagem, abrindo novas perspectivas para a renovação da escola.

O professor não é mais o único que exerce a função de ensinar, é o coordenador do processo ensino-aprendizagem. O aluno precisa de espaço para compartilhar seus conhecimentos, suas produções e suas preferências com o grupo; trabalhar cooperativamente desenvolve uma imagem mais confiante e positiva nas crianças e nos jovens. O educador deve ajudar os alunos a elevarem a autoestima e perceberem-se como sujeitos ativos. É preciso mudar os modelos tradicionais de ensino, atualizando a prática pedagógica, pois vive-se no mundo da sociedade da informação e do conhecimento e, para acompanhá-los a escola não pode continuar a ensinar da mesma maneira tradicional de sempre. Daí a importância de o educador de visão, atuante e responsável, aceitar o desafio de conhecer e utilizar recursos mais atrativos que dinamizem a atividade pedagógica, favorecendo a construção do conhecimento.

Desse modo, o presente trabalho apresenta um estudo de caso realizado em um 3º ano do Ensino Fundamental na Escola Estadual de Ensino Médio General Jose Antonio Flores da Cunha de Sant'Ana do Livramento/RS, utilizando a informática com alunos que têm dificuldades no processo de aprendizagem, visando desenvolver o potencial nas áreas cognitiva e psicomotora. Com o crescente aumento do número de alunos com notas inferiores à mínima exigida para aprovação, surgiu a ideia de explorar a tecnologia computacional, através do laboratório de informática, para tentar sanar as dificuldades apresentadas. A metodologia utilizada compreendeu um estudo de caso no qual foi abordada a problemática relacionada às dificuldades de aprendizagem dos alunos no universo da alfabetização, que ocorre ao longo dos três primeiros anos do ensino fundamental, adequando os recursos das tecnologias da informação e comunicação ao contexto de sala de aula, visando melhorias para o aprendizado.

Este estudo visa, ainda, identificar se a utilização do computador como recurso metodológico que pode dinamizar a prática pedagógica, favorece a aprendizagem dos alunos. Visa também estabelecer relações entre o uso do computador e a melhoria da aprendizagem, auxiliando na melhoria das habilidades de leitura e interpretação dos alunos. As crianças, mesmo as de classes sociais menos privilegiadas, têm acesso às tecnologias como computadores e jogos eletrônicos. Portanto diante desta realidade cabe aos educadores, agregar ao seu fazer pedagógico, recursos tecnológicos, pois através do uso do computador e o acesso a sites educativos, surgem novas formas de ensinar e aprender, dinamizando a prática pedagógica.

O computador e a internet, desde que usados com critérios, no qual o professor saiba alternar adequadamente atividades não informatizadas de ensino-aprendizagem com atividades que utilizam o computador, ampliam ainda mais a interação, trocando experiências e conhecimentos entre o aluno e o professor, possibilitando a busca de soluções para as situações vivenciadas no cotidiano escolar, principalmente em se tratando de dificuldades de aprendizagem.

Assim, busca-se, a partir dos objetivos propostos, trabalhar com alunos com dificuldades de aprendizagem no laboratório de informática, mostrando possibilidades de aprendizagem de forma diferenciada, baseando-se em sites educativos para atingir a finalidade de comprovar que o uso do computador, juntamente com a internet pode sim, oportunizar aos alunos a aquisição de novas aprendizagens, de forma diferenciada e que os atraia.

2. AS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO COMO FERRAMENTAS DE AUXÍLIO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Cada vez mais parece impossível imaginar a vida sem as tecnologias da informação e comunicação. Do ponto de vista do aprendizado, essas ferramentas devem colaborar para trabalhar conteúdos, e, da soma entre tecnologias e conteúdos nascem possibilidades de ensino, mas é preciso avaliar se estas oportunidades são significativas, pois, não faz sentido, por exemplo, ver o crescimento de uma semente numa animação pode-se ter uma experiência real.

A análise do uso das tecnologias no ambiente escolar proporciona uma ampla discussão, pois graças à evolução das ferramentas tecnológicas no âmbito

educacional foi possível revolucionar a forma de transmissão de informações, tornando mais fácil o processo de construção do conhecimento. Utilizando a tecnologia como uma ferramenta para o aprendizado, adapta-se a prática docente aos novos tempos, colaborando com a melhoria da aprendizagem. Assim, conforme Haydt (1997):

É preciso adotar um posicionamento crítico em face de qualquer inovação tecnológica, o que inclui o computador. O primeiro passo para isso é desmitificá-lo. Para acabar com o mito do computador, é preciso encará-lo como uma máquina semelhante a qualquer outra, criada e manipulada pelo homem e cuja influência sobre a sociedade requer uma análise crítica. (HAYDT, 1997, p.269)

Hoje existe um novo paradigma na educação, a escola passa a constituir-se como uma organização viva, que aprende e evolui a partir de um ambiente incentivador do desenvolvimento da criatividade e da aprendizagem contínua, o professor será o mediador entre as ferramentas tecnológicas e novas situações de aprendizagem, de acordo com Valente (1999):

O uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento apresenta enormes desafios. Primeiro implica em entender o computador como uma maneira de representar o conhecimento provocando o redimensionamento dos conceitos já conhecidos possibilitando a busca de novas ideias e valores e em segundo, rever o papel do professor nesse contexto. (VALENTE 1999, p.2)

Sabe-se que, independente da classe social e do nível intelectual e cognitivo dos alunos e das suas famílias, todos fazem uso do computador em diferentes locais. Os alunos nasceram na era digital e com isso possuem uma gama de conhecimentos referentes ao uso de mídias em suas vidas, ficando impossível a escola ignorar a utilização dessa ferramenta no dia-a-dia. Daí questiona-se por que não fazer uso dessa tecnologia para melhoria da aprendizagem nas escolas? Visto que é um processo relativamente novo, porém, indiscutivelmente sem volta, ou os professores usam a favor do ensino ou, ficarão estagnados, parados no tempo e seus alunos cada vez mais desmotivados com as aulas sempre iguais, voltadas ao tradicionalismo, nesse sentido, Fleuri (1992, p.93) afirma que “o professor será também desafiado a reformular sua maneira de pensar, de pesquisar e ensinar. Será preciso desenvolver a capacidade de refletir, crítica e criativamente, sobre os problemas que surgem na prática”.

A situação atual prevê que o educando do futuro deve estar inserido em um processo de aprendizagem para contribuir com suas vivências, o que leva os educadores a valorizarem o contexto do aluno na organização das atividades pedagógicas desenvolvidas pela escola, visando promover uma aprendizagem mais significativa para o aluno. Neste sentido, para Gasperetti (2001):

É sempre difícil dar conselhos aos professores principalmente porque a sensibilidade tem um papel decisivo em seu trabalho. Só um educador ou um professor pode captar as necessidades de seus alunos e agir da melhor maneira. A introdução do computador na sala de aula traz inevitavelmente, mudanças na filosofia didática, com maior interação entre professores e estudantes e ainda maior participação destes últimos no processo de aprendizado. (GASPERETTI, 2001, p.45)

Desse modo, ensinar utilizando o computador, consiste em usar esta tecnologia como ferramenta auxiliar no processo ensino-aprendizagem, no qual o aluno tenha participação ativa na construção do conhecimento, de forma interativa que permita descobertas.

2.1. A MÍDIA INFORMÁTICA

Antes mesmo de aprender a escrever, muitas crianças aprendem a manipular o mouse e o teclado, a jogar no computador, a buscar brincadeiras na internet, mesmo quando são de classes menos favorecidas, isso se observa no dia a dia em sala de aula, no qual os alunos compartilham suas experiências, o que tempos atrás era uma barreira para o acesso às caras tecnologias, e que já não é mais. O contato com o mundo digital acontece desde cedo, visto que frequentam *lan houses*, jogam vídeo games, criam perfil em comunidades virtuais, entre outras atividades que envolvem as tecnologias. Os alunos já vêm para a sala de aula com o pensamento estruturado dentro dessa cultura digital.

Neste ínterim, a escola é um ambiente privilegiado para explorar os recursos computacionais por meio de jogos educativos, uso orientado da internet e atividades diversificadas, englobando a mídia informática nos planejamentos escolares, pois estimula o desenvolvimento potencial do aluno, que, de acordo com Ritto e Filho (1995),

Mais do que implantar a escola virtual, estamos fixando as bases para descobrir a melhor forma de fazê-lo. Não se pretende, simplesmente, um fim a ser alcançado, mas um ponto de partida para a busca permanente

de novos modelos pedagógicos que permitam à escola enfrentar os desafios do mundo moderno, melhorar a produtividade da relação ensino-aprendizagem e a capacitação das pessoas com base nos recursos da informática. (RITTO e FILHO, 1995, p, 24)

Desse modo, saber utilizar as tecnologias adequadamente é um grande desafio ao educador, porém qualquer melhoria repousa na disposição dos professores de fazer algo de maneira diferente e melhor. Cabendo a ele, utilizar o computador como auxiliar das aulas, proporcionando atividades mais dinâmicas na prática pedagógica. Para Valente (2002),

Na verdade, a introdução da informática na educação, segundo a proposta de mudança pedagógica como consta no programa brasileiro, exige uma formação bastante ampla e profunda do professor. Não se trata de criar condições para o professor dominar o computador ou o software, mas sim auxiliá-lo a desenvolver conhecimento sobre o próprio conteúdo e sobre como o computador pode ser integrado no desenvolvimento desse conteúdo. (VALENTE, 2002, p. 24)

O programa brasileiro citado por Valente (2002) refere-se ao SIGETEC (Sistema de Gestão Tecnológica), vinculado ao MEC, que proporciona a infraestrutura necessária exigida para que a escola receba o laboratório de informática. Assim, a questão da formação do professor mostra-se de fundamental importância no processo de introdução da informática na educação, exigindo soluções inovadoras e novas abordagens que fundamentem os cursos formadores. Como condição necessária, o professor deve conhecer diferentes mídias com as quais pode trabalhar, identificando novas linguagens trazidas por estas e compreender o respectivo potencial para o ensino-aprendizagem. Além disso, não se pode colocar a responsabilidade da implantação da informática na escola somente no professor. Essa implantação deve levar em consideração a situação de cada escola e o papel de outros agentes, em particular o do diretor escolar, que precisa oportunizar o acesso dos professores, alunos, e comunidade, aos instrumentos tecnológicos.

2.2. O USO PEDAGÓGICO DA INFORMÁTICA

A informática, de acordo com Haydt (1997), foi inicialmente introduzida nas escolas para as atividades administrativas, visando agilizar o controle e a gestão técnica, principalmente a oferta e demanda de vagas e a vida escolar dos alunos.

Posteriormente, a informática começou a ser implantada no ensino, sem uma real integração às atividades de sala de aula. Tais atividades levaram a compreensão de que o uso da informática na escola, principalmente com acesso à internet, contribui para expandir o acesso à informação atualizada, propiciando ensino-aprendizagem em um processo colaborativo.

Segundo Magdalena e Costa (2003):

A possibilidade de desenvolver atividades significativas, que instigam os alunos a lançar e resolver problemas, a recolher dados e informações, a elaborar enquetes e trabalhos de campo para depois comparar e interpretar esses dados e confrontar a realidade amplia-se enormemente se usarmos adequadamente todos os recursos que são oferecidos por esse meio de comunicação que é a internet. (MAGDALENA e COSTA, 2003, p.68)

Nesse sentido, a internet contribui para uma total mudança nas práticas de comunicação e, em conseqüência, causa grande impacto na educação. Mudou a leitura a forma de escrever e a pesquisa, trazendo disseminação do conhecimento e novas relações entre professor e aluno. Um dos méritos do computador no campo da educação, conforme aponta Salgado e Amaral (2008) é o de tentar resolver um dos grandes problemas de ensino-aprendizagem como evitar defasagens entre os tempos propostos ou impostos pela escola e o tempo necessário ao aluno numa atividade.

Assim, as ações, em sala de aula, ganham sentido, tornando o trabalho mais prazeroso e ampliando o seu alcance. Essas práticas criam um ambiente de participação e responsabilidade na vivência escolar. Nesse sentido, Zanin (2009) aponta que,

O grande interesse das crianças pelo computador colabora para que aprendam facilmente a usar o computador e o professor atento a isso, busca ampliar as possibilidades de aprendizagem através da informática educativa. O ato de ensinar requer aprendizagem constante. (ZANIN, 2009, p.12)

Buscando a aprendizagem constante, e, diante das mudanças culturais, o professor deve absorver a ideia de mudança e implantar um trabalho sério que contemple o diferente, o novo, para que realmente sua aula traga um diferencial para a aprendizagem dos alunos, que exerça uma atitude diferente da convencional, no qual ele não é mais o único que exerce a função de ensinar, mas sim, torna-se um coordenador e/ou orientador no processo de construção do conhecimento, onde o aluno tenha um espaço para dividir suas experiências e

compartilhar dúvidas e aprendizagens. Nesta perspectiva, a tecnologia assume o papel de ferramenta de comunicação e de informação, sobretudo induzindo a uma nova relação com o conhecimento devido as suas características de registro, recuperação e atualização instantânea de informações.

Nesta perspectiva, Valente (2002) aponta que,

A análise dos diferentes usos do computador na educação nos permite concluir dois resultados importantes. Primeiro que o computador pode tanto passar informação ao aprendiz, quanto auxiliar o processo de construção do conhecimento e de compreensão do que fazemos. Segundo que implantar computadores nas escolas sem o devido preparo de professores e da comunidade escolar, não trará benefícios que esperamos. (VALENTE, 2002, p.107)

É importante salientar os cuidados necessários por parte do professor, ao utilizar a internet. Diante de tantas distorções no uso dessa ferramenta, o professor precisa garantir a integridade dos alunos e a identificação e seleção de informações qualificadas. Cabe ao professor orientar o aluno, na internet, indicando onde e como pesquisar, daí a importância do conhecimento que o professor deve ter de sites educativos que o auxiliem. Neste processo, o educador é o mediador, facilitador, alguém capaz de levar o aluno a encontrar o próprio caminho, a transformar-se, a evoluir.

Neste ínterim, para que as tecnologias sejam implantadas nas escolas e que traga benefícios à aprendizagem, é necessário observar as constantes mudanças da sociedade, assim, os professores precisam manter suas práticas pedagógicas constantemente atualizadas e isso depende cada vez mais, de um contínuo desenvolvimento de novas competências profissionais, buscando conhecimentos para inovar as práticas do dia a dia e aprimorá-los de forma ampla e diversificada, visando o bom desempenho dos alunos.

Para Gasperetti (2001, p.24), “será o professor que, com sua inteligência, sua vontade de fazer e sua dedicação, vai inventar e personalizar a didática na internet. E transformar uma triste aula instrucionista numa vivíssima lição multimídia”. Não basta aprender a navegar e buscar informações, é necessário assumir um papel de educadores atentos às necessidades da demanda educacional, segundo os padrões mínimos de qualidade, que torne o aluno crítico, responsável, solidário e, acima de tudo, capaz de resolver situações-problemas, num clima de cooperação e respeito mútuo e, assim, exercer sua cidadania.

3. RELATO DE EXPERIÊNCIAS

O presente artigo, de natureza qualitativa, parte-se de um estudo de caso, que é uma abordagem de investigação especialmente adequada quando se procura compreender, explorar ou descrever acontecimentos focados em um ambiente definido, como uma sala de aula. É um dos tipos de pesquisa muito utilizada na área educacional e, conforme Haydt (1997),

[...] é uma técnica que consiste em apresentar uma situação real, dentro do assunto estudado, para que analisem e, se for necessário, proponham alternativas de solução. É uma forma de aplicar conhecimentos teóricos a situações práticas. (HAYDT,1997,p.195)

O estudo de caso foi realizado na Escola Estadual de Ensino Médio General José Antônio Flores da Cunha, localizada na periferia de Sant'Ana do Livramento, e teve início no primeiro trimestre do ano letivo de 2011, com encontros duas vezes por semana, em turno inverso ao do estudo, no laboratório de informática da escola, com três alunos de 3º ano do ensino fundamental com dificuldades de aprendizagem, dificuldades essas, detectadas após avaliações em sala de aula, tais como leitura e escrita, dificuldades na matemática nos mecanismos das operações, discalculia e resolução de problemas.

Após avaliação diagnóstica, revelou-se que os alunos são calmos, apresentam sinais de insegurança, são dependentes em realizar as tarefas, são distraídos, levando à falta de entendimento no que é solicitado, apresentando dificuldades de interpretação. Foi oportunizado aos alunos, acesso a sites educativos para desenvolver habilidades de leitura, interpretação e cálculos mentais. A partir disso, foi percebido que as instruções dos jogos educativos auxiliam no processo de leitura e interpretação. A diversidade de jogos relacionados aos assuntos tratados em sala de aula motivou os alunos a realizarem novas descobertas. Com o uso regular da sala de informática os alunos desenvolvem habilidades necessárias e importantes como maior tempo de concentração, maior organização no uso do caderno e demais materiais e, principalmente, uma curiosidade em ler mais e interar-se de outros assuntos, isso porque a fluidez na leitura está relacionada com o desenvolvimento de agilidade mental e superação de práticas inadequadas de aprendizagem de leitura,

buscando um aperfeiçoamento do uso da língua, que se dá através de leitura, escrita e produção de textos.

Todo o trabalho foi pautado em observação direta dos alunos diante do computador, sair da sala de aula para ir ao laboratório, já desperta interesse maior em realizar as atividades, provocando até certa euforia, visto ser um ambiente diferente da sala de aula e que proporciona divertimento, juntamente com a aquisição de novos conhecimentos e habilidades.

As atividades pedagógicas selecionadas ao acessar os sites educativos, como por exemplo, o site do Iguinho⁴ que pode ser visualizada sua interface através da figura 1, apresenta vários jogos, reportagens sobre invenções, cuidados com o corpo e outros assuntos relacionados ao conteúdo de ciências, proporcionando aos alunos diferentes formas de textos para aperfeiçoamento da leitura. Através dos jogos disponíveis, trabalham-se cálculos mentais e raciocínio com os jogos da matemática e compras da Zuzu. Para desenvolver a atenção e raciocínio lógico, foram utilizados os jogos de quebra cabeça, jogo das receitas e jogo da memória. É importante ressaltar que, através destes jogos, treina-se a leitura e interpretação, pois os alunos precisam ler e interpretar as regras dos jogos.

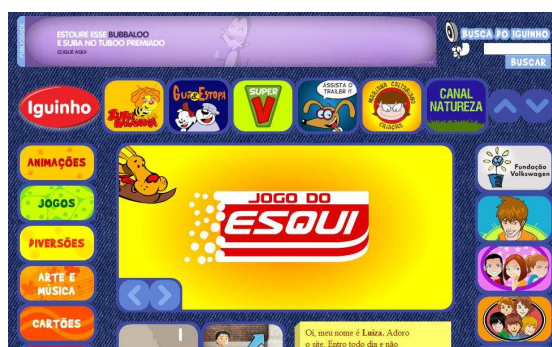


Figura 1: Interface inicial do site Iguinho

Já o site Ciência Hoje⁵, interface apresentada pela figura 2, apresenta artigos publicados pela ciência hoje das crianças, indicados para leitura e

⁴ No site <http://iguinho.ig.com.br> há vários jogos online para crianças, interativos que proporcionam aprendizagem de forma lúdica

⁵ No site <http://www.cienciahoje.com> podemos encontrar animações em vídeos e esquemas sobre os temas das aulas de ciências, por exemplo: ambiente, cidadania, consumismo, sistema circulatório, entre outros.

⁶ O www.mingaudigital.com.br é um portal para crianças de 7 a 13 anos criado para incentivar a criatividade, trocar opiniões e fazer todo mundo pensar por si mesmo.

aprofundamento de assuntos tratados em sala de aula, as crianças podem realizar leituras interessantes sobre temas trabalhados. Na semana do meio ambiente, foi trabalhado o vídeo sobre consumismo, que proporcionou discussão em sala de aula e listagem das maneiras para preservar o ambiente, despertando a consciência ecológica.



Figura 2: Interface inicial do site Ciência Hoje

No site Mingau Digital⁶, conforme ilustrado pela figura 3, é possível a realização de pesquisas sobre plantas, animais, espaço sideral, cientistas e suas invenções. Os alunos ao acessarem o site Eco Kids⁷, trabalham com historias, atividades de palavras cruzadas e jogos de palavras, de maneira prazerosa e divertida, despertando interesse e a curiosidade das crianças.



Figura 3: Interface inicial site Mingau



Figura 4: Interface inicial site Ecokids

⁷ O site <http://www2.uol.com.br/ecokids/>, apresenta jogos relacionados a preservação ambiental e dicas para preservação do planeta. Há também informações para os professores quanto à utilização do portal.

Nesta experiência, ficou evidenciado que os jogos podem colaborar no processo de ensino-aprendizagem de forma atrativa. O professor, tendo bem definidos os objetivos, pode reforçar o conteúdo, trabalhar a criatividade, o espírito de competição e cooperação através de jogos educacionais e os alunos aprendem brincando, conforme a figura 5 ilustra.



Figura 5: Alunos diante do computador, aprendendo diante de sites infantis.

Visando buscar novos caminhos para auxiliar alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem, o professor pode realizar este experimento no laboratório de informática, o computador é visualmente atraente e observa-se o entusiasmo dos alunos ao utilizá-lo. É importante que os professores dos anos iniciais venham a utilizar a mídia informática na sua prática pedagógica, para alcançar resultados positivos, oportunizando um ensino de qualidade, pois, além de os alunos aprenderem, estão em um ambiente diferente do tradicional, podem ajudar-se mutuamente, os que têm mais domínio da ferramenta auxiliando os que têm mais dificuldades e, o resultado é significativo, pois é observado que os alunos aprendem melhor, de forma lúdica e inovadora diante de recursos tecnológicos, o que se pode observar através da figura 6.

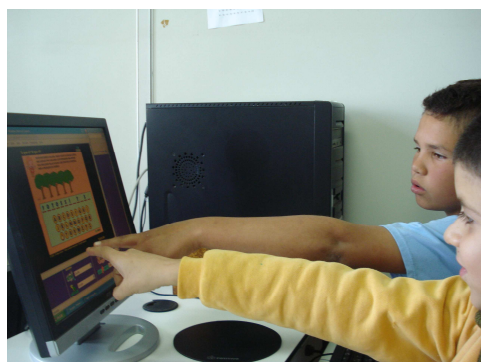


Figura 6: Alunos descobrindo o computador e aprendendo diante dos jogos.

3.1 RESULTADOS

Quando as atividades são desenvolvidas conjuntamente, o rendimento dos alunos melhora em termos de aquisição de conhecimento num ambiente mais agradável de convívio e aprendizado.

Dificuldades de acesso há, isso não se pode negar, dificultando a utilização de determinados recursos pelos professores, trazendo diversas desvantagens à educação, como os laboratórios que não funcionam; falta de professores qualificados; sistema operacional livre desconhecido pela grande maioria dos usuários e a falta de suporte técnico, fazem parte da realidade enfrentada pelos professores da rede pública de ensino que receberam laboratórios de informática nas suas escolas.

As dificuldades de aprendizagem são desordens que afetam a capacidade do cérebro em receber e processar informações, no entanto com apoio do professor e intervenções adequadas, as crianças podem ter sucesso e continuar a progredir, e isso ficou evidenciado durante este estudo de caso.

Durante a experiência realizada no laboratório de informática, verificou-se que a utilização do computador promoveu também melhoria nas habilidades de leitura e interpretação, observou-se a evolução dos alunos em cada etapa do projeto, numa construção coletiva, ressaltando o respeito pelas diferenças. Os resultados foram relevantes, observou-se atitudes bastante positivas que contribuíram para uma melhor aprendizagem, entre elas pode-se destacar que um dos alunos que não estava alfabetizado, começou a ler, comprovando que a alfabetização ocorre ao longo dos três primeiros anos iniciais, reconhecendo o computador e a internet e os recursos relacionados pelas tecnologias da informação e comunicação como grandes aliados dos professores no processo ensino-aprendizagem.

Os alunos submetidos a esta experiência demonstraram melhoras significativas na aprendizagem e na autoestima possibilitando novas formas de aprender, pensar e crescer, assim o professor sente-se recompensado vendo que seus alunos tiveram aproveitamento melhor e que o relacionamento professor-aluno evoluiu. Ficou evidenciada a criação de ambientes de aprendizagem para que os alunos possam superar as dificuldades e continuem progredindo na aprendizagem, como constatamos no estudo de caso realizado.

Diante dessa realidade, da dificuldade de aprendizagem dos alunos, é preciso que os professores encontrem soluções para implantar a inclusão digital, levando em conta os benefícios que esta pode oferecer tanto na aprendizagem dos alunos e na melhoria na qualidade das aulas. No entanto, o computador é apenas mais um recurso, não substitui o professor que o utiliza para atingir os objetivos propostos e melhorar a aprendizagem.

Dessa forma, conforme as atividades desenvolvidas no laboratório de informática na escola foi perceptível que contribuiu para a aprendizagem dos alunos, visto que eles se envolveram diante do recurso, por ser algo novo, visto que não é muito utilizado na escola, mas também, por poderem brincar e aprender, uma das características que envolvem esses e outros sites infantis disponibilizados na rede. O importante foi ver a alegria dos alunos no laboratório e ver que essas aulas puderam sim, contribuir para o aprendizado deles, de forma dinâmica e atrativa.

4. CONCLUSÃO

O uso das mídias, em especial a informática, vem a complementar o ensino-aprendizagem, visto que os alunos de hoje já nasceram na era digital. Cabe aos educadores perderem o medo e utilizarem o computador como ferramenta auxiliar no processo de construção do conhecimento e evolução dos alunos em relação ao processo de leitura e interpretação e descoberta da autoconfiança.

Não é possível existir uma prática educativa sem o compromisso com as exigências para a formação do aluno-cidadão: crítico atuante e participativo, capaz de promover mudanças sociais. Cabe ressaltar que é no universo da escola que se forma a massa crítica que atua na sociedade.

Para comprovar que a utilização do computador como recurso metodológico, dinamiza a prática pedagógica e favorece a aprendizagem dos alunos, realizou-se o estudo de caso, com a finalidade de estabelecer relações entre o computador e a melhoria da aprendizagem, no qual foi comprovado que há relações entre o computador e a melhoria da aprendizagem.

Na Escola Flores da Cunha, onde foi realizado este estudo, será oportunizado um curso de formação continuada, para o aperfeiçoamento dos professores, para prover as crianças com dificuldades de aprendizagem, novas possibilidades de aprender e crescer. A utilização correta das ferramentas tecnológicas disponíveis nas escolas, só será possível se os professores estiverem preparados, capacitados e motivados para modificar suas ações, através da flexibilidade em seus planejamentos.

A simples utilização de recursos tecnológicos por parte do professor torna o ensino mais interessante, mais atraente, a ponto de cativar o aluno para os objetivos propostos. O uso das tecnologias no ensino fundamental, já é uma realidade, mas ainda caminha lentamente, ainda não chegou a ganhar a relevância pretendida. As experiências confirmam que as tecnologias trazem nova dimensão da informatização para as escolas e constituem uma das formas de contribuição nas práticas educativas, visando o aprimoramento das ações a serem desenvolvidas pelos educadores no espaço escolar e no meio social. Refletir criticamente sobre o uso do computador significa refletir sobre as transformações da escola e repensar o futuro da educação.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FLEURI, Reinaldo Matias, **Educar para quê?** Minas Gerais: Ed. Da Universidade Federal de Uberlândia, 1992.

FREIRE, Fernanda Maria Pereira, VALENTE, José A., **Aprendendo para a vida: Os computadores na sala de aula.** São Paulo: Ed. Cortez, 2001.

GASPERETTI, Marco, **Computador na educação.** São Paulo: Ed. Esfera, 2001.

HAYDT, Regina Celia Cazaux, **Curso de Didática Geral.** São Paulo: Ed. Ática, 1997.

LOLLINI, Paolo, **Didática & Computador.** São Paulo: Ed. Loyola, 2003.

MAGDALENA, Beatriz Corso, COSTA, Iris Elisabeth Tempel, **Internet em sala de aula: Com a palavra os professores.** Porto Alegre: Ed. Artmed, 2003.

RITTO, Antônio Carlos de Azevedo, FILHO, Nery Machado, **A caminho da escola virtual**: Um ensaio carioca. Rio de Janeiro: Ed. Armazém das Letras, 1995.

SALGADO, Maria Umbelina Caiafa, AMARAL, Ana Lúcia, **Tecnologias na Educação**: Ensinando e aprendendo com as TIC. Brasília: Ed. Esdeva, 2008.

VALENTE, José A., **Aprendendo para a vida**: O uso da informática na educação especial. São Paulo: Ed. Cortez, 2001.

_____. **O computador na Sociedade do conhecimento**. São Paulo: Ed. Nied, 1999.

VIEIRA, Alexandre Thomaz, ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini de, ALONSO, Myrtes, **Gestão Educacional e Tecnologia**. São Paulo: Ed. J.A. G, 2003.

ZANIN, Chirley Travaglia. **Inclusão Digital: Informática Educativa na Sala de Recursos**. (2009). Disponível em:
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2507-6.pdf> Acesso em 07/jun/2011