

A APLICAÇÃO DAS MÍDIAS COMO COMPUTADOR E VÍDEO PARA A AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO NO CONTEXTO ESCOLAR ¹

BEATRIZ DUTRA SILVA ²

JOSIANE KROLL ³

RESUMO

O uso das Mídias computador e vídeo são cada vez mais utilizados como recursos de aprendizagem no contexto escolar. No entanto se desconhece como essas mídias contribuem para a aquisição do conhecimento. Dessa forma, este artigo tem o objetivo de verificar como as mídias computador e vídeo, auxiliam na construção do conhecimento, sendo instrumentos de aprendizagem disponíveis no contexto escolar. O desenvolvimento da pesquisa foi realizada na Escola Estadual de Ensino Fundamental Vitéllio Gazapina na cidade de Sant'Ana do Livramento. Este artigo traz um referencial teórico fundamentando com a utilização das mídias e a sua importância no processo de aprendizagem. Logo após, são apresentados os dados obtidos com levantamento de dados destacando o uso de mídias na escola. Pode-se observar com os resultados obtidos neste estudo que a escola apontando também uma desconexão de tal realidade com a escola.

ABSTRAT

The use of the Medias computer and video has been used as resources of learning in the school context. However, it is unknown how the use of these media can contribute for the acquisition of knowledge. In this way, this article has the objective to verify how media computer and video, assist in the construction of the knowledge, being available instruments Mídias na educação; Vídeo; Computador; Ensino-aprendizagemof learning in the school context. The development of the research was carried through the school: Escola Estadual de Ensino Fundamental Vitéllio Gazapina in the town of Sant'Ana do Livramento. This article brings a theoretical referential based on the use of the media and its importance on the learning process. After, the obtained data is presented with the information collected, highlighting the use of media in school. It can be observed the results obtained in this study that the school also points a disconnection of such reality with the school

PALAVRAS-CHAVE

Vídeo; Computador; Ensino- Aprendizagem

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 Professor Orientador, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

INTRODUÇÃO

A pesquisa realizada tem o objetivo analisar como as mídias computador e vídeo, auxiliam na construção do conhecimento e dessa forma, verificar os benefícios de sua utilização em sala de aula. A escolha das mídias, computador e vídeo foi realizada empiricamente observando-se serem capazes de estabelecer mudanças significativas, tanto pedagógicas quanto metodológicas no contexto escolar. Elas também servem como ferramentas para aprimorar as aulas, tornando mais eficiente no processo de transmissão do conhecimento. A pesquisa abordou questões relacionadas à utilização ou não utilização dos recursos tecnológicos na escola, procurando informações que fundamentam tais afirmativas.

Dessa forma, este artigo refere-se ao uso das mídias: o computador e o vídeo, no contexto escolar adequando ao projeto trabalhado na escola em 2010. Este projeto desenvolvido em 2010 relacionou os conteúdos interdisciplinares, pré- estabelecidos, partindo da estrutura contida no Projeto Político Pedagógico da Escola. Neste sentido, este estudo objetiva dar continuidade ao projeto anterior, dando ênfase à utilização das tecnologias vídeo e o computador no contexto escolar.

Através da pesquisa procura-se verificar como a escola utiliza as tecnologias existentes no ambiente escolar. Busca-se refletir sobre a importância de fazer o uso destes recursos tecnológicos, a melhoria no processo ensino-aprendizagem, inovando e atualizando-se para acompanhar as mudanças na sociedade na qual estão inseridos a escola e os alunos.

O procedimento metodológico utilizado consta dos seguintes pontos; referencial teórico e aplicação de dois questionários, discussão de resultados e conclusão. O primeiro questionário foi aplicado em uma amostragem de 33 alunos da Escola Estadual do Ensino Fundamental Vitéllio Gazapina, nas 7ª e 8ª séries. Este questionário conteve perguntas fechadas. Utilizou-se uma abordagem quantitativa para a análise dos dados. O segundo questionário foi aplicado aos professores que trabalham com estas turmas. Participaram da pesquisa 05 professores. A análise dos resultados obtidos nos questionários dos professores teve uma abordagem qualitativa, pois as perguntas foram abertas onde os participantes expressam, opinam e sugerem sobre o assunto em questão, logo após houve um levantamento de dados relacionados aos assuntos tratados nos questionários, culminando com a conclusão final.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

A tecnologia é real e está inserida na vida pessoal, profissional e social das pessoas, conseqüentemente está presente no cotidiano de alunos e professores. Deste modo, percebe-se que os educadores da atualidade não podem estar alheios a essas ferramentas tecnológicas disponíveis. Segundo Drica (2010):

O deslumbramento pela era tecnológica nos faz dar mais atenção para a utilização do computador e da internet na escola. Sabemos que no mundo atual, as tecnologias estão permeadas por toda a parte, trazendo diversas informações. Nesse novo encanto midiático acabam por vez nos fazendo esquecer outros recursos como a Televisão e o Vídeo como se estivessem obsoletos, não sendo importantes ou com já soubéssemos utilizá-lo de forma adequada na escola.

Com isso, pode-se ressaltar que a escola terá que sofrer modificações na organização e estrutura e conseqüentemente na prática pedagógica dos professores, o mesmo terá que adequar o modo de vida da sociedade atual, planejando a prática educacional com o auxílio de ferramentas tecnológicas.

“A escola é um local de encontro de muitas culturas, é a reunião de bagagem cultural (pessoal) dos diferentes alunos, professores, através das culturas populares, erudita ou regional, levando em conta onde a escola está inserida” (Gadotti e Romão, 1997). A introdução à cultura midiática e tecnológica, partindo do que se tem com o avanço tecnológico e a introdução da cultura que se tem hoje é descrita segundo Almeida (2005) como:

Tecnologia é um conceito com múltiplos significados, que variam conforme o contexto, Por isso a tecnologia pode ser vista como: artefato, cultura, atividade com determinado objetivo, processo de criação, conhecimento sobre tecnologias e seus respectivos processo, etc. Acentuam o sentido da palavra técnica e na ciência moderna com a aplicação prática do conhecimento científico teórico a um campo específico da atividade humana.

As pessoas se desenvolvem e interagem com o mundo utilizando suas múltiplas capacidades de expressão, através de várias linguagens, formadas de signos orais, textuais, gráficos, imagéticos e sonoros entre outros. Então podemos dizer que as mídias configuram novas maneiras para os indivíduos ampliarem suas formas de expressão, constituído de interfaces atuais, para captar o mundo e com ele interagir. A interação homem-máquina é tão intensa, que ao mesmo tempo o homem produz a tecnologia e com ela interage. Transforma-se nessa interação como pessoas por conexões estabelecidas.

Acredita-se na inserção das novas tecnologias da informação e comunicação na escola e também resgatar o uso do vídeo que há muito no contexto tempo estava esquecido. A proposta visa resgatar com os professores a utilização do vídeo no contexto escolar.

A realidade leva a refletir sobre a utilização das tecnologias como fonte de informações diárias. Nesse século, sabemos que os alunos estão permeados por uma gama de informação midiática que deixam as leituras livrescas para desfrutar de uma leitura digital mais atraente e dinâmica com o hipertexto. Para Schaff (1995) houve uma evolução na educação:

Fim do século XX e início do século XXI são marcados pela revolução tecnológica que abre extraordinárias possibilidades para a criação- produção de conhecimento e seu desenvolvimento. Esse estudo busca fazer uma inter-relação das falas dos professores, as suas experiências, com a interação do computador no contexto escolar e também as interfaces, mídias, computadores.

As salas de aula estão em processo de transformação em que o uso das tecnologias da informação e comunicação tornam-se ferramentas indispensáveis para a melhoria do processo ensino-aprendizagem. De forma, se faz necessário antes de qualquer análise realizada que envolva o uso da tecnologia na escola, pensar em entender em que ponto se encontra os estudos realizados sobre tal ferramenta. Para Perrenoud (2000):

A escola não pode ignorar o que se passa no mundo, pois as novas tecnologias da informação e comunicação transformam espetacularmente não só, a maneira de comunicação mas também, a maneira de trabalhar, de decidir, de pensar.

O grande momento e o desafio é enfrentar a chamada Era da Telemática, na junção das telecomunicações e informática, e com essas possibilidades técnicas vem a fortalecer o sistema educacional; melhorando a cultura da sociedade nesse novo papel. Conforme Netto (2001):

Hoje em dia a tecnologia pode assumir a forma de aprendizagem altamente individualizada, ou na modalidade, da educação á distância, alcançar centenas, milhares ou milhões de pessoas ao mesmo tempo. Através dos diversos recursos tecnológicos que estão a serviço dos objetivos do ensino – aprendizagem, a modernidade lança novos desafios à educação.

Esses recursos estão a disposição da escola e pode ser utilizada de forma criativa com bom senso e habilidade somando á sua experiência docente e deve ter a percepção em que momentos são adequados o uso dessas tecnologias na sala de aula. Com esta

afirmação acima, pode-se ressaltar que, a escola terá que sofrer modificações na organização e estrutura e conseqüentemente na prática pedagógica dos professores. Os mesmos terão que se adequar ao modo de vida da sociedade atual, planejando a prática educacional com auxílio das ferramentas tecnológicas em sala de aula no ensino fundamental.

1.1 O COMPUTADOR

A informática no contexto educacional pode ser configurada como uma área de estudo que contribuí para o desenvolvimento da educação escolar como um todo e que deve estar de acordo com os objetivos definidos no plano pedagógico escolar e com as propostas da Lei de Diretrizes e Bases da Educação. Ela visa propiciar aos alunos e professores mais um ambiente onde a aprendizagem pode ser estimulada, através da união dos recursos da informática com os objetivos particulares de cada disciplina ou visando o desenvolvimento interdisciplinar e cooperativo. Então se pode dizer que o computador é considerado uma ferramenta de armazenamento de dados e execução de tarefas. Na educação o computador tem sido utilizado tanto para ensinar sobre aspectos da computação como qualquer outro assunto.

Os alunos contemporâneos são crianças e adolescentes que já nasceram nativos digitais, nesta sociedade tecnológica, sendo considerados ícones digitais, nasceram interagindo com os instrumentos digitais perceptíveis nessa nova cultura midiática deixando claros sinais de um novo tempo e um processo dialógico de produzir o conhecimento, ainda desconhecido pela escola. Segundo Pretto (1979). “É preciso estar atento às novas formas de aprender propiciadas pelas novas tecnologias e criar novas formas de ensinar, sob a pena de a escola tornar-se obsoleta”.

O principal objetivo definido atualmente, ao adaptar a informática ao currículo escolar está na utilização do computador como instrumento de apoio às disciplinas e aos conteúdos lecionados, além da função de preparar alunos para uma sociedade informatizada.

1.2 O VÍDEO

A presença do vídeo em sala de aula, poderá contribuir no ensino-aprendizagem, auxiliando o professor e atraindo os alunos, mas não modifica substancialmente a relação pedagógica, mas aproxima a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e

comunicação da sociedade urbana. A princípio introduzindo novas questões no processo educacional.

O vídeo em sala de aula é considerado pelos alunos como entretenimento, passando imperceptível para a sala de aula. O vídeo na cabeça dos alunos significa descanso e não aula, o que pode vir contribuir na utilização em sala de aula, modificando a forma de compreender o conteúdo de forma lúdica. Ele pode ser utilizado em todas as áreas do conhecimento, porque sendo visto como propiciadores do conhecimento, desde que venha a motivar e a incentivar o aluno conhecer o material e fazer sua conexão com o conteúdo em estudo. Ele se tornará uma mídia importante desde que ele promova mudanças, acrescentando conceitos diferentes na vida dos alunos. Podemos dizer que o vídeo quando escolhido corretamente serve para ampliar o conhecimento dentro da sala de aula, fornece ao professor diversos procedimentos técnicos como: adiantar, congelar imagens, retornar, utilizar trechos escritos importantes e focalizar cenas com maior precisão. Para Gadotti e Romão (1997), considera-se que:

Na realidade mediatizadora na consciência que dela tenhamos que ir buscar o conteúdo programático da educação. O momento de este buscar é o que inaugura o diálogo da educação com a prática da liberdade. É o momento em que se realiza a investigação do universo temático daquela população ou conjunto dos seus temas geradores.

O vídeo poderá desenvolver no aluno o desejo e a curiosidade de criações e montagens de roteiros de determinados temas que vem de encontro com a pedagogia de projetos adotada na escola. Ele será um instrumento educativo, desde que ele enfoque o tema, grave imagens, produzam entrevistas, montagem de falas e venham a construir um roteiro para essa mídia ser produzida pelos alunos num audiovisual.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO DA ÁREA DE PESQUISA E RESULTADOS DA INVESTIGAÇÃO

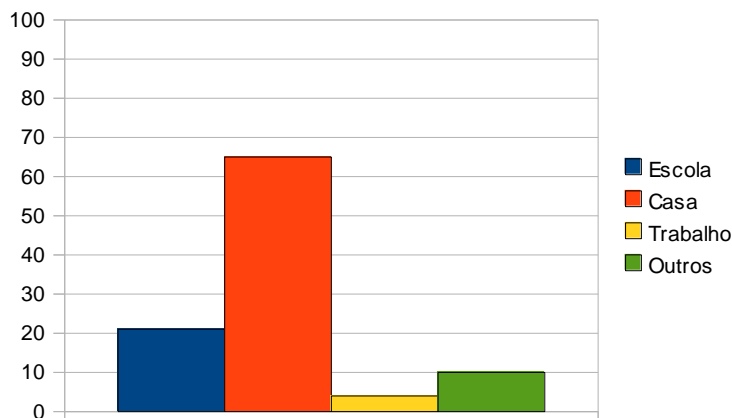
Sabe-se que a tecnologia não causa mudanças apenas no que é feito, mas também no comportamento, na forma como se elabora o conhecimento e a relação com o mundo. Dessa forma, o principal desafio hoje é adaptar a tecnologia ao currículo escolar, utilizando o computador como instrumento de apoio às matérias aos conteúdos selecionados, além da função de preparar aos alunos para uma sociedade informatizada. Buscando verificar a percepção dos alunos quanto ao uso das mídias vídeo e computador,

na seção 3.1 são apresentados os resultados obtidos com aplicação dos questionários aos alunos. Na seção 3.2 é verificada a percepção do professor quanto ao uso das mídias computador e vídeo em sala de aula também com os resultados obtidos com a aplicação dos questionários.

2.1 AS MÍDIAS NO CONTEXTO ESCOLAR

Com o objetivo de verificar acessibilidade às mídias, foi perguntado aos alunos qual o local que eles têm acesso ao computador. O gráfico 1 mostra os resultados obtidos.

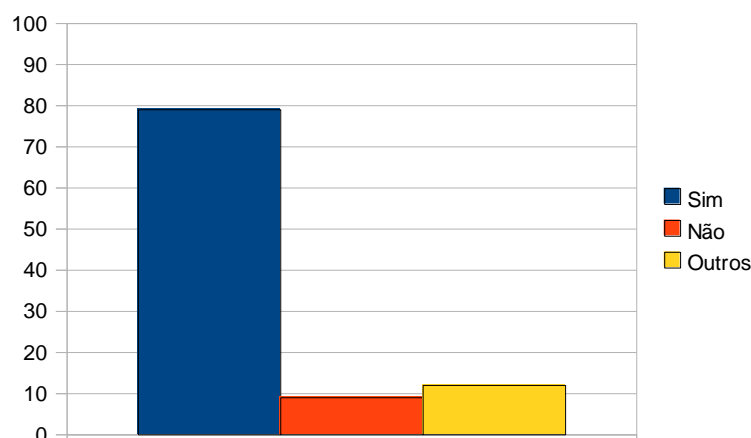
GRÁFICO 1- LOCAL DE ACESSO AO COMPUTADOR



Observando o gráfico 1 verifica que entre as alternativas de acesso casa, escola, trabalho e outros, o acesso ao computador se dá na seguinte proporção: 65 % dos alunos tem acesso em casa, 21% na escola, 4% no trabalho, 10% em outros lugares como cyber-café, locadora e casa de amigos. Com essas informações pode-se observar que o computador faz parte dos lares de muitos alunos e isso poderá contribuir para enriquecer pesquisas escolares, temas de casa e incentivar o uso da tecnologia.

Para os alunos que possuem acesso a mídia computador foi perguntado, quais deles possuem acesso a Internet e qual a tecnologia que eles usam para fazer o acesso a Internet. O gráfico 2 mostra o percentual de alunos que possuem acesso à Internet.

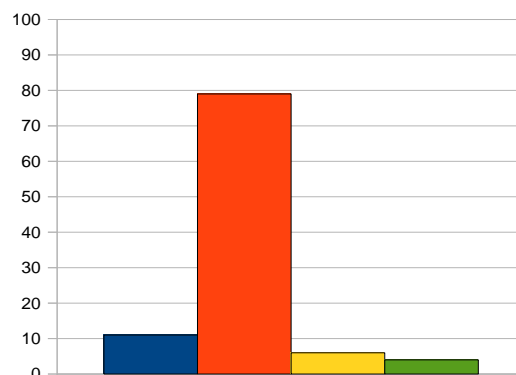
GRÁFICO 2– PERCENTUAL DE ALUNOS QUE TEM ACESSO A INTERNET.



No gráfico 2 pode-se observar que 79% dos entrevistados nas 7ª e 8ª séries responderam “SIM” e 9% “NÃO” tem acesso, e apenas 12% dos alunos entrevistado, responderam ter “OUTRAS”, formas de acesso. Essas informações mostram um cenário completamente diferente de algum tempo atrás, onde a maioria das pessoas não possuía sequer computador em casa. A nova geração midiática já chega à escola com sede de fazer algo que lhe seja atraente, significativa, já estão conectados, no celular, nos vídeos games, na internet e são telespectadores desde a infância.

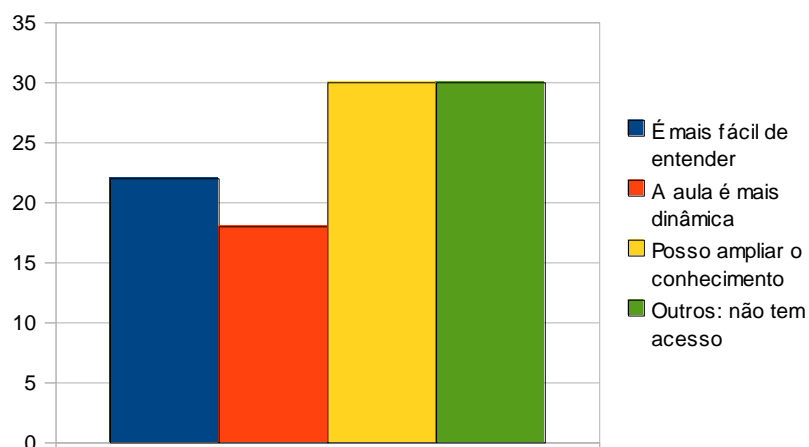
Também foi investigada a realização das aulas no laboratório de informática e se estas contribuem para agregar novos conhecimentos, construir competências e habilidades. Esses dados são mostrados no gráfico 3:

GRÁFICO 3: AS AULAS NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA AGREGAM NOVOS CONHECIMENTOS .



O resultado obtido no gráfico 3 mostra que dos 33 entrevistados, obteve-se os resultados a seguir: 79% afirmam que as aulas realizadas no laboratório de informática não contribuem para a aquisição de novos conhecimentos e apenas 11% afirmam que sim. Outros 6% não opinaram e 4% não tiveram acesso ao laboratório de informática. Esse resultado reforça ainda mais que a escola tem um grande desafio de educar e utilizar-se dessas tecnologias, para transformar a educação, ou seja, a escola terá de sofrer modificações, estruturando-se de acordo com a cultura tecnológica e social contemporânea. Diante deste contexto, a escola tem de repensar sua estrutura pedagógica e conseqüentemente a prática pedagógica dos professores. Segundo Gadotti e Romão (1979) a escola deverá abrir-se para novas tecnologias e não pode cristalizar-se numa só concepção de cultura. Ela precisa abrir-se para novas manifestações culturais no sentido do próprio respeito pelo outro.

Outro aspecto a ressaltar com o resultado da pesquisa é a aquisição de novos conhecimentos com a utilização do computador. Esses dados podem ser observados no gráfico 4.

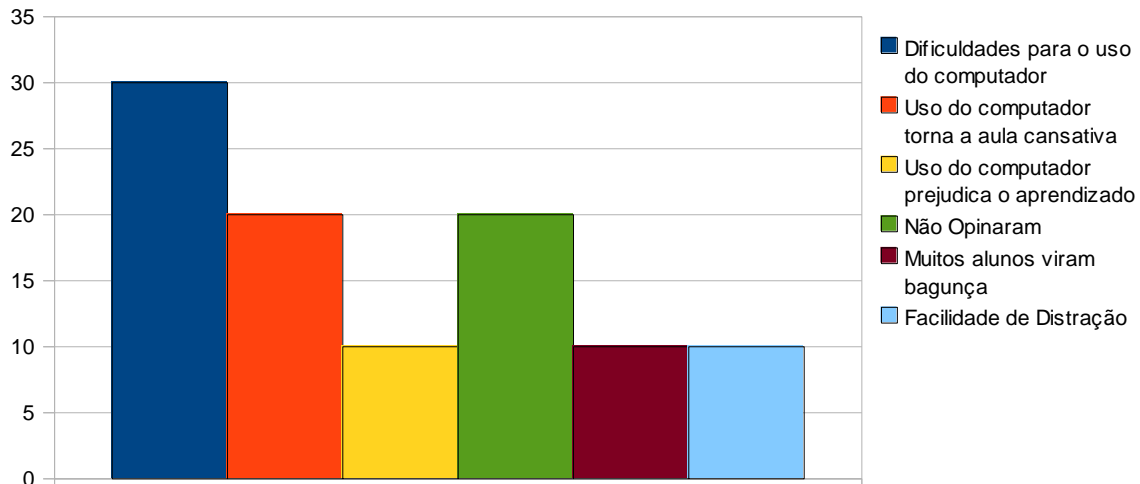
GRÁFICO 4- PERCEPÇÃO DOS ALUNOS COM RELAÇÃO À

AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO COM O USO DO COMPUTADOR

No gráfico 4 os alunos elencaram os motivos que os fazem gostar de utilizar o computador na escola, 22% afirmam que a utilização do computador, faz com que entendam melhor o conteúdo, afirmam que as aulas se tornam mais dinâmicas 18% e 30% afirmam que podem ampliar melhor os conhecimentos e na opção outros, 30% afirmam não terem acesso ao computador.

O uso das ferramentas tecnológicas beneficia qualquer setor da sociedade e na educação não é diferente. Também se pesquisou fatores que levam muitas das vezes os alunos a não gostarem de fazer atividades no computador. Esses dados são mostrados no gráfico 5.

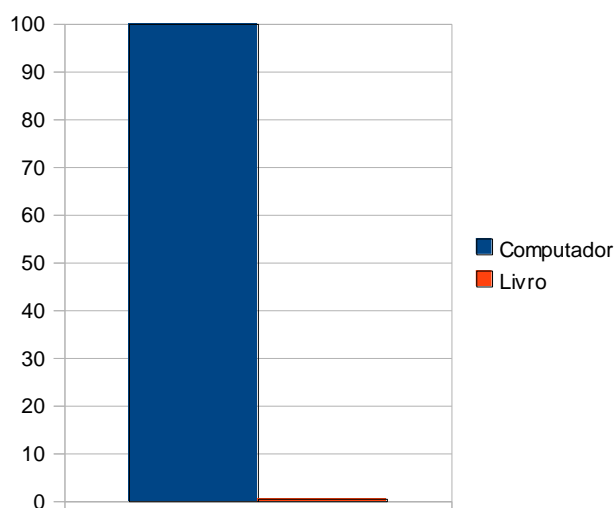
GRÁFICO 5- FATORES QUE FAZEM OS ALUNOS NÃO GOSTAREM DAS AULAS NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA.



No gráfico 5, pode-se observar que o principal motivo que faz os alunos não gostarem das aulas no laboratório de informática é o fato de que os alunos tem dificuldades de utilizar o computador obtendo 30% das respostas. Outros fatores considerados são: o computador torna aula mais cansativa (20%), o computador prejudica o aprendizado pelo grande número de alunos nas turmas e a bagunça generalizada dificulta a aprendizagem(10%) e restante dos 10% dos alunos afirmam que quando o vídeo não tem objetivo nem atrativos se distraem facilmente.

O uso da Internet para a realização de pesquisas e trabalhos acadêmicos também Foi observado. Os resultados obtidos são mostrados no gráfico 6.

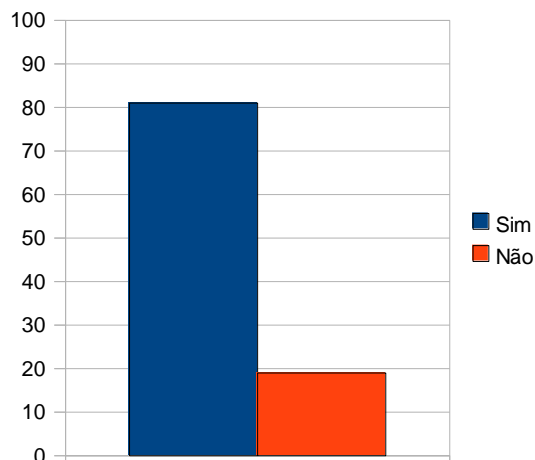
GRÁFICO 6 – PERCENTUAL DE ALUNOS QUE UTILIZA A INTERNET PARA REALIZAR PESQUISAS OU TEMAS PROPOSTO EM SALA DE AULA.



Quanto ao uso da Internet para pesquisa apresentado no gráfico 6, ficou evidenciado que a totalidade dos alunos entrevistados, ou seja, 100% utiliza-se da pesquisa na internet em casa, na escola, no trabalho ou outros locais, tais como, cyber-café, lan-house, locadora e casa de amigos. Esse resultado mostra que a escola deve abrir os espaços do saber a cultura e a produção por meio das tecnologias da informação, que estas sejam utilizadas, portanto a favor das vozes dos estudantes e não como recursos para o adestramento do mercado de trabalho.

No gráfico 7 é apresentado como os alunos vêm o uso do computador como um recurso que lhes auxilia na aquisição do conhecimento.

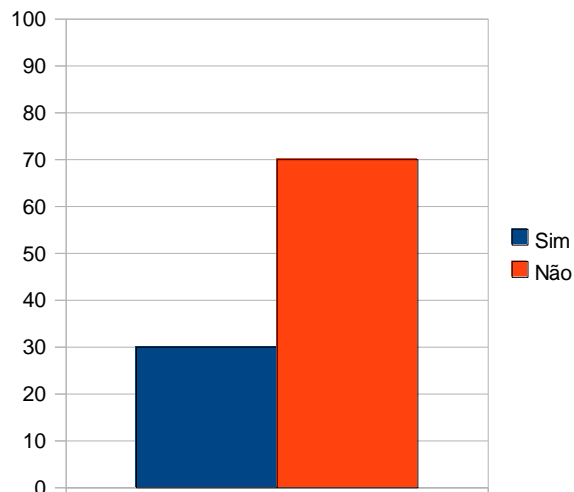
GRÁFICO 07: USO DO COMPUTADOR COMO RECURSO NA AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO.



Com relação a aquisição o conhecimento com o uso do computador, 81% dos alunos afirmam que é mais fácil de entender o conteúdo que a aula é mais dinâmica e dessa forma contribui para a aquisição do conhecimento. Os outros 19% não opinaram, não tem acesso ao computador ou dizem que o computador não os auxilia na aquisição do conhecimento. Com esse resultado fica evidenciado que a escola para alcançar um resultado produtivo e que oportunize o ensino de qualidade positiva e a correta utilização das ferramentas tecnológicas, é necessária que todos estejam preparados para as mudanças e o planejamento deverá ser cooperativo e interdisciplinar.

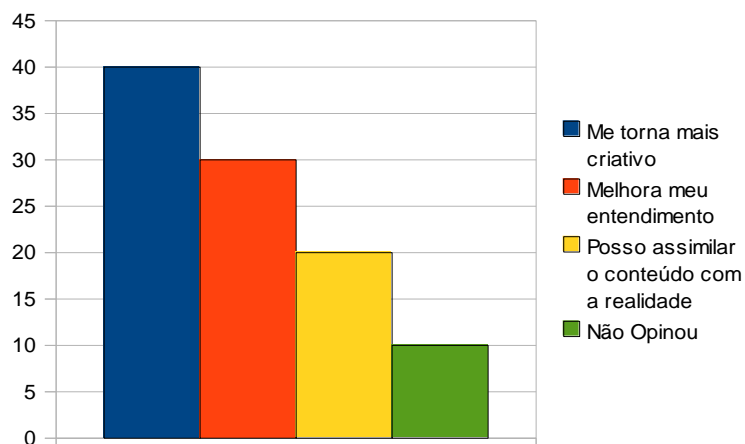
Outra questão abordada é quanto à realização de atividades no laboratório de Informática. Os resultados podem ser vistos no gráfico 8.

GRÁFICO 8. REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA



Observa-se que, 70% dos alunos afirmam fazer as atividades no laboratório de informática, mas não em todas as disciplinas dos componentes curriculares, apenas nas disciplinas de matemática e português eles vão com frequência. Os outros 30% afirmam que não realizam atividades no laboratório de informática. Com esse resultado pode-se observar uma disparidade no projeto de inclusão digital da escola. Se o objeto de estudo está na relação teórica- prática, observa-se uma situação escolar inédita, porque as tecnologias estão transformando a relação das mídias no contexto escolar. Com computadores mais sofisticados, softwares educacionais com conteúdos interessantes e também as políticas públicas voltadas à área educacional.

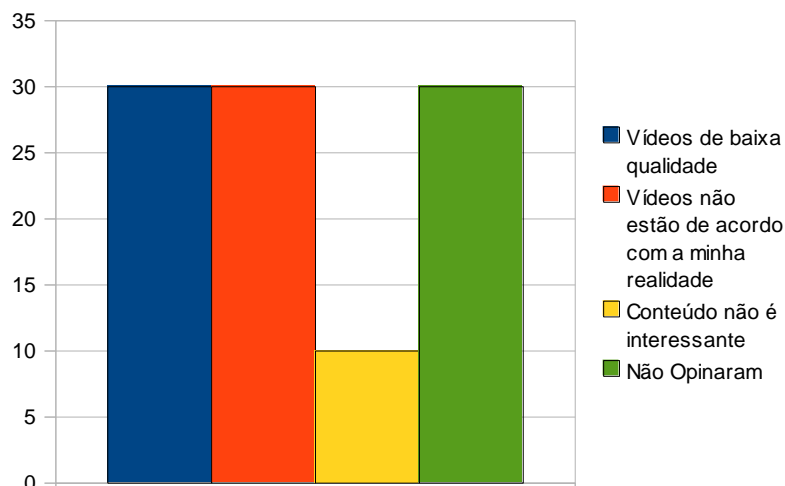
Com relação a mídia vídeo que também é tema deste estudo, foi pesquisado os motivos pelos quais os alunos gostam ou gostariam que os professores utilizassem o vídeo em sala de aula.

GRÁFICO 9-MOTIVOS PARA A UTILIZAÇÃO DO VÍDEO EM SALA DE AULA.

Com relação ao uso da mídia vídeo na prática da sala de aula, os motivos pelos quais os alunos gostam ou gostariam que o professor utilizasse o vídeo destaca-se: Me torna mais criativo (40%); Melhora meu entendimento(30%). Posso assimilar o conteúdo com a realidade (20%) , e não opinaram (10%). Nesse contexto observa-se que a escola deve encarar a era digital como ponto de partida a ser adaptada a sua realidade e confrontando a experiência que o aluno atribui nesse meio tecnológico.

Neste mesmo sentido, foi perguntados aos alunos os motivos pelos quais eles não gostam que o professor utilize o vídeo em sala de aula. Os resultados são apresentados no gráfico 10.

GRÁFICO 10. MOTIVOS QUE LEVAM AOS ALUNOS NÃO GOSTAR DE USAR O VÍDEO EM SALA DE AULA.



Nessa proposição os alunos apontam os motivos que os levam a não gostar muitas das vezes do uso da mídia vídeo. Entre as respostas verificou-se: Os vídeos são de baixa qualidade (30%). Os vídeos não estão de acordo com minha realidade (30%). Os conteúdos dos vídeos não são interessantes (10%) e (30%) não opinaram. Embora possam ser verificadas algumas barreiras para o uso do vídeo em sala de aula, os recursos tecnológicos fazem parte de dia a dia do aluno e do professor e que os professores devem aproveitar essas ferramentas como aliadas na aprendizagem, para melhor compreender, assimilar, visualizar e ampliar o conhecimento.

2.2 O USO DO VÍDEO E DO COMPUTADOR COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM EM SALA DE AULA

Na análise qualitativa da pesquisa aplicada aos professores quanto ao uso das mídias computador e vídeo pode-se observar que nas disciplinas de matemática, língua portuguesa, ciências, história e geografia, as quais pertencem o grupo de professores entrevistados, muitos resultados comprovam o que já foi encontrado nos questionários aplicados aos alunos.

Nas variáveis quanto à utilização do laboratório de informática para utilização das aulas, os professores afirmam que o computador atende as necessidades para chamar

atenção dos alunos para determinado foco de aprendizagem, para aprofundar conteúdos e também quando necessitam de softwares educacionais como na matemática que utiliza-se para construção de gráficos com figuras geométricas espaciais em 3D. Também utilizam quando tem uma proposta definida para ampliar o conhecimento de um determinado tema.

Com relação à análise da resposta dos professores e a finalidade da utilização do laboratório de informática, as variáveis relatadas por estes mostra que a utilização do laboratório de informática só acontece se as aulas práticas em determinados assuntos e se forem necessárias para a aquisição de conceitos, ou pesquisa em determinados temas. Na relação entre os resultados obtidos com os alunos e as respostas obtidas dos professores, fica evidente para que para ter interesse e motivação e serem conduzidos a soluções possíveis e compensem os desafios sendo capazes de resolvê-los, é necessário haver motivação ou ambientes motivacionais para que se efetive a construção do conhecimento.

Discutiu-se também a utilização do laboratório de informática, as respostas dos alunos são semelhantes as dos professores quando dizem que vão raramente ao laboratório, mensalmente e ainda nem foram neste ano de 2011.

Outro aspecto investigado é a metodologia para uso do laboratório de informática tornando as aulas mais agradáveis e melhorando a aprendizagem dos alunos ao utilizar para pesquisas, para acompanhar os alunos passo a passo na organização dos temas pesquisados. Então pode-se dizer que o planejamento conjunto para utilização do laboratório é apenas factual porque acontece apenas para planejamento cooperativo das atividades, traçar objetivos específicos a serem atingidos no laboratório, elaboração de projetos.

Avaliando os resultados da utilização do laboratório de informática, comparando as respostas dos professores e alunos observa-se que não está evidente o objetivo do professor em relação ao aluno quando ele coloca que é muito bom, bom e positiva, com relação às ferramentas de ensino utilizadas. No entanto, os alunos apontam motivos que tornam negativa a utilização do laboratório por perceberem que o conteúdo pesquisado não atende as necessidades de uso das ferramentas disponíveis para os alunos no computador.

Com relação ao uso do vídeo em sala de aula observou que a maioria dos professores tem utilizado de alguma maneira o vídeo e outros pouco professores utilizam na produção de conceitos tecnológicos com relação as respostas dos alunos. Ainda pode-se observar que o grau de satisfação dos alunos com o uso do vídeo, como uma mídia

colaborativa na construção do conhecimento é maior dos que afirmaram não gostar do uso do vídeo.

3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O contexto da escola utilizada neste estudo compõe-se da educação básica, nos anos iniciais e anos finais, contando com 500 alunos e 32 professores, componentes de quadro da mesma. As salas de aula estão em processo de transformação em que o uso das tecnologias da informação e comunicação tornam-se ferramentas indispensáveis para a melhoria do processo ensino-aprendizagem. De acordo com a literatura da área, se faz necessário antes de qualquer análise realizada que envolva o uso da tecnologia na escola, que o ponto se encontra nos estudos realizados sobre essas ferramentas. Pode-se dizer que o grande desafio é enfrentar a telemática na junção das telecomunicações e a informática com essas possibilidades técnicas vem fortalecer o sistema educacional e melhorar a cultura da sociedade nesse novo papel.

Dentro dessa postura com relação à escola, ressaltamos que o aluno só adquire consciência de seu próprio conhecimento ao utilizar a tecnologia de maneira espontânea e oportunizada pela escola, nesta relação, aluno-máquina se dá aprendizagem.

No instrumento de pesquisa aplicado nos alunos não há uma relação interdisciplinar entre os componentes curriculares, em relação aos projetos realizados na escola, sendo que apenas 60%, são utilizados por um componente curricular, nas outras disciplinas, componentes curriculares da série, não utilizam ou utilizam raramente dos restantes dos 40%, com isso podemos observamos uma disparidade com projeto de inclusão digital da escola. Se observada a relação teórica-prática, pode-se dizer que o uso do vídeo na escolar ocorre poucas vezes, porque este recurso está em transformação diariamente devido ao surgimento de computadores mais sofisticados, softwares educacionais com conteúdos interessantes e também as políticas públicas voltadas à área educacional.

Outra mídia abordada neste estudo é a utilização do vídeo na prática da sala de aula. O uso do vídeo fica evidente, seu uso como parte do concreto, do imediato e do prático, que toca todos os sentidos.

A falta de formação de professores em relação em relação a utilização dos recursos tecnológicos é um ponto negativo, ou, melhor dizendo é um obstáculo que deve ser “obstruído”, para valorizar, favorecendo assim ao sucesso das mídias a serviço da educação e sua aplicação no contexto escolar. E como competências básicas, essa

habilidade de manuseio com esses recursos deve ser superado. Sabemos que muitas tecnologias não necessitam de cursos de formação.

Nesse relato, podemos dizer que a formação tecnológica é insipiente, ainda porque muitos professores ainda não procuraram de maneira satisfatória, uma formação apropriada, fazem inscrições em cursos de formação e poucos concluem.

Hoje em dia a tecnologia pode assumir a forma de aprendizagem altamente individualizada, ou na modalidade da educação á distância, alcançar centenas, milhares ou milhões de pessoas ao mesmo tempo. Através de diversos recursos tecnológicos a serviço dos objetivos do ensino-aprendizagem, a modernidade, lança novos desafios à educação.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluindo o artigo tomando por base a investigação empírica, observa-se que a atual sociedade faz uso das tecnologias em diferentes setores da educação, mais precisamente no processo de aprendizagem; é inevitável o uso das ferramentas tecnológicas. Em relação a isso, o aluno já tem acesso há muitas dessas tecnologias. Portanto para alcançar resultados, que oportunize um ensino de qualidade com a correta utilização das ferramentas tecnológicas disponíveis na escola. Os professores devem estar preparados, capacitados e motivados para modificarem suas ações, através de flexibilidade em seus planejamentos e consequentemente fazendo mudanças no seu projeto político pedagógico.

É necessário que os alunos sejam estimulados no seu cotidiano escolar a utilizar as ferramentas propostas no projeto pedagógico de maneira que se torne interdisciplinar; e que cada disciplina possa utilizar as tecnologias sem haver ruptura no programa das mesmas.

Pode-se inferir então, que existem recursos disponíveis na escola, mas há a necessidade de mudanças importantes no processo de aprendizagem. O professor deve modificar sua postura em relação ao correto uso das tecnologias no contexto escolar e também a interação interdisciplinar e no planejamento da escola incluído no seu projeto político pedagógico e na forma de trabalhar os projetos pedagógicos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Fernando José. Contribuições teóricas sobre gestão: elementos para mapear o entendimento das práticas gestonárias e sua visão de mundo, de sociedade e de ser humano. In: **Manual do curso - escola de gestores da educação básica**. Brasília, 2005.

DRICA, Adriana Soares Lourenco Dos Santos. **MÍDIAS NA EDUCAÇÃO-LATO SENSU**. Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal do Rio Grande – FURG-SEED/MEC.2010.

GADOTTI, Moacir e ROMÃO, José Eustáquio. **Autonomia da Escola: princípios e propostas**. Série Escola Cidadã. São Paulo: Instituto Paulo Freire e Cortez, 1997.

ORFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar: pedagogia dos meios, participação e visibilidade**, São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2005. (Guia da Escola Cidadã;v 12).

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

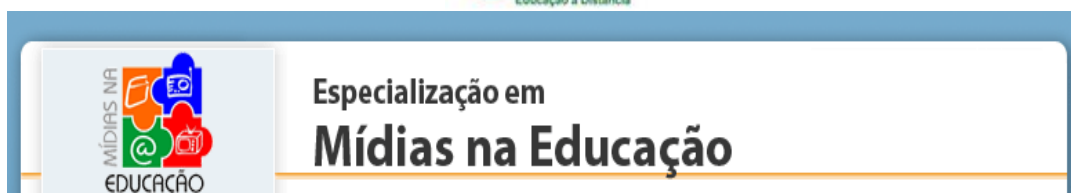
PFROMM NETTO, Samuel. **Telas que ensinam – Mídia e Aprendizagem: do cinema ao computador**. Campinas: Alínea, 2001.

Projeto Político Pedagógico da Escola E.E. Fundamental Vitéllio Gazapina – Santana do Livramento, 2002.

SCHAFF, Adam. **A sociedade informática**. São Paulo: UNESP e Brasiliense, 1995. **Desafios da Educação à distância na formação de professores - Brasília: Secretaria de Educação a Distância -2006, p4 .**

ANEXOS

ANEXO I



Colegas Professoras!

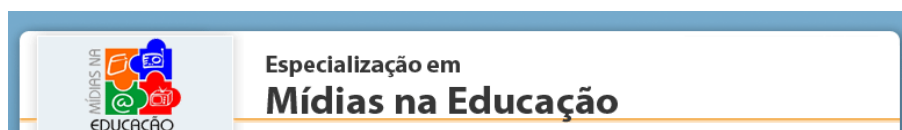
Como conclusão de minha pesquisa de conclusão do Curso de Mídias na Educação pela UFSM - Santa Maria, gostaria que vocês respondessem as questões a seguir :

- 1) Quando você acha necessária a utilização do Laboratório de Informática para ministrar suas aulas?
- 2) Com que finalidade você geralmente agenda o laboratório de informática?
- 3) Qual a regularidade de utilização do Laboratório de Informática por você (quantidades de vezes por semana ou por mês)?
- 4) Qual a metodologia utilizada por você no laboratório de informática para tornar a aula agradável para os alunos e para proporcionar um maior aprendizado?
- 5) Você propicia aos alunos momentos de planejamento antes da utilização do Laboratório de Informática? Dê exemplos desses momentos: Roteiro de Pesquisa
- 6) Como você avalia o resultado da utilização do Laboratório de informática com seus alunos em relação aos conteúdos desenvolvidos em sua disciplina?
- 7) Você considera que a utilização do laboratório de informática contribui para o aprendizado do aluno? Justifique.
- 8) Você utiliza vídeos em suas aulas?

- 9) Quando você considera importante a utilização de vídeos?
- 10) Na sua percepção, como você avalia a utilização do vídeo em relação ao aprendizado do aluno?
- 11) Para você, quais as vantagens e desvantagens da utilização do computador e do vídeo em suas aulas.

Obrigada!
 Beatriz Dutra (Acadêmica do Curso
 de Pós Mídias na Educação -UFSM/2011

Anexo II:



Prezados Alunos!

Tendo sido professora desta escola e hoje aposentada, venho solicitar a colaboração de vocês, respondendo a este instrumento de pesquisa que irá contribuir para meu trabalho de conclusão do Curso de Mídias na Educação. Desde agradeço sua colaboração!

Instrumento de Pesquisa- Alunos de 7ª e 8ª Séries.

As Mídias no Contexto Escolar, o papel do Computador e do Vídeo como ferramenta de uso em sala de aula e na escola.

- 1) Onde você tem acesso ao Computador?
- a) Escola
- b) casa
- c) Trabalho
- d) Outros. Qual? _____
- 2) Você tem acesso a Internet?
- a) Não
- b) Sim. Onde? _____
- 3) Você já participou de alguma atividade de aula no Laboratório de Informática?
- a) Sim b) Não

- 4) A aula realizada no Laboratório de Informática lhe trouxe algum conhecimento novo?
a) () Sim b) () Não
- 5) Por que você gosta ou gostaria de usar o computador na aula?
a) () É mais fácil de entender o conteúdo.
b) () A aula é mais dinâmica e não se torna tão cansativa.
c) () Posso ampliar o conhecimento usando os recursos do computador.
d) () Outros. Qual? _____
- 6) Por que você NÃO gosta ou NÃO gostaria de usar o computador na aula?
a) () Tenho dificuldade para usar o computador e a internet.
b) () O uso do computador torna a aula cansativa.
c) () O uso do computador prejudica o meu aprendizado.
d) () Outros. Qual? _____
- 7) Para realizar as atividades de aula (pesquisa), o que você prefere?
a) () Livros b) () Computador
- 8) Algum professor já utilizou vídeos para explicar um conteúdo da aula para a sua turma?
a) () Sim b) () Não
- 9) Você acha que os vídeos utilizados pelos professores te ajudam a melhor entender o conteúdo da aula?
a) () Sim b) () Não
- 10) Por que você gosta ou gostaria que os professores utilizassem o vídeo em sala de aula?
a) () A aula se torna mais dinâmica.
b) () Melhora o meu entendimento sobre o conteúdo.
c) () Posso assimilar o conteúdo com a realidade do meu dia-a-dia.
d) () Outros. Qual? _____
- 11) Por que você NÃO gosta ou NÃO gostaria que os professores utilizassem o vídeo em sala de aula?
a) () Os vídeos são de baixa qualidade.
b) () Os vídeos não contribuem para o meu aprendizado.
c) () Os vídeos não estão de acordo com a minha realidade.
d) () Outros. Qual? _____

Obrigada!

Beatriz Dutra Silva(Acadêmica do Curso de
Pós em Mídias na Educação)- UFSM /2011.

