

FOMENTANDO O USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DE PROFESSORES DO COLÉGIO ESTADUAL ALCEU WAMOSY DO MUNICÍPIO DE SANTANA DO LIVRAMENTO¹

Elvira Prestes Cardozo Alves²
Mary Lúcia Pedroso Konrath³

RESUMO

O presente artigo aborda aspectos relevantes à prática docente, com o intuito de fomentar o uso da informática como ferramenta na prática pedagógica de Língua Portuguesa nas séries finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio em um colégio estadual de Santana do Livramento, Rio Grande do Sul. Nesta oportunidade, apresentam-se reflexões referentes à introdução dessa mídia no contexto escolar, sua aplicabilidade, a necessidade da fluência digital por parte desses profissionais e as possibilidades de mudança metodológicas no trabalho do professor. O objetivo é desenvolver e implementar um espaço colaborativo através do uso da ferramenta blog, compartilhando experiências incluindo a mídia informática e fomentando que professores desta área, construam e explorem atividades de aprendizagem a partir de sua utilização e de forma integrada a sua prática. A metodologia deste trabalho consistiu na revisão de literatura e na proposição de experiências junto a professores e alunos na introdução da mídia informática. A principal conclusão extraída deste estudo diz respeito à importância de formação continuada por parte dos professores e a necessidade de políticas públicas que criem mecanismos que fomentem a integração das diferentes mídias no contexto escolar para uma educação de qualidade.

ABSTRACT

This article mentions issues relevant to teaching practice, in order to foment the use of computers as a tool in the pedagogical practice of Portuguese language in the final grades of elementary school and high school in a state college of Santana do Livramento. On this opportunity, presents reflections related to the introduction of this medium in the school context, its applicability, the need for digital fluency by these professionals and the possibilities of methodological changes in teacher's work, from its use in the service of education and in a integrated way of projects developed. The goal is to develop and implement a collaborative space through the use of the tool blog, sharing experiences in the use of computer media and fomenting that teachers of this area, build and explore learning activities in a way integrated to their practice. The methodology of this work consisted of reviewing the literature and proposition experiences with teachers and students in the use of computer media. The main conclusion drawn from this study concerns the importance of continuing education for teachers and the need for public policies that create mechanisms that foment the use of different media in the school context for a quality education.

PALAVRAS-CHAVE:

Mídia Informática; Ensino Básico; Língua Portuguesa.

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, graduada em Pedagogia habilitação Educação Infantil, Especialista em Informática na Educação, Mestre em Educação e Doutoranda em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente é comum dizer que a tecnologia faz parte do dia a dia de qualquer cidadão independente de classe social ou econômica. Sabe-se que a informática, vem impondo sua presença em todo o lugar. O computador passou a ser visto não mais como um objeto de desejo de muitos e tornou-se um aparelho comum na sociedade, seja nos bancos, nos escritórios nas repartições públicas e em nossos lares. Porém, na escola onde ele devia ter um uso maior, este ainda não é utilizado pela grande maioria dos professores e alunos, mesmo sabendo que a informática pode ser uma ferramenta a serviço da educação.

A utilização de novas formas de interação através do computador pode ser um incentivo à aprendizagem para o aluno, devido a características que facilitam o acesso as informações, tais como:

- o acesso rápido na obtenção de informações relevantes nacionais e internacionais;
- a possibilidade de se obter diferentes conceitos para um mesmo assunto, embora seja necessário averiguar a confiabilidade destas informações e;
- a diversidade de informações, resultando de forma significativa na qualidade das respostas e, dessa maneira, criando uma forma de comunicação dinâmica e interativa entre professores e alunos.

A simples presença do computador na escola não significa a quebra de paradigmas, pois a tecnologia por si só não trás a transformação em termos de qualidade tão necessária a educação. Porém o uso adequado dos computadores a partir do planejamento de ensino do professor poderá levá-lo a produção de novos conhecimentos, instigando a pesquisa, a descoberta de uma nova forma de ensinar e de aprender onde, haja abertura para a autonomia na construção de sua aprendizagem.

Assim, antes é preciso que seja desmistificada a ideia de que o computador irá substituir o professor, sendo que o uso do computador pode facilitar para que a escola passe a ser um espaço interligado ao mundo num simples “*click*”. Isto implica na necessidade de qualificação tecnológica do professor para ele não ficar alheio ao mundo cibernético, do qual seus alunos fazem parte e possa também produzir um conjunto de atividades relacionadas a sua disciplina e disponibilizá-las ou orientar e mediar a produção destas pelos seus alunos.

Diante das constatações de professores do Colégio Estadual Alceu Wamosy, de que o laboratório de informática oferece uma série de empecilhos, dificuldades e que nem sempre é a solução, pois, se quer tem uma pessoa para auxiliá-los nesta tarefa, os mesmos

preferem ignorar este recurso que a escola disponibiliza. Perde-se com a falta de uso desse recurso no sentido de que poderia ser usado a fim de instigar, promover aprendizagens com estratégias diferenciadas e que desafiassem os alunos integrando as disciplinas e oferecendo possibilidades de interação.

Neste caso, é preciso refletir sobre as reais possibilidades que o computador pode trazer para a educação, em que momentos ele pode ser utilizado e quais são as formas mais adequadas, objetivando assim transpor essa barreira em que o laboratório de informática do colégio seja efetivamente utilizado.

Para isso, foi sugerido introduzir no espaço de discussão escolar projetos e atividades integrando a mídia informática na prática pedagógica através das ferramentas digitais. Onde, pudessem explorar a criação de blogs fomentando o uso da mídia informática na prática pedagógica, conhecendo os objetos de aprendizagem, jogos e ferramentas de autoria como o editor de texto, editor de apresentações que podem ser utilizados para a produção de materiais pedagógicos e na prática docente de Língua Portuguesa junto aos alunos.

No entanto, não adianta inserir as tecnologias e continuar praticando uma educação nos moldes tradicionais, em que o aluno reproduz a ideologia do professor e este não valoriza a construção do conhecimento do qual seu aluno é capaz. Cabe aqui lembrar que a simples introdução da informática na sala de aula não garante mudança nos paradigmas educacionais desse colégio e pode acabar servindo para mascarar uma educação tradicional (quadro e giz) na qual os pressupostos educacionais continuam os mesmos.

A proposta deste trabalho consistiu em abordar aspectos relevantes a prática docente, com o intuito de fomentar a inclusão da informática como ferramenta na prática dos professores de Língua Portuguesa nas séries finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio no colégio estadual Alceu Wamosy do município de Santana do Livramento no Rio Grande do Sul.

Partiu-se da seguinte questão de pesquisa: Um ambiente colaborativo de formação é capaz de fomentar a introdução da mídia informática na prática pedagógica de professores do Colégio Estadual Alceu Wamosy do município de Santana Livramento/RS?

O foco é desenvolver e implementar um espaço colaborativo através da ferramenta *blog*, compartilhando experiências no uso da mídia informática e fomentando que professores dessa área construam e explorem atividades de aprendizagem a partir da sua inclusão e de forma integrada a sua prática.

Pretende-se que o *blog* agregue ferramentas, jogos e objetos para a construção e disseminação das atividades, usando uma metodologia que favoreça a inserção das tecnologias no aprendizado curricular, de forma interdisciplinar e contextualizada aos projetos desenvolvidos por esses profissionais.

Como os objetivos específicos da pesquisa, têm-se a intenção de:

- Organizar através da ferramenta *blog* um espaço que servirá de ambiente para compartilhamento de experiências, projetos e atividades para uso da mídia informática entre os professores da escola;
- Propor que sejam elaboradas atividades disciplinares e interdisciplinares, a partir da utilização da mídia informática por professores para uso com os alunos para que sejam construídos conhecimentos pertinentes ao currículo escolar e;
- Propor a inclusão da mídia informática na prática pedagógica através de projetos que propiciem aos alunos a criar, editar e publicar suas produções.

Para tanto, buscou-se referencial teórico para embasar o estudo e apoiar as observações realizadas pela pesquisadora. O presente artigo está organizado em seis capítulos. Na introdução estão descritos o objetivo, a questão de pesquisa, a metodologia e a organização do artigo. O segundo capítulo trata sobre o uso da informática na educação para criação de um ambiente colaborativo entre os professores.

No terceiro capítulo, trata-se da construção de projetos e atividades para uso integrado da mídia informática na prática pedagógica das séries finais do Ensino Fundamental e Médio na busca de fluência digital⁴, trazendo algumas possibilidades de integração dessa mídia no trabalho pedagógico de Língua Portuguesa. O quarto apresenta a ferramenta *blog* como espaço criado para fomentar o uso da mídia informática na prática pedagógica, definindo os conceitos de objetos de aprendizagem, trazendo exemplos destes, jogos educacionais e ferramentas de autoria. Para finalizar, o quinto capítulo traz a análise de alguns resultados sobre o uso do espaço colaborativo. Por fim, são apresentadas as considerações finais e as referências.

⁴ Segundo Papert e Resnick (1995): “[...] ser digitalmente fluente envolve não apenas saber como usar ferramentas tecnológicas, mas também saber como construir coisas significativas com essas ferramentas.”

2. O USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: CRIANDO UM AMBIENTE COLABORATIVO

Partindo da necessidade de se modificar essa visão por parte dos professores de que o computador ainda é um desafio pedagógico no cotidiano escolar, desenvolveu-se a pesquisa em que o cenário foi à sala de aula na disciplina de Língua Portuguesa nas séries finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio do Colégio Estadual Alceu Wamosy/RS. Procurou-se investigar os benefícios educacionais proporcionados pelo uso dos computadores dentro da sala de aula, tornando esse espaço um ambiente de produção de conhecimentos e oportunizando a aprendizagem de todos, o professor poderá proporcionar situações de ensino, tendo no laboratório de informática um recurso possa explorar a interatividade, a socialização, autonomia e a colaboração.

No entanto, entende-se que o computador não tem fim em si mesmo, sendo um instrumento que deve ser explorado de forma significativa, o que dependerá da forma como será utilizado. Dessa forma, antes mesmo de se pensar em utilizar o laboratório de informática da escola, precisa-se ter bem claro, qual a proposta pedagógica e que recursos serão utilizados para o alcance dos objetivos desta. A escolha dos programas, sites, objetos de aprendizagem, jogos educacionais e ferramentas de autoria a serem utilizadas precisam estar adequados ao planejamento docente e este por sua vez deve estar fundamentado na proposta pedagógica da escola. Acredita-se que o uso do laboratório de informática na escola é um recurso didático-pedagógico que tende a propiciar diferentes situações de ensino-aprendizagem, onde o aluno e o professor têm a possibilidade de aprenderem juntos.

Segundo Almeida (2000, p. 79) o computador é “[...] uma máquina que possibilita testar ideias ou hipóteses, que levam à criação de um mundo abstrato e simbólico, ao mesmo tempo em que permite introduzir diferentes formas de atuação e interação entre as pessoas”.

Nessa mesma linha de pensamento sobre o uso do computador na escola por parte dos professores no seu planejamento diário, Valente (1998, p.32) nos diz que: “O maior obstáculo para a adoção de computadores nas escolas é a falta de capacitação prévia dos professores para saber como utilizar esta nova ferramenta de trabalho e, principalmente, como introduzir o uso do computador no currículo”.

Essa afirmação de Valente é identificada nas falas dos professores do colégio pesquisado, quando estes admitem que não se sentem preparados para utilizarem os recursos tecnológicos que dispõem e, por isso, muitas vezes, o laboratório de informática passa a ser

um espaço, onde os alunos são levados a brincar, sem objetivos definidos ou determinados que possam levá-los a construção de conhecimento.

Percebe-se que as políticas públicas se voltaram para a inclusão digital nos últimos anos, equipando as escolas com máquinas modernas e acesso a internet, porém sem antes, capacitar os professores para atuarem no mundo tecnológico. Conforme Ramal

Para ser coerente com os pressupostos dos paradigmas pedagógicos modernos, o uso do computador e da Internet na escola deve colocar o aluno como centro do processo, dando-lhe papel ativo, permitindo-lhe construir o conhecimento, trazendo-lhe textos que o questionem, procurando formar sua capacidade de raciocínio, sua criticidade, e motivando-o a ser um agente de construção de novas realidades: modernas, desenvolvidas tecnologicamente, mas tendo sempre o ser humano como valor fundamental (1996, p.51).

Bittencourt et. al. (2004, p.69) salienta que o uso das tecnologias levam o aluno a “[...] aprimorar a sua capacidade de aprender e de trabalhar de forma colaborativa, solidária, centrada na rapidez e na diversidade qualitativa das conexões e das trocas”. Assim, a introdução do computador e da internet no ambiente escolar, tendo como objetivo a melhoria da aprendizagem deve estar vinculada a mudança na postura do professor e do aluno, na qual esta seja vista como uma ferramenta a serviço do processo de ensino-aprendizagem.

Valente afirma que:

O computador como ferramenta, pode ser adaptado aos diferentes estilos de aprendizado, aos diferentes níveis de capacidade e interesse intelectual, às diferentes situações de ensino-aprendizagem. Além disso, o uso do computador como ferramenta é a que provoca maiores e mais profundas mudanças no processo de ensino vigente como a flexibilidade dos pré-requisitos e do currículo e a transferência do controle do processo de ensino do professor para o aprendiz (o aluno) [...]. (1998, p.26).

Neste trabalho, entende-se por ambiente colaborativo de aprendizagem como um espaço criado para propiciar a interação entre indivíduos independentes do lugar onde os mesmos estejam, desde que tenham acesso ao computador conectado a internet para trocarem informações e construir conhecimentos a cerca de uma ou mais temáticas.

Dessa forma, foi utilizada a ferramenta *blog* para servir como espaço de interação através da inserção de conteúdo e comentários pelo grupo no compartilhamento das possibilidades de uso da mídia informática, principalmente, no que tange ao uso da disciplina de Língua Portuguesa, foco deste trabalho.

3. PROJETOS E ATIVIDADES PARA USO INTEGRADO DA MÍDIA INFORMÁTICA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA BUSCA DE FLUÊNCIA DIGITAL

Muito se ouve falar da alfabetização digital, ou seja, aquisição de habilidades básicas para a utilização do computador e da internet. A escola pública passou a contar com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), em especial o computador e a internet. Porém, essas mídias na maioria das escolas ainda não foram agregadas ao dia a dia de professores e alunos, persistindo os laboratórios fechados e a escola alienada ao mundo tecnológico. Não se pode implantar um novo sistema sem que se planeje e conheça o que se quer oferecer. Dessa forma, evidencia-se a necessidade de capacitação dos professores para que estes possam usufruir das tecnologias na educação dentro de uma metodologia apropriada e significativa ao referencial teórico que embasa a sua prática.

Em virtude dessa necessidade, a escola deve estruturar sua proposta pedagógica visando este espaço de aprendizagem e que este possa servir para o desenvolvimento da autonomia, da criticidade e da reflexão por parte do professor e conseqüentemente do aluno diante do conhecimento.

As mudanças na educação não dependem apenas do professor e do aluno, mas é preciso que a escola como um todo, direção e equipe pedagógica se voltem para a inclusão tecnológica, conhecendo o planejamento, auxiliando e incentivando os professores a utilização do laboratório, para que o ambiente informatizado seja utilizado como um espaço de construção do saber.

O que se vê na tentativa de incorporação das novas práticas tecnológicas através da inclusão das mídias é o professor trabalhando de forma tradicional os conteúdos em sala de aula e em determinado momento fazendo uso dos recursos tecnológicos. O que é uma primeira tentativa de introduzir as mídias em sua ação pedagógica, no entanto, isso ocorre raramente e de forma isolada.

A inclusão da internet também se apresenta aos olhos do professor como uma tarefa não muito fácil, pois um “click” pode levar a dispersão do aluno do real objetivo da tarefa. Diante de tantas fontes, imagens, recursos, é necessário que este esteja preparado contando também com o auxílio do professor na seleção do que busca. O aluno deve aprender a selecionar o que realmente lhe é necessário para atingir seu objetivo ao realizar a tarefa que lhe foi solicitada.

É importante que o professor respeite o ritmo de cada aluno diante do computador, mediando este processo, sugerindo, incentivando, instigando a curiosidade do aluno em querer descobrir mais e mais à medida que este reconhece a internet como uma fonte de pesquisa.

Contudo, se tem a necessidade e o desejo que todos os profissionais da educação possam tornar-se fluentes no uso da tecnologia através do desenvolvimento destas competências, as quais envolvem o saber e o fazer e a teoria e a prática. Ser fluente digital significa ir além da compreensão das tecnologias, sendo a "[...] capacidade de reformular conhecimentos, expressar-se criativa e apropriadamente, bem como produzir e gerar informação." (TAKAHASHI, 2000, p. 8)

A apropriação por parte dos educadores sobre o uso das TIC's, principalmente em relação à mídia em questão, permite que seja possível a elaboração, prática de projetos e atividades que integrem a mídia informática a prática docente. Os projetos e atividades, no entanto, precisam configurar-se como novos desafios à aprendizagem dos alunos nas áreas de conhecimento estudadas.

Em se tratando da disciplina de Língua Portuguesa, a mídia informática pode ser usada para auxiliar na produção textual e audiovisual, interpretação e diferentes leituras através do uso das ferramentas de autoria e de comunicação, objetos de aprendizagem e jogos educacionais.

São inúmeras as possibilidades de trabalho pedagógico usando esta mídia, desta forma algumas são apresentadas a seguir:

- Utilização de ditado (palavras dita oralmente pelos professores que precisam ser digitadas pelos alunos por meio de um editor de texto, troca de computadores para que os colegas discutam o que acham que está escrito certo ou precisa ser modificado).
- Criação de histórias a partir de imagens selecionadas previamente pelos educadores.
- Construção de exercícios de preencher lacunas, palavras-cruzadas, entre outros pelos alunos através de utilização da ferramenta de autoria *Hot Potatoes*⁵.
- Criação de letras para melodias de músicas conhecidas através de diferentes gêneros musicais.

⁵ É um programa que contém um pacote de seis ferramentas de autoria, desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do Centro de Informática e Mídia da Universidade de Victoria, Canadá. Os exercícios criados com esta ferramenta podem ser disponibilizados na internet ou agregados a Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Mais informações sobre a ferramenta e download disponível no endereço <http://hotpot.uvic.ca/index.php>

- Elaboração de paródias através de ferramenta de autoria cante: Paródia!⁶.
- Elaboração de apresentações multimídia usando editores de texto ou de vídeo sobre temáticas estudadas.
 - Visualização de charges e reflexão sobre o que é apresentado, assim como a criação de sínteses criativas feita por pequenos grupos de alunos sobre as mesmas.
 - Interação com o Jogo da Literatura⁷.
 - Produção de revistas digitais a partir da elaboração de artigos escritos pelos alunos sobre temáticas atuais,
 - Utilizar o objeto de aprendizagem Cartola⁸ para exercícios de produção textual,
 - Integrar as ferramentas criadas especificamente para escrita de texto colaborativos como o Equitext⁹ e o ETC¹⁰.
 - Introduzir o jogo Soletrando¹¹ para exercitar a ortografia,
 - Uso do objeto pedagógico Língua Solta¹² para exercícios de flexão de número dos substantivos compostos.

As atividades e estratégias precisam estar de acordo com a etapa e série/ano dos alunos, com as áreas de conhecimento estudadas e os objetivos a serem alcançados. O mais importante diz respeito à intervenção pedagógica e a interação do aluno com seus colegas, com a mídia informática na busca do seu envolvimento no desafio proposto, para que se expresse criativamente, acesse informações e reformule seus conhecimentos. Assim, como forma de compartilhar diferentes possibilidades, ferramentas, estratégias foi criado um blog para divulgação e troca de experiências por parte dos professores no fomento de uma rede de colaboração para uso da mídia informática na prática educativa.

⁶ É uma ferramenta de autoria disponível para download no site <http://www2.uol.com.br/cante/pparodia.htm>.

⁷ Jogo educacional no qual o aluno precisa relacionar os trechos apresentados às respectivas obras, sendo que o mesmo possui 25 livros clássicos nacionais e estrangeiros, disponibilizado pela Revista Nova Escola no endereço <http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/pratica-pedagogica/jogo-literatura-582623.shtml>

⁸ Cartola é um objeto de aprendizagem voltado a produção textual para crianças em processo de alfabetização. Está disponível na versão Flash e pode também ser acessado pelo site <http://www.lelic.ufrgs.br/cartola/>

⁹ Equitext é uma ferramenta para a escrita colaborativa de textos via web, disponível através do endereço <http://equitext.pgie.ufrgs.br/>

¹⁰ ETC é um editor de texto coletivo, disponível através do endereço http://www.nuted.ufrgs.br/wordpress/?page_id=81

¹¹ É um jogo didático, um grande sucesso do Caldeirão do Huck, servindo para testar os conhecimentos ortográficos, disponível para download no site: <http://jogosonlinegratis.uol.com.br/jogoonline/jogo-online-soletrando-do-caldeirao-do-huck/>.

¹² Língua Solta é um objeto pedagógico voltado a empregar corretamente, no contexto textual, o plural dos substantivos compostos que se ligam por hífen, disponível através do endereço <http://rived.proinfo.mec.gov.br>.

4. **BLOG: FOMENTANDO O USO DA MÍDIA INFORMÁTICA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**

O *blog* é uma ferramenta da *Web* que tem sido amplamente divulgada e utilizada no espaço educacional. Existem vários servidores gratuitos que permite a criação, edição e manutenção dessa página que fica disponível através da internet para interação entre seus usuários.

Segundo Komesu (2005, p.43) “O blog é concebido como um espaço em que o escrevente pode expressar o que quiser na atividade da (sua) escrita, como escolhas de imagens e de sons que compõe o todo do texto vinculado pela internet.” Dessa forma, os *blogs* são considerados uma ferramenta de autoexpressão, na qual o escrevente pode disponibilizar pensamentos, ideias e tudo o mais que se possa imaginar de forma dinâmica.

Os *blogs* são ambientes que podem ser construídos e modificados conforme as necessidades de professores e alunos, potencializando espaços de autonomia. Há *blogs* que são utilizados na educação que propiciam espaços para a exposição de ideias e seus comentários, permitem à construção coletiva que valoriza a interação e a linguagem, sobre determinado assunto.

A tecnologia dos *blogs* permite que seus usuários publiquem conteúdo de maneira fácil e rápida. As configurações de um *blog* são passíveis de alterações pelo ou de quem ele autorizar. Pode-se alterar o perfil do autor do *blog*, o modo de publicação, o calendário dos arquivos, o visual da página e ainda agregar outras mídias.

Moresco e Behar (2006) apresentam as vantagens e possibilidades dos *blogs*, como ambiente de aprendizagem:

Os blogs tornam-se um espaço educacional privilegiado, pois permite a reflexão sobre a leitura e a escrita do que é postado pelo autor, bem como sobre as mensagens postados pelos visitantes, que colaboram e cooperam formando uma comunidade aberta e receptiva. Desta forma, são ampliadas as possibilidades de um diálogo mais autêntico e profundo com outras formas de saber, outros pontos de vista favorecendo a interdisciplinaridade, ajudando a construir redes sociais e redes de saberes. (MORESCO; BEHAR, 2006, p. 3)

Neste trabalho, o *blog* foi utilizado como espaço de compartilhamento e troca de experiências de conteúdos, pertinentes ao uso da mídia informática de maneira colaborativa justamente pela familiarização dos professores com essa ferramenta, tendo como objetivo o conhecimento a cerca do que são objetos de aprendizagem e como podem ser encontrados,

ferramentas de autoria e jogos educacionais na ampliação do diálogo entre professores do colégio estadual Alceu Wamosy, Santana do Livramento/RS.

4.1 OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Objetos de aprendizagem (OAs) podem ser definidos como recursos digitais construídos para serem utilizados e reutilizados no apoio ao processo de ensino-aprendizagem. Esta é uma definição simplificada diante da complexidade deste conceito e de sua importância como material de estudo.

Segundo Pimenta e Baptista (2004), os OAs se constituem em:

Unidades de pequena dimensão, desenhadas e desenvolvidas de forma a fomentar a sua reutilização, eventualmente em mais do que um curso ou em contextos diferenciados, e passíveis de combinação e/ou articulação com outros objetos de aprendizagem de modo a formar unidades mais complexas e extensas. (PIMENTA; BAPTISTA, 2004, p. 102)

Os OAs são construídos a partir de uma concepção teórica e de um planejamento que prevê desde os recursos que farão parte do mesmo até a forma de interação do sujeito com esses objetos de estudo/conhecimento. Estes são ferramentas que podem auxiliar em muitos momentos o processo educacional facilitando a compreensão por parte dos alunos sobre determinado conteúdo.

Esses objetos não eliminam a mediação do professor, pelo contrário, enfatizam-no com mais necessidade para promoção da aprendizagem significativa. Nunes (2007, p.25) salienta que OA são: “[...] recursos digitais [...]”. Tais objetos permitem ao professor trabalhar o conteúdo e elaborar suas aulas de outra forma, pois estes podem ser utilizados como um incentivador na aquisição de conhecimentos.

O fato de existirem OAs gratuitos facilita seu uso como um recurso pedagógico e tecnológico para auxiliar os professores. Também outro fator de estímulo para o emprego desses objetos é que alunos e professores podem acessá-los também de fora do ambiente escolar e a qualquer momento, desde que tenham acesso à internet. Outra vantagem de seu uso, diz respeito ao professor ter a oportunidade de escolher um OA levando em conta as características de sua turma e conduzir essa atividade para que a aprendizagem do conteúdo se efetive. Nesse sentido, Nunes (2007, p.23), diz que “[...] o professor que escolhe um objeto para usar como estratégia de ensino e aprendizagem deve ter em mente a finalidade para qual ele foi proposto e qual o estágio de desenvolvimento de seus alunos.”

Para facilitar a busca, seleção e uso dos OAs foram criados repositórios. A seguir têm-se mais informações sobre o que são os repositórios e como funciona cada um deles.

4.1.1 Repositórios de Objetos de Aprendizagem

Repositórios de Objetos de Aprendizagem são sistemas que permitem a catalogação, armazenamento e *download* de recursos educacionais. Seguem alguns repositórios nacionais:

Domínio Público¹³: É uma biblioteca virtual que disponibiliza mais de 500 obras literárias, artísticas e científicas (na forma de textos, sons, imagens e vídeos), já em domínio público ou que tenham a sua divulgação devidamente autorizada, que constituem o patrimônio cultural brasileiro e universal.

Banco Internacional de Objetos Educacionais (BIOE)¹⁴: É um repositório que possui em torno 14.915 objetos educacionais de acesso público, nos diferentes formatos e para todos os níveis de ensino construídos através do conteúdo de todas as áreas da educação. O acesso a estes objetos pode ser feito de forma isolada ou por coleções.

Rede Interativa Virtual de Educação (RIVED)¹⁵: é um programa que apóia e financia a produção de conteúdos pedagógicos digitais, sob a forma de objetos de aprendizagem assim como publica estes recursos e capacita diferentes profissionais para produzi-los e utilizá-los. Os objetos são disponibilizados no repositório e são catalogados por áreas de conhecimento e nível de ensino.

Portal do Professor¹⁶: É um portal criado para apoiar os processos de formação de professores brasileiros e enriquecer sua prática. Ele possibilita a inclusão e a disponibilização de sugestões de aula, acesso ao Jornal do Professor, consulta e download de objetos de aprendizagem em Conteúdos Multimídia, informar-se e acessar materiais de estudos via Cursos e Materiais, ferramentas de interação para colaboração com outros professores em Interação e Colaboração e o acesso a coletânea de endereços separados por temáticas em Acessar Coleção de Links.

¹³ O Domínio Público foi desenvolvido com software livre em novembro de 2004 pelo Ministério da Educação. Ele pode ser acessado através do endereço <http://www.dominiopublico.gov.br/>

¹⁴ O BIOE foi criado em 2008 pelo Ministério da Educação, em parceria com o Ministério da Ciência e Tecnologia, Rede Latinoamericana de Portais Educacionais - RELPE, Organização dos Estados Ibero-americanos - OEI e outros. É possível acessá-lo pelo endereço <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>

¹⁵ RIVED é uma iniciativa da Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação. Disponível no endereço <http://rived.mec.gov.br/>

¹⁶ O Portal do Professor foi lançado em 2008 em parceria com o Ministério da Ciência e Tecnologia. O acesso é realizado através do endereço <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/index.html>

Laboratório de Ensino e Material Didático (LEMAD)¹⁷: Laboratório em que os materiais didáticos são produzidos sob a forma de videoaulas que são gravadas e webconferências que são transmitidas. Estes materiais são produzidos de forma colaborativa e tem como foco auxiliar professores no desenvolvimento de suas aulas.

O professor que trabalha com os OA, deve ter cuidado com o planejamento, pois, é ele que determinará a intencionalidade para o uso do material digital. É necessário, planejar a estrutura da prática pedagógica que será desenvolvida, estratégias metodológicas e seleção dos conteúdos a serem trabalhados, a fim de contextualizar os saberes, oferecendo aos alunos a possibilidade de construir novos conhecimentos a partir de sua interação com o objeto de estudo/conhecimento.

4.2 FERRAMENTA DE AUTORIA

Ferramentas de autoria são programas que facilitam a construção, edição e publicação de determinado conteúdo, programa ou *software* agregando texto, imagem, som, vídeo e efeitos de animação. Para cada tipo de material e conteúdo a ser produzido há ferramentas específicas para este fim. Quando há necessidade de construção e edição de textos, têm-se os editores de texto (Word, Write), para a composição de apresentações multimídia, os editores de apresentação (Impress, Prezy, PowerPoint), para a construção ou edição de páginas HTML os editores HTML (Mozilla Composer, NVU, DreamWeaver, FrontPage), organização de planilhas eletrônicas (Excel, StarCalc), construção de materiais didáticos e exercícios (Hot Potatoes, Edilim, EXE, etc...).

Essas ferramentas facilitam o desenvolvimento de materiais educacionais porque não exigem conhecimento técnico nem programação avançada para a construção dos mesmos por parte do professor que pode inclusive dependendo do grupo de alunos, propor que estes sejam os produtores de conteúdo através do uso de tais ferramentas.

Os materiais produzidos através das ferramentas de autoria podem ser armazenados em diferentes mídias (CD, *pendrive*, disco rígido do usuário ou servidor da internet). O uso da mídia adequada, precisa ser, escolhido de acordo com o contexto e com os objetivos de seu autor. Pode um professor preparar um conjunto de exercícios e disponibilizá-los na página da escola ou através de um *blog* da disciplina, como desafios a serem realizados pelos alunos em horário extraclasse.

¹⁷ LEMAD faz parte da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, é possível acessá-lo pelo endereço <http://www.lemad.fflch.usp.br/>

Como o próprio nome diz, as ferramentas de autoria permitem que professores e alunos se tornem autores do tema que está sendo estudado. As ferramentas de autoria surgiram para auxiliar o professor na elaboração e criação de conteúdos, possibilitando a ampliação do seu trabalho pedagógico, permitindo desde a elaboração de um texto impresso até a proposição de uma atividade mais interativa.

4.3 JOGOS EDUCACIONAIS

Os jogos e brinquedos fazem parte da vida das crianças, pois elas vivem em um mundo de fantasia e sonhos no qual a realidade e o faz-de-conta se confundem. O jogo faz parte das possibilidades de construção do conhecimento por parte da criança que constrói regras e cria o seu mundo, o qual pode servir de modelo na construção de sua personalidade. Segundo Piaget (1967 apud TEZANI, 2004, p.10) “[...] o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

O jogo permite a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Desde pequena a criança estrutura seu espaço e seu tempo. As crianças que jogam são motivadas a usarem a inteligência na expectativa de jogarem melhor, esforçam-se para superar obstáculos seja na área cognitiva como emocional.

Os jogos educacionais devem ser selecionados de acordo com o seu conteúdo, sua apresentação, objetivos e faixa etária. Quanto aos objetivos também é importante considerar os aspectos relacionados à memória (visual, auditiva, cinestésica), orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões), coordenação motora visomanual (ampla e fina), percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), planejamento e organização.

Os jogos educativos têm finalidade pedagógica e revelam a sua importância, pois podem promover situações de ensino-aprendizagem e a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

É muito importante que o uso desses recursos esteja de acordo com objetivos pedagógicos relacionados aos projetos e conceitos estudados, assim como haja envolvimento, tanto do professor quanto do aluno na interação com esse objeto de estudo/conhecimento para que juntos experimentem o prazer das apropriações e da construção dos conhecimentos.

Como qualquer ferramenta, os educadores precisam ter à sua disposição jogos com qualidade e boa variedade. Neste caso, qualidade não só em termos de design (cores, animações, sons), mas também em termos de enredo, criatividade, situações desafiantes para o aluno e em termos de recursos funcionais à disposição dos alunos e professores.

Os jogos pedagógicos diferenciam-se dos outros tipos de jogos pelo seu objetivo relacionado a promoção da aprendizagem. O jogo pedagógico pode ser utilizado em qualquer área e em qualquer nível, mas é necessário que o professor o selecione muito bem, refletindo como a aprendizagem estimulada pelo jogo se insere em seu plano curricular, dentro dos objetivos educacionais que pretende desenvolver naquele segmento e quais serão as estratégias utilizadas quando da interação dos alunos com este.

5. ANÁLISE DOS RESULTADOS DE USO DO ESPAÇO COLABORATIVO

A partir do objetivo deste trabalho, criou-se o *blog* para fomentar e compartilhar experiências no uso da mídia informática. Este teve seu conteúdo e comentários registrados e analisados, assim como foram avaliadas a receptividade por parte dos alunos, a experiência da professora com esse uso nas aulas de Língua Portuguesa e suas notas de campo¹⁸.

Para investigar como e para que os recursos do laboratório estão sendo utilizados pelos três professores das séries finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio constatou-se a intencionalidade das professoras em empregar as diferentes mídias e TIC como ampliação das atividades presenciais, objetivando promover a construção do conhecimento do aluno, estimulando-o, desafiando-o e dando-lhe mais autonomia para sua própria produção.

A intenção das professoras foi utilizar o *blog* como espaço de intercâmbio, colaboração e integração, portanto como estratégia pedagógica. Na sala de aula presencial, o *blog* serviu para registrar os conhecimentos adquiridos na turma durante o projeto de estudo, sendo possível enriquecer com relatos, *links*, ilustrações e sons. O *blog* se constituiu como uma excelente opção das professoras acompanharem e orientarem as atividades propostas, além de uma nova maneira de fazer a mediação pedagógica.

Os dados mostraram a intenção dos professores de ampliar as situações de aprendizagem, de rever constantemente sua prática, de potencializar o ambiente de aprendizagem, tornando-o prazeroso para o aluno aprender e, dessa forma, propiciar uma outra relação com o conhecimento.

¹⁸ Notas de campo são registros coletados durante uma observação, representando um instrumento de coleta de dados para pesquisa qualitativa.

No decorrer do semestre, o *blog* passou a ter usos diferenciados pelos professores passando por modificações de forma a tornar-se uma extensão da sala de aula, precisando estar também mais adequado à necessidade dos alunos.

Esta pesquisa evidenciou a necessidade de compartilhamento dos projetos, experiências e produções entre os três professores de Língua Portuguesa, assim como de outras áreas de conhecimento, principalmente no uso das diferentes mídias. Também demonstrou que há necessidade de formação continuada na busca de tornar professores fluentes digitais, podendo assim promover dinâmicas diferenciadas e produzir ou adequar materiais ao seu contexto de trabalho. O uso do *blog*, pensado inicialmente como espaço de colaboração de experiências pelos professores da área de Língua Portuguesa, foi utilizado como espaço para mediação de práticas pedagógicas diferenciadas com os alunos para além do espaço de sala de aula. Isso facilitou o acesso e compartilhamento das informações, ampliando a aprendizagem dos professores e alunos no momento em que precisavam relacionar os temas abordados em sala de aula presencial com o seu contexto. Com o espaço virtual criado a partir da utilização do *blog*, os alunos foram incitados a expressar suas opiniões sobre a temática discutida em sala de aula, postando seus comentários e discorrendo sobre a temática trabalhada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver este trabalho no Colégio Estadual Alceu Wamosy, com os professores da disciplina de Língua Portuguesa das séries finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, foi bastante produtivo e, acima de tudo, relevante, para mobilizá-los e desacomodá-los, assim como para propor reflexões a cerca desta temática por futuros professores desta área. Pode-se dizer que ao introduzir as inovações tecnológicas, através do uso das mídias às aulas de Português é possível renovar a prática e as estratégias pedagógicas na busca de ressignificá-las. Essa mudança metodológica permite um envolvimento maior dos alunos que já estão familiarizados e utilizam as TIC fora do espaço escolar. A maior dificuldade encontrada foi em relação aos professores apropriarem-se e utilizarem as mídias em sua prática de forma planejada, na busca da construção do conhecimento por parte do aluno, na proposição de atividades prazerosas e significativas.

É muito difícil, preparar professores para usar adequadamente as tecnologias, quando estes, já tem arraigado em sua formação uma metodologia tradicional de ensinar e

aprender. Assim, é preciso sensibilizá-los para que estes possam, utilizar em suas salas de aula as ferramentas tecnológicas em prol da construção do conhecimento, no entanto, sabe-se que são poucos os cursos de formação de professores que exploram o uso das mídias e TIC e nem todos os professores, apesar do aumento de possibilidades oferecidas hoje pelo Ministério da Educação tem tempo e oportunidade de se atualizarem.

O uso adequado das tecnologias é muito importante para os educadores que estão dispostos a modificar sua metodologia de trabalho posta em prática também no que diz respeito ao uso dos diferentes recursos, entre eles as mídias como a informática.

As tecnologias surgiram com maior intensidade, à medida que as políticas públicas se voltaram para o oferecimento de materiais tecnológicos para as escolas, principalmente os laboratórios de informática. Estes fazem parte das propostas e programas de inclusão digital dos governos nas esferas: federal, estadual e municipal e sua implantação, e mesmo que para isso, as escolas e os professores não estivessem preparados para essa inclusão, pois não havia uma exigência de capacitação por parte do professor para fazer uso desta tecnologia no seu planejamento educacional.

Quando se fala em melhorias no processo educativo, é necessário entender que não é simplesmente pela implantação de um computador na escola, que acontecerão estas melhorias. Para que as tecnologias sejam introduzidas na escola, é preciso que elas façam parte de um processo de mudança no trabalho do professor e na escola como um todo. É importante que a escola esteja preparada para acompanhar a evolução científica e tecnológica e se prepare para as transformações que estão ocorrendo, pois caso contrário ficará a mercê do mundo cibernético do qual seu aluno faz parte fora da escola.

Ao se propor esse desafio aos professores do colégio pesquisado, o objetivo era oportunizar aos alunos trabalharem de forma diferenciada a partir da introdução da mídia informática. Com as proposições realizadas pelos professores de Língua Portuguesa, no uso do *blog*, foi possível ver a potencialização do aprendizado dos alunos no trabalho cooperativo. Nesse sentido, o professor precisou reavaliar qual o enfoque que ele deveria dar a sua disciplina nesse novo contexto e, para isso, ele precisou reconhecer que o enfoque principal nesse caso é o processo, no qual o aluno é visto como um sujeito, que imagina, cria e interage. O professor nessa etapa é responsável pela orientação, motivação e mediação da interação dos alunos com seus pares, professores e com o objeto de estudo/conhecimento.

A utilização do *blog* por parte dos alunos teve receptividade surpreendente, pois mesmo aqueles que nem sempre estão com vontade de participar na aula tradicional, onde o quadro e o giz são os recursos disponíveis pelo professor e em algumas vezes apenas a teoria

é parte da aula, se dispuseram a participar da discussão de como deveria ser esse espaço, qual o título, que conteúdos deveriam ser explorados e como deveriam ser postados no *blog*, manifestando uma inquietação saudável em relação às aulas no laboratório.

O problema maior que se pode perceber durante o estudo está no despreparo dos professores para utilizarem as mídias, entre elas a informática que dificultava o planejamento e uso desses recursos a serviço da educação. Os professores tinham dificuldade em articular estratégias de uso, organização do ambiente e combinações com os alunos sobre o uso do computador e de suas ferramentas.

No decorrer do projeto, muitos foram os obstáculos que se teve de transpor, tais como: computadores desatualizados, máquinas que não funcionavam, internet lenta. No entanto, os alunos que já tinham experiência com o computador auxiliavam na resolução dos problemas e, dessa forma, vimos o *blog* de cada turma ser criado e atualizado pelos alunos nos períodos da disciplina de Língua Portuguesa, inclusive servindo como atividades extraclasse onde os alunos deveriam interagir através de enquetes, produção de textos e postagem de vídeos que eles mesmos deveriam construir de acordo com o tema proposto.

Constata-se aqui que os problemas educacionais não dependem apenas da inclusão digital nas escolas. É preciso repensar a prática pedagógica, a dinâmica da construção do conhecimento de forma autônoma por parte do aluno e do papel do professor como mediador desse processo, onde a tecnologia seja mais uma ferramenta disponível no seu plano de ação.

Sendo assim, o Colégio Estadual Alceu Wamosy através da disciplina de Língua Portuguesa nas séries finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio vislumbrou as possibilidades concretas de aliar a mídia informática com todas as suas possibilidades dentro de uma perspectiva de educação para a transformação em que o fazer pedagógico deve ser visto como possível, desde que o professor e o aluno estejam conectados na sintonia do querer fazer.

A principal conclusão extraída deste estudo diz respeito à importância de formação continuada por parte dos professores e a necessidade de políticas públicas que criem mecanismos que fomentem o uso das diferentes mídias no contexto escolar para uma educação de qualidade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. de. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, 2000.

BITTENCOURT, C. S.; GRASSI, D.; ARUSIEVICZ, F.; TONIDANDEL, I. **Aprendizagem colaborativa por computador**. *Novas Tecnologias na Educação*, v. 2 n. 1, Março/2004, p. 1-5. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/mar2004/artigos/01-aprendizagem_colaborativa.pdf>. Acesso em 18 de agosto de 2011.

_____. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: UNICAMP. 1993.

KOMESU, F. C. **Entre o público e o privado: Um jogo enunciativo na constituição do escrevente de blogs na internet**. 2005. Tese (Doutorado em Linguística do Instituto de Estudos da Linguagem). Curso de Pós-Graduação da Universidade Estadual de Campinas, Campinas (SP), Brasil, 2005.

MORESCO, Silvia F. S.; BEHAR, Patricia Alejandra. **BLOGS PARA A APRENDIZAGEM DE FÍSICA E QUÍMICA**. *Renote: Revista de Novas Tecnologias na Educação*, Porto Alegre, v. 4, n. 1, p.1-9, jul. 2006. Semestral. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14121/7996>>. Acesso em: 10 ago. 2011.

NUNES, C.A.A., O Bom Uso de Objetos de Aprendizagem. In: MORAES, U. B. (org.). **Tecnologia Educacional e Aprendizagem – O Uso de Recursos Digitais**. São Paulo: Livro Pronto, 2007.

PAPERT, S.; RESNICK, M. **Technological Fluency and the Representation of Knowledge**. Proposal to the National Science Foundation. MIT MediaLab (1995).

PIMENTA, P.; BAPTISTA, A. A.. **Das plataformas de E-learning aos objetos de aprendizagem**. TecMinho, 2004. Disponível em www.abed.org.br/congresso2005/por/pdf/024tcc4.pdf Acesso: 15 ago. 2011.

RAMAL, Andrea Cecília. **Um novo perfil de professor**. *Revista Guia da Internet.br*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1996.

TAKAHASHI, Tadao (org.). **Sociedade da Informação no Brasil: livro verde**. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000. Disponível em: <<http://www.mct.gov.br/index.php/content/view/18878.html>>

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e Desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. S. Local: S. editora, 2004. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>>. Acesso no dia 18 de agosto de 2011.

VALENTE, José Armando. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. São Paulo: UNICAMP/NIED. 1998.

VALENTE, José Armando. **O computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999. Disponível em:

<http://www.latec.ufrj.br/revistaeducaonline/vol2_2/2_internet.pdf> Acesso em 19 de agosto de 2011.