

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

**ROSANA GOMES DA COSTA PORTO**

**O USO DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

**Porto Alegre  
2015**

**ROSANA GOMES DA COSTA PORTO**

**O USO DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO AMBIENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientadora:**  
**Profa. Dra. Alessandra Pereira Rodrigues**

**Porto Alegre**  
**2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **DEDICATÓRIA**

Ao meu esposo e filhos.

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de agradecer, neste momento de conclusão da especialização primeiramente a Deus por tornar possível a realização do meu sonho de conclusão da pós-graduação na UFRGS e a algumas pessoas que foram essenciais durante esta trajetória.

A minha orientadora professora Dra. Alessandra Pereira Rodrigues, que me auxiliou e se empenhou pacientemente em me ajudar na realização deste trabalho.

A minha tutora Monica, por dedicação e interesse em auxiliar no desenvolvimento do trabalho.

Aos professores e funcionários do CINTED.

Ao meu esposo, que permaneceu ao meu lado, me incentivando e cuidando dos nossos filhos para eu realizar os trabalhos acadêmicos que foram solicitados.

Aos meus filhos que entenderam a minha ausência para que eu pudesse realizar as atividades.

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo apresentar como a inclusão das Mídias e da tecnologia na educação pode auxiliar na aprendizagem. A pesquisa propôs-se a investigar sobre as probabilidades de inovações e táticas que pudessem ajudar os alunos na construção do conhecimento. A monografia apresenta uma pesquisa realizada com uma turma do 4º ano do ensino fundamental, na qual foram usadas as mídias e as tecnologias para auxiliar na aprendizagem durante um projeto sobre a Educação Ambiental. Foram observadas as atitudes dos alunos durante as seguintes atividades: Inclusão das Mídias no Projeto Educação Ambiental – neste item é analisada a importância do uso de diferentes Mídias na aprendizagem. Inclusão das Tecnologias na aprendizagem no projeto Educação Ambiental – neste item é analisada a importância do uso das tecnologias na aprendizagem. Mídias e Tecnologia: Possibilidades de interações diferentes da sala de aula - neste item são analisadas as atitudes de integração e cooperação dos alunos.

**Palavras-chave:** Inclusão. Mídias. Tecnologia. Laboratório de Informática. Aprendizagem.

## **ABSTRACT**

This study aims to present the inclusion of media and technology in education can assist in learning. The research proposed to investigate the odds of innovations and tactics that could help students in the construction of knowledge. The paper presents a survey conducted with a group of 4th year of elementary school, in which they used the media and technologies to assist in learning during a project on environmental education. Attitudes during activities were observed: media inclusion of the project environmental education - this item is analyzed the importance of using different media in learning. Inclusion of technology in learning in environmental education project - this item is analyzed the importance of using technology in learning. Media and technology: possibilities of different interactions of the classroom. - this item the attitudes are analyzed the integration and cooperation of students.

**Keywords:** Inclusion. Media. Technology. Computer lab. Learning.

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

EAD	Educação a distância
EJA	Educação de jovens e adultos
LI	Laboratório de informática
TV	Televisão



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Mídias na Aprendizagem .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2 Tecnologia na aprendizagem .....</b>	<b>10</b>
<b>2.3 Aprendizagem para Piaget .....</b>	<b>13</b>
<b>2.4 Aprendizagem para Paulo Freire.....</b>	<b>14</b>
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>17</b>
<b>3.1 Local da pesquisa.....</b>	<b>17</b>
<b>3.2 Momento em que se inicia a pesquisa: Projeto Educação Ambiental .....</b>	<b>17</b>
<b>3.3 Sujeitos da pesquisa.....</b>	<b>17</b>
<b>3.4 Objetivo Geral .....</b>	<b>18</b>
<b>3.5 Objetivos Específicos .....</b>	<b>18</b>
<b>3.6 Atividades realizadas durante a pesquisa .....</b>	<b>19</b>
<b>3.7 Introduzindo os recursos do LI no Projeto de Educação Ambiental .....</b>	<b>19</b>
<b>3.8 Introduzindo os recursos da sala de Áudio visual no Projeto de Educação Ambiental .....</b>	<b>20</b>
<b>4 ANÁLISE DE DADOS .....</b>	<b>22</b>
<b>4.1 Inclusão das Mídias no Projeto Educação Ambiental.....</b>	<b>22</b>
<b>4.2 Inclusão das Tecnologias no “Projeto Educação Ambiental” .....</b>	<b>27</b>
<b>4.3 Dificuldades para incluir as Mídias e as tecnologias na aprendizagem.....</b>	<b>32</b>
<b>4.4 Laboratório de Informática e Sala de Áudio Visual como possibilidade de interação .....</b>	<b>33</b>
<b>4.5 Refletindo a partir das interações no LI e Sala do Áudio Visual.....</b>	<b>34</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>37</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>39</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho foi planejado a partir da seguinte questão: **Como o uso das Mídias pode auxiliar na aprendizagem?**

A pesquisa apresentada tem a intenção de demonstrar como o uso das mídias e das tecnologias pode auxiliar na aprendizagem dos alunos e se elas podem ser uma alternativa de melhorar as condições de desenvolvimento das aulas. Desta maneira a investigação pretendeu encontrar possibilidades de novas estratégias que possam ajudar os alunos na sua aprendizagem, utilizando as mídias e as tecnologias como meios de auxiliar neste processo, visando oportunizar condições de aprendizagens em que os alunos passam a desenvolver melhor seu aprendizado e conhecimento, de forma mais clara, objetiva e consistente.

O uso de diferentes mídias e de tecnologias no processo de aprendizagem torna-se algo imprescindível, pois esses recursos tecnológicos possibilitam aos alunos novos meios de aprendizagem, despertando nos alunos a curiosidade, gerando um espírito investigativo. As mídias podem ser utilizadas pelo professor como uma estratégia no desenvolvimento das aulas, pois com este recurso o aluno constrói seu conhecimento, através de novas descobertas, o professor assim torna-se um mediador da aprendizagem.

A partir desta pesquisa construiu-se essa monografia observando a participação e envolvimento dos alunos durante o Projeto Educação Ambiental, que se constitui em duas partes desenvolvidas: Mídia na aprendizagem e tecnologia na aprendizagem. O texto monográfico está dividido em sete capítulos. Os capítulos foram divididos da seguinte forma: O capítulo 1 trata da introdução, O capítulo 2 expõe a Fundamentação teórica. O capítulo 3 aborda a metodologia. O capítulo 4 trata a Análise de dados. O capítulo 5 mostra as considerações finais.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A proposta desta monografia teve como base os conteúdos do texto *Integração das Mídias ao Projeto Didático* (MORAN et al., 2015) e a linha pedagógica construtivista Piaget e Paulo Freire.

### 2.1 Mídias na Aprendizagem

A utilização das mídias na sala de aula, tanto possibilita a inovação na prática de ensino e aprendizagem, como a transmissão de informações de forma atrativa, pois o uso destes recursos possibilita o despertar da criatividade à medida que, estimula a construção de aprendizados.

Assistir televisão e usar o computador são rotinas do cotidiano da maioria das pessoas. A influência da mídia na educação é um tema muito discutido e questionado. Muitos autores escreveram e escrevem sobre essas influências, alguns as consideram positivas, outros a denominam negativas. Este trabalho busca analisar a influência da mídia na aprendizagem. Mídia educacional é um meio através do qual se transmite ou constrói conhecimentos.

Do ponto de vista de construção de conhecimento, a cooperação que acontece entre pessoas de um determinado grupo é uma das maneiras mais interessantes de uso das facilidades de comunicação do computador, constituindo uma das abordagens de educação a distância. Essa abordagem tem sido denominada de "estar junto virtual" (Valente, 1999b) e envolve o acompanhamento e o assessoramento constante dos membros do grupo, no sentido de poder entender o que cada um faz, para ser capaz de propor desafios e auxiliá-lo a atribuir significado ao que está realizando. Só assim é possível ajudar cada um no processamento das informações, aplicando-as, transformando-as, buscando novas informações e, assim, construindo novos conhecimentos.

O planejamento das aulas com o uso das mídias é importante para alcançar os objetivos esperados. A inclusão das mídias nas salas de aula e no Laboratório de Informática promove a cooperação entre os alunos e professora e auxilia a aprendizagem, tornando nossos alunos mais autônomos e participativos. Além do aprendizado de conteúdos os alunos aprendem a respeitar as regras de convivência, esperando a sua vez de utilizar o computador, ouvindo com atenção as orientações da professora.

As diversas possibilidades de acesso às mídias proporcionaram novas formas de aprendizagem. A televisão, o vídeo, o DVD e o computador desempenham um grande papel

na educação. O professor tem o desafio de usar as diversas mídias, de forma a beneficiar o ensino de seus alunos, inserindo-as no processo de construção do conhecimento. Com isto o professor, precisa promover mudanças em sua prática pedagógica de forma a integrar as mídias em seu planejamento pedagógico, favorecendo ao aluno realizar a sua própria construção do conhecimento.

O uso didático da televisão está relacionado à exibição de filmes educativos. Este recurso como ferramenta no planejamento pedagógica apresenta um leque de possibilidades de uso, pois é uma forma de comunicação-

Cada vez mais, os recursos das mídias estão presentes nas escolas, principalmente a TV e o vídeo, sendo que alguns professores ainda consideram que o uso da TV e do vídeo na sala de aula serve somente para passatempo. É preciso transformar essa maneira de pensar em relação ao seu uso, é preciso tomar consciência que o uso desses instrumentos na sala de aula se utilizados corretamente proporcionará aulas dinâmicas e significativas.

A educação com o auxílio das mídias propicia a interação e estimula o senso crítico, a criatividade em função de uma educação para a autonomia. Freire (2000, p. 49-50) dizia que o mundo “encurta”, as informações chegam com mais rapidez e por isso é necessário que haja uma discussão sobre o que é apresentado nas mídias, de que maneira as informações são transmitidas pela televisão e como os professores podem usar estas informações em sala de aula. Segundo Freire os educadores progressistas, além de conhecer a televisão, também devem usá-las em benefício da aprendizagem.

Paulo Freire entendia a Televisão como uma coisa fantástica, porém preocupava-se com a necessidade do professor ter uma visão crítica sobre de que maneira esta mídia pode ser usada como auxílio na aprendizagem. Devendo o professor estudar as possibilidades de busca de conhecimento através dos conteúdos apresentados na TV e demonstrar através de discussão sobre a importância deste recurso para a educação.

O uso das Mídias na aprendizagem tem crescido cada dia mais em nossas escolas, provocando mudanças significativas na aprendizagem. Para que esta mídia seja aproveitada na construção do conhecimento é necessário que o professor planeje suas aulas, de forma que favoreça a aprendizagem de maneira agradável e construtiva. O trabalho colaborativo com as mídias televisão, DVD, torna a aprendizagem mais eficiente e por esse motivo é preciso que sejam encontradas práticas que deem o espaço apropriado para o trabalho em conjunto na construção do conhecimento.

As Mídias e as Tecnologias chegaram para revolucionar a educação, tornando possível uma maior interação e diálogo entre os alunos e professores, onde é possível uma construção de conhecimento com uma diversidade de recursos. Sendo assim é preciso que os professores apropriem-se destas ferramentas, aproveitar este recurso no processo de aprendizagem.

## **2.2 Tecnologia na aprendizagem**

Com a inclusão da tecnologia na educação, os professores possuem inúmeras possibilidades para a construção do conhecimento, pois o aluno tem acesso às informações que possibilitam e auxiliam na aprendizagem, permitindo aos alunos condições de apropriar-se de novas descobertas. A tecnologia é um recurso fundamental para as pessoas, principalmente na busca de qualquer informação e na escola para a busca de conhecimento para a construção do conhecimento. Diante desta realidade, a tecnologia deve ser usada para aperfeiçoar e auxiliar o trabalho do professor, tornando suas aulas mais interessantes e produtivas.

O uso da tecnologia implica em um trabalho colaborativo, seja através de uma pesquisa na internet, seja analisando um vídeo ou mesmo produzindo um texto. A tecnologia tem possibilitado grandes contribuições para o processo de construção do conhecimento, uma vez que facilitam a compreensão da complexidade dos temas apresentados em sala de aula.

A pedagogia moderna afirma que o aluno deve ser estimulado a buscar soluções em grupo, por meio dos recursos de interação, para que se estimulem competências tais como as capacidades cognitivas de avaliação, análise, síntese, e não mais a simples memorização do conteúdo. Essa ideia foi proposta anteriormente por diversos autores, entre eles Piaget e Freire, que afirmam que o que caracteriza a aprendizagem é o movimento de um saber fazer para um saber, o que não ocorre naturalmente, mas por uma abstração reflexiva, processo pelo qual o indivíduo pensa o processo que executa e constrói algum tipo de teoria que justifique os resultados obtidos. (DE CLAYTON CHRISTENSEN, 2009, p. 240).

Por meio dos recursos tecnológicos estão surgindo nas escolas grandes transformações na educação, pois eles estimulam e facilitam a aprendizagem. Sendo assim a educação atualmente necessita de professores que tenham interesse em apropriarem-se destes recursos tecnológicos e aplicá-los nas aulas, para incentivar uma maior participação dos alunos em seu processo de aprendizagem. Algumas escolas já estão equipando-se tecnologicamente, para

atender os alunos, pois o computador e a internet são um instrumento de auxílio à aprendizagem.

Para realizar o planejamento dos trabalhos desenvolvidos com as tecnologias é necessário o LI, com o número de computadores adequado a quantidade de alunos, com o objetivo de socializar, compartilhar informações, permitindo a interação entre os alunos, contribuindo para a aprendizagem. A motivação com o ambiente inovador favorece a participação e interesse dos alunos. O professor deve ser criativo, interagindo com seus alunos na construção do conhecimento, repensando as suas ações, buscando maneiras para o uso dessas novas tecnologias, que causam grande motivação em nossos alunos.

A partir de mudanças na forma de ensinar e com a inserção de tecnologias nesse processo de ensino, mudam-se também as formas de aprendizagem. A utilização da tecnologia na aprendizagem tem como objetivo formar alunos mais críticos e criativos, sendo que o professor e a tecnologia se tornem mediadores desse processo, devendo estar unificados para que a aprendizagem se torne eficaz.

O professor deve criar situações para que os alunos construam o seu aprendizado pessoal. Isso é uma característica de um professor pesquisador, ou seja, aquele que reflete sobre sua própria prática pedagógica (BORTONI-RICARDO, 2008). Com a utilização do LI é possível dinamizar o processo de aprendizagem com aulas motivadoras, mais criativas e que despertem nos alunos a curiosidade e o desejo de aprender, pesquisar e fazer novas descobertas.

As tecnologias oportunizam a realização das mais variadas tarefas: fazer pesquisas, efetuar cálculos, redigir textos, criar desenhos, enfim, existem vários tipos de softwares que podem ser utilizados na educação, auxiliando no processo de ensino aprendizagem, oportunizando a formação de alunos mais críticos e com maior interesse em fotografar com uma máquina digital, ou acessar a internet e descobrir jogos educativos e vários ambientes de pesquisa, divertidos e dinâmicos.

Os professores planejam suas aulas para proporcionar atividades interessantes que facilitam aos alunos a construção de seus próprios aprendizados. O uso de computadores nas aulas vem para transformar as aulas tradicionais, buscando um espaço de criação de desenvolvimento da criatividade, para que alunos e também os professores possam aprender e ensinarem a utilizar os recursos tecnológicos como aliados na construção do saber é fazer com que eles trabalhem a nosso favor no processo de aprendizagem, pois nossas crianças,

praticamente, já nascem em contato com toda essa tecnologia. Como mantê-las interessadas no que está sendo ensinado em sala de aula, utilizando apenas os velhos recursos.

É preciso utilizar todos os recursos para tornar a aula atrativa, fazendo com o que esses recursos sejam aliados na construção do saber é fazer com que eles trabalhem a nosso favor no processo de aprendizagem. As possibilidades do uso da informática na educação são inúmeras, uma vez que o computador pode se tornar um aliado na educação de jovens e adultos. O computador como ferramenta inserida na sala de aula possui variados caminhos para trabalhar com assuntos específicos, ou assuntos diversos.

Assim sendo, as atividades desenvolvidas poderão favorecer o empenho e dedicação tanto pela parte docente quanto pela parte discente. O laboratório de informática, quando estiver em bom estado de conservação e com acesso à internet, é uma porta para o mundo, pois alunos dos mais diferentes níveis de ensino poderão realizar atividades diversas, como pesquisas, treinos de modo de digitação e até mesmo interagir com diferentes objetos de aprendizagem.

A internet é uma tecnologia que, além de sua contribuição para pesquisas sobre diversos temas, ela possibilita a Educação a Distância para as pessoas que não têm disponibilidade de tempo para cursar o Ensino Superior presencialmente, uma realidade muito diferente de anos atrás. Os professores precisam explorar este recurso, permitindo assim novas formas de ensinar e aprender.

Atualmente a utilização da tecnologia na educação tornou-se inevitável, pois as formas de ensinar e aprender são diferentes de antigamente. Sendo assim, o professor precisa se atualizar e se beneficiar dos recursos tecnológicos existentes nas escolas, que surgem para melhorar as atividades e necessidades de cada uma das áreas do conhecimento e utilizar recursos que transformem suas aulas mais dinâmicas, motivadoras, atrativas, aproveitando que as tecnologias chegaram para ser um recurso a mais para esse processo. As tecnologias contribuem para um melhor processo de ensino, proporcionando novas formas de ensinar e aprender.

O planejamento das ações do professor com o uso das tecnologias nas práticas pedagógicas representa uma possibilidade a mais para os professores, pois estimula o aprendizado, deixando os alunos com uma expectativa de como será a próxima aula. Essa nova maneira de construção do conhecimento, em um processo que envolve todos os participantes, professores e alunos, superando as formas antigas de ensinar e aprender, uma contribuição, que beneficia o processo de aprendizagem, de modo a proporcionar novas

formas de ensinar e a sua relação com o professor, demonstrando que ela surgiu como apoio ao processo de ensino.

A tecnologia faz parte de nossa vida em todos os aspectos, está presente em todas as atividades da nossa rotina. As tecnologias transformam a educação, mudam também as formas de adquirir conhecimentos, sendo através de pesquisas ou de documentários ou vídeos. A internet e as demais tecnologias nos ajudam a realizar as atividades diárias e contribui para propostas inovadoras, facilitando assim a aprendizagem. A qualidade das aulas com a utilização da tecnologia contribui para o sucesso da aprendizagem, propiciando ao aluno a apropriação dos conhecimentos necessários para o desenvolvimento do seu conhecimento.

### **2.3 Aprendizagem para Piaget**

Para Piaget, o conhecimento não é transmitido. Ele é estabelecido diariamente, a cada atividade realizada em sala de aula, biblioteca ou no Laboratório de informática, através da orientação do professor que auxilia a transformar todas as informações pesquisadas em aprendizagem. A construção do conhecimento é resultado das experiências que as crianças adquirem na convivência, na interação entre professor e aluno. A sala de aula não é apenas um espaço de construção do conhecimento, é também um importante espaço lúdico onde a socialização e a troca de conhecimento são muito importantes para os alunos desenvolverem muitas habilidades e competências.

Para Piaget um dos principais objetivos da educação é a busca constante da construção da autonomia. Com o ambiente informatizado a possibilitou aos alunos tornarem autônomos, através da construção conhecimento por meio de participação e da interação entre os alunos e professores. A construção do conhecimento pelos alunos e professores faz com que eles se tornem cada vez mais autônomos. Cabe a nós professores, levar o aluno para a autonomia.

Conforme Piaget as crianças adquirem as regras morais, que são transmitidas pelos adultos durante a convivência é possível que a moral seja conquistada pela educação, através de jogos e atividades coletivas, apoiadas e em regras. Até os cinco ou seis anos de idade a criança não segue regras coletivas, é egocêntrica do ponto de vista intelectual e individualista do ponto de vista social. Quando as crianças começam a frequentar a escola, tendo contato com outras pessoas ela demonstra interesse em participar das atividades em grupos, envolvendo regras. A partir da idade escolar a criança já possui condições para aceitar e



entender normas e regras coletivas, cabe ao professor oportunizar situações que possibilite a aprendizagem de regras em grupo: "*O professor não ensina, mas arranja modos de a própria criança descobrir. Cria situações-problemas*". Jean Piaget (1896-1980). Os professores devem partir dos esquemas de assimilação da criança, propondo atividades desafiadoras que promovam a descoberta e a construção do conhecimento. Sendo assim, o conhecimento não é construído espontaneamente, ele é adquirido com a interação com outras crianças através de jogos educativos descobrindo e entendendo mundo que a cerca durante a investigação para resolver as situações que são diariamente apresentadas pelos professores e adultos de seu convívio.

Segundo Piaget o desenvolvimento é fundamental para que haja a aprendizagem, pois toda nova experiência resulta em um aprendizado. Logo é tarefa do professor buscar atividades de acordo com o nível de desenvolvimento de seus alunos e criar um ambiente de aprendizagem que pode incluir um ambiente acessado via Internet, vídeos, televisão, criando, um espaço possível de interação entre os alunos e professores. Sendo assim, todas as atividades praticadas com as mídias, resultam numa aprendizagem, pois através das mídias, podemos despertar o interesse e o prazer dos alunos em aprender.

As aulas devem ser planejadas respeitando os interesses dos alunos, incentivando a pesquisa e a criatividade. O trabalho em grupos, a convivência com o outro, auxilia que o aluno troque ideias e, dentro desta diversidade, estabeleça a construção de conhecimentos e estimula a criatividade. Precisamos dar oportunidade para que os alunos pratiquem sua criatividade na busca de seu conhecimento, a partir de seus interesses. Segundo Piaget, o desenvolvimento do pensamento e da inteligência resulta da atividade e da interação que os alunos estabelecem entre si e com o seu ambiente.

## **2.4 Aprendizagem para Paulo Freire**

Para o educador Paulo Freire (1996), ensinar não é transferir somente conhecimento, mas sim criar as possibilidades para a sua produção ou construção.

Refletindo sobre este pensamento, a tecnologia chegou para ajudar neste processo de construção de conhecimento, criando situações em que os alunos possam adquirir novos aprendizados do que ele já tem conhecimentos. Porque o aluno já traz de casa uma bagagem

de experiências do mundo. Esta experiência que vem com eles, deve ser aproveitada, havendo uma troca de saberes entre os alunos e professores.

É importante que os professores tenham o conhecimento sobre as tecnologias para aproveitar estas ferramentas tecnológicas e utilizá-las nas salas de aula, mas também é necessário que os professores se conscientizem da necessidade de atualização da informatização para criar possibilidades para a produção dos conhecimentos de e oportunizar aos alunos explorar as potencialidades e diversificação de recursos metodológicos para o ensino de determinados conteúdo ou objetivos pedagógicos. As tecnologias transformam as aulas mais dinâmicas, motivam o interesse, a atenção, a criatividade e oportunizam a autonomia. “Aprendemos, não apenas para nos adaptar, mas sobretudo para transformar a realidade, para nela intervir, recriando-a” (FREIRE, 1988, p.76).

Sendo assim, temos ao nosso poder uma ferramenta que transforma as aulas tradicionais em novas descobertas, basta o professor atualizar-se renovando o seu conhecimento se apropriando das novas ferramentas tecnológicas, para que haja uma mudança em sua prática diária, desafiando os alunos, proporcionando ações críticas e reflexivas.

O professor tem a missão de favorecer o desenvolvimento da autonomia dos alunos e dando significado ao que está sendo transmitido. A educação pode acontecer no diverso ambiente tecnológico na mesma forma que ocorre na maneira que acontece nas aulas tradicionais, basta que haja propostas pedagógicas planejadas para desenvolver atividades educativas para ser utilizada no Laboratório de Informática.

A inovação na transmissão de conhecimento permite um aprendizado mais satisfatório, pois incluindo as tecnologias nos planejamentos das aulas em todas as áreas de ensino facilita o conhecimento. Essa nova possibilidade de inserir a sala do ambiente informatizado na prática pedagógica torna o conhecimento criativo e produtivo.

Atualmente o quadro, giz, Jogos, livros, músicas, filmes, não são as únicas ferramentas de trabalho do professor, tudo que possa ser utilizado para enriquecer o trabalho dos professores é bem-vindo, pois além de proporcionar aulas mais estimulantes, auxiliam na aprendizagem. O computador é um instrumento que contribui para a busca de saberes de uma melhor aprendizagem dos alunos para descobrir um mundo novo, percebendo e vivenciando novas possibilidades de conhecimento. É extremamente importante contar com o laboratório de informática para desenvolver o planejamento das aulas.

O computador representa uma transformação no modo de pensar e educar. Certamente representa uma nova qualidade de educação, o desenvolvimento de outras habilidades no modo. Para que o professor desenvolva um trabalho eficaz na sala de aula é necessário que a escola promova formações que o leve a refletir sua prática e o incentive a inovar o seu planejamento. Enfim, o professor precisa despertar no aluno a vontade para buscar o conhecimento, procurando proporcionar na sala de aula momentos que oportunize que os desenvolva a habilidade de pesquisar.

A utilização das tecnologias no planejamento pedagógico tem como objetivo facilitar a procura por conhecimento. Com isso as escolas estão sendo informatizadas para usar o computador como recurso importante na construção do conhecimento, auxiliando no desenvolvimento da aprendizagem, no raciocínio e criatividade, através de jogos educativos, que favorecem a aprendizagem. Sendo que o professor tem o dever de indicar a direção, incentivar e orientar seus alunos na busca de novos conceitos, seja através de livros, revistas, rádio, TV, vídeo, internet, entre outros recursos.

### **3 METODOLOGIA**

#### **3.1 Local da pesquisa**

A pesquisa foi realizada em uma escola da rede municipal, localizada no município de Cachoeirinha. A escola atende alunos do primeiro ano até o oitavo ano do ensino fundamental, nos turnos manhã e tarde e a EJA, que funciona na modalidade EAD no noturno. Existem 12 salas de aulas e as salas do Programa mais educação, laboratório de aprendizagem, Sala do Áudio visual, Sala dos professores, biblioteca, Direção, orientação, Supervisão, secretaria e laboratório de informática, com 14 computadores com internet. Atualmente a equipe diretiva é composta pelo diretor, a vice-diretora dos turnos manhã e tarde e a vice-diretora da noite.

#### **3.2 Momento em que se inicia a pesquisa: Projeto Educação Ambiental**

A experiência iniciou com a introdução do tema Educação Ambiental no LI e na Sala de Áudio Visual e seguiu com as pesquisas em diversos espaços da escola.

A proposta do Projeto Educação Ambiental é motivar a Preservação do Meio Ambiente, a fim de perceber a importância de conservar e proteger o mesmo, respeitando as características dos seres vivos e despertar nas crianças a consciência de preservação do ambiente. Sendo assim, inicia-se a pesquisa para o desenvolvimento do projeto.

A intenção é incluir as mídias e a tecnologia no Projeto Educação Ambiental e incentivar os alunos a participar ativamente do projeto. Motivá-los a perceber a importância de conservar e proteger o mesmo, respeitando as características dos seres vivos e despertar nos alunos a consciência de preservação do ambiente.

#### **3.3 Sujeitos da pesquisa**

A pesquisa foi realizada com uma turma de 4º ano do ensino fundamental, composta de 28 alunos, sendo 17 meninas e 11 meninos, entre 9 e 10 anos. Todos moradores do bairro da escola. Durante o planejamento e execução deste trabalho os alunos foram participativos,

interessados, responsáveis e desenvolveram boas atitudes em grupo e com os professores, funcionários e este fato permitiu a boa convivência e a harmonia no ambiente escolar.

### **3.4 Objetivo Geral**

Levar o aluno a conhecer o meio ambiente, utilizando as Mídias e Tecnologias como recurso envolvendo o maior número de disciplinas possíveis a fim de aumentar o seu conhecimento, despertar a conscientização a respeito do Meio Ambiente e a importância da sua preservação.

### **3.5 Objetivos Específicos**

- Motivar o interesse e a participação dos alunos pelas atividades oferecidas, despertando o interesse pelo tema proposto, a fim de promover uma aprendizagem significativa.
- Proporcionar aos alunos um conhecimento amplo, sobre a temática, buscando alternativas diferentes para ajudar a solucionar problemas relacionados com a temática.
- Favorecer ao aluno reconhecer-se como indivíduo participante do seu meio ambiente.
- Inovar a prática pedagógica, procurando aprofundar e atualizar meus conhecimentos construídos durante o curso.
- Priorizar e oferecer aos alunos um ensino de qualidade, partindo do interesse deles.
- Desenvolver um trabalho de forma lúdica com o intuito de motivar os alunos para a construção da aprendizagem de forma prazerosa, procurando desenvolver a afetividade, sociabilidade e criatividade.

### **3.6 Atividades realizadas durante a pesquisa**

Durante a pesquisa foram desenvolvidas algumas atividades relacionadas ao Projeto de Educação Ambiental:

- Conversa com os alunos para identificar os seus conhecimentos prévios sobre o que já sabem sobre o "meio ambiente", onde já ouviram falar sobre isso, o que acham que é "preservar", que "ações" ajudam a preservar o meio ambiente, que ações eles acham que mais poluem o ambiente, que atitudes de preservação costumam ter, o que nas suas famílias é feito para não poluir o meio ambiente, se conhecem algum artista que se preocupa com as questões ambientais.

- Iniciar um processo de investigação, utilizando, livros, revistas e a internet para pesquisar sobre ações que ajudam a preservar o meio ambiente, registrando as informações coletadas.

- Em pequenos grupos, na sala de aula, os alunos produzirão um texto a partir das informações coletadas.

- Apresentar para os alunos uma hora do conto com o projetor multimídia "As maravilhosas gotinhas do Arco-Íris da escritora Iria Possas", depois na sala de aula confeccionar fantoches dos personagens da história para os alunos fazer um teatro com os personagens.

- Os alunos assistiram filmes e documentários.

- Organizar oficinas para os alunos sobre reciclagem, oficinas de jogos, confecção de brinquedos com garrafa pet, caixas de vários formatos e tamanho, etc.

### **3.7 Introduzindo os recursos do LI no Projeto de Educação Ambiental**

A educação ambiental é fundamental para conscientizar os alunos sobre a importância de respeitar o meio ambiente. Sendo assim, iniciou-se o trabalho de pesquisa sobre o tema do projeto. O planejamento teve início com questionamentos sobre como se encontra o Meio Ambiente e o que podemos fazer para preservá-lo. Somente após estes questionamentos, que tiveram a finalidade de promover a consciência ambiental, que iniciamos o trabalho no LI. Na primeira aula foram pesquisados alguns jogos relacionados ao tema Educação Ambiental.

### 3.8 Introduzindo os recursos da sala de **Áudio visual** no Projeto de Educação Ambiental

Os filmes são um recurso para trabalhar inúmeros conteúdos, estimulam debates e permitem ampliar a percepção da turma sobre um assunto, sendo assim, organizaram-se as aulas na Sala de **Áudio Visual** filmes com o tema Meio Ambiental: O filme A Era do gelo, Madagascar, Os sem Florestas, Rio, que fazem sucesso nos planejamentos pedagógicos de muitos professores, pois discute as consequências desastrosas a natureza, por não preservá-la.

O meio ambiente é uma questão importante trabalhada nestes filmes, por isso foram escolhidas. Antes de levar os alunos para a sala de **Áudio visual**, em uma roda de conversa, perguntou-se aos alunos se eles têm o costume de assistir a filmes, fez-se um questionamento de como se encontra a Natureza.

Após a exibição do filme A Era do gelo realizou-se um debate, uma reflexão para os alunos colocarem as suas opiniões sobre o impacto do homem na natureza, as consequências da não preservação do meio ambiente. Questionaram sobre o que aconteceu com os animais, que destinos tiveram, o que causou na vida dos animais o aquecimento global, que mostra no filme. Fizeram-se perguntas para medir a compreensão do filme – O que acharam do filme? – O que mais gostaram? – E o que não gostaram? – Quem aparece no filme? – O que aconteceu no filme? - Qual o personagem favorito? Por quê?

Ao retornarem para a sala de aula os alunos realizaram uma produção textual, refletindo sobre o filme e questionamentos realizados e organizaram-se em grupo e criaram uma lista de possibilidade para evitar a destruição do Ambiente.

Em outra aula na sala de **Áudio visual** assistimos ao filme Os Sem Floresta, que é uma animada história envolvendo animais que moravam na floresta e depois de um tempo, quando acordaram viram que parte da floresta se transformou num condomínio. Deixando os animais assustados com o que viram.

Após a apresentação do filme, debate-se sobre o que aconteceu com a floresta? O que a construção de um condomínio causou aos animais? Em sala de aula houve a reflexão sobre a destruição das árvores e uma produção de cartazes com desenhos sobre o filme, com frases demonstrando as consequências das faltas de árvores para o Meio Ambiente. Todas as atividades após o filme teve como objetivo desenvolver nos alunos o hábito da preservação e cuidado com a Natureza.

Estes desenhos animados podem ajudar a despertar a consciência ecológica e a estimular o desenvolvimento dos nossos alunos.



## 4 ANÁLISE DE DADOS

Foram levantadas categorias a partir do trabalho com os alunos nos diversos espaços: Laboratório de informática, sala de recursos visuais (projektor multimídia, TV, DVD), sala de oficina e biblioteca escolar.

As categorias não são excludentes, ou seja, um mesmo comportamento de determinado aluno ou grupo pode pertencer a mais de uma categoria.

Categorias levantadas:

- a. Inclusão das Mídias no Projeto Educação Ambiental: nesta categoria é analisada a importância do uso de diferentes Mídias na aprendizagem.
- b. Inclusão das Tecnologias no Projeto Educação Ambiental: nesta categoria é analisada a importância do uso das tecnologias na aprendizagem.
- c. LI e a sala do Áudio Visual como possibilidade de interações diferentes da sala de aula: nesta categoria são analisados os seguintes comportamentos (ou atitudes): a integração da turma de 4º ano, mudança no comportamento (a interação, o cooperativismo, a participação e o espírito investigativo).
- d. Dificuldades para incluir as Mídias e tecnologias na aprendizagem. Este item trata das dificuldades encontradas para incluir as mídias e as tecnologias na aprendizagem.

### 4.1 Inclusão das Mídias no Projeto Educação Ambiental

Nesta proposta fizeram-se algumas reflexões sobre a inclusão das Mídias no Projeto Educação Ambiental e na aprendizagem, de como podem ser inseridas em sala de aula, pois a utilização destes recursos na educação diminui o nível de dificuldade na aprendizagem dos alunos, auxiliando na prática dos professores relacionando os conteúdos aprendidos com dia a dia. Desta forma, é mais fácil eles absolverem os conteúdos escolares.

As mídias permitem dinamizar as atividades desenvolvidas durante o projeto. Assistir vídeos e documentários estimulam o senso crítico, permitem que os alunos descubram novos caminhos. Hoje temos acesso à internet nas escolas, que permitiu a utilização do LI com o recurso do Projetor multimídia.

As mídias utilizadas com a turma durante o projeto Educação Ambiental tiveram a intenção de tornar o projeto mais interessante e que os alunos se tornassem participativos e interessados. Diferentes mídias foram trabalhadas nos espaços de aprendizagem, com a finalidade de explorar as potencialidades e diversificação de recursos metodológicos para o desenvolvimento do projeto: câmera digital, Smart Phone, rádio, televisão, DVD, vídeos, (como filmes e documentários), computadores e o projetor multimídia que puderam ser utilizados como ilustração ou aprofundamento de determinados temas tratados nas áreas do conhecimento.

Com o uso das mídias durante o projeto iniciou um processo crescente de inovação e superação de limitações na aprendizagem dos alunos do 4º ano. Para o desenvolvimento das atividades selecionou-se alguns filmes com o tema Meio Ambiente para ser trabalhado.

A escolha do filme A Era do Gelo para ser exibido na sala do vídeo teve o intuito de provocar uma reflexão nos alunos em relação ao problema do Aquecimento Global que mostra no filme. Além de algumas reflexões sobre as mudanças ocorridas no Ambiente durante o desenvolvimento da história, o filme ajudou a despertar a preocupação com o Meio Ambiente, sendo assim, devem-se introduzir outros temas para motivar os alunos a serem mais participativos durante as aulas.

Como os filmes, A Era do Gelo, que fala do aquecimento global e o filme Os Sem Floresta, que retrata a devastação da natureza, julga-se filmes importantes para uma reflexão e debate após a sessão sobre de que maneira pode-se contribuir nas questões sobre a preservação e cuidados com a natureza. Os alunos se sensibilizaram, demonstrando preocupação com meio ambiente, questionando sobre que ações poderão fazer para ajudar a conscientizar as pessoas sobre a necessidade de se cuidar da natureza, surgindo à ideia de reciclar como uma maneira de preservar o Meio Ambiente. Organizou-se uma oficina de jogos com materiais recicláveis no dia seguinte ao filme e confeccionou-se, alguns brinquedos, como vai e vem e com garrafas pet, pé de latas, petecas, jogo da memória, quebra-cabeça, para serem utilizado por todos no horário da recreação.

Através do conhecimento adquirido de forma lúdica associada ao conhecimento adquirido durante o projeto Educação Ambiental, realizaram-se atividades significativas de preservação ambiental, pois além dos brinquedos com materiais reaproveitáveis, confeccionaram cartazes com desenhos e frases sobre o tema “Como posso ajudar na preservação do Meio Ambiente” e divulgaram os trabalhos na comunidade e na escola.

Demonstraram interesse em cuidar do Meio Ambiente e transmitir para outras pessoas tudo que aprenderam.

As possibilidades do uso da sala de Áudio visual na educação são muitas, sendo que a televisão e DVD são úteis no planejamento das aulas, pois as atividades desenvolvidas após as sessões de vídeos podem favorecer as aprendizagens, com os filmes que tratam de temas que são desenvolvidos na sala de aula. Os filmes infantis possibilitam lazer e diversão, mas também acesso a informações, sendo necessário que o professor verifique as variedades de filmes que possam auxiliar em seus planejamentos. O professor precisa apropriar-se deste recurso, pesquisar atividades diversificadas para desenvolver as aulas após assistirem os filmes para tornar o processo da aprendizagem mais significativo e interessante. É importante apresentar aos alunos os filmes, porém, com o objetivo de contribuir no desenvolvimento dos temas trabalhados em sala de aula.

Para um aproveitamento dos recursos didáticos na prática pedagógica devem-se levar em consideração as possibilidades do desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, pois os filmes são um recurso para trabalhar inúmeros conteúdos, que estimulam debates e permitem ampliar o conhecimento dos alunos sobre o assunto que o professor quer desenvolver. A integração das tecnologias ao processo da aprendizagem exige do professor estar preparado para em seu planejamento pedagógico incluir novas metodologias e a modernização de suas práticas pedagógicas.

O uso das mídias no aprendizado facilita a construção do conhecimento, influenciando nas atitudes dos alunos, no seu desenvolvimento e estimula a construção de aprendizados. Através deste recurso em sala de aula, desenvolvem-se a interação entre os alunos, propicia o desenvolvimento das produções textuais em colaboração, motivados com as produções que assistirem, incentivando a criatividade.

O vídeo é um recurso de fácil acesso e que contribui muito para o desenvolvimento de temas no planejamento pedagógico, sendo muito importante para o processo de ensino aprendizagem, que além de ser um apoio didático, desperta o interesse dos alunos a participar das aulas e enriquece os conteúdos. Os filmes proporcionam uma aula mais atrativa, servindo como aliados no processo de ensino e aprendizagem, auxiliando o professor na diversificação e na dinamização das aulas, fazendo com que o aluno aprenda diante de uma situação de ensino inovadora e motivadora.

As aulas planejadas para a sala de áudio visual contribuem para o processo da construção do conhecimento desde que sua utilização seja um planejamento criterioso, com

objetivos, para aproveitá-lo com todas as suas potencialidades. Introduzir um novo assunto, despertar a curiosidade, motivar novos temas e fixar e enriquecer os conteúdos.

É necessária a observação de várias questões para que o vídeo se torne um recurso didático produtivo para aprendizagem. O professor precisa planejar estratégias de inserir a TV e o vídeo para tornar as aulas mais dinâmicas e motivadoras, a fim de incentivar os alunos a ver este recurso como fonte de conhecimento e não somente uma forma de lazer. Devendo ser acompanhado de uma proposta pedagógica, como a de interação entre o conteúdo, os alunos e o professor.

A proposta do uso da sala de Áudio visual visou apresentar a importância dos filmes, documentários, desenhos como recurso didático no ensino sobre diversos assuntos, como a Educação Ambiental, tema do projeto desenvolvido com o auxílio das mídias e da tecnologia, para realizar esta monografia. Através desse recurso, buscou-se desenvolver no aluno, um senso crítico sobre o que acontece na natureza e o que se pode fazer para preservar o Meio Ambiente.

O filme pode se tornar uma ótima ferramenta a ser utilizada pelos professores. Devemos aproveitar as vantagens da utilização da sala de Áudio para levar aos nossos alunos uma educação de qualidade, porém depende da criatividade do professor junto à turma. Apresentar uma metodologia de trabalho que contribui para formar alunos críticos. Sendo assim, o professor precisa explorar a melhor forma para fazer os alunos compreenderem que a utilização da televisão e vídeo, tem o intuito de realizar um trabalho coletivo e motivador onde as experiências sejam compartilhadas e discutidas, ampliando a construção do conhecimento de todos.

Os filmes podem trazer para a sala de aula informações de temas variados, sendo considerado um ótimo recurso para o professor, quando bem trabalhado, podem ser utilizados como recursos para os conhecimentos dos alunos. É um recurso de fácil entendimento, pelos alunos, já que o hábito de ver filmes faz parte do seu dia a dia.

Uma forma de utilização deste recurso é antes da exibição do filme entregar aos alunos um roteiro com o tema do filme e uma lista de observações e questionamentos, para que os alunos prestem atenção ao filme, para ao retornar a sala de aula, haver a discussão sobre o vídeo.

As atividades na sala do Áudio visual altera a rotina normal da aula, os alunos se mostram mais interessados e participativos do que se mostraria em uma aula expositiva, devendo o audiovisual ser amplamente utilizado pelos professores, sendo que são um aliado

no planejamento das aulas, pois as atividades desenvolvidas após as sessões de vídeos podem favorecer as aprendizagens, com os filmes que tratam de temas que são desenvolvidos na sala de aula. Os filmes infantis possibilitam lazer e diversão, mas também acesso a informações.

A proposta da utilização da sala de Áudio visual deverá ser de inovação, sendo necessário que o professor verifique as variedades de filmes que possam auxiliar em seus planejamentos, para desenvolver temas, como Educação Ambiental, existe uma infinidade de filmes que demonstram as causas e consequência de não cuidar do meio ambiente. O professor precisa apropriar-se deste recurso, pesquisar atividades diversificadas para desenvolver as aulas após assistirem os filmes para tornar o processo da aprendizagem mais criativo e interessante. É importante apresentar aos alunos os filmes, porém, com o objetivo de contribuir no desenvolvimento dos temas trabalhados em sala de aula.

Para um aproveitamento dos recursos didáticos na prática pedagógica devem-se levar em consideração as possibilidades do desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, pois os filmes são um recurso para trabalhar inúmeros conteúdos, que estimulam debates e permitem ampliar o conhecimento dos alunos sobre o assunto que o professor quer desenvolver. A integração das tecnologias ao processo da aprendizagem exige do professor estar preparado para em seu planejamento pedagógico incluir novas metodologias e a modernização de suas práticas pedagógicas, para influenciar nas atitudes dos alunos, no seu desenvolvimento. Através deste recurso em sala de aula, desenvolvem-se a interação entre os alunos, propicia o desenvolvimento das produções textuais em colaboração, motivados com as produções que assistirem, incentivando a criatividade.

O vídeo é um recurso de fácil acesso e que contribui muito para o desenvolvimento de temas no planejamento pedagógico, sendo muito importante para o processo de ensino aprendizagem, que além de ser um apoio didático, desperta o interesse dos alunos a participar das aulas e enriquece os conteúdos. Os filmes proporcionam uma aula mais atrativa, servindo como aliados no processo de ensino e aprendizagem, auxiliando o professor na diversificação e na dinamização das aulas, fazendo com que o aluno aprenda diante de uma situação de ensino inovadora e motivadora.

As aulas planejadas para a sala de áudio contribuem para o processo da construção do conhecimento desde que sua utilização seja um planejamento criterioso, com objetivos, para aproveitá-lo com todas as suas potencialidades. Introduzir um novo assunto, despertar a curiosidade, motivar novos temas e fixar e enriquecer os conteúdos.

É necessária a observação de várias questões para que o vídeo se torne um recurso didático produtivo para aprendizagem. O professor precisa planejar estratégias de inserir a TV e o vídeo para tornar as aulas mais dinâmicas e motivadoras, a fim de incentivar os alunos a ver este recurso como fonte de conhecimento e não somente uma forma de lazer. Devendo ser acompanhado de uma proposta pedagógica, como a de interação entre o conteúdo, os alunos e o professor.

A proposta do uso da sala de Áudio visual visou apresentar a importância dos filmes, documentários, desenhos como recurso didático no ensino sobre diversos assuntos, como a Educação Ambiental, tema do projeto desenvolvido com o auxílio das mídias e da tecnologia, para realizar esta monografia. Através desse recurso, buscou-se desenvolver no aluno, um senso crítico sobre o que acontece na natureza e o que se pode fazer para preservar o Meio Ambiente.

O filme pode se tornar uma forte ferramenta a ser utilizada pelos professores. Devemos aproveitar as vantagens da utilização da sala de Áudio para levar aos nossos alunos uma educação de qualidade. São várias possibilidades do uso da TV em sala de aula, isso depende da criatividade do professor junto à turma. Utilizar a televisão e o vídeo como recursos da metodologia de trabalho contribui para formar alunos críticos. Sendo assim, o professor precisa explorar a forma para fazer os alunos compreenderem que a utilização da televisão e vídeo, tem o intuito de realizar um trabalho coletivo e motivador onde as experiências sejam compartilhadas e discutidas, ampliando a construção do conhecimento de todos.

Os filmes podem trazer para a sala de aula informações de temas variados, sendo considerado um ótimo recurso para o professor, quando bem trabalhado, podem ser utilizados como recursos para os conhecimentos dos alunos. É um recurso de fácil entendimento, pelos alunos, já que o hábito de ver filmes faz parte do seu dia a dia.

#### **4.2 Inclusão das Tecnologias no “Projeto Educação Ambiental”**

Nesta proposta fizeram-se algumas reflexões sobre a importância da inclusão das tecnologias na aprendizagem. A categoria será apresentada e analisada a relação entre os alunos da turma de 4º ano do ensino fundamental de 9 anos, no LI, durante o

desenvolvimento e execução do projeto “Educação Ambiental”, a partir do uso do laboratório de informática para iniciar o projeto.

O uso das tecnologias para pesquisar despertou o interesse dos alunos em aprender, o que tornou o processo de aprendizagem mais prazeroso. As aulas no laboratório foram muito significativas, houve trocas, cooperação, pois os alunos que já sabiam realizar pesquisas na internet ajudaram quem ainda tinha dificuldades em utilizar o computador.

Os alunos apresentaram interesse em utilizar o computador para realizarem pesquisas sobre o projeto. Na primeira aula no laboratório de informática, os alunos foram organizados em duplas ou trios, pois o LI possui poucos computadores.

A primeira pesquisa na internet foi sobre qual é o tempo de decomposição de alguns materiais: papel, metal, vidro, plástico e outros. Os alunos ficaram admirados com o tempo que demora em se decompor os objetos, alguns levam vários anos. Após esta pesquisa em sala de aula um painel sobre o tempo de decomposição de cada objeto pesquisado.

Na segunda aula os alunos realizaram uma investigação sobre dicas de como preservar o meio ambiente, nesta semana os alunos iniciaram os procedimentos sozinhos para iniciar as pesquisas: ligaram o computador, acessaram a internet, entraram no Google para iniciar a pesquisa. A maioria conseguiu pesquisar, sem o auxílio da professora, ficando muito felizes.

Após a pesquisa, voltou-se à sala de aula e confeccionou-se cartazes informativos para expor do lado de fora da sala de aula com dicas de como preservar o Meio Ambiente: “Separe o lixo”. “Não desperdice água”, “Não jogue lixo no chão”. “Carregue-o até a lixeira mais próxima”, “Recicle ou reaproveite tudo o que puder”.

Refletindo sobre o reaproveitamento, conversou-se sobre a possibilidade de confeccionar brinquedos com materiais reaproveitáveis. Então, com o objetivo de promover a preservação do meio ambiente por meio da reciclagem de lixo seco, em uma das aulas no laboratório, pesquisou-se sobre brinquedos que se pudesse construir com materiais recicláveis.

Durante a pesquisa os alunos demonstraram surpresa com a quantidade de brinquedos que eles encontraram e ansiosos para confeccionar os brinquedos. Pesquisou-se e se listou os materiais necessários para a construção dos brinquedos e realizou-se a oficina de brinquedos com sucata.

Na última semana do projeto, já com todos os alunos utilizando o computador sem o auxílio do professor, promoveu-se uma discussão sobre a compreensão do tema Educação ambiental, pois é comum associar a ideia de meio ambiente à natureza, árvores e animais, mas

meio ambiente é também o lugar em que se vive, trabalha-se e estuda-se. Cuidar da escola é cuidar do meio ambiente, pensando nisto, na última semana de projeto pesquisou-se na internet sobre atitudes para preservar o ambiente escolar e foi organizada uma campanha de conservação do ambiente escolar, para informar, conscientizar através de cartazes que foram colocados do lado de fora da sala.

As tecnologias podem facilitar a aprendizagem do aluno, possibilitando o acesso a novas informações e de maneiras diferentes, estimula a compreensão dos conteúdos. As tecnologias transformam as aulas mais dinâmicas, motiva o interesse, a atenção, a criatividade e oportunizam a autonomia, permitindo que os alunos descubram novos caminhos.

Considerando que o aprendizado é um constante exercício de construção e desenvolvimento da autonomia dos alunos, os professores tem a missão de ser o transmissor de saberes, dando significado ao aprendizado.

Considerando que o conhecimento prévio, o interesse pelas novas práticas que a tecnologia nos proporciona e a vontade de mudar as práticas no nosso dia a dia, é imprescindível que proporcionemos para o educando estas novas ferramentas e desafios, com aprendizagens significativas, que são de suas vivências e interesse; que utilizemos tecnologias que os auxiliem nestas descobertas, e assim descobrindo novas formas de aprendizagem.

Existem muitos programas educacionais com vários jogos educativos que utilizam os conteúdos que são desenvolvidos em sala de aula que podem favorecer a aprendizagem das crianças. Através do visual e do áudio, além de entenderem o que está sendo transmitido, os alunos aprendem de maneira lúdica.

Os jogos educativos e as pesquisas realizadas no LI auxiliam na construção do conhecimento e no desenvolvimento da aprendizagem, além de favorecer a criatividade e a cooperação entre os alunos.

O computador pode ser utilizado tanto para buscar informações, como também criar condições para que o aluno construa seu próprio conhecimento. O uso dos recursos tecnológicos na educação está se tornando indispensável, devido à capacidade de auxiliar na aprendizagem dos alunos de forma cooperativa e colaborativa.

Com a chegada das tecnologias, os professores foram obrigados a adaptarem-se e apropriarem-se das ferramentas tecnológicas, para tornar o aprendizado mais significativo, visando ao interesse dos alunos. Sendo assim, fazer da tecnologia uma ferramenta pedagógica



para facilitar a construção do conhecimento, utilizando o computador e a internet como recurso e apoio para facilitar a aprendizagem.

A informática passa a ser uma ferramenta a mais no processo educacional. Nesse sentido, é sempre interessante a escola e os estudantes estarem atentos que, para entender o mundo atual, precisam necessariamente entender os processos de desenvolvimento atual que gira em torno das tecnologias.

Assim sendo, não se pode excluir do planejamento pedagógico o desenvolvimento de aulas no LI, pois o uso do computador e da internet é importantíssimo para o processo da aprendizagem, incluindo o aluno no mundo tecnológico.

Inclusão essa que deve ser planejada com objetivos educacionais, não sendo apenas um recurso para distrair os alunos de maneira lúdica, mas trazer para a sala de aula alternativas para facilitar a construção do conhecimento dos alunos e prepará-los para a realidade tecnológica.

Durante muito tempo falou-se do desinteresse dos alunos durante as aulas, com a chegada das tecnologias nas escolas, este desinteresse diminuiu, pois os alunos passaram a sentirem-se motivados a prestar atenção nas explicações dos professores. O uso do laboratório de informática é considerado a solução para tornar os alunos interessados na sua aprendizagem na atualidade, pode-se, então, usar este interesse para ministrar aulas mais interessantes, auxiliar crianças com problemas de aprendizagem e comunicação, desenvolver habilidades motoras, lógicas e matemáticas através de jogos, etc. Não se deve acreditar que o computador resolverá todos os problemas, por que ele é só um instrumento, quem deve estar sempre em busca são os professores.

Atualmente os professores tem o Laboratório de informática como um instrumento importantíssimo em seu planejamento didático. Aprender e ensinar tornaram-se mais prazerosos devido aos recursos tecnológicos existentes. Sendo assim, as tecnologias e mídias possibilitam uma maior interação entre os alunos e professores, tornando o processo de aprendizagem mais eficiente. No entanto, para que os professores usem estas ferramentas em seu planejamento é preciso que aprendam a usar o computador e internet para que possam aproveitar os recursos desta tecnologia na construção do conhecimento de seus alunos. Esta forma de ensinar torna-se diferenciada e inovadora. O conhecimento é construído a partir da interação entre o professor e o aluno e com os alunos, tendo a proposta de a partir de atividades variadas possibilitar por meio da troca, um aprendizado em equipe.

São inúmeras as atividades com uso do LI na educação, sendo que o computador e a internet são aliados no planejamento das aulas, pois as atividades desenvolvidas poderão favorecer o empenho e a dedicação dos alunos, quando em bom estado de conservação e com acesso à internet, os alunos nos diferentes níveis de aprendizagem, poderão realizar atividades diversas como pesquisas, treino ortográfico e interagir com os colegas. Com todas as tecnologias disponíveis, para tornar as aulas mais atrativas, com alunos participantes ativamente no seu aprendizado, os professores precisam estar atualizados para se apropriar de todos os recursos disponíveis na sua escola. Este apropriar-se é saber como utilizar para ensinar é muito importante, porque muitos professores evitam utilizar o LI, por não saber ensinar seus alunos a usar o computador. Não basta planejar as aulas integrando a tecnologia, se o professor não mudar a sua metodologia de ensino, levando seus alunos para apenas digitar algum texto ou assistir um filme. A proposta da utilização deverá ser de inovação, sendo necessário que o professor se aproprie das inúmeras possibilidades do uso na sua prática pedagógica, tornar o processo da aprendizagem mais criativo e interessante, aproveitando o conhecimento que os alunos já possuem. É importante apresentar aos alunos a infinidade de possibilidades de aprendizagens, por meio das tecnologias existentes na escola. A informática chegou para contribuir para motivar e estimular os alunos a buscar conhecimento, sendo que o aluno motivado e participativo facilita o trabalho do professor.

As tecnologias estão presentes no dia a dia de todos nós, na aprendizagem, ou seja, no LI os estudantes estão mais apropriados com as tecnologias que os próprios professores, uma vez que eles conhecem principalmente os meios informatizados. Uma aula em que se usam os meios tecnológicos para aprendizagem, essa aula se torna mais colaborativa. Na internet, os alunos de algumas turmas postam trabalhos em blog colaborativo trabalhos realizados na sala de aula.

Em uma aula desenvolvida no LI com os alunos, em que eles deveriam fazer uma pesquisa sobre o projeto Educação ambiental, do tempo de decomposição dos objetos na natureza e deveriam explicar a sua pesquisa, surgiram trabalhos simples e também bem completos, mas o que importa é o resultado final, houve participação, interesse e aprendizado.

Além das pesquisas no LI, os alunos assistiram uma hora do conto "As maravilhosas gotinhas do Arco-Íris da escritora Iria Possas", no Projetor multimídia e ao retornar para a sala de aula os confeccionar fantoches dos personagens da história e uma produção textual, para os alunos realizarem um teatro com os personagens.

A tecnologia veio para ficar e para favorecer aos alunos uma infinidade de possibilidades de aprendizagem. Ainda os professores têm muito a aprender sobre o uso das tecnologias, sobre novas formas de enxergar a tecnologia dentro da sala de aula, ainda estão um pouco amarrados ao uso do laboratório de informática de forma pouco criativa.

### **4.3 Dificuldades para incluir as Mídias e as tecnologias na aprendizagem**

Durante a pesquisa para a monografia, constou-se que existem muitas dificuldades para incluir as mídias e as tecnologias na aprendizagem. Uma das dificuldades encontradas é a falta de tecnologias e mídias adequadas, pois a escola disponibiliza poucos computadores e alguns funcionando precariamente. No processo investigativo para o desenvolvimento do projeto Educação Ambiental, as mídias televisão e DVD contribuíram para a melhoria do processo da aprendizagem, porém seriam necessários ambientes maiores.

A inserção das mídias na aprendizagem em locais apropriados trouxeram possibilidades que permitiram a criação de situações de aprendizagens ricas e diversificadas que contribuem para o aluno manifestar sua criatividade e estabelecer interações de forma integral e eficiente. Outra dificuldade encontrada durante o percurso é que ainda estas ferramentas apresentam-se como um desafio para muitos alunos, que não tem acesso em casa, sentindo-se inseguros e despreparados, para utilizar o computador e a internet, o que dificulta o desenvolvimento do projeto no laboratório de informática, além do despreparo dos alunos, existe a falta de um monitor para acompanhar os alunos no Laboratório de Informática.

A inclusão destes recursos na metodologia de ensino poderia auxiliar na aprendizagem, mas como alguns destes equipamentos são precários, dificulta o planejamento e a execução das atividades. Para realizar o projeto Educação Ambiental enfrentou-se a dificuldade para realizar as pesquisas no LI, devido à banda larga ser muito lenta. Uma das dificuldades é a falta de infraestrutura por ser uma sala pequena, o que dificulta a visualização dos vídeos e documentários apresentados aos alunos.

A tecnologia auxilia o professor na busca por conteúdo a serem trabalhados, porém fazem-se necessários que as escolas tenham equipamentos que funcione adequadamente e ligados internet banda para que os professores e alunos possam aproveitar os recursos para transformar as aulas interessantes, com aprendizagens significativas e com alunos mais participativos.

#### **4.4 Laboratório de Informática e Sala de Áudio Visual como possibilidade de interação**

Nesta categoria encontram-se situações de interação diferenciadas da sala de aula no LI e a Sala de Áudio Visual. Durante o projeto observou-se significativa mudança no comportamento, seja considerando os aspectos cognitivos, seja nos aspectos afetivos, pois o uso dos equipamentos prendeu a atenção dos alunos no projeto em que estavam envolvidos, e mesmo os alunos com maior dificuldade de concentração mantinham-se atentos ao trabalho.

A utilização do recurso da Sala do Áudio visual, além de transmitir documentários, teve como objetivo motivar os alunos a criar dramatizações, produções textuais e trabalhos artísticos, desenvolvendo a criatividade em grupo.

A televisão e o vídeo vêm sendo um recurso muito usado pelos professores, pois se trata de uma tecnologia de fácil acesso e que os professores sabem como utilizá-los sem dificuldades em seu planejamento pedagógico. O uso da sala do Áudio Visual representa um grande aliado na educação, por propiciar, debates e reflexões sobre os filmes assistidos.

O filme “A Era do Gelo” foi selecionado para ser apresentado aos alunos por ser considerado um filme com inúmeras possibilidades de assuntos para ser trabalhado posteriormente. O objetivo da apresentação do filme “A Era do Gelo” foi mostrar que assim como os animais do filme, o mundo sofreu transformações. Mostrar aos alunos como utilizar os recursos naturais sem prejudicar o meio em que vivem, integrá-los e incentivá-los a pesquisar como podemos preservar o Meio Ambiente para as gerações futuras, aprendendo sobre mudanças climáticas e o derretimento das calotas polares de uma forma simples e o que fazer para evitá-las.

A utilização do Laboratório de Informática torna-se uma ferramenta importante no apoio à inovação do processo aprendizagem e no projeto Educação Ambiental, porque estimulam o aluno a desenvolver sua criatividade e incentiva a sua integração. Portanto, a utilização do LI, é um recurso com inúmeras possibilidades para desenvolver a aprendizagem, novas tecnologias que vieram para se somar ao ambiente da sala de aula, de modo que as demais tecnologias tradicionais quadro-negro, livro impresso e demais materiais tradicionais, permaneçam, modernizando-se com o auxílio do LI. Assim, trabalhando em conjunto sempre buscando atingir o objetivo da educação um ensino e aprendizagem de qualidade.

Outros aspectos demonstraram-se relevantes nesta pesquisa: a atenção, o cooperativismo, a participação e o espírito investigativo no LI, aproveitou-se que o

laboratório de informática, ligado à internet, mesmo com banda larga lenta, propôs-se atividades diversificadas para desenvolver o projeto, tornando uma aprendizagem participativa, cooperativa para auxiliar e tornar a aprendizagem em sala de aula interessante e motivadora para desenvolver o projeto Educação Ambiental durante o desenvolvimento da monografia.

#### 4.4.1 Situações de Interações

- a. Integração dos alunos 4º ano na sala de Áudio visual, quando o Projetor multimídia foi usado para assistir um documentário e um vídeo sobre O Meio Ambiente.
- b. No laboratório de informática a dinâmica de trabalho é diferente, os alunos ficam mais próximos, são organizados em duplas ou em trio para realizar as atividades.
- c. A dinâmica da aula é diferenciada, os alunos deslocam-se de lugar para auxiliar os colegas que necessitam de ajuda, existindo mais trocas e cooperação do que na sala de aula, o que facilita a interação e o respeito às regras de convivência.

#### **4.5 Refletindo a partir das interações no LI e Sala do Áudio Visual**

Refletindo sobre as experiências vivenciadas durante o projeto, percebeu-se o quanto é importante promover o desenvolvimento e a aprendizagem utilizando os recursos das mídias e tecnológicos que despertem o interesse e facilitem o desenvolvimento da interação e a cooperação entre os alunos.

O ambiente informatizado serviu como um espaço de construção do conhecimento, de trocas de saberes e colaboração entre os alunos e professora.

Durante o projeto foram pesquisados meios de proporcionar aos alunos um aprendizado inovador, longe do quadro e do giz, onde houvesse interação diferenciada da sala de aula.

O computador foi um instrumento que ajudou as crianças a descobrirem um mundo novo, percebendo e vivenciando novas possibilidades de conhecimento. Por isso foi extremamente importante contar com o laboratório de informática para desenvolver o planejamento do Projeto.

Pensando sobre as aprendizagens e mudanças de atitudes que ocorreram durante o projeto Educação Ambiental no laboratório de informática, que refletiram em sala de aula, percebe-se que houve um desenvolvimento significativo na aprendizagem dos alunos com o uso dos recursos das mídias e tecnológicos disponíveis na escola, como o rádio, o DVD, a televisão, o Projetor multimídia e os computadores com acesso livre da internet. As pesquisas despertaram o interesse dos alunos em querer aprender, pois foi possibilitado pesquisar sobre assuntos variados de seu interesse e não somente o do projeto Educação Ambiental.

Segundo Paulo Freire (2002, p.52), “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou construção.” Na sala de aula, é importante que, professor e alunos, se envolvam em diálogos, troca de conhecimentos, interajam, tornando as aulas como um desafio para todos.

Ao trabalhar com as tecnologias disponíveis na escola, houve interação entre os alunos, ao dividirem o computador, pois o trabalho no laboratório de informática era realizado em duplas ou em trios, devido ao número de computadores. As tarefas desenvolvidas possibilitaram a união e harmonia da turma, pois ao trabalhar em grupo os alunos demonstraram solidariedade ao ajudar os colegas que não sabiam usar o computador.

As mídias e as tecnologias utilizadas na turma de 4º ano durante o projeto tiveram o objetivo de tornar as aulas mais interessantes e proporcionar aos alunos a exploração de novas possibilidades de aprendizagens.

A proposta de uma das semanas foi um trabalho sobre o reaproveitamento de objetos, transformar o lixo para não jogar na natureza. Refletir sobre ações para diminuir o lixo, o que mudou desde a semana que se trabalhou sobre o lixo e reciclagem. Iniciou-se uma reflexão sobre a frase: Reutilizar e reciclar para não poluir o futuro “com ênfase a não Poluição do ambiente”.

Depois da conversa sobre a reciclagem e reaproveitamento, realizamos uma oficina de brinquedos com sucatas, materiais reaproveitáveis. Sendo que a brincadeira pode ser uma das mais eficientes ferramentas de aprendizado, que enquanto brinca, a criança constrói o conhecimento na prática e alguns brinquedos são especialmente desenvolvidos com essa finalidade, aliando a recreação ao projeto educação ambiental.

Pesquisou-se no laboratório de informática quais brinquedos pode-se confeccionar com materiais recicláveis. Então, construíram-se alguns brinquedos e depois os alunos foram para o pátio brincar. Foi muito legal a participação e a maneira que trabalharam juntos, se ajudando. Mesmo com um pouco de agitação na hora de fazer os brinquedos, todos os alunos

conseguiram fazer os brinquedos e organizaram uma caixa para guardar no armário para eles brincarem durante o recreio.

Analisando o percurso da experiência com o uso das mídias e das tecnologias ficou evidente que o conhecimento precisa ser construído a partir da curiosidade do aluno, mas o professor deve ser de mediador oportunizando e criando meios para que o aluno consiga transformar suas dúvidas em certezas.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias e as mídias auxiliam na aprendizagem, pois além de ser um suporte na educação, chegaram às escolas de ensino fundamental na modalidade EAD, facilitando aos jovens e adultos. Em algumas escolas do Município de Cachoeirinha existem o Ensino na modalidade a distância, no turno noite, na Educação de Jovens e Adultos (EJA), que facilita a aprendizagem, porque a maioria dos alunos que estudam durante a noite trabalham o dia todo, deixando-os cansados, desmotivados para irem para a escola. Sendo assim, com a oportunidade de estudar a distância e com todas as mídias e tecnologias disponíveis hoje em dia, facilitou muito criar condições para a construção do conhecimento.

A utilização das mídias e da tecnologia auxilia na aprendizagem, facilitando a introdução de diversos conteúdos, sendo um recurso que pode ter a finalidade facilitar o entendimento dos conteúdos necessários no desenvolvimento dos conhecimentos dos alunos. O uso de jogos educativos no LI motivou a curiosidade em aprender os conteúdos, e buscar conhecimento sobre assuntos do cotidiano.

Seria muito bom se a informática estivesse presente em todas as escolas para despertar o interesse dos educandos, para eles poderem pesquisar e atualizar seus conhecimentos, poder através dos blogs se comunicarem com alunos de outras escolas e fazer comentários. É muito importante poder proporcionar momentos de lazer e educação através da informática.

A utilização das tecnologias e das mídias como o computador, a internet, o Projetor multimídia e a câmera digital, televisão, DVD, além de auxiliarem na aprendizagem dos alunos, motivaram a ficarem interessados pelas aulas. No decorrer do projeto, ficou claro que quando é construído algo coletivamente o resultado é mais significativo.

Constatou-se que através de pequenas ações e de mudanças de atitudes pode-se transformar o ambiente em que se vive. Percebe-se que os alunos estão valorizando o ambiente escolar, principalmente o laboratório de informática, que além de utilizá-lo para joguinhos, também se pode adquirir conhecimento de diversos temas de maneira lúdica ou pesquisando assuntos específicos. Assim sendo, as atividades desenvolvidas poderão favorecer o empenho e dedicação tanto do professor, quanto pelo aluno.

O laboratório de informática, quando estiver em bom estado de conservação e com acesso à internet, é uma porta para o mundo, nele, alunos dos mais diferentes níveis de ensino poderão realizar atividades diversas, como pesquisas, treinos de modo de digitação e até



mesmo interagir com diferentes objetos de aprendizagem. As possibilidades do uso da informática na educação são inúmeras, uma vez que o computador pode se tornar um aliado na educação de crianças, jovens e adultos.

## REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da indignação**: Cartas Pedagógicas e outros escritos. Apresentação de Ana Maria Araújo Freire. São Paulo: Editora da UNESP, 2000.

PIAGET, Jean. A Epistemologia Genética e a Pesquisa Psicológica. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PIAGET, Jean. *Seis Estudos de Psicologia*. Rio de Janeiro: Forense, 1964.

GUTIÉRREZ, Francisco; PRADO, Cruz. **Ecopedagogia e cidadania planetária**. São Paulo: Instituto Paulo Freire: Cortez, 2002.

PORTO, Rosana Gomes da Costa. **Contribuição da informática na aprendizagem de alunos de uma turma de 3º ano durante o projeto meio ambiente**. Trabalho de conclusão de curso da Universidade Federal do Rio Grande Do Sul - Faculdade de Educação Curso de Pedagogia a Distância – Pead Polo Alvorada, 2011. Disponível em <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/71903>>. Acesso em jul. 2015.

PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações. (p.13-17).

TAFNER, Malcon. A construção do conhecimento segundo Piaget. **Revista Eletrônica de divulgação científica em neurociência**, 20 de junho de 2010.