

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

CÁSSIA LUCIANA BARCELLOS SOUTO

**O USO DO COMPUTADOR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

**Porto Alegre
2012**

CÁSSIA LUCIANA BARCELLOS SOUTO

**O USO DO COMPUTADOR NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

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: Maribel Susane Selli

Porto Alegre

2012

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

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus familiares, a todos os meus amigos e especialmente a minha mãe lone, pelo estímulo e dedicação dispensados a mim. Foi somente com a ajuda e carinho dessas pessoas sempre presentes ao meu lado nos momentos difíceis, que consegui alcançar sucesso em mais esta etapa de minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela oportunidade de vivenciar esta experiência; e principalmente por ter me concedido a graça de caminhar em busca de um conhecimento maior e mais profundo, proporcionando o firmamento e a base da minha caminhada.

Agradeço aos meus colegas de trabalho pelo incentivo durante todo o período deste curso, pela compreensão que tiveram durante minha ausência no trabalho; bem como todos os meus colegas do Curso de Pós Graduação. E, por fim um agradecimento especial à Professora Orientadora Maribel Susane Selli que me orientou em todos os momentos, e soube me conduzir com paciência e carinho durante o desenvolvimento deste trabalho.

“Uma ideia pode transformar-se em pó ou magia, dependendo do talento que nela tocar”.

Willian Bernbach

RESUMO

Atuarmos junto a crianças que vivem dentro de uma nova estrutura social em constante transformação nos oportunizou verificar até que ponto a inserção do computador na escola influencia no processo de ensino e aprendizagem dos anos iniciais do ensino fundamental. Alguns alunos apresentam dificuldades cognitivas, de raciocínio lógico, relacionamento interpessoal. Nesses casos, dependendo da proposta e forma que for utilizado, o computador pode vir a ser um grande aliado para ajudar a buscar alternativas para contornar essas mazelas caso não seja possível resolvê-las completamente. Esta pesquisa e, conseqüentemente a produção dessa monografia tem como propósito apontar alguns caminhos possíveis nesse sentido a partir de dados coletados em duas unidades escolares da Rede Municipal de Ensino do Município de Balneário Pinhal a partir da visão de alunos e professores dessas duas escolas do município que contribuíram expressando sua visão sobre os aspectos elencados para essa pesquisa. Isso ocorreu a partir do intuito de analisarmos como estão acontecendo às relações computador-aluno nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, observando quais as transformações enfrentadas pelos alunos e pelas escolas a partir disso e como pode se refletir no aprendizado. Nessa perspectiva, faz-se necessária uma proposta de formação dos professores que favoreça a reflexão sobre a relação entre teoria e a prática proporcionando a experimentação de novas alternativas pedagógicas, incluindo para tal o computador ao cotidiano escolar. Cabe destacar que isso não significa desprezar as outras práticas e tecnologias até então utilizadas, mas sim, apropriar-se de outras, promovendo novos significados e com isso produzindo transformações possíveis, nas propostas pedagógicas, práticas e relações entre professores, alunos e recursos tecnológicos disponíveis na escola ou que possam ser aproveitados por ela.

Palavras-Chave: Computador, Escola, Ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

We work with children living within a new social structure in constant transformation made us check to what extent the inclusion of computer in school influences on teaching and learning process of the early years of elementary school. Some students have cognitive difficulties, logical, interpersonal skills. In these cases, depending on the proposal and how it is used, the computer can be a great ally to help find alternatives to circumvent these evils if you can't solve them completely. This research and the production of this monograph aims to point out some possible paths along those lines from data collected in two school units of Municipal Education Network of the municipality of Balneário Pinhal from the vision of students and teachers of the two schools of the municipality who contributed expressing their view on the aspects listed for this research. This occurred from the intention to look at as they are happening to computer-student relations in the early years of elementary school, noting that the changes faced by students and by schools from this and how can reflect learning. In this perspective, it is necessary a proposal for training of teachers that encourage reflection about the relationship between theory and practice providing experimentation with new pedagogical alternatives, including the computer to school every day. It is worth mentioning that this does not mean disregarding the other practices and technologies hitherto used, but yes, take ownership of other, promoting new meanings and thus producing possible transformations, pedagogical, practical proposals and relationships between teachers, pupils and technological resources available in school or that can be leveraged by it.

Keywords: Computer, school, teaching and learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 O COMPUTADOR COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	13
1.1 O computador como um aliado pedagógico.....	19
2 A FORMAÇÃO DO PROFESSOR: FATOR IMPORTANTE NESTE PROCESSO.....	23
2.1 Uso das mídias pelos professores e desafios encontrados.....	24
3 METODOLOGIA DA PESQUISA.....	28
4 ANÁLISE DOS DADOS.....	31
4.1 Análise dos Dados da pesquisa com os professores.....	31
4.2 Análise dos Dados da pesquisa com os educandos.....	41
CONSIDERAÇÕES.....	47
REFERÊNCIAS.....	49
ANEXOS.....	51

INTRODUÇÃO

O objetivo desta monografia é abordar o uso do computador nos anos iniciais, como recurso pedagógico no contexto escolar, tendo também a participação de professores nesta pesquisa, pois acreditamos que os benefícios de sua utilização dentro da escola podem ser muitos. No entanto, mesmo que saibamos disso, nem sempre tais recursos têm sido explorados da maneira que poderiam dados aos recursos disponíveis.

Tal fato dificulta muito a construção pela criança das noções sociais necessárias ao seu desenvolvimento e a utilização desse recurso, pois quando não lhe é oportunizada esta experiência pode estar perdendo a única oportunidade de apropriar-se dele.

Aí reside um dos motivos pelos quais é importante que nós, professores, utilizemos tudo o que estiver ao alcance do aprendizado, do desenvolvimento das múltiplas inteligências (GARDNER, 1995), da construção do conhecimento, da informação e formação de seres humanos mais dinâmicos, com habilidades para resoluções de problemas, preparados para enfrentar os desafios cotidianos que se apresentam em seus estudos e, futuramente, no mercado de trabalho.

É preciso então que a escola esteja preparada para acompanhar e participar das transformações que estão acontecendo, por conta da introdução de recursos tecnológicos que passam a integrar o dia a dia de cada cidadão e, assim, poderá contribuir para que aconteça a inovação no meio escolar. A integração das novas tecnologias aos processos educacionais está relacionada à necessidade de ações políticas da escola. Por isso ao olharmos o mundo sofrendo transformações com a era globalizada, é necessário que a educação ocupe-se com o desenvolvimento do senso crítico, levando os educandos a interagirem na sociedade, para conquistar sua liberdade de participação igualitária, buscando e interpretando as informações de uma maneira crítica e construtiva. A tecnologia poderá contribuir no processo de superação da educação convencional, preparando a nova geração para uma nova forma de pensar e trabalhar.

Mediante esses aspectos referentes ao aprendizado com o uso do computador faremos uma reflexão abordando sobre os benefícios que a inclusão digital traz para os anos iniciais e a diversidade de atividades que podem ser

desenvolvidas de forma lúdica, criativa e multidisciplinar tendo o computador como apoio no processo de aprendizagem.

Nessa perspectiva a escola possui novos desafios preparando os educandos para viver em sociedade, proporcionando acesso às informações e oferecendo oportunidade àqueles que não têm acesso à informática em outros locais a não serem os espaços escolares como forma de inclusão digital e contato com os meios informatizados. Com isso melhoram sua capacidade de comunicação, pesquisando e buscando soluções atualizadas tanto em relação ao seu aprendizado como a apropriação de novos conhecimentos que contribuam para sua formação e inserção na sociedade melhorando suas relações sociais e com o mercado de trabalho.

A inclusão da informática no processo ensino aprendizagem estimulando para o trabalho faz-se necessária, pois prepara os alunos para um mundo em que a evolução tecnológica avança a cada dia, fazendo cada vez mais parte desse mercado, surgindo a necessidade de capacitar o educando a explorar uso da mesma, tendo em vista o papel de cidadão desenvolvendo em nossos alunos um alto senso crítico e profissional.

Na educação as tecnologias têm uma função de grande relevância: auxiliam na mediação pedagógica, aumentando a interatividade entre aluno e professor. Além de formação e qualificação dos docentes, começa a surgir a busca, o interesse pela capacitação, para que suas aulas não se tornem descontextualizadas, sem conseguir alcançar o real objetivo. Assim existe a mudança de paradigmas tradicionais em relação ao processo de ensino e aprendizado com as tecnologias, ou seja, apresenta-se uma nova maneira de ensinar e aprender. “[...] Aprender não é um ato findo. Aprender é um exercício constante de renovação”. (FREIRE, 1995, p.74)

Esta monografia está organizada a partir de uma introdução, e quatro capítulos.

No **primeiro** capítulo “o computador como instrumento pedagógico facilitador no processo de ensino e aprendizagem dos anos iniciais do ensino fundamental” apresentaremos a importância do computador nos anos iniciais como um instrumento oportunizador de novos conhecimentos, podendo ser um aliado no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem. Abordaremos o fato de não podemos negar o uso do computador no processo ensino aprendizagem nas

escolas, pois estaremos confrontando com uma geração que já não aceita mais sentar nas cadeiras e ficar passivamente esperando que as informações cheguem através de aulas expositivas. Por isso, o objetivo dos professores deve ser o de refletir, propor e executar uma educação de qualidade social, proporcionando os recursos tecnológicos possíveis, desta forma favorecendo o acesso e a permanência com sucesso dos alunos na escola.

No **segundo** capítulo abordaremos “A formação do professor: fator importante neste processo.” Iremos descrever o desenvolvimento das novas tecnologias que provoca mudanças na sociedade em todas as áreas, inclusive, na educação. A escola, na tentativa de acompanhar as mudanças que ocorrem na sociedade, busca conectar-se ao uso da tecnologia, adaptando-se para atender às demandas sociais, porém, o uso do computador em algumas escolas baseia-se no simples fato de ensinar o manuseio técnico da máquina. O professor, para utilizar o computador como ferramenta educacional, necessita de uma formação que o capacite para o desempenho de atividades que contribuam para a construção do conhecimento do aluno.

No **terceiro** capítulo apresentaremos a proposta metodológica utilizada na realização da pesquisa e os percursos utilizados em sua realização.

No **quarto** capítulo traremos a análise dos dados obtidos no desenrolar da pesquisa, sua descrição e a análise, através de questionários, direcionados a seis professores e vinte alunos de duas escolas da Rede Municipal de Ensino no Município de Balneário Pinhal. Esse processo ocorreu com o intuito de analisarmos como estão acontecendo às relações computador-aluno nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, observando quais as transformações enfrentadas por alunos e professores e como isso pode se refletir no aprendizado.

Finalizaremos essa escrita com as **considerações** que expõem o resultado da pesquisa e os aprendizados que foram possíveis obtermos com essa formação e a produção dessa monografia.

1 O COMPUTADOR COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Entre as novas tecnologias, o computador ocupa um lugar de destaque pela rapidez de processamento de informação que possui. Neste contexto, o computador não pode ser visto como algo de momento, mas como uma ferramenta que faz parte do cotidiano da sociedade e que poderá colaborar no processo da aprendizagem.

O uso das mídias, principalmente, do computador cresce dia a dia nas escolas, mais especificamente, na área pedagógica. A exploração apropriada favorece o desenvolvimento e a organização do pensamento, bem como desperta o interesse e a curiosidade dos educandos desde sua inicialização a escola, proporcionando meios essenciais para a construção do conhecimento.

[...] o uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento, apresenta enormes desafios. Primeiro, implica em entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas ideias e valores [...] (VALENTE, 1999, p. 3).

Para Valente (1999, p.32) “o computador pode ser usado na educação como máquina de ensinar ou como ferramenta para ensinar”. O uso do computador como máquina de ensinar consiste na informatização dos métodos de ensino tradicionais. Do ponto de vista pedagógico esse é o paradigma instrucionista. Alguém programa no computador uma série de informações, que devem ser passadas ao aluno na forma de um tutorial, exercício e prática ou jogo. Entretanto, é muito comum encontrarmos essa abordagem sendo usada como construtivista, ou seja, para propiciar a construção do conhecimento nos alunos, como se fosse possível inserir o conhecimento nos sujeitos.

Esse entendimento seria conforme Valente (1993):

Como se os conhecimentos fossem tijolos que devem ser justapostos e sobrepostos na construção de uma parede. Nesse caso, o computador tem a finalidade de facilitar a construção desta “parede”, fornecendo “tijolos” do tamanho mais adequado, em pequenas doses e de acordo com a capacidade individual de cada aluno. (VALENTE, 1993, p.6).

Na teoria construcionista de Papert (1986) o computador oferece certos recursos efetivos para a construção do conhecimento. Como ferramenta para a aprendizagem para que o computador possa auxiliar e “ensinar”, o professor deve disponibilizar aos alunos os conteúdos e estratégias. “No caso do computador o aluno tem que combinar este conteúdo e estratégia a um programa que resolva este problema, como a linguagem Logo”. (VALENTE, 1993, p.57).

O conhecimento através do computador tem sido denominado por Papert (1986, p.56) de construcionismo. O autor usou esse termo para mostrar outro nível de construção do conhecimento, nessa concepção, acontece quando o aluno constrói um objeto de seu interesse, como uma obra de arte, um relato de experiência ou um programa de computador, onde o educando constrói, por intermédio do computador, o seu próprio conhecimento.

Primeiro, o aprendiz constrói alguma coisa, ou seja, é o aprendizado através do fazer, do ‘colocar a mão na massa’. Segundo, o fato de o aprendiz estar construindo algo do seu interesse e para o qual ele está bastante motivado. O envolvimento afetivo torna a aprendizagem mais significativa. (PAPERT, 1986, p.20).

Fundamentado no construtivismo de Piaget “as estruturas não estão pré-formadas dentro do sujeito, mas constroem-se à medida das necessidades e das situações”. (PIAGET, 1987, p. 387). Do ponto de vista computacional, as características da linguagem Logo contribuem para que ele seja uma linguagem de programação de fácil assimilação, capaz de ser usado por pessoas de todas as idades. O aluno é quem controla o processo da maneira que ele determina, aprende princípios, técnicas e habilidades que o ajudam no aprendizado e na resolução de problemas aprendendo a pensar. Com esta ferramenta, é possível criar simulações, animações, apresentações, jogos gráficos, textos, entre outros com a vantagem de proporcionar a integração curricular.

No ambiente Logo, a criança, mesmo em idade pré-escolar, está no controle – a criança programa o computador. E, ao ensinar o computador a “pensar”, a criança embarca em uma exploração sobre a maneira como ela própria pensa. O foco dos estudos de Piaget foi o “sujeito epistêmico”, ou seja, o estudo dos processos de pensamento presentes no indivíduo desde a infância até a idade adulta. Pensar sobre modos de pensar faz a criança tornar-se um epistemólogo, uma experiência que poucos adultos tiveram. (PAPERT, 1986, p. 25).

Para Valente (1993, p. 57), “o que contribui para a diferença entre essas maneiras de construir o conhecimento é a presença do computador, o fato de o aprendiz estar construindo algo através do computador como ferramenta de aprendizagem”. O uso do computador requer certas ações que são bastante efetivas no processo de construção do conhecimento. Quando o aluno está interagindo com o computador ele está manipulando conceitos e isso contribui para o seu desenvolvimento mental.

Podemos perceber a capacidade do computador como instrumento pedagógico para a elaboração de atividades, que permitem aos alunos passarem por um processo de construção do conhecimento. No entanto, isto não significa que o computador por si só basta para revolucionar a educação. Com a visão de professor e o conhecimento do potencial do computador, podemos elaborar atividades, projetos e pesquisas que propiciem a aprendizagem por meio da discussão e simulação de programas.

As crianças que começam a utilizar o computador nos Anos Iniciais possuem maior facilidade para usar o mouse, identificar as letras no teclado, formar sílabas, enfim, escrever seu nome e de seus colegas, reconhecer símbolos, descobrir letras ainda desconhecidas por elas. Isso acontece sem a necessidade de que o laboratório esteja com acesso à internet, basta que o software esteja adequado às necessidades de cada educando, pois é fundamental nos anos iniciais que cada aluno realize atividades que tenham sentido e interesse para elas de forma simples e descontraída.

Segundo Oliveira e Fischer (1995, p.25):

O computador é também apontado como um facilitador no desenvolvimento da expressão simbólica da criança no uso de caracteres gráficos, fator importante tanto na fase da alfabetização quanto no desenvolvimento posterior ao processo de leitura e da escrita.

Podemos utilizar também recursos multimídia, integrando texto, som e imagem, através das técnicas básicas do hipertexto, os modernos computadores trazem aos alunos uma nova dimensão lúdica, da possibilidade exploratória e criativa do material colocado à sua disposição.

Para Lévy (1993) o hipertexto ou a multimídia interativa adequam-se particularmente aos usos educativos. É bem conhecido o papel fundamental do

envolvimento pessoal do aluno no processo de aprendizagem. “A multimídia interativa, graças à sua dimensão não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado”. (LÉVY, 1993, p. 40).

E é nesse contexto que os professores têm sido estimulados a pesquisar sobre essa nova linguagem digital que alguns autores chamam de hipertexto e outros de hipermídia.

A digitalização permite associar na mesma mídia e mixar finamente os sons, as imagens animadas e os textos. Segundo essa primeira abordagem, o hipertexto digital seria, portanto, definido como uma coleção de informações multimodais disposta em rede para navegação rápida e “intuitiva”. (LÉVY, 1996, p.44).

Podemos constatar segundo Lévy (1993), quando falamos que o computador cria uma dimensão não linear, falamos também de um novo conceito cognitivo. Não estamos apenas diante de um livro animado, como muitos autores insistem em pregar, mas diante de um sistema que permite uma solução imediata a algum problema prático. Por exemplo, quantas vezes, não deixamos de abrir o dicionário e verificar o significado de uma nova palavra por falta de desejo. A utilização desse recurso requer que procuremos o dicionário, o abramos, percorramos suas páginas até encontrar a palavra desejada. No caso do computador, em um sistema multimídia, apenas clicando com o botão do mouse em cima da palavra escolhida podemos descobrir o que ela significa. Esta nova dimensão responde aos anseios da velocidade da resposta que existe em cada um de nós, sendo criança ou não.

Os alunos, antes mesmo de aprenderem a ler e escrever, geralmente não enfrentam dificuldades diante do computador, pelo contrário, se familiarizam rapidamente com ele, pois nasceram em plena era digital. Não é difícil imaginar porque eles gostam tanto do computador, pois ele proporciona o prazer pela descoberta, motivação, alegria, emoção, cooperação e interação.

Podemos dizer que o computador é um recurso que as crianças gostam, entretanto, é necessário acompanhar o seu uso criticamente, para que se evitem os exageros e prejuízos à sua formação. Por meio dele, cria-se a possibilidade do aluno aprender “brincando”, construindo seu próprio conhecimento. Além disso, o professor ao utilizar o computador, pode transformar o ensino tradicional em

aprendizagem contínua, facilitando o diálogo, a troca e a valorização das potencialidades e das habilidades de cada aluno.

Professor e aluno tornam-se parceiros nesta incessante busca do aprender, mas o computador não pode substituir as brincadeiras como a boneca, o carrinho, o futebol, o pular corda, o esconde-esconde, o faz de conta, e outras brincadeiras essenciais para uma vida saudável.

Portanto, não devemos esperar que o computador, venha trazer uma solução mágica e rápida para a educação, mas certamente, ele poderá ser usado pelo professor como um importante instrumento pedagógico, oportunizando que o aluno amplie o seu conhecimento e a sua criatividade.

Sabemos que a aprendizagem é um processo coletivo, porém com ritmo individual, o que diversas vezes não é respeitado pela escola e pelos professores, que buscam pelo resultado final não interessando o caminho que o aluno passa para chegar ao objetivo final: aprender.

É possível perceber que ocorreu a aprendizagem quando os educandos passam a entender o assunto tratado e o utilizam em benefício próprio demonstrando o potencial dos conhecimentos adquiridos. O professor e a escola são fundamentais no auxílio para a evolução de cada etapa.

Podemos dizer que computador é um forte aliado no processo de ensino e aprendizagem e também interfere nos hábitos cotidianos de nossos alunos de forma a contribuir para a aquisição do conhecimento.

Envolver o computador em atividades pedagógicas, em que o aluno possa manuseá-lo, pode provocar o interesse nos alunos, despertando-os para o aprendizado, fazendo com que eles se sintam participantes ativos no processo.

Entendemos que o indivíduo constrói seu conhecimento de forma dinâmica e prazerosa, construindo conhecimentos sobre si mesmo e sobre o mundo através da interação. Portanto, é importante que sejam proporcionados meios para esse desenvolvimento, nesse caso, através do objeto de nossa pesquisa: o computador. Acredita-se que é através da aplicação de recursos inovadores como as mídias, em especial o computador, aqui apresentado como um recurso de auxílio no processo de ensino e aprendizagem poderá obter resultados satisfatórios com relação à interação e à aprendizagem, por isso faz-se a necessidade da capacitação do professor.

O professor deve estar capacitado, a ponto de perceber como deve inserir o uso da informática como ferramenta para sua metodologia, conforme seu interesse educacional, pois sabemos que existem muitas maneiras de usar o computador em sala de aula. (TAJRA, 2001, p. 93).

O computador como uma ferramenta que oportuniza novos conhecimentos, poderá ser um aliado no que diz respeito ao processo de ensino e aprendizagem, pois esta mídia estabelece vínculo em todas as camadas populares, estabelecendo relações sociais.

Piaget (1990) demonstrou, ao longo de suas pesquisas sobre a teoria psicogenética, os processos pelos quais o sujeito pensa. Este sujeito aprende, mesmo sem ser “ensinado”, uma vez que está em constante atividade na interação com o ambiente, elaborando e reelaborando hipóteses que o expliquem. Assim, as crianças são vistas como construtoras de suas próprias estruturas intelectuais. Diante dos estímulos, a partir de seus esquemas mentais, formulam hipóteses, na tentativa de resolver essas situações. Quando não conseguem resolvê-las, passam por conflitos cognitivos que as levam à busca de reformulações dessas hipóteses, ampliando cada vez mais seus sistemas de compreensão, num contínuo movido pela busca de equilíbrio de suas estruturas cognitivas.

Os professores têm necessidade de buscar meios para propor desafios adequados e pertinentes atuando na zona de desenvolvimento proximal. São muitas vezes os “erros” e as soluções diferentes que nos dão os elementos para novas abordagens e intervenções didáticas, possivelmente levando-os a avançar na construção de novos conhecimentos.

Vygotsky (1998) ao salientar a gênese social, dizia que, o aprendizado adquirido pelo aluno é responsável por criar zonas de desenvolvimento proximal e por meio dessas a interação com outras pessoas. Além disso, que a criança inicia seu desenvolvimento que, sem ajuda de outras pessoas, seria difícil de ser assimilado.

Sendo assim, o que a criança faz com ajuda de outros hoje, eles serão capazes de realizar sozinhos no futuro. É por meio dessa interação entre professor e alunos e entre os próprios alunos, que os conceitos espontâneos, ou seja, aqueles adquiridos antes da criança entrar na escola evolui para conceitos científicos alcançados através do ensino sistematizado em sala de aula.

Dessa forma, a aprendizagem é resultante da interação, segundo Vygotsky (1998), do sujeito com o objeto do conhecimento, que não se reduz ao objeto concreto, mas inclui o outro, a família, a escola, o social.

A aprendizagem é um processo contínuo pelo qual os seres humanos passam ao longo da vida, sofrendo influência de diversos aspectos como o social, o histórico e o cultural. Cada situação estabelecida pelas ações diárias referentes ao contexto onde o sujeito encontra-se inserido é determinante para que as experiências resultem em novos conhecimentos, este processo é coletivo e depende das relações e vínculos que cada um estabelece. Cada aluno faz a sua leitura, sendo que o processo de assimilação torna-se individual respeitando o ritmo e limites de cada um.

O professor e a escola são partes fundamentais, pois são grandes responsáveis em mediar às ideias e percepções das crianças, auxiliando assim cada etapa. Cabe à escola criar meios para que o aluno consiga mostrar todas as suas potencialidades, que não estão restritas às disciplinas, mas sim as várias formas de expressão. Basear-se na realidade dos sujeitos, tendo conhecimento da turma facilita o mediador que consegue promover uma aula diversificada, fugindo às práticas engessadas, descontextualizadas e tradicionais das grades curriculares.

A união de teoria e realidade faz-se presente, no momento em que os conteúdos desenvolvidos estejam interligados à realidade social das crianças, promovendo assim uma aprendizagem que tenha sentido para elas.

Para tanto, o professor deve propor atividades que envolva o educando, seja de forma individual ou em grupo, ele deve criar situações confortáveis e prazerosas para que ele possa expor o que já sabe, considerando essa aprendizagem como ponto de partida para que eles internalizem o novo conhecimento.

1.1 O computador como um aliado pedagógico

Com o surgimento das tecnologias o computador vem sendo um dos principais aliados pedagógicos, explorando imagens, sons e movimentos

simultaneamente com a máxima velocidade atendendo as nossas necessidades com informações em tempo real, proporcionando a facilidade da pesquisa, da comunicação e da informação.

Segundo Oliveira e Fischer (1996, p.156) o computador trabalha com representações virtuais de forma coerente e flexível possibilitando, assim, a descoberta e a criação de novas relações. Basicamente, as autoras consideram sete aspectos importantes no computador:

1. Dispõe suas informações de forma clara, objetiva e lógica, facilitando a autonomia do usuário, favorecendo a exploração espontânea.

2. Exige também que o usuário tenha consciência do que quer se organize e informe de modo ordenado o que quer fazer, digitando corretamente.

3. Dá um retorno extremamente rápido e objetivo do processo em construção, favorecendo a autocorreção, a inserção da “desordem” na ordem global.

4. Trabalha com uma disposição espacial das informações, que pode ser controlada continuamente pela criança através de seu campo perceptivo visual, apoiando o raciocínio lógico.

5. Trabalha com imagens e textos de forma combinada, ativando os dois hemisférios cerebrais.

6. Através de recursos de multimídia, pode combinar imagens pictóricas ou gráficas, numa infinidade de cores e formas, com sons verbais e/ou musicais, com movimentos, criando uma verdadeira trama de combinações possíveis, integrando a percepção, em suas múltiplas formas, ao raciocínio e à imaginação, de forma fluente, pessoal e cheia de vida.

7. O computador também é apontado como um facilitador do desenvolvimento natural da expressão simbólica da criança no uso de caracteres gráficos, fator importante tanto na fase da alfabetização, quanto no desenvolvimento posterior do processo da leitura e da escrita.

Podemos dizer que o computador é um forte aliado no processo pedagógico dos alunos, contribuindo com recursos que auxiliam na aprendizagem. A aprendizagem ocorre mediante a assimilação de informações e a experimentação de novas vivências.

Freire (1996) enfatiza que a aprendizagem ocorre mediante situações significativas à vida dos sujeitos. O professor ao oportunizar atividades com o uso

do computador pode estimular as aprendizagens a partir de atividades individuais e em grupo aos alunos.

A utilização do computador pode despertar o interesse real das crianças, facilitando não só a prática docente, pois o professor poderá ter uma turma mais motivada e interessada, mas também auxilia os próprios alunos a construir seu conhecimento. Poder contar com o computador na sala de aula pode ser um recurso que enriquece o processo de aprendizagem. No contexto atual em que se encontram, vendo que a educação é o caminho para chegarem ao lugar onde deseja, a escola pode abrir espaço para que essas conquistas aconteçam. Eis aqui um o importante papel social que a escola tem. A sua função não está em educar somente cobrando conteúdos, mas sim educar para a vida, fazendo com que os alunos despertem para entendimento do que acontece em seu cotidiano, sem passar incólumes ao que os cerca e, a partir desta compreensão possam organizar-se e buscar por aquilo que desejam, lhes interessa desperta curiosidade, mobiliza.

Nessa perspectiva, a escola precisa abrir portas e construir caminhos. O trabalho desenvolvido pelo professor em sua sala de aula é extremamente importante e imprescindível para que isso aconteça contribuindo no desenvolvimento e formação das crianças.

Pensando na inclusão das tecnologias em nossa metodologia de trabalho, através do espaço nas aulas no Laboratório de Informática podemos nos organizar e pensar nossa prática, propondo uma aula inovadora com a inserção de outras ferramentas tecnológicas até então não utilizadas. Convém marcar aqui um importante destaque, que o professor jamais perca de vista o contexto e as histórias que constituem os diferentes sujeitos e sua realidade unindo conteúdo e cotidiano, para que conquiste os objetivos que deseja com sua prática.

A aprendizagem torna-se com isso uma consequência natural, pois ao organizar-se pedagogicamente dessa forma o professor já está educando para a vida, oferecendo possibilidades para que as crianças possam compreender o mundo em que vivem construindo as mudanças que entendem necessárias e acreditam possíveis nesse mundo, contribuindo para melhorar a sua qualidade de vida e das demais pessoas que o cercam assim como as relações nos diferentes grupos que se insere partindo desse princípio e entendimento.

A sala de aula é um ambiente muito propício para promover descobertas baseado no entendimento do mundo em que o aluno se encontra, não apenas reproduzindo ou transmitindo conteúdos, mas dando espaço para o novo, o diferente, o inusitado, o que provoca o pensamento, faz o corpo desejar aprender possibilitando assim a descoberta de alguns caminhos para um futuro diferente.

2 A FORMAÇÃO DO PROFESSOR: FATOR IMPORTANTE NESTE PROCESSO

A formação do professor para inserção da informática na educação vem ocorrendo, na maioria das vezes, através de cursos de capacitação, que se desenvolvem na própria instituição de ensino, em universidades e centros de informática.

Estes cursos são extremamente importantes e necessários para a implantação da informática na escola, mas nem sempre são suficientes em termos de propiciar mudanças reais no contexto da prática do professor. Por essa razão a formação do professor nessa área precisa ser vista além do espaço e tempo do curso, contemplando nesse processo a dimensão do contexto do dia a dia do professor.

Conforme Valente (1996, p.27), “[...] esta formação se caracteriza pela construção contextualizada do conhecimento e da prática do professor”. Nesse enfoque a preparação do professor envolve muito mais do que ele aprender a lidar com as ferramentas computacionais. O professor também precisa aprender a recontextualizar o uso do computador, integrando-o às suas atividades pedagógicas. Isto significa que o processo de formação deve ser estruturado de forma que o ajude a construir novos conhecimentos, relacionar diferentes conteúdos reconstruindo um novo referencial pedagógico a fim de integrar a informática na educação à sua prática.

Para utilizar o computador como ferramenta educacional, o professor necessita de uma formação que o capacite para a realização de atividades que contribuam para a construção do conhecimento do aluno. Entre os vários fatores que implicam na utilização do computador na escola, como ferramenta pedagógica, está a qualidade e o comprometimento do trabalho do professor. Para Stahl (2008),

Os professores precisam entender que a entrada da sociedade na era da informação exige habilidades que não têm sido desenvolvidas na escola, e que a capacidade das novas tecnologias de propiciar aquisição de conhecimento individual e independente implica num currículo mais flexível, desafia o currículo tradicional e a filosofia educacional predominante, e depende deles a condução das mudanças necessárias. (STAHL, 2008, p. 299).

Podemos dizer que para a inserção do computador no ambiente escolar faz-se necessário que o professor esteja qualificado para poder realizar sua aula tendo um propósito bem definido. Diante dos novos recursos de trabalho, o professor deve pensar as atividades que os alunos irão trabalhar, quais habilidades pretende desenvolver no aluno, o que será avaliado frente aos objetivos traçados. Esse trabalho não pode ser considerado apenas uma maneira de atrair os alunos para o Laboratório de Informática, mas sim de poder orientá-los da melhor forma possível sabendo lidar com as diversas situações que poderão surgir atingindo assim seus objetivos e contribuindo para melhorar a aprendizagem e as atividades cotidianas do educando.

Um dos fatores primordiais para a obtenção do sucesso na utilização da informação na educação é a capacitação do professor perante essa nova realidade educacional. O professor deverá estar capacitado de tal forma que perceba como deve efetuar a integração da tecnologia com sua proposta de ensino. Cabe a cada professor descobrir a sua própria forma de utilizá-la conforme o seu interesse educacional, pois, como já sabemos, não existe uma forma universal para a utilização dos computadores na sala de aula. (TAJRA, 2001, p.105).

Entendemos assim que se o professor estiver preparado para inserir as novas tecnologias, principalmente, da informática em suas aulas poderá ter uma variedade de possibilidades para torna-las mais atrativas e interessantes para os alunos produzindo mais aprendizagem, alegria e entusiasmo na realização das atividades propostas.

2.1 Uso das mídias pelos professores, desafios encontrados

A maioria dos professores teme o uso da informática na sala de aula, às vezes por medo do novo, ou simplesmente por ver o computador como algo difícil para trabalhar, ou simplesmente porque os alunos conhecem mais o computador do que o próprio professor. Porém o que se sabe é que o computador não veio para dificultar a vida das pessoas, mas sim para ajudar e facilitar muitas atividades que seriam difíceis de serem realizadas sem a informática, como organização de notas dos alunos em planilha eletrônica, produção e correção de trabalho,

educação à distância, acessar sua conta bancária, envio de arquivos digitais, apuração de urnas eletrônicas, utilização de cartão de crédito, entre outros.

Na escola, por exemplo, o papel do professor é ser o mediador do conhecimento, não o transmissor de conteúdos. Para Vygotsky (1988) esta mediação é o que faz a diferença, ela é o processo que irá interferir na relação de aprendizagem da criança, ao invés de ser direta passa a ser mediada pelo professor.

Diariamente os professores encontram diversas barreiras que acabam dificultando sua intenção de um fazer docente diferente. A grade curricular, os conteúdos programáticos, a divisão por disciplinas, são apenas alguns exemplos.

O que garante o sucesso do professor é a capacidade de, aos poucos, descobrir onde pode encontrar caminhos para explorar o melhor que cada criança pode trazer, contemplando a realidade, contribuindo para o saber coletivo. A contribuição de cada aluno auxilia também na aprendizagem dos demais, e com certeza na aprendizagem do próprio professor.

Sendo assim, o ser humano se desenvolve a partir do aprendizado que adquire ao longo de cada fase de sua vida, isto envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos. A mediação auxilia no processo individual da construção do conhecimento de cada um, aqui o professor não aparece como papel central mais sim como um facilitador capaz de ver possibilidades ainda não percebidas pelos educandos.

Conforme Cox (2003) os computadores são, sem dúvida, os mais velozes depositários de informações. No entanto é necessário que se trabalhe de forma adequada e objetiva para que essas informações se transformem em conhecimento. Os sites de acesso disponíveis precisam ser criteriosamente explorados no ambiente escolar, cabendo ao professor ajudar o aluno desenvolver a capacidade de selecionar e avaliar tais informações.

[...] os professores, assim como os outros agentes educacionais, precisam dispor de conhecimento e habilidades específicas. Precisam, dentre outras coisas, conhecer as ferramentas computacionais que podem ter serventia à sua prática educacional escolar e saber explorar os instrumentos da informática de forma que atendam aos objetivos educacionais. (COX, 2003, p. 109).

Ao desenvolver projetos envolvendo várias disciplinas inserindo a informática no cotidiano da sala de aula o professor precisa levar em consideração atividades relacionando-as à realidade do aluno. As questões e temáticas em estudo precisam partir do conhecimento que ele traz de seu contexto e buscam desenvolver investigações para construir um conhecimento que ajude este educando a compreender o mundo e a conviver criticamente na sociedade. Ao contrário de apenas depositar conteúdos descontextualizados na vida e nos temas trabalhados com os alunos.

Para Freire, esse processo é denominado de educação bancária.

Nesta visão, o professor enche os educandos de conteúdos, faz depósitos de “comunicados” – falso saber, ou seja, o conteúdo é o “material”, o professor é o “depositante” e os alunos são o “depósito”, assim sendo, o professor “deposita” “matérias” (conteúdos) sobre os alunos que fazem o papel de “depósito” de informações diversas. Estes alunos recebem estas informações sem ao menos entender para o que elas servem aplicadas no seu cotidiano. (FREIRE, 2005, p.72).

Essa prática mais do que nunca não atende às expectativas do ensino, principalmente, nos dias atuais. No entanto, para que o professor possa expandir o seu olhar para outros horizontes, é importante que ele esteja engajado em programas de formação continuada, cujo grupo em formação reflita em conjunto sobre as práticas em realização e tenha chances de encontrar diferentes alternativas para avançar nesse trabalho de integração entre mídias e conhecimento, propiciando mediações entre aprendizagem e construção de conhecimento. O professor que atua nessa perspectiva tem uma intencionalidade enquanto responsável pela aprendizagem de seus alunos, de modo a trazer significativas contribuições a esse processo.

Podemos considerar inclusive isso como um exercício importante nas relações entre os docentes e a gestão da escola, pois como o espaço precisa ser utilizado por todos precisa existir também uma administração coerente e justa para que todos possam ter acesso, o que pode inclusive possibilitar trocas pedagógicas entre os mesmos.

O professor é a peça chave na estrutura de transformação da escola desencadeada pelos questionamentos levantados no estudo de inserção das máquinas de processar no ambiente escolar, pois é o fomentador natural da mudança na prática educacional, principalmente, em virtude do seu papel mediador entre alunos e administradores. (COX, 2003, p.75).

Constatamos que os professores que já utilizam com maior frequência recursos tecnológicos como os da informática de algum modo na sala de aula indicam ideias positivas referentes à troca de experiências, tanto no uso do computador como em relação às atividades realizadas pelos alunos e, mais do que isso na mediação entre alunos e a equipe de administradores da escola. Percebendo que o computador quando utilizado de forma contextualizada, pode ajudar nas situações problema, nas atividades e no acesso às informações.

Conforme Valente (1993) “o computador provocou o questionamento dos métodos e da prática educacional [...] provocou insegurança em alguns professores menos informados que receiam e refutam o uso do computador na sala de aula”. (VALENTE 1993, p. 24). Por isso é importante que os professores tenham preparo e formação para atuar com as diferentes tecnologias e também que exista integração entre eles e com a equipe de gestores da escola para que possam ocorrer trocas e aprendizagens a partir da interação entre eles.

3 METODOLOGIA DA PESQUISA

Para a escrita e coleta dos dados dessa monografia realizamos a pesquisa através de entrevistas observando aspectos quantitativos e qualitativos. Podemos dizer que a pesquisa é um elemento de investigação do conhecimento, o qual nunca vai ser encerrado definitivamente que se dá por aproximações contínuas, dado que não é uma situação definitiva, onde não há mais o que descobrir. A pesquisa visa à resolução de problemas, a busca de verdades temporárias, por intermédio do método científico.

Nossa pesquisa adota o modelo de entrevistar alunos e professores, fazer a análise de conhecimentos prévios, através da aplicação de questionário de pesquisa - coleta de dados - para no final fazer a reflexão-ação do processo de aprendizagem com o computador.

As informações obtidas através da coleta dos dados apresentam inicialmente o perfil dos professores e alunos entrevistados e suas dúvidas sobre o objeto de estudo. Através desses questionários vamos analisar o papel do computador no contexto atual. Os resultados são expressos através de dados qualitativos e quantitativos.

A pesquisa quantitativa é mais científica - investigação teórica - sendo mais básica, faz uma coletânea de dados, já a pesquisa qualitativa a compreensão dos conteúdos é mais importante do que sua explicação. O pesquisador é mais que mero observador dos fenômenos, ele é o principal instrumento de investigação, coleta de dados ou experimentação. O campo se destaca como determinante do conhecimento a ser produzido. Preocupa-se em como o ser humano se relaciona com as coisas, com a natureza e com a vida. Depois estes dados são interpretados, discutidos e analisados.

Podemos dizer que a pesquisa qualitativa tem mais vantagens do que a quantitativa, pelo fato de fazer a investigação, realizar a pesquisa de campo, analisar, refletir, tirar conclusões; criando assim condições para capturar os significados dos fenômenos estudados. Acredita-se na necessidade de poder relacionar-se direto com os sujeitos envolvidos - professores e alunos - e o problema em estudo - o computador -, mas as pesquisas qualitativas ou

quantitativas têm o objetivo de chegar a um resultado que melhor contribua para a compreensão de um fenômeno ou determinado assunto.

Alguns dados e não segue a regra, também serão tabulados através de gráficos e tabelas, para visualizar os resultados do questionário, portanto esses dados ajudarão na compreensão dos resultados e sua interpretação. Esse é o caráter quantitativo da pesquisa, que não será o referencial do trabalho, mas um guia para organizar algumas ideias apresentadas na pesquisa.

Como ela será aplicada em um determinado lugar e a um grupo de pessoas, também se caracteriza por ser um estudo de caso específico em pesquisa de aplicação em educação.

O questionário de pesquisa visa coletar essas informações, e oferecer subsídios para o levantamento dos conhecimentos prévios. De acordo com Gil (2008):

O questionário ao ser elaborado deve-se listar todos os aspectos pertinentes à pesquisa – a lista evita possíveis esquecimentos; também o questionário deve ser testado, antes de ser aplicado para verificar ambiguidades, e testar a clareza da linguagem e a objetividade do estudo. (GIL, 2008, p. 121).

As análises de dados estarão baseadas nas respostas do questionário de pesquisa, sendo que o estudo será realizado em duas escolas da rede municipal de Balneário Pinhal. As escolas localizam-se em locais de fácil acesso do bairro, facilitando desta forma nosso trabalho.

Um aspecto muito relevante que contribuiu com a realização da nossa pesquisa foi o fato do uso do computador na educação ser uma política pública de inclusão digital lançada nas Escolas de Ensino Fundamental da Rede Municipal do nosso Município. Todas possuem ambiente informatizado com acesso a internet, assim todas as escolas possuem a mesma infraestrutura. No entanto, nem todos os professores que atuam nesses ambientes informatizados possuem a mesma qualificação em informática.

O tema da pesquisa surgiu a partir dessa realidade, pois se verificou a necessidade de realizar uma reflexão sobre o uso da informática em duas escolas do município de Balneário Pinhal. Nesse contexto foi importante perceber qual a visão dos alunos e professores sobre o nosso município e assim, dimensionar na pesquisa a reconstrução de conceitos estabelecidos, buscando um novo foco e

uma visão mais aprofundada sobre a utilização dos computadores na escola. Assim, por meio de questionário, serão expressos os conhecimentos sobre o espaço informatizado das duas escolas municipais.

Os questionários foram desenvolvidos no segundo semestre de 2012. Nos meses de setembro e outubro. Foram disponibilizados doze questionários a doze professores os quais tiveram a liberdade de levarem estes para suas residências obtendo um período de vinte dias para responderem, mas somente seis professores entregaram as questões propostas respondidas. Para os alunos foram entregues vinte questionários para serem respondidos no mesmo dia que receberam, todos retornaram; sendo que foram respondidos na escola devido ao número de alunos. Os mesmos foram distribuídos conforme a professora titular da turma escolheu.

Fundamentando-se no uso do computador como instrumento pedagógico e como forma de inserção dessa mídia no ambiente escolar, conforme mencionado anteriormente, nos oportunizou a investigação da forma como a tecnologia foi trabalhada na escola por alunos e professores.

4 ANÁLISE DOS DADOS

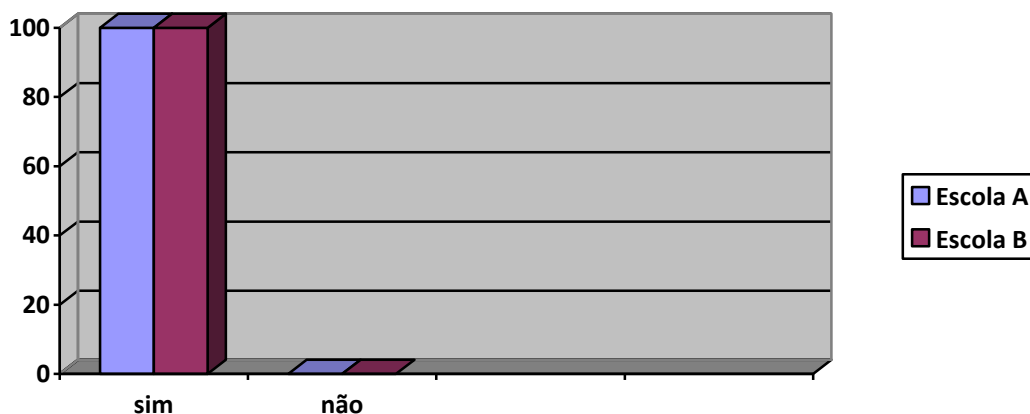
A partir desse momento serão apresentados os dados obtidos a partir da pesquisa desenvolvida e, a partir da apresentação de cada uma das questões serão analisados e discutidos os resultados expressos nas referidas questões que nortearam a pesquisa.

4.1 Análise dos Dados: pesquisa com os professores

Apresentaremos primeiramente o resultado obtido com a coleta de dados na entrevista dos professores que foram disponibilizados no questionário da pesquisa. Os professores da escola **A** serão citados como **A, B, C e D** e os professores da escola **B** serão citados como **E e F**.

Série/Ano:	Número de alunos:
Professor A : 1º ano	Vinte e dois alunos
Professor B : 2º ano	Vinte alunos
Professor C : 4º ano	Vinte e seis alunos
Professor D : 3º ano	Vinte alunos
Professor E : 4º ano	Vinte e quatro alunos
Professor F : 1º ano	Vinte alunos

1. Você acredita ser necessário que o professor tenha conhecimento e se aproprie das tecnologias, especialmente o computador, a fim de integrá-lo à sua prática pedagógica ao ministrar sua disciplina:



Todos os entrevistados foram unânimes em suas respostas, pois concordaram que o professor tem que ter conhecimento do computador para poder integrá-lo à sua disciplina. Analisando as respostas sobre o conhecimento da mídia informática, a análise refaz no espaço escolar um lugar onde também é necessário aprender novas habilidades de conhecimento básico e pertinente ao cotidiano e da cultura de informação.

2. Justifique a resposta assinalada na questão anterior.

Professor A: *“Sim. Pois, é um ótimo método de ensino”.*

Professor B: *“O uso de ferramentas tecnológicas são importantes para o desenvolvimento da prática educativa, através dessas ferramentas o educador pode buscar subsídios para ministrar sua disciplina”.*

Professor C: *“O computador tem muitas ferramentas que auxiliam o professor, que servem para ajudar no desenvolvimento dos conteúdos. Também porque o computador faz parte da realidade e da atualidade”.*

Professor D: *“Para auxiliar os alunos na realização das atividades”.*

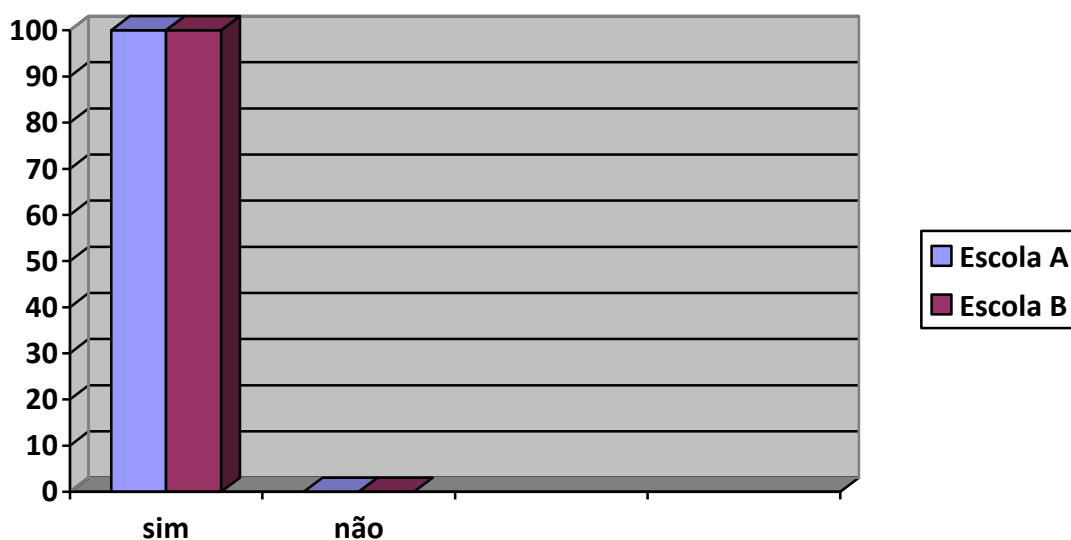
Professor E: *“Não é necessário dominar, se assim fosse o professor teria que ter graduação nessa área”.*

Professor F: *“É preciso conhecimento para dar suporte ao aluno”.*

Dos seis professores pesquisados cinco acreditam que seja necessário que se tenha conhecimento sobre o computador e apenas o professor **E** não concorda. Mas o professor **E** se contradiz, pois na resposta anterior afirmou que acredita ser necessário que o professor tenha conhecimento sobre computador a fim de integrá-lo à sua disciplina.

A partir das respostas acima mencionadas, observa-se que cada vez mais se faz necessário integrar o uso do computador como ferramenta para práticas pedagógicas dos professores. Conforme um professor relatou já faz parte da realidade do aluno, contribuindo para o seu aprendizado de forma lúdica e prazerosa, tornando-se um forte aliado do professor. A inserção do computador dentro da escola é vista de maneira atrativa que conduz com maior facilidade os alunos ao objetivo proposto pelo professor, visando assim à qualidade no processo educacional.

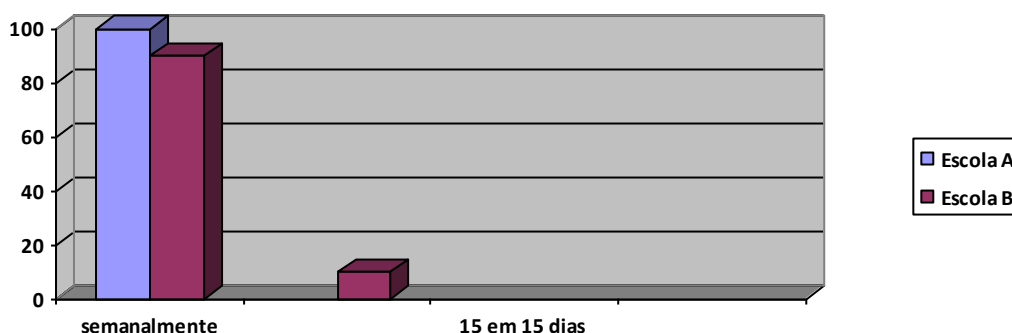
3. Você costuma levar seus alunos no Laboratório de Informática?



Todos os professores entrevistados responderam que sim, costumam levar seus alunos no Laboratório de Informática. Partindo desta visão, entende-se que pelo avanço das novas tecnologias tem-se que aprender a localizar e a selecionar a capacidade desses recursos intrínsecos na sociedade, de modo a explorar suas

potencialidades. Cabe ao professor ir à busca de novos modos de formação e informação que possam ajudá-lo no uso pedagógico desses recursos e incluí-los em sua prática pedagógica.

4- Se SIM, qual a frequência que você costuma levar seus alunos ao Laboratório de informática?



Ao observar as respostas dos professores podemos constatar que na Escola A os professores levam seus alunos semanalmente ao laboratório. Na Escola B oitenta por cento dos entrevistados dizem que seus alunos têm acesso semanalmente e dez por cento levam os alunos de quinze em quinze dias.

5- O computador tem importância nas suas práticas pedagógicas? Qual?

Professor A: *“Através de jogos pedagógicos”.*

Professor B: *“Sim. O computador tem uma importante função na minha prática pedagógica, tendo em vista que utilizo esta importante ferramenta para pesquisa de conteúdos e subsídios para a prática pedagógica”.*

Professor C: *“O uso do computador (jogos, atividades) ajuda no desenvolvimento dos conteúdos trabalhados em sala de aula”.*

Professor D: *“Sim, pois com o computador os alunos se interessam mais, e desenvolve a leitura, escrita, atenção, memória, motricidade”.*

Professor E: *“Sim, na escrita, leitura, raciocínio lógico, pesquisa”.*

Professor F: *“Não”.*

Podemos observar que os professores acreditam que o computador contribui de forma significativa no aprendizado do aluno, concordando que o professor assumira ação pedagógica que promova a construção do conhecimento integrando o uso do computador na sua prática pedagógica.

O professor nos dias de hoje, deve ter uma reflexão crítica, sabendo atuar como mediador, propondo, a partir de ambientes informatizados a combinação de conteúdos e dados, envolvendo-os em diversas atividades, estimulando o interesse e a participação de seus alunos, no qual se cria uma oportunidade natural do aprendizado.

6- Você utiliza o computador como ferramenta pedagógica? Por qual motivo?

Professor A: *“Como auxílio de jogos, é uma forma atrativa”.*

Professor B: *“Sim. Constantemente utilizo o computador como ferramenta pedagógica, através de pesquisas de conteúdos”.*

Professor C: *“Auxiliar nas atividades desenvolvidas na sala de aula, ajudando no raciocínio lógico”.*

Professor D: *“Sim, pelos mesmos motivos da questão anterior”.*

Professor E: *“Sim, para ajudar nas minhas práticas pedagógicas”.*

Professor F: *“Não. Falta de qualificação”.*

Cinco professores costumam usar o computador como ferramenta pedagógica, apenas o professor **F** não utiliza por não possuir qualificação.

Sabe-se que a escola precisa estar preparada para acompanhar e participar das transformações que estão acontecendo. A utilização de recursos pedagógicos, não deve ser considerada como mais uma novidade, mas de forma a possibilitar que alunos e professores assumam o papel de sujeitos críticos, criativos e construtores de seu próprio conhecimento.

7- Você acha que os alunos podem aprender com a utilização da Informática na Educação? Cite alguns exemplos:

Professor A: *“Sim, porque com a ajuda dos jogos, se torna mais atrativo, eles adoram”.*

Professor B: *“Sim, em minha opinião, os alunos só tem a ganhar com a utilização da informática. Esta ferramenta é muito importante no desenvolvimento cognitivo e sócio afetivo dos meus alunos”.*

Professor C: *“Sim. Ao escrever uma palavra “errada” o Word sublinhará em vermelho. O aluno percebe que algo está errado, procurando corrigir até o “vermelho” sair. Jogos com contas matemáticas ajudam no raciocínio lógico”.*

Professor D: *“Sim, além de ser algo que eles gostam desenvolvem a leitura, a escrita, além das inúmeras atividades que podemos fazer na informática”.*

Professor E: *“Sim, pesquisa, leitura, escrita, raciocínio, digitação”.*

Professor F: *“Acredito que sim, como material pedagógico e incentivo”.*

Todos os professores acreditam que os alunos aprendem com a utilização da informática. Que desenvolve habilidades como: a leitura, a escrita, raciocínio lógico, digitação entre outras habilidades.

8- Você pensa que podem ocorrer mudanças na aprendizagem dos alunos que utilizam os computadores na escola? Quais você observa?

Professor A: *“Sim, pois muitos da nossa comunidade não têm acesso, com essa oportunidade eles conhecem um mundo novo”.*

Professor B: *“Sim. As mudanças que podem ocorrer são as mais variadas, tanto no desenvolvimento cognitivo, quanto no desenvolvimento sócio-afetivo, tendo em vista que os alunos dividem os computadores com os colegas”.*

Professor C: *“Com certeza. Nas atividades de escrever (cruzadinhas caça-palavras). Atividades que trabalhem a percepção, atenção e raciocínio lógico”.*

Professor D: *“Sim. Eles desenvolvem com mais facilidade a leitura e a escrita, principalmente na hora de procurar os programas, de procurar algo na internet”.*

Professor E: *“Podem ocorrer mudanças no seu raciocínio, na escrita, conhecimento do uso do computador”.*

Professor F: *“Não posso dizer, não observo”.*

Cinco dos professores entrevistados concordam que podem ocorrer mudanças significativas na aprendizagem dos alunos que utilizam os computadores na escola, apenas o professor F não concorda por não observar seus alunos. Considerando estas respostas, não podemos negar que a informática chegou às escolas para ficar, cabendo aos professores se atualizarem para não ficarem para trás, pois o sistema de informatização está cada dia mais presente em nosso cotidiano.

9- O que ainda falta no Laboratório de Informática de sua escola? O que pode ser melhorado?

Professor A: *“O laboratório é excelente, tem um número bom de computadores, internet, amplo”.*

Professor B: *“O laboratório de informática é muito bem equipado, talvez se pudesse ampliar o número de máquinas para que cada aluno pudesse trabalhar com a sua máquina seria ótimo. A conexão também poderia ser melhor”.*

Professor C: *“No momento estamos com problema na internet. Isso faz com que as atividades estejam limitadas, em relação aos jogos. No entanto estamos sem professor de informática no turno da tarde”.*

Professor D: *“Penso que seria melhor se tivesse um professor de informática, pois muitas vezes não consigo resolver algum problema que pode surgir”.*

Professor E: *“Falta um professor dessa área para que melhor atenda as dúvidas do aluno, interne”.*

Professor F: *“Sim. Falta enternet (internet) e professor qualificado”.*

A maioria dos professores pesquisados acredita que precisariam de um maior número de computadores, professores de informática (qualificados) e uma melhor conexão da internet. Vivemos na era de tecnologia avançada, uma era digitalizada, portanto, essas mudanças exigem uma escola atenta a essas inovações, uma vez que as mídias com todos os seus aparatos tecnológicos tornam-se um novo desafio que propõe uma série de mudanças às práticas pedagógicas.

10- Você costuma utilizar Informática como suporte em suas aulas? O conteúdo que é trabalhado com suporte da informática Educativa atinge o seu objetivo proposto? Que exemplos justificam a sua resposta.

Professor A: *“Costumo usar os jogos didáticos do computador, mas na internet existem vários sites bacanas de alfabetização”.*

Professor B: *“Como sou professora de uma turma de 2º ano não costumo utilizar a informática como suporte nas minhas aulas”.*

Professor C: *“Utilizo para fixar conteúdos trabalhados em sala de aula, por exemplo: ortografia, as quatro operações, jogos que envolvam datas comemorativas ou datas especiais (Dia da Água, Dia do Livro, Folclore). Todos atingem meus objetivos, pois aparece CERTO e ERRADO, ajudando na fixação”.*

Professor D: *“Geralmente trabalho com jogos de leitura e escrita, jogos de matemática, onde os alunos desenvolvem as atividades com interesse”.*

Professor E: *“Costumo usar visando sempre alcançar o objetivo proposto como em pesquisas, raciocínio, leituras”.*

Professor F: *“Não.”*

É preciso que professores apropriem-se da informática educativa refletindo, de maneira crítica e questionadora, desta forma o professor propiciará uma aula construtiva e significativa para seus alunos.

11- Você possui alguma formação em informática? O município oferece oportunidade para formação?

Professor A: *“Não. Mas, o município oferece cursos”.*

Professor B: *“Sim. Já realizei vários cursos de informática. Tenho um bom conhecimento na área. O município oferece sim oportunidade para esta formação”.*

Professor C: *“Não tenho nenhuma formação formal, o conhecimento que tenho é devido ao uso. Que eu me lembre uma vez foi oferecido, não para todos. Mas isto já faz tempo.”*

Professor D: *“Não possuo formação. Até hoje não fiz nenhuma formação oferecida pelo município com foco na informática”.*

Professor E: *“Tenho conhecimento básico, aprendi com algumas oficinas oferecidas pelo município, mas mais sozinha (mexendo no computador descobrindo)”.*

Professor F: *“Não. Não se possui qualificação”.*

Quatro professores não têm nenhum tipo de formação na área de informática e apenas dois tem formação oferecida pelo município.

Podemos dizer que os professores sentem dificuldade, têm pouco apoio institucional que promova situações de capacitação e orientação, mostram-se estar interessados, disponíveis a encarar o desafio de aprender, passo fundamental para se refletir na aprendizagem do aluno.

A partir desses registros podemos concluir que é de extrema importância que, para dispor da utilização do computador como recurso os professores precisam receber formação e ter conhecimentos sobre informática e, com isso, poder inserir esse recurso em seu planejamento e atividades na escola.

12- A escola possui um professor específico na área de informática, ou cada professor é responsável por sua turma no laboratório? Caso a escola não tenha um professor especialmente para o uso do Laboratório, acredita que faz falta ou não, Por quê?

Professor A: *“No turno da manhã sim, mas à tarde cada professor é responsável. A ajuda de um professor acrescentaria mais”.*

Professor B: *“No currículo (1º a 4º ano) quem é responsável pela turma no laboratório de informática é o próprio professor, mas de 5º a 9º ano, tem um professor específico de informática”.*

Professor C: *“No momento tem um professor de informática somente no turno da manhã. A tarde é o próprio professor da turma que orienta os trabalhos. Faz falta um profissional, porque ele tem a parte técnica e o conhecimento”.*

Professor D: *“Não possui professor da área para os anos iniciais. Acredito que faz falta sem, pois muitas vezes o meu conhecimento é pouco para auxiliar os alunos”.*

Professor E: *“O professor de currículo é responsável por sua turma. Faz falta sem professor específico para melhor atender as dúvidas e dificuldades do aluno”.*

Professor F: *“Não”.*

Todos os professores pesquisados responderam que não tem professor especializado em informática para auxiliar os alunos dos anos iniciais na sala de informática e que realmente faz-se necessário para melhor aprendizado dos alunos. Podemos perceber que um dos fatores principais para obter sucesso na utilização da informática na educação é a capacitação para assim ser possível trabalhar com a nova realidade educacional.

13- Você já viu alguma resistência por parte dos professores em utilizar o Laboratório de Informática? Por quê?

Professor A: *“Não, Todos usam o laboratório tranquilamente”.*

Professor B: “*Não*”.

Professor C: “*Sim. Quando o professor “não conhece”, não sabe mexer, ele cria uma resistência. Mas quando há um profissional ele se sente mais confiante, pois espera que esse profissional faça tudo*”.

Professor D: “*Não. Geralmente todos utilizam*”.

Professor E: “*Não*.”

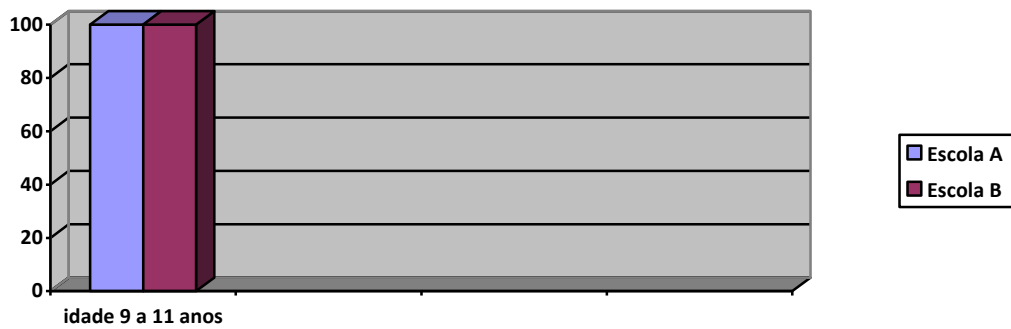
Professor F: “*Sim. Por falta de qualificação*”.

Quatro professores pesquisados não viram resistência por parte dos professores em levar seus alunos para o laboratório de informática e dois sim por falta de qualificação dos professores.

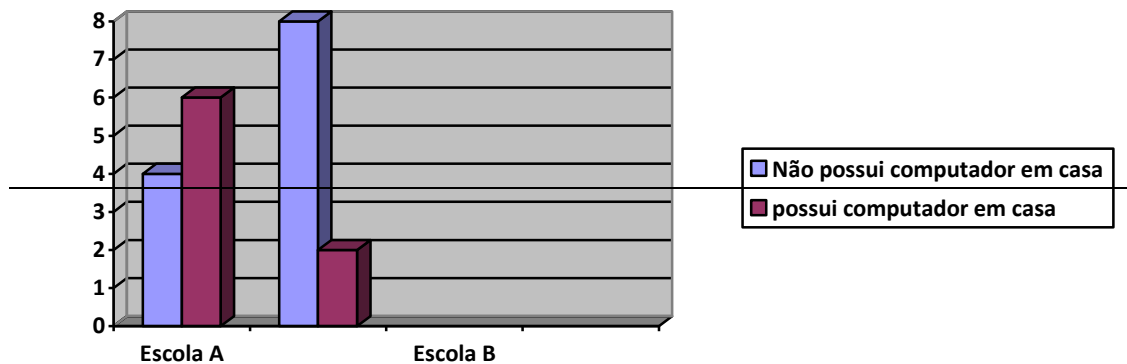
Analisando estas respostas podemos constatar que as duas escolas dispõem de laboratórios de informática para serem utilizados pedagogicamente pelos professores e por alunos. No entanto, observa-se que o problema de não utilizar o computador não está na falta de equipamentos, mas em professores qualificados que busquem atender seus alunos neste ambiente.

4.2 Análise dos Dados: pesquisa com os educandos

Um dos motivos que levou-nos a busca por respostas referente ao uso do computador pelos educandos no ambiente escolar e em sua residência ou em outros locais disponíveis foi perceber que seu uso vai além do pedagógico da escola, com objetivos informativos e formativos, pois também se faz presente na vida de muitas famílias. Através de informações, pesquisas, jogos, e como forma de entretenimento, e assuntos diversos de interesse de todos. Foram entrevistados **20 alunos** sendo: **10 alunos do 4º ano da escola A e 10 alunos do 4º ano da escola B.**



1. Você tem computador em casa?

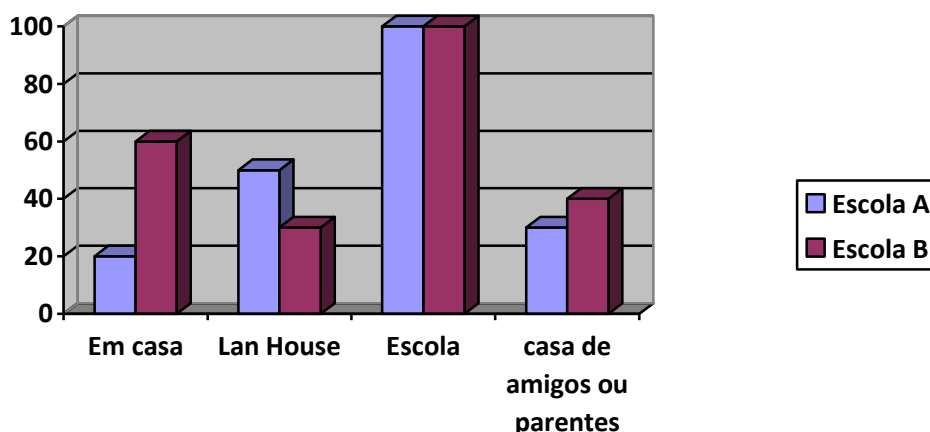


Podemos perceber que dos vinte alunos envolvidos na pesquisa apenas oito possuem computador em casa e os outros doze, sendo a maioria, não possuem computadores em suas casas. Compreendemos aqui o papel fundamental de a escola ter profissionais qualificados e um laboratório de informática que venha a favorecer, sendo esta talvez a única oportunidade desses alunos a terem acesso ao uso do computador.

2. Onde você utiliza computador?

Escola A: Em casa: dois; *Lan House*: cinco; Escola: dez (Todos); Casa de amigos: três; Casa de parentes: cinco.

Escola B: Em casa: seis; *Lan House*: três; Escola: dez (Todos); Casa de amigos: quatro; Casa de parentes: cinco.



Percebemos o quanto é fundamental dar oportunidade a estes alunos em terem acesso ao Laboratório de Informática, pois conforme o resultado da pesquisa explicitou a maioria não possui computador em suas residências, mas procuram em outros lugares de seu cotidiano.

O aluno carrega consigo ampla bagagem de conhecimentos de seu cotidiano que lhe ajudarão sobremaneira na sua aprendizagem. O bom professor deve dar oportunidade à socialização da experiência de vida de cada um, para que seus saberes sejam manifestados, complementados e sistematizados na escola, que não é a única fonte de conhecimento.

3. Você gosta das aulas no laboratório?

Escola A:

“Sim é legal”.

“Sim, eu aprendo atividades, jogos educativos e é bem legal”.

“Sim, por que é muito divertido e legal, porque eu e os meus colegas aprendemos coisas novas”.

“Sim, porque eu acho que com o computador posso descobrir coisas novas do mundo”.

“Sim, porque a gente aprende com os computadores e também é muito legal usar os computadores”.

“Sim, porque a gente aprende, brinca e podemos estudar”.

“Sim, porque têm muitos jogos divertidos para nós crianças”.

“Sim, porque é legal”.

“Sim, porque é legal e porque tem jogos”.

“Sim, eu consigo jogar jogos legais”.

Escola B:

“Sim, porque é legal tem muitos jogos”.

“Sim, porque eu aprendo várias atividades e educação”.

“Sim, jogar joguinho”.

“Sim, porque é mais divertido e tu podes fazer dupla”.

“Sim, eu gosto dos jogos”.

“Sim, porque a gente aprende mais e se diverte aprendendo”.

“Sim, eu gosto porque é divertido brincar no computador”.

“Não, sempre os mesmos jogos”.

“Sim, porque eu gosto de mexer no computador”.

“Sim, porque é interessante, criativo e divertido”.

Entre os vinte alunos entrevistados somente um não gosta de ir para o Laboratório de Informática, mas os outros dezenove deixam bem explícito por suas respostas o quanto eles gostam, acham divertido, interessante, aprendem de forma diferenciada, gostam de jogar e até mesmo consideram o computador como um brinquedo. Podemos assim perceber como é fundamental em suas aprendizagens as aulas no laboratório de informática.

4. O que você aprende quando utiliza o Laboratório de Informática?

Escola A:

“Como mexer no computador”.

“Eu aprendo jogos, continhas, como ajudar o meio ambiente, eu também aprendo a ler”.

“Eu aprendo jogos educativos e jogos de ajudar o meio ambiente e aprendo muitos jogos divertidos e legais”.

“Aprendo atividades interessantes conheço estados do Brasil, países do mundo e muito mais”.

“Eu aprendo muitas coisas lá porque os computadores são muitos legais e eu aprendo bastante na informática, eu adoro a informática”.

“Que tem muita coisa que a gente não sabe, mas que um dia vamos aprender a informática pode ajudar”.

“Usar as teclas corretamente”.

“Eu aprendo a mexer no computador na sala de informática”.

“É legal e a professora ensina”.

“A mexer no computador”.

Escola B:

“Aprendo a cuidar as coisas da escola”.

“Educação, eu mexo nas atividades e aprendo várias coisas”.

“A dividir”.

“Várias coisas muito boas e como ler alguns jogos e escrever também”.

“Eu aprendo a escrever e a jogar”.

“Muitas coisas como: aprendo quantos jogos legais podem ter e quanto é tanto mais tanto”.

“Ele me ensina muitas atividades legais”.

“Nada”.

“Aprendo a mexer em jogos”.

“As provas das olimpíadas de Londres, ficamos com mais criatividade”.

Podemos perceber que de alguma forma a ida ao Laboratório de Informática contribui para a maioria dos alunos de forma significativa em seu aprendizado, que a tecnologia, no caso o computador, faz cada vez mais parte do nosso dia a dia e não podemos negar isto para nossos educandos.

5. Você observa alguma vantagem em sua aprendizagem quando utiliza a Informática Educativa? Quais?

Escola A:

“Sim, nos jogos nós aprendemos muitas coisas”.

“Sim, eu pesquiso muitas coisas, jogos e atividades”.

“Sim, eu e os meus colegas pesquisamos muitas coisas divertidas, trabalhos, jogos sites, músicas, vídeos e é muito divertido trabalhar com os colegas”.

“Sim, eu aprendo eu crio tudo, me dá vantagem o computador”.

“Sim, eu tenho a vantagem de aprender melhor a gente vai para a informática para a gente aprender melhor nos computadores”.

“Sim, a agilidade, se quiser ler um livro na net pode ler, dá pra fazer pesquisas escolares e aprender muitas coisas”.

“Informações, curiosidades, agilidades nas pesquisas, aprendizado”.

“Quando eu uso o computador eu aprendo a jogar”.

“A professora ensina é bom”.

“Sim, porque um dia aprende a escovar os dentes direito e sobre os países”.

Escola B:

“Sim, eu aprendo coisas novas e legais”.

“Sim, gosto por que jogo muito com as crianças”.

“A mexer no computador”.

“Sim, várias que eu nem consigo imaginar, várias coisas educativas e também me lembra de várias coisas”.

“Eu aprendo as letras”.

“Aprendemos a escovar os dentes, aprendemos matemática, aprendemos a ler, tantas coisas”.

“Sim, eu aprendo bastante nos jogos”.

“Jogos novos”.

“Sim, aprendo a mexer no computador e outras coisas”.

“Sim, criatividade, aprendo mais matemática”.

Todos os educandos de alguma forma conseguiram perceber o quanto é importante para seu aprendizado à informática educativa. Assim podemos constatar de forma positiva a capacidade do computador como instrumento pedagógico para a elaboração de atividades, permitindo os alunos passarem por um processo de construção do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES

Com base na pesquisa realizada em duas Escolas da Rede Municipal do Município de Balneário Pinhal entrevistando seis professores e vinte alunos, foi possível percebermos a capacidade da utilização do computador como instrumento pedagógico para elaboração de atividades, pois permite aos alunos passarem por um processo de construção do conhecimento extremamente importante para o seu aprendizado e desenvolvimento. No entanto, isto não significa que o computador por si só basta para revolucionar a educação. Com a formação do professor e o conhecimento do potencial do computador podemos elaborar atividades, projetos e pesquisas que propiciem a aprendizagem através da discussão e simulação de programas.

Com a globalização do conhecimento e da informatização presentes em nosso dia a dia, seria impossível negar essa ferramenta pedagógica que desperta de forma prazerosa o aprendizado, levando o aluno a refletir sobre os acontecimentos da sociedade e do mundo, construindo uma educação voltada para realidade atual e para o mercado que a cada dia exige mais conhecimento de informática.

O desenvolvimento do trabalho com a mídia informática na educação foi extremamente significativo para a compreensão da necessidade das práticas pedagógicas na inclusão digital, assim como a sua fundamental importância sob a formação dos professores na área da informática.

Conforme analisado, existe ainda na escola uma parcela de alunos que não possuem acesso ao computador em suas residências e que ainda não sabem utilizar para fins pedagógicos o computador como recurso de aprendizagem.

Ter conhecimento sobre o uso de computadores, da navegação na internet, nesse contexto atual é primordial para os professores e alunos. Como os jovens estão se inserindo no mercado de trabalho, é importante que eles possuam um conhecimento básico e diversificado dessa tecnologia de informação e comunicação e suas potencialidades no contexto escolar.

Diante do exposto, podemos afirmar que mais da metade do grupo de professores não apresentam conhecimento na área de informática, sentindo-se muitas vezes despreparados. No entanto, afirmam com clareza que o professor precisa buscar conhecimento sobre o assunto, que precisam fazer formação

continuada, cursos, e estudos. Necessitam ter conhecimento para poderem desenvolver uma aula de forma mais significativa atingindo de forma clara os objetivos propostos.

Com o término desta pesquisa, ficou explícito que o computador deve ser utilizado como um recurso pedagógico que muito poderá contribuir no processo de ensino e aprendizagem, desde que aproveitado por professores e alunos como ferramenta pedagógica, oportunizando o trabalho interdisciplinar, onde alunos irão ampliar sua capacidade intelectual e criativa promovendo o aprendizado. Essa prática foi apenas um primeiro olhar para os benefícios que a informática e a internet podem trazer ao ambiente educacional.

REFERÊNCIAS

COX, Kenia Kodel. **Informática na Educação Escolar**. Campinas: Autores Associados, 2003.

FREIRE, Paulo. **Política e educação**. São Paulo: Cortez, 1995.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas: a Teoria na Prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2008.

LEVY, Pierre. **As Tecnologias da inteligência**. São Paulo: 34 Ltda, 1993.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: 34 Ltda, 1996.

OLIVEIRA, V. B. & FISCHER, M. **Informática em psicopedagogia**. São Paulo: SENAC, 1995.

OLIVEIRA, V. B. & FISCHER, M. **Microinformática como instrumento de construção simbólica**. São Paulo: SENAC, 1996.

PAPERT, Seymour. **Logo: computadores e Educação: Comunicação e Informática**. 2ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

PAPERT, Seymour. **A Máquina das Crianças: Repensando a Escola na Era da Informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

PIAGET, Jean. **Epistemologia genética**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

SILVA, Liliana Maria Pierezan Moraes. **Articulando educação e tecnologia: uma experiência coletiva**. Passo Fundo: UPF, 2003.

STAHL, Marimar. **A formação de professores para o uso das novas tecnologias de comunicação e informação**. In: CANDAU, Vera Maria (org). *Magistério: construção cotidiana*. 6ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação: Novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade**. 3ª ed., São Paulo: Érica, 2001.

VALENTE, José Armando. (Org.). **Computadores e Conhecimento: repensando a educação**. Campinas, SP: UNICAMP, 1993.

VALENTE, José Armando. **O Professor no Ambiente Logo: formatação e atuação**. São Paulo: UNICAMP/NIED, 1996.

VALENTE, José Armando. **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. São Paulo: UNICAMP/NIED, 1999.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/EDUSP, 1988.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Pensamento e Linguagem**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ANEXOS

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação
Curso de Especialização em Mídias na Educação

TERMO DE CONSETIMENTO INFORMADO

O (a) pesquisador(a) Cássia Luciana Barcellos Souto, aluna regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-graduação lato sensu promovida pelo centro interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação do(a) professor(a) Maribel Selli, realizará a investigação Mídias na Educação e “O uso do Computador nas Anos iniciais, Como Recurso Pedagógico no Contexto Escolar”, junto aos professores das escolas municipais de Balneário Pinhal no período de 17 a 29 de setembro de 2012. O objetivo desta pesquisa é investigar a prática pedagógica nas anos iniciais com a utilização do computador. Busca-se investigar o uso do laboratório de informática pelos professores em suas práticas pedagógicas com seus alunos, suas atividades propostas e seus resultados.

Os (as) participantes desta pesquisa serão convidados (as) a tomar parte da realização de questionários.

Os dados desta pesquisa estarão sobre sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade do (a) pesquisador (a) a confidencia dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o (a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

O (a) pesquisador (a) compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 98815099 ou por e-mail cássia.souto@hotmail.com

Após ter sido devidamente informado (a) de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

EU,-----, inscrito sob o número de RG-----, concordo em participar desta pesquisa.

Assinatura do (a) participante

Assinatura do (a) pesquisador (a)

Balneário Pinhal, 17 de setembro de 2012.

Prezado (a) professor (a): Por favor, responda a este questionário. As informações prestadas por você servirão de subsídio à pesquisa acadêmica desenvolvida pela aluna Cássia Luciana Barcellos Souto, como trabalho de conclusão do curso Mídias na Educação (UFRGS). A pesquisa tem o título “O uso do Computador nas Anos iniciais, Como Recurso Pedagógico no Contexto Escolar”. Busca-se investigar o uso do laboratório de informática pelos professores em suas práticas pedagógicas com seus alunos, suas atividades propostas e seus resultados.

Asseguramos, desde já, que sua identidade será preservada. Agradecemos a sua colaboração. Qualquer dúvida, entrar em contato com Cássia Souto, através do e-mail: cassia.souto@hotmail.com

Série/Ano:_____ Número de alunos:_____

1. Você acredita ser necessário que o professor tenha conhecimento e se aproprie das tecnologias, especialmente o computador, a fim de integrá-lo à sua prática pedagógica ao ministrar sua disciplina.

() sim () Não

2. Justifique a resposta assinalada na questão anterior.

3. Você costuma levar seus alunos no Laboratório de Informática?

sim Não

4. Se SIM, qual a frequência que você costuma levar seus alunos ao Laboratório de informática?

duas vezes por semana semanalmente
 de 15 em 15 dias uma vez por mês
 às vezes quando surge oportunidade raramente utilizo

5. O computador tem importância nas suas práticas pedagógicas? Qual?

6. Você utiliza o computador como ferramenta pedagógica? Por qual motivo?

7. Você acha que os alunos podem aprender com o utilização da Informática na Educação? Cite alguns exemplos:

8. Você pensa que podem ocorrer mudanças na aprendizagem dos alunos que utilizam os computadores na escola? Quais você observa?

9. O que ainda falta no Laboratório de Informática de sua escola? O que pode ser melhorado?

10. Você costuma utilizar Informática como suporte em suas aulas? O conteúdo que é trabalhado com suporte da informática Educativa atinge o seu objetivo proposto? Que exemplos justificam a sua resposta.

11. Você possui alguma formação em informática? O município oferece oportunidade para formação?

12. A escola possui um professor específico na área de informática, ou cada professor é responsável por sua turma no laboratório? Caso a escola não tenha um professor especialmente para o uso do Laboratório, acredite que faz falta ou não, Por quê?

13. Você já viu alguma resistência por parte dos professores em utilizar o Laboratório de Informática? Por quê?

() sim () não

Questionário direcionado aos alunos

Prezado (a) aluno (a): Por favor, responda a este questionário. As informações prestadas por você servirão de subsídio à pesquisa acadêmica desenvolvida pela aluna Cássia Luciana Barcellos Souto, como trabalho de conclusão do curso Mídias na Educação (UFRGS). A pesquisa tem o título "O uso do Computador nas Anos iniciais, Como Recurso Pedagógico no Contexto Escolar". Busca-se investigar o uso do laboratório de informática pelos professores em suas práticas pedagógicas com seus alunos, suas atividades propostas e seus resultados. Asseguramos, desde já, que sua identidade será preservada. Agradecemos a sua colaboração.

Nome: _____

Série/ Turma: _____

Idade: _____

1. Você tem computador em casa?

() Sim

() Não

2. Onde você utiliza computador?

() em casa

() na *Lan House*

() na escola

() na casa de amigos

() na casa de parentes

3. Você gosta das aulas no laboratório?

() Sim

() Não

Por quê?

4. O que você aprende quando utiliza o Laboratório de Informática?

5. Você observa alguma vantagem em sua aprendizagem quando utiliza a Informática Educativa? Quais?
