

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

**AS CONTRIBUIÇÕES DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO (TDIC) NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM**

GRACIELE NISSOLA CASAGRANDE

FLORIANÓPOLIS

2016

Graciéle Nissola Casagrande

**AS CONTRIBUIÇÕES DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO (TDIC) NO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao Programa de Especialização da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de especialista em Educação na Cultura Digital. Orientadora: Prof^ª. Ma. Paula Balbis Garcia.

Florianópolis

2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Casagrande, Graciéle Nissola

As contribuições das tecnologias digitais da informação e comunicação (tdic) no processo ensino/aprendizagem / Graciéle Nissola Casagrande ; orientadora, Paula Balbis Garcia - Florianópolis, SC, 2016.

42 p.

Monografia (especialização) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital.

Inclui referências

1. Educação. 3. TDIC. 4. Jogos . 5. Aprendizagem. I. , Paula Balbis Garcia. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Especialização em Educação na Cultura Digital. III. Título.

Dedico este trabalho à minha família, em especial aos meus filhos: Guilherme e Ana Laura, pelo tempo em que me afastei das brincadeiras para ler e escrever. Que num futuro próximo, eles também percebam a necessidade de aprender sempre mais. Ao meu marido, por ter suportado a ausência e ter sido um pai sempre presente.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, a Deus, por me permitir a vida. O ano 2015 foi duro e me afastou de pessoas que me farão falta eternamente.

Não posso deixar de agradecer à professora Ma. Paula Balbis Garcia, que foi extremamente paciente e disponível, orientando dia e noite. Tendo em vista esta ser minha primeira formação à distância, confesso que dei trabalho. Então, muito obrigada, professora Paula!

RESUMO

As constantes modificações na organização e na estrutura da sociedade alteram seu funcionamento. Da mesma forma, a escola, neste contexto, vem alterando sua prática pedagógica e gradativamente incorporando as TDIC à sua rotina. Com base nas leituras relacionadas ao tema, os capítulos demonstram a evolução e a contextualização do processo de ensino e aprendizagem, que ressaltam a importância do uso de jogos e aplicativos educacionais como recurso a ser explorado pelos professores, a fim de envolver os alunos, dinamizar as aulas e ampliar os processos de produção e divulgação do conhecimento, com foco no protagonismo do aluno, de modo que este se perceba como agente produtor do conhecimento. Com o objetivo de compreender a concepção e a utilização destes recursos, foi aplicada uma pesquisa com os professores da Escola de Educação Básica Vidal Ramos Júnior, na qual exerce a docência das disciplinas de Português e Espanhol. A escola está situada no município de Concórdia, pertencente à região Oeste de Santa Catarina. Com base nos resultados obtidos, destaca-se a necessidade de oportunizar formação de professores, para que os mesmos possam ampliar sua habilidade de utilização das TDIC e conseqüentemente, aplicar estes novos conhecimentos à sua prática em sala de aula.

Palavras-chave: Educação. TDIC. Jogos. Aprendizagem.

RESUMEN

Las constantes modificaciones en la organización y estructura de la sociedad alteran su funcionamiento. De la misma forma, las escuelas, en este contexto han alterado su práctica pedagógica y gradualmente están incorporando a las TDIC a su rutina. De acuerdo con las lecturas relacionadas al tema, los capítulos demuestran la evolución y contextualización del proceso de enseñanza y aprendizaje, que resaltan la importancia del uso de juegos y aplicativos educacionales como recurso a ser explotado por los profesores, a fin de envolver a los alumnos, dinamizar las clases y ampliar los procesos de producción y divulgación del conocimiento, con foco en el protagonismo del alumno, de manera a este percibirse como agente productor del conocimiento. Con el objetivo de comprender la concepción y utilización de estos recursos, fue aplicada pesquisa a los profesores de la Escuela de Educación Básica Vidal Ramos Júnior en la cual, ejerzo la docencia de las asignaturas de portugués y español. La escuela está ubicada en el municipio de Concórdia, que pertenece a la región Oeste de Santa Catarina. Con base en los resultados obtenidos, destacase la necesidad de ofrecer formación continuada a los profesores, para que los mismos puedan ampliar su habilidad de utilización de las TDIC y consecuentemente, aplicar estos nuevos conocimientos a su práctica en clase.

Palabras clave: Educación. TDIC. Juegos. Aprendizaje.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Tempo de atuação na E. E.B. Vidal Ramos Júnior.....	23
Figura 02 - Área de atuação dos professores.....	24
Figura 03 - Planejamento para uso dos espaços.....	24
Figura 04 - Frequência de uso das TDIC.....	25
Figura 05 - Recursos utilizados nas aulas.....	26
Figura 06 - Finalidade de uso das TDIC.....	26
Figura 07 - Contribuição das TDIC para aprendizagem.....	27
Figura 08 - Por que as TDIC facilitam a aprendizagem?.....	28
Figura 09 - Visão acerca das TDIC	29
Figura 10 - Finalidade de uso do PC	30
Figura 11 - Outros usos do PC.....	31
Figura 12 - Momento de uso das TDIC na Unidade Escolar.....	31
Figura 13 - Atividades com uso das TDIC	33
Figura 14 - Empecilhos para incorporação das TDIC	34
Figura 15 - Interesse em formação continuada sobre TDIC	35
Figura 16 - Temas sugeridos.....	36

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APPs – Aplicativos para dispositivos móveis

EB – Educação Básica

EEB – Escola de Educação Básica

PC – Computador

TIC – Tecnologias da Informação e Comunicação

TDIC – Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

UE – Unidade Escolar

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 A EDUCAÇÃO E SUAS MUDANÇAS AO LONGO DA HISTÓRIA.....	12
3 O LÚDICO EXPLORADO ATRAVÉS DOS JOGOS E APLICATIVOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO.....	16
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	20
6 PRINCIPAIS AÇÕES EFETIVADAS A PARTIR DA ANÁLISE DE DADOS E RESULTADOS	35
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	39

1 INTRODUÇÃO

As modificações ocorridas a partir dos grandes avanços científicos e tecnológicos vêm, cada vez mais, tomando conta da vida em sociedade. As facilidades na comunicação e na transmissão da informação, a praticidade e a comodidade na execução das tarefas diárias advindas desses avanços “se traduzem em mudanças irreversíveis nos comportamentos pessoais e sociais”. (SEED, 2000, p. 6).

Sob esta ótica, é contundente afirmar que o ser humano não irá retroceder na História, voltando ao tempo da energia do lampião, das estradas de terra, das simples máquinas de escrever, do telefone de disco... Tudo isso é passado, já virou História. Estamos vivenciando o ‘tal progresso’ como diziam os antigos, a época do eletrônico, do digital, da novidade, a denominada era da tecnologia. E esse progresso, que até tão pouco tempo parecia tão distante, hoje já alcançou supermercados, farmácias, bancos, *outdoors* e até mesmo algumas residências de pessoas menos favorecidas.

Com toda essa evolução, o mundo fora dos limites da escola tem se tornado a cada dia mais interessante, atrativo e inovador. No entanto, as mudanças ainda não atingiram a escola pública por completo, a qual muitas vezes se restringe ao uso dos recursos clássicos, como o giz, o quadro negro e o livro didático... Esse atraso tecnológico pode ser um dos causadores da desmotivação por parte dos alunos que, seguidamente, fazem queixas junto ao setor pedagógico das escolas, tendo em vista as aulas monótonas e que não despertam o interesse. “Mas e daí? Vamos cruzar os braços e deixar que esta situação prevaleça?” (SEED, 2000, p. 7).

Neste contexto, pode-se dizer que as coisas que estão no mundo também precisam estar na escola, ou seja, ela precisa se renovar, acompanhar a evolução presente na sociedade, de modo a recorrer às alternativas que contribuem para melhorar o processo de ensino/aprendizagem.

Para minimizar a disparidade entre a escola que temos e a escola que queremos, primeiramente, precisamos de políticas públicas que tenham como foco a formação continuada de professores, de modo a superar as práticas de ensino tradicional. Assim, teremos profissionais devidamente capacitados e comprometidos com uma educação pública de qualidade, profissionais que estejam em constante aperfeiçoamento, que percebem a escola como uma instituição formadora de sujeitos, que se valham dos recursos que a escola lhes fornece para dinamizar suas aulas (ainda que estes recursos sejam escassos).

Por isso, cabe ao professor encontrar alternativas para cativar seu educando, trazer de volta (resgatar) o seu interesse pela escola, pelo estudo, enfim, pelo conhecimento. Este é, sem dúvida, um dos grandes desafios da atualidade. Neste contexto, o educador deve ter em mente que os educandos já não querem aprender apenas por intermédio dos meros textos escritos; eles querem ‘ler’ através das cores, ‘sentir’ através das músicas, ‘conhecer’ através dos jogos, explorar os sentidos, testar hipóteses; enfim, construir conhecimentos de maneira tão atrativa e prazerosa quanto brincar com os amigos na rua.

Segundo Vygotsky (apud MARSIGLIA; BATISTA, 2012), a educação deve levar em consideração os anseios dos alunos. Essa é premissa fundamental para despertar a atenção e instigar o aluno à aprendizagem. Tudo isso é possível, desde que o educador domine o conhecimento de sua disciplina, consiga organizar atividades de forma atrativa, dinâmica, de maneira condizente ao conteúdo proposto e, principalmente, que o educador acredite no seu potencial como motivador da aprendizagem significativa. Essa ideia está em consonância com o que defendem Marsiglia e Batista (2012, p. 174):

A questão é que para o professor conseguir fazê-lo, deve dominar o conhecimento que transmite para conhecer todas as suas potencialidades, diversidade diferentes funções práticas. Ao mesmo tempo, deve conhecer o tempo social de seus alunos, pois ele determinará muito dos interesses que já existem. Quais interesses esperamos que os filhos do século XXI tenham?

Tendo em vista que a tecnologia é hoje um recurso indispensável, bem como seu domínio é necessário ao desenvolvimento do trabalho docente (conforme ratificado na pesquisa de campo), cabe ao professor compreender não apenas o conteúdo que desenvolverá, mas também, utilizar-se dos mais variados instrumentos e ferramentas tecnológicas que considerar adequadas para facilitar/estimular a produção do conhecimento. Partindo deste pressuposto é que nasce a intenção deste trabalho.

Desse modo, tem-se objetivo geral verificar a percepção dos professores sobre a importância da utilização das TDIC no processo de produção do conhecimento.

Para atingir o objetivo geral, foram propostos os seguintes objetivos específicos:

a) Verificar quais atividades lúdicas/tecnológicas costumam ser empregadas por professores, para alunos do Ensino Fundamental e Médio da Escola de Educação Básica Vidal Ramos Júnior (EEB Vidal Ramos Júnior);

b) Analisar a cultura de utilização das TDIC e a relação com o conteúdo proposto para o ensino;

c) Perceber se há relação de influência da tecnologia como elemento motivacional à aprendizagem dos alunos sob a ótica dos professores.

Espera-se como resultado deste trabalho conhecer as formas de utilização das TDIC no ambiente escolar, com base na prática pedagógica dos professores, bem como a frequência do uso, a finalidade e as práticas realizadas com os alunos.

O segundo capítulo tem por finalidade apresentar a evolução da educação ao longo da história, de modo a perceber as adaptações da prática educacional diante das modificações decorrentes na sociedade.

O terceiro capítulo apresenta o jogar como atividade educativa, a qual acompanha a criança já nas etapas iniciais da escolarização e a necessidade de aprimorar a prática pedagógica dos professores com base no uso dos recursos tecnológicos e nos diversos jogos e aplicativos para facilitar e dinamizar a aprendizagem escolar.

O quarto capítulo trata da aplicação do questionário ao grupo docente da EEB Vidal Ramos Júnior, bem como os gráficos e os resultados da pesquisa, com a análise das respostas obtidas.

Para finalizar, as considerações finais apresentam as constatações a partir das leituras realizadas, assim como alguns apontamentos que sugerem a possibilidade de melhoria de alguns aspectos relacionados ao uso dos recursos tecnológicos por parte dos professores.

2 A EDUCAÇÃO E SUAS MUDANÇAS AO LONGO DA HISTÓRIA

Desde os tempos mais remotos, os seres humanos se relacionam entre si, transmitindo de geração em geração seus conhecimentos, em prol da continuidade de sua espécie. Segundo Saviani (apud ZOTTI, 2004, p. 13), “os homens produziam sua existência em comum e se educavam neste próprio processo. Lidando com a terra, lidando com a natureza, relacionando-se uns com os outros, os homens se educavam e educavam as novas gerações”.

No Brasil, essa realidade foi modificada com a chegada dos portugueses que, com a implantação da “educação jesuítica, entrevia a necessidade de alicerçar nessa unidade espiritual e escolar a unidade política da nação”. (MATTOS apud ZOTTI, 2004, p. 16).

Nessa transição, a responsabilidade pela educação formal deixou de ser familiar e passou a ser escolar. Neste sentido, cabe ao Estado a organização de um currículo que contemple a formação integral do sujeito, tornando-o um ser autônomo, reflexivo e protagonista de sua história, levando em conta não apenas os seus interesses, mas sim o bem comum.

Inicialmente, a educação escolar brasileira conservava a respeitada figura do professor, dando-lhe total poder, uma vez que o mesmo era o detentor do conhecimento, o qual era repassado através dos livros, da lousa e da severa rigidez. Essa educação tradicional aos poucos foi sendo alterada, dando espaço a outras tendências e possibilitando a evolução das práticas educacionais. Segundo Lombardi (2001, p. 45), “faz-se necessário deixarmos bem claro que a educação não é algo perene, imutável ao longo da história. Historicamente a educação muda de conteúdo e de forma ao longo de sua produção, e, portanto, não é igual em todas as épocas”.

Pensar na educação do século XXI, deste modo, nos remete a um contexto carregado de recursos tecnológicos, pois a sociedade incorporou a tecnologia em sua essência. Bancos, mercados, empresas, dentre tantos outros segmentos, todos já se adaptaram às mudanças necessárias à realidade em que se vive. As pessoas tiveram que se adaptar ao novo, ao progresso. E a escola, será que acompanhou esta evolução?

Em meio a este contexto, a escola, lenta e progressivamente, vai se adaptando e aproximando a tecnologia do ambiente escolar. Digo isso, pois não basta apenas adquirir equipamentos e disponibilizá-los, é preciso capacitar seus profissionais para o bom uso destes recursos.

Conforme afirma Perrenoud (2000) no artigo *Competências para ensinar com novas tecnologias*, os profissionais da educação precisam profissionalizar-se em sua área de atuação, enfatizando 10 tônicas, sendo que cabe ao professor:

1. Organizar e animar situações de aprendizagem;
2. Gerir a progressão da aprendizagem;
3. Conceber e fazer evoluir dispositivos de diferenciação;
4. Envolver os alunos em sua aprendizagem e seu trabalho;
5. Trabalhar em equipe;
6. Participar da gestão da escola;
7. Informar e envolver os pais;
8. Servir-se das novas tecnologias;
9. Enfrentar os deveres e os dilemas éticos da profissão;
10. Gerir sua própria formação contínua. (PERRENOUD apud CYSNEIROS, 2004, p. 5).

Nesta perspectiva, o autor enfatiza a necessidade dos professores utilizarem as novas tecnologias, sugerindo no artigo o seguinte uso:

- a) Utilizar softwares de edição de documentos;
- b) Explorar as potencialidades didáticas dos softwares em relação aos objetivos das áreas de ensino;
- c) Promover a comunicação à distância através da telemática;
- d) Utilizar instrumentos multimídia no ensino. (PERRENOUD apud CYSNEIROS, 2004, p. 7).

Essa nova prática educativa só é possível quando o professor repensa constantemente seu fazer pedagógico, visando aperfeiçoar-se e profissionalizar-se em sua área de atuação, capacitando-se para explorar as potencialidades dos recursos existentes. (PERRENOUD apud CYSNEIROS, 2004).

A atitude de buscar novos saberes que vão além da formação específica dos professores é fundamental, pois assim os professores conseguirão promover uma melhor relação, uma maior aproximação com seus alunos, interagindo, trocando saberes e promovendo a aprendizagem (função da escola), além de oportunizar uma aula mais dinâmica e interativa.

Nascidos nessa era de explosão tecnológica e também denominados nativos digitais, nossos alunos são exímios usuários das TDIC, o que se confirma na pesquisa *Educação e Tecnologias no Brasil*.

Há alguns anos, estudos têm indicado que os jovens são capazes de aprender e ampliar habilidades instrumentais se tiverem acesso aos dispositivos, independentemente de receberem instruções específicas. Os chamados 'nativos digitais' seriam capazes de desenvolver atitudes e habilidades por meio da exposição às TIC e de seu uso: rapidamente exploram como um

equipamento funciona, descobrem como ligar um aparelho pouco familiar ou desvendam as regras segundo as quais um *software* opera, sem que tenham sido “ensinados” a como fazer isso. (TRUCANO apud NIC.br, 2016, p.19).

Estamos falando de alunos que já não querem aprender apenas com auxílio do professor (centro do processo educativo), do quadro e do livro didático. São alunos que querem interagir com o conhecimento, testar hipóteses, explorar possibilidades, que esperam do professor uma metodologia dinâmica, que os favoreça na aprendizagem, uma vez que o meio onde vivem já incorporou essa dinâmica.

As gerações mais recentes chegam à escola contando com inúmeras fontes de informação e variados ambientes para aprender, diferentemente das gerações anteriores. Atualmente, rádio e TV são acessíveis em equipamentos móveis. Informação e comunicação estão disponíveis aos (às) estudantes que hoje estão nas escolas, mesmo aos(as) que não têm em mãos ou em suas residências dispositivos como computadores, internet, celulares, Ipod, videogames etc.; mas, mais do que somente consumir o que circula na rede, eles(as) selecionam, compartilham e produzem para essa mesma rede. (ALMEIDA; VALENTE, 2014, p. 7).

O contexto escolar denuncia esta mudança na postura dos jovens. Basta uma caminhada pelos corredores da EEB Vidal Ramos Júnior para visualizar que cada aluno está com seu celular, seus fones de ouvido, a espera do início das atividades escolares. Mesmo com o sinal para entrar nas salas de aula, percebe-se certa resistência em silenciar os aparelhos. No Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola consta a permissão do uso do aparelho celular nas aulas, apenas com a finalidade educativa, mediante autorização e acompanhamento dos professores.

Em se tratando dos recursos tecnológicos disponibilizados aos professores, a realidade da EEB Vidal Ramos Júnior não é diferente do que geralmente se verifica nas demais escolas públicas: equipamentos sucateados, problemas com a disponibilização de internet banda larga, poucos equipamentos para a demanda existente, falta de recursos para manutenção, dentre outros. Existem inúmeros programas estaduais que repassam equipamentos para escolas, de modo a informatizá-las, possibilitando o acesso às TICs. No entanto, nem sempre são ações que estão em conformidade com a realidade escolar, pois essas iniciativas tendem a ter formatos pré-definidos, o que desconsidera as especificidades de cada unidade educativa. (SEED, 2000).

Ressalta-se a necessidade de políticas públicas que reconheçam o fazer pedagógico escolar como a base para a organização social, de modo que melhorar estes espaços,

signifique não meramente aplicar recursos, mas sim oportunizar melhores condições para a produção do conhecimento na Educação Básica.

Investir no avanço tecnológico, ainda que de forma seletiva e como alternativa para a conquista de certos setores num ‘mercado globalizado’, torna-se condição fundamental e requer investimentos vultosos, existentes, mas que o Estado não aloca e não prioriza para fazer contraponto à questão da melhoria da educação da grande massa da população. (LOMBARDI, 2001, p. 50).

Evidencia-se, assim, a necessidade de acesso e disponibilidade dos recursos tecnológicos nas escolas. No entanto, conforme relatado na pesquisa *Educação e Tecnologias no Brasil*, “a literatura também tem mostrado que a condição para o uso bem sucedido das TIC nas escolas reside, antes de tudo, em saber utilizá-las e aplicá-las nas atividades curriculares, evidenciando que o acesso é importante, mas não suficiente”. (NIC.br, 2016, p.18). Esta afirmação reitera a necessidade dos professores incorporarem de forma produtiva as TDIC ao seu fazer pedagógico cotidiano, pois,

as novas tecnologias, entretanto, poderiam diminuir sua importância ao oferecer uma avalanche de informações supérfluas e efêmeras, elaboradas apenas para o divertimento e para o consumo imediatos, tirando com isso o espaço para os conhecimentos clássicos, longamente elaborados, no trajeto secular das formações sociais. Conhecimento registrado e transmitido de geração em geração que, embora incompleto e segmentado, encontra-se carregado de vida nas letras mortas das bibliotecas. Espera-se que a escola não renuncie a essa riqueza por entrar na onda da informática, do divertimento e das informações rápidas sem a sedimentação necessária para a geração dos conhecimentos necessários à formação dos cidadãos do mundo, comprometidos com a sua democratização e a superação das suas desigualdades e exclusões que as recentes revoluções vêm aprofundando. (GAMBOA apud LOMBARDI, 2001, p. 92).

Neste sentido, entende-se que a utilização das TDIC na educação deva ser uma ferramenta que possibilite ao aluno o entendimento do conhecimento, visto que ela não substitui o saber escolar, mas é capaz de relacionar o cotidiano às experiências e interesses dos alunos. Os jogos se constituem, portanto, numa possibilidade de superação de práticas distorcidas que têm utilizado a tecnologia apenas como recurso para complementar o ensino tradicional.

3 O LÚDICO EXPLORADO ATRAVÉS DOS JOGOS E APLICATIVOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Desde o momento em que a criança ingressa na pré-escola, os jogos, o ‘brincar’ e o aprender passam a ser uma rotina. Isso por que nesta primeira etapa de escolarização, a aprendizagem escolar fundamenta-se especificamente no brincar para aprender. Conforme há o avanço para as séries finais do Ensino Fundamental, não é difícil perceber que diversos profissionais da educação demonstram uma concepção de contraposição entre o jogo e o trabalho escolar, pois os mesmos acreditam que o trabalho escolar é uma atividade séria, que exige comprometimento, que exigem esforços. Em oposição a isso, o jogo não passaria de uma simples diversão, um entretenimento, um momento de distração durante o andamento da aula, não sendo possível estabelecer relação entre ambos. Essa ideia errônea refletiu-se na educação durante muito tempo, e apesar dos conceitos proféticos dos grandes educadores, a pedagogia tradicional sempre considerou o jogo como “uma espécie de alteração mental ou, pelo menos, como uma pseudo-atividade, sem significação funcional e mesmo nociva às crianças, que ele desvia de seus deveres”. (PIAGET apud RIZZI; HAYDT, 1993, p. 9). Porém, este pensamento equivocado vem sendo desmistificado por diversos autores, que procuram demonstrar que “a atividade lúdica supõe uma ordenação da realidade, seja ela subjetiva e intuitiva (como nos jogos de ficção ou imaginação), ou objetiva e consciente (como no caso dos jogos com regras).” (RIZZI; HAYDT, 1993, p. 9).

Desta forma, a criança (ou o jogador) precisa inteirar-se do jogo, respeitar suas regras, estar atento e dedicar-se, para que consiga participar efetivamente da atividade, executando o proposto, superando-se. “Durante o desenrolar do jogo, as ações são acompanhadas de um sentimento de exaltação e tensão, e seguidas por um estado de alegria e distensão”. (RIZZI; HAYDT, 1993, p. 9). Por isso, segundo Rizzi e Haydt (1993), o jogo torna-se uma atividade agradável, pois envolve inteiramente o jogador e é este envolvimento emocional que leva fascinação. É na atmosfera de fascinação que está a essência do jogo.

Através dos argumentos acima mencionados, pode-se perceber que não há razão para a contraposição entre o desenvolvimento do trabalho escolar e o jogo, uma vez que tanto um quanto o outro exigem uma profunda seriedade por parte do aluno/jogador. Ao desempenhar as funções do jogo proposto, pode-se ou não resultar em aprendizagem, de acordo com a intencionalidade e os objetivos traçados pelo professor.

Conforme já vimos anteriormente, o jogo vem sendo utilizado como um recurso pedagógico há muitos séculos; e cada vez mais educadores percebem seu grande valor no

aprendizado dos alunos. Ainda no século XVIII, Rousseau e Pestalozzi afirmavam que a educação não deveria ser um “processo artificial e repressivo, mas um processo natural e de acordo com o desenvolvimento mental da criança, e levando em consideração seus interesses e tendências inatas”. (RIZZI; HAYDT, 1993, p. 14).

Neste sentido, o jogo assume um papel formativo, auxiliando o educando na compreensão do meio em que vive e nas relações sociais com seus pares, bem como preparando o aluno para a vida em sociedade.

São diversas as razões que levam os educadores a utilizar o jogo como um recurso lúdico na sala de aula:

O jogo corresponde a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfaz uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; A atitude de jogo apresenta dois elementos que a caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo [...]. Em virtude dessa atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, o jogo é portador de um interesse intrínseco, canalizado as energias no sentido de um esforço total para a consecução de seu objetivo; A situação de jogo mobiliza os esquemas mentais: sendo uma atividade física e mental, o jogo aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento; O quarto motivo é decorrente dos anteriores, pois o jogo integra as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora, e cognitiva, e à medida que gera desenvolvimento emocional, apela para a esfera afetiva [...]. É através dos jogos e brinquedos que a criança adquire a primeira representação do mundo e, é por meio deles, também que ela penetra no mundo das relações sociais, desenvolvendo um senso de iniciativa e auxílio mútuo. (RIZZI; HAYDT, 1993, p. 14).

Sendo assim, pode-se dizer que a atividade lúdica desenvolvida pelo professor pode (mesmo que inconscientemente), intervir no aspecto emocional do aluno, pois o mesmo, ao jogar, penetra em um ‘novo mundo’, em uma esfera na qual ele pode agir espontaneamente, tocar, ver, sentir, brincar, pensar, refletir, desenvolver, aprender, testar, compartilhar, etc. Essas, sem dúvida, são condições ideais para o aprendizado, pois permitem ao aluno sair do mundo real e explorar o aspecto imaginário, da fantasia, onde ele não precisa necessariamente ser quem ele é, onde ele pode ser o que quiser, o que imaginar ser.

Nos contatos iniciais com o jogo, a criança joga pura e simplesmente pelo prazer de desempenhar tal atividade. Porém, com o passar dos anos, após testar os mais variados tipos de jogos e muitas vezes por influência do meio (modelo capitalista), a criança passa jogar procurando vencer ou superar seus adversários.

Neste sentido, o educador deve estar atento aos jogos que oportuniza aos alunos durante suas classes, buscando proporcionar a eles atividades que não despertem o sentimento de competição acirrada, mas sim, que aproveitem essa pré-disposição ao jogo, para

desenvolver habilidades, explorar possibilidades e estimular a cooperação. Sob essa ótica, “o papel do educador é fundamental no sentido de preparar a criança para a competição sadia, na qual impera o respeito e a consideração pelo adversário”. (RIZZI; HAIDT, 1993, p.14).

O aluno deve perceber o jogo não como uma forma de disputa, mas sim, como uma forma de “aperfeiçoar cada vez mais suas habilidades e destrezas, como um estímulo desencadeador do esforço pessoal tendo em vista o auto-aperfeiçoamento”. (RIZZI; HAYDT, 1993, p. 15).

O jogo é também um criador e formador de atitudes no aluno, pois a participação nas atividades que propiciam descontração igualmente propicia a “formação de atitudes sociais, obediência às regras, respeito mútuo, iniciativa pessoal e grupal, solidariedade”. (RIZZI; HAYDT, 1993, p. 15).

É jogando, ou seja, vivenciando as regras estabelecidas, que desde pequena a criança aprende o valor do grupo, que desenvolve o espírito de cooperação, de ajuda mútua e esta aprendizagem torna-se processual e contínua, onde aos poucos, na caminhada evolutiva, se fortalecem valores essenciais ao ser humano e a convivência em sociedade.

Na Contemporaneidade, há uma nova tendência à utilização do *casual games* na aprendizagem escolar. O termo ‘jogos casuais’ é usado para descrever os jogos que são fáceis de aprender, com controles simples e exigem pouco tempo e dedicação dos jogadores para se aprender. (CHACON, 2015).

Estas características dos *casual games* permitem, especialmente aos professores, uma nova perspectiva de trabalho em sala de aula, uma vez que a utilização destes recursos ampliam suas possibilidades de produção do conhecimento, permitindo colocar em prática um novo fazer pedagógico, uma nova metodologia de ensino que vai além do livro didático e do quadro, permitindo a incorporação das TDIC ao cotidiano escolar.

Sob esta ótica, o uso de *games* não oportuniza apenas a diversão, o mero entretenimento. Por intermédio destes recursos, o professor mobiliza o aluno na resolução de problemas, no trabalho em equipe, no exercício constante do raciocínio, na exploração de habilidades e possibilidades, tudo isso de acordo com o jogo e com os objetivos planejados pelo professor.

Uma pesquisa rápida via internet revela uma gama de possíveis jogos que podem ser utilizados nas mais diversas disciplinas pelos professores. Diversas instituições, inclusive de ensino superior, estão apostando no desenvolvimento de jogos e aplicativos, muitos deles gratuitos, contribuindo com a aprendizagem por meio das TDIC.

Segundo Fraiman (2013), diversos APPs (aplicativos para dispositivos móveis) podem ser baixados, auxiliando na aprendizagem das mais diversas disciplinas. Na língua estrangeira, por exemplo: DUOLINDO, BUSUU; na língua portuguesa, o ORTOGRAFA, que corrige textos em português com a nova ortografia; o FACEBOOK, que permite a todos os professores, de todas as disciplinas a formação de grupos, nos quais podem ser inseridas atividades, instigar, fomentar debates, discussões junto a seus alunos; assim como o WATSAPP, que é outro aplicativo que permite a formação de grupos e que se consolidou entre os jovens, permitindo a intervenção do professor, semelhante ao FACEBOOK.;

Há também diversos *sites* educativos, como o *Clubinho SABESP*¹, que sensibiliza o público infantil em relação ao consumo consciente da água; *O pequeno cientista*², do Ministério da Ciência e Tecnologia, que traz diversas atividades sobre o universo; o *Endeavor*,³ que oportuniza textos, vídeos e diversos recursos gratuitos para formação de jovens empreendedores, dentre muitos outros exemplos.

Cabe aos profissionais de cada área específica realizar uma busca minuciosa aos diversos *sites* e aplicativos disponíveis, revelando outras possibilidades que podem ser utilizadas de acordo com a facilidade de uso, a relação com os conteúdos propostos, os objetivos traçados, dentre outros critérios estabelecidos pelos professores. Acima de tudo, é preciso ter a clareza de que

O aluno vem para a escola com um conhecimento cada vez maior sobre o mundo que o cerca e que lhe interessa, marcado pela enorme expansão das relações interpessoais; um mundo que não só fica cada vez mais distante da escola, mas que muitas vezes não é valorizado por ela, levando a apatia dos alunos. (LEFFA; PINTO, 2014, p. 359).

Nesta perspectiva, o professor precisa inteirar-se das novas tecnologias e recursos disponíveis, de modo a oportunizar aulas que integrem o conhecimento clássico às possibilidades de aprendizagem. Isso não significa abandonar o conhecimento científico e dar lugar ao jogo, à diversão. Pelo contrário, significa motivar o aluno a perceber que pode valer-se de suas habilidades e ao mesmo tempo produzir o conhecimento necessário para a sua formação. E nesse processo, que ocorre de maneira lúdica, o aluno vai explorando e ampliando seu potencial criativo, descentralizando o conhecimento, além de exercitar o protagonismo relacionado à sua formação escolar.

¹ Disponível em: www.clubinhosabesp.com.br. Acesso em: 10 ago. 2016.

² Disponível em: http://www.on.br/pequeno_cientista/nave.html. Acesso em: 10 ago. 2016.

³ Disponível em: www.endeavor.org.br. Acesso em: 10 ago. 2016.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Tendo em vista o propósito inicial do grupo que se inscreveu para participar da formação pedagógica voltada à cultura digital, a escolha do assunto a ser explorado foi mantida: verificar como estão sendo utilizadas as TDIC na Escola de Educação Básica Vidal Ramos Júnior, bem como, ampliar a gama de utilização de tais recursos por meio do incentivo à formação de professores, a fim de contribuir para a incorporação dos recursos tecnológicos ao fazer pedagógico cotidiano.

O ingresso ao curso de pós-graduação ocorreu no mês de setembro de 2014, quando 10 professores de duas escolas do município realizavam atividades à distância, com o intuito de conhecer a tecnologia disponível no espaço escolar, observar seu uso e, com base nas ações coletivas, repensá-las e qualificá-las fazendo uso das TDIC, uma vez que sou docente do quadro efetivo da EEB Vidal Ramos Júnior desde o ano 2004.

Nesta direção, para atingir os objetivos propostos para este trabalho que visa resultados qualitativos e quantitativos, foi utilizado como instrumento de coleta um questionário on-line, com 13 questões, que foi criado e disponibilizado no *Google Docs*. O questionário foi enviado por e-mail aos 48 professores da EEB Vidal Ramos Júnior de Concórdia, dos quais apenas 20 contribuíram voluntariamente.

O questionário estava dividido em três blocos, que visavam: 1º) Conhecer os profissionais, a área de atuação e o tempo de regência de classe; 2º) Conhecer os equipamentos disponibilizados pela escola para a prática docente; 3º) Identificar as formas de uso das TDIC, por parte dos professores.

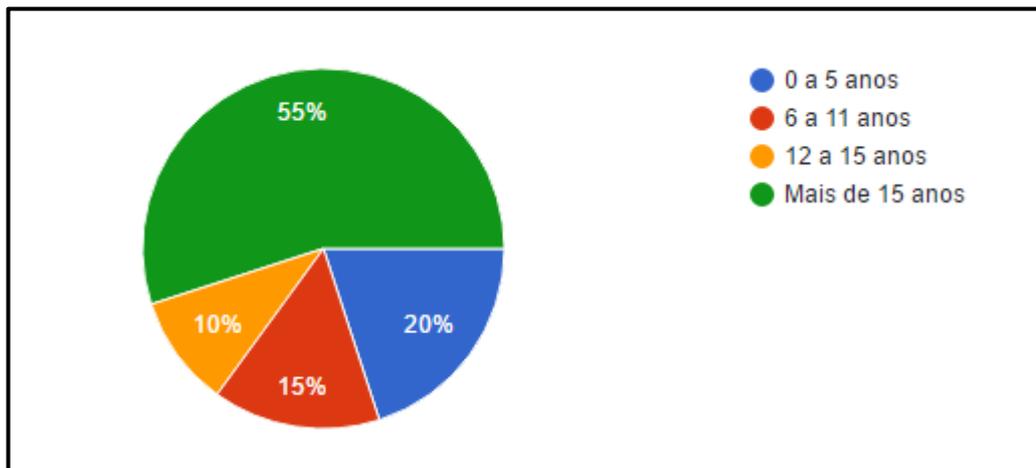
O questionário esteve disponível para respostas do dia 27 de maio ao dia 03 de junho do ano 2016 e os resultados foram analisados na íntegra, conforme apresentado a seguir.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Neste capítulo, serão apresentadas as respostas fornecidas pelos participantes e a análise dos dados de cada uma das 13 questões propostas.

1) Você atua há quantos anos na Educação Básica?

Figura 1 - Tempo de Atuação na Educação Básica

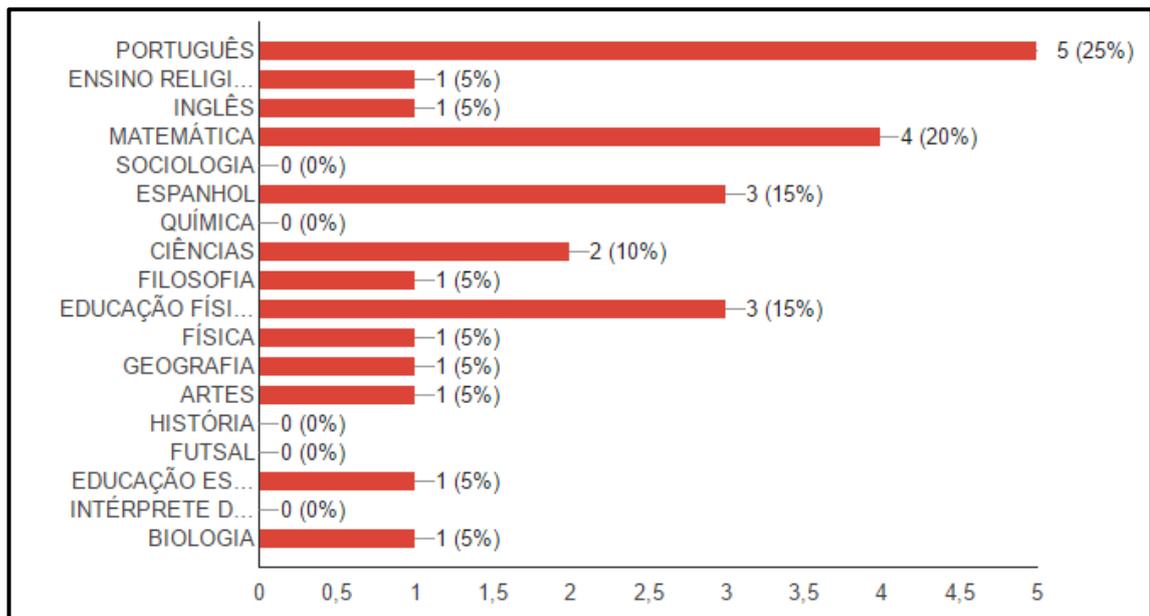


Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Este primeiro questionamento visou conhecer o tempo de atuação no exercício da docência dos professores que estão na EEB Vidal Ramos Júnior, no ano letivo 2016. Conforme aponta o gráfico, a maioria dos profissionais que participaram da pesquisa atua na Educação Básica há mais de 15 anos (55%); os demais estão menos de 5 anos (20%); menos de 11 anos (15%) e finalmente, menos de 15 anos (10%). Os resultados demonstram que o quadro de professores da escola é formado por profissionais de carreira no magistério, ou seja, experientes na produção do conhecimento da Educação Básica.

2) Qual sua área/disciplina de atuação?

Figura 2 - Área de atuação dos professores

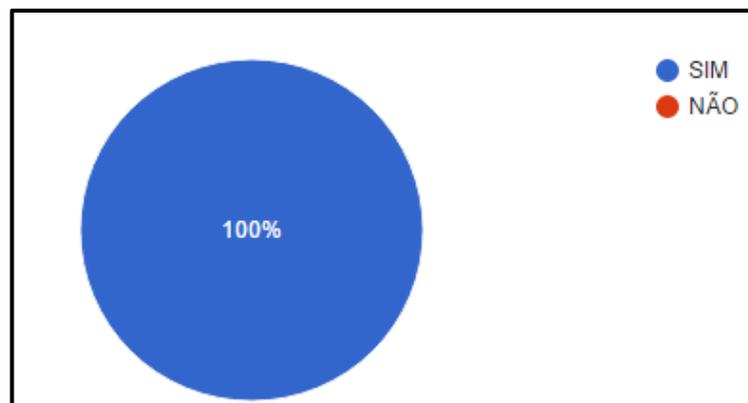


Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Esta questão revelou a área de atuação dos professores que participaram da pesquisa. Verificou-se a maior incidência das disciplinas de Português (25%), Matemática (20%), Educação Física e Espanhol (15%) e Ciências (10%). E menor participação de Biologia (5%), Educação Especial (5%), Artes (5%), Geografia (5%), Física (5%), Filosofia (5%), Inglês (5%) e Ensino Religioso (5%). E finalmente, a não participação das disciplinas de História (0%), Futsal (0%), Química (0%) e Sociologia (0%), embora a unidade escolar dispusesse destes profissionais.

3) Consta em seu planejamento o uso do Laboratório de Informática e Sala de Vídeo?

Figura 3 - Planejamento para uso dos espaços

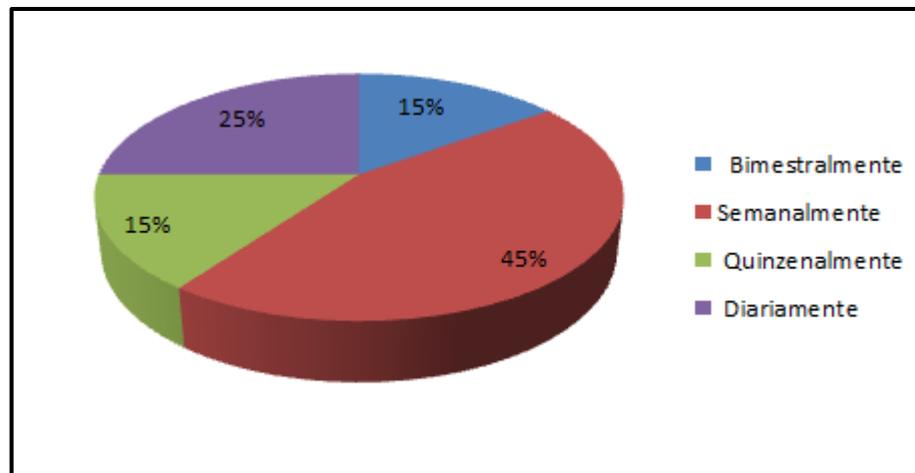


Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Esta questão verificou o planejamento anual da disciplina (conforme organização da Unidade Escolar amparada pelo PPP, cada professor no início do ano letivo entrega seu planejamento ao Setor Pedagógico, contendo conteúdos anuais, metodologia de ensino, forma de avaliação, bem como organização das aulas, no contexto geral). Neste sentido, verificou-se que 100% dos participantes planejaram a utilização das TDIC para efetivação do ensino aprendizagem no Ano Letivo 2016.

4) Com que frequência você faz uso dos recursos tecnológicos?

Figura 4 - Frequência de uso das TDIC⁴



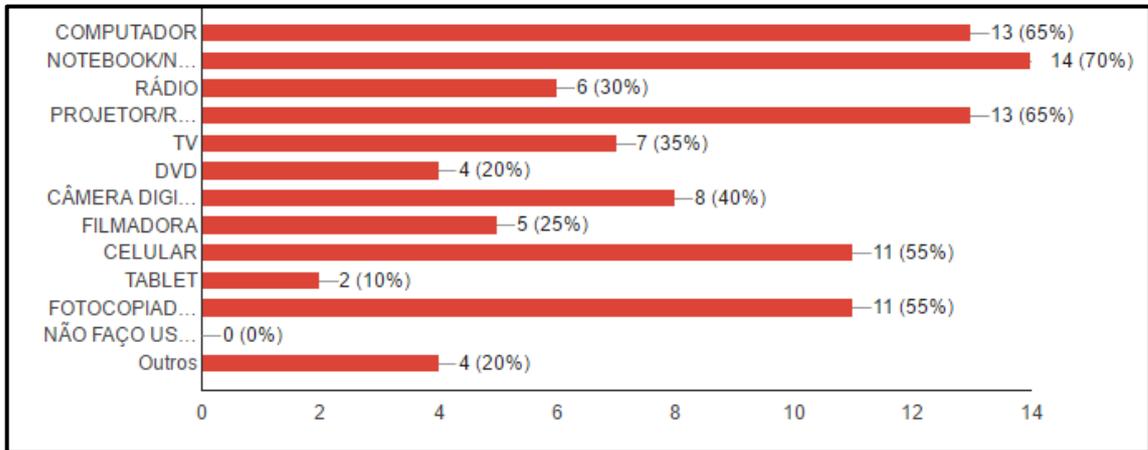
Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Esta questão verificou a frequência de utilização das TDIC pelo professor na rotina escolar, ficando claro que todos os profissionais as utilizam e, em maior número, 9 professores utilizam semanalmente (45%) e 5 professores diariamente (25%). Em menor número, 3 professores fazem uso das TDIC bimestralmente (15%) e 3 professores quinzenalmente. Os resultados reiteram o que foi afirmado pelos professores na questão 3, comprovando a frequente utilização das tecnologias para o desenvolvimento e planejamento das aulas.

⁴ O gráfico não segue o padrão dos demais constantes no trabalho, tendo em vista problema na geração do mesmo no *Google Docs*. Diante do problema apresentado, o mesmo foi feito no *Excel* levando em consideração dos dados reais da pesquisa.

5) Seleccione quais recursos tecnológicos utiliza em suas aulas:

Figura 5 - Recursos utilizados nas aulas

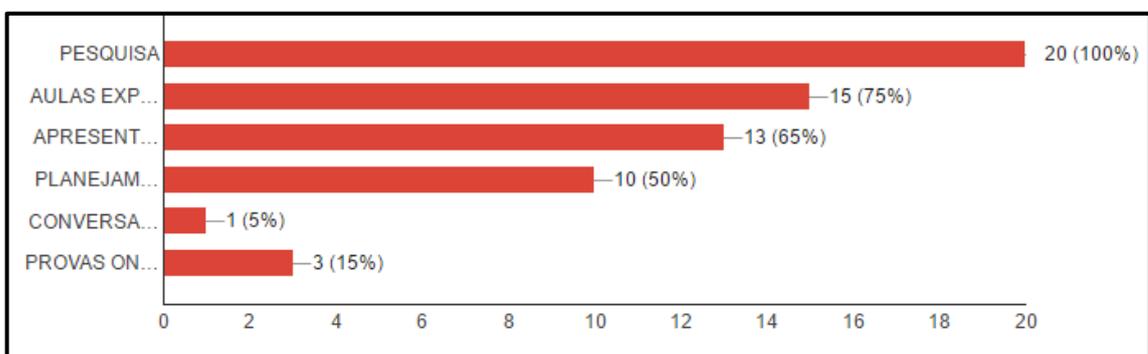


Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Esta questão verificou quais equipamentos disponíveis na escola são usados com maior frequência pelo grupo de professores, os quais são destacados por ordem de utilização: notebook (70%), computador e projetor (65%), celular e fotocopadora (11%), câmera digital (40%), TV (35%), rádio (30%), DVD (20%), tablet (10%) e outros (20%). Posteriormente a este questionamento, disponibilizou-se pergunta: “Em caso de outros, cite quais”, no entanto, não houve nenhuma citação por parte dos entrevistados.

6) Quando você usa o Laboratório de Informática e Sala de Vídeo, que atividades são realizadas? Seleccione-as a seguir:

Figura 6 - Finalidade de uso

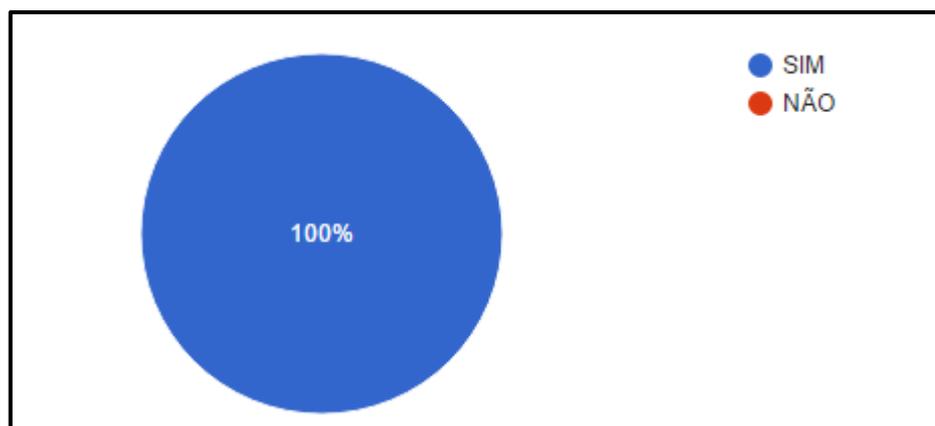


Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Este questionamento averiguou a finalidade do uso das salas que concentram as TDIC disponíveis na escola. Apenas para esclarecer, a sala de vídeo da EEB Vidal Ramos Júnior deveria ter outra nomenclatura, uma vez que é um ambiente que dispõe de: projetor, notebook, equipamento de som, acesso a internet, dentre outros recursos, e é frequentemente usada pelos professores, uma vez que acomoda cerca de 50 alunos sentados. O gráfico das respostas demonstra que a grande maioria dos professores utiliza estes espaços para pesquisas (100%), seguido por aulas expositivas (75%) - utilizando-se dos recursos que os ambientes dispõem -, apresentações de trabalhos (65%), planejamento de aulas (50%), aplicação de provas online (15%) e conversação em Língua Estrangeira (5%).

7) No seu ponto de vista, a introdução de recursos tecnológicos nas aulas, facilita a aprendizagem/assimilação de conteúdos por parte dos alunos?

Figura 7 - Contribuição das TDIC para aprendizagem



Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Em consonância com o que foi relatado neste trabalho, a totalidade de professores participantes desta pesquisa reiteraram que, do seu ponto de vista, a utilização das TDIC às aulas facilita a aprendizagem/assimilação dos conteúdos por partes dos alunos, pois o professor tem a possibilidade de explorar outros meios para desenvolver habilidades e conhecimentos.

7.1) No caso de sim na questão 7, responda: Por quê?

Figura 8 - Por que as TDIC facilitam a aprendizagem?

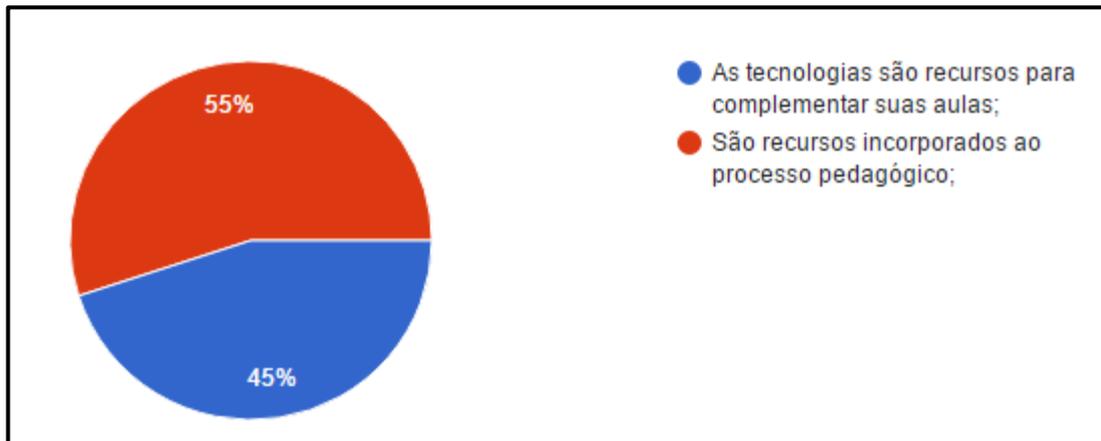
<p>POR QUE AS TDIC FACILITAM A ASSIMILAÇÃO DOS CONTEÚDOS?</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Estamos na era da tecnologia, e esta quando bem aproveitada é muito benéfica; → Visualização e prática na hora de realizar atividades; → Os alunos conseguem assimilar com maior facilidade; → Por que na atualidade, cada vez mais a tecnologia faz parte do cotidiano dos alunos, então, quanto mais envolvimento com os recursos tecnológicos, maior será sua inserção no mercado de trabalho e na sociedade; → A sociedade em si é tecnológica, e a necessidade de usar é imprescindível; → Indispensável para realização do meu trabalho; → Melhora o interesse e facilita a aprendizagem; → Porque os alunos se interessam mais pelas aulas, se engajam, participam, se motivam... tecnologia é a "língua do aluno"; → O uso de diferentes ferramentas é indispensável para o aprendizado; → Melhor interpretação do conteúdo; → Rapidez, agilidade e informação com clareza; → Por ser uma ferramenta que os alunos têm facilidade em utilizar; → Pelo rápido acesso à informação; → Possibilita a diversificação das atividades; → Estamos na era digital, utilizar as tecnologias integradas às atividades nos aproxima dessa geração. → São recursos para complementar nossas aulas, assimilando o conteúdo de forma mais eficiente.
---	---

Fonte: Elaborado pela autora (2016).

As respostas para esta questão demonstram o posicionamento favorável ao uso das tecnologias, tanto em sala de aula quanto na rotina do professor, reafirmando que vivemos em uma sociedade extremamente conectada e precisamos educar nossos alunos para isso. De forma unânime, todos os profissionais partícipes da pesquisa afirmam que o uso das TDIC em sala de aula facilita a assimilação dos alunos quanto aos conteúdos propostos pelos professores.

8) Segundo sua percepção e prática pedagógica:

Figura 9 - Visão acerca das TDIC



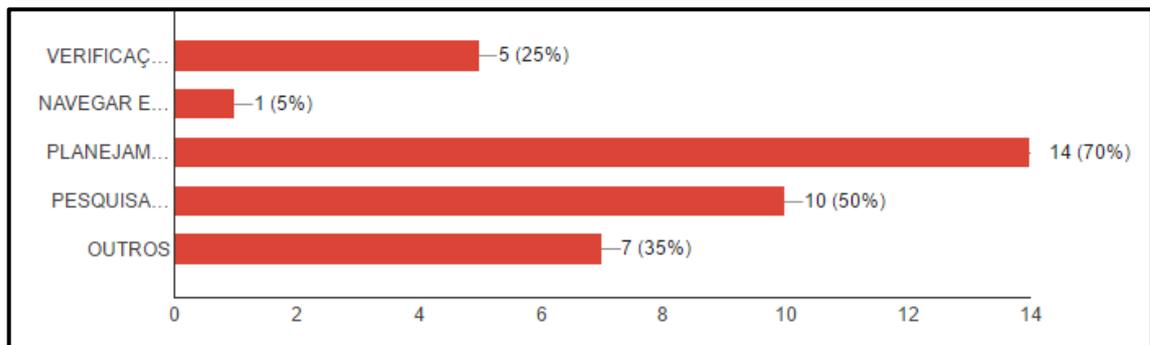
Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Esta questão buscou promover a reflexão por parte dos professores, uma vez que os mesmos precisaram analisar sua prática pedagógica cotidiana, de modo a perceber se as TDIC são recursos eventualmente utilizados para complementar sua aula ou se as TDIC são uma constante, cuja utilização já está incorporada ao fazer pedagógico, como algo indissociável. Segundo demonstram as respostas, embora a maioria dos profissionais perceba tal utilização como uma prática já incorporada à rotina de aulas (55%), as respostas estão bastante próximas, evidenciando que alguns professores (45%) ainda não exploram como deveriam o potencial das tecnologias para a aprendizagem de seus alunos.

Neste sentido, é possível perceber a diferença entre o uso das TDIC como 'mero' recurso facilitador da aprendizagem ou como recurso incorporado à prática pedagógica, pois a utilização das TDIC atraem a atenção dos alunos, despertando-lhes o interesse. Aos poucos, as TDIC passam a ser uma constante na construção do conhecimento escolar, aproximando os alunos do professor, que deixa de ser o ator central do processo ensino/aprendizagem e passa a assumir o papel de mediador, de guia na produção do conhecimento. É neste momento que a tecnologia se constitui como recurso integrante do fazer pedagógico.

9) Para qual finalidade você usa o computador da escola?

Figura 10 - Finalidades de uso do PC



Fonte: Elaborado pela autora (2016).

A questão 9 averiguou a finalidade de utilização do computador da escola, durante o horário de trabalho dos professores. Ficou claro nas respostas que a maioria dos professores utiliza-o para executar seu planejamento de aulas (70%), seguido por: pesquisa acadêmica (50%), verificação de e-mail (25%) e por fim, em número pouco significativo, para navegar nas redes sociais (5%). Resultado semelhante se apresentou na pesquisa *Educação e Tecnologias no Brasil*, na qual se evidenciou que os professores utilizavam-se das TDIC predominantemente para fins de pesquisa e preparação de aulas.

Por outro lado, as respostas comprovam a coerência esperada na proposição da pergunta, uma vez que se trata do local de trabalho e este computador está disponível para este fim: corroborar com a organização do trabalho dos professores. Até por que a sala de professores dispõe de apenas três máquinas para utilização dos mesmos e o uso indevido poderia prejudicar os professores que aguardam pela sua utilização, com finalidade pedagógica.

9.1) Em caso de resposta OUTROS na questão 9, especifique a finalidade do uso do computador da escola:

Figura 11 - Outros usos do PC

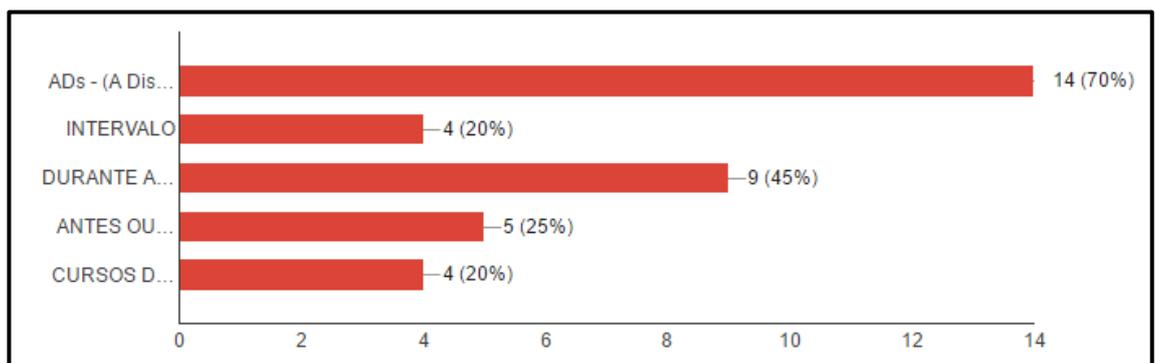
PARA QUE FINALIDADES NÃO ELENCADAS NA PERGUNTA ANTERIOR VOCÊ USA O COMPUTADOR DA ESCOLA?	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Agendamento dos recursos como: rádio, TV, projetor, máquina fotográfica, etc; ➔ Agendamento dos espaços: sala de informática, sala de vídeo, laboratório, etc; ➔ Preenchimento do professor online; ➔ Preenchimento dos diários;
--	---

Fonte: Elaborado pela autora (2016).

As respostas reiteram o uso do computador para fins de trabalho, uma vez que, desde o ano 2015, a Rede Estadual de Ensino implantou o Sistema Diário Online, cabendo não mais à secretaria da escola, mas sim aos professores, os registros de frequência e desempenho escolar dos alunos, para emissão do boletim. Este sistema permite o acompanhamento dos resultados escolares durante o processo, já que pais e alunos tem acesso às notas e frequência a qualquer momento, bastando apenas o acesso às informações via internet. Também no ano de 2015, a escola implantou o sistema *online* para reserva dos ambientes de trabalho disponíveis aos professores e alunos, o qual, até o ano 2014, era manuscrito e realizado pelo professor da sala de informática. O sistema agilizou e organizou o serviço, uma vez que, por meio da matrícula, professores e alunos podem fazer suas reservas até mesmo de suas casas, sem a necessidade de deslocamento à sala de informática.

10) Em que momento você faz uso das TDIC – Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação?

Figura 12 - Momento de uso das TDIC na Unidade Escolar



Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Este questionamento analisou em que momento o professor faz uso das TDIC. A pesquisa revelou que a grande maioria as utiliza durante o período de AD (70%) (tempo a ser cumprido na escola, dedicado ao planejamento e atendimento à pais e alunos, sem regência de classe), para o planejamento de suas aulas; na sequência verifica-se o uso durante as aulas (45%), a fim de corroborar com a aprendizagem; antes ou após o expediente (25%); durante os intervalos (45%) e em cursos de formação (20%).

As respostas evidenciam a importância da disponibilidade das TDIC nas ADs, para que os professores ingressem em sala de aula com conteúdos planejados, objetivos claros, exercícios pensados, previamente testados (para não passar ‘sufoco’ frente aos alunos, pois muitas vezes o equipamento não funciona como o planejado), visando a aprendizagem de seus alunos. Segundo a pesquisa *Educação e Tecnologias no Brasil* (NIC.br, 2016, p. 19), “não é apenas ‘e-confiança’ que falta para muitos professores. Como apontam Condie e Munro (2007 apud NIC.br, 2016), muitos deles falham em compreender que aprender e ensinar com tecnologia requer a renovação das abordagens pedagógicas, planejamento, preparação e a compreensão de que o currículo não é apenas reprodução de sua ‘aula tradicional’ através dos recursos tecnológicos.

11) Você realizou alguma atividade que considerou satisfatória utilizando as TDIC em sala de aula? Especifique qual recurso utilizou e o objetivo proposto.

Figura 13 - Atividades com uso das TDIC

<p>VOCÊ REALIZOU ATIVIDADES UTILIZANDO AS TDIC? EXPLÍCITE UMA ATIVIDADE QUE CONSIDEROU SATISFATÓRIA:</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Jáamos assistir um documentário para realizar atividade posterior e não funcionou, tive que dar outra atividade; → Acredito que sempre que utilizamos as TDIC, o resultado é satisfatório, pois saímos da mesmice de livros e trazemos para a sala de aula, vídeos, slides com imagens, o que torno o processo ensino-aprendizagem prazeroso; → Exercícios online; → Sim, diversas... penso que as mais proveitosas foram "batalhas de conhecimento" do aplicativo DUOLINGO; → Sim.... pesquisa sobre a vida e obras de Monteiro Lobato. Com as informações, organizamos a biografia do autor numa linha do tempo; → Sim. Conhecer as formas de Vírus e Bactérias; → Sim. Apresentação de regras esportivas. Com auxílio do multimídia pude mostrar imagens para melhor assimilação do conteúdo; → Redação; → Multimídia - filmes, slides e documentários; → Filmadoras, câmara digital, computadores - gravação de peças teatrais – Objetivo visualizar a apresentação e diagnosticar possíveis mudanças, postura, entonação; → Sim. Foi passado atividade em sala referente aos problemas ambientais da cidade, onde os alunos fizeram vídeos demonstrando os problemas e eles editaram e apresentaram para os colegas nas aulas seguintes. O objetivo proposto foi alcançado, pois tiveram uma visão crítica; → E-mail: comunicação; → Sim. Foi passado atividade em sala referente aos problemas ambientais da cidade, onde os alunos fizeram vídeos demonstrando os problemas e eles editaram e apresentaram para os colegas nas aulas seguintes. O objetivo proposto foi alcançado pois tiveram uma visão crítica; → Com meu aluno especial utilizei o computador para acessar atividades de português online. Meu objetivo era de conhecer o que ele sabia sobre a atividade que eu estava propondo, ou seja, ele precisava encontrar as sílabas que formariam o nome da figura que ele estava observando. Foi satisfatória. Pois ele gostou e conseguiu formar as palavras; → Lousa digital, filmadora, câmera fotográfica, ampliam a forma de atividade e melhora a qualidade dos trabalhos produzidos pelos mesmos; → Utilizei o projetor para apresentação de trabalhos neste ano, com o objetivo de mostrar aos alunos a concepção de corpo, gênero e sexualidade nas matrizes religiosas; → Sim, o objetivo era relembrar todos os momentos históricos da literatura com pequenos vídeos. (Renascimento, Humanismo, Iluminismo, Barroco, Trovadorismo...); → Sala de informática e foi utilizada com os alunos com intuito de usar softwares como Excel para auxiliar na resolução de problemas de matemática;
	<ul style="list-style-type: none"> → Com meu aluno especial utilizei o computador para acessar atividades de português <u>on line</u>. Meu objetivo era de conhecer o que ele sabia sobre a atividade que eu estava propondo, ou seja, ele precisava encontrar as sílabas que formariam o nome da figura que ele estava observando. Foi satisfatória. Pois ele gostou e conseguiu formar as palavras; → Lousa digital, filmadora, câmera fotográfica, ampliam a forma de atividade e melhora a qualidade dos trabalhos produzidos pelos mesmos; → Utilizei o projetor para apresentação de trabalhos neste ano, com o objetivo de mostrar aos alunos a concepção de corpo, gênero e sexualidade nas matrizes religiosas; → Sim, o objetivo era relembrar todos os momentos históricos da literatura com pequenos vídeos. (Renascimento, Humanismo, Iluminismo, Barroco, Trovadorismo...); → Sala de informática e foi utilizada com os alunos com intuito de usar softwares como Excel para auxiliar na resolução de problemas de matemática;

Fonte: Elaborado pela autora (2016).

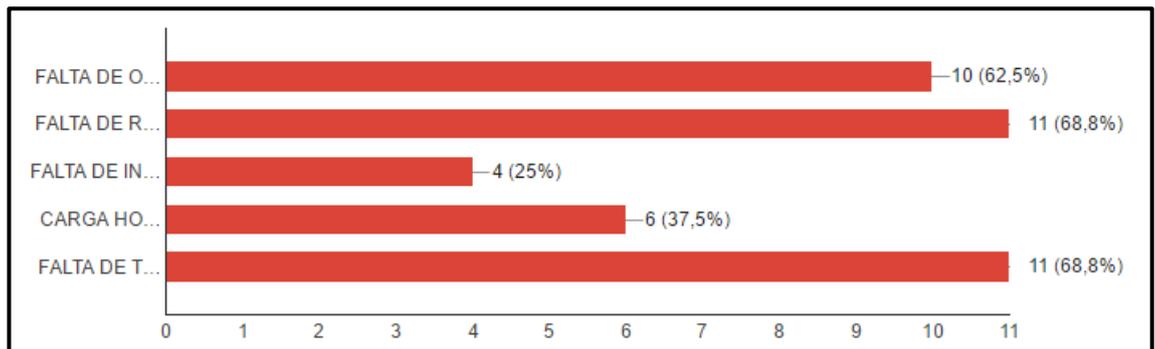
As respostas evidenciam a frequente utilização das TDIC por meio de exibições de filmes, documentários, apresentações de trabalhos, visualização de imagens, pesquisas, dentre outros, delatando uma prática de ensino centrada no professor, com pouco espaço para o exercício do protagonismo em relação à produção do conhecimento.

Com base no resultado, ficou evidente a necessidade de promover a oferta de formação para professores, visando ampliar as potencialidades de uso das TDIC para a aprendizagem, de forma desafiadora e estimulante, utilizando-se dos recursos disponíveis

como: jogos, aplicativos, sites, etc., onde o aluno se identifique e se perceba como protagonista de seu aprendizado e o professor, ampliando suas possibilidades de produção, descobrindo e explorando novas metodologias e tecnologias, sem perder o foco na produção do conhecimento.

12) Em sua opinião, quais fatores contribuem para que as tecnologias ainda não tenham sido efetivamente incorporadas ao processo de aprendizagem na escola?

Figura 14 - Empecilhos para a incorporação das TDIC

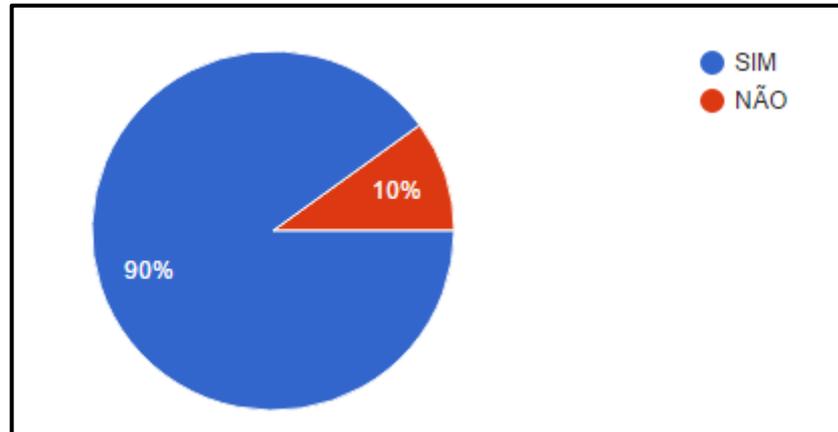


Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Esta questão verificou o motivo pelo qual, na opinião dos partícipes da pesquisa, as TDIC não são ainda mais utilizadas pelos professores em sala de aula. As respostas demonstram como principal fator: a falta de recursos disponíveis na escola (68,8%) e a falta de tempo para aperfeiçoamento por parte dos professores (68,8%); a falta de oferta de formação para qualificar os professores para o uso dos recursos (62,5%); a carga horária excessiva dos professores (37,5%), que para receberem um pouco mais de remuneração, assumem aulas excedentes, inviabilizando o tempo para aperfeiçoar sua prática e; por fim, a falta de interesse dos professores (25%) em buscar novos meios, novos recursos, novas práticas que contribuam para a melhoria da qualidade de suas aulas. Estes resultados já eram esperados, uma vez que, muitos professores queixam-se da falta de tempo, por diversos motivos, para aperfeiçoar seus conhecimentos quanto à utilização das TDIC, o que de certa forma, acaba por minimizar as potencialidades dos recursos em relação à produção do conhecimento. Penso que os professores esperam por uma formação em horário de trabalho, não extraclasse.

13) Você tem interesse em formações que contribuam para utilização prática das tecnologias às suas aulas?

Figura 15 - Interesse em formação continuada sobre TDIC



Fonte: Elaborado pela autora (2016).

Esta pergunta averiguou o interesse por parte dos professores em participar de formações que contribuam na melhoria de sua prática educativa, através de qualificação e aperfeiçoamento para uso dos recursos, utilização de programas e aplicativos. Nota-se que a grande maioria (90%) dos professores tem interesse em aprender ainda mais acerca do assunto e uma minoria (10%), dispensa esta oportunidade de agregar conhecimentos para aplicação de novas práticas em sala de aula.

13.1) Em caso de SIM na questão anterior, especifique o tema de sua preferência.

Figura 16 - Temas sugeridos

<p>QUE TEMAS REFERENTES AO USO DE TECNOLOGIAS VOCE GOSTARIA QUE FOSSEM ABORDADOS NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES?</p>	<ul style="list-style-type: none"> → Como baixar vídeos, documentários, salvar em pastas e outros; → Salvar nas nuvens ou em cold. Uso da lousa digital; → Sites, programas que subsidiam o planejamento pedagógico, planejamento online; → Plataforma GOOGLE e seus recursos; → Gostaria muito de ter domínio no uso da lousa digital; → Conhecer as ferramentas, como manusear; → Aperfeiçoamento sobre o uso das tecnologias; → USO DAS FERRAMENTAS – PROGRAMAS; → Lousa digital, como utilizar; → TDIC na educação especial; → Gênero e Diversidade, Tecnologias na educação; → Uso das tecnologias em sala de aula; → Utilização de softwares de matemática, como por exemplo, Matlab;
--	--

Fonte: Elaborado pela autora (2016).

As respostas a essa questão revelam que a maioria dos professores espera como conteúdos para as formações pedagógicas a aquisição de conhecimentos relativamente simples, como: baixar vídeos, salvar em pastas, conhecer *sites*, programas e/ou aplicativos que contribuam para a aprendizagem em sala, utilização da lousa digital, etc., evidenciando a necessidade urgente de aperfeiçoamento, de capacitação para o uso das tecnologias. Mesmo que nas respostas da primeira pergunta muitos mencionaram a tecnologia como elemento imprescindível às aulas, essa evidência não se consolida nas respostas referentes ao uso das tecnologias em sala de aula. De fato, como disse Perrenoud (2000), “os profissionais da educação precisam profissionalizar-se em sua área de atuação” (apud CYSNEIROS, 2004, p. 5), de modo a promover aulas com maior interatividade, que explorem o potencial das TDIC para facilitar a aprendizagem dos alunos.

6 PRINCIPAIS AÇÕES EFETIVADAS A PARTIR DA ANÁLISE DE DADOS E RESULTADOS

Ao longo destes quase dois anos de estudo na Especialização em Educação na Cultura Digital, diversas atividades foram executadas pelo coletivo escolar que ingressou o curso em meados do ano 2014. Foram encontros, leituras, discussões, pesquisas, produções, etc., muitos dos quais publicados nos canais de divulgação da escola e socializados com a comunidade escolar. Diante da relevância do assunto e do compromisso assumido, os integrantes que permaneceram na caminhada e concluíram a especialização afirmam que esta formação deixou seu legado. Isso porque a prática pedagógica, discussão essencial deste trabalho, vem sendo alterada no cotidiano escolar, e os professores amparados com relação ao uso das TDIC.

Neste sentido, ressalto as principais ações efetivadas a partir da especialização:

a) A inclusão de redação sobre o uso do celular para fins de produção do conhecimento durante as aulas no PPP (Projeto Político Pedagógico), uma vez que, a Lei Estadual nº 14.363 de 25 de janeiro de 2008 proíbe o uso de telefone celular nas salas de aula das escolas públicas e privadas do Estado de Santa Catarina. A nova redação do PPP ampara e assegura aos professores o direito ao uso deste aparelho para fins de produção do conhecimento em suas aulas, mediante sua orientação e acompanhamento;

b) Durante a realização do PLAC 3, o grupo de trabalho reuniu-se com a equipe do NTE, da VI GERED Concórdia e discutiu acerca do uso das tecnologias e da necessidade de formação continuada aos professores com foco no uso das tecnologias. A partir das necessidades discutidas, o NTE, em parceria com os orientadores de informática das escolas, passou a oferecer neste ano 2016 a formação continuada aos professores, nas unidades escolares, após o horário de aula, enfatizando: montagem dos equipamentos, sugestões de utilização de aplicativos e sites para uso pedagógico; noções básicas de *Power Point*, *Prezi*, *download* de músicas, vídeos, dentre outras ações que permitem ao professor maior autonomia na organização e planejamento de suas aulas.

c) Aos professores que não puderam participar desta formação, o professor orientador da sala de informática, juntamente com seus alunos do Ensino Médio Inovador, produziram tutoriais que demonstram e orientam professores e alunos sobre a utilização destes recursos, de modo a tornar seu uso acessível a todos os membros da comunidade escolar, além de estimular o protagonismo juvenil, pois as produções são resultado da pesquisa, organização e

divulgação dos alunos. Os vídeos produzidos são compartilhados nos canais de comunicação da escola, via *e-mail*, blog e *facebook*.

Em linhas gerais, estas são algumas das principais ações realizadas na escola, que foram idealizadas a partir das discussões promovidas pelo grupo de especialização em Educação na Cultura Digital. A caminhada é longa, pois há muito que se estudar, conhecer e reformular em relação ao uso das TDIC para produção do conhecimento. No entanto, sabemos que estes passos iniciais são o começo da mudança que queremos ver na prática pedagógica de nossos profissionais.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo a utilização das TDIC como recurso com alto potencial a ser explorado para a melhoria do processo ensino/aprendizagem na EEB Vidal Ramos Júnior. Diante dos apontamentos frente ao uso das tecnologias, percebe-se que é evidente o desafio de qualificar os professores para o uso pedagógico dos recursos tecnológicos nas escolas. Considerando o momento de expressiva evolução tecnológica, torna-se inviável o ensino que não explore as potencialidades que as TDIC oferecem. Tal utilização tende a oportunizar aulas mais atrativas, dinâmicas, com foco no aluno como produtor e divulgador do conhecimento, ou seja, o aluno como agente, como protagonista de sua aprendizagem.

Com base nas respostas obtidas, acredito que a escola precisa pensar uma forma de atender a esta evidência (falta de qualificação dos professores), elaborando um programa de formação continuada de professores sobre o uso pedagógico das TDIC. Além disso, por meio dos canais de comunicação como *facebook*, *blog*, *email*, pode-se disponibilizar aos professores o compartilhamento de tutoriais de fácil aprendizagem, para que os mesmos consigam executar tarefas simples como: baixar filmes, músicas, produzir slides, entre outras ações que facilitem suas tarefas diárias e dê conta dessa aprendizagem, como foi apontado pelos professores nos resultados da pesquisa.

Durante as leituras para a realização deste trabalho, chamou-me a atenção o livro *Alienígena na sala de aula* (SILVA, 1995), que faz uma reflexão acerca da presença massiva das mídias na formação e/ou alienação dos alunos, no início dos anos 90. Os autores que compõem a obra fazem o seguinte questionamento: Existem alienígenas em nossas salas de aula? Estudantes fundamentalmente diferentes dos anteriores? Como resposta, evidenciava-se a emergência de um novo tipo de estudante, pós-moderno, com novas necessidades e capacidades.

Se pensarmos no termo ‘alienígenas em sala de aula’ na atualidade e com o contexto enfatizado neste trabalho, que é o uso das TDIC para produção do conhecimento, quem são os alienígenas? Os alunos? Ou os professores? Esta é uma pergunta que nos remete a uma profunda reflexão!

Espero que nosso papel, como professores, seja cada vez mais aprimorado, que possamos nos valer dos mais diversos meios e recursos, principalmente tecnológicos (a linguagem do aluno) para que, cada vez mais, a produção e divulgação do conhecimento, forme alunos capazes de interagir positivamente com o meio no qual estão inseridos.

Reitero que este trabalho não teve a pretensão de resolver os problemas que se apresentam na Escola de Educação Básica Vidal Ramos Júnior, em se tratando do uso das TDIC. Pelo contrário, visou demonstrar pequenas possibilidades, possíveis caminhos, a fim de maximizar o uso potencial das tecnologias para a produção do conhecimento, que entendo ser função primordial da escola.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E.; VALENTE, J. A. Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital. **Núcleo de Base 1**. Brasília, DF. MEC, 2014.

CHACON, Alexandre. **Jogos casuais e Hardcore**. 9 de julho de 2015. Disponível em: <<http://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-jogos-casuais-e-hardcore/>>. Acesso em: 14 ago. 2016.

CYSNEIROS, P. G. Competências para ensinar com novas tecnologias. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 4, n. 12, p. 23-33, maio/ago. 2004. Disponível em: <www2.pucpr.br/reol/index.php/DIALOGO?dd1=617&dd99=pdf>. Acesso em: 20 jun. 2016.

FRAIMAN, L. **Como ensinar bem as crianças e adolescentes de hoje: teoria e prática**. São Paulo: Esfera, 2013.

LEFFA, V.; PINTO, C. M. Aprendizagem como vício: o uso de games na sala de aula. **Revista (Con)Textos Lingüísticos**, Vitória, v. 8, n. 10.1. p. 358-378, 2014. Disponível em: <<http://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/8368>>. Acesso em: 10 ago. 2016.

LOMBARDI, J. C. (Org.). **Globalização, pós-modernidade e educação: história, filosofia e temas transversais**. Campinas, SP: Autores Associados: HISTEDBR; Caçador, SC: UNC, 2001. (Coleção Educação Contemporânea).

MARSIGLIA, A. C. G.; BATISTA, E. L. (Orgs.). **Pedagogia histórico-crítica: desafios e perspectivas para uma educação transformadora**. Campinas, SP: Autores Associados, 2012. (Coleção educação contemporânea).

NIC.br. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. **Educação e Tecnologias no Brasil: Um estudo de caso longitudinal sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação em 12 escolas públicas**. Núcleo de informação e coordenação do ponto BR. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. 2016. Disponível em: <http://cetic.br/media/docs/publicacoes/7/EstudoSetorialNICbr_TIC-Educacao.pdf> Acesso em: 20 jun. 2016.

RIZZI, L.; HAYDT R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 4. ed. São Paulo: Ática, 1993.

SANTOS, M. dos; SCARABOTTO, S. do C. dos A.; MATOS, E. L. M. Imigrantes ou Nativos Digitais: um dilema ou desafio na educação? X Congresso Nacional de Educação (EDUCERE), I Seminário Internacional de representações sociais, subjetividade e educação (SIRSSE). In: **Anais do...** Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC), Curitiba, 2011. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/5409_3781.pdf> Acesso em: 22 jun. 2016.

SEED. **Educação e tecnologias**. Caderno temático 19. Constituinte Escolar. Rio Grande do Sul, 2000.

SILVA, T. T.(Org.). **Alienígenas na sala de aula**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

ZOTTI, S. A. **Sociedade, educação e currículo no Brasil dos jesuítas aos anos de 1980.**
Campinas, SP: Plano, 2004.