



Ministério da Educação
Centro de Estudos Avançados Multidisciplinares
Centro de Formação Continuada de Professores
Secretaria de Educação do Distrito Federal
Escola de Aperfeiçoamento de Profissionais da Educação
Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica

A UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS COMO FACILITADORAS DA APRENDIZAGEM PARA OS ALUNOS DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Leilane Costa Santos Araújo

Professor-orientador MSc. Pedro Ferreira de Andrade
Professora tutora-orientadora MSc Brunna Hsila da Silva Sena

BRASÍLIA
2014

Leilane Costa Santos Araújo

**A UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS COMO FACILITADORAS
DA APRENDIZAGEM PARA OS ALUNOS DO 4º ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada para a banca examinadora como exigência parcial para a obtenção do grau de Especialista em Gestão Escolar sob orientação do Professor-orientador MSc. Pedro Ferreira de Andrade Professora tutora-orientadora MSc. Brunna Hisla da Silva Sena.

TERMO DE APROVAÇÃO

Leilane Costa Santos Araújo

A UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS COMO FACILITADORAS DA APRENDIZAGEM PARA OS ALUNOS DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Gestão Escolar pela seguinte banca examinadora:

Professor MSc. Pedro Ferreira de
Andrade - UNB

(Professor-orientador)

Professora MSc Brunna Hisla da
Silva Sena - UnB

(Tutora-orientadora)

Profa. MSc. Cleonice Pereira do Nascimento Bittencourt

(Examinadora externa)

Brasília, 26 de Julho de 2014.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho monográfico a minha família que representa tudo em minha vida, por toda a compreensão, por todo o apoio nos momentos mais adversos e finalmente por ter contribuído decisivamente para o êxito em mais esta etapa.

EPÍGRAFE

“Nosso grande medo não é o de que sejamos incapazes. Nosso maior medo é que sejamos poderosos além da medida. É nossa luz, não nossa escuridão, que mais nos amedronta. Perguntamo-nos: Quem sou eu para ser brilhante, atraente, talentoso, incrível? Na verdade, quem é você para não ser tudo isso? Bancar o pequeno não ajuda o mundo. Não há nada de brilhante em encolher-se para que as outras pessoas não se sintam inseguras em torno de você. E à medida que deixamos nossa própria luz brilhar, inconscientemente damos às outras pessoas permissão para fazerem o mesmo”.

Nelson Mandela

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo apresentar a importância do uso de recursos tecnológicos o uso do computador como instrumento de enriquecimento voltado para a educação e sua contribuição para aprendizagem de alunos do ensino fundamental. O trabalho teve como fundamento a análise das redes sociais, a participação ativa de alunos e sua contribuição para o ensino, outro aspecto foi papel dos softwares educativos, usados como um meio didático, uma ferramenta de ensino, contribui expressivamente para práticas escolares. A pesquisa utilizou uma revisão bibliográfica e tendo como metodologia a aplicação de questionários com perguntas fechadas que foi realizado no CAIC Albert Sabin localizado na EQ. 304/307 Lote D, na cidade de Santa Maria-DF com professores para verificar e esclarecer opiniões sobre as redes sociais e recursos tecnológicos que são usados como recursos facilitadores de aprendizagem de alunos no ensino fundamental.

Palavras-Chave: Recursos tecnológicos; Softwares Sociais; Aprendizagem; Ensino;

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 JUSTIFICATIVA.....	10
1.2 OBJETIVOS.....	11
2. REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1 CIBERCULTURA, CIBERESPAÇO E EDUCAÇÃO.....	12
2.2 O USO DAS REDES SOCIAIS PELOS JOVENS E A EDUCAÇÃO	14
2.3 AS REDES SOCIAIS E A APRENDIZAGEM ESCOLAR.....	17
2.4 O ENSINO FUNDAMENTAL E O USO SOFTWARES EDUCATIVOS	21
3. METODOLOGIA.....	28
3.1 MÉTODO DE PESQUISA	28
3.2 ESTUDO DE CASO	28
3.3 CENÁRIO DA INVESTIGAÇÃO	28
3.4 INSTRUMENTO DE PESQUISA.....	29
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	30
4.1 RELATO DA COLETA DE DADOS	30
4.2 ANÁLISE DA COLETA DE DADOS E DISCUSSÃO	30
CONCLUSÃO	37
REFERÊNCIAS	38
APÊNDICE 1	41

INTRODUÇÃO

As práticas tecnológicas estão sendo mais usadas e aperfeiçoadas na sociedade e isso vem ocorrendo em uma grande velocidade. O surgimento das novas tecnologias está impulsionando mudanças também na educação. É fato que no âmbito escolar a utilização é lenta se comparado ao surgimento dessas novas tecnologias no mundo e ao uso contínuo da população mundial, inclusive, dos alunos que estão constantemente manuseando algum artefato tecnológico moderno.

As comunidades escolares estão aprendendo a utilizar as novas Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC e inserindo-as no cotidiano escolar. Diante disso, é preciso aperfeiçoamento profissional, adequação curricular e mudanças nas estruturas físicas das escolas. Visto que o importante não é, apenas, a utilização das TIC, mas proporcionar aos alunos um ambiente dinâmico, uma aprendizagem significativa prazerosa e uma escola inovadora.

Um exemplo dessa mudança é a nova maneira de se comunicar por meio das redes sociais. É preciso que as escolas aproveitem o uso contínuo das TIC e as utilizem para aprimorar a qualidade da educação e facilitar a comunicação na comunidade escolar. É imprescindível que as comunidades escolares saibam aproveitar as TIC e as redes sociais para facilitar a comunicação, aperfeiçoar as práticas e garantir uma aprendizagem significativa aos alunos. No entanto, o uso das TIC e das redes sociais não devem caracterizar um retrocesso humanitário, onde as pessoas deixem de manter o contato pessoal e passem a se comunicar predominantemente por redes sociais, pois as mesmas servem para aperfeiçoar as práticas e não substituí-las.

Até o advento das tecnologias de informação e comunicação, a escola era o lugar para onde as pessoas se destinavam a fim de adquirir conhecimento sistematizado, o lugar onde estavam as informações mais importantes e o professor era visto, então, como o detentor e provedor de saberes. Com a profusão de mídias e facilidade de acesso oferecido pelas tecnologias de informação e comunicação, a escola redefine-se no que diz respeito a ser repositório de informações e o professor passa a ter o papel de mediador e orientador da aprendizagem, devendo ser hábil no uso das tecnologias para a educação. (PRETTO, 1996).

A concepção de ensino e aprendizagem revela-se na prática de sala de aula e na forma como professores e alunos utilizam os recursos tecnológicos disponíveis: livro didático, giz e quadro, televisão ou computador. A presença desse aparato tecnológico na sala de aula por si só não garante mudanças na forma de ensinar e aprender. A tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de alunos e professores (MORAN, 1995).

1.1 Justificativa

A presente pesquisa se justifica pela importância da inclusão das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC nas escolas públicas brasileiras e pelo uso constante das redes sociais, que influenciam a sociedade em seu comportamento e podem ser utilizadas para aprimorar a prática escolar. Estudar e conhecer as TIC são relevantes para profissionais da educação, pois abre horizontes de trabalho e estimula a conhecer o contemporâneo. Trabalhar com as TIC não é uma tarefa fácil, pois requer esforço, estudo e aprimoramento constante. Justifica-se, também, porque é preciso envolver as comunidades escolares com as novas TIC, aprimorar as já conhecidas e proporcionar aulas prazerosas buscando a aprendizagem significativa.

Cabe à escola não só assegurar a democratização do acesso aos meios tecnológicos de comunicação sofisticados, mas ir além e estimular, dar condições aos educandos, preparando as novas gerações para a apropriação ativa e crítica dessas novas tecnologias.

O crescente uso das redes sociais, que constituem a espécie de TIC, vem influenciando a sociedade a interagir de forma diferente e inovadora. A escola precisa aproveitar essa constante influência das redes sociais e passar a utilizá-la para a construção do conhecimento significativo.

1.2 Problema

O uso das TICs e redes sociais pode ser um facilitador na aprendizagem dos alunos do 4º ano do Ensino Fundamental?

1.3 Hipótese

Espera-se que, com a utilização das TICs e redes sociais o cotidiano escolar torna-se descontraído, dinâmico e relevante durante o processo de aprendizagem dos alunos.

1.4 Objetivos

1.4.1 Geral

Verificar se as TIC e as redes sociais podem contribuir com as práticas escolares e facilitar a comunicação da comunidade escolar de forma a contribuir para a aprendizagem significativa dos alunos.

1.4.2 Específicos

- Compreender e observar o crescente uso das redes sociais;
- Verificar a importância do uso das TIC pelos professores;
- Elencar as percepções e noções dos docentes quanto às redes sociais;
- Questionar e orientar os alunos sobre as suas percepções de uso das redes sociais;

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Cibercultura, Ciberespaço e Educação

“A Internet é a grande rede de comunicação entre os computadores espalhados por todo o mundo, sua função é a de interligar todas as outras redes existentes no mundo, de tal forma que seja possível um computador falar com os outros, mesmo utilizando sistemas operacionais diversos”. (PRETTO 1996, p.77).

Conforme Lévy (2000, p. 17) relata o que vem a ser o termo ciberespaço:

O ciberespaço (que também chamarei de ‘rede’) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial de computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto a ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

Portanto o papel que o ciberespaço desempenha no cotidiano dos indivíduos é de grande importância, pois envolvem diversos ambientes as informações estão presentes e a aprendizagem acontece de maneira contínua. Para os educadores é fundamental a implantação de estratégias que viabilize melhor o processo de aprendizagem.

Segundo Lévy (1999), “o futuro dos sistemas da educação está diretamente ligado à sua formação na cibercultura e à sua mutação contemporânea na relação com o saber”.

A partir dos avanços da cibercultura, torna-se mais fácil compartilhar conteúdos, informações no processo de verificação e da aprendizagem na Educação Básica. A aprendizagem nas redes sociais se amplia as possibilidades de participação e socialização em diversas áreas do conhecimento, trazendo possíveis caminhos para que professores e alunos construam seus conhecimentos de forma mais crítica e criativa.

“As redes sociais on-line tornam-se cada vez mais ‘tácteis’, no sentido em que é doravante possível sentir continuamente o pulso de um conjunto de relações” (LEMOS e LEVY, 2010, p. 12).

Segundo Lévy (1998, p. 27) o professor deve desenvolver o papel de “animador” do aprendizado:

Antes mesmo de influir sobre o aluno, o uso dos computadores obriga os professores a repensar o ensino de sua disciplina. [...] A transmissão de informações e a notação dos exercícios deixam de ser a principal função do professor. Guiando a procura do aluno por informações nos programas, nos banco de dados e nos livros, ajudando-o a formular seus problemas, torna-se um animador do aprendizado.

No entanto o uso de computadores na educação ganhou uma nova proporção, o “Brasil ganha destaque neste contexto, os brasileiros passam mais tempo on-line por mês, fazendo uso de várias ferramentas da computação social, dentre as mais usadas estão às redes sociais”. (LEMOS e LEVY, 2010, p.23).

Telles (2009, p. 15) denomina a geração do século XXI de geração digital. Segundo o autor, a geração digital é “uma geração usuária de celulares com internet, games, câmeras fotográficas e de vídeo, rádio, envio e recebimento de e-mails, TV, comunicadores instantâneos e músicas no formato MP3”.

Esse aspecto do mundo digital ressalta a importância do uso das tecnologias para uma boa prática educativa, isso nos mostra que existe uma grande influência para fins didáticos e lúdicos. Além dessa perspectiva de fins didáticos a nova tecnologia vem ganhando espaços em diversos setores.

Segundo Bohn (2009) a geração digital deixou de ser simples receptora da comunicação para se tornar retransmissora e formadora de conteúdo. A comunicação tradicional não sobreviveria se não forem integradas as novas tecnologias. Se a comunicação necessita dessa integração com as novas tecnologias, por que o ensino não poderia entrar nessa nova geração de recursos tecnológicos?

Bohn (2009) afirma que as “Wikis (como por exemplo, a Wikipédia) oferecem um ambiente colaborativo do qual os professores podem obter vantagens, especialmente no ensino da escrita”.

A autora propõem, aos professores verificarem como os alunos estão desenvolvendo as suas habilidades e fornecer feedback a eles durante o processo, não somente no final da atividade, como acontece, normalmente, nos exercícios de redação em sala de aula. Os professores e os alunos podem compartilhar seus conhecimentos e melhorar suas habilidades tecnológicas, utilizando essas ferramentas.

Para Naish (2006),

A Wiki é uma poderosa ferramenta colaborativa, especialmente para grupos que estão distribuídos, geograficamente, em locais diferentes. Para esse autor, o uso dessa plataforma oferece oportunidades de manter contatos, compartilhar ideias e desenvolver projetos.

Moura (2006, p.67) aponta que:

[...] as possibilidades que um Wiki permite são inúmeras e as suas aplicações podem percorrer todas as áreas da sociedade. Um utilizador pode construir uma comunidade a volta de um interesse comum, partilhar as suas histórias e passatempos, criar uma galeria de fotos para os amigos e família, armazenar documentos e ficheiros para estarem acessíveis a todos [...]

Contudo a cibercultura modifica as relações entre educador e educando, pois as novas tecnologias contribuem para uma educação mais abrangente onde todos possuem um papel mais interativo.

Portanto um dos aspectos que os autores defendem (Bohn, 2009) e (Naish, 2006) é o conhecimento ao mundo contemporâneo as mudanças e as adaptações necessárias para o uso das redes sociais, e os benefícios que são proporcionados em decorrência da interatividade no ambiente escolar.

2.2 O Uso Das Redes Sociais Pelos Jovens e a Educação

Com o avanço da tecnologia e a disseminação das redes sociais na sociedade brasileira, os jovens de diferentes classes sociais estão cada vez mais fascinados e envolvidos com vários artefatos tecnológicos.

No dia a dia escolar, em especial nos anos finais do Ensino Fundamental – EF e no Ensino Médio da escola pública da Secretaria de Estado de Educação do DF – SEEDF, não é difícil encontrar jovens sozinhos ou em grupos compartilhando

fotos, vídeos, mensagens, músicas, etc, por meio de celulares, tablets, netbook entre outros, mesmo sendo proibido o uso dos mesmos no âmbito escolar para tais fins. É um verdadeiro desafio para a escola e os professores mantê-los atentos às aulas e motivados com as atividades escolares no geral diante da quantidade de estímulos vindos dos aparelhos eletrônicos modernos.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental da SEEDF o uso dos artefatos tecnológicos, dentro da escola, ocorre numa velocidade menor se comparado aos demais anos da Educação Básica. São crianças entre 6 e 11 anos que têm suas primeiras percepções com o mundo virtual em casa ou em “Lanhouses” com ou sem acompanhamento dos responsáveis para acesso às redes sociais ou jogos.

Os relacionamentos passam a ocorrer também através da internet e assim surgem as redes sociais digitais. Através das ferramentas tecnológicas disponibilizadas pela internet, as pessoas podem trocar informações, compartilhar experiências, colaborar com projetos, participar no aprendizado coletivo, fortalecer os laços entre seus membros e aumentar o poder de decisão do grupo. (ROCHA, 2005).

Contudo as redes sociais se torna um aliado da aprendizagem, um espaço de troca de experiências, dúvidas que surgem nas aulas que podem ser sanadas com discussões em grupos, além disso pode ser proposto assuntos de interesse dos estudantes promovendo debates.

“As tecnologias de informação e comunicação, em especial os softwares colaborativos disponibilizados por meio da internet, fazem parte da rotina dos jovens” (PATRÍCIO e GONÇALVES, 2010).

Segundo uma pesquisa divulgada, em outubro de 2012, pelo “Comitê Gestor da Internet no Brasil mapeou uso e hábitos na rede de crianças e adolescentes usuários de Internet, dos 9 aos 16 anos. O resultado mostrou que 70%, nessa faixa etária, estão nas redes sociais, proporção que aumenta de acordo com a idade, chegando a 83%, aos 15-16 anos. Desses, mais da metade (53%) acessa seus perfis e redes diariamente”. (Pesquisa online Brasil. Acesso em 24/04/14).

“A pesquisa também apresentou que a maior parte dos jovens entrevistados utiliza a Internet, sobretudo para fazer trabalhos escolares (82%) e para acessar uma página ou perfil de uma rede social (68%)” (Pesquisa online Brasil. Acesso em 24/04/14).

Esses dados permitem considerar que ambas as atividades concorrem praticamente equiparadas em importância na vida dessa população em idade escolar.

Os alunos já estão familiarizados com as redes sociais. Mesmo que não queiram misturar educação com o lazer, eles já sabem utilizar essas ferramentas, por isso fica mais fácil explorar seus recursos.

Esse processo de inserção das redes sociais nos ambientes escolares torna-se comum, pois a colaboração de docentes e discentes favorece uma mediação de conhecimentos.

Os autores Molin e Granetto (2013) afirmam que:

Com presença inegável na vida cotidiana, as TICs estão sendo incorporada nos diferentes níveis de ensino no ambiente educacional comprovação disso é o fato de muitos dos nossos alunos terem perfil registrado em um site de rede social, sendo que os quais já nasceram e estão crescendo imersos numa sociedade cada vez mais conectada, em que aprendem acessar e utilizar as tecnologias com muita facilidade, principalmente quando se trata de serviço de seus interesses, as redes sociais apresentam-se como um importante instrumento de serviços desses interesses.

Portanto os autores Molin e Granetto (2013), comprovam a importância do uso das tecnologias, para as práticas pedagógicas, com isso o ensino melhora, pois a um confronto de ideias e uma participação mais efetiva dos alunos.

De acordo com Capobianco (2010) “essas ferramentas oferecem recursos para potencializar os processos na área de educação abrindo novas possibilidades para complementar o ensino formal”.

“Esses novos instrumentos vem ampliando a interatividade e a flexibilidade de tempo no processo educacional, por isso é possível fazer uso das redes sociais para contribuir no processo de ensino-aprendizagem” (SILVA e COGO, 2007).

É possível, portanto, estender o espaço físico das salas de aula com o ambiente virtual, dessa forma o aluno não é limitado apenas ao tempo de uma aula ele tem a oportunidade de ampliar suas pesquisas pode-se contribuir para a diminuição das barreiras de comunicação entre os alunos e professores, portanto as redes sociais podem auxiliar a viabilizar o aprendizado?

A utilização de ferramentas tecnológicas na aprendizagem de conteúdos de ensino promovem a participação e cooperação entre os alunos e tornando o aprendizado mais significativo.

Condiz com as propostas dos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (BRASIL, 1997), “que determinam como um dos objetivos do Ensino Básico que os alunos saibam utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos”.

Nesse sentido, “novas propostas pedagógicas vêm sendo disseminadas, enfatizando novas formas de ensinar, por meio de trabalhos que favorecem o aprendizado contextualizado, usufruindo de diferentes ferramentas e recursos, que se aproximam cada vez mais da realidade do estudante, oportunizando a construção efetiva do conhecimento” (MOLIN e GRANETTO, 2013).

2.3 As Redes Sociais e a Aprendizagem Escolar

Um desafio a ser enfrentado pela comunidade escolar é aproveitar os primeiros contatos com as tecnologias da informação e comunicação dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental para orientá-los a respeito do uso consciente das redes sociais dinamizando, assim, o processo pedagógico.

O que é perceptível que o avanço da tecnologia proporcionou um avanço nas instituições de ensino, modificando o comportamento tanto de docentes quanto de discentes o uso das tecnologias se torna uma ferramenta bastante utilizada no ambiente escolar.

Para se trabalhar no âmbito escolar com os perfis das redes sociais é importante que estejam adequados à realidade escolar. Professores precisam ser os mediadores para que haja aprendizagem interativa.

Segundo Silva (2000)

A sala de aula interativa seria o ambiente em que professor interrompe a tradição do falar/ditar, deixando de identificar-se com o contador de histórias, e adota uma postura semelhante a dos designers de software interativo. Ele constrói um conjunto de territórios a serem explorados pelos alunos e disponibiliza coautoria e múltiplas conexões, permitindo que o aluno também faça por si mesmo. Isto significa muito mais do que ser um conselheiro, uma ponte entre a informação e o entendimento, [...] um estimulador de

curiosidade e fonte de dicas para que o aluno viaje sozinho no conhecimento obtido nos livros e nas redes de computador. [...] E a educação pode deixar de ser um produto para se tornar um processo de troca de ações que cria conhecimento e não apenas o reproduz.

As novas tecnologias permitem a interatividade, a participação, a intervenção, e a interdisciplinaridade. Ampliam e rompem a separação do emissor e do receptor. É importante estarmos atentos para essa nova tendência, pois as redes sociais vêm aos poucos moldando uma nova educação permitindo o uso de novas ferramentas.

Segundo Lemos e Lévy (2010, p. 23), “os brasileiros são ativos produtores de informação e participantes das redes sociais” e com isso, surge à perspectiva de o professor usar estas ferramentas em favor da construção de uma nova metodologia de ensino-aprendizagem. Assim considera-se:

O ensino via redes pode ser uma dinâmica motivadora. Mesclam-se nas redes informáticas – na própria situação de produção de conhecimento – autores e leitores, professores e alunos. As possibilidades comunicativas e a facilidade de acesso às informações favorecem a formação de equipes interdisciplinares de professores e alunos, orientadas para a elaboração de projetos que visem à superação de desafios ao conhecimento; equipes preocupadas com a articulação do ensino com a realidade em que os alunos se encontram, procurando a melhor compreensão dos problemas e das situações encontradas nos ambientes em que vivem ou no contexto social geral da época em que vivemos. (KENSKI, 2004, p. 74).

Segundo Kensky (2004), ele esclarece a importância das redes sociais no contexto escolar, apresenta estratégias que aos poucos estão sendo introduzidas no ensino e aprendizagem, hoje é comum encontrarmos professores compartilhando material de estudo nas redes sociais, percebemos a flexibilização dos docentes quanto ao uso das mídias na educação e a troca de informações.

Contudo é fundamental que haja essa mudança e a troca de informações, pois as crianças, adolescentes e jovens são mais questionadoras e participam mais ativamente do conhecimento cabe às escolas adequar às redes sociais ao ensino. Assim integrar novas propostas de utilização dos recursos tecnológicos às práticas pedagógicas, faz do ambiente escolar um local de pesquisa, ensino e colaboração.

Ao possibilitar o uso de tecnologias online, o professor estará proporcionando novas possibilidades de aprender, de estabelecer inferências, de atuar com autonomia, sem, necessariamente, estar preso ao espaço das celas de aula. SCHNEIDER (2006).

Carvalho (2009) afirma:

A utilização de novos espaços de aprendizagem busca resgatar o interesse peculiar do aluno pelo que lhe é conhecido, que lhe é atrativo; aprender faz parte da essência do indivíduo e pode surgir das mais diversas situações e contextos, inclusive nas redes sociais.

Portanto o papel do professor é se apropriar de novos conhecimentos, o uso das redes sociais facilita a comunicação entre docentes e discentes isso requer também uma interação maior da equipe pedagógica pois exige uma intensa troca de informações.

O professor é o principal ator destas mudanças, pois capacita o aluno a buscar corretamente a informação em diversas fontes. É necessário também, conscientizar toda a sociedade escolar, especialmente os alunos, da importância do uso das redes sociais para o desenvolvimento social e cultural.

Na visão Moran (2000):

As redes digitais possibilitam organizar o ensino e a aprendizagem de forma mais ativa, dinâmicas e variadas, privilegiando a pesquisa, a interação e a personalização em múltiplos espaços e tempos presenciais e virtuais. Assim, a organização escolar precisa ser reinventada para que todos aprendam de modo mais humano, afetivo e ético, integrando os aspectos individual e social, os diversos ritmos, métodos e tecnologias, para ajudarmos a formar cidadãos plenos em todas as dimensões.

Segundo a ideia de Moran (2000) ele se preocupa com a mudança, novas estratégias que devem ser inseridas na educação escolar para mediar um novo modelo de aprendizagem, esses fatores serão decisivos para o uso de redes sociais em sala de aula.

O fundamental é levar os professores a apropriarem criticamente essas tecnologias, descobrindo as possibilidades de utilização que colocam à disposição da aprendizagem do aluno, e favorecendo dessa forma o repensar do próprio ato de ensinar. (MERCADO 2000 p. 4).

A importância da profissionalização continuada dos professores e a necessidade de uma aproximação entre estes e as tecnologias de informação e comunicação é, também, ressaltada por Pimenta e Anastasiou (2002), as quais afirmam que “os computadores poderiam transformar as aulas e converter os

professores em suportes e ajudantes da aprendizagem”, mas não deixam de reiterar que o papel do professor está mudando e por isso ele deve estar em dia com a tecnologia.

Para a autora Prado (2005):

É importante o professor conhecer as especificidades de cada um dos recursos para orientar-se na criação de ambientes que possam enriquecer o processo de aprendizagem do aluno. Igualmente essa visão deve orientar a articulação entre as diferentes tecnologias e as áreas curriculares.

Para que esse processo de mudanças ocorra segundo a autora Prado (2005) é necessário que haja a mobilização de toda equipe escolar, entretanto o professor deve ser estimulado constantemente para melhorar sua prática escolar criando condições de ensino e aprendizagem voltada para o uso das redes sociais e suas melhorias.

O professor frente a este novo cenário tecnológico passa a dispor de muitos recursos que estimulam a participação do aluno. Este aluno, ao se aprimorar dos recursos tecnológicos, se torna mais colaborativo e participativo

As redes sociais permitem centralizar em um único local todas as atividades docentes, professores e alunos de um centro educativo, aumenta o sentimento de comunidade educativa, melhora o ambiente de trabalho ao permitir que o aluno possa criar seus próprios objetos de interesse, aumenta a comunicação entre professores e alunos. (HARO, 2008).

O professor também se beneficia das redes sociais, pois pode compartilhar suas descobertas, incertezas e reflexões com outros professores, criando um círculo contínuo de aprendizado.

Já para os alunos existe uma grande vantagem do uso das redes sociais possibilita pesquisas direcionadas, trabalhos lúdicos, dinâmicas em grupos que favorecem a construção do conhecimento e aprendizagem mutua devido as inovações.

Conforme Recuero (2009), “redes são dinâmicas, estão em constante mudança, oportunizando atualizações frequentes aos seus integrantes, operam em tempo real e dependem da cooperação entre os integrantes para expandir”.

As redes sociais oferecem um imenso potencial pedagógico. Elas possibilitam o estudo em grupo, troca de conhecimento e

aprendizagem colaborativa. Uma das ferramentas de comunicação existentes em quase todas as redes sociais são os fóruns de discussão. Os membros podem abrir um novo tópico e interagir com outros membros compartilhando idéias (...) Enfim, com tanta tecnologia e ferramentas gratuitas disponibilizadas na Web, cabe ao professor o papel de saber utilizá-las para atrair o interesse dos jovens no uso dessas redes sociais favorecendo a sua própria aprendizagem de forma coletiva e interativa (BOHN, 2009, p.01).

Contudo a autora relata que as redes sociais hoje se tornou um espaço de compartilhar ideias, informações necessárias para o crescimento pedagógico, isso proporciona uma ação mais dinamizadora de aprender conteúdos propostos pelos professores.

2.4 O Ensino Fundamental e o Uso Softwares Educativos

O computador e seus recursos podem ser explorados de diversas formas pelos professores nas suas práticas pedagógicas. De acordo com Fonseca (2001, p.2) "A verdadeira função do professor não deve ser a de ensinar, mas sim de criar condições de aprendizagem".

Como afirma Almeida (2005, p. 8), o "uso das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação impõe mudanças nos métodos de trabalho dos professores, gerando modificações no funcionamento das instituições e no sistema educativo".

Portanto as formas de se utilizar a informática no processo ensino-aprendizagem podem acontecer com o uso de software que são mais usados nos projetos educacionais e foi à primeira linguagem de programação feita para crianças e adolescentes. Hoje é perceptível que a cada dia que passa jogos educativos apresentam conteúdos pedagógicos é um aspecto positivo para aprendizagem, solução de problemas o próprio aluno busca a resolução para diversas situações, aplicativos que trazem tarefas de investigação de acordo com determinado assunto.

A escolha do software, além de ser fundamental para o trabalho que o educador desenvolverá com seus alunos apresenta novas estratégias de ensino e aprendizagem isso evidencia a importância que deve ser dada à escolha dos programas

“A utilização de um software está diretamente relacionada à capacidade de percepção do professor em relacionar a tecnologia à sua proposta educacional” (TAJRA, 2001, p.74).

Assim a inserção desses softwares na educação deve ser acompanhada por toda a equipe escolar, além disso, os professores deve possuir uma formação adequada para trabalhar com seus alunos.

A primeira tarefa do professor que se propõe a analisar um software educativo é identificar a concepção teórica de aprendizagem que o orienta, pois um software para ser educativo deve ser pensado segundo uma teoria sobre como o sujeito aprende, e constrói seu conhecimento.

Segundo Valente (1997):

[...] a análise de um sistema computacional com finalidades educacionais não pode ser feita sem considerar o seu contexto pedagógico de uso. Um software só pode ser tido como bom ou ruim dependendo do contexto e do modo como ele será utilizado. Portanto, para ser capaz de qualificar um software é necessário ter muito clara a abordagem educacional a partir da qual ele será utilizado e qual o papel do computador nesse contexto. E isso implica ser capaz de refletir sobre a aprendizagem a partir de dois pólos: a promoção do ensino ou a construção do conhecimento pelo aluno.

Segundo o autor Valente (1997) ele afirma que o uso de software é importante, pois contribui para motivação e aprendizagem dos alunos, e torna aula mais dinâmica.

Os softwares educacionais de acordo com a visão de Zacharias (2005) deve “possibilitar às crianças condições para elaborar formas de representação em níveis diferenciados e contribuir para o avanço da criança na construção de conceitos como: ordenação, seriação, classificação, quantificação, conservação, reversibilidade, espaço-tempo”.

Os softwares educativos possibilita uma nova comunicação com o aluno de maneira digital fazendo com que haja uma interação e que o conteúdo seja trabalhado de forma dinâmica.

Mercado (2002, p. 131) afirma:

O software educativo pode contribuir para auxiliar os professores na sua tarefa de transmitir o conhecimento e adquirir uma nova maneira de ensinar cada vez mais criativa, dinâmica, auxiliando novas descobertas, investigações e levando sempre em conta o diálogo.

Para o autor Mercado (2002) o software favorece a motivação dos alunos incentiva a curiosidade, desperta a capacidade cognitiva, estimula a reflexão com o conteúdo proposto sendo um instrumento de apoio pedagógico ao professor.

Para Sette et al (1999, p.26) “um software deve ter como características a exploração da criatividade, a iniciativa e a interatividade, propiciando ao aluno a postura ativa diante da máquina e do sistema”.

De acordo com o autor o software educacional deve despertar a curiosidade da criança, incentivar o trabalho cooperativo e interdisciplinar, estimular a reflexão, o raciocínio e a compreensão de conceitos, contemplar aspectos de linguagem e ainda considerar aspectos socioculturais, éticos e pedagógicos.

Um tipo de software muito utilizado, principalmente nas escolas de educação infantil, é a multimídia. Seu conceito é autoexplicativo: multi (muitos) e mídia (meios).

Chaves (1991) “acredita que a utilização do recurso multimídia estimula os alunos a desenvolverem habilidades intelectuais além de contribuir para que se tornem mais motivados a aprender”.

Na visão de Fischer (2000, p. 39):

A criança tem o computador como um grande aliado no processo de construção do conhecimento porque quando digitam suas idéias, ou o que lhes é ditado, não sofrem frente aos erros que cometem. Como o programa destaca as palavras erradas, elas podem autocorrigir-se continuamente, aprendendo a controlar suas impulsividades e vibrando em cada palavra digitada sem erro. Neste contexto, podemos perceber que o errar não é um problema, que não acarreta a vergonha nem a punição, pelo contrário, serve para refletir e para encontrar a direção lógica da solução.

Segundo o autor no mundo globalizado, quanto mais cedo inserir informações na vida da criança, mais interesse e disposição para aprender elas terão, conseqüentemente, o educando insere-se no contexto social com mais facilidade.

Segundo Calvi e Martinez (2005), devem esperar das ferramentas interativas, resultados sempre favoráveis no sentido de:

(i) estimular o prazer pela música, os instrumentos, os efeitos sonoros, a relação com o movimento e a linguagem sonora;

(ii) identificar técnicas de animação e técnicas audiovisuais, a relação com as imagens planas e animadas;

(iii) decodificar e pesquisar elementos e situações, como por exemplo, as diversas regiões geográficas do mundo, para pesquisar suas características, espécies e origens e

(iv) promover o desenvolvimento da fantasia, estimulando a capacidade de imaginar e criar personagens, situações e cenários.

Hoje se encontra no mercado para aquisição “O Sesinho Multimídia Interativa” é um software educacional criado e desenvolvido pelo SESI e surge com o objetivo de se tornar um recurso didático, de auxílio às atividades desenvolvidas em sala de aula.

Segundo Sesi (2001) “a principal preocupação é de que ao interagirem com o Sesinho, as crianças despertem espontaneamente a curiosidade natural em relação a fatos científicos, desenvolvam espírito de solidariedade e cooperação”. É um conjunto de CD-ROMs que apresenta diversos pacotes e atividades interativas que envolvem cores, sons, imagens, vídeos e música.

Outro software que está sendo empregado nas escolas é lousa digital surge como um equipamento que possibilita integrar a linguagem audiovisual na prática educativa dos professores.

De acordo com Almeida e Prado (1999):

Aprender fazendo, agindo, experimentando é o modo mais natural, intuitivo e fácil, além do fato de que a lousa transforma a informação estática em algo completo e dinâmico, devido à sua capacidade de exibir cores, formas, movimentos e sons, desenvolvendo ambientes de interação e aprendizagem.

Contudo os autores ressaltam que a transformação e as ações pedagógicas dependerão da criatividade do professor em tornar sua metodologia de ensino mais

dinâmica, a fim de elevar a concentração e o envolvimento do aluno durante a aula.

Para Silva (2010):

A versatilidade oferecida pelos recursos da lousa digital deve ser aproveitada para aumentar o grau de atenção dos alunos, não somente pelos conteúdos multimídia e interativos apresentados, mas também pelas possibilidades de maior participação dos alunos nas atividades colaborativas propostas.

Observa-se que a participação é essencial para que aconteça a interação entre os alunos, mas, sobretudo o professor necessita de uma capacitação para fazer bom uso da lousa digital e explorar as ferramentas e os recursos disponibilizados.

Outro recurso é a inserção de jogos digitais que desenvolve a atenção, a disciplina, respeito a regras e habilidades cognitivas e motoras.

Os jogos digitais educativos tendem a potencializar os conceitos, fazer com que os conteúdos sejam visualizados de forma clara e desenvolver as habilidades naturais da criança; propiciam um ambiente de aprendizagem rico, complexo e emocionante. Daí justifica os elaboradores de jogos digitais denominá-los de micro mundos, justamente porque eles fornecem um mundo imaginário a ser explorado, no qual as crianças podem aprender da forma mais divertida possível (SILVA, 2010).

Mas, contudo é necessário que se observe as metodologias para a aplicação dos jogos digitais no contexto escolar. Segundo Grandó (2001), no contexto de ensino-aprendizagem os jogos digitais implicam em vantagens e desvantagens:

VANTAGENS	DESVANTAGENS
<ul style="list-style-type: none"> - Fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno; - Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; - Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos 	<ul style="list-style-type: none"> - Quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um caráter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam;

<p>jogos);</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las; - Significação para conceitos aparentemente incompreensíveis; - Propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (interdisciplinaridade); - O jogo requer participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; - O jogo favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipe; - A utilização dos jogos é um fator de motivação para os alunos; - Dentre outras coisas, os jogos favorecem o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da participação, da competição "sadia", da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender; - As atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis; - As atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos. 	<ul style="list-style-type: none"> - O tempo gasto com atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; - As falsas concepções que se devem ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros cassinos, também sem sentido algum para o aluno; - A perda da "ludicidade" do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; - A coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; - A dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso dos jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.
--	---

Assim as observações das citadas por Grandó (2001) nos leva a compreensão da complexidade que envolve a aplicação de um jogo nos processos

educativos, apesar de constituir um recurso rico, necessita de uma apropriação adequada especialmente por parte do educador.

No entanto é fundamental que o educador esteja preparado para que o uso dos jogos seja positivo pelos alunos.

Jogos como tabuada digital, xadrez, jogos de memória relacionados ao corpo humano, bingos relacionados às classes gramaticais, são alguns dos exemplos que podem estimular e melhorar o ensino e aprendizagem dos alunos.

Essa inserção de softwares enriquece as atividades pedagógicas, proporciona uma qualidade na educação facilita o trabalho nas diversas áreas do conhecimento.

3 METODOLOGIA

3.1 Método de Pesquisa

Buscando compreender o uso das redes sociais e a importância dos recursos tecnológicos que contribui para a aprendizagem significativa dos alunos.

A pesquisa foi realizada no CAIC Albert Sabin está localizado na EQ. 304/307 Lote D, na cidade de Santa Maria-DF. Onde tem por missão: atender o disposto na Constituição Federal, na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional e no Estatuto da Criança e do Adolescente, ofertando Educação Infantil e o Ensino Fundamental de Séries Iniciais observadas, em cada caso, a legislação e as normas especificamente aplicáveis.

A escola disponibiliza 02 salas de vídeo; 01 brinquedoteca; 01 sala de leitura; 02 laboratórios de informática.

Pode-se observar que o laboratório de informática é dotado de boa infraestrutura, a sala de vídeo conta com equipamentos de multimídia que auxilia em aulas dinâmicas, a sala de leitura possui livros atualizados e direcionados para Educação Infantil e Ensino Fundamental.

3.2 Estudo de Caso

O estudo de caso foi a partir da abordagem da utilização das TICs e redes sociais no cotidiano escolar tornam-se descontraído e mais dinâmico no CAIC da Santa Maria Sul.

3.3 Cenário da Investigação

CAIC Albert Sabin localizado na Santa Maria Sul.

3.4 Instrumento de Pesquisa

Para o estudo realizou-se a pesquisa quantitativa com 13 professores regentes, 1 coordenador pedagógico e 1 supervisor pedagógico totalizando 15 membros onde foi aplicado um questionário para verificar as possíveis estratégias de contribuição do uso de recursos tecnológicos que são essenciais para enriquecer o ambiente educacional dos alunos.

4 RESULTADOS

4.1 Relato da Coleta de Dados

O questionário foi realizado, com quinze professores do Ensino Fundamental onde se obteve respostas similares e diferentes além dos questionamentos há ainda bastante dúvidas com o uso do computador . Os entrevistados consideram que o uso de ferramentas é essencial para o ensino e aprendizagem dos alunos, mas é necessário que haja um preparo para os profissionais se adequarem ao uso de novas tecnologias assim os entrevistados acreditam. Os profissionais avaliam que o uso de softwares nas atividades didáticas melhora o interesse do aluno e a conexão com os conteúdos. Acredita-se que com o uso da informática poderia diminuir a evasão escolar, pois os alunos possuem incentivos que potencializa e aguça a curiosidade mediante as novas ferramentas. Os entrevistados acham viável a questão das redes sociais a troca de experiência e informações, porém alguns dos entrevistados acha que poderia haver muita dispersão por ser um canal de comunicação mais extenso e muitos alunos não possui uma maturidade para discernir algumas informações.

4.2 Análise da Coleta de Dados e Discussão

Observou-se que a primeira pergunta feita aos entrevistados quais são as estratégias/recursos que você utiliza na abordagem dos conteúdos em sala de aula? Foi respondida de maneira aberta onde todos os participantes optaram por mais de uma resposta e as conclusões obtidas que todas as estratégias são essenciais para uma aula dinâmica e diferenciada como mostra a Tabela 1

Livro didático	15
Vídeos	15
Jogos interativos	15
Imagens	15
Jornais e revistas	15
Datashow	03

Laboratório de informática	01
----------------------------	----

Tabela 1- Estratégia de recursos na abordagem de conteúdos

Apesar de todas alternativas serem importantes no processo de abordagem dos conteúdos em sala aula a alternativa mencionada Laboratório de informática houve apenas uma única resposta, o que se percebe é que muitos professores possuem um a certa resistência a essa ferramenta.

Segundo o autor “é no contexto interativo que o professor busca o saber do aluno para que sua intervenção pedagógica seja produtiva no sentido de promover o desenvolvimento do aprendiz”. (Pinheiro, 2004, p.37).

Portanto todas as estratégias citadas fazem parte do processo de ensino e aprendizagem.

A segunda pergunta você considera importante o uso de ferramentas tecnológicas para aprimorar o ensino e a aprendizagem? Todos os entrevistados responderam que sim é importante o uso de ferramentas como mostra a Tabela 2, inclusive vemos que é necessário essas mudanças, pois muitos alunos em casa já utilizam dessa tecnologia e muitas vezes possuem mais habilidades que os próprios professores.

Sim	15
Não	-

Tabela 2 – Importância do uso de ferramentas

A inclusão das novas tecnologias insere no ensino uma perspectiva inovadora e transformadora da educação renova a prática do professor através dos recursos tecnológicos.

A terceira pergunta você acha que o docente esta preparado para o uso de novas ferramentas tecnológicas? Cerca de 4 professores responderam que sim e 11 responderam que não estão preparados para o uso das novas ferramentas tecnológicas como mostra a Tabela 3.

Sim	4
Não	11

Tabela 3 – Preparação do docente com o uso de ferramentas

A falta de capacitação dos professores é a principal dificuldade encontrada para a utilização das tecnologias em sala de aula, portanto observa-se que o acesso às tecnologias digitais está sendo cada vez mais necessário em nossas escolas, já que as tecnologias têm se tornado ferramentas de grande importância para a geração de indicadores de desenvolvimento econômico e inclusão social no país nesse sentido os professores precisam se adequar ao uso das novas tecnologias.

A quarta pergunta sua escola está preparada fisicamente para trabalhar com as novas tecnologias? Os resultados foram 3 professores responderam que sim e 12 responderam que não, ou seja a escola não está preparada fisicamente para receber as novas tecnologias como mostra a Tabela 4.

Sim	3
Não	12

Tabela 4 - Preparação da escola para o uso de novas ferramentas

Isso mostra que a escola deve passar por adequações necessárias para receber as novas tecnologias sendo perceptível que é mais fácil ao professor trabalhar no contexto tradicional quadro e giz, pois não exige uma aula dinâmica, isso acomete a resistência por parte da maioria dos docentes.

A quinta pergunta você acha necessária uma adequação/ formação para trabalhar com novos recursos tecnológicos, como softwares educativos em sala de aula? Todos os entrevistados responderam que sim é fundamental a formação dos docentes como mostra a Tabela 5.

Sim	15
Não	-

Tabela 5 – É necessário a adequação dos professores

Para o professor é fundamental que tenha conhecimento sobre as potencialidades das ferramentas e saiba utilizá-las para aperfeiçoar a prática da sala de aula, como instrumento importante para aprendizagem. O professor tem que ter disponibilidade para aprender, refletir sobre suas práticas e identificar quais são as fragilidades no ambiente tecnológico.

Segundo, Grispun (2009, p. 37):

Como as tecnologias são complexas e práticas, ao mesmo tempo elas estão a exigir uma nova formação do homem que remeta à reflexão e compreensão do meio social em que ele circunscreve. Esta relação – educação e tecnologia - está presente em quase todos os estudos que têm se dedicado a analisar o contexto educacional atual, vislumbrando perspectivas para um novo tempo marcado por avanços acelerados.

Portanto além de utilizar os instrumentos tecnológicos, para a inclusão digital acontecer é de fundamental importância que os profissionais envolvidos e responsáveis pela formação do indivíduo, sejam abertos a mudanças e ao dialogo possibilitando uma inserção do uso de tecnologias nas escolas.

A sexta pergunta você acredita que o uso do computador na atualidade contribui para uma melhor a interação aluno e professor? Os entrevistados ficaram divididos com as respostas 8 professores responderam que sim e 7 responderam que não como mostra a Tabela 6.

Sim	8
Não	7

Tabela 6 – O computador contribui para interação aluno e professor

Não há duvidas que o computador pode favorecer o processo de educação, interação e a universalização do conhecimento. Teixeira e Brandão (2003) afirmam “que a utilização do computador em educação só faz sentido na medida em que os professores o conceberem como uma ferramenta de auxílio as suas atividades didático-pedagógicas”.

Portanto o computador é um instrumento de planejamento e realização de projetos interdisciplinares, como elemento que motiva os alunos, melhora as

expectativas de aprendizagem e ao mesmo tempo desafia os professores e contribui para o surgimento de novas práticas pedagógicas.

Aqueles entrevistados que responderam que não acredita-se que exista uma certa resistência por parte do uso dessa ferramenta

A sétima pergunta o uso de softwares (jogos interativos, raciocínio lógico), multimídias, no computador favorece o aspecto cognitivo e a concentração do aluno? A maioria dos entrevistados responderam que sim 13, já 2 entrevistados responderam que não como mostra a Tabela 7.

Sim	13
Não	2

Tabela 7 – O uso de softwares favorece o aspecto cognitivo

É bastante importante a preocupação com o uso de diversos softwares, pois esses recursos são essenciais para o desenvolvimento cognitivo dos alunos e pode ser um benefício até mesmo para a concentração de alunos que sofrem com alguns distúrbios de aprendizagem.

É possível mostrar ao aluno de forma atrativa que não se aprende apenas fazendo uso da linguagem escrita ou oral. O uso de recursos como os softwares amplia o universo cultural das crianças, garante o lúdico na rotina das aulas, o que faz com que se tornem mais interessantes. A multimídia interativa representa um importante papel em sala de aula, já que apresenta uma grande variedade de atividades.

Com relação oitava pergunta os softwares são de grande importância para aprendizagem, quais são as formas de contribuição da aprendizagem para o aluno? Dos entrevistados 15 responderam que contribui para o interesse do aluno e a participação nas aulas. Outros 5 responderam que diminui a evasão escolar, nas escolas públicas e outros 4 responderam que torna os alunos mais dependentes e estimula a curiosidade como mostra a Tabela 8.

Contribui para o interesse do aluno e a participação nas aulas.	15
---	----

Diminui a evasão escolar, nas escolas publicas.	5
Torna os alunos mais dependentes e estimula a curiosidade.	4

Tabela 8 – Formas de contribuição dos softwares na educação

Como todos os entrevistados concordaram que o uso de softwares contribui para o interesse do aluno é de grande importância à aceleração de informações que a internet proporciona e o prazer, além dessas características motiva o aluno a buscar nela uma maneira de absorver o conhecimento. Estudar hoje, sem os recursos tecnológicos, dificulta o estudo pela própria dinâmica das informações, mas utilizando outros recursos comuns e a tecnologia o estudo se torna mais dinâmico para crianças.

Outro ponto de vista observado é que 5 entrevistados concordam que diminui a evasão escolar o uso de softwares colabora para aulas diferenciadas isso proporciona mudanças significativas na vida do aluno, eles possuem uma perspectiva diferente em relação aos estudos sentem-se motivados e mais interessados.

Alguns dos entrevistados acreditam que os alunos se tornam mais dependentes e estimula a curiosidade pelos estudos a utilização dos softwares educativos, propicia aos alunos a socialização, desenvolver a criatividade e a imaginação, memória e além disso concentração.

A nona pergunta com os novos recursos tecnológicos diminuiria a quantidade de alunos com dificuldades de aprendizagem? Todos os entrevistados responderam que sim como mostra a Tabela 9.

Sim	15
Não	-

Tabela 9 – Com os recursos tecnológicos diminui a dificuldade de aprendizagem

Acredita-se que ao inserir recursos tecnológicos ao currículo escolar, esses instrumentos de apoio, auxiliam alunos com déficit de atenção, ou até mesmo com

dificuldades de aprendizagem pois esses recursos viabiliza novas metodologias ao ensino.

A décima pergunta hoje uma das formas de comunicação mais abrangente são as redes sociais, grupos de estudos e outros. Você acredita que com as redes sociais em ampla dimensão ajuda o aluno a trocar informações sobre determinados conteúdos? Os entrevistados ficaram divididos 8 responderam que sim pois é uma estratégia que o aluno tem de troca de informações e aprendizagem. Já 7 responderam que não pois as redes sociais atrapalha os alunos a realizarem suas pesquisas e muitas vezes ocorre a dispersão como apresenta a Tabela 10.

Sim, pois é uma estratégia que o aluno tem de troca de informações e aprendizagem.	8
Não, pois as redes sociais atrapalham os alunos a realizarem suas pesquisas e muitas vezes ocorrem a dispersão.	7

Tabela 10 – As redes sociais ajuda a troca de informações

Como consta as redes sociais são importantes canais de comunicação, pois ocorre troca de informações e experiências. As redes sociais ao serem utilizadas no contexto escolar, podem criar ambientes de aprendizado criativo, colaborativo, de respeito a diversidade de opinião, fortalecendo a autonomia dos estudantes e propiciando a educação de qualidade e ao longo da vida. Portanto o professor frente a este novo cenário tecnológico passa a dispor de muitos recursos que estimulam a participação do aluno.

Mas ainda existe a preocupação de muitos docentes em relação a dispersão do uso das redes sociais, cabe aos professores orientarem seus alunos de forma clara com os perigos que as redes sociais reservam é importante também que todos tenham conhecimento em relação a esse assunto.

CONCLUSÃO

Este trabalho demonstrou que uso de novas tecnologias vem melhorando e proporcionando novas metodologias de ensino e que elas não devem ser adotadas somente como uma tecnologia favorável para a educação. Mais do que isso, devem ser adotadas como uma ferramenta cognitiva importante, especialmente para ser usada em ambientes construtivistas de aprendizagem onde possibilite um envolvimento de todos em prol de uma educação de qualidade.

De um modo geral, ficou evidenciado que na opinião dos professores entrevistados, o uso do computador e da multimídia interativa em sala faz com que o aprendizado dos alunos se torne mais lúdico e prazeroso. Os recursos tecnológicos possibilita o aumento da interação entre os alunos, colegas de classe e do próprio professor evitando até mesmo a evasão escolar. Utilizando-se desse recurso tecnológico, o educador passa a ser o mediador do conhecimento resultando assim na construção do aprendizado do aluno.

Os participantes do questionário demonstraram saber sobre a importância do uso dos recursos tecnológicos e do auxílio à aprendizagem. Destaca-se que sempre há uma preocupação com a aplicação do software, sendo utilizados nas escolas de acordo com os conteúdos abordados em classe, para que possam mediar as atividades realizadas.

Com isso, diante dos resultados obtidos, chega-se a conclusão que os jogos interativos, aulas com uso de datashow, o uso de computador propiciam aos alunos momentos de aprendizagem significativa, as redes sociais favorecem um momento de reflexão e diálogo quanto ao conteúdo baseado na construção do seu próprio conhecimento, ampliando seu desenvolvimento cognitivo através de um ambiente com novos desafios. Assim, a utilização dos recursos citados é uma ferramenta metodológica para o avanço do processo ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria E.B; PRADO, Maria E. B. B. **Um retrato da informática em educação no Brasil**. 1999. Endereço Eletrônico: <http://www.proinfo.gov.br> Acesso em: 20/05/14.
- ALMEIDA, Fernando José de; VALENTE, José Armando. **Visão Analítica da Informática na Educação no Brasil: A Questão da Formação do Professor**. Disponível em: <http://www.proinfo.gov.br>. Acesso em: 12/05/14.
- AS REDES SOCIAIS COMO ALIADAS DA APRENDIZAGEM. Disponível em: <http://educador.brasilescola.com/sugestoes-pais-professores/as-redessociais-como-aliadas-aprendizagem.htm>. Acesso em 06/02/2014.
- COMO USAR AS REDES SOCIAIS A FAVOR DA APRENDIZAGEM. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/redes-sociais-ajudam-interacao-professores-alunos-645267.shtml>. Acesso em 06/02/2014.
- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max (1947). *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Trad. G. A. de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.
- ANTOUN, Henrique. Perspectiva histórica – de uma teia à outra: a explosão do comum e o surgimento da vigilância participativa. In: ANTOUN, Henrique. (org.). *Web 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. p. 11-28.
- BOHN, Vanessa. Comunidades de pratica na formação docente: Aprendendo a usar ferramentas da web 2.0. 2009. Disponível em: <http://www.letras.ufmg.br/poslin/defesas/1375M.pdf> Acesso em: 2/4/2014.
- BRASIL, Parâmetros Curriculares do Ensino Médio para Linguagens, Códigos e suas Tecnologias. Brasília, DF: MEC.1997.
- CALVI, Gianvittore, MARTINEZ, Lucila. **O papel dos meios multimídia na formação de agentes de desenvolvimento da criança: O Programa Família Brasileira Fortalecida**, 2005.
- CARVALHO, Jaciara Sá. *Redes e comunidades virtuais de aprendizagem: elementos para uma distinção*. 2009. São Paulo, Faculdade de Educação da USP. Dissertação de Mestrado.
- CAPOBIANCO, L. **Comunicação e Literária Digital na Internet – Estudo etnográfico e análise exploratória de dados do Programa de Inclusão Digital Acessa SP – PONLINE**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2010.
- CHAVES, Eduardo. **Multimídia: conceituação, aplicações e tecnologia**.Campinas: People Computação, 1991.
- FISCHER, J. **O computador e a aprendizagem**. aescola.com, Belo Horizonte MG, dez. 2000.
- FONSECA, Lucio. Tecnologia na Escola 2001. Disponível em: <http://www.aescola.com.br/aescola/seções/20tecnologia>> Acesso em: 12/05/14.
- GRANDO, R. C. O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática. Unicamp, 2001.

- GRINSPUN. Mirian P.S. Zippin (org). **Educação Tecnológica**: desafios e perspectivas. 3. ed.rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2009.
- HARO, Juan José, de. **Las redes sociales en educación**, 2008. Disponível em: <http://jideharo.blogspot.com/2008/11/la-redes-sociales-en-educacin.html>.
- KENSKI, V. M. **Tecnologia e ensino presencial e à distância**. 2. ed. Campinas: Papiros, 2004.
- LEMOS, André; LÉVY, Pierre. O futuro da internet. São Paulo: Paulos, 2010.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: 34, 1999.
- LEVY, Pierre. A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre. *Cyberculture*. Paris: Éditions Odile Jacob, 1997.
- MERCADO, Luís Paulo. Novas tecnologias na educação: novos cenários de aprendizagem e formação de professores. *In*: OLIVEIRA, Maria Antonieta. Reflexões sobre o conhecimento e educação. Maceió : EDUFAL ,2000.
- MORAN, J. M. Novas tecnologias e o reencantamento do mundo. **Tecnologia Educacional**. Rio de Janeiro, v. 23, n. 126, set./out. 1995, p. 24-26. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/moran/novtec.htm> Acesso em: 20/4/14.
- MORAN , José M .; MASSETO , Marcos T.; BEHRENS , Marilda A. Novas tecnologia e mediação pedagógica . São Paulo : Papyrus, 2000.
- MOLIN, Beatriz ; GRANETTO, Julia Cristina. Reflexões sobre o uso das redes sociais no ensino médio. Revista Temática. 2013.
- MOURA, Patrícia. Comunidades do Orkut como ferramentas de e-CRM no Brasil. 2006. 54 f.Monografia (Graduação em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Universidade Estácio de Sa, Rio de Janeiro, 2006.
- NAISH, Richard. Can wikis be useful for learning? e.learning. Age. Qi Concept Limited. Nottingham (UK). 2006. *In*: BOHN, Vanessa. Comunidades de pratica na formação docente: Aprendendo a usar ferramentas da web 2.0. 2009. Disponível em: <http://www.letras.ufmg.br/poslin/defesas/1375M.pdf> Acesso em: 2/4/2014.
- PESCE, Lucila. Formação online de educadores sob enfoque dialógico: da racionalidade instrumental à racionalidade comunicativa. *Revista Quaestio* (UNISO), v. 12, p. 25-61, jul. 2010. Disponível em: <http://periodicos.uniso.br/index.php/quaestio/article/viewFile/856/529>.
- PRETTO, Nelson De Lucca. **Uma escola sem/com futuro - educação e multimídia**, Campinas, São Paulo: Ed. Papyrus, 1996.
- ROCHA, Cristianne, Maria Farner. **As redes em saúde: entre limites e possibilidades**, 2005.Disponível em: http://www.opas.org.br/rh/admin/documentos/Estar_em_rede.pdf. Acesso em: 31/03/2014.
- RECUERO, Raquel. Redes sociais na internet. Porto alegre: Sulina, 2009.
- PATRÍCIO, R; Gonçalves, V. **Facebook: rede social educativa?** I Encontro Internacional TIC e Educação. Lisboa: Universidade de Lisboa, Instituto de Educação. 593-598, 2010. Disponível em:<http://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/3584/1/118.pdf>. Acesso em: 31/03/2014.

PESQUISA TIC Kids Online Brasil 2012. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/kidsonline/index.htm>. Acesso em: 02/04/2104.

PINHEIRO, M.P.A. Sucesso escolar: uma possibilidade na relação professor-aluno. Dissertação de Mestrado, UnB: 2004.

PIMENTA, S. G.; ANASTASIOU, L. G. C. Docência no ensino superior. V. 1. São Paulo: Cortez, 2002.

Prado, M. E. (2005). Articulações entre áreas de conhecimento e tecnologia articulando saberes e transformando a prática. Em Maria Elisabeth Almeida & José Manuel Moran (orgs.). Integração das tecnologias na educação: salto pra o futuro 12-17. Brasília: Ministério da Educação. Disponível em:

http://tvescola.mec.gov.br/images/stories/publicacoes/salto_para_o_futuro/livro_salto_tecnologias.pdf Acesso em: 02/04/2014.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SCHNEIDER, Henrique Nou. *Educação a distância via internet (e-learning): Contextualização (Know What), Justificativa (Know Why), Implantação (Know How)*. Aracaju: Rev. Candeeiro, ano IX, v.13-14, p.40-47, nov. 2006.

SESI. Serviço Social da Indústria Departamento Nacional. **Projeto Sesinho**

Multimídia Interativa - Sugestões de atividades complementares. / SESI.DN - Brasília, 2001.

SETTE, S. S. et. al. **Formação de professores em informática na educação**. Disponível em: <http://www.proinfo.gov.br> Acesso em: 02/06/2014.

SILVA, Marco. Sala de Aula Interativa. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SILVA, A. P. S. S.; COGO, A. L. P. **Aprendizagem de punção venosa com objeto educacional digital no curso de graduação em enfermagem**. Revista Gaúcha de Enfermagem. Porto Alegre/RS, v. 28, n. 2, p.185-192, 2007.

SILVA, Susany Garcia da. **Jogos educativos digitais como instrumento metodológico na educação infantil. 2010.** Disponível em: http://www.psicopedagogiabrasil.com.br/artigos_susany_jogoseducativos.htm Acesso em: 02/06/2014.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação**. São Paulo: Érica, 2001.

TEIXEIRA, Adriano Canabarro e BRADÃO, Edemilson Jorge Ramos. **Software educacional: o difícil começo**; CINTED-UFRGS; v.1 n°; fevereiro de 2003. Disponível em: http://www.cinted.ufrgs.br/renote/fev2003/artigos/adriano_software.pdf Acesso em: 25/6/14.

TELLES, André. Geração Digital. São Paulo: Landscape, 2009.

VALENTE, José Armando. O Uso Inteligente do Computador na Educação. In: **Pátio**: Revista Pedagógica. Porto Alegre: Artes Médicas Sul. ano 1, n.º 1, 1997.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Camâra F. **Princípios didáticos do uso do computador**. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br-utliza.html>. Acesso em: 06/06/2014.

APÊNDICE 1

QUESTIONÁRIO PARA OS PROFESSORES SOBRE A IMPORTÂNCIA DO USO DAS TECNOLOGIAS NA ESCOLA

1- Caro professor quais são as estratégias/recursos que você utiliza na abordagem dos conteúdos em sala de aula?

- () livro didático
- () vídeos
- () jogos interativos
- () imagens
- () jornais e revistas
- () datashow
- () laboratório de informática

2- Você considera importante o uso de ferramentas tecnológicas para aprimorar o ensino e a aprendizagem?

- () Sim () Não

3- Você acha que o docente está preparado para o uso de novas ferramentas tecnológicas?

- () Sim () Não

4- Sua escola está preparada fisicamente para trabalhar com as novas tecnologias?

- () Sim () Não

5- Você acha necessária uma adequação/ formação para trabalhar com novos recursos tecnológicos, como softwares educativos em sala de aula?

- () Sim () Não

6- Você acredita que o uso do computador na atualidade contribui para uma melhor interação aluno e professor?

- () Sim () Não

7- O uso de softwares (jogos interativos, raciocínio lógico), multimídias, no computador favorece o aspecto cognitivo e a concentração do aluno?

- () Sim () Não

8- Como mencionado na pergunta anterior os softwares são de grande importância para aprendizagem, quais são as formas de contribuição da aprendizagem para o aluno?

- () Contribui para o interesse do aluno e a participação nas aulas.
- () Diminui a evasão escolar, nas escolas publicas.
- () Torna os alunos mais dependentes e estimula a curiosidade.

9- Com os novos recursos tecnológicos diminuiria a quantidade de alunos com dificuldades de aprendizagem?

- () Sim, porém o alunos deveria ser acompanhado para verificar o seu desenvolvimento cognitivo.
- () Não, o uso de tecnologias não melhoraria a aprendizagem.

10- Hoje uma das formas de comunicação mais abrangente são as redes sociais, grupos de estudos e outros. Você acredita que com as redes sociais em ampla dimensão ajuda o aluno a trocar informações sobre determinados conteúdos?

- () Sim pois é uma estratégia que o aluno tem de troca de informações e aprendizagem.
- () Não pois as redes sociais atrapalha os alunos a realizarem suas pesquisas e muitas vezes ocorre a dispersão.