

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ELÉIA DE LIMA FREIRE

O USO DA TV MULTIMÍDIA EM SALA DE AULA PARA OTIMIZAÇÃO DA
APRENDIZAGEM

CURITIBA

2011

ELÉIA DE LIMA FREIRE

O USO DA TV MULTIMÍDIA EM SALA DE AULA PARA OTIMIZAÇÃO DA
APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à disciplina Metodologia da Pesquisa Científica como requisito parcial para aprovação no curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Mídias Integradas na Educação, Coordenação de Integração de Políticas de Educação a Distância da Universidade Federal do Paraná.

Professora orientadora: Helena Aparecida Batista

CURITIBA

2011

RESUMO

A proposta deste trabalho é fazer uma reflexão sobre a utilização da TV multimídia nas salas de aula das escolas públicas do município de Jacarezinho, especialmente no Colégio Estadual Rui Barbosa. E.F.M.P. O Objetivo principal é investigar as principais causas da não utilização deste recurso em sala de aula pelos professores do Estabelecimento e também propor posterior auxílio na produção de objetos de aprendizagem aos professores para que eles possam melhorar o processo de ensino e aprendizagem na escola onde atuam. Este trabalho teve base inicialmente nos estudos de José Manuel Moran sobre o uso do vídeo em sala de aula e também no portal dia-a-dia educação. Teve também subsídios de vários artigos pesquisados na internet. Uma pesquisa exploratória foi realizada junto aos professores para levantar as possíveis causas do problema detectado, que é a não utilização da TV multimídia em sala de aula, em seguida um levantamento foi feito através de um questionário distribuído aos professores do estabelecimento de ensino. As causas foram detectadas e espera-se que, com este trabalho, as soluções possam ser levadas até os professores do estabelecimento de ensino a qual este trabalho se propõe a ser realizado.

Palavras-chave: TV multimídia. Ensino-aprendizagem. Objeto de aprendizagem

ABSTRACT

The purpose of this paper is to reflect on the use of TV media in the classrooms of public schools of Jacarezinho, especially in the State College Rui Barbosa. E.F.M.P. The main objective is to investigate the main causes of not using this resource in the classroom by teachers also propose the establishment and further aid in the production of learning objects to teachers so they can improve the teaching and learning in schools where they work. This work was initially based on studies of José Manuel Moran on the use of video in the classroom and also on the website day-to-day education. He also had several grants researched articles on the Internet. An exploratory investigation was conducted with teachers to raise the possible causes of the problem detected, which is not using the TV media in the classroom, then a survey was conducted through a questionnaire distributed to teachers of the school. The causes have been identified and it is hoped that with this work, solutions can be brought up to the teachers of the school to which this paper is to be performed.

Keywords: multimedia TV. Teaching and learning. Learning object

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	06
2- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	07
2.1- AS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO.....	07
2.2- A TEORIA DE VIGOSTSKY NA UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS.....	11
2.2.1- Os níveis de desenvolvimento.....	11
2.2.2- A zona de desenvolvimento proximal.....	12
2.2.3- Analisando o conceito de ZDP.....	12
2.3- O ESTADO DO PARANÁ FRENTE AS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO.....	13
2.4- O USO PEDAGÓGICO DA TV MULTIMÍDIA.....	13
2.4.1- Objetos de aprendizagem.....	14
3- METODOLOGIA	17
3.1- RELATO DE PESQUISA.....	17
3.2- ANÁLISE DOS DADOS.....	18
4- CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS	20
APÊNDICE	22

1-INTRODUÇÃO

O tema Tecnologias em Educação nunca esteve tão em alta na educação brasileira. Por este motivo, é que se torna importante a utilização da TV multimídia para a otimização da aprendizagem dos alunos em sala de aula, visto que temos também laboratórios de informática disponíveis na escola para uso dos alunos.

Sabemos que o governo do Estado do Paraná disponibilizou para todas as escolas públicas da rede de ensino, televisores de 29 polegadas com dispositivo USB (Universal Serial Bus), que é uma entrada para se conectar periféricos como teclado, mouses, câmeras fotográficas, etc, e um *pendrive* de 2 *gigabytes* de capacidade para cada professor da rede para que fossem utilizados em prol da melhoria da qualidade do ensino. No entanto, o que se observa nas escolas é que pouquíssimos professores fazem uso deste recurso. Diante de tal fato pergunta-se: Quais são as dificuldades apresentadas pelos professores que dificultam o uso destas tecnologias?

Durante muito tempo ouviu-se dos professores que a escola não acompanhava a evolução da sociedade, que esta não possuía recursos tecnológicos que atraíssem a atenção dos alunos, que estava ficando para trás em termos de avanços tecnológicos. O Paraná já disponibilizou em sua rede de ensino laboratórios de informática para uso de professores e alunos e também recursos tecnológicos como a TV multimídia, disponível em cada sala de aula do Estado para utilização dos professores em favor da melhoria da aprendizagem dos alunos.

Com todos estes recursos disponíveis, cabe ao professor a melhor forma de utilizá-los em sala de aula.

O objetivo principal deste trabalho é auxiliar os professores na produção de objetos de aprendizagem que facilitem a aquisição do conhecimento por parte dos alunos, contribuindo assim para a melhoria do ensino.

Desta forma, pretende-se levar ao conhecimento dos professores e da Equipe Pedagógica a forma eficaz e os programas adequados para a produção destes objetos, orientando-os na produção dos mesmos.

2- FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este trabalho tem como base central o uso das tecnologias da informação e comunicação em sala de aula. Ele trata da importância do uso das TICs para uma melhoria da aprendizagem por parte do aluno e também da importante contribuição do uso de objetos de aprendizagem para que os conteúdos sejam introduzidos aos alunos de uma maneira mais lúdica e prazerosa.

Mas para que isso ocorra, o professor deve ter conhecimentos de como se produzir um objeto de aprendizagem e como utilizá-los, e para isso é importante levar ao conhecimento do professor a zona de desenvolvimento proximal elaborada por Vygotsky que explica a aquisição de conhecimento por parte da criança.

É muito importante que o professor saiba como se processa a aprendizagem de seus alunos para que ele busque as melhores formas de ensino

2.1 - AS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

Na era de evolução tecnológica em que nos encontramos o professor não pode mais se limitar somente ao uso do giz e do apagador em sala de aula.

As tecnologias de computação têm alçado grandes promessas para a melhoria da educação e se encontram nas escolas para facilitar a vida do professor e auxiliá-lo na aprendizagem de seus alunos.

Finalmente o vídeo chega à sala de aula, mas deve ser encarado por professores e alunos como um recurso a mais que irá auxiliar no entendimento dos conteúdos por parte dos alunos, e não mero entretenimento. O uso do vídeo introduz novas questões no processo educacional. O professor deve ver o uso do vídeo não como um “tapa buraco”, como por exemplo, ser utilizado na ausência de um professor, pois assim, banaliza o uso dos mesmos. Ele deve sim, ser encarado como conteúdo de ensino.

Em entrevista à revista *Atividades & Experiências*, Moran (2005, p. 12) afirma que a apropriação das tecnologias pelas escolas passa por três etapas:

[...] Na primeira, as tecnologias são utilizadas para melhorar o que já se vinha fazendo (melhorar o desempenho e a gestão, automatizar processos, diminuir custos). Na segunda etapa, a escola insere parcialmente as tecnologias no projeto educacional. [...] desenvolve alguns projetos, há atividades no laboratório de informática, mas mantém intocada a estrutura de aulas, disciplinas e horários. Na terceira, que começa atualmente, como o amadurecimento de sua implantação e o avanço da integração das tecnologias, as universidades e escolas repensam seu projeto pedagógico, seu plano estratégico, e introduzem mudanças significativas [...].

Acredito que as escolas públicas do Paraná ainda não conseguiram chegar à terceira fase com relação à apropriação de tecnologias pois ainda usamos as tecnologias para melhorar o que fazemos, mesmo assim as utilizamos pouco. Poucas ainda são as escolas que incluem projetos educacionais utilizando-se de tecnologias. Para que houvesse um avanço significativo seria necessário que ingressássemos todos nesta terceira fase, o que encontramos muita dificuldade neste processo.

Neste momento histórico de avanço tecnológico em que vivemos, qual seria o papel da escola?

Para Demo (1991 apud SAMPAIO; LEITE, 2001), a sua função é preparar cidadãos para o trabalho e para a vida, não ficando à margem do processo de “tecnologização” da sociedade, correndo o risco de se tornar defasada, desinteressada, alienada, e de não cumprir suas funções.

Cercados que estamos pelas tecnologias e pelas mudanças que elas acarretam no mundo, precisamos pensar em uma escola que forme cidadãos capazes de lidar com o avanço tecnológico, participando dele e de suas conseqüências. Esta capacidade se forja não só através do conhecimento das tecnologias existentes, mas também, e talvez principalmente, através do contato com elas e da análise crítica de sua utilização e de suas linguagens. Para cumprir esta tarefa, urge a que a escola e seus profissionais se apropriem do conhecimento sobre estas tecnologias [...] (SAMPAIO; LEITE, 2001, p.15).

E necessário que o professor conheça e utilize as TICs (Tecnologias de informação e comunicação) em sala de aula, mas que não as use por usar. Elas só serão úteis no momento em que o professor tiver condições de interpretar, refletir e dominar criticamente esta tecnologia.

A utilização das TICs não resolverá todos os problemas em sala de aula, mas se forem bem utilizadas poderão melhorá-los, e muito. Mas para isso, exige-se do

professor um novo perfil, baseado no conhecimento e no manuseio destas ferramentas. Não basta que a escola possua computadores conectados à internet, TV Multimídia e esperar que as mudanças aconteçam por si mesmas. É necessário um profissional em busca de mudanças na utilização destas novas tecnologias. Para isso ele precisa orientar-se em uma teoria que dê suporte a sua prática pedagógica para o uso das tecnologias.

Em relação ao computador, segundo Almeida (2000), há duas grandes linhas para a informática na educação: A abordagem *Instrucionista* e a Abordagem *Construcionista*. Para a abordagem Instrucionista “a primeira aplicação pedagógica do computador foi planejada para que fosse usado como uma máquina de ensinar [...] e empregava o conceito de instrução programada” (ALMEIDA, 2000, p. 24). O aluno fazia os módulos e respondia as perguntas no final. Do professor era exigido o mínimo de conhecimento, pois, ele apenas apresentava o *software* para os alunos de acordo com o conteúdo previsto.

Na abordagem Construcionista, que é aceita por alguns pesquisadores contemporâneos, o emprego do computador é visto como ferramenta educacional com a qual o aluno resolve problemas significativos (ALMEIDA, 2000, p.32) e assim é explicado:

Nessa abordagem o computador não é o detentor do conhecimento, mas uma ferramenta tutorada pelo aluno e que lhe permite buscar informações em redes de comunicação a distância, navegar entre nós e ligações, de forma não-linear, segundo seu estilo cognitivo e seu interesse momentâneo. Tais informações podem ser integradas pelo aluno em programas aplicativos, e com isso ele tem a chance de elaborar o seu conhecimento para representar a solução de uma situação-problema ou a implantação de um projeto (ALMEIDA, 2000, p. 32).

Diferenças entre abordagens instrucionista e construcionista, segundo Almeida

ABORDAGEM INSTRUCIONISTA	ABORDAGEM CONSTRUCIONISTA
--------------------------	---------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Enfatiza a transmissão da informação ao aluno. - Computador=máquina que ensina (VALENTE, 1993). - B. F. Skinner propôs o uso da Instrução Programada através de computadores (VALENTE, 1993). - Professor como instrutor Responsável pela mediação dos alunos com o computador. - Computador como detentor do conhecimento. - Não há uma reflexão sobre a possibilidade de contribuir de modo significativo para a aprendizagem de novas formas de pensar (ALMEIDA, 2000). - Nessa abordagem, o professor utiliza <i>softwares</i>, portanto, não precisa de muita preparação e nem fundamentação pedagógica, pois o <i>software</i> é um produto acabado. - Geralmente as escolas adquirem programas educacionais de computação, onde o modo de transmissão de informações é de programas do tipo CAI (Instrução Auxiliada por Computador) ou ICAI (Instrução Inteligente Auxiliada por Computador). 	<ul style="list-style-type: none"> - Vê o computador como um instrumento mediador para que o aluno construa o conhecimento. - Computador=máquina para ser ensinada (VALENTE, 1993). - Jean Piaget elaborou a teoria construtivista que tem como base a produção do conhecimento. - Seymour Papert (1994), fundamentando-se na teoria construtivista, construiu a linguagem LOGO, tendo como pressuposto as palavras de Piaget que “entender é inventar” (SANTINELLO, 2006). - Emprego do computador como ferramenta educacional com a qual o aluno resolve problemas significativos (ALMEIDA, 2000). - Professor como facilitador do processo ensino-aprendizagem. - A característica principal do construcionismo é a noção de concretude como fonte de ideias e de modelos para a elaboração de construção mental (ALMEIDA, 2000). - Nessa abordagem, o aluno constrói seu próprio conhecimento, de seu interesse, por intermédio do computador.
--	--

(Almeida, 2000)

Pode-se perceber que na abordagem construcionista encontra-se a base para uma metodologia viável e sólida para a utilização do computador em sala de aula pelo professor, pois

Utilizar a abordagem construcionista na formação do professor significa propiciar as condições para o professor agir, refletir e depurar o seu conhecimento em todas as fases pelas quais ele deverá passar na implantação do computador na sua prática de sala de aula: conhecer os diferentes tipos de *softwares* e como eles podem propiciar a aprendizagem, saber como interagir com um aluno, saber como interagir com a classe como um todo e desenvolver um projeto de como integrar o computador a sua disciplina (VALENTE apud SANTINELLO, 2006, p.4).

2.2- A TEORIA DE VYGOTSKY NA UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS

Para compreender melhor a abordagem construcionista podemos recorrer a Lev Semenovich Vygotsky, que desenvolveu uma teoria demonstrando a importância da integração social como fonte de conhecimento. Esta teoria se baseia na interação do indivíduo com o meio social, onde ele pode avançar além do seu desenvolvimento atual, até certo ponto, com a ajuda de um outro indivíduo. Trata-se da Zona de Desenvolvimento Proximal.

Vygotsky elaborou uma teoria para explicar como se dá a aprendizagem por parte da criança e a denominou de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Esta zona define a distância entre o *nível de desenvolvimento real*, determinado pela capacidade de resolver um problema sem ajuda, e o *nível de desenvolvimento potencial*, determinado através de resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro. Quer dizer, é a série de informações que a pessoa tem a potencialidade de aprender mas ainda não completou o processo, conhecimentos fora de seu alcance atual, mas potencialmente atingíveis., Lev Vygotsky diz que o indivíduo não pode transpor um expediente de aprendizagem sem algum conhecimento anterior cognitivamente relacionado, a fim de conectar e suportar a nova informação.

2.2.1- Os níveis de desenvolvimento

Vygotsky descreve dois níveis de desenvolvimento, denominados desenvolvimento real e desenvolvimento potencial. Ele denominou de desenvolvimento real aquilo que a criança consegue fazer sozinha e de desenvolvimento potencial aquilo que ela consegue fazer com a ajuda de um outro indivíduo. É a partir destes dois níveis de desenvolvimento que Vygotsky define a zona de desenvolvimento proximal.

2.2.2- A Zona de Desenvolvimento Proximal

A Zona de Desenvolvimento Proximal define a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver um problema se ajuda e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema com a ajuda de um adulto ou em colaboração com um companheiro. Resumindo, são conhecimentos que o indivíduo pode adquirir fora de seu alcance atual, potencialmente atingíveis a curto prazo.

2.2.3 – Analisando o conceito de ZDP

Em seus escritos Vygotsky ateu-se à análise da interação adulto/criança e ao papel destas interações no desenvolvimento da criança e a maioria dos estudos atuais na linha vygotskyana tem seguido estas orientações.

Na literatura contemporânea, a interação com companheiros tem sido abordada com menor ênfase.

Segundo Tudge (1987)

A concepção de Vygotsky acerca do desenvolvimento apresenta um nível relativamente teleológico, isto é, um fim específico, que consiste em levar o indivíduo menos experiente à apropriação, na e pela interação dos conhecimentos que o indivíduo mais experiente possui.

A educação, cumpre na ótica vygotskiana um duplo papel: permitir a apropriação de conhecimentos sobre o mundo físico e social e promover o desenvolvimento das funções psicológicas neste meio. Tais funções permitem ao sujeito ser capaz de transformar a realidade onde vive.

Outro aspecto a ser destacado na teoria de Vygotsky, é que frequentemente a ZDP é entendida como algo interno do indivíduo. Assim, se o desenvolvimento é uma ação do amadurecimento do sistema nervoso central e da história cultural, a ZDP

caracteriza-se pelas funções psicológicas superiores que se encontram em vias de se completarem, próximas de se realizarem.

2.3- O ESTADO DO PARANÁ FRENTE ÀS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Desde 1999, no Estado do Paraná, destacam-se as políticas do Programa Nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional (PROINFO), o qual no Decreto no 6300/2007, no Artigo 1º, diz: “O Programa Nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional – PROINFO, executado no âmbito do Ministério da Educação (MEC), promoverá o uso pedagógico das tecnologias da informação e da comunicação nas redes públicas da educação básica” (PORTAL DIA-A-DIA EDUCAÇÃO, 2008, p. 3). No Paraná, o PROINFO já distribuiu 828 laboratórios de informática, em 507 colégios da rede estadual que oferecem ensino profissionalizante. Esses colégios foram contemplados tanto com o Paraná Digital quanto pelo MEC (PORTAL DIA-ADIAEDUCAÇÃO, 2008, p. 1).

2.4- O USO PEDAGÓGICO DA TV MULTIMÍDIA

A TV Multimídia faz parte do processo de inclusão digital nas escolas e tem como objetivo, segundo dados fornecidos por esta mesma Secretaria, estimular a produção de conteúdos educacionais e o contato de professores e alunos com diferentes linguagens. A TV Multimídia é um aparelho de televisão de 29”, projetado para uso educacional, com entrada USB, leitor de cartão de memória, vídeo e áudio, s-vídeo; controle remoto projetado com funções de timer *on* e timer *off* entre outras funções. O Professor munido do seu *pendrive* usa a hora-atividade para preparar suas aulas, utilizando o Laboratório Paraná Digital, instalado desde 2007, em todas as escolas do Estado do Paraná, com acesso a internet. Os recursos de vídeo, som e imagem podem

ser localizados no Portal Educacional do Estado do Paraná, inclusive os produzidos pela TV Paulo Freire. O Professor pode fazer o *download* e gravar na sua pasta pessoal (cadastrada no laboratório de informática da escola) ou no seu *pendrive*.

Assim, é possível levar para sala objetos de aprendizagem produzidos em outras mídias como: computador, filmadoras, máquinas fotográficas, computadores e em diversas plataformas.

Considerando as mais variadas tecnologias presentes na escola, essa será especialmente relevante, pois o ambiente de apoio à aprendizagem se expande para além dos microcomputadores, *DVD-players*, projetos multimídias, retroprojetores, etc.

2.4.1- Objetos de Aprendizagem

O termo Objeto de Aprendizagem (Learning Objects) é definido pelo IEEE-LTSC P1484.12 (2000) como sendo qualquer entidade, digital ou não, na qual pode ser usada, reusada ou referenciada durante o ensino auxiliado por tecnologia.

Esses objetos são elementos de uma nova metodologia de ensino e aprendizagem baseada no uso do computador e da internet

Os objetos de aprendizagem não precisam estar ligados necessariamente à tecnologia, como por exemplo, um cronograma institucional, uma determinada atividade de ensino, um livro, uma apostila, etc. Entretanto, o termo passou a ser utilizado por profissionais que desenvolvem tecnologias para aplicação em fins educacionais.

Com o avanço da tecnologia, o computador ganhou grande destaque como instrumento para a construção e desenvolvimento de conceitos científicos. Com isso, o desenvolvimento de softwares dedicados à área educacional ganha destaque no âmbito acadêmico. O advento da internet trouxe novos espaços de interação, e, na educação, trouxe a possibilidade de desenvolvimento de portais que contém objetos de aprendizagem que auxiliam na aprendizagem do aluno.

Os objetos de aprendizagem possuem características específicas que segundo Mendes (2004) são essas: reusabilidade (reutilizável diversas vezes), adaptabilidade

(adaptável a qualquer ambiente de ensino), granularidade (conteúdos em pedaços), acessibilidade (acessível facilmente), durabilidade (continuar a ser usado independente da mudança da tecnologia), interoperabilidade (operar através de diversos sistemas operacionais) e metadados (descrever as propriedades de um objeto como título, autor, data, assunto, etc).

Sabemos que a qualidade de um objeto de aprendizagem está relacionada diretamente à satisfação das necessidades de quem o utiliza.

Avaliar a qualidade de um objeto de aprendizagem requer definir o que avaliar e quando avaliar, isto é, avaliar o objeto no seu processo de construção e avaliá-lo após pronto para uso.

Rocha (2001) considera importante em um software educacional analisar algumas características que são: características pedagógicas e características ergonômicas. As características pedagógicas são conjuntos de atributos que evidenciam a convivência e a viabilidade de utilização de softwares em situações educacionais. Inclui sub-características como: ambiente educacional (identifica o modelo e o ambiente de aprendizagem que ele privilegia), pertinência ao programa curricular(adequado ao contexto do conteúdo), aspectos didáticos- facilidade de uso, motivacional, conteúdos claros e corretos, carga informacional e tratamento de erros. Já as ergonômicas são o conjunto de atributos que evidenciam a usabilidade do software. Inclui as seguintes sub-características: Facilidade de aprendizagem e de memorização; Condução (avalia os meios disponíveis para conduzir o usuário na interação com o computador), afetividade (avalia se existe relação afetuosa com o usuário), Consistência (avalia se a concepção da interface é considerada idêntica em contextos idênticos e diferentes em contextos distintos), significado dos códigos e denominações (avalia a adequação entre objeto e sua referência), gestão de erros (avalia os mecanismos que permitem evitar ou reduzir a ocorrência de erros e, quando eles ocorrem, verifica os mecanismos que favorecem sua correção).

Vejamos essas características dos objetos de aprendizagem:

Adaptabilidade: Conjunto de atributos que evidenciam a capacidade do software de se adaptar às necessidades e preferências do usuário e ao ambiente educacional

selecionado. Inclui as seguintes sub-características: personalização (avalia a facilidade de uma personalização), adequação ao ambiente (avalia se o software é adequado ao modelo e aos objetivos educacionais pretendidos)

Documentação: Conjunto de atributos que evidenciam se a documentação para a instalação e uso do software está completa. Inclui as seguintes sub-características: mecanismos de ajuda (*Help on line*) (avalia se existe ajuda), documentação do usuário- (avalia a facilidade de uso do sistema)

Portabilidade: Conjunto de atributos que evidenciam a adequação do software aos equipamentos de laboratório de informática. Inclui as seguintes sub-características: adequação tecnológica (avalia a compatibilidade das tecnologias de software e hardware utilizadas com a do mercado), adequação aos recursos da instituição educacional (avalia a compatibilidade de software e hardware usados na instituição)

Retorno do Investimento: conjunto de atributos que avalia o investimento na aquisição do software. Inclui a sub-característica: preço e taxa de retorno- avalia se o preço é compatível com suas características e se a taxa de retorno da utilização do software é compatível com o investimento.

3- METODOLOGIA

Segundo Pedro Demo (1987, p.23), “pesquisa é a atividade científica pela qual descobrimos a realidade”. Quando queremos investigar algo recorremos então à pesquisa, e para isso é importante que o pesquisador saiba quais instrumentos utilizar.

A metodologia de pesquisa aplicada neste trabalho foi a pesquisa de campo de caráter exploratório. Esta pesquisa utiliza as pessoas como fonte e consiste na observação dos fatos tal qual eles acontecem espontaneamente, consiste também na coleta de dados a respeito do problema levantado, e na análise dos mesmos para se chegar à resposta do problema inicialmente observado para que, em seguida, possam ser introduzidas soluções para este problema.

Este trabalho passou por duas fases da pesquisa de campo: a observação, da questão da não utilização da TV multimídia pelos professores da escola e o formulário, que foi o questionário que os professores responderam a fim de se poder detectar as causas do problema.

3.1- RELATO DE PESQUISA

Para se descobrir o motivo de poucos professores fazerem uso da TV multimídia na escola, foi feito um levantamento através de entrevistas com os professores por meio de um questionário onde eles deveriam responder quais as principais dificuldades na utilização deste recurso em sala de aula.

Participaram desta pesquisa professores do Ensino médio e de cursos técnicos profissionalizantes do Colégio Estadual Rui Barbosa. E.F.M.P. do município de Jacarezinho, Núcleo Regional de Educação de Jacarezinho.

O item principal a ser analisado nestas questões foi o motivo da dificuldade na utilização da TV multimídia em classe pelos professores para posterior busca de soluções para este problema.

3.2- ANÁLISE DOS DADOS

As principais dificuldades apresentadas pelos professores na utilização da TV multimídia em sala de aula foram a da manipulação do equipamento e sua disponibilidade para uso (dificuldade em localizar os aparelhos de controle remoto e encontrá-los em boa situação de uso) e também a dificuldade em se manipular os programas adequados necessários para a utilização destes recursos na TV multimídia, como baixar programas, fazer conversões de vídeos, etc. Em todas as respostas percebe-se que a dificuldade citada foi a de não ter conhecimento de como manusear (como funciona) a TV multimídia. Segundo Silva et al (2005), esta é uma dificuldade, se não a principal, que leva grande parte dos professores a rejeitar o uso de novas tecnologias.

Para aqueles que fazem uso deste recurso em sala de aula sem dificuldades a principal vantagem é proporcionar ao aluno uma aula mais dinâmica e atrativa que auxilia na aprendizagem do mesmo.

4- CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho foi produtivo, pois através dele pode-se constatar que muitos professores têm sim interesse em utilizar a TV Multimídia em sala de aula, o que falta a eles é tempo e uma orientação adequada com relação ao uso deste equipamento.

Diante da análise de todos os problemas levantados neste trabalho, propõe-se aqui a formação de grupos de professores a serem atendidos durante as horas-atividades dos mesmos no Estabelecimento de Ensino para que lhes sejam transmitidas as noções básicas de como manipular a TV multimídia e também como produzir objetos de aprendizagem utilizando os recursos disponíveis na escola.

Espera-se que o desenvolvimento deste projeto venha a melhorar a qualidade de ensino, e que venha a estimular os professores na produção de objetos de aprendizagem, recurso tão rico e tão importante na otimização da aprendizagem dos alunos das escolas públicas do Paraná.

REFERÊNCIAS

MORAN, José Manuel, **O vídeo Qualidade de um objetode de aprendizagem em sala de aula**, disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm> acessado em 30 de agosto de 2010.

CENCI, Simone Pellin, SANTINELLO, Jamile, **O uso das tecnologias da informação e da comunicação na formação docente**, disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/> acessado em 11 de setembro de 2010.

Zona de desenvolvimento proximal disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Zona_de_desenvolvimento_proximal acessado em 11 de setembro de 2010.

MELLO, Rosângela Menta. **TV multimídia na sala de aula**, disponível em http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos_teses/Pedagogia2/atvmultimidiasala.pdf acessado em 30 de setembro de 2010.

(PORTAL DIA-A-DIA EDUCAÇÃO - COORDENAÇÃO DE APOIO AO USO DE TECNOLOGIAS – AUTEK, Apostila TV *Pendrive*, 2008, p. 7).

GAMA, Carmem Lúcia Graboski da. **Método de Construção de Objetos de Aprendizagem com aplicação em métodos numéricos**, disponível em www.ppgmne.ufpr.br/arquivos/teses/9.pdf acessado em 15 de dezembro de 2010.

TOBALDINE, Bárbara Grace, SCHNEIDER, Eduarda Maria, OLIVEIRA, Juliana Moreira Prudente de, FERRAZ, Daniela Frigo. **A utilização das tecnologias de informação e comunicação (TIC) na formação inicial**, disponível em http://www.pedagogiaespirita.org/escola_virtual/pedagogia/vygotsky/aula5.htm acessado em 18 de dezembro de 2010.

ZANELLA, Andréia Vieira. **Zona de desenvolvimento proximal: análise teórica de um conceito em algumas situações variadas**, disponível em a http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1413-389X1994000200011&script=sci_arttext acessado em 20 de dezembro de 2010.

APÊNDICES

COLÉGIO ESTADUAL RUI BARBOSA. E.F.M.P.

Nome: _____

Função que exerce: _____

Vínculo: _____

Disciplina em que ministra aulas: _____

Curso: _____

Tempo de atuação no magistério _____

Você costuma utilizar a TV multimídia, disponível nas salas para ministrar aulas diferenciadas a seus alunos? () SIM () NÃO

Se sua resposta foi NÃO, explique quais as dificuldades que você encontra para fazer uso deste recurso _____

Se sua resposta foi SIM, explique as vantagens na utilização deste recurso _____
