

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ROSANA AP. R. DE SENE

O USO DO COMPUTADOR NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM
ATRAVÉS DA UTILIZAÇÃO DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM
PLATAFORMA MOODLE COMO APOIO NO ENSINO PRESENCIAL

CURITIBA

2010

ROSANA AP. R. DE SENE

O USO DO COMPUTADOR NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM
ATRAVÉS DA UTILIZAÇÃO DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM
PLATAFORMA MOODLE COMO APOIO NO ENSINO PRESENCIAL

Apresentação de Monografia à Universidade
Federal do Paraná.
Prof.º Orientador: Roberto de Fino Bentes

CURITIBA
2010

“Não basta ensinar ao homem uma especialidade. Porque se tornará assim uma máquina utilizável, mas não uma personalidade. É necessário que adquira um sentimento, um senso prático daquilo que vale a pena ser empreendido, daquilo que é belo, do que é moralmente correto. A não ser assim, ele se assemelhará, com seus conhecimentos profissionais, mais a um cão ensinado do que a uma criatura harmoniosamente desenvolvida. Deve aprender a compreender as motivações dos homens, suas quimeras e suas angústias para determinar com exatidão seu lugar exato em relação a seus próximos e à comunidade”.

Einstein (1953:29)

Mas é preciso ter manha,
É preciso ter graça.
É preciso ter sonho, sempre.
Quem traz na pele essa marca
Possui a estranha mania
De ter fé na vida.

(Maria, Maria. Música de Milton Nascimento
e Fernando Brant, 1983).

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelo dom da Vida.

Agradeço a minha família pela compreensão de horas e horas de estudo para realização deste trabalho.

Ao professor orientador, Roberto de Fino Bentes, pelo apoio e incentivo de prosseguir com este trabalho.

Acreditando que quando nos propomos a fazer algo temos que nos dedicar arduamente para conseguirmos bons resultados.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tela inicial do ambiente Moodle.....	30
Figura 2 – Tela inicial do ambiente TIDIA-AE.....	31
Figura 3 – Tela inicial do ambiente TELEDUC.....	31
Figura 4 – Tela inicial do ambiente CLAROLNE.NET	32
Figura 5 – Tela inicial do ambiente DOKEOS	32
Figura 6 – Tela inicial do ambiente ATUTOR.....	33
Figura 7- Tela inicial do ambiente 4learn	33
Figura 8 – Tela inicial do ambiente BLACKBOARD	34
Figura 9 – Tela inicial do ambiente ENSINAR.....	34
Figura 10- Tela inicial do ambiente Rived	35
Figura 11 – foto de Martin Dougiamas “criador da plataforma moodle”.....	37

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 01 – A UTILIZAÇÃO DOS COMPUTADORES NA SUA PRÁTICA PEDAGÓGICA	42
GRÁFICO 2 – EM QUANTAS ESCOLAS LECIONA.....	43
GRÁFICO 3 – QUANDO UTILIZA O COMPUTADOR	43
GRÁFICO 4 – POSSUI COMPUTADOR PRÓPRIO?	44
GRÁFICO 5 – ONDE VOCÊ TEM MAIS ACESSO AO COMPUTADOR?	44
GRÁFICO 6 – QUANTAS HORAS VOCÊ FICA NO COMPUTADOR?.....	45
GRÁFICO 7 – SITUAÇÕES QUE UTILIZA O COMPUTADOR.....	45
GRÁFICO 8 – UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO.....	46
GRÁFICO 9 – MOTIVAÇÃO EM RELAÇÃO AO COMPUTADOR NA APRENDIZAGEM.....	46
GRÁFICO 10 – JÁ FEZ CURSOS QUE UTILIZASSE O COMPUTADOR?	47
GRÁFICO 11 – OS CURSOS ACRESCENTAM MELHORIA NA UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR?.....	47
GRÁFICO 12 – QUANDO VOCÊ UTILIZA O COMPUTADOR, VOCÊ	48
GRÁFICO 13 – OPINIÃO A RESPEITO DO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM.....	48
GRÁFICO 14 – QUANTIDADE DE ALUNOS QUE UTILIZAM O COMPUTADOR ...	49
GRÁFICO 15 – ESTUDANTES QUE POSSUEM COMPUTADOR PRÓPRIO	50
GRÁFICO 16 – LOCAL ONDE OS ESTUDANTES UTILIZAM O COMPUTADOR...	50
GRÁFICO 17 – NÚMERO DE HORAS QUE OS ESTUDANTES FICAM NO COMPUTADOR.....	51
GRÁFICO 18 - A PRINCIPAL ATIVIDADE NA INTERNET DOS ESTUDANTES	52
GRÁFICO 19 – NÚMERO DE DISCIPLINAS ESCOLARES	52
GRÁFICO 20 – NÚMERO DE DISCIPLINAS ESCOLARES QUE UTILIZAM O COMPUTADOR.....	53
GRÁFICO 21 – A UTILIZAÇÃO DO COMPUTADOR NAS AULAS TORNA-MAIS INTERESSANTE	53
GRÁFICO 22 – QUANDO O PROFESSOR UTILIZA O COMPUTADOR A TURMA:.....	54
GRÁFICO 23 – QUANDO O PROFESSOR UTILIZA O COMPUTADOR ELE:.....	54

GRÁFICO 24 – QUANDO O PROFESSOR UTILIZA O COMPUTADOR PARA AS AULAS.....	55
GRÁFICO 25 – OPINIÃO DOS ESTUDANTES SOBRE O AMBIENTE VITURAL DE APRENDIZAGEM.....	55
GRÁFICO 26 – VOCÊ ACESSARIA O AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM.....	56

RESUMO

Com o surgimento e aperfeiçoamento do computador a vida humana teve outro rumo na história da humanidade. A comunicação que alguns anos atrás demorava a ocorrer agora é rápida e eficiente através do uso do computador. Essa ferramenta se tornou indispensável na vida das pessoas acompanhando-as, em todos os momentos e lugares, seja no trabalho ou no lazer. As crianças já nascem sabendo clicar aqui e ali, crescem acessando todo o tipo de informação. Basta apenas um comando e em frações de segundos se tem notícias do que acontece em qualquer parte do mundo.

Em meio à tecnologia desenfreada oferecida pelo uso desta máquina esta a escola, procurando a melhor maneira de utilizar o conhecimento disponibilizado pelo uso do computador. A tentativa é encontrar formas eficientes no processo de ensino aprendizagem entre educando e educador. Diante a tanto conhecimento disponível, qual a importância do educador no processo de ensino aprendizagem? Qual é o novo perfil do educador mediante ao uso do computador na sala de aula? São reflexões necessárias para melhorar o aprendizado em sala de aula.

Palavras chaves: educador, educando, computador, aprendizagem, ambientes virtuais de aprendizagem.

ABSTRACT

With the advent and improvement of computers, human life took another course in the history of mankind. Communication, which took long to happen a few years ago, is now fast and efficient due to the use of computers. This tool became indispensable in people's lives, coming along with them in all moments and places, either at work or at leisure time. Children are born knowing how to click here and there, and they grow up having access to all kinds of information; one single command is enough to obtain news from any part of the world in fractions of seconds.

Amid the ungoverned technology offered by the use of this machine called computer, schools are searching for the best way to make good use of the knowledge available through its use, in order to efficiently improve the teaching\learning process between educators and students. Facing so much knowledge available, what is the importance of educators in the teaching\learning process? What is the new profile of educators when using computers in the classroom? These are facts to be considered for improving the learning in the classroom.

Key words: educators, students, computers, learning, learning virtual environment.

SUMÁRIO

RESUMO	06
ABSTRACT	07
1 INTRODUÇÃO	09
1.1 EXCLUSÃO DIGITAL E O EDUCADOR.....	10
1.2 OBJETIVO DO TRABALHO	11
2 USO DO COMPUTADOR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM	13
2.1 O NOVO PERFIL DO EDUCADOR MEDIANTE O USO DO COMPUTADOR NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.....	18
3 AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM	27
3.1 ALGUNS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM	30
4 PLATAFORMA MOODLE	36
4.1 A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA MOODLE COMO APOIO NO ENSINO PRESENCIAL	38
5 PESQUISA	42
5.1 GRÁFICOS DAS RESPOSTAS DOS EDUCADORES.....	42
5.2 GRÁFICOS DAS RESPOSTAS DOS ESTUDANTES	49
5.3 FERRAMENTAS DA PLATAFORMA MOODLE	56
6 CONCLUSÃO	60
REFERÊNCIAS	62
APÊNDICES	65

1 INTRODUÇÃO

Com o surgimento do computador a vida em sociedade mudou radicalmente. O computador está cada vez mais inserido no trabalho e no lazer das pessoas. A economia, a ciência, a religião, estão conectados. A sociedade não se imagina mais vivendo sem depender do computador. A comodidade de pagar contas, acessar extratos bancários, comprar, vender, se comunicar com amigos ou parentes distantes, ouvir música, ler, jogar, se relacionar, são algumas facilidades que o computador oferece para seus usuários.

Mas será que as pessoas estão conscientes do que isso significa?

Nota-se uma corrida dos mais jovens em utilizar o computador para ganhar tempo, enquanto os mais velhos se agilizam para aprender a lidar com a máquina. Todos estão a cada dia buscando aprender a lidar com esta máquina que chegou para ficar, o computador. Na área da educação não é diferente, o computador está sendo inserido nas aulas a cada dia com mais frequência. Entre os educadores ainda há resistência em aceitar a idéia de utilizar o computador como uma ferramenta de ensino, já entre os educandos a aceitação de lidar com o computador está cada vez mais comum. Em meio a esta realidade ocorre a discussão e exigência para os educadores tomarem consciência da importância de saber lidar com as tecnologias, mais especificadamente com o computador. A abertura ao diálogo e ao entendimento em sala de aula de como utilizar as tecnologias, se faz importante para o desenvolvimento intelectual e humano do estudante.

A escola não pode se ausentar da importância de usar o computador no processo ensino-aprendizagem para formar cidadãos críticos e conscientes de seus direitos e deveres para a formação de uma sociedade melhor.

Se tivermos uma educação escolar e social mais interessante, competente e motivadora formaremos melhores cidadãos, melhores profissionais, melhores pais, melhores governantes, melhores pessoas e mais realizadas. Tudo isso está por fazer. É uma tarefa de longo prazo e que exige o melhor de nós, de todos os que querem mudar este país para melhor.
(www.eca.usp.br/prof/moran/humanista.htm)

A escola não pode ficar desconectada do mundo, fazendo de conta que não tem compromisso de ensinar aos estudantes como utilizar os benefícios que o computador oferece. Uma das funções da escola é que o estudante saiba discernir o que é bom do que é ruim para ele, e nisto o computador pode ajudá-lo, pois há

muitas informações aproveitáveis e não aproveitáveis nas redes sociais e internet. Pois o conhecimento só é útil quando usado para melhorar a vida em sociedade.

1.1 EXCLUSÃO DIGITAL E O EDUCADOR

Que o uso do computador está se tornando cada vez mais comum, ninguém pode negar. O que se deve prestar atenção é como o uso do computador está sendo oferecido para os sujeitos. Todos estão tendo acesso a essa tecnologia? Como está acontecendo na educação o acesso ao conhecimento através do computador?

Não basta equipar as escolas com computadores e esperar que as mudanças ocorram. É necessário um esforço por parte do governo em oferecer cursos adequados para os docentes aprenderem como lidar com o computador. Há de ter o esforço por parte da comunidade escolar em exigir dos governantes políticas públicas voltadas para a melhoria da educação. Há de ter o esforço por parte dos educadores em exigir cursos de aperfeiçoamento e também em querer aprender técnicas em informática para aprender a manusear o computador frente aos estudantes. Os estudantes devem aprender através da escola como utilizar corretamente os benefícios que o computador oferece, assim aprenderão a ser críticos em suas escolhas, observando que nem todo conhecimento adquirido através do uso do computador é útil para o seu desenvolvimento intelectual. Assim os educadores e educandos estarão juntos buscando o enriquecimento para a aprendizagem. Toda vez que um educador ou um estudante não tem acesso ao conhecimento disponibilizado através do computador a exclusão digital está abrindo margem para outras exclusões. A escola é responsável em oferecer aos sujeitos uma educação adequada para formação de uma sociedade mais justa e feliz. A exclusão digital não combina com a escola, é uma controvérsia falar em melhorar a educação se a exclusão digital está presente entre educadores e educandos. Como formar uma sociedade crítica e comprometida, se alguns têm acesso às tecnologias e outros não?

“Não basta mostrar às pessoas as tecnologias, é necessário fazê-las entender de que forma as mesmas podem contribuir para a execução de tarefas, atividades e incrementarem o capital intelectual”.
(ALMEIDA, Lília Bilati , 2005.WWW.revistasusp.sibi.usp)

As tecnologias por si só não promovem o aprendizado, é necessário saber usá-las, para usufruir do conhecimento em prol do avanço intelectual para criar perspectivas de uma vida melhor. O conhecimento só será útil se melhorar o convívio entre as pessoas, seja na família, seja no trabalho, seja na escola, ou até mesmo quando estão conectadas. A exclusão digital não permite a melhoria do convívio entre as pessoas, pois as mesmas são impedidas de interagir entre si.

Muitos sujeitos são excluídos pela sociedade por diversos motivos, e talvez a escola seja a única esperança de inclusão para eles, mas como garantir esse direito se há educadores que sofrem a exclusão digital? Como garantir o conhecimento aos estudantes que vêm na escola um lugar de oportunidade?

Numa época como a que vivemos, a exclusão digital tem grande impacto na vida destas pessoas, que por inúmeros motivos não utilizam tais tecnologias. Pode-se citar como exemplo um fato simples e corriqueiro que ocorre quando se tenta obter uma colocação profissional e é exigido um conhecimento mínimo em informática. A impossibilidade da Utilização da Internet priva algumas comunidades da obtenção de maior conhecimento e troca de informações, o que as enriqueceria cultural, social e economicamente.

(Almeida, Lília Bilati, 2005. WWW.revistasusp.sibi.usp)

A exclusão digital é um compromisso de superação na educação, o conhecimento disponibilizado através do uso do computador na aprendizagem deve estar ao alcance de educandos e educadores.

1.2 OBJETIVO DO TRABALHO

O presente trabalho pretende analisar a importância do uso do computador no processo ensino aprendizagem especialmente ao Ambiente Virtual de Aprendizagem: a Plataforma Moodle. A análise da importância deste ambiente de aprendizagem será feita através de questionário destinado a educandos e educadores. O questionário servirá de subsídio para descobrir se educandos e educadores sabem como utilizar o Ambiente Virtual de Aprendizagem chamado Moodle. Mostrar aos educadores e educandos como funciona a plataforma, para que os mesmos possam ter oportunidade de utilizá-la nas aulas presenciais e até mesmo em outros momentos fora da sala de aula, como por exemplo: rever a matéria em casa para fazer tarefas domiciliares. Assim a plataforma poderá ser utilizada pelos educandos e educadores como mais um recurso oferecido através do computador, o

qual melhorará a aprendizagem em sala da aula. O questionário será respondido pelos educadores e educandos do Colégio Estadual Francisco Ramos, situado na Avenida 16 de Novembro número 300 no município de Guamiranga – Paraná.

2 O USO DO COMPUTADOR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

As tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. O computador tornou-se uma ferramenta indispensável tanto no lazer quanto nas atividades profissionais.

O uso diário das tecnologias permite aos sujeitos o desenvolvimento das habilidades intelectuais e cognitivas, as quais se encontram em cada um, esperando pelo estímulo oportuno para se desenvolverem. Através do contato com as tecnologias, (nos detemos aqui, ao uso do computador) os sujeitos são provocados a desenvolver seu potencial quando interagem com os *softwares*. Nesta perspectiva de desenvolvimento, se faz importante e necessária a participação do meio escolar em oferecer oportunidades de como lidar na escola com o meio virtual.

A escola tem como objetivo preparar cidadãos críticos e conscientes para atuar na sociedade. Depois do surgimento do computador não se pode mais imaginar cidadãos críticos e conscientes de seus direitos, se os mesmos não souberem interagir uns com os outros através dos programas oferecidos pelo uso do computador. A cada dia o computador está mais presente na vida das pessoas. Segundo Setton (2010):

A utilização das tecnologias da informação e da comunicação (TICs), os variados instrumentos de interação como blogs, chats ou ferramentas de conversação instantâneas, como MSN Messenger, oferecem oportunidades aos jovens de escreverem, lerem e criarem novas linguagens. (p.79)

Os estudantes aceitaram com naturalidade as novas formas de comunicação, para eles não há dificuldade na interação através do computador. Eles aprendem a interagir e a respeitar o outro. O que se faz necessário acontecer o quanto antes é que a tecnologia se efetive de uma vez dentro da escola. É estranho mencionar que a escola priva pelo desenvolvimento crítico do educando se as tecnologias quase não fazem parte da rotina escolar. O tradicionalismo de manter os estudantes em silêncio nas salas ouvindo o professor explicar o conteúdo é a maneira mais utilizada nas escolas. Os estudantes se sentem desestimulados para estudar, as aulas se tornam informativas demais, pois informação eles podem buscar a qualquer momento através da internet, basta clicar aqui e ali para ter o resultado do que procuram.

O processo de mudança que levou muitos professores à falsa concepção de que “o professor hoje não ensina mais, em função do mito da oposição entre transmissão e construção do conhecimento. Levou-os ao “temor” de ensinar, pelo medo de serem tachados de tradicionais, como se a metodologia que privilegia a construção do conhecimento pelo aluno excluísse totalmente o momento da transmissão do conhecimento pelo professor. Tal distorção é agradável pela “falácia de que ninguém ensina nada a ninguém e que cada um deve construir o seu próprio conhecimento”. “Diante disso, muitos professores perderam suas referências e não sabem mais o que é ensinar e, muito menos, como ensinar. (Zanon, 2009, p.21)

Não há receitas prontas sobre a melhor forma de ensinar, é na busca constante de vencer o tradicionalismo de ensinar somente através do quadro e do giz que os educadores devem mudar. A resistência de incluir novas tecnologias nas aulas ainda existe por parte dos educadores que relembram com saudades o tempo em que o ensino era destinado somente à elite. Agora além de ter em uma sala de aula uma diversidade incrível de sujeitos, ainda tem a tal da tecnologia que deve ser incluída nas aulas. O desafio na educação é grande, assim como Paulo Freire (2005) relata que ele foi alfabetizado no chão do quintal de sua casa, à sombra das mangueiras, com palavras do seu mundo e não do mundo maior de seus pais e que o chão foi o seu quadro-negro, e gravetos, o seu giz. (Freire, 2005, p. 15) a que se refletir:

O que a alfabetização no chão tem a ver com tecnologias utilizadas na sala de aula? Pois bem, Paulo Freire foi alfabetizado a partir da sua realidade, com objetos comuns a sua infância, cercado de uma história comum e conhecida da realidade onde vivia. Nos dias de hoje qual é a realidade dos estudantes? O que eles têm em comum? O que os cerca? Quando Paulo Freire cita “com palavras do meu mundo”, se faz necessário pensar:

Quais as palavras do mundo dos educandos de hoje? O que é comum a eles? O que desperta a curiosidade dos educandos para a aprendizagem na atualidade? Para Paulo Freire o chão foi o quadro negro, e para os jovens de hoje, o que eles consideram como quadro negro?

Não são as tecnologias espalhadas por todos os cantos como: computadores, celulares, jogos eletrônicos, rádios, TVs, MP3, 4,7, entre tantas outras tecnologias que não lembram dos nomes, mas sabem utilizá-las? Os estudantes não possuem mais vontade de permanecer em uma sala de aula sem recursos tecnológicos.

As tecnologias são só apoio, meios. Mas elas nos permitem realizar atividades de aprendizagem de formas diferentes às de antes. Podemos planejar mudanças graduais, flexibilizando o currículo, combinando atividades em laboratórios conectados a internet. (MORAN, 2004).

As tecnologias por si só não desenvolvem o aprendizado. Devem sempre estar inseridas em um contexto próprio para ocorrer à aprendizagem. O educador deve inserir o uso do computador no seu planejamento e desenvolver atividades que sejam complementadas pelo auxílio das tecnologias. E também elaborar atividades relevantes para ampliar o conhecimento que os estudantes possuem. Se o educador sentir dúvida do que é relevante para o conhecimento do estudante deve refletir sobre: O que ensinar? Para que ensinar? Como ensinar? Essas perguntas direcionam o professor na hora de planejar as atividades para as aulas. Ao buscar respostas para essas perguntas norteadoras do planejamento o professor encontra conteúdos relevantes para aos estudantes.

Paulo Freire (2005) relata que... O comando da leitura e da escrita se dá a partir de palavras e de temas significativos à experiência comum dos alfabetizados e não de palavras e de temas apenas ligados à experiência do educador. Esse relato é apenas para lembrar que em certos momentos o educador se queixa de não conseguir atingir a atenção do educando, mas deve-se tomar o cuidado para propor nas aulas, contudo que seja da realidade do estudante e não da realidade do educador. A proposta de utilizar o computador na aprendizagem vem de encontro com a realidade do educando.

As mídias devem ser vistas como agentes da socialização, isto é, possuem um papel educativo no mundo contemporâneo. Junto com a família, a religião e a escola, as mídias funcionam como instâncias transmissoras de valores, padrões e normas de comportamentos e também servem como referências identitárias. (SETTON, 2010, p.8)

Ao usar as mídias em sala de aula o educador está permitindo que o conhecimento seja socializado e todos os estudantes naquele momento que se encontram juntos tenham a oportunidade de dialogar sobre o que estão vendo, seja através da internet, televisão, rádio, datashow, seja qual for à tecnologia usada, oferecerá subsídios para discussão, comparação, relatos e até mesmo produção individual ou em conjunto. Tudo isso pode ser oferecido pelo educador aos estudantes nas aulas.

Rocha Loures (2008) cita que “vivemos uma nova etapa civilizatória proporcionada pela modernidade, pela revolução científica e pelo processo de globalização, sendo o conhecimento o personagem principal”. Não há o que discutir se as tecnologias devem estar fazendo parte da nova maneira de lecionar. A não utilização do computador em sala de aula é negar a globalização, negar a revolução científica e até mesmo o conhecimento.

Moran (2004) alerta que “a internet nos ajuda, mas ela sozinha não dá conta da complexidade do aprender, da troca do estudo em grupo, da leitura, do estudo em campo com experiências reais”. O computador oferece muitos meios de aprender, um deles é através da internet. Mas é bom estar atento para a aprendizagem não se esconder atrás das ferramentas de ensino. A aprendizagem deve ocorrer através dos meios, mas os meios não são a aprendizagem. O professor é quem deve dar os comandos aos meios para que a aprendizagem ocorra e não o contrário.

As mídias são espaço educativos na medida em que são responsáveis pela produção de uma série de informações e valores que ajudam os indivíduos a organizar suas vidas e suas idéias. Auxiliam, também, a formarem opinião sobre as coisas, ajudam todos nós a organizar uma forma de compreender e de se adaptar ao mundo, é um ato de troca. (Setton, 2010.p.9)

Tendo acesso ao computador os educandos interagem através de e-mails, blogs, twitter, MSN, skype, Orkut, entre outros. Através destas ferramentas eles aprendem e ensinam as regras necessárias para o convívio em sociedade. E a cada dia essa interação se torna mais comum

A escola precisa re-aprender a ser uma organização inovadora, empreendedora. A escola é previsível demais, burocrática demais, pouco estimulante para os bons professores e estudantes. As escolas conservadoras e deficientes atrasam o desenvolvimento da sociedade, retardam as mudanças. A escola precisa partir de onde o estudante está das suas preocupações, necessidades, curiosidades e construir um currículo que dialogue continuamente com a vida, com o cotidiano. (Moran, 2008. www.eca.usp.br/prof/moran/significativa.htm)

Sem dúvida há uma preocupação da escola com o burocrático, preencher livros de chamada, vencer o conteúdo do livro didático, copiar no caderno entre outras necessidades, isso tira o tempo que poderia ser feito trabalhos mais importantes com o estudante, como por exemplo, utilizar o laboratório de informática para realizar atividades, ou fazer um passeio para conhecer rochas entre outras

atividades. Há alguns anos o educador se preocupava somente com os estudantes dentro da sala de aula, agora é necessário pensar nos estudantes aprendendo também fora da sala de aula. Por isso se faz necessário um repensar urgente sobre como ensinar nos dias de hoje. Principalmente no que se diz respeito ao uso do computador. Há uma grande necessidade de trabalhar com os estudantes a diferença entre encontrar informação e encontrar conhecimento pela internet, essa diferença o estudante só compreenderá através do uso da internet na escola com o auxílio do educador.

Setton (2010) discute que “é momento de refletir sobre o papel pedagógico e muitas vezes ideológico das mídias. Para o bem ou para o mal, elas estão presentes em nossas vidas de forma cada vez mais precoce e cada vez mais forte”. Através da internet tudo está disponível basta clicar aqui e ali e tem-se o resultado imediato das escolhas. Mas é preciso que todos tenham consciência das vantagens e desvantagens que a internet oferece para os sujeitos. E o melhor lugar para os sujeitos tomarem consciência das vantagens e desvantagens oferecida pelo uso da internet é através da utilização do computador e discussão em sala de aula. Todos os cidadãos passam pelos bancos escolares e acredita-se que a escola trabalha o mundo que cerca os sujeitos e trabalhando o mundo que cerca os sujeitos consequentemente estará trabalhando com as tecnologias, trabalhando com as tecnologias todos terão acesso ao mundo digital, tendo acesso ao mundo digital estarão todos conectados, estando todos conectados, todos saberão dos seus direitos e deveres e se todos souberem disso haverá respeito entre as pessoas e havendo respeito melhorará o relacionamento humano, melhorando o relacionamento humano o ser humano viverá em um mundo melhor, vivendo em um mundo melhor haverá paz, e havendo paz significa que as pessoas estão se respeitando e se aceitando, e se as pessoas estão se respeitando e se aceitando o mundo está se tornando melhor para viver, e viver melhor é o que todos buscam.

Segundo Setton (2010) o computador não deve ser visto como um centro, mas sim como um nó, um terminal, um componente da rede universal de comunicação. Não há receita de como proceder com o uso do computador no aprendizado, o que se sabe é que ele não pode ser ignorado ou utilizado de qualquer maneira. Há evidências claras de que tudo está cada vez mais interligado pelos programas de *softwares*, não há como fugir. O educador tem um papel

fundamental nisso tudo, a mudança iniciará por ele, é através de você educador que a educação se forma e se transforma. Está disposto a iniciar esta mudança?

Aposta-se na idéia de que esse recurso tecnológico é pedagógico ou educativo, porque o indivíduo passa a ter autoria na sua produção, sente-se estimulado a produzir, escrever e ler a produção dos outros. E segundo esse ponto de vista, é na produção autoral que nos constituímos como sujeitos de nossa história individual e coletiva. Essas TICs têm um potencial incomensurável de formação e de reconstrução de experiências identitárias. Nesse sentido, o usuário das novas mídias passa a ser reconhecido como um sujeito criativo em potencial. (Setton, 2010.p.110)

O que o mercado de trabalho busca hoje são pessoas competentes, com criatividade capaz de superar a concorrência e mostrar novidades em relação ao produto que se pretende vender. Não há espaço para a cópia ou fazer de conta que se tem criatividade. Na internet há os mais variados tipos de produtos, pessoas, músicas, filmes, textos, enfim uma infinidade de tudo que se possa imaginar. Se o educando não souber disso tudo não há como competir no mercado de trabalho, fazer vestibular, ou até mesmo para tomar conta do seu próprio negócio. Através do uso do computador na sala de aula os educandos têm a chance de desenvolver o seu potencial de colaboradores e de autores da sua própria história de vida.

2.1 O NOVO PERFIL DO EDUCADOR MEDIANTE O USO DO COMPUTADOR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Antes de pensar no uso do computador no processo de ensino aprendizagem, se faz necessário refletir sobre a palavra “educador”, a qual está no título deste texto. Por que refletir sobre esta palavra? Por que não mencionar apenas “professor” no lugar de “educador”?

Rubem Alves no livro “Conversas com quem gosta de ensinar”, (2000, p. 21) mostra a diferença que há entre “professor” e “educador”. Entender essa diferença faz-nos compreender melhor sobre o perfil do educador, quais as exigências necessárias de quem se dispõe a trabalhar; na educação e pela educação.

Professores são habitantes de um mundo diferente, onde o “educador” pouco importa, pois o que interessa é um “crédito” cultural que o aluno adquire numa disciplina identificada por uma sigla, sendo que, para fins

institucionais, nenhuma diferença faz aquele que a ministra. Por isso mesmo professores são entidades “descartáveis”, da mesma forma como há canetas descartáveis, coadores descartáveis, copinhos plásticos para café descartáveis. De educadores para professores realizamos o salto de pessoa para função.

Educadores são como as velhas árvores. Possuem uma face, um nome, uma “estória” a ser contada. Habitam um mundo em que o que vale é a relação que os liga aos alunos, sendo que cada aluno é uma “entidade” *sui generis*, portador de um nome, também de uma “história”, sofrendo tristezas e alimentando esperanças. E a educação é algo pra acontecer nesse espaço invisível e denso, que se estabelece a dois. Espaço artesanal.

A proposta de entender o que é ser “professor” e o que é ser “educador” nos remete a análise de compreender que o primeiro é apenas uma profissão exercida por uma pessoa qualquer, sem a preocupação com o lado humano da educação, apenas preenche livros, faz chamadas, trata o estudante como mais um número na sala de aula, o que importa é vencer o conteúdo programado dos planos de aula e receber o seu salário no final do mês. Não há afetividade pelo outro, não há preocupação com os sentimentos, o que importa é cumprir a burocracia.

Já o educador é alguém que ama o que faz que vai além do preenchimento de livros, além de chamar o estudante pelo número o chama pelo nome também, pois reconhece que junto com o nome de cada um há uma história de vida que precisa ser valorizada e compartilhada. O educador além de cumprir com o dever de deixar tudo arrumado na parte burocrática também procura saber e compartilhar sobre a vida de cada educando que passa pelo processo de aprendizagem com ele. A educação precisa de profissionais que além de se comprometerem a desenvolver o intelectual dos educandos também sejam capazes de desenvolver o emocional dos mesmos. Os seres humanos são imprevisíveis nas suas ações por isso o contato humano é fundamental para a boa convivência em grupo. A sociedade é formada pelo contato humano, isso precisa ser bem trabalhado na escola, o educador precisa se conhecer para depois conhecer o estudante. O contato humano precisa se desenvolver mais e melhor o quanto antes, principalmente agora que as tecnologias estão cada vez mais desenvolvidas. Nunca se falou tanto em máquinas como neste novo século. Tudo está conectado, desde fazer compras pela internet, tirar um extrato de uma conta, ler as últimas notícias, ouvir música, mandar um recado pelo MSN, um pedido pelo *e-mail*, discutir algo utilizando o blog, e assim por diante. O uso das tecnologias está em todos os lugares. Os profissionais da

educação que se destinam como professores (pela definição de Rubem Alves no Livro “Conversas com quem gosta de ensinar”), grifo meu, arrumam as mais diferentes desculpas para ficar longe das tecnologias e não levá-las para sala de aula, pois é melhor que as coisas continuem como estão para que os mesmos continuem acomodados. Os profissionais da educação que se destinam como educadores (segundo Rubem Alves no Livro “Conversas com quem gosta de ensinar”), grifo meu, são os profissionais responsáveis pela busca do conhecimento, os quais abrem espaço para o novo, arriscam as mudanças para melhorar o ensino.

É através dos educadores que o processo de incluir o computador nas atividades escolares iniciará. Já se sabe que a grande maioria das escolas, pelo menos no Estado do Paraná possuem laboratórios de informática, e que os mesmos não são usados tanto, quanto deveriam. Mas há a necessidade de cursos bons de capacitação aos educadores para aprenderem como manusear o computador, há a necessidade de mais computadores nos laboratórios de informática para turmas mais numerosas de estudantes. Os estudantes precisam frequentar mais os laboratórios para resolverem as atividades das disciplinas através do uso do computador. Melhores salários aos educadores para que os mesmos possam possuir seu próprio netebook ou *notebook* para preparar suas aulas. Os estudantes precisam ser incentivados a entender como pesquisar e o que pesquisar através do uso do computador, lembrando que não é só através do computador que programas computacionais ou a conectividade pode ser feita, há outros meios de acesso, exemplo: celulares que possuem rede de internet sem fio, e assim por diante. A tecnologia está se desenvolvendo mais e mais a cada dia. Diante disso o educador se vê obrigado a encontrar um novo perfil para se encaixar na nova forma de ensinar. Os meios tecnológicos obrigam os educadores a buscar um novo perfil diante do uso das tecnologias na aprendizagem. Deter-nos-emos somente a refletir mediante o uso do computador na aprendizagem. Entende-se que há outras tecnologias que podem e devem ser usadas no ensino, mas nos limitaremos ao uso do computador na aprendizagem.

O computador não mudará o ensino apenas estando presente nas aulas, é preciso incorporar as mídias no ensino. De que forma? Através de uma aprendizagem contínua, tanto para educandos quanto para educadores.

A educação será mais complexa porque cada vez sai mais do espaço físico da sala de aula para ocupar muitos espaços presenciais, virtuais e profissionais; porque sai da figura do professor como centro da informação para incorporar novos papéis como os de mediador, de facilitador, de gestor, mobilizador. Sai do aluno individual para incorporar o conceito de aprendizagem colaborativa, de que aprendemos também juntos, de que participamos de e construímos para uma inteligência cada vez mais coletiva. (Para onde caminhamos na educação? www.eca.usp.br/prof/moran)

Através da utilização do computador na aprendizagem exige do educador uma postura de mediador do conhecimento, de facilitador, pois o tradicionalismo de aulas focadas na figura do professor (educador), como o alguém que sabe tudo e que está repassando o conteúdo para o estudante (alguém que não sabe) não funciona mais. Isso desmotiva os educandos deixando os educadores frustrados por não conseguir atingir os estudantes através de suas explanações. O computador exige aulas construtivas, colaborativas, em grupo, com discussão, troca de idéia, produções realizadas através da pesquisa, com educadores auxiliando na aprendizagem, mostrando como fazer, fazendo junto. Os estudantes também exercem um outro papel importante através do aprendizado com o computador, eles passam de sujeitos passivos para sujeitos construtores do seu próprio conhecimento. Eles interagem uns com os outros através das discussões e produções em grupo na sala de aula, no laboratório de informática no aprendizado presencial ou até mesmo quando não estão juntos. Ao construir junto o conhecimento os educadores e os educandos desenvolvem sua criatividade, tornando-se assim cidadãos críticos responsáveis pelo seu próprio conhecimento, desenvolvendo assim a capacidade de saber interpretar e de assumir uma postura madura em suas escolhas.

As mídias transmitem valores, influenciam na forma de viver e agir das pessoas.

As mídias são as educadoras da modernidade, para o bem ou para o mal, elas transmitem mensagens contribuindo para a formação das identidades de todos. As mídias e a escola, ao mesmo tempo, como todas as outras instituições socializadoras, procuram valorizar ou condenar certos comportamentos e regras. (Setton, 2010 p.14)

Assim como as entidades, os grupos, e o meio em que as pessoas vivem, influenciam no comportamento, na maneira de se vestir, de se comportar e até de se relacionar, com as mídias não poderia ser diferente. Elas influenciam e muito na vida

das pessoas. O ponto importante nisso tudo é prestar atenção se as mesmas influenciam na vida dos estudantes negativamente ou positivamente. A isso se faz importante a escola e família estarem atentos, pois são as entidades mais próximas e responsáveis para cuidar a que os estudantes estão tendo acesso, que tipo de informação e conhecimento eles estão obtendo. Para ficar atento a isso é importante o acompanhamento em casa e na escola como está sendo utilizado o computador. A isso exige-se um novo perfil tanto dos educadores quanto da família.

Na escola...

O educador, como quem sabe, precisa reconhecer primeiro, nos educandos em processo de saber mais, os sujeitos, com ele, deste processo e não pacientes acomodados; segundo, reconhecer que o conhecimento não é um dado aí, algo imobilizado, concluído, terminado, a ser transferido por quem o adquiriu a quem ainda não o possui. (Freire, 2005, p. 28)

Os educandos não aceitam mais qualquer explicação sobre o conhecimento. Foi se o tempo em que o professor ficava à frente da turma e explanando um assunto, uma aula inteira, e os estudantes em silêncio ouviam com a explicação do sábio professor. Com a chegada do computador os estudantes interagem, se mexem, fazem muitas coisas ao mesmo tempo, são questionadores, não se contentam com qualquer explicação e ainda sabem onde pesquisar para verificar se o que o professor disse é mesmo verdade. Isso causa estranheza nos educadores mais velhos, pois é uma realidade tão assustadora, que alguns se perdem em meio a isso. Se o estudante não precisa do professor para explicar a matéria, qual é o papel do professor nas aulas?

Segundo Zanon (2009)... “o professor assume o papel de mediador entre o sujeito e o objeto de conhecimento, criando possibilidade para que o estudante chegue às fontes do conhecimento que estão a sua disposição na sociedade”.

A nova maneira de trabalhar com o computador em sala de aula é através da mediação: conteúdo - professor - estudante \ estudante – professor - conteúdo.

O educador é o incentivador para o educando, alguém que mostrará o animado mundo do conhecimento.... É papel do professor transmitir aos estudantes aquilo que não capazes de aprender por si só, pois, atuando como mediador, o professor valoriza e interpreta a informação ao transmitir. A função do professor é: apresentar, explicitar, explicar, demonstrar os conceitos científicos, social e historicamente elaborados. O trabalho de ensinar implica ao professor assumir o lugar de instigar e desafiar o estudante a avançar, isto é, ir além do ponto onde se está. (Zanon, 2009, p.22)

Cabe ao educador desenvolver boas aulas para despertar a atenção do educando para que o mesmo queira aprender. Despertar no educando a vontade de avançar, de buscar pelo novo, assim quando o educando estiver fora da sala de aula ele continuará estudando e pesquisando. Então o computador não pode ser ignorado na escola. Muito pelo contrário, todos na escola devem ter acesso à educação digital. O professor tem a obrigação e o dever de estar inserindo nas aulas o computador como apoio de aprendizagem. De acordo com Moran (2004) os alunos reclamam do tédio de ficar ouvindo um professor falando na frente por horas... e ainda há o abismo entre os conteúdos trabalhados na sala de aula e a vida do educando.

Segundo Libânio (2000) o educador deve ajudar a desenvolver as competências do pensar, em função do que surge como problema, que busque as respostas através de perguntas, que o diálogo se faça presente em todos os momentos da aula, que o professor ouça os estudantes e os ensine a argumentar sempre que se fizer necessário, que as aulas abram espaço para os estudantes expressarem seus pensamentos, sentimentos e desejos, de modo que tudo isso traga para a aula as vantagens do aprendizado em conjunto.

Qual o educando que terá motivação para assistir uma aula em que o professor permaneça à frente da turma explanando assuntos que podem ser encontrados na internet com atrativos mais interessantes como a matéria acompanhada de figuras, sons, animação, música, curiosidades entre outros atrativos. Difícil competir com o computador, e cada vez mais o computador (internet) está oferecendo mais atrativos para despertar a atenção dos usuários.

Por isso, é importante enfatizar que as informações e os conhecimentos não são adquiridos unicamente nas relações face a face, com seus pais e professores, como era feito há mais ou menos sessenta anos. Esses novos conhecimentos são adquiridos de maneira não presencial, são adquiridos de maneira não presencial, são adquiridos virtualmente a partir do uso freqüente das novas tecnologias. (Setton, 2010. p.24)

O educando de hoje sabe onde encontrar informações, o professor não precisa se preocupar com quantidade de conteúdos, mas sim com a qualidade das aulas. As aulas não podem ser aulas informativas, pois as informações estão à disposição na internet. A crítica que as pessoas se tornam mais egoístas ao ficar em

frente ao computador não se fundamenta pelo fato de que ao estar conectado, as pessoas não interagem sozinhas, estão...

Aprender a conviver com o outro: esta aprendizagem representa hoje um dos maiores desafios da educação. Além de promover conhecimentos sobre a diversidade de espécie humana, o ensino precisa oportunizar situações em que as pessoas possam tomar consciência das semelhanças e da interdependência entre todos os seres humanos do planeta. (Rocha Loures, 2008, p. 61).

Sem dúvida aprender a conviver em grupo é uma das tarefas mais complicadas que há e que precisa ser praticada em todo lugar, principalmente na escola, onde os sujeitos se encontram todos os dias por um longo período de suas vidas. Na escola o trabalho em grupo não é muito utilizado devido os educadores reclamarem que os estudantes falam muito, não sabem se organizar, e assim as atividades em grupo vão ficando para depois. O uso do computador nas aulas, cria possibilidade de trabalhos em grupo, exige a comunicação, a troca de ideias e a pesquisa entre os estudantes e o educador. Isso faz melhorar o relacionamento entre humano, indispensável para a convivência em sociedade. A escola é o lugar onde se aprende a viver em sociedade, pois a sociedade se forma a partir da escola.

A competência do professor deve se deslocar no sentido de incentivar a aprendizagem e o pensamento. O professor se torna um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão em seu encargo. Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens; do incitamento à troca de saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem. A proposta é um aprendizado contínuo. (Setton, p. 103)

Para ocorrer a aprendizagem efetiva dos estudantes é importante que o educador insira atividades para serem desenvolvidas através do uso do computador, para ocorrer a interação entre educadores e educandos. É preciso desprender-se da velha idéia que o computador tomará o lugar do educador (talvez o lugar do professor, mas do educador não, lembra da reflexão feita no início deste texto sobre a diferença entre professor e educador, segundo Rubem Alves?)

Ao contrário do que muitos pensavam o computador não tomou o lugar dos profissionais da educação, só desestabilizou os velhos métodos tradicionais que continuam sendo utilizados. Para adquirir a facilidade de usar as tecnologias é preciso buscar pelo conhecimento. É necessário querer aprender e ter acesso as tecnologias.

Segundo Rocha Loures (2008), aprender a conhecer, constitui-se na procura pelo desenvolvimento de ações que visem exercitar a atenção, a memória e o pensamento, envolvendo o prazer de compreender, conhecer e de descobrir, despertando e estimulando a curiosidade individual... Aprender a fazer, modifica o progresso técnico, modifica as qualificações exigidas pelos novos processos de produção. Qualidades como a capacidade de comunicar-se, de trabalhar com os outros, de gerir e resolver conflitos torna-se cada vez mais importante e exigidas no mercado de trabalho.

“Aprender a conhecer” e “aprender a fazer são indissociáveis e essenciais para o desenvolvimento do futuro profissional”. (Rocha Loures, 2008, p.61)

Cada vez mais o ser humano precisa melhorar o convívio em sociedade, e para isso se faz necessário a inclusão de novos hábitos de convivência. A aceitação e aprendizagem de saber e entender como usar as novas tecnologias que surgem a cada dia, nos mostra uma nova maneira de relacionamento e convivência humana. Ao contrário do que se pensava o computador não substituirá o ser humano, apenas facilitará a maneira de viver em sociedade.

Ninguém consegue imaginar a sociedade sem a utilização do computador. Pois, cada vez mais, a conectividade está aumentando. As pessoas estão interligadas, a economia está interligada, não há como fugir do uso do computador, e a escola não pode se ausentar do compromisso de formar cidadãos críticos em relação a todo o desenvolvimento tecnológico que surge e se desenvolve cada dia. A necessidade de saber utilizar o computador se reafirma a todo o momento em que a internet é acessada ou simplesmente quando se utiliza um programa qualquer de *software*. Assim é impossível pensar em uma educação de qualidade sem pensar no uso do computador na sala de aula. Entre tantos recursos que o computador oferece sabemos que os Ambientes Virtuais de aprendizagem são muito úteis para o educador que busca melhorar a sua prática pedagógica. Através dos mesmos é possível pensar atividades muito interessantes para o desenvolvimento do educando, basta planejar e acessar os Ambientes Virtuais de Aprendizagem para executar as atividades propostas. No momento nos atentaremos a compreender e entender como utilizar o Ambiente Virtual de Aprendizagem a Plataforma Moodle. Como utilizá-la com os educandos para oferecer mais uma opção de aprendizagem a eles. Será possível desenvolver atividades pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem

através da Plataforma Moodle no ensino presencial? Educandos e educadores conhecem este Ambiente Virtual chamado Plataforma Moodle? Como elaborar atividades neste Ambiente?

3 AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

Segundo Guberte e Machado:

A expressão "ambiente virtual de aprendizagem" está relacionada ao desenvolvimento de condições, estratégias e intervenções de aprendizagem num espaço virtual na Web, organizado de tal forma que propicie a construção de conceitos, por meio da interação entre alunos, professores e objeto de conhecimento. (www.pucpr.br/evento/educere/educere2009/anais)

O Ambiente Virtual de Aprendizagem é um espaço enriquecedor para a mediação do saber entre educador e educando. Esse espaço deve ser oferecido e disponibilizado ao educando pelos educadores na escola. As ferramentas disponibilizadas pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem instigam o estudante a participar e explorar o mundo das tecnologias. Em muitos momentos pais e educadores reclamam que crianças e jovens passam horas no computador acessando futilidades na internet, que isso não acrescenta conhecimento à vida dos mesmos. Isso implica no despertar dos pais e educadores em ensinar, intermediar e mostrar o conhecimento através do uso da internet. Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem são dispositivos úteis para aquisição do conhecimento, basta mostrar aos educandos como utilizá-los. Com esse recurso a aprendizagem será mais encantadora e acessível, pois os educandos podem acessar na hora que desejarem e de onde estiverem o que o educador disponibilizar a eles. Talvez conhecendo e sabendo utilizar os Ambientes Virtuais de Aprendizagem educandos passem menos tempo acessando futilidades na internet e passem mais tempo estudando.

É cada vez maior o número de pessoas que são atingidas pelas novas tecnologias, pelos novos hábitos de consumo e indução de novas necessidades. Pouco a pouco a população vai precisando se habituar a digitar teclas, ler mensagens no monitor, atender instruções eletrônicas. (Libânio, 2000, p.16)

Proporcionar aos internautas a aprendizagem de aprender a selecionar da internet o que lhe é útil para a vida, é essencial para o crescimento e desenvolvimento intelectual dos sujeitos. Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem oferecem ao educador a possibilidade de inserir conteúdos da disciplina para o educando aprender a buscar a pesquisa. Pois além do educando assistir as aulas em contato presencial poderá acessar de onde estiver, (desde que tenha o acesso a internet) os conteúdos disponibilizados pelo educador. Isso facilita quando o

educando falta à aula. Mesmo não assistindo uma ou outra aula, poderá ter acesso a matéria. O educador deve esclarecer bem aos estudantes que uma vez ou outra a falta não acarretará prejuízo ao educando em termos de se atrasar com o conteúdo, pois o educando terá acesso ao que foi trabalhado através da plataforma escolhida pelo educador para expor e deixar a matéria para consulta e estudo. O estudante deve sempre evitar a falta, a plataforma será apenas um meio oferecido a eles para ampliar o conhecimento de quem acessar os Ambientes de Virtuais de Aprendizagem conhecidos também como AVA.

Destaca-se que um ambiente virtual de aprendizagem” não precisa ser um espaço restrito à educação à distância. Embora freqüentemente associado à educação à distância, na prática, o ambiente virtual é também amplamente utilizado como suporte na aprendizagem presencial.. (Valentini e Soares)

O educador terá que tomar muito cuidado para não fazer do Ambiente Virtual de Aprendizagem apenas um repositório de conteúdo, onde colocará a matéria para repassar ao estudante. Se a plataforma for usada dessa forma o estudante não terá aproveitamento, pois não será desafiado a fazer as atividades. O educador terá que lançar desafios que instigue e que provoque o estudante na realização das atividades. As plataformas de ensino através das ferramentas disponíveis oferecem discussões e interações individuais e coletivas aos participantes\estudantes. O educador é desafiado a interagir com os estudantes de forma dinâmica e competente ao oferecer o uso da plataforma como um recurso de aprendizagem no ensino presencial.

Com a inserção dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem o educador proporcionará

Uma formação que ajude o aluno a Transformar-se num sujeito pensante, de modo que aprenda a utilizar seu potencial de pensamento por meio de meios cognitivos de construção e reconstrução de conceitos, habilidades, atitudes, valores. Trata-se de investir numa combinação bem - sucedida da assimilação consciente e ativa desses conteúdos com o desenvolvimento de capacidades cognitivas e afetivas pelos alunos visando à formação de estruturas próprias de pensamento, ou seja, instrumentos conceituais de apreensão dos objetos de conhecimento, mediante a condução pedagógica do professor que disporá de práticas de ensino intencionais e sistemáticas de promover o “ensinar a aprender a pensar”. (Libânio, 2000, P.30)

O “ensinar aprender a pensar” exige do educador a intermediação entre o conhecimento os meios utilizados para adquirir o conhecimento e o estudante. Os

conteúdos disponibilizados no AVA devem ser sempre acompanhados pelo professor para o estudante não se desmotivar em fazer e não receber retorno. Mesmo o estudante participando das aulas presenciais e tendo o AVA como apoio nos conteúdos se faz importante o educador sempre estar atento nas atividades, dando um retorno e incentivando a importância da participação de todos na plataforma.

A finalidade principal de aprender não é acumular informação, mas transformá-la em conhecimento que permita fazer opções interessantes entre idéias, valores, visões de mundo, com frequência conflitante. Educar é ajudar a desconstruir o que não nos serve mais e reconstruir de forma mais ampla valores, emoções, visões de mundo mais condizentes com o nosso grau de percepção atual. (www.eca.usp.br/prof/moran. Educar para fazer melhores escolhas)

Um dos maiores desafios da educação é trabalhar a percepção de mundo, pois o desenvolvimento econômico, social, intelectual, tecnológico está cada vez mais adiantado, e isso exige das pessoas relacionamento cada vez melhor entre si., que saibam trabalhar em grupo e que aprendam a interagir uns com os outros. Com o uso dos AVAs os sujeitos se preparam para melhorar o convívio entre si. Outro desafio muito grande para o educador é a responsabilidade de trabalhar com o estudante a transformação da informação para o conhecimento. Nos Ambientes Virtuais de Aprendizagem os educandos terão à disposição possibilidades de interagir com colegas que se encontram próximos ou distantes, numa interação individual ou em grupo, desempenhando assim formas diferentes de aprendizagem. Caberá ao educador verificar e selecionar o que disponibilizar no AVA para acesso dos estudantes.

Trata-se do ensino aberto com a devida familiarização de seus dispositivos. Nesse contexto, o professor é incentivado a se tornar um animador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos em vez de um fornecedor direto do conhecimento. (SETTON, 2010.p.99)

O conteúdo exposto no AVA se torna dinâmico e socializado, cabendo ao usuário da plataforma o gerenciamento do tempo de estudo. Cada usuário tem a liberdade de aprender, rever e avançar de acordo com o seu ritmo de aprendizagem. O uso do AVA será um reforço utilizado pelos educadores e educando para melhorar e assimilar os conteúdos das aulas presenciais.

O Ambiente Virtual de Aprendizagem disponibiliza aos participantes as ferramentas:

Assíncrona – a comunicação acontece em tempo não real, exemplo: fórum.

Síncrona – a comunicação ocorre em tempo real, exemplo: chat.

Com o uso dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem o educador é desafiado a exercer uma maneira de ensinar, enfatizando a produção em conjunto e individual.

3.1 ALGUNS AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

A construção do conhecimento por estudantes e educadores através do uso do computador utilizando o Ambiente Virtual de Aprendizagem no ensino presencial é de suma importância para o desenvolvimento intelectual e social de todos que fazem parte do ensino. Os desafios são muitos, desde aprender a lidar com o computador até transformar as informações em conhecimento. Para melhor aproveitamento eis alguns Ambientes Virtuais de Aprendizagem disponíveis para acesso de acordo com Romero Tori no Livro “Educação sem Distância” e Diana Abreu “Produção de Material Didático para EAD”, pelo site WWW.cipead.ufpr.br

1-MOODLE

[Http://moodle.org](http://moodle.org)



Figura 1 - Tela inicial do ambiente Moodle

2-TIDIA-AE

[HTTP://www.tidia.fapesp.br/portal](http://www.tidia.fapesp.br/portal)

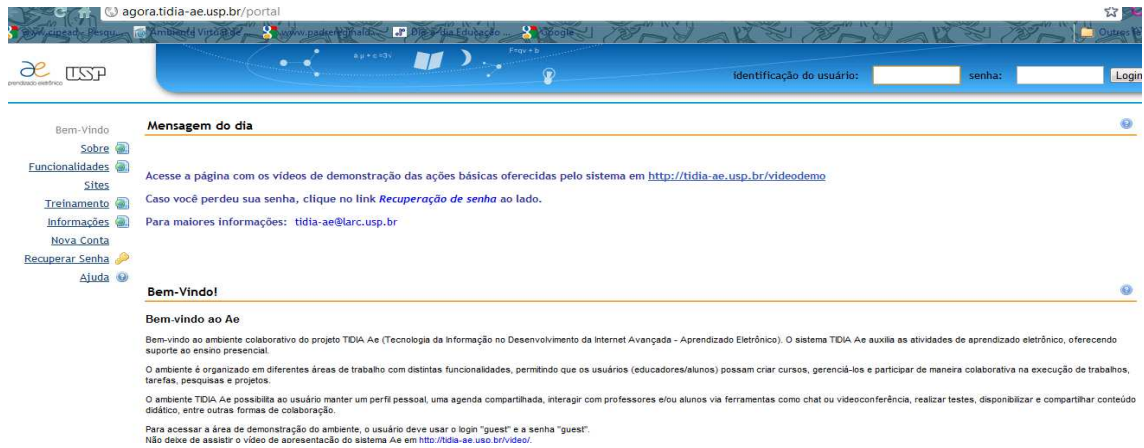


Figura 2 – Tela inicial do ambiente TIDIA-AE

3- TELEDUC

[HTTP://www.teleduc.org.br](http://www.teleduc.org.br)

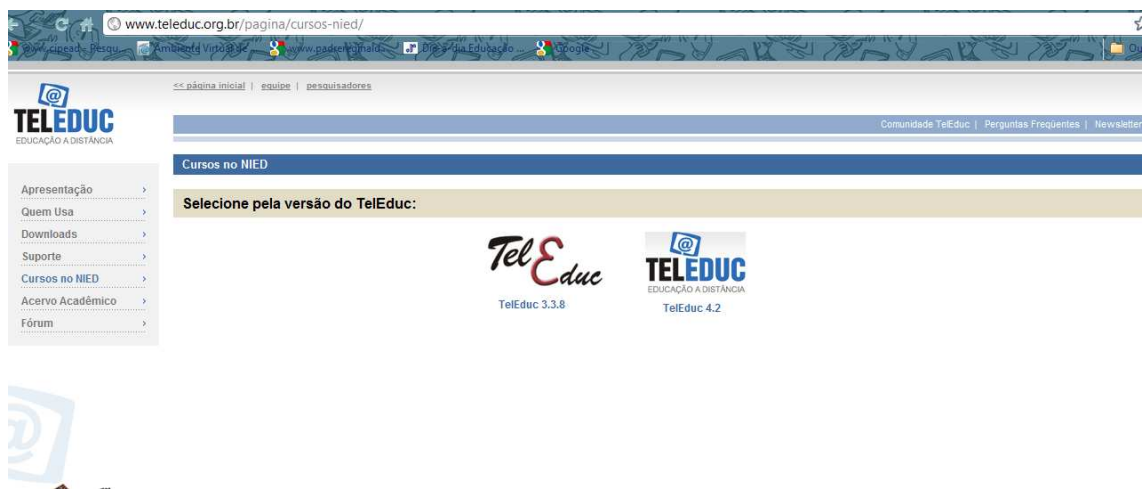


Figura 3 – Tela inicial do ambiente TELEDUC

4- CLAROLINE

[HTTP://www.claroline.net](http://www.claroline.net)



Figura 4 – Tela inicial do ambiente CLAROLNE.NET

5- DOKEOS

Htt: WWW.dokeos.com

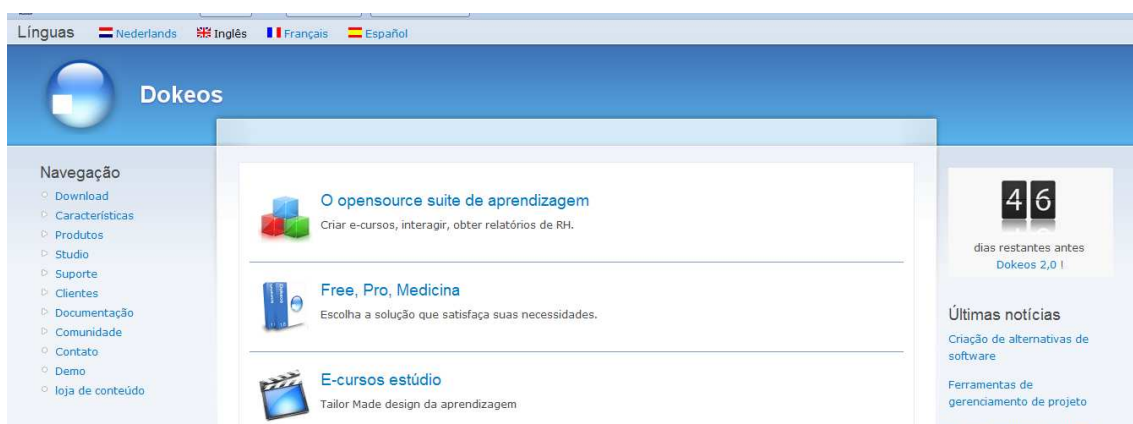


Figura 5 – Tela inicial do ambiente DOKEOS

6- ATUTOR

[HTTP://www.atutor.ca](http://www.atutor.ca)

Esta página foi traduzida de inglês para português. Mostrar original. Opções

ATUTOR® Ferramentas de Gestão de Aprendizagem

Início Desenvolvimento Serviços Comunidade MyATutor Documentação

Home > ATutor

Login

Nome de usuário: Inscreva-se em

Senha: [Registrar]

Habilitar login automático

Inscrever-se para atualizações

Liberar de atualizações ocasionais ATutor

Seu Email:

Serviços

[Suporte Básico](#)

[Serviços de Desenvolvimento](#)

[Provedores de Serviços](#)

Usuários Online

ATutor: Learning Management System

ATUTOR®

ATutor é um Open Source Web-Based Learning Management System (LMS) utilizado para desenvolver e ministrar cursos online. Os administradores podem instalar ou atualizar o ATutor em minutos, desenvolver temas personalizados para dar ATutor um novo visual, e facilmente estender suas funcionalidades com módulos de recursos. Educadores podem rapidamente montar, empacotar, e redistribuir baseado na Web conteúdo instrucional, facilidade de importação de conteúdos pré-embalados, e conduzir os seus cursos on-line. Os alunos aprendem de maneira acessível, adaptável, um ambiente de aprendizagem social. [Experimente a demonstração](#) de experiência ATutor-se. [Download ATutor](#) para obter uma cópia dos seus próprios.

Padrões

No ATutor acreditamos adesão às normas é uma parte crítica de um bom software.

Acessibilidade **Interoperabilidade**

Conteúdo

- [Notícias](#)
- [Quem usa o ATutor](#)
- [Doar](#)
- [Características](#)
- [Prêmios](#)
- [Demo](#)
- [Download](#)
- [Módulos](#)
- [Temas](#)
- [Perguntas Frequentes \(FAQs\)](#)
- [Documentação](#)

Figura 6 – Tela inicial do ambiente ATUTOR

7-O4LEARN

[HTTP:WWW.4learn.pro.br](http://www.4learn.pro.br)

www.4learn.pro.br

Ambiente Virtual de Aprendizagem a Distância. "Qualidade em Educação a Distância"

Home Recursos Fale conosco Desenvolvedores

Qual será o futuro da educação?

A qualidade da Educação a Distância caminha paralelamente às tecnologias disponíveis; ontem, as correspondências em papel, hoje, a Internet, uma solução barata, flexível e moderna para a evolução educacional.

Clique aqui para acessar o Ambiente

Sobre...

APTA - Prospecção de Demandas

Pesquisadores científicos do Polo Regional do Vale do Paraíba, em parceria com profissionais do Geopi e Unicamp, realizaram no dia 24/08, em Pinda, o workshop "Inspeção de demandas científicas e tecnológicas para o desenvolvimento do agronegócio do Vale do Paraíba". [Clique aqui](#) para acessar o ambiente com o questionário

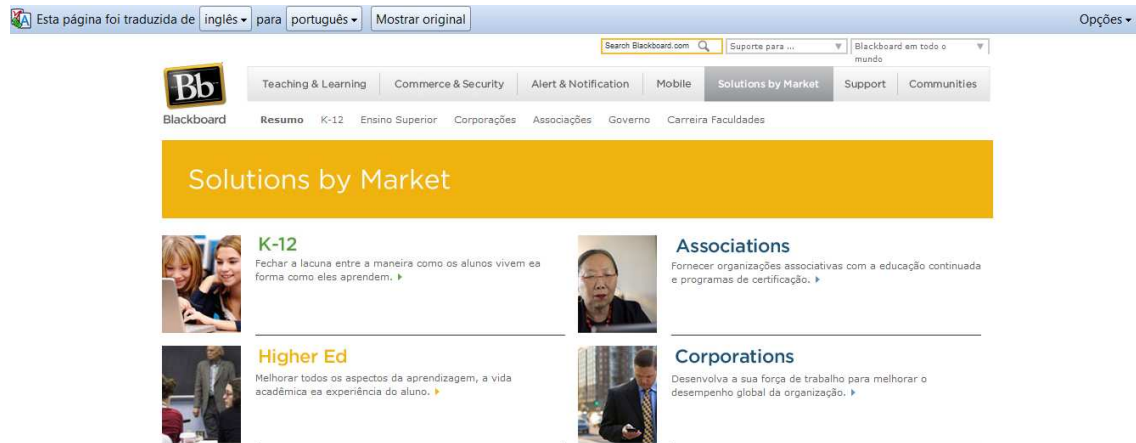
Colégio Técnico Industrial de Guaratinguetá - UNESP

Utilizado nos cursos técnicos Mecânica, Eletrônica, Eletroeletrônica e Informática Industrial, o 4Learn mostrou-se capaz de auxiliar o Ensino Presencial através de suas ferramentas, alcançando bons resultados.

Figura 7- Tela inicial do ambiente 4learn

8- BLACKBOARD

<http://www.blackboard.com>



Esta página foi traduzida de [inglês](#) para [português](#) [Mostrar original](#) Opções ▾

Search Blackboard.com Suporte para ... Blackboard em todo o mundo ▾

Bb Blackboard

Teaching & Learning Commerce & Security Alert & Notification Mobile **Solutions by Market** Support Communities

Resumo K-12 Ensino Superior Corporações Associações Governo Carreira Faculdades

Solutions by Market

K-12

Fechar a lacuna entre a maneira como os alunos vivem ea forma como eles aprendem. ▶

Associations

Fornecer organizações associativas com a educação continuada e programas de certificação. ▶

Higher Ed

Melhorar todos os aspectos da aprendizagem, a vida acadêmica ea experiência do aluno. ▶

Corporations

Desenvolva a sua força de trabalho para melhorar o desempenho global da organização. ▶

Figura 8 – Tela inicial do ambiente BLACKBOARD

9- ENSINAR

[HTTP: WWW.ENSINARNET.COM](http://www.ensinarnet.com)



ensinar tecnologia em demanda ATENDIMENTO OFFLINE

[A Empresa](#) [Noticias](#) [Oportunidades](#) [Parceiros](#) [Mapa do site](#) [Blog](#)

PÁGINA INICIAL OUTROS SERVIÇOS ATENDIMENTO AO CLIENTE

> Outros serviços

Para mais informações sobre qualquer serviço listado abaixo entre em [Contate conosco](#).

TV Ensinar

Com o novo serviço TV ENSINAR sua instituição pode montar programas de TV pela internet, mantendo uma relação mais próxima com funcionários e parceiros.

Certificação digital para conteúdos

Implementar processos de segurança que garantam sigilo, privacidade e não-repúdio. Autoria de conteúdo, não-repúdio da realização de provas online e tarefas.

Atendente virtual

Sua instituição pode contar com um serviço de atendimento online via CHAT sem a necessidade de contratação de pessoal ou custos adicionais de implantação de sistema ou suporte. Você paga apenas pela quantidade de atendimentos realizados. [Saiba mais](#).

Fábrica de conteúdos

Com o objetivo de prover todos os recursos necessários para transformar sua estratégia de e-learning em sucesso, a ENSINAR montou uma equipe técnica e pedagógica especializada na produção de conteúdo.

Gestão financeira

Minha conta

Digite sua identificação

Digite sua senha

[Esqueci minha senha](#)

[Acessar](#) [Acessar com certificado digital](#)

Últimas notícias

22/2/2010
[Ensino à Distância é fraco e fácil?](#)

24/10/2008
[Professor melhora aulas com a internet](#)

24/10/2008
[Credenciamento - Quem pode oferecer cursos a distância](#)

24/10/2008
[Plataforma de Material Didático](#)

Figura 9 – Tela inicial do ambiente ENSINAR

10 – RIVED

HTTP: WWW.rived

Ministério da Educação Destaque do Governo

SEED
RIVED

Como acessar

As atividades interativas, em forma de objetos de aprendizagem, permitem a experimentação de fenômenos físicos, químicos e outros por meio da simulação e animação, apresentando uma sequência de atividades multimídia interativas acompanhadas de guias do professor. As atividades combinam elementos de motivação para engajar os alunos em questões de importância para a sociedade, propiciando uma compreensão mais ampla deles mesmos e de seu ambiente.

Os conteúdos virtuais permitem que alunos e professores possam explorar fenômenos e conceitos muitas vezes inviáveis ou inexistentes nas escolas por questões econômicas e de segurança, como por exemplo:

Laboratório virtual de Química

Conceitos de genética envolvendo várias simulações

Pesquisar

Figura 10- Tela inicial do ambiente Rived

4 PLATAFORMA MOODLE

A Plataforma Moodle pode ser utilizada tanto para o ensino a distância como para o ensino presencial. Ainda há muitos educadores e educandos que acham que as plataformas de ensino foram desenvolvidas apenas para estudos à distância. Com a utilização das plataformas de aprendizagem o ensino presencial ganha inovações surpreendentes. As aulas melhoram e surgem novas maneiras de ensinar e aprender. A Plataforma Moodle é a mais utilizada em todo o mundo devido à facilidade de utilização pelas ferramentas disponibilizadas.

Segundo Tori (2010), o sistema Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) é uma plataforma de LMS gratuita e de código aberto, originalmente desenvolvida por Martin Dougiamas, como parte de sua tese de doutorado em ciências da computação e educação na Universidade Curtin da Austrália. Dougiamas era um administrador do sistema WebCT de sua universidade e se sentia frustrado por tal sistema ser fechado.

A Plataforma Moodle já é utilizado por todas as Universidades Públicas brasileiras que possuem cursos a distância, e também é adotado cada vez mais pelas empresas que pretendem baratear os treinamentos de funcionários através da utilização da plataforma Moodle.

Números do Moodle:

- 1000 downloads do Moodle são feitos todos os dias
- 17000 sites Moodle são registrados pelo mundo
- 160 países possuem sites Moodle registrados
- 75 línguas diferentes já possuem pacote para o Moodle
- 4000 usuários participam dos fóruns do site oficial do Moodle em inglês
- 1300 usuários participam dos fóruns do site oficial do Moodle em espanhol
- 200 usuários participam dos fóruns do site oficial do Moodle em francês.

(Quelhas, www.About EAD: Plataforma Moodle)

O Moodle é uma aplicação baseada na Web, e consta de dois componentes: um servidor central em uma rede IP, que abriga os scripts, softwares, diretórios,

bancos de dados etc. e clientes de acesso a um ambiente virtual (que é visualizado através de qualquer navegador da Web, como Internet Explorer, Netscape, Opera, Firefox, etc.). O Moodle é desenvolvido na linguagem PHP e suporta vários tipos de bases de dados, em especial MySQL, e é idealmente implantado em servidores com o sistema operacional livre LINUX e WINDOWS. Outra vantagem é que o Moodle tem seu código fonte disponibilizado gratuitamente, e pode ser adaptado, estendido, personalizado, etc., pela organização que o adota. Outra vantagem é que o Moodle adota o padrão SCORM (Sharable Content Object Reference Model) de interoperacionalidade, o que garante a exportação e importação de conteúdos, e a mudança relativamente fácil para outras plataformas LMS ou CMS que obedeçam o mesmo padrão. Isso permite uma grande flexibilidade e segurança na sua adoção.



Figura 11 – foto de Martin Dougiamas “criador da plataforma moodle”

A plataforma Moodle possibilita a interação entre os participantes através da utilização de fóruns, diários, chats, questionários, wikis entre outras ferramentas.

Com essa interação todos aprendem de forma interativa a conhecer o que a plataforma disponibiliza e o aprendizado ocorre de maneira não imposta, pois tanto educadores quanto educandos aprendem juntos, ocorrendo a troca do conhecimento.

O Moodle possui atividades que podem ser configuradas de acordo com a necessidade da turma, como: questionário, chat, fórum, lição, blog, enquete, entre outros, além de ser compatível com o padrão SCORM 1.2 e permitir

a disponibilização de arquivos para download e exibição de vídeos... A plataforma Moodle pode ser definida como uma caixa de ferramentas modular para o desenvolvimento de atividades e tarefas online e para a criação de comunidades de aprendizagem. É um programa que está em constante desenvolvimento, isto é o que o torna bastante vivo.

(Quelhas,

www.About EAD: Plataforma Moodle)

A Plataforma Moodle é um ambiente desenvolvido para todos que querem mostrar suas criações educacionais, empresariais, coletivas, individuais, como produtores ou como colaboradores. É um sistema que abrange a todas as produções, principalmente a educação, possibilitando o desenvolvimento de educadores e educandos na realização das atividades através da Plataforma Moodle. As ferramentas disponibilizadas na Plataforma Moodle são flexíveis, autônomas, integradoras e de simples acesso ao sistema. Através das mesmas pode ser disponibilizados na plataforma conteúdos, links, hipertextos, filmes, músicas, uma infinidade de atividades tanto para acessar no sistema quanto para imprimir.

4.1 A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA MOODLE COMO APOIO NO ENSINO PRESENCIAL

Utilizando a plataforma Moodle como apoio presencial os estudantes aprendem a utilizar o computador com finalidades específicas, aprendem a buscar e a interagir com o conhecimento.

O desenvolvimento da Plataforma Moodle assentou numa teoria social-construcionista... a qual preconiza que o aluno participe ativamente na resolução de problemas, que utilize o pensamento crítico sobre as atividades de aprendizagem que mais significam para si e que construa o seu próprio conhecimento, cabendo ao professor o papel de “parteiro” no processo de nascimento da compreensão e de orientador, facilitador, conselheiro, tutor e aprendiz. (wwwmoodle-estratégiaspedagógicas e estudo de caso)

Com o uso da Plataforma Moodle os estudantes aprendem a construir o seu próprio conhecimento, deixando para trás a passividade de atuar como ouvinte nas aulas. O educador também deixa de ser o centro do aprendizado e passa a exercer o papel de mediador. As plataformas de aprendizagem devem fazer parte do aprendizado presencial. A Plataforma Moodle oferece ao educador a possibilidade de interagir com o estudante através das ferramentas disponíveis. Os sujeitos aprendem melhor quando são responsáveis pela criação de experimentos que podem melhorar a interação humana.

Na metodologia tradicional, os professores detêm autoridade pelo conhecimento da disciplina que lecionam, com atitude reprodutora do conhecimento, e os seus alunos, como ouvintes, adotam uma postura passiva e submissa, sem autonomia...

Na metodologia contemporânea já consagrada, a maioria dos professores se posiciona como mediadores pedagógicos, orientadores e facilitadores. E os seus alunos apresentam uma postura transparente na ação e reação. As atuações disciplinada, colaborativa, emancipatória, responsável, autônoma, dinâmica e espontânea se verificam nas interações interpessoais. (www.moodle-estratégias pedagógicas e estudo de caso).

Nos dias de hoje se torna difícil pensar em ensinar sem levar em consideração o uso do computador na sala de aula. Ainda mais sabendo das inúmeras possibilidades de aprender com entusiasmo na sala de aula através do uso do computador utilizando os Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Analisando as metodologias, não se pode descartar totalmente nem uma nem outra, pois há pontos positivos que podem ser considerados importantes na aprendizagem. O que não pode ocorrer é a permanência de um método. Na metodologia contemporânea o ensino acontece de maneira colaborativa, fazendo sentido para a vida do educando. E para fazer sentido à vida do educando se faz importante a utilização dos meios tecnológicos na sala de aula, pois os estudantes estão em constante contato com as tecnologias.

Não basta apenas introduzir o computador como algo inédito na sala de aula, é preciso proporcionar atividades desafiadoras aos estudantes

Trata-se da aprendizagem mediada por todos, na qual todos podem ensinar e ter seu momento de atenção do grupo interessado em aprender. Todos aprendem com todos (professores, monitores, mentores, tutores e alunos). Todos os participantes são co-responsáveis co-autores da produção coletiva de conhecimentos. E todos auxiliam um ao outro na sua produção individual e coletiva. (www.moodle-estratégias pedagógicas e estudo de caso).

Com a utilização dos Ambientes Virtuais de Aprendizagens, a troca de conhecimento entre os estudantes é rápida e eficaz. Alguns educadores se assustam quando percebem os estudantes trabalhando em grupo, interagindo e produzindo, porque a sensação de desordem ainda está muito fixada ao tradicionalismo de ensinar. Com a utilização dos AVAs se faz necessário o barulho, a conversa, os grupos para resolver as atividades.. Isso causa insegurança aos educadores que estavam acostumados a ensinar o que o livro didático trazia sem questionamento, e agora o estudante pode utilizar outras formas para pesquisar sem precisar do auxílio do professor e nem do livro didático. Quando se diz que “o estudante não precisa do professor para pesquisar o que precisa”, não quer dizer que o professor não tem mais o seu lugar na aprendizagem, muito pelo contrário, o professor para o estudante é insubstituível. Nenhuma máquina, e nenhum Ambiente de Aprendizagem substituirá o processo ensino aprendizagem entre educador e educando. O que é substituído no processo ensino aprendizagem é o “repasso” dos conteúdos, pois o “repassar” conteúdo pode ser feito pelos Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Mas a busca de entender como se dá o processo de ensino aprendizagem entre educador e educando não será substituído. A magia de encantar através da busca pelo conhecimento jamais será deixada de lado pelo contato entre educador e educando seja no ensino a distância ou pelo ensino presencial..

A Plataforma Moodle irá proporcionar o ensino compromissado e efetivo entre educador e educando com o propósito de provocar no estudante a vontade de resolver as atividades como um desafio.

Para que os alunos possam construir significados é necessário flexibilidade para descobrir novos caminhos no próprio processo de aprender. Isso significa abertura para questionar o conteúdo, o outro e a si próprio. As perguntas não devem girar apenas em torno do “o quê?” e “por quê?”, mas também do “como?”, “para quê?”, “quando?”, “onde?”, “quem?”, “qual?”, “quanto?”, “que medida?”.
(www.moodle-estratégias pedagógicas e estudo de caso).

Através do uso da plataforma Moodle os educandos e educadores descobrirão novos caminhos para o processo de aprender e ensinar, pois a plataforma oferece subsídios para isso. As ferramentas que poderão ser utilizadas são muitas e a forma de utilizá-las fará educadores e educandos repensar a forma de ensinar e aprender. Tornando assim o processo ensino aprendizagem mais

dinâmico e satisfatório para todos que dele fazem parte. Evitando assim a monotonia de horas e horas em sala de aula sem aproveitamento e sem interesse por parte de educandos e a frustração dos educadores em perceber que o seu trabalho foi em vão no momento da aprendizagem. O uso da plataforma Moodle é uma inovação no ensino, porque oferece a satisfação ao educador em sair da acomodação de seguir os mesmos métodos e provoca no educando a vontade de utilizar novas formas de aprender. Com isso todos são desafiados a procurar novas formas de ensinar e aprender em um contexto que não cabe mais formas antigas e ultrapassadas de ensinar e aprender. A Plataforma Moodle desafia o educador a estudar e aprender sobre como utilizar a plataforma no ensino presencial para elaborar atividades condizentes com a realidade do educando, sendo que com a utilização da internet a plataforma pode ser enriquecida todas as aulas com assuntos importantes e interessantes disponíveis. Assim todos são desafiados através da Plataforma Moodle a melhorar, mudar, ampliar, ensinar, aprender e a descobrir novas formas de buscar o conhecimento sem medo de errar e acertar no processo de ensino aprendizagem.

5 PESQUISA

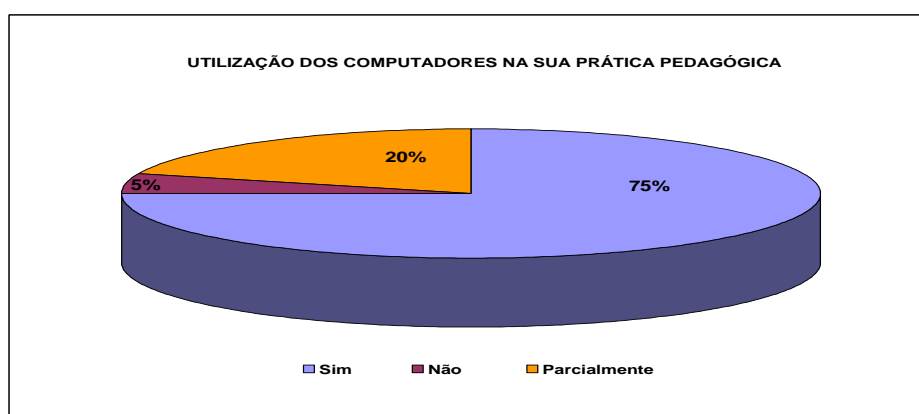
Foi realizada uma pesquisa para verificar o uso do computador no processo ensino aprendizagem, e a necessidade de disponibilizar um Ambiente Virtual de Aprendizagem para educandos e educadores.

A pesquisa foi realizada no Colégio Estadual Francisco Ramos, situado na Avenida Diogo Emanuel de Almeida número 300 na cidade de Guamiranga – Paraná. A pesquisa foi realizada com 20 educadores e com 73 estudantes.

Foram formuladas dezesseis perguntas aos educadores sobre o uso do computador e sobre a utilização da Plataforma Moodle. Os entrevistados receberam uma folha com as perguntas para marcar x na resposta que melhor expressava sua opinião. Para os educandos foram formuladas catorze perguntas, as quais também se referiam ao uso do computador e sobre a utilização da Plataforma Moodle. O resultado da pesquisa está expresso nos seguintes gráficos.

5.1 GRÁFICOS DAS RESPOSTAS DOS EDUCADORES

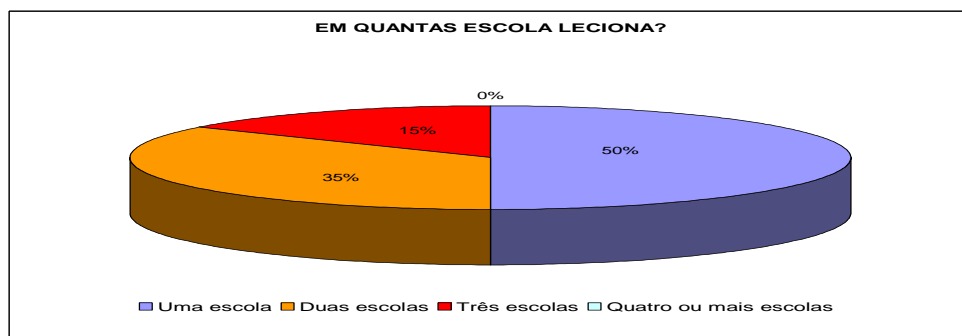
GRÁFICO 01



Através do gráfico pode se observar que a maioria dos entrevistados utiliza o computador como ferramenta de aprendizagem na sala de aula. Somente uma pequena porcentagem continua não utilizando o computador na sua prática pedagógica. Enquanto houver educadores que não utilizam o computador na sua

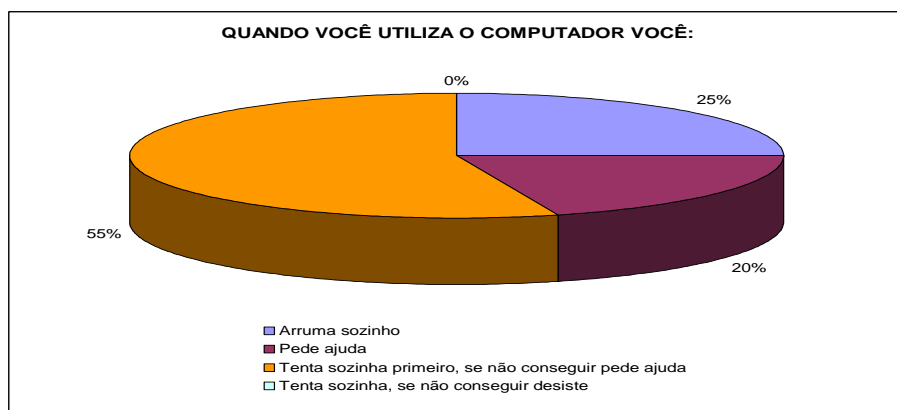
prática pedagógica, há a necessidade de capacitações continuadas para oferecer ao educador o conhecimento necessário para que o mesmo aprenda a manusear o computador, pois fica a dúvida, esses cinco por cento dos entrevistados que não utilizam o computador, é por que não sabem lidar com a máquina ou sabem e não utilizam por que não querem?

GRÁFICO 02



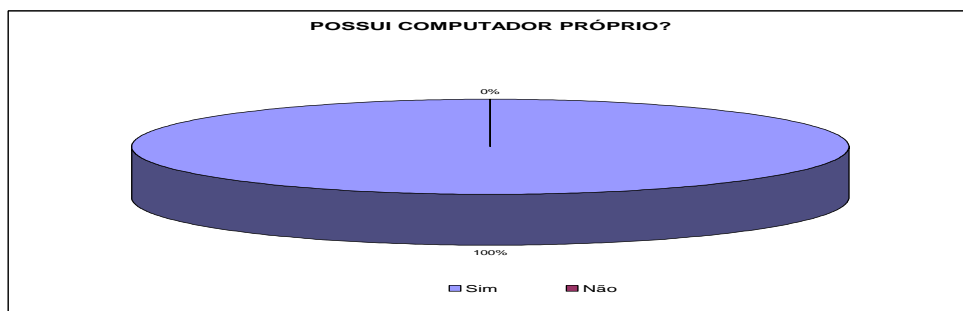
A maioria dos educadores entrevistados trabalham somente em uma escola. Isso facilita na elaboração dos conteúdos para trabalhar com o computador, pois o educador não precisa se deslocar de uma escola para outra. Mas não se pode ignorar a porcentagem dos educadores que trabalham em mais escolas. Isso dificulta no momento de elaboração das aulas. Há escolas que possuem computadores e outras que não possuem. Isso dificulta o trabalho na hora de elaborar o plano de aula, pois se torna cansativo preparar as aulas considerando escola com disponibilidade para o uso de computadores na aprendizagem e aquelas que não possuem computadores.

GRÁFICO 03



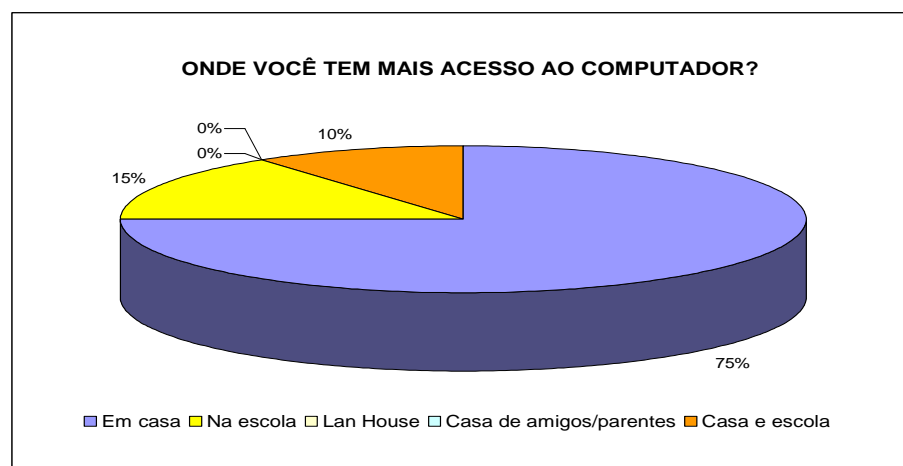
Através desse gráfico percebe-se que o uso do computador é uma dificuldade para a maioria dos entrevistados, mas todos tentam superar as dificuldades. O fato de os educadores pedirem ajuda para o uso do computador faz a aprendizagem ganhar novas maneiras de ensinar.

GRÁFICO 04



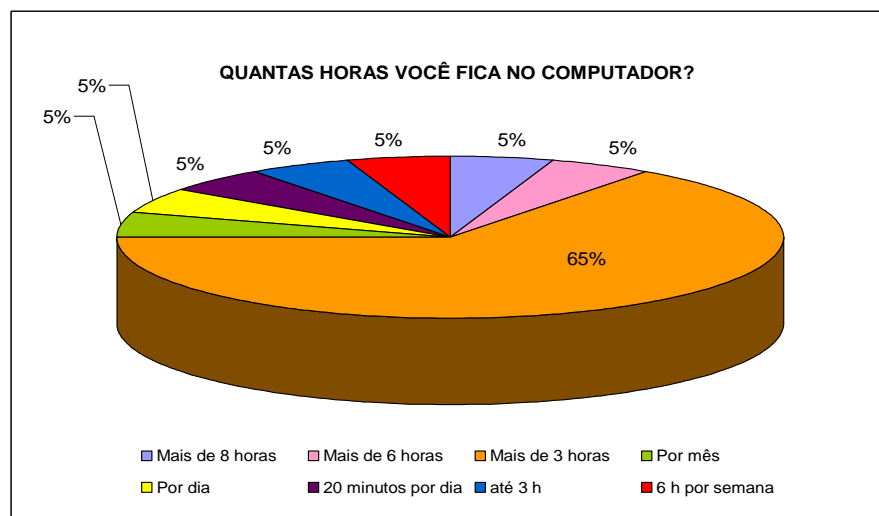
Todos os entrevistados possuem computador, mas será que todos os que possuem computador sabem utilizar de maneira correta para auxiliar na aprendizagem? No primeiro gráfico, cinco por cento dos entrevistados responderam que não utilizam o computador na sua prática didática, mas neste gráfico todos responderam que possuem computador. Então os educadores que não usam o computador em sala de aula, não utilizam porque não sabem utilizá-lo e não por falta de acesso.

GRÁFICO 05



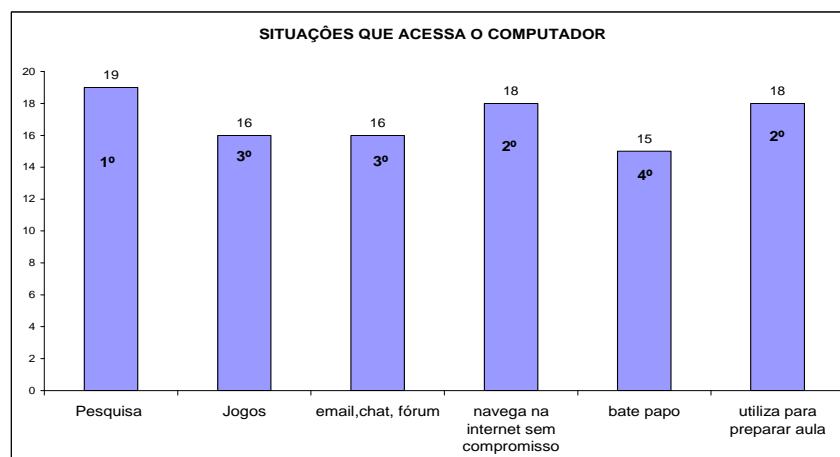
Os entrevistados responderam que têm mais acesso ao computador em casa, isto significa que a escola está falhando, pois se o educador não acessa o computador na escola, como irá desenvolver um trabalho de inclusão digital com os estudantes? Algo está errado com o educador que não acessa o computador na escola. Vários são os fatores que impedem o acesso na escola, como por exemplo: incentivo, vontade de aprender, tempo, computadores não disponibilizados para o educador, dificuldade de manusear o computador entre outros fatores.

GRÁFICO 06



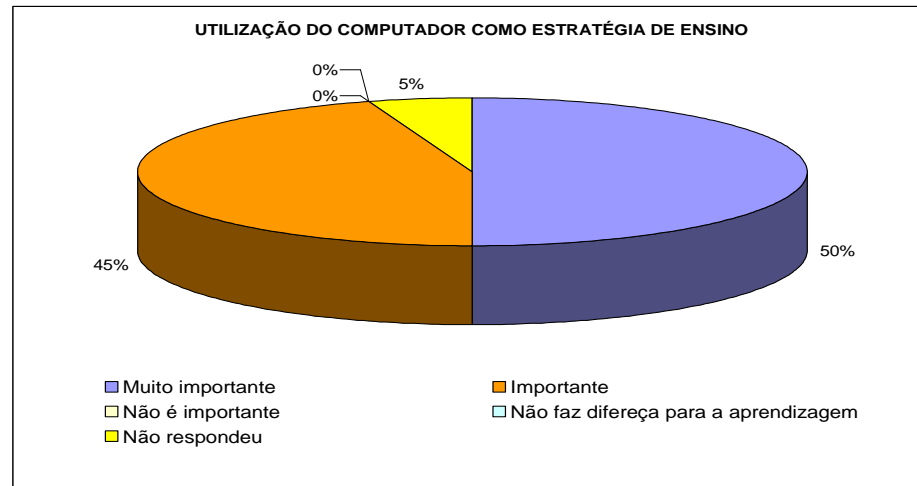
Este gráfico demonstra quanto tempo os educadores passam no computador, isso significa que os educadores estão procurando acompanhar o desenvolvimento tecnológico.

GRÁFICO 07



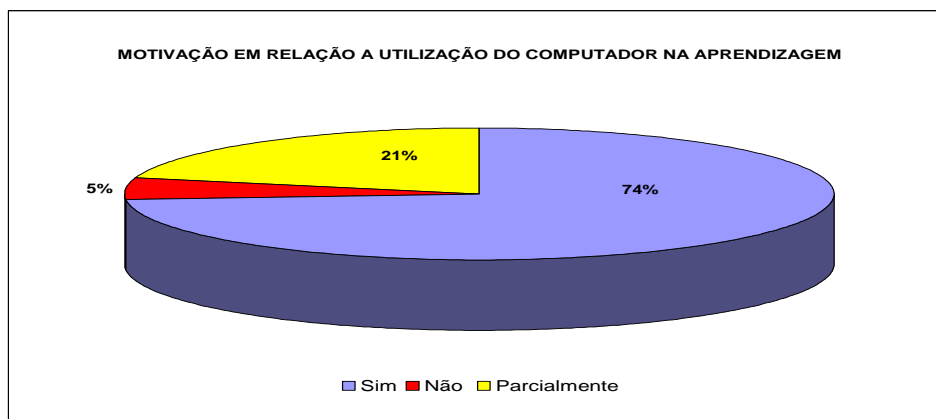
Com esse gráfico nota-se o que os educadores fazem com o tempo gasto quando estão no computador.

GRÁFICO 08



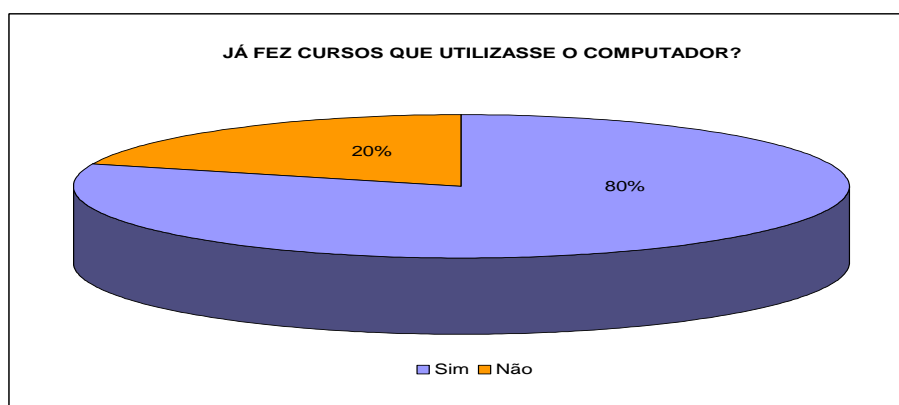
Os educadores estão cada vez mais se convencendo da importância de utilizar o computador no processo ensino-aprendizagem. Aqueles que não responderam talvez estejam precisando de mais informações sobre o quanto o uso do computador desenvolve o estudante, tanto no intelectual quanto no social.

GRÁFICO 09



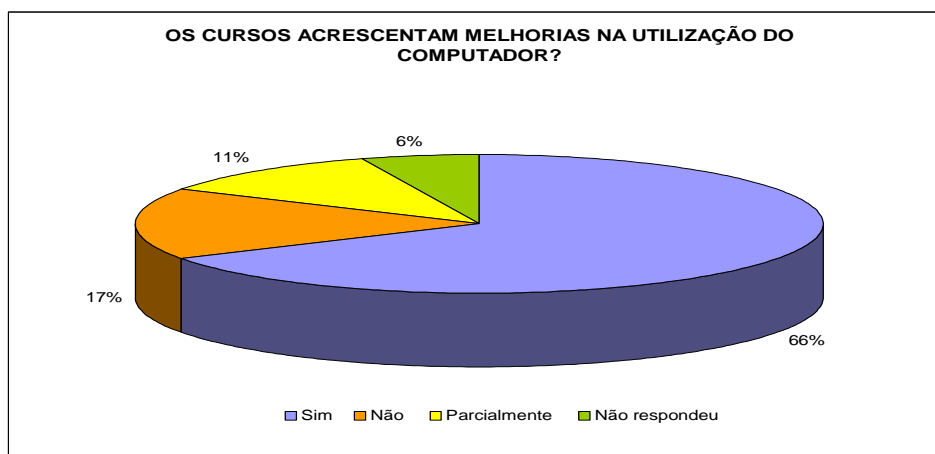
São muitos os problemas enfrentados todos os dias pelos educadores. Mas através do gráfico observa-se que a motivação para o uso do computador está entre a maioria dos entrevistados. Isso é bom porque a aprendizagem será melhor e mais dinâmica quando os sujeitos estão motivados para aprender.

GRÁFICO 10



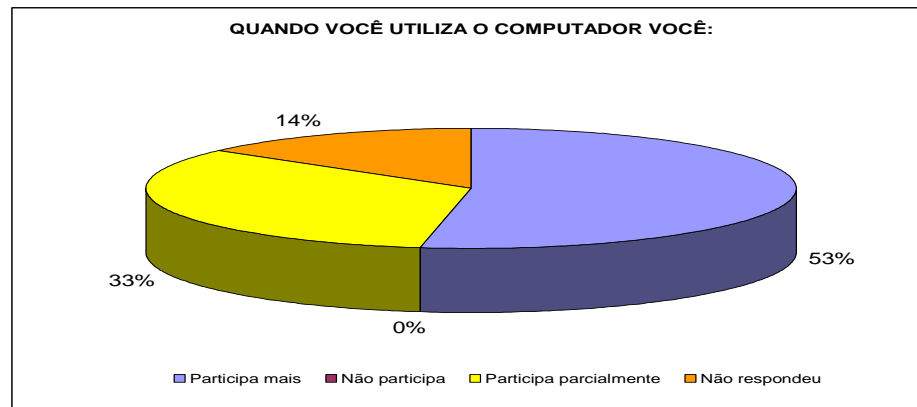
A maioria dos entrevistados já fez cursos em que precisou utilizar o computador, isso demonstra que os educadores estão correspondendo à nova forma de ensinar e aprender. Ainda há muito o que oferecer aos educadores para melhorar o uso do computador em sala de aula, pois não dá para saber se os vinte por cento dos entrevistados que responderam que não fizeram cursos em que utilizasse o computador, foi porque não quiseram e sabem utilizar o computador ou não fizeram justamente porque não sabem utilizar o computador.

GRÁFICO 11



Este gráfico serve para analisar as capacitações que são realizadas com o intuito de auxiliar o educador no processo de melhorar o uso do computador na aprendizagem está tendo resultados positivos.

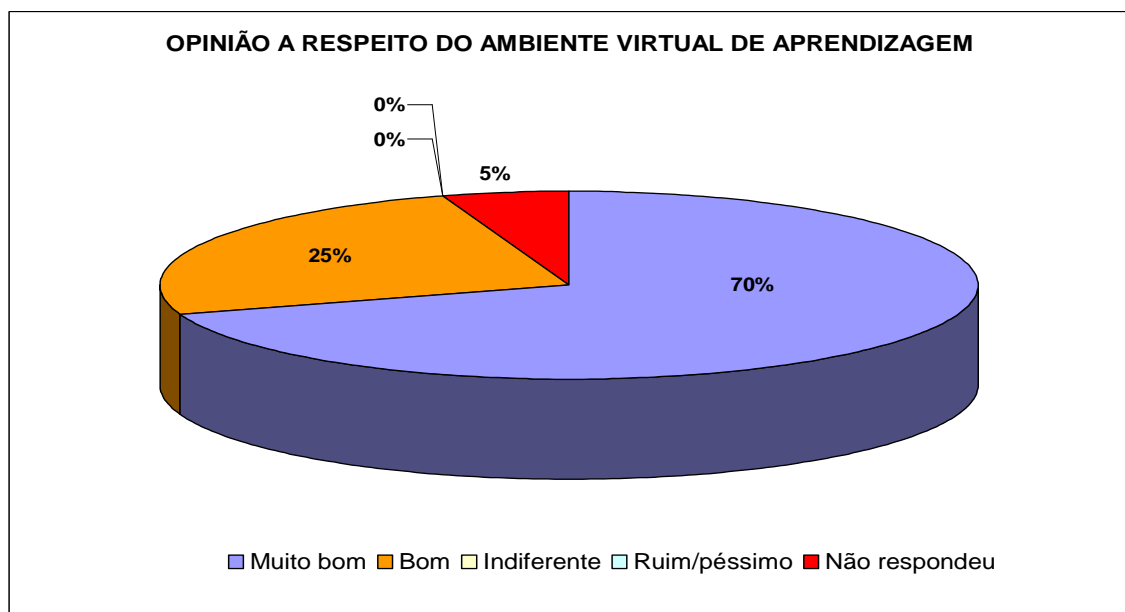
GRÁFICO 12



Quando você utiliza o computador a turma:

Observa-se que com o uso do computador as turmas participam mais das aulas, e se há mais participação dos estudantes nas aulas o aprendizado será melhor.

GRÁFICO 13

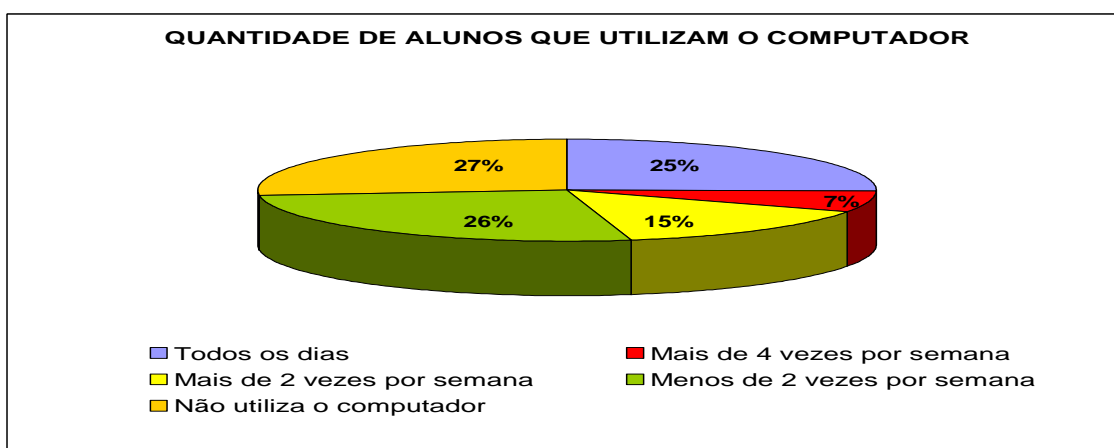


Opinião a respeito de ter a disposição um Ambiente Virtual de Aprendizagem para colocar conteúdos da disciplina.

Nota-se o interesse dos entrevistados em ter à disposição um Ambiente Virtual de Aprendizagem para disponibilizar aos estudantes os conteúdos das disciplinas. É uma maneira de provocar tanto o estudante quanto o educador a buscar novas formas de ensinar e aprender.

5.2 GRÁFICOS DAS RESPOSTAS DOS ESTUDANTES

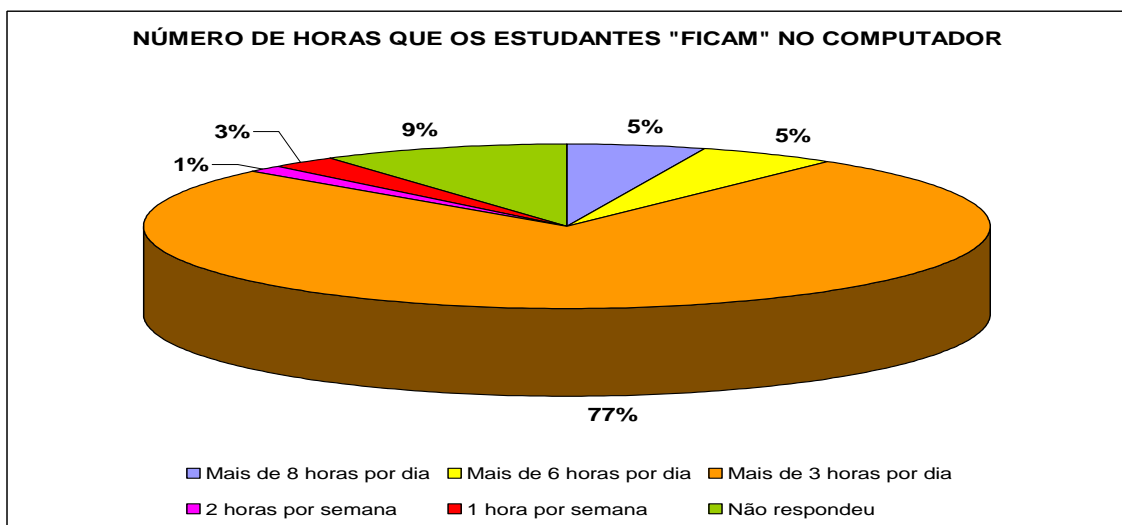
Gráfico 14



Pelo gráfico acima nota-se a importância da escola em estar oferecendo o uso do computador em sala de aula. Pois a maioria dos entrevistados (vinte e sete por cento) não utiliza o computador, isto significa que dos estudantes entrevistados, se eles não utilizarem os computadores da escola eles não têm acesso ao uso do computador. Há uma pequena diferença entre os que utilizam duas vezes por semana, os que não utilizam e os que utilizam todos os dias. Nestes dados é importante levar em consideração que a exclusão digital está procurando uma brecha para se instalar nestes sujeitos. Quem acessa todo dia e quem não acessa ou acessa menos de duas vezes por semana, a diferença é mínima e os que têm mais acesso as informações terão também mais estímulo ao desenvolvimento abrindo assim uma distância muito grande entre os que têm acesso as informações e aqueles que não têm acesso as informações formando assim a exclusão digital. Por isso a escola deve incluir na aprendizagem o uso do computador, oferecendo assim a possibilidade de novas formas de ensinar e aprender.

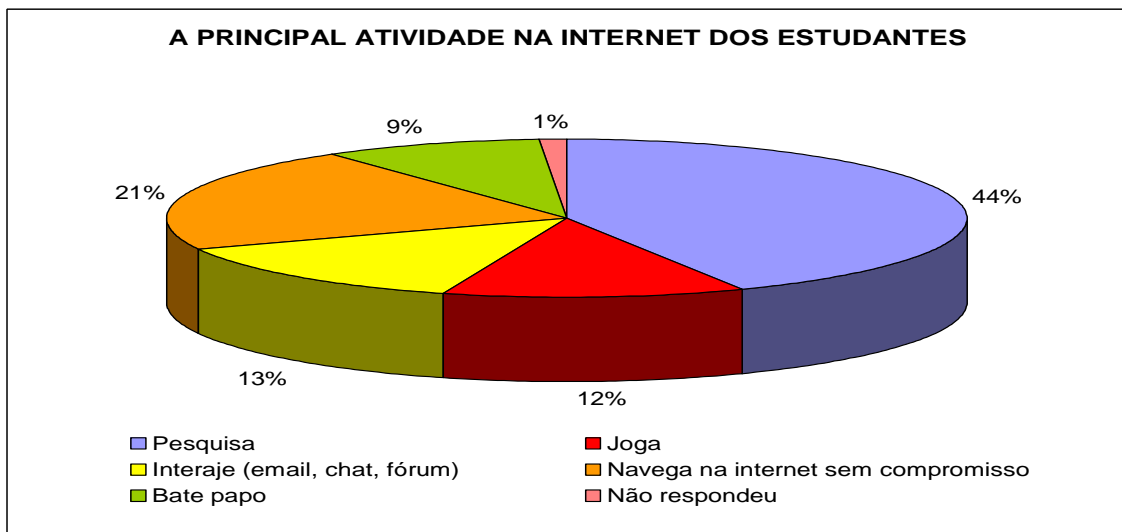
Este gráfico chama a atenção para repensar o acesso ao computador, pois depois do acesso em casa vem o acesso nas lan house, ficando a escola em terceiro lugar para acesso ao computador. Como formar cidadãos críticos sem acesso ao computador na escola? E não é por falta de computadores, a grande maioria das escolas possuem laboratórios de informática.

Gráfico 17



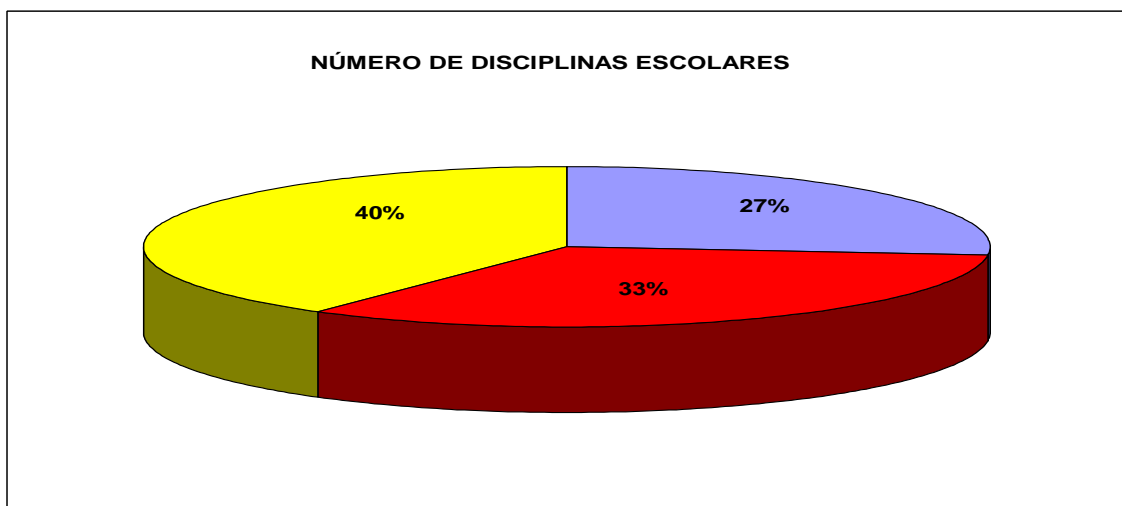
Neste gráfico observa-se a variedade de horários que os entrevistados passam no computador. A escola não discute com os estudantes a importância de estabelecer horários para acessar, a família não exige o cumprimento dos horários para o estudante ficar no computador. Ficando assim para os próprios usuários decidir quanto tempo querem ficar no computador. Na escola o estudante não pode ficar quanto tempo quiser devido os horários da aulas, pois geralmente o professor acompanha os estudantes no laboratório de informática, mas a escola falha na falta de diálogo em discutir com os estudantes a quantia do tempo que se deveria passar no computador.

Gráfico 18



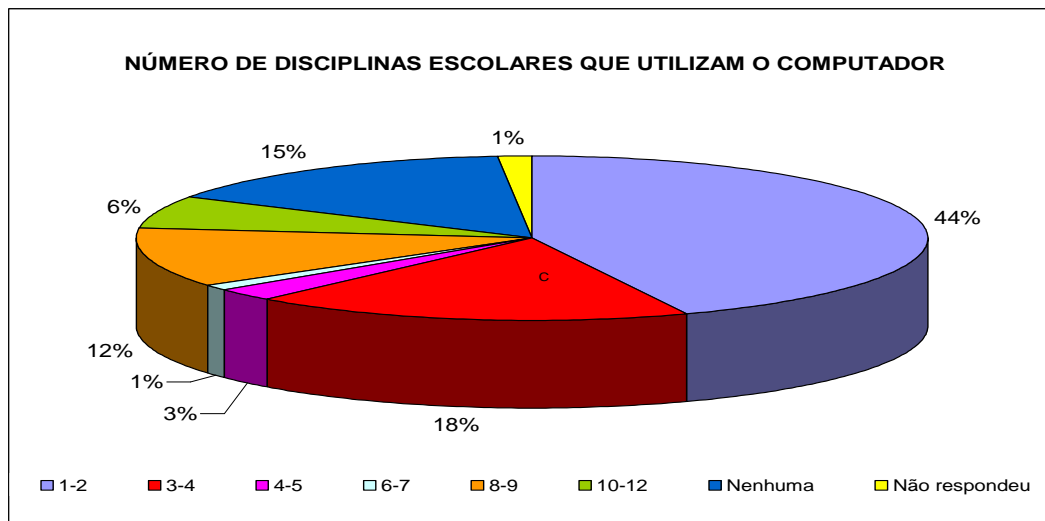
Pelo gráfico apresentado acima os estudantes estão acessando mais pesquisas e depois outras atividades, mas se faz importante a atenção da escola e da família em estar atento ao tipo de atividade que os estudantes acessam através do computador. A escola mais uma vez tem a grande responsabilidade de proporcionar momentos de reflexão aos estudantes sobre o que acessar. Esclarecer aos estudantes sobre a privacidade exposta através do acesso a internet. Nem as famílias sabem dos perigos que a internet oferece, então cabe a escola fazer essa reflexão.

Gráfico 19



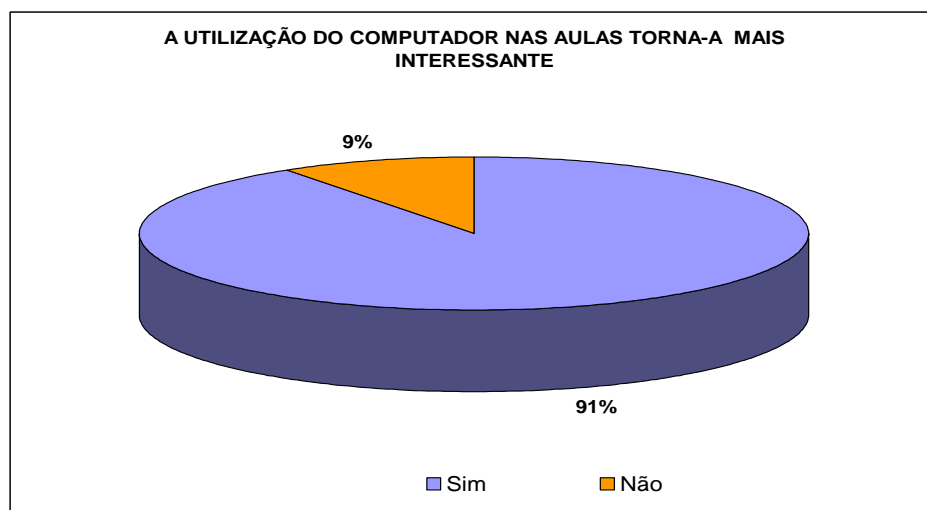
Este gráfico é apenas para ter idéia de quantas disciplinas os estudantes têm. A partir dele analisaremos o próximo para verificar o uso do computador na sala de aula pelos professores.

Gráfico 20



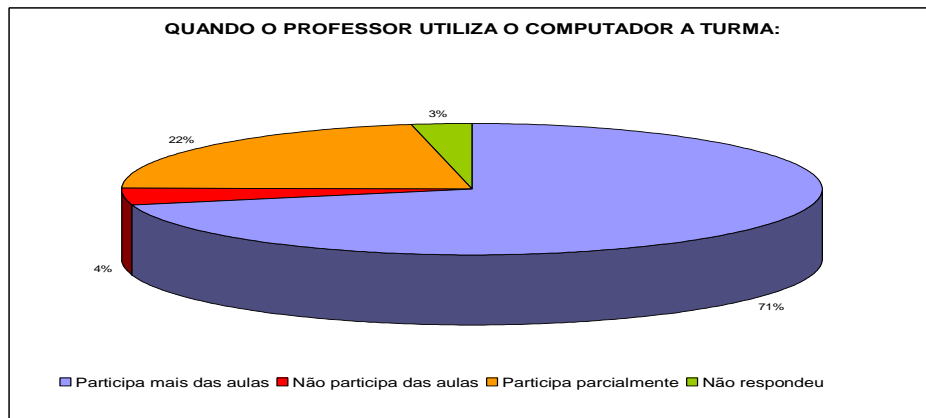
Pelo número de disciplinas observadas no gráfico anterior os educadores utilizam pouco o laboratório de informática para realizar aulas usando o computador na aprendizagem.

Gráfico 21



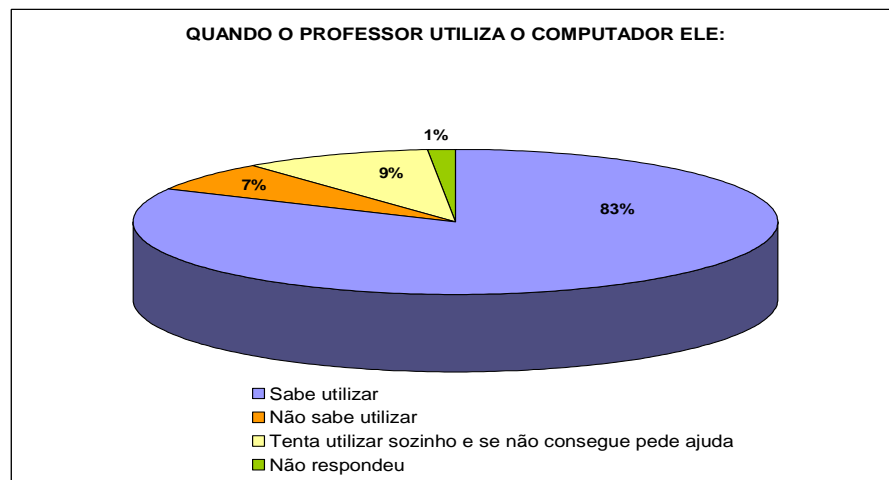
Sem dúvida as aulas se tornam mais interessantes com o uso do computador para interagir, pesquisar e realizar as atividades.

Gráfico 22



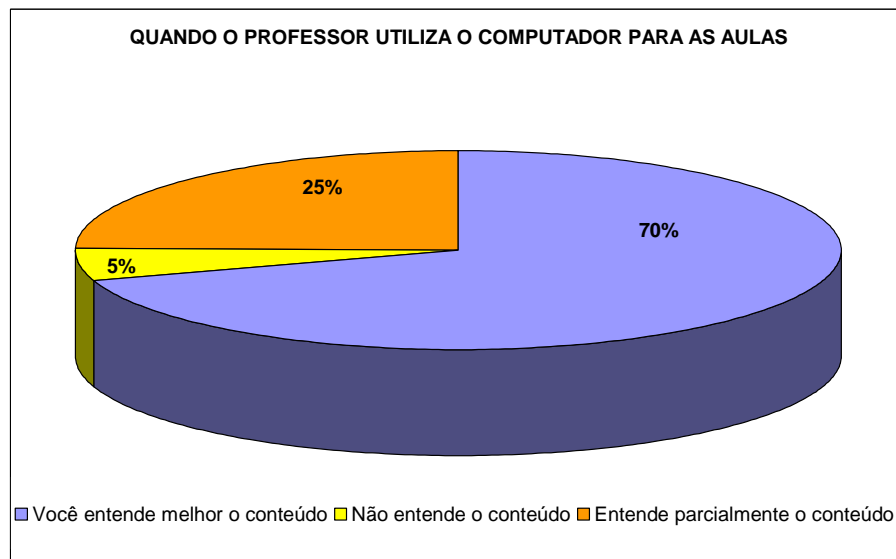
O uso do computador provoca o estudante a participar mais das aulas. Ele se sente desafiado a resolver as atividades e a pesquisar.

Gráfico 23



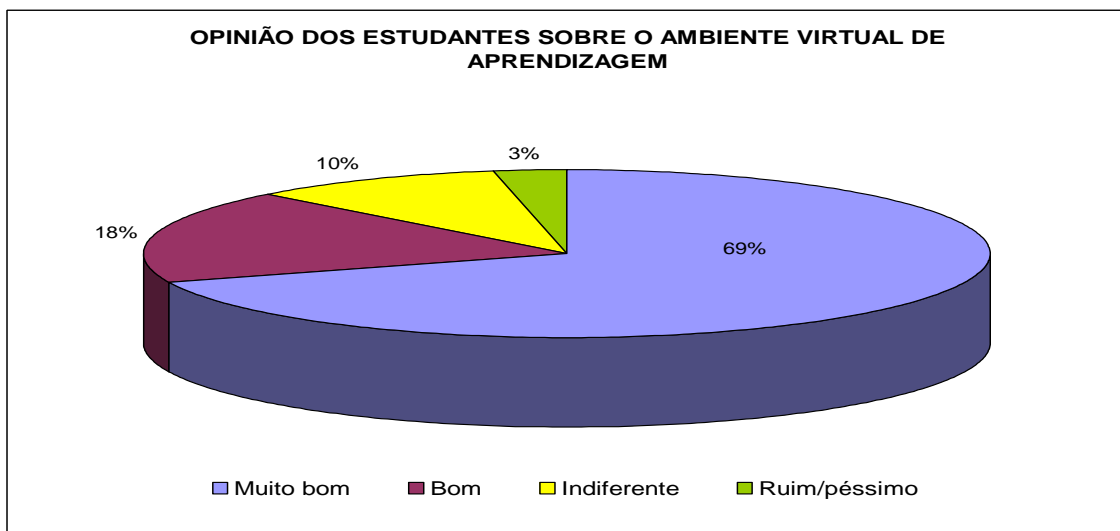
Por mais que o educador encontre dificuldade em lidar com o computador os estudantes não percebem essa dificuldade. Pode-se afirmar isso devido apresentação do gráfico acima. Quase todos os entrevistados opinaram que o educador quando utiliza o computador e porque sabe utilizar.

Gráfico 24



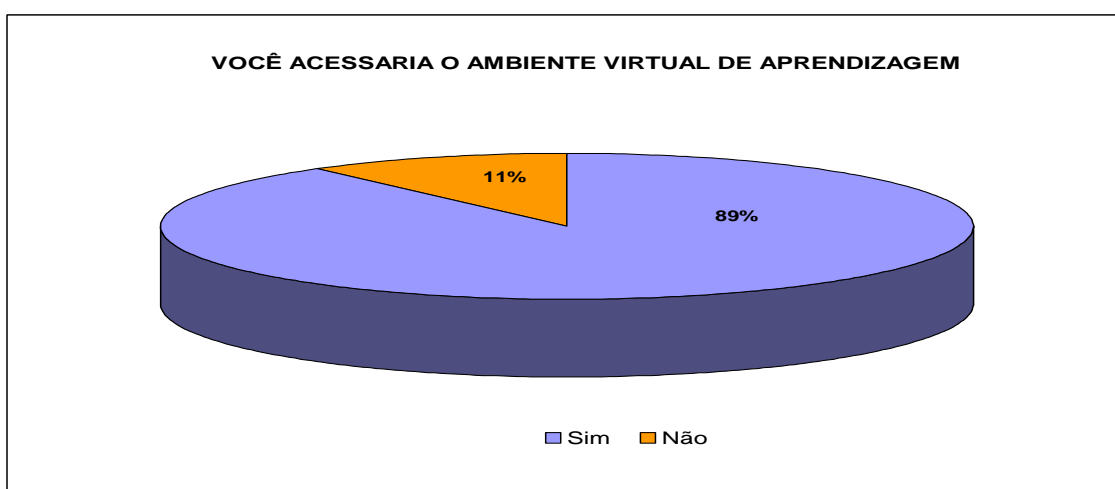
Os estudantes percebem a diferença entre uma aula em que o professor explica a aula toda e a aula em que o professor utiliza outros meios para mostrar o conhecimento. O uso do computador oferece outras possibilidades de expor a matéria e também oferece ao estudante a participação como sujeito que interage com o que está sendo apresentado

Gráfico 25



Os estudantes também sabem da importância de ter à disposição Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Talvez não entendam muito bem o significado dos AVAs, mas sabem que o aprendizado através das ferramentas ofertadas pelo computador só vai acrescentar ao seu conhecimento. A utilização de Ambientes Virtuais de Aprendizagem aos estudantes é uma forma de mostrar a eles outros mecanismos bons que o ensino oferece para a aprendizagem satisfatória e interativa entre todos.

Gráfico 26



Ao oferecer um Ambiente Virtual de Aprendizagem aos estudantes, há de ter o cuidado para estar sempre retornando com *feedbacks* as atividades realizadas por eles para que os mesmos não se desmotivem. O professor deverá estar sempre desenvolvendo atividades de interação e incluindo sempre atividades novas e interessantes para chamar atenção dos estudantes para participarem.

5.3 FERRAMENTAS DA PLATAFORMA MOODLE

As ferramentas disponíveis na Plataforma Moodle permitem a socialização do conhecimento tanto do ensino presencial quanto a distância. No ensino presencial o uso da Plataforma Moodle é importante devido a interação em sala de aula entre estudantes e educador, possibilitando assim a participação do educando através das várias ferramentas e possibilitando ao educador várias formas de expor o conteúdo.

Vejamos as ferramentas disponíveis na Plataforma Moodle: Moodle – Uso das ferramentas.

De acordo com o material elaborado pela equipe NEAD|UFPR (2008) Tutorial Moodle visão do aluno, as ferramentas da Plataforma Moodle são:

Enviar Tarefa: As tarefas serão enviadas através de um arquivo (texto, imagem, etc.). Para editar o arquivo deve ser usado um editor de sua preferência (fora do ambiente Moodle).

Para enviar a tarefa basta clicar no botão “Arquivo”

Em seguida abrirá uma janela para que você possa procurar no seu computador o arquivo que será enviado. Basta selecionar o arquivo a ser anexado, clicar no botão “**Abrir**” e em seguida no botão “**Enviar este arquivo**” para enviar a tarefa. Na maioria dos casos, as tarefas têm prazos definidos; o envio do arquivo só é permitido dentro do prazo especificado.

Fórum: Para participar do fórum é preciso selecionar a mensagem que deverá ser respondida e clicar em “**Responder**”. A seguir abrirá uma janela para postar a sua contribuição. Ao final clicar em “**Enviar mensagem ao Fórum**”.

Inserir Imagem no Fórum: Para inserir uma imagem no fórum, após clicar em “Responder”, na mesma tela em que você vai postar a sua contribuição, no item Anexo você poderá procurar uma imagem no seu computador clicando em “**Arquivo**”

Escolha a imagem e clique no botão “**Abrir**”. Fique atento para o tamanho do arquivo.

Para finalizar e enviar a resposta ao fórum clique no botão “**Enviar mensagem ao fórum**”.

Anexar Arquivo: Para anexar um arquivo na sua resposta ao fórum seguir o mesmo procedimento para participar do fórum.

Basta clicar no botão “**Arquivo**”, escolher o arquivo no seu computador e clicar no botão “**Abrir**”. Para finalizar e enviar a resposta ao fórum clique no botão “**Enviar mensagem ao fórum**”.

Modificar Perfil: O Perfil é um recurso muito importante num curso a distância. Ele é útil para que os participantes possam se conhecer através das informações pessoais disponibilizadas.

Para modificar o seu perfil vá até a página principal onde estão listados seus cursos e clique em seu nome, no canto superior direito.

Abrirá a tela com todos os seus dados.

Clique em "**Modificar perfil**" para modificar seus dados.

A caixa destacada em vermelho é para formatar sua descrição. Também é possível inserir vários recursos como Imagem, Emoticons e Link para Web.

Enviar Mensagens: Você pode enviar uma mensagem para qualquer participante dentro do seu curso.

Basta clicar na caixa "Participantes" para que apareça a lista de todos os participantes . Para enviar mensagens a um participante clique no nome dele e abrirá a tela com seu perfil.

Para enviar mensagens a um participante clique no nome dele e abrirá a tela com seu perfil.

Para enviar a mensagem clicar no botão "**Enviar mensagem**"

Digitar a mensagem no espaço e clicar no novo botão "**Enviar mensagem.**"

Chat:

Outro recurso disponível em cada curso é a sala de bate-papo ou chat onde os alunos poderão conversar com os outros participantes em tempo real (discussão síncrona).

Para entrar na sala, basta clicar no item que indica o Chat na janela principal do curso.

Em seguida abrirá a tela para você entrar no Chat.

Basta clicar no link "**Clique aqui para entrar no chat agora**".

A tela do chat é dividida em duas partes. A parte direita da tela exibe todos os usuários que estão participando do bate-papo. A parte esquerda mostra as mensagens digitadas tanto por você quanto pelos demais participantes. Para enviar uma mensagem basta digitá-la na caixa de texto e pressionar a tecla "**Enter**" no teclado. É possível, dentro do bate-papo, chamar a atenção de um usuário, caso ele não esteja respondendo. Para isso basta clicar em "**bip**" ao lado do nome dele. Aparecerá na tela uma mensagem de que você está chamando a atenção desse usuário.

Glossário:

O Glossário é um recurso que permite a visualização de termos e conceitos relativos ao conteúdo do curso.

Existem duas formas de procurar a palavra desejada:

1- Digitando a palavra exata na caixa de texto e clicando no botão "**Buscar**". Nesse tipo de busca existe a possibilidade da procura da palavra em todo o texto. Com essa opção habilitada, o resultado será a busca de todos os conceitos que tenham a palavra procurada dentro do texto de sua definição.

2- Através do índice, onde você pode clicar na letra do alfabeto correspondente à inicial da palavra desejada.

Você também pode inserir novas palavras no glossário já existente. Basta clicar no botão "**Inserir novo item**" e esta tela se abrirá.

Em seguida insira a palavra e a definição que poderá ser formatada. Também poderão ser anexados arquivos e alteradas outras configurações. Ao terminar basta clicar no botão "**Salvar mudanças**".

6 CONCLUSÃO

O uso do computador na aprendizagem contribui para o desenvolvimento intelectual e social do educando. Pois ao mesmo tempo que ele aprende ele também ensina, a interação ocorre o tempo todo em que as atividades são desenvolvidas através do uso do computador. O educador adquire assim um novo perfil diante do uso do computador nas aulas, ele deixa de ser o “transmissor do conhecimento” para adquirir o papel de “construtor do conhecimento”. O educador torna-se alguém que mostra por onde o educando deve seguir, mas deixa o educando buscar o seu conhecimento. Com a utilização dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem o educador e o educando aproveitam mais os benefícios que o computador oferece para aprendizagem. Pois podem acessar a plataforma de ensino presencial e também a distância, não acarretando atropelos no conteúdo e favorecendo a interação entre todos que fazem parte do processo de aprendizagem. A Plataforma Moodle é a mais utilizada tanto por empresas que elaboram treinamentos para seus funcionários quanto por educadores e educandos que realizam cursos presenciais ou a distância. A necessidade de interação e de saber manusear o computador está se tornando uma exigência na sociedade. Muitas atividades que algum anos eram feitas através do trabalho manual agora é realizada com sucesso e rapidez através do uso do computador. A Plataforma Moodle oferece aos seus usuários muitas ferramentas empolgantes que motivam os estudantes e educadores a buscar e discutir o conhecimento. Isso humaniza os sujeitos, pois o conhecimento só se torna útil na vida das pessoas se adquirido para melhorar a convivência em sociedade.

Através da pesquisa realizada no Colégio Estadual Francisco Ramos, nota-se que muitos dos entrevistados só tem acesso ao computador na escola, e não sabem o que é Ambiente Virtual de Aprendizagem e também o que é Plataforma Moodle. Os educadores sabem da existência dos Avas, mas não sabem como utilizar esses ambientes como apoio no ensino presencial. A Plataforma Moodle é conhecida pelos educadores que já realizaram cursos a distância, pois há educadores que não gosta de lidar com Avas, por que acha difícil e complicado. Constata-se a necessidade de cursos de capacitações para os educadores aprenderem e conhecerem o que são os Avas, para utilizar as plataformas com os estudantes. Assim os educadores incluirão no planejamento o uso do computador no

ensino presencial melhorando ainda mais o aprendizado em sala de aula. Os educandos precisam aprender na escola como utilizar corretamente os benefícios que o computador oferece para transforma a sua vida e a sociedade onde vive.

REFERÊNCIAS

ABREU, Diana. **Produção de Material Didático para EAD**, 2010. WWW.cipead.ufpr.br

ALVES, Rubem. **Conversas com quem gosta de ensinar**. Campinas, SP: Papyrus, 2000 -11 edição

ALMEIDA, Lília Bilati de Almeida, Luiza Gonçalves de Paula – **O retrato da exclusão digital na sociedade brasileira**. Revista de Gestão da Tecnologia e Sistemas de Informação. Journal of Information Systems and Technology Management. Vol. 2, No. 1, 2005, pp. 55-67. ISSN online: 1807-1775 - ... - Journal of ..., 2005 - revistasusp.sibi.usp.br

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. **Objetos de aprendizagem: uma proposta de recurso pedagógico**. Organização: Carmem Lúcia Prata, Anna Christina Aun de Azevedo Nascimento. – Brasília: MEC, SEED, 2007.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.126p.

CAMPOS, Augusto. **O que é software livre**. BR-Linux. Florianópolis, março de 2006. Disponível em <<http://br-linux.org/linux/faq-softwarelivre>>. O que é software livre. br-linux.org/faq-softwarelivre/

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. 46. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

GUBERT, Raphaela Lupion e MACHADO, Mércia Freire Rocha Cordeiro. **A prática docente e o novo paradigma educacional virtual**. Disponível em www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/3418_1822.pdf

KALINKE, Marco Aurélio. **Internet na educação**. Disponível em <<http://www.profissaomestre.com.br/.../verMateria.php?cod...>> Acessado em 05-12-10

L DE MACEDO – **Ensaaios construtivistas** - 1994 - books. google.com
© 1994 Casa do Psicólogo Livraria e Editora Ltda.. I – Edição 1994 5ª Edição 2002
Produção Gráfica & Editoração Eletrônica Renata Vie

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?** novas exigências educacionais e profissão docente. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MORAN, José Manuel. **Educação social-escolar humanista e inovadora.** -
Acessado em 04-12- 2010 15:18 - www.eca.usp.br/prof/moran/humanista.htm

_____. **Como Utilizar a Internet na Educação.** Revista Ciência da Informação, Vol 26, n.2, maio-agosto 1997, pág. 146-153 Disponível em: <
<http://www.eca.usp.br/prof/moran/internet.htm>

_____. **Educar para fazer melhores escolhas.** Acessado em 05-12-2010 - Disponível em <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/escolhas.htm>

_____. **Para onde caminhamos na educação?** Acessado em 01-12-10 – Disponível em http://www.microsoft.com/brasil/educacao/biblioteca/artigos/nov_05.msp

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes curriculares de Língua Estrangeira Moderna para a educação básica.** Curitiba: SEED, 2006.

QUELHAS, Andréia. **Plataforma Moodle.** Disponível em:

<http://www.aboutEAD:PlataformaMoodlepucpr.br/eventos/educere/educere2009/ais/pdf/3418_1822.pdf

ROCHA Loures, Rodrigo C. da. **Educar e inovar na sustentabilidade,** Curitiba: Unindus, 2008, 194 p.

SOARES, Sandramara S. Kusano de Paula, Angélica Juliani, Inês Azevedo, **O que são Softwares?** Tutorial Moodle visão do aluno, Material elaborado pela equipe NEAD\UFPR. 2008, Curitiba

SETTON, Maria da Graça. **Mídia e educação,** São Paulo: Contexto, 2010

SOUZA, Sérgio Augusto Freire de. "**A Internet e o ensino de línguas estrangeiras**" vol. 2, Pelotas: Editora da Universidade Católica de Pelotas, 1999. www.revistaconecta.com/.../sergio_augusto.htm

_____. **Educação e informática.** Disponível em : www.revistaconecta.com/.../sergio_augusto.htm

TORI. Romero. **Educação sem Distância**, editora SENAC São Paulo – São Paulo, SP. 2010

VALENTINI, Carla Beatriz, Sacramento SOARES, Eliana Maria (Org). **Aprendizagem em Ambientes Virtuais: compartilhando idéias e construindo cenários.**Caxias do Sul: EDUCS, 2005. ISBN: 8570613245 Disponível em: www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/1159/1062

VEIGA, Marise Schmidt. **Computador e Educação? Uma ótima combinação.** Petrópolis, 2001. Disponível em: www.pedagogiaemfoco.pro.br/inedu01.htm

ZANON, Denise Puglia. **Didática: questão de ensino.** Ponta Grossa: Ed. UEPG\NUTEAD,2009

APÊNDICES**Pesquisa para o Educador**

Professora: Rosana Pós Graduação – Universidade Federal do Paraná

1-Você utiliza o computador na sua prática?

- sim
- não
- parcialmente

2-Qual a sua disciplina?

3-Em quantas escolas leciona?

4- Em quantas utiliza computador?

5- Você costuma trabalhar com o computador nas turmas:

- indisciplinadas
 - disciplinadas
- Por quê?

5- Quando você utiliza o computador você:

- arruma sozinho
- pede ajuda
- tenta sozinho primeiro, se não conseguir pede ajuda.
- tenta sozinho, se não conseguir desiste.

6-Você possui computador próprio?

- Sim
- Não

7-Onde você tem mais acesso ao computador?

- em casa
- na escola
- lan house
- casa de amigos\parentes

8-Quantas horas você fica no computador?

- mais de 8 horas
- mais de 6 horas
- mais de 3 horas

9-Enumere de 1 a 6 de acordo com o que você mais acessa:

1 para o que você mais acessa

- pesquisa
- jogos
- email, chat, fórum
- navega na internet sem compromisso

- bate papo
- utiliza para preparar aula

10- Qual a sua opinião ao utilizar o computador como estratégia de ensino?

- muito importante
- importante
- não é importante
- não faz diferença para a aprendizagem

11- Você se sente motivado para utilizar o computador na aprendizagem?

- sim
- não
- parcialmente

12- Já fez cursos em que utilizasse o computador?

- sim
- não

13- Os cursos acrescentaram melhorias para aprender utilizar o computador?

- sim
- não
- parcialmente

14- Quando você utiliza o computador à turma:

- participa mais
- não participa
- participa parcialmente

16- Quando você utiliza o computador você:

- sabe utilizar
- não sabe utilizar
- pede ajuda
- tenta utilizar sozinho, se não conseguir pede ajuda
- tenta utilizar sozinho, se não conseguir desiste

17- O que você acha de ter a disposição um Ambiente Virtual de Aprendizagem para poder colocar o conteúdo da sua disciplina para o aluno acessar a hora que quiser?

- muito bom
- bom
- indiferente
- ruim\péssimo

Pesquisa para o estudante

Professora: Rosana

Pós Graduação – Universidade Federal do Paraná

1- Você utiliza o computador?

- todos os dias
- mais de 4 vezes por semana
- mais de 2 vezes por semana
- menos de 2 vezes por semana
- não utiliza o computador

2-Possui computador próprio?

- Sim
- Não

3-Onde você costuma ter acesso ao computador?

- em casa
- no trabalho
- na escola
- lan house
- casa de amigos\parentes

4-Quantas horas você fica no computador?

- mais de 8 horas por dia
- mais de 6 horas por dia
- mais de 3 horas por dia

5-Ao acessar a internet você:

- pesquisa
- joga
- interaraje (e mail, chat, fórum)
- navega na internet sem compromisso
- bate papo

6- Quantas disciplinas você tem?

- 8
- 10
- 12

7-Quantas disciplinas utilizam o computador freqüentemente?

- 1-2
- 3-4
- 4-5
- 6-7
- 8-9
- 10-12
- nenhuma

8- Quando o computador é utilizado a aula se torna mais interessante:

- sim
- não

9- Quando o professor utiliza o computador a turma:

- participa mais das aulas
- não participa das aulas
- participa parcialmente

10- A indisciplina com o uso do computador:

- aumenta
- diminui
- parcialmente

11- Quando o professor utiliza o computador ele:

- sabe utilizar
- não sabe utilizar
- tenta utilizar sozinho e se não consegue pede ajuda
- tenta utilizar sozinho e se não consegue pede ajuda

12- Quando o professor utiliza o computador para as aulas:

- você entende melhor o conteúdo
- não entende o conteúdo
- entende parcialmente o conteúdo

13- O que você acha de ter a disposição um Ambiente Virtual de Aprendizagem para poder acessar no momento que você desejar, relacionado com as aulas?

- muito bom
- bom
- indiferente
- ruim\ péssimo

14- Você acessaria o Ambiente Virtual de Aprendizagem?

- sim
- não