

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

CLAUDIANA GONÇALVES MOURA

**DESAFIOS DA INCLUSÃO DIGITAL NO PROCESSO DE
ENSINO APRENDIZAGEM NO AMBIENTE ESCOLAR**

CURITIBA

2015

CLAUDIANA GONÇALVES MOURA

**DESAFIOS DA INCLUSÃO DIGITAL NO PROCESSO DE
ENSINO APRENDIZAGEM NO AMBIENTE ESCOLAR**

Artigo apresentado para obtenção do título de especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnologia da Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Lucas Ferrari de Oliveira

CURITIBA

2015

DESAFIOS DA INCLUSÃO DIGITAL NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NO AMBIENTE ESCOLAR

MOURA, Claudiana Gonçalves

Curso de Especialização em Mídias Integrada na Educação, SEPT/UFPR.

Polo UAB de Apoio Presencial em Foz do Iguaçu/ PR

RESUMO: Este artigo tem como objetivo, fazer um levantamento das principais questões que permeiam o ambiente escolar acerca da informática educativa, como ocorre o processo de ensinoaprendizagem com a utilização do computador no contexto escolar, quais os desafios encontrados por professores e alunos que dificultam um aprendizado com mais qualidade, tendo como parâmetro as aulas oferecidas no laboratório de informática na própria escola, bem como todos os meios e recursos oferecidos pela instituição e Secretaria Municipal de Educação. A Metodologia utilizada foi a pesquisa de Campo, através de questionários, que foram aplicados aos professores e alunos da Escola Municipal Ponte da Amizade, do Município de Foz do Iguaçu. A pesquisa trouxe informações relevantes, analisando vários aspectos como estrutura física, capacitação dos profissionais entre outros fatores e constatou a necessidade da informática nas escolas, sua contribuição para o processo de ensinoaprendizagem, levantando pontos que podem conduzir para uma reflexão e conseqüentemente uma mudança dos envolvidos no processo educacional.

Palavras-chave: Tecnologias. Processo Ensinoaprendizagem. Capacitação. Recursos. Inclusão.

1 INTRODUÇÃO

Considerando a sociedade atual, é inimaginável vislumbrar o dia-a-dia das pessoas sem o acesso as tecnologias que a informática nos proporciona. Cada dia mais enraizada aos nossos afazeres. Conseqüentemente em meio a essa modernidade virtual, a escola também não poderia ficar indiferente a essa nova realidade. A informática invadiu nossos lares rapidamente, sendo muito fácil o seu manuseio, o que muitas vezes contrapõem-se com as inúmeras dificuldades apresentadas pelos alunos nas atividades escolares, pois os mesmos tem total domínio das tecnologias.

Sendo assim, a escola deve trazer está ferramenta pedagógica para auxiliar no processo ensinoaprendizagem, ensinando os conteúdos curriculares de forma mais eficiente e atrativa. Ainda que os alunos tenham amplo acesso digital, não sabem o potencial que a internet pode trazer-lhes, o que reduz o uso da internet entre os alunos a mero jogos, sem nenhuma relevância para seu desenvolvimento. Nesse momento a intermediação do professor é fundamental para contribuir mostrando as possibilidades de uso da informática para um aprendizado significativo, por isso a necessidade de qualificação profissional para professores.

Muitas escolas já dispõe de recursos tecnológicos, porém, é necessário um conjunto de fatores que serão analisados no presente trabalho e que apontarão os desafios para que ocorra a inclusão digital no ambiente escolar. Sendo assim à necessidade de aprofundamento acerca desse tema, tendo em vista a necessidade da informática como uma nova ferramenta pedagógica no auxílio do processo ensinoaprendizagem. Sendo um grande desafio para a instituição escolar a superação de dificuldades, de vários gêneros, para inserir de modo efetivo a informática educativa no ambiente escolar visando à aprendizagem contextualizada, interativa e prazerosa para nossos alunos, pois muitos já dominam a tecnologia, porém podem otimizá-la para seu benefício com a intermediação do professor.

A problemática nos revela um panorama de como é o processo de informática na escola, trazendo a visão do professores e alunos, e quais as questões que dificultam a informática funcionar de maneira mais eficaz. Quais os desafios para

inclusão digital neste ambiente escolar, tendo em vista que a escola conta com amplo laboratório de informática.

O trabalho foi realizado na escola Municipal Ponte da Amizade, localizada no Município de Foz do Iguaçu, tendo por base análise das aulas de informática oferecidas no laboratório, em dois períodos, com turmas de ensino fundamental do 3º ao 5º ano. A pesquisa de campo foi realizada com auxílio de questionários para os alunos e professores, para coleta de dados, e interpretação destes dados, o período de realização da pesquisa foi durante o mês de agosto. O trabalho pesquisado além dos recursos de vídeos, livros, artigos, trabalha a interdisciplinariedade, pois os conteúdos oferecidos no laboratório de informática são pertinentes a todas as disciplinas.

O presente trabalho tem como principais objetivos conhecer os desafios que dificultam a inclusão digital no processo de ensinoaprendizagem no espaço educacional, trazer a avaliação dos docentes e discentes sobre o atual quadro da informática na respectiva escola; analisar os conteúdos pedagógicos ofertados, bem como a infraestrutura e a formação e capacitação dos profissionais no que permeia o tema informática no espaço escolar. Neste espaço, o qual já ocorre no cotidiano das aulas o acesso ao computador como ferramenta auxiliar no processo de ensino, analisaremos como funciona esta relação, da informática com o contexto educacional.

2 A SOCIEDADE E AS NOVAS TECNOLOGIAS

A evolução tecnológica provocou transformações em nossa sociedade. As tecnologias da informação e da comunicação (TICS), estão no nosso cotidiano, nos mais diversos recursos. O cidadão se utiliza de cartões magnéticos, chips, equipamentos de imagens e sons, de alta tecnologia.

Esta revolução tecnológica é de suma importância, porém o acesso amplo e irrestrito, principalmente entre crianças e adolescentes tem sido visto como prejudicial, pois o que poderia ser uma ferramenta excelente no processo de ensino aprendizagem acaba se resumindo a redes sociais e salas de bate papo. Diante dessas novas formas tecnológicas á necessidade de repensarmos as formas de como vivemos e nos comunicamos com os outros, e a escola deve estar inserida nesse contexto tecnológico, com novas formas de aprendizagens.

A cultura digital vem sendo denominada como o uso da internet e outros aparatos digitais que intermedeiam as relações e as produções humanas, favorecendo trocas e interações entre as pessoas e os novos modelos de aprendizagens e meios de expressão. Mas quais os desafios para ensinar e aprender nessa nova cultura digital?

Aprender na sociedade digital se dá de várias formas e com novos objetivos, e pela quantidade de informações, é necessário que o indivíduo faça um filtro do que é relevante.

Altenfelder et al (2011, p. 14) conceitua o ensino na era digital afirmando que:

Ensinar na era digital não é transmitir conhecimento, muito menos informação, e hoje, num mundo em que o acesso à informação é amplo e diversificado, essa função do ensinar se vê ainda menos exclusiva da escola e do educador. (Altenfelder et al, 2011, p. 14).

Ensinar requer que o indivíduo, construa seu conhecimento aplicando na vida prática e que este conhecimento possa trazer mudança social. O processo tecnológico vem enriquecer e colaborar com quem ensina e aprende. Estamos imersos na cultura digital e expostos a novas aprendizagens, com amplo universo informacional e ao considerar a escola como espaço legítimo e democrático de socialização de conhecimento, o trabalho pedagógico poderá ser facilitado pelo uso adequado das tecnologias de informação e comunicação, já que elas definem novas práticas sociais de relacionamento e de circulação, de produção cultural, de pensar, de fazer, de ensinar e aprender.

Devemos enquanto educadores superar o equívoco de que informação por si só, já é conhecimento. O conhecimento pressupõe elaboração e aplicação prática na vida cotidiana. Na educação básica, o conhecimento deve servir, em primeiro lugar, para refletir e promover as práticas sociais de convivência cidadã e melhorar a qualidade de vida da população escolarizada. Assim, deparamo-nos com as possibilidades que a tecnologia digital oferece de recuperar o sentido lúdico e utilitário do conhecimento aplicado. A aprendizagem e a construção do conhecimento significam, sobretudo, capacidades, ou seja, poder fazer algo com aquilo que foi aprendido: relacionar, explicar, comparar, criticar e, de maneira especial, mudar e transformar a realidade a que este mesmo conhecimento se

refere. Este conhecimento deve ter um significado relevante de aplicação na vida do cidadão de forma a trazer mudanças sociais para si e para a coletividade.

2.1 ACESSO AS MÍDIAS

Embora os meios digitais, seja comuns entre as pessoas, algo muito desejado e utilizado, eles também são objetos que são constantemente descartados, em função da evolução tecnológica, e se tornam rapidamente obsoletos. Essa revolução tecnologia proporciona muitos benefícios, principalmente o acesso a informação rapidamente, mas ainda que haja milhões de brasileiros com acesso virtual, há um grande número à margem de poder participar deste mundo virtual, seja por questões econômicas, exclusão, entre outros fatores, sendo que muitas vezes as pessoas confundem internet com inclusão digital. Estar conectado somente a redes sociais na internet, não significa inclusão. Incluir uma pessoa digitalmente não é apenas dominar os recursos da informática, mas sim fazer com que o conhecimento adquirido por ela sobre a informática seja útil para melhorar seu quadro social.

2.2 CONTEÚDOS CURRICULARES E SUA ADEQUAÇÃO.

Diante da nova realidade educacional os professores se sentem com dificuldades de lidar com essa situação essa parafernália de objetos (pen drive, lousa digital mp3), e com as exigências burocráticas de uso das tecnologias impostas pelos sistemas de ensino, quando na verdade muitos não sabem operá-las. Por isso há uma necessidade de reestruturação do currículo dando significado a partir da tecnologia da informação e comunicação, que permite a interação, a mobilidade e outras capacidades que o indivíduo pode adquirir. Um currículo que contemple as transformações tecnológicas, e potencialize seu uso, bem como outros recursos que já habitam nosso meios sociais e em particular a instituição escolar.

O conceito da tecnologia deve entrar na educação com o sentido cultural, com significado, possibilitando mudanças na sociedade. Todas as tecnologias e conteúdos, só ganham sentido se estiverem integradas a um projeto Curricular. A escola não deve competir com as mídias, que impõem modelos e exclui o indivíduo que não se enquadra ou causa sensação de impotência frente a realidade de mudanças sociais, porém as mídias no campo educacional deve proporcionar uma

ação educativa tendo possibilidade de desenvolvimento sociocultural de seus educandos. As mídias não são substitutas do papel da escola. O papel da escola de seus educadores é promover o desenvolvimento humano, através de processos de aprendizagens atribuindo sentido, significado as pessoas atendidas.

2.3 CAPACITAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO

Em meio a esse processo educacional com a tecnologia, que é urgente a sua adequação dentro da escola, o professor tenta buscar acompanhar o processo, buscando cursos e aperfeiçoamentos, adequando ao seu planejamento. Hoje é bastante cobrado o uso das tics na escola, sendo constantemente criticado as aulas tradicionais.

O aperfeiçoamento é importante e deve ser oferecido a todos profissionais de maneira mais uniforme, pois o professor é um mediador e pode estar aplicando os conhecimentos da informática em sala de aula, por exemplo quando trabalha coletivamente utilizando-se do data show onde pode explorar os vários gêneros textuais, fazendo interpretações, comparando, imagens, entre outros. Para o aluno é mais atrativo, é uma forma dinâmica de aprendizagem. Os professores fazem pesquisa em sites educacionais, blogs e outros gostam de criar suas atividade. Para eles, a reciclagem é um caminho natural, pois as tecnologias não param, mas admitem que uma organização e padronização dos cursos seria mais interessante e aplicável.

2.4 INCLUSÃO DIGITAL

O que vem ser inclusão digital?

Inclusão digital é o nome dado ao processo de democratização do acesso às tecnologias da Informação, de forma a permitir a inserção de todos na sociedade da informação. É uma forma de obter qualidade de vida, transformação, pois incluir não implica apenas em ter um computador conectado a internet, mas sim fazer uso útil para sua vida, seja na otimização da comunicação, na possibilidade de novas aprendizagens e criação, na melhoria de um emprego.

O conjunto dessas tecnologias vem a ser denominado como Cultura digital, é um conceito novo, parte da ideia que toda essa revolução tecnológica é em

essência, cultural. O que implica é que o uso desta tecnologia provoca mudanças de comportamento. O uso pleno da internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento. O autores, Altenfelder, et al (2011. Pg, 10), conceituam a cultura digital como sendo:

À cultura decorrente dos usos da internet e outros aparatos digitais que intermedeiam as relações e as produções humanas, favorecendo trocas e interações entre as pessoas e novos modelos de aprendizagem e meios de expressão. (Altenfelder, et al 2011. Pg, 10).

Outro termo recorrente na era digital é Tecnologia da Informação e comunicação, (TIC), são as tecnologias a serviço dos processos informacionais e comunicativos que se valem da digitalização e da comunicação em redes, com objetivo de captação, transmissão e distribuição das informações (texto, imagem estática, vídeo e som). O uso da informática nos possibilita desenvolvimento, aprendizagem dinâmica, dentre inúmeras possibilidades, podemos conversar com uma ou mais pessoas ao mesmo tempo; realizar *videoconferências*; enviar arquivos; gravar vídeos das conversas ou reuniões realizadas; gravar e enviar mensagens de voz em formato *MP3*. Os recursos *online* possibilitam a reflexão, atitude crítica, capacidade de decisão e mais autonomia.

A revolução tecnológica é fundamental para desenvolvimento do ser humano, porém necessário um projeto pedagógica para alcançar esses avanços. E está tecnologia também está inserida na escola com o termo Informática Educativa que significa inserir o computador no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades da educação. Por isso afirmar que a Informática educativa é um caminho para a inclusão digital.

Para desenvolvimento da pesquisa de campo foi aplicado questionários distintos aos professores e alunos, o qual foi possível trazer um panorama da tecnologia na educação, pontuando pontos positivos e negativos, através de percepção das aulas oferecidas na escola, e da capacitação oferecida aos docentes pela Secretaria de Educação Municipal. A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Ponte da Amizade no Município de Foz do Iguaçu. Os aluno que responderam a pesquisa são do 3^o ao 5^o ano do ensino fundamental.

2.5 MATERIAIS E MÉTODOS

Ciente da importância da tecnologia ser inserida no contexto educacional, será levantado os questionamentos, os desafios por quais hoje o processo da Informática não funciona adequadamente na escola, segundo relatos dos próprios professores e alunos. Levantamentos estes dos mais diversos, sobre estrutura física, equipamentos, capacitações dos profissionais, currículo, entre outros.

A escola tem professor de informática específico que trabalha semanalmente aulas de 50 minutos em cada turma. O professor tem um planejamento diário e recebe suporte pedagógico nos encontros bimestrais. A proposta das aulas de informática contemplam a interdisciplinariedade, os conteúdos são lúdicos e interessantes conforme relato dos alunos, quanto ao suporte pedagógico a avaliação foi boa, as atividades, são pesquisadas na internet, e são relacionada ao planejamento com objetivo de desenvolver o potencial do aluno.

Há uma sugestão de planejamento uniforme para todos professores laboratorista do município, porém o professor tem a liberdade para preparar as suas aulas. A capacitação é oferecida ao professor específico da informática, não contemplando os demais professores da escola. Sendo opcional para os demais, em relação aos equipamentos e estrutura física a escola, possui um excelente laboratório de informática, comparado as outras escolas municipais, pois as salas não são padrão. A sala é ampla e arejada, possui bancadas e a disposição dos mobiliário é boa, cadeiras estofadas, ar condicionado, conta com espaço para atender até 34 alunos dispostos em dupla. As dificuldades, são em relação aos computadores que são antigos e já saíram de linha perdendo também a garantia do fabricante, o que acarreta a necessidade de reparos constantes.

A equipe técnica é composta por 3 pessoas para atender 52 escolas municipais, sendo assim quando os computadores estragam o professor solicita a presença do técnico, mas a espera pode durar mais de três semanas e isso compromete o andamento a qualidade da aula, pois os alunos tem que trabalhar em trio. Segundo dados da pesquisa o suporte técnico é a queixa principal. Outro fator é que os alunos maiores do quarto e quinto anos poderiam trabalhar com pesquisar acessar a internet, trabalhar as formas de comunicação como email, facebook, porém a internet da escola não suporta o acesso de todos na rede.

3 RESULTADOS

Em relação ao conceito Inclusão digital, Os alunos não souberam responder está questão e alguns atribuem a inclusão digital ao acesso a computadores, celulares, redes sociais como facebook, entre outros.

Na pesquisa pode-se constatar que em torno de 70% dos alunos não tinham acesso a internet em casa e que os 22% que possuem usam a informática só para redes sociais como facebook, e jogos, outros 8% só possuem o equipamento, sem acesso a internet, mas acessam jogos e redes sociais em outros lugares. Esses dados são preocupantes e estão possivelmente contraditórios com a realidade nacional, já que vivemos tão intensamente a era digital, porém a realidade aqui observada é de uma cidade de fronteira com os países Argentina e Paraguai onde a criminalidade, principalmente relacionada ao trafico de drogas é altíssima, os alunos que participaram da pesquisa pertencem a um bairro muito carente, sendo o mais violento da cidade. A falta de acesso é uma questão cultural, mas principalmente em razão da situação econômica, pois o serviços de telefonia e dispositivos movel são inacessíveis. O contato com a informatização para essas crianças acontece praticamente só na escola. Por isso a ansiedade dos alunos em esperar das aulas, mais liberdades e acessos a redes sociais e jogos.

Para os professores o acesso digital é mais positivo, foi constatado na pesquisa que 98% possuem acesso a internet pelo celular e em sua maioria tem computadores notebooks, tablets e outros. Muitos professores se utilizam da pesquisa para o planejamento das aulas, mas o que se ve é que muitos professores também se limitam a explorar redes sociais, ainda preparando aula somente com base nos livros didáticos, isso se deve ainda pela resistência em operar os recursos básicos do windows, professores afirmaram terem dificuldades em fazer tabelas, gráficos, digitar provas entre outros, mas também não há demanda para aperfeiçoamento, ocasionando, comodismo. Outra particularidade que explica o comportamento da maioria destes profissionais em relação ao não uso da informática com mais frequência no planejamento e aplicação das aulas, é porque a maioria está próximo de se aposentar, como não são da era digital, as dificuldades se tornam maiores e acreditam que por estarem encerrando carreira não há necessidade deste aperfeiçoamento.

A escola apresenta também quadro negativo para o acesso deste professores a informática, em relação ao seu planejamento não é possível contar com acesso a informática, pois os professores não possuem computador, tendo que trazer seus próprios equipamentos, a internet tem muitas oscilações, essa é uma questão que sem dúvida é desmotivadora.

Conforme foi relatado no item 2.1 o acesso a computadores fora da escola se restringe a um grupo pequeno de alunos. Na instituição os alunos participam das aulas de informática tem acesso aos computadores somente durante a aula, não sendo possível por exemplo que o professor da turma possa levá-los em outro horário para fazer uma pesquisa. O laboratório conta com internet, mas o acesso para os alunos não é possível pois não conta com uma tecnologia apropriada.

Os pontos positivos são em relação aos conteúdos e atividades oferecidas aos alunos, estas atividades são selecionadas da internet, por uma equipe da Secretaria de educação, são atividades classificadas por séries, considerando o currículo escolar, as atividades, contemplam as diversas disciplinas, podendo o aluno trabalhar em sala um determinado conteúdo e complementá-lo na aula de informática, os professores podem também trocar experiências para contribuir com esse reforço. Também são trabalhados atividades que envolvem a leitura, escrita, as diversa tipologias textuais, interpretação, raciocínio lógico, situações problemas, operações, além de conteúdos de geografia, história e ciências. São desenvolvidos também projetos educativos. Os alunos gostam muito das aulas pois os conteúdos são apresentado em formato lúdico, claro, gostam principalmente dos jogos educativos. Estas atividades propiciam aprendizado de forma, interativa, lúdica. O professor recebe orientações pedagógicas por equipe especializada.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A informática na educação é um processo lento, mas que vem dando resultados satisfatórios, a importância desta disciplina é que ela promove a integração com as demais disciplinas, por isso é essencial o domínio deste recurso para fazer a intermediação do processo de ensino-aprendizagem, trabalhando a interdisciplinariedade, a criação a interação com seus alunos, sendo fundamental a capacitação para todos os professores, junto com outros fatores também importantes neste processo.

Da análise feita na escola acerca do tema é que a escola já possui laboratório, aulas de informática, já está implantado na escola a Informática educativa, que é o primeiro passo para a inclusão digital, ainda com ressalvas sobre os equipamento modernos. Quanto aos professores, afirmam que somente o professor do laboratório de informática participa da capacitações em informática, e que ocorrem em horário de seu planejamento. O Município oferece cursos de informática para outros professores da escola mas a maioria não frequenta justificando-se que não seria por falta de interesse mas que embora opcional e gratuito, são ofertados no horário do seu planejamento, o que é inviável, pois eles teriam que preparar aulas para outras disciplinas, corrigir provas , além de participar de cursos pertinentes a sua área. É essencial os conhecimentos adquiridos nos curso e colaboram para auxiliar em todas as disciplinas, afirmam ser necessário a capacitação, pois alguns professores, não dominam recursos básicos como digitar prova no word, ou baixar um arquivo, criar seu próprio trabalhos, resumindo-se a copiar e colar atividades. Alguns, professores , nem se arriscam a tentar, preferindo pedir para outros.

A dificuldade central está na acessibilidade das técnicas a estes profissionais que afirmam que devido a jornada de 40 horas e muitos professores se dedicam a pós-graduação em finais de semana, fica inviável usar a hora-atividade para sair da escola para fazer capacitações.

Constatou-se que os alunos gostam muito das aulas, são diversificadas e dinâmicas os conteúdos propostos tem relação com os conteúdos de sala, há um planejamento semanal, cursos bimestrais e suporte pedagógico. As professores afirmaram que o processo de inserção da informática na educação, embora ainda lento, já começa a dar sinais positivos, os professores já utilizam mais a informática com cunho essencialmente educacional, saindo um pouco do que era apenas lúdico, e a tendência é que a nova gerações de professores já nascem na era tecnologica, sendo inevitável e benéfico o uso das Tics na instituição escolar.

O Uso das Tecnologias da Informática e Comunicação (TICS), contribuem com o processo educacional, a escola relatou ter realizado projetos utilizando vários meios midiáticos,o computador foi essencial, relata inclusive ter recebido premiação no Estado do Paraná pelo feito. O projeto Resgate dos Brinquedos Antigos, possibilitou uma pesquisa acerca do tema, e todo desenvolvimento foi construído com o suporte tecnológico, seja na pesquisa na criação, na apresentação. O projeto proporcionou

mudanças de conduta dentro de uma coletividade, propiciando melhor convivência, sendo possível pois houve a participação de todos para um bem comum, houve motivação, pois havia ali um sentido. Esses projetos enriquecem o contexto educacional na medida que os trabalhos com as Tics se tornam significativos, porque permeiam propostas que transformam a realidade dos envolvidos, além da construção que é realizada em conjunto com os alunos, que participam ativamente da construção dos projetos. Os projetos devem ter uma intencionalidade que promova a interação e a transformação para seu educandos. As Tics são essenciais na educação, porém deve-se atribuir sentidos para aplicação no processo ensino-aprendizagem, sob pena de cair nos modismos da cultura digital.

Os pontos negativos, são em relação aos equipamentos já antigos, requerendo muita manutenção e o suporte técnico, em função do atendimento por apenas uma equipe em toda rede, não sendo possível atender a demanda do município. Outro ponto crucial é a capacitação para os demais professores que não fazem cursos de informática, motivos estes já elencados no item 2.3. Professores admitem a necessidade e querem o aperfeiçoamento mas acreditam na possibilidade de um cronograma mais uniforme para toda classe. Os professores alegam que ao querer implantar uma informática educativa deve-se capacitar os professores em geral e valorizá-lo, o que na escola não acontece, pois conforme relato, os professores não possuem computador e nem acesso a internet na sala dos professores. O que os obriga a levar seu notebook se quiserem utilizar dos recursos tecnológicos no preparo das aulas ou planejar finais de semana.

Portanto os desafios maiores se concentram na aquisição de materiais modernos, no suporte técnico e na capacitação dos profissionais, problemas que não dependem individualmente só dos professores, mas de toda uma coletividade para melhorar está questões, e embora tenha uma minoria de professores resistentes ainda ao processo tecnológico, há uma demanda de professores interessados e comprometidos com o processo educacional, sabendo da importância das tecnologias fazerem parte do processo educacional, porém os desafios estão para superá-los, e a busca do conhecimento e aplicação deste para mudanças sociais é o primeiro passo.

REFERÊNCIAS

ALTENFELDER, A.H. et al. **Fundamentos para a prática pedagógica na cultura digital**. Cenpec, São Paulo, 2011.

OLIVEIRA, A. V. B. **O uso das mídias na sala de aula: resistências e aprendizagens**. PPGE/UFAL.

SEABRA, C. **Tecnologias na escola**. - Porto Alegre: Telos Empreendimentos Culturais, 2010.

TAROUCO, L. M. R. et al. **Formação de professores para produção e uso de objetos de aprendizagens**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre – RS -Brasil. v. 4 nº 1, julho de 2006.

TEIXEIRA, A. C. **Inclusão Digital: Novas perspectivas para a Informática Educativa**. Editora Unijuí. Ijuí 2010.