

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – UFPR DIRETORIA DE PESQUISA E
PÓS-GRADUAÇÃO ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NO CAMPO

JÉBUS HENRIQUE SEGANTINI

**O USO DAS TECNOLOGIAS NA SALA DE AULA, COMO
FERRAMENTA PEDAGÓGICA E SEUS REFLEXOS NO CAMPO**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

FOZ DO IGUAÇU

2014

JÉBUS HENRIQUE SEGANTINI

**O USO DAS TECNOLOGIAS NA SALA DE AULA, COMO FERRAMENTA
PEDAGÓGICA E SEUS REFLEXOS NO CAMPO**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título da Certificação do curso de Especialização em Educação no Campo, setor Litoral da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Dr^a Lúcia Maria Gonçalves de Resende.

FOZ DO IGUAÇU

2014

RESUMO

Esta pesquisa tem como finalidade apresentar uma análise sobre o uso de ferramentas tecnológicas como apoio pedagógico, ampliando o interesse do educando na construção do conhecimento. Com essa pesquisa procura-se obter uma contribuição para o uso dos recursos tecnológicos existentes nas instituições escolares, como laboratório de informática, TvPendrive e ainda apresentar outros recursos tecnológicos. O trabalho também visou proporcionar o uso do recurso virtual no ambiente de aprendizagem, sendo que tais recursos são amplamente interativos, pontuando a importância do professor como intermediador do processo educativo.

Palavras Chaves: Tecnologia no Campo, Gerações X e Y, Pedagogia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Diferenças entre as gerações X e Y.....	8
Figura 2 - O uso de ferramentas tecnológicas.....	12
Figura 3 - O uso do laboratório de Informática.....	13
Figura 4 – Utiliza algum aplicativo ou software como apoio ao aprendizado	14
Figura 5 - O uso da TvPendrive	14
Figura 6 - O uso do PowerPoint	15
Figura 7 - Falta de interesse do aluno.....	16
Figura 8 - O uso do Laboratório com softwares específicos	16
Figura 9 - O aluno participa com interesse da aula	17
Figura 10 - Programas educacionais podem aumentar o interesse do aluno.	18

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 GERAÇÕES X E Y.....	7
3 A TECNOLOGIA NO AMBIENTE ESCOLAR	10
4 CORPO DOCENTE E OS DESAFIOS COM A TECNOLOGIA	11
5 A EDUCAÇÃO DO CAMPO E A TECNOLOGIA.....	19
6 ATIVIDADE PRÁTICA DO USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS.....	21
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS.....	25
APÊNDICE.....	27

1 INTRODUÇÃO

Os recursos tecnológicos vêm transformando a rotina da sociedade, alterando os serviços e equipamentos, empresas, bancos, enfim, a tecnologia influencia cada vez mais nossas vidas. Com isso, não podemos deixar de reconhecer que os avanços tecnológicos estão interferindo cada vez mais nas escolas. Mas cabe questionar quando podemos lançar mão delas desses avanços? Como essas tecnologias ou esses recursos interferem no aprendizado? E no campo? Com que força essas tecnologias estão alterando o seu cotidiano?

Ao levantar essas questões, é necessário verificar a diferença das estruturas das instituições escolares, nas quais algumas possuem uma boa estrutura tecnológica com laboratórios, internet, intranet, equipamentos de multimídias e outras não possuem vários desses dispositivos, e mesmo assim conseguem realizar um trabalho eficiente.

O uso de tecnologias como ferramenta pedagógica anda em passos lentos, pois há uma grande barreira do entendimento do uso destas ferramentas como extensão pedagógica, principalmente no que tange ao uso do computador.

Para Pinto “A função da tecnologia coincide com a promoção da liberdade pelas perspectivas que abre ao homem para refletir sobre si, seus problemas e exigências” (2005, p. 792). A falta de compreensão do uso correto deste recurso pode ser um dos fatores que pode coibir o uso de softwares ou aplicativos para o auxílio do conhecimento, pois a imagem do computador está muito atrelada à má utilização e alteração de foco da proposta de busca do conhecimento.

A pesquisa está dividida em sete capítulos. No primeiro foram abordadas as diferenças entre as gerações X e Y. O segundo capítulo mostra o impacto da tecnologia no ambiente escolar. No terceiro, observam-se os enfrentamentos do corpo docente com a influência da tecnologia com apresentação dos resultados obtidos através de um questionário, abordando o uso atual dos recursos tecnológicos nas instituições. Foi possível avaliar a atual situação e, assim, propor aplicações (softwares) que poderão auxiliar e fomentar o processo de ensino aprendizagem dos conteúdos programáticos das disciplinas. O quarto capítulo mostra os reflexos das tecnologias no campo. No quinto capítulo foram apresentados alguns softwares e aplicativos que poderão auxiliar no aprendizado. O

sexto capítulo é composto por uma prática realizada no ambiente educacional, utilizando ferramentas tecnológicas como auxílio pedagógico. O trabalho é finalizado com algumas considerações.

Esta pesquisa tem como objetivo motivar o uso de recursos tecnológicos que possam auxiliar o aprendizado, motivando os educandos a buscarem mais conhecimentos, proporcionando aos professores a utilização de novas ferramentas em suas práticas pedagógicas.

2 GERAÇÕES X E Y

Em nossa sociedade pode-se observar muitos conflitos de gerações com interesses e objetivos diferentes. Isto acontece, entre outras questões, devido às diversidades culturais, com mudanças e transformações que ocorrem em nosso cotidiano. Nesse sentido alguns estudiosos separam as gerações delimitando as características de cada época.

A geração X é utilizada para classificar as pessoas nascidas após os *Baby Boom*¹, no início dos anos 60 ao final dos 70, mas ainda estão inseridos neste contexto nascidos até 1982.

As principais características dos indivíduos da geração X:

- Busca de Individualidade sem perda da convivência em grupo;
- Maturidade e escolha de produtos de qualidade;
- Ruptura com gerações anteriores;
- Busca por seus direitos.

A geração X tem a questão de ir atrás do conhecimento, porque antigamente se alguém queria entender alguma coisa tinha que conversar com uma pessoa que soubesse ou se aprofundar nos estudos, (PATI 2013 p.1)

A geração Y é classificada por indivíduos nascidos entre as décadas de 1980 e ano 2000, Segundo Tapscot (2008) essa geração é considerada os filhos da tecnologia, onde esses jovens não sentem nenhuma dificuldade a adaptação em novas tecnologias e estão totalmente inseridos neste mundo virtual.

Algumas características desta geração:

- Interesse permanente e conexão simultânea com diversas mídias;
- Facilidade de adaptação a mudanças
- Foco na imaginação e na criação
- Valorização do individualismo;
- Dificuldade para lidar com restrições e limites

¹ **Baby Bomm** - é uma definição genérica para crianças nascidas durante uma explosão populacional - Baby Boom em inglês, ou, em uma tradução livre, Explosão de Bebês. Se refere aos filhos da Segunda Guerra Mundial, já que logo após a guerra



Figura 1 - Diferenças entre as gerações X e Y.

Fonte: <https://www.sbcoaching.com.br/blog/comportamento/infografico-conflitos-de-geracoes/>

No ambiente escolar encontramos essas duas gerações em constante atrito. A geração X representada pelo corpo docente, habituada com métodos de ensinosa tradicionais, com pouco uso de recursos tecnológicos (analógicos) e a geração Y representada por nossos discentes. E como essas duas gerações com grandes diferenças podem se relacionar de maneira mais eficaz?

O grande desafio é a conscientização dos educadores a utilizar o espaço tecnológico com mais frequência, e ainda realizar ações, como formações continuadas, comprometimento e novas práticas pedagógicas. Mas isto não seria suficiente. Os alunos precisam sentir-se motivados para a busca do conhecimento. Trata-se, ainda, de desenvolver o um senso crítico. CROCHICK afirma que “a ênfase é dada ao processo da educação, ou melhor, ao processo de aprendizagem que leve ao pensamento crítico” (1998, p.111).

O papel do professor é estimular a autonomia nos seus alunos. Piaget (1994, p.23-34) afirma:

Autonomia é a capacidade de tomar decisões em dois campos. No campo moral, refere-se a decidir entre o que é certo e errado. No campo intelectual, é decidir o que é verdadeiro e o que não é verdadeiro, levando em consideração fatos relevantes, independentemente de recompensa e punição.

O grande desafio dos professores é estimular os alunos a saírem da chamada zona de conforto e sentirem a necessidade de buscar o conhecimento, não somente para tirar a “nota” almejada para passar e sim ter a consciência de que com a busca de novos conhecimentos ou uma pesquisa mais avançada, além dos ensinamentos trabalhados em sala de aula.

3 A TECNOLOGIA NO AMBIENTE ESCOLAR

Atualmente o grande desafio dos dirigentes das instituições escolares é acompanhar o avanço tecnológico para disponibilizar tanto para os docentes como para os alunos recursos que possam fomentar e melhorar o aprendizado e a busca de conhecimento.

Hoje em dia somente o acervo de uma biblioteca não é mais suficiente para satisfazer a gama de informações que a atual geração necessita. Toda instituição de ensino tem a necessidade de disponibilizar um laboratório de informática para que os alunos tenham acesso à internet, já que nela está um grande diretório de informações, e estas são atualizadas constantemente, sendo que muitas vezes os acervos das bibliotecas ficam defasados. TEKURA, afirma que “as ferramentas tecnológicas favorecem o acesso a coleta de informações, textos, mapas e que todo acesso rápido a informação contribui para melhorar o ensino”. (2006, p. 94).

Segundo Moran (2013), professor e doutor em comunicação pela USP em artigo publicado no portal globo educação, afirma que as ferramentas tecnológicas como Tablets, lousas interativas e aplicativos, estão mudando o cenário educacional em nosso país. Ainda reforça que o ambiente escolar está sofrendo três etapas de mudança. A primeira é a utilização da digitalização de documentos, otimizando e melhorando os processos, a segunda etapa é inserindo a tecnologia, abrindo laboratórios conectados à internet e a terceira etapa é a alteração do plano pedagógico, sofrendo mudanças significativas, realizando atividades *online* adaptadas com as presenciais. “Essa nova escola se tornará mais visível nos próximos anos, com a chegada da geração digital à vida profissional”. (Moran, 2013 p.1).

Ficar reduzido somente a apresentações em slides, Tv-pendrive e recursos tradicionais não atende mais a grande demanda em que as informações são processadas atualmente. É necessária uma grande revisão no ambiente educacional para que possamos acompanhar tal evolução.

4 CORPO DOCENTE E OS DESAFIOS COM A TECNOLOGIA

O uso de novas tecnologias em sala de aula é um grande desafio para os professores. Vários fatores determinam estas dificuldades, pois alguns não possuem habilidades necessárias para estas novas técnicas. As escolas não possuem suportes necessários para suprir dificuldades, os professores são pouco capacitados e alguns com medo, se acomodam com esta situação e não mudam a prática pedagógica no ambiente escolar.

Em entrevista para a Revista Abril, Guilherme Godói (2010), coordenador de comunicação e informação no Brasil da UNESCO cita, “Ainda não conseguimos desenvolver de forma massiva de metodologias para que os professores possam fazer uso dessa ampla gama de tecnologias da informação e comunicação, que poderiam ser úteis no ambiente educacional.” (Godoi, 2010, p.1).

Contudo isto não justifica que o uso desses recursos seja ou não seja adequado como auxílio de aprendizagem. Muitas vezes o que pode ser observado é que muitos por terem uma deficiência ou dificuldade de manejo com as ferramentas optam por não usar uma nova tecnologia. O que se deve fazer é realizar ações que aproximem os docentes ao uso das tecnologias possibilitando a estes que venham utilizar esses recursos para em seu favor.

Os professores devem buscar processos formativos que possibilitem o uso adequado dos recursos tecnológicos que possam estar a sua disposição, pois sem um preparo adequado o resultado não será o desejado, ARAÚJO afirma que:

O valor da tecnologia na educação é derivado inteiramente da sua aplicação. Saber direcionar o uso da Internet na sala de aula deve ser uma atividade de responsabilidade, pois exige que o professor preze, dentro da perspectiva progressista, a construção do conhecimento, de modo a contemplar o desenvolvimento de habilidades cognitivas que instigam o aluno a refletir e compreender, conforme acessam, armazenam, manipulam e analisam as informações que sondam na Internet. (2005, p. 23-24)

Portanto o professor tem a missão de buscar fortalecer a autonomia do aluno, pois cada um tem seu tempo de aprendizagem e basta o educador identificar este espaço aplicando todas as técnicas possíveis para passar o conhecimento.

Para avaliar a atual situação e, assim, propor aplicações (softwares) que poderão auxiliar e fomentar o processo de aprendizagem dos conteúdos programáticos das disciplinas foi aplicado um questionário conforme apêndice A, contendo onze questões, abordando o uso atual dos recursos tecnológicos nas instituições. O questionário foi aplicado em duas instituições de ensino Colégio Estadual Ulysses Guimarães, localizada no município de Foz do Iguaçu e Colégio Estadual Dom Manoel Konner em Santa Terezinha de Itaipu, ambas no estado do Paraná. Seguem os resultados obtidos após tabulação e formatação em gráficos para facilitar a visualização:

Questão 1: O uso de ferramentas tecnológicas auxilia na aplicação dos conteúdos didáticos?

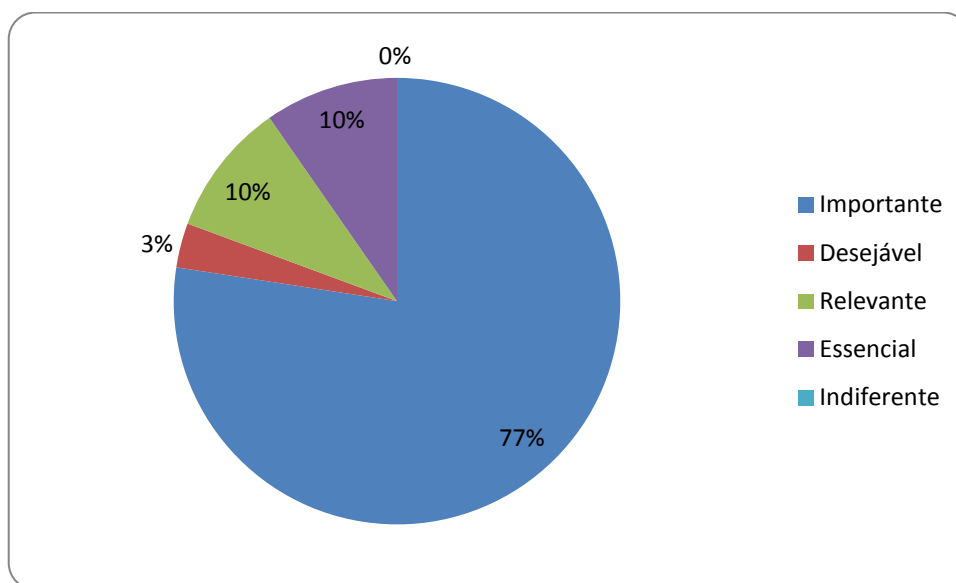


Figura 2 - O uso de ferramentas tecnológicas

Na Figura 2, 77% dos entrevistados (professores), afirmaram a importância do uso de ferramentas pedagógicas auxiliando na aplicação dos conteúdos didáticos.

Questão 2: Você utiliza o laboratório de informática da instituição de ensino?

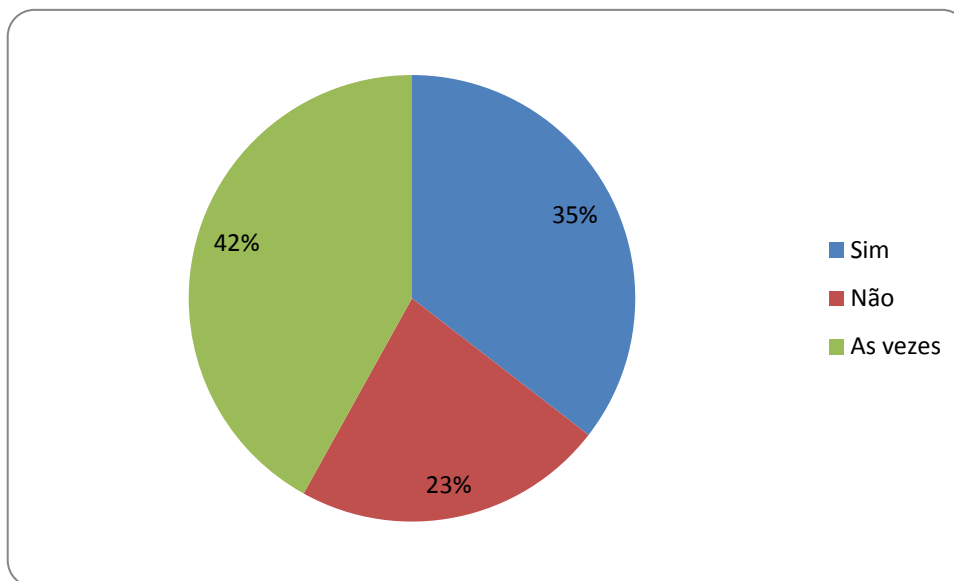


Figura 3 - O uso do laboratório de Informática

Já na Figura 3, pode-se observar que em relação à utilização do laboratório de informática, não há muita procura dos professores. Alguns dos entrevistados justificaram que a falta de uso é devido à falta de softwares que os auxiliem nas atividades de sua disciplina.

Os recursos tecnológicos em sala de aula podem oferecer uma grande contribuição para a aprendizagem, além de valorizar o professor que, ao contrário do que possa vir a pensar, poderá ensinar com maior segurança e estará mais próximo da realidade extraclasse do aluno. (SOUZA E PATARO, 2009, P.18).

Questão 3: Você conhece algum aplicativo ou software que possa utilizar como apoio de aprendizado?

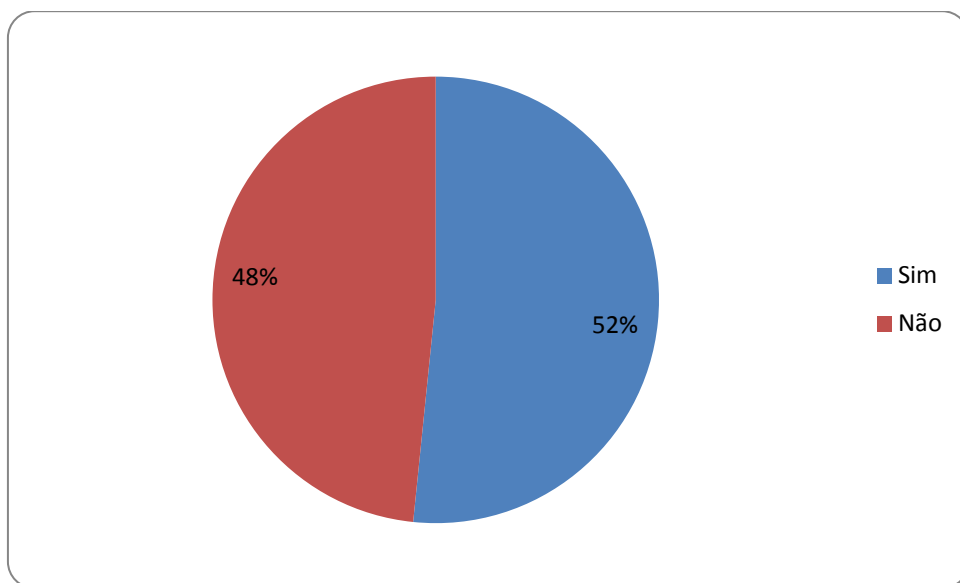


Figura 4 – Utiliza algum aplicativo ou software como apoio ao aprendizado

A figura 4 mostra que 52% dos professores conhecem algum aplicativo e utilizam em suas aulas, mesmo o laboratório de informática da instituição não dispõe de softwares. Os entrevistados utilizam de forma impar para auxiliar na aplicação de algum conteúdo.

Questão 4: Você utiliza a TvPendrive?

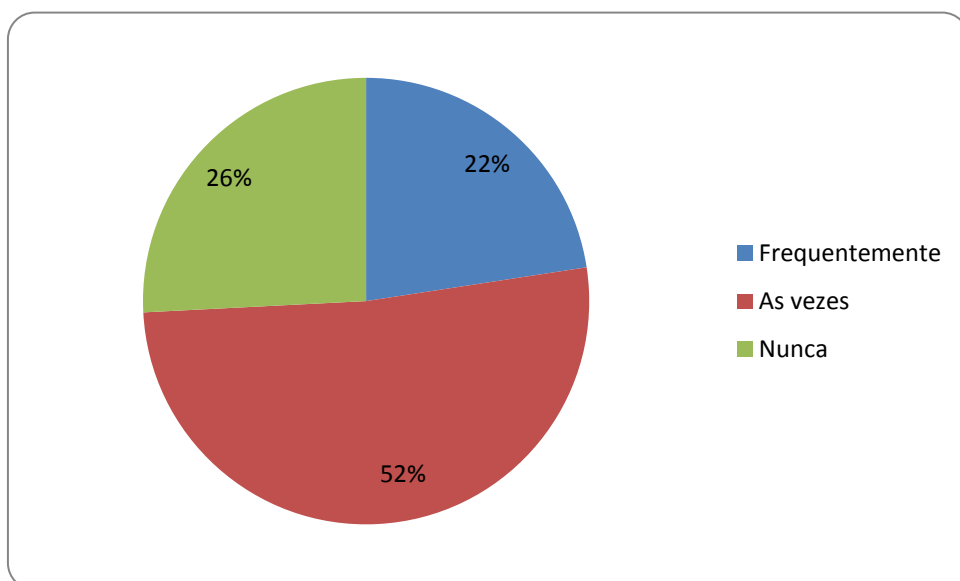


Figura 5 - O uso da TvPendrive

No Figura 5, podemos observar que a Tv-Pendrive², é um recurso que temos em todas as salas de aula, porém conforme podemos analisar este recurso não é muito utilizado pelos professores.

É fundamental que o professor reflita sobre essa realidade, respondendo sua prática, para que possa fornecer as ferramentas motivadoras ao aluno e, desta forma, ajuda-lo a construir o conhecimento. (SOUZA E PATARO, 2009. P.18).

Questão 6: Você utiliza a ferramenta *Power Point* para apresentar conteúdos em sala?

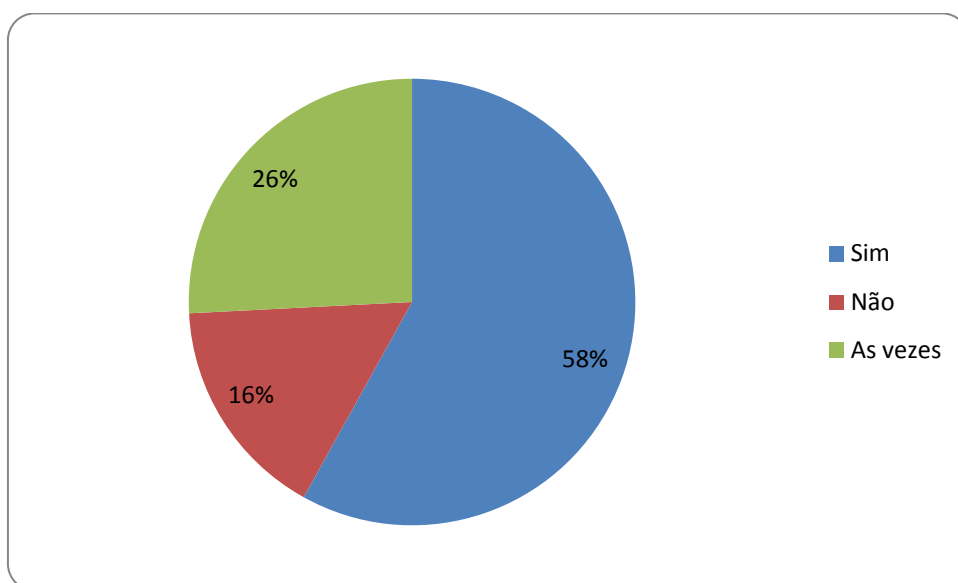


Figura 6 - O uso do PowerPoint

A Figura 6 apresenta o uso da ferramenta do *Power-point* como mecanismo de apresentar o conteúdo de forma diferente, sendo uma ferramenta de grande auxílio.

² Tv Pendrive – Televisores específicos dispostos nas salas de aula para auxiliar os professores na aplicação dos conteúdos, possuindo um sistema para leitura de pendrives sem a necessidade de outro equipamento.

Questão 7: A falta de interesse do aluno para o aprendizado se dá por:

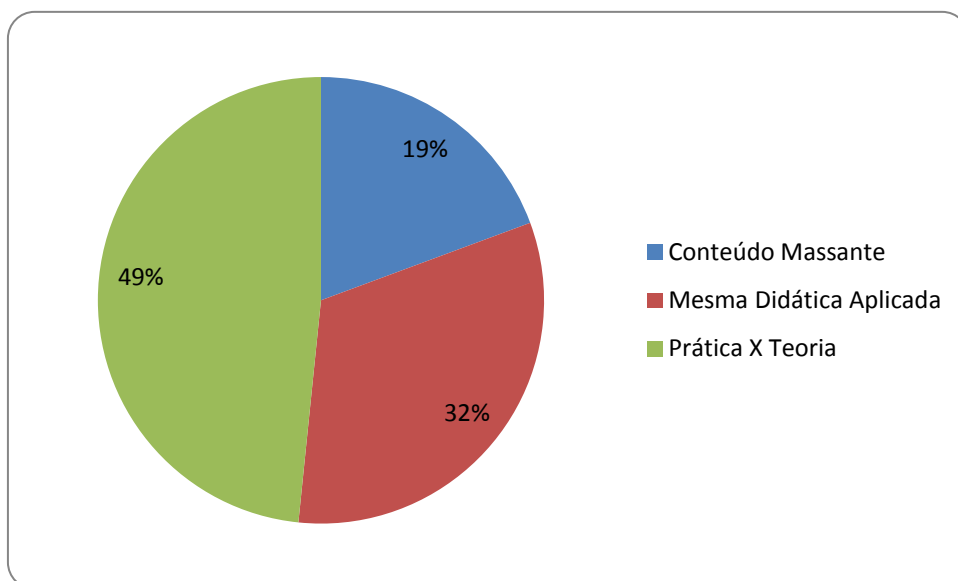


Figura 7 - Falta de interesse do aluno.

Na Figura 7, foi avaliada a falta de interesse dos alunos, e na visão dos entrevistados esta falta de interesse se dá pela falta de integrar a prática com a teoria, como a grande maioria afirma.

Questão 8: Caso o laboratório disponibilizasse programas que auxiliasse a aplicação do conteúdo, você o utilizaria com mais frequência:?

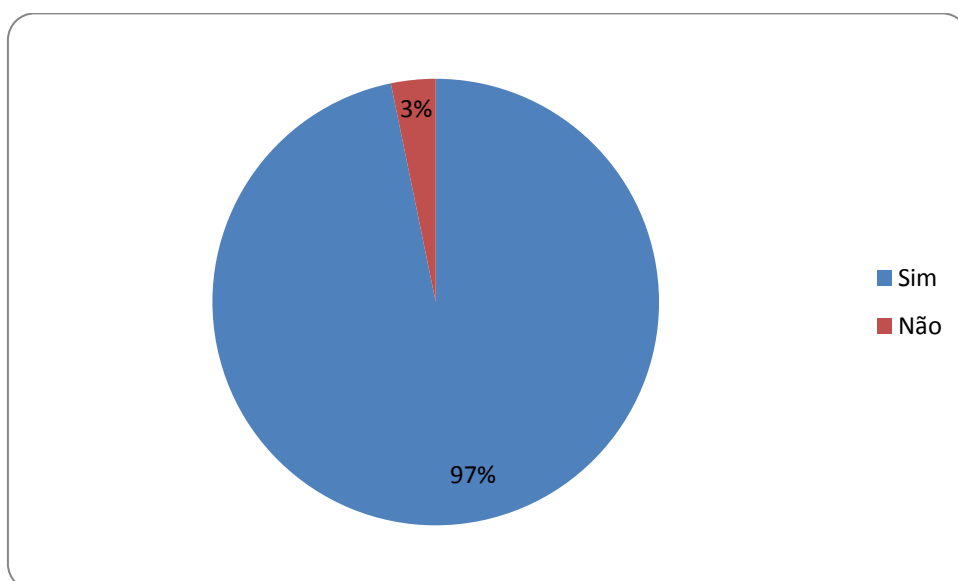


Figura 8 - O uso do Laboratório com softwares específicos

Na Figura 8, pode-se observar que se a estrutura do laboratório disponibilizasse mais recursos para os professores, esta ferramenta poderia ser mais utilizada com instrumento de trabalho.

Questão 9: O aluno participa com interesse das aulas?

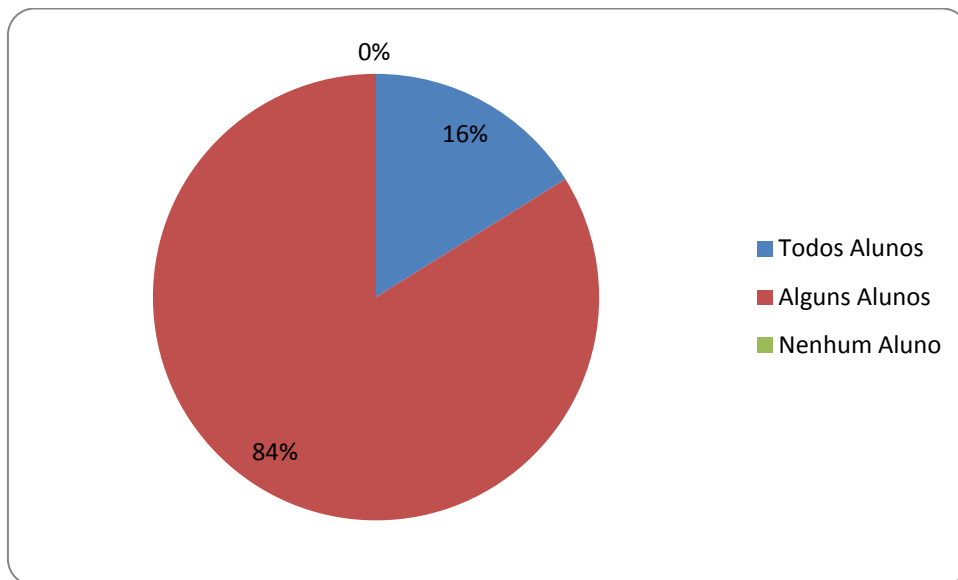


Figura 9 - O aluno participa com interesse da aula

A Figura 9 questiona o interesse do aluno a respeito do conteúdo, onde mostra que a falta de interesse é elevada, como podemos observar no gráfico que 84% dos entrevistados responderam. Quando questionados, os mesmos afirmaram que isto ocorre por falta exemplos prático, onde os alunos não têm mais a paciência para a teoria.

Dois educandos não reagem da mesma forma, na mesma época a uma mesma oportunidade de aprendizagem oferecida. Cada um reage de acordo com sua fase de desenvolvimento e alguns já veem preparados de sua casa, mas outros não tem ideia de como será a escola. (LEMBO, 1975, P.24).

Questão 10: A utilização de programas educacionais podem aumentar o interesse do aluno?

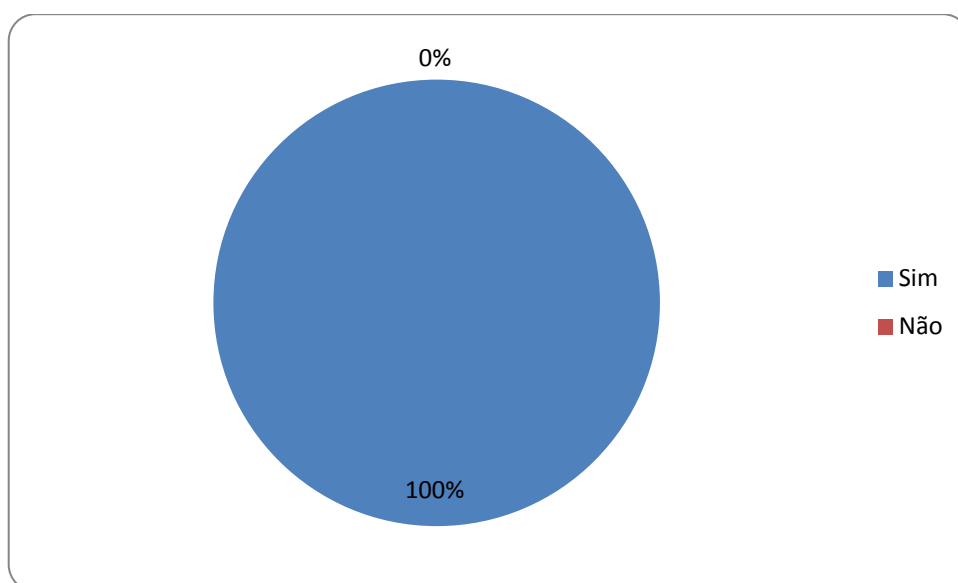


Figura 10 - Programas educacionais podem aumentar o interesse do aluno.

Na Figura 10, nota-se que a opinião dos entrevistados aponta para o uso de recursos que possam envolver os alunos na assimilação dos conteúdos.

O questionário teve a finalidade de apontar e apresentar as opiniões dos professores, onde se pode concluir que a utilização de ferramentas tecnológicas pode melhorar o dia a dia na sala de aula auxiliando na aplicação da teoria na prática.

5 A EDUCAÇÃO DO CAMPO E A TECNOLOGIA

A tecnologia esta presente em muitas transformações que estão ocorrendo em nossa sociedade, com isso vários setores estão sofrendo várias modificações. Uma das áreas atingidas pela tecnologia foi o campo.

Com a evasão do campo na década de 70, houve a necessidade da inserção de mais equipamentos para superar esta ausência. Com isso os maquinários estão cada vez mais modernos, com recursos tecnológicos.

Há pontos negativos e positivos com a inserção da tecnologia no campo. O principal ponto negativo é o grande índice de desemprego causado pela entrada das máquinas no campo, onde uma máquina substitui vários trabalhadores. Porém o lado positivo com a automatização dos processos do campo mostra que muitas famílias ganharam em produtividade e com isso conseguiram seu espaço no mercado, DAHER em artigo publicado no portal o Globo afirma, “O uso da tecnologia faz toda a diferença, mantém o negócio rentável e as famílias no campo, produzindo mais e melhor.” (DAHER, 2014 P.1)

Com isso o grande êxodo rural ocorrido na década de 70 veio diminuindo com o fortalecimento da renda familiar no campo. DAHER ainda reforça, “Essa “revolução verde” foi conquistada em grande parte graças às novas tecnologias introduzidas em nossas lavouras desde os anos 1970”. (DAHER, 2014 P.1).

As cooperativas têm um papel fundamental neste processo, tendo como objetivo fomentar e interligar os agricultores familiares ao comercio de seus produtos gerados em suas propriedades. Segundo Blademir, presidente da COAFASO (Cooperativa da Agricultura Familiar e Solidária do Oeste do Paraná.) “a associação promovem encontros mensais onde os agricultores tem orientação sobre manejos e plantios, melhores técnicas de plantio, comercialização”. Ainda são orientados por um técnico Agrícola da CAPA³ que realiza frequentes visitas às propriedades auxiliando os agricultores para uma melhor prática no plantio.

Com esta evolução nos maquinários do campo, há uma grande necessidade dos trabalhadores buscarem uma qualificação. Em matéria no portal isso é noticia Luiz

3 CAPA – Centro de Apoio ao Pequeno Agricultor - www.capa.org.br

Carlos Gonçalves, presidente do sindicato rural, contextua que “O investimento na renovação de maquinários é feita muitas vezes com o objetivo de ganhar mais eficiência, precisão e rapidez na lavoura. Mas a evolução das máquinas no campo nem sempre é acompanhada pelos trabalhadores que as operam. Para Luiz Carlos Gonçalves, o Sindicato dos Produtores Rurais de Nova Mutum está fazendo sua parte e, em parceria com o Senar-MT, tem realizado treinamentos nesta área em seu município. "Mas precisamos que as pessoas enxerguem na qualificação uma oportunidade para ter seu emprego garantido, pois um trabalhador acaba muitas vezes sendo despedido de uma fazenda por não ter conhecimento de uma nova tecnologia que chega ao mercado", afirma o presidente do Sindicato de Nova Mutum.(ISSO É NOTICIA, 2014, p.1).

O uso de meios tecnológicos no ambiente educacional, principalmente nas escolas do campo, não podem mais ser ignorados, ou simplesmente não buscar disponibilizar um ambiente tecnológico para os alunos do campo. Vemos a cada dia tais recursos fazerem parte de seu cotidiano. ALMEIDA(1988), salienta que a educação do campo não deve ser tratada somente dela mesma, deve ser inserida em uma problemática, onde não se fala somente da enxada, mas da tecnologia mais apropriada.

Isto reforça cada vez mais a necessidade da inserção das tecnologias no cotidiano escolar, principalmente nas instituições do campo. Com isso, os impactos poderão ser minimizados e nossos alunos estarem mais qualificados e não encontrarem muitas dificuldades no campo de trabalho.

6 ATIVIDADE PRÁTICA DO USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS

Para realizar as atividades deste capítulo serão apresentadas algumas ferramentas no apêndice B, que podem auxiliar na aplicação do conteúdo e dinâmica. Algumas destas ferramentas podem ser utilizadas online e outras necessitam que sejam instaladas nos computadores.

Este capítulo está dividido em duas etapas, que serão descritas abaixo:

1º Etapa: Todas as ferramentas apresentadas no capítulo anterior foram instaladas no laboratório da instituição, testadas e validadas com alguns professores das disciplinas envolvidas. Realizada ainda, uma apresentação das ferramentas para todo o corpo docente da instituição e como podem ser utilizadas com os alunos.

2º Etapa: Realizada uma atividade com os alunos do 9º ano abordando a diversidade cultural e indústria cultural no Brasil. Esta atividade foi aplicada no Colégio Estadual Ulysses Guimarães.

Profª: GILZEMARA ORTIZ ALVES SEGANTINI

DISCIPLINA: SOCIOLOGIA

Tema: Diversidade Cultural e indústria cultural no Brasil

Objetivos:

- Apresentar aos alunos a discussão dos conceitos de cultura e ideologia.
- Analisar o papel da indústria cultural e suas relações com as culturas eruditas e populares.
- Demonstrar que a cultura e ideologia aparecem como formas de dominação na sociedade contemporânea.
- Analisar a diversidade cultural existente no Brasil.

Encaminhamento metodológico:

A sala foi dividida em seis grupos com a responsabilidade de coletar dados, fazer pesquisa bibliográfica, vídeo e apresentação em *power point* ou a utilização de novos recursos para a análise dos principais dados em sala de aula.

1º Divisão dos grupos:

- Grupo1: diversidade cultural;
- Grupo2: cultura indígena ;
- Grupo3: cultura afro brasileira;
- Grupo 4:cultura erudita e popular;
- Grupo 5: preconceito;
- Grupo 6: indústria cultural;
- Grupo 7: a influência da mídia.

2º Pesquisa bibliográfica

Para a realização desta etapa, foi utilizado o laboratório para o levantamento bibliográfico. Foram apresentadas novas ferramentas para auxiliar na apresentação da pesquisa e como utilizá-las, ainda foi proposta que utilizassem outros meios para a coleta de dados saindo do mecanismo padrão que eles estavam acostumados, como por exemplo, o uso de celular para filmarem os locais de pesquisa e entrevistas, ferramentas de apresentação como *prezi*, edição de vídeos utilizando algumas ferramentas gratuitas.

3º Seminário

Para a apresentação os alunos devem apresentar slides e vídeos sobre o tema com proposta de atividades para a turma e apresentar um relato do uso dos meios que foram utilizados.

Avaliação:

- Relatório sobre o que entenderam de cada assunto apresentado pelo grupo.
- Observar o trabalho e apresentação em grupo. Analisar como os alunos se expressaram e articularam as ideias propostas.
- Apresentar quais ferramentas tecnológicas e relatar sua experiência com seu

uso.

Referencial bibliográfico

. Tomazi, Nelson Dacio. Sociologia para o Ensino Médio, Saraiva, São Paulo. 2010.

A proposta do uso de novos recursos tecnológicos para a apresentação da pesquisa aumentou o interesse dos alunos para o estudo e a busca do conhecimento, não somente para cumprir uma etapa, mas quando foi feito o desafio para que eles fizessem uma nova proposta de apresentação 100% da turma envolveu-se com a pesquisa. Mas, contudo o apoio do professor oferecendo e mostrando novas tecnologias e ferramentas fez com que reforçasse o interesse dos alunos. A professora Gilzemara observou uma grande diferença do interesse e o envolvimento dos alunos nesta atividade, isto se dá pela proposta de utilizar novas ferramentas para a formatação do trabalho. O mesmo trabalho já foi aplicado em outras turmas e envolvimento e a empolgação dos alunos na apresentação não alcançou um resultado satisfatório, como o apresentado pela turma que realizou a proposta.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste trabalho nota-se que é muito importante analisar novos métodos de ensino com o uso das novas tecnologias, propondo mudanças nas práticas pedagógicas, tornando as aulas mais interessantes e estimulantes para o processo de ensino aprendizagem.

Pode-se observar que por meio das atividades que proporcionam o uso de tecnologias, possibilitam a criatividade, a socialização e a descoberta de novas habilidades.

Conclui-se que às tecnologias encantam os educandos, proporcionando um maior interesse destes, por vários assuntos que vão enriquecer o seus conhecimentos, desenvolvendo potencialidades e aptidões.

Este trabalho teve o objetivo de contribuir para as aulas dos professores, melhorando a sua prática pedagógica com o uso das novas tecnologias. Acredita-se na autonomia do educador, cuja prática docente não deve ser limitada pelo livro didático, encontrando outros recursos que estimulem a participação e aprendizado dos alunos, respeitando a proposta pedagógica da escola.

Neste sentido, observou-se através deste trabalho que o uso da tecnologia, auxilia e motiva o processo de ensino-aprendizagem. Nesse processo a intenção é propor desafios, proporcionando aos alunos e professores oportunidades de vivenciar e proporcionar várias estratégias no desenvolvimento das aulas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, F.J. **Educação e Informática. Os computadores na Escola.** São Paulo: Cortez, 1988.

ARAUJO, Felipe. **Geração X.** <http://www.infoescola.com/sociedade/geracao-x/> . Acesso em 12 mar. 2014.

ARAÚJO, Rosana Sarita de. Contribuições da Metodologia WebQuest no Processo de letramento dos alunos nas séries iniciais no Ensino Fundamental. In: MERCADO, Luís Paulo Leopoldo (org.). **Vivências com Aprendizagem na Internet.** Maceió: Edufal, 2005.

DAHER, Eduardo – **Tecnologia no Campo.** Disponível em: <http://oglobo.globo.com/opiniao/tecnologia-no-campo-11669122#ixzz2wGyByTto> . Acessado em 17 mar. 2014.

DUSKA, R.; WHELAN, M. **O desenvolvimento moral na idade evolutiva: Um guia a Piaget e Kohlberg.** São Paulo: Loyola, 1994.

GODOI, Guilherme Canela. **Desafio aos professores: aliar tecnologia e educação.** Disponível em <http://veja.abril.com.br/noticia/educacao/desafio-aos-professores-aliar-tecnologia-educacao>. Acesso em 14 mar 2014.

ISSO É NOTICIA – **Tecnologia no campo gera demanda por trabalhadores qualificados.** Disponível em: <http://www.issoenoticia.com.br/cotidiano/tecnologia-no-campo-gera-demanda-por-trabalhadores-qualificados/11210>. Acessado em 17 mar. 2014.

LEMBO, John M. **Porque falham os professores.** São Paulo, EUP, 1975.

MORAN, José e BARBOSA, Alexandre. **Novas tecnológicas estão mudando radicalmente ambiente escolar.** Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/globoeducacao/noticia/2013/06/novas-tecnologias-ja-estao-mudando-radicalmente-o-ambiente-escolar.html>. Acesso em 14 mar. 2014.

PATI, Camila. **Os pontos fracos e fortes das apresentações da geração X e Y. EXAME.** Disponível em: <http://exame.abril.com.br/carreira/noticias/os-pontos-fortes-e-fracos-das-apresentacoes-da-geracao-x-e-y?page=1>. Acesso em 14 mar.2014.

PINTO, Álvaro Vieira. **O conceito de tecnologia.** Rio de Janeiro: Contraponto, 2005, 2v.

SOUZA, Roberto de, Joami. PATARO, P.R.M. **Vontade de saber Matemática.** 1ª Ed. São Paulo: FTD, 2009.

TAPSCOT, D. **A geração Y vai dominar força de trabalho.** ITWEB-2008. Disponível em: <<http://www.itweb.com.br/noticias/index.asp?cod=48473>>. Acesso em: 05 mar. 2014.

TERUYA, Teresa Kazuko. **Trabalho e educação na era midiática:** um estudo sobre o mundo do trabalho na era da mídia e seus reflexos na educação. Maringá, PR:Eduem, 2006.

APÊNDICE

8. Caso o laboratório de informática de sua instituição disponibilizasse softwares que auxiliasse a aplicação do conteúdo da sua disciplina, você utilizaria este recurso com frequência?

Sim Não

9. O aluno participa com interesse das aulas ?

Todos os alunos Alguns alunos Nenhum aluno

10. Em relação a questão anterior, você acredita que o uso de programas educacionais podem aumentar o interesse do aluno?

Sim Não

11. É possível observar que a aplicação de software didáticos melhora a assimilação do conteúdo?

Sim Não

1 *Powerpoint* – ferramenta do *Office* para criação de apresentações (Slides).

APENDICE B: Ferramentas Tecnológicas.

- a) Hagáquê – Ferramenta para criar histórias em quadrinhos. Esta ferramenta ajuda a estimular a imaginação dos alunos, pode ser utilizada pela disciplina de artes e também na disciplina de língua portuguesa. Esta ferramenta pode ser acessada no link: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/tutoriais/hagaque/index.htm?ID=0>
- b) Portal da matemática - O programa Matemática Para Todos da OBMEP oferece aos alunos e professores vídeo-aulas de matemática que cobrem o currículo do 6º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio. Pode ser acessado em: <http://matematica.obmep.org.br/>.
- c) Portal o Formador - Este portal destina-se a todos aqueles profissionais ou voluntários que necessitem aplicar Dinâmicas de Grupo como subsídio para treinamentos, programas educativos, seleção de profissionais, etc. Fonte: <http://www.formador.com.br>
- d) Dropbox – É uma ferramenta para armazenamento de arquivos em baseado no conceito de nuvem (cloud computing), auxilia na divulgação de material e acesso em qualquer lugar que tenha acesso à internet. Portal: www.dropbox.com
- e) Stellarium - O *Stellarium* é um aplicativo gratuito que simula a abóbada celeste em tempo real. Ou seja, com ele você pode observar estrelas, constelações, planetas, aglomerados, nebulosas e muito mais, tudo através da tela do computador, em 3D, e como se você estivesse no chão, ao ar livre, olhando para o céu, é um programa e precisa ser baixado, pode ser encontrado em:
<http://www.baixaki.com.br/download/stellarium.htm#ixzz2vzHPPwnW>
- f) Phet – é um simulador interativo de ciência de fenômenos físicos do projeto PHET da universidade de colorado. No seu portal possui um tutorial como instalá-lo e utilizá-lo. Pode ser acessado em http://phet.colorado.edu/pt_BR/
- g) Somatemática – Portal de matemática que possui diversos jogos que auxiliam o raciocínio lógico. Pode ser acessado em: <http://www.somatematica.com.br/jogos.php>
- h) Rachacuca – Portal que possui diversos jogos e desafios para matemática e raciocínio lógico. Pode ser acessado em <http://rachacuca.com.br/>

- i) GeoGebra – É um software livre destinado à geometria dinâmica, reúne conteúdo da escola primária ao nível universitário, Geometria Interativa, álgebra, estatística e software de cálculo e dezenas de milhares de materiais livres. Para uso deste programa é necessário instalar no computador, pode ser baixado em: http://www.geogebra.org/cms/pt_BR/
- j) Lixo – É um *portal* sobre práticas sustentáveis na área de resíduos sólidos no Brasil, com ele pode-se aplicar várias práticas sustentáveis na instituição de ensino. Endereço eletrônico: <http://www.lixo.com.br/>
- k) Movie Maker – é um programa da Microsoft, geralmente vem instalado com o sistema operacional Windows, sendo um excelente programa para criação de vídeos de fácil usabilidade. Com ele o aluno pode criar diversas apresentações de pesquisa. Pode ser baixado em <http://www.baixaki.com.br/download/windows-movie-maker.htm>
- l) Portal Dia a Dia – O portal da educação no ambiente dos educadores dispõe de um link, onde estão acessíveis vários links. Pode ser acessado no endereço
<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=16>
- m) Star Chart ou Carta Celeste – é um dispositivo para celulares que baseando na tecnologia GPS mapeia a carta celestial, é um recurso educacional baseado em realidade aumentada.