

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**VÍVIAN ARIANE BARAUSSE DE MOURA**

**ANALISAR A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS MUDIÁTICOS DISPONÍVEIS NOS  
LABORATÓRIOS DE INFORMÁTICA A FIM DE QUE SIRVAM COMO  
FERRAMENTAS AUXILIARES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

**CURITIBA  
2013**

**VÍVIAN ARIANE BARAUSSE DE MOURA**

**ANALISAR A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS MIDIÁTICOS DISPONÍVEIS NOS  
LABORATÓRIOS DE INFORMÁTICA A FIM DE QUE SIRVAM COMO  
FERRAMENTAS AUXILIARES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

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 Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof MsC. Roberto de Fino Bentes

**CURITIBA  
2013**

## **ANALISAR A UTILIZAÇÃO DOS RECURSOS MIDIÁTICOS DISPONÍVEIS NOS LABORATÓRIOS DE INFORMÁTICA A FIM DE QUE SIRVAM COMO FERRAMENTAS AUXILIARES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

\* Moura, Vívian Ariane Barausse de  
Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.  
Polo UAB de Apoio Presencial em Palmeira/PR

A presença das tecnologias se tornou constante no cotidiano das pessoas e é realidade nos ambientes escolares. Logo, analisar como ocorre a utilização dos recursos midiáticos disponíveis nos laboratórios de informática pelos professores, a fim de verificar se as ferramentas utilizadas estão servindo como auxiliares em suas práticas se torna importante para pesquisar como está ocorrendo a utilização das mídias. Para complementar será realizada uma verificação junto aos alunos, a fim de conhecer suas opiniões sobre a utilização dos recursos midiáticos presentes no laboratório de informática. Esta análise ocorreu na rede municipal de Palmeira – PR, foram realizadas observações e logo após aplicados questionários com professores e alunos. Verificou-se que a utilização das mídias educacionais ocorre, os próprios alunos solicitam aulas de informática, porém ainda há pouca integração dos conteúdos às atividades no laboratório e quando esta integração ocorre os resultados são positivos. Logo, vê-se como necessária a ampliação do conhecimento do professor em relação às operações computacionais e as mídias educacionais para que assim o professor integre a utilização dos recursos midiáticos com a sua prática pedagógica.

Palavras-chave: recursos midiáticos, aulas de informática, ferramenta auxiliar, processo de ensino-aprendizagem, mídias educacionais.

## 1. INTRODUÇÃO

O cotidiano das pessoas passa por constantes transformações e muito se deve ao avanço da tecnologia. Não há como dissociar a utilização dos recursos midiáticos com a educação, pois a cada dia os alunos estão utilizando e tendo domínio sobre as mídias educacionais. Nas escolas também é perceptível a presença das mídias em todas as esferas, nas secretarias, direção e para os alunos nos laboratórios de informática, que as escolas receberam do projeto do Governo Federal PROINFO - Programa Nacional de Informática na Educação.

A utilização das mídias educacionais realizadas nas escolas no trabalho com os alunos deve visar à inserção das mesmas como aliada no processo ensino-aprendizagem e seu uso, deve ser reflexivo, a fim de garantir que o aluno observe que essas ferramentas podem e devem ser utilizadas com outros sentidos além de diversão, ou seja, possibilitando novas formas de utilização para que estas mídias se tornem uma ferramenta auxiliar no ensino.

Visando isto, o presente trabalho vai analisar como ocorre a utilização dos recursos midiáticos disponíveis nos laboratórios de informática pelos professores da rede municipal de Palmeira – PR, com o intento de verificar se as ferramentas utilizadas estão servindo como auxiliares em suas práticas. Para complementar será realizada uma verificação junto aos alunos, a fim de conhecer suas opiniões sobre a utilização dos recursos midiáticos presentes nos laboratórios de informática.

O problema está relacionado à como analisar a utilização dos recursos midiáticos disponíveis nos laboratórios de informática realizada pelos professores da rede municipal de Palmeira a fim de contribuir para que ocorra o efetivo manuseio das mídias e que estas possam servir de ferramentas auxiliares no processo de ensino-aprendizagem?

Para identificar isto, tem-se como objetivo pesquisar o uso e utilização dos recursos midiáticos disponíveis nos laboratórios de informática como recurso didático no ensino. Analisando a utilização desses recursos realizados pelos professores municipais e verificando quais as dificuldades encontradas pelos professores durante a utilização dos recursos midiáticos disponíveis nos laboratórios de informática. Além disso, constatar o interesse e envolvimento dos alunos em

relação à utilização dos recursos midiáticos disponíveis no laboratório de informática. Pois é no conjunto de trabalho entre professores e alunos, que ocorre a integração das mídias.

A presença dos laboratórios de informática em todas as escolas públicas começou a se tornar realidade através do programa do Governo Federal, Proinfo, quem tem por objetivo instalar laboratórios de computadores para todas as escolas públicas de ensino básico de todo país. (BRASIL, 2009, p 8.).

O que ocorreu a partir disto foi que as escolas possuem estes equipamentos, mas não tem pessoas especializadas para auxiliarem os professores na utilização dos mesmos. O governo federal lançou cursos Proinfo, que consistem em três módulos, Proinfo Integrado I - Introdução à Educação Digital, Proinfo Integrado II - Ensinando e aprendendo com as TICs e Proinfo Integrado III - Elaboração de Projetos.

Estes cursos são realizados pelas prefeituras através dos Núcleos Tecnológicos Municipais (NTM) e que visam à inclusão dos professores. A autora deste trabalho participou da criação do NTM da cidade de Palmeira, foi multiplicadora de um módulo dos cursos propostos pelo Governo Federal e atua no setor de informática da secretaria de educação desde 2005. Depois da aplicação dos cursos, foi perceptível que os módulos existentes não foram suficientes para suprir as dúvidas básicas dos professores, principalmente por não estarem habituados ao sistema operacional que vem instalado nos computadores e alguns por nunca terem utilizado o computador. Sem contar que entre os módulos ocorrem uma evasão muito grande pelos professores.

## **2. REVISÃO DE LITERATURA**

A realidade das escolas ao possuírem laboratórios de informática vem ao encontro da necessidade de encontrar ferramentas que apóiem as dificuldades de aprendizagem dos alunos no processo de ensino. Como essa é uma realidade desafiadora para os educadores, que de várias maneiras, vêm procurando compreender tal realidade a fim de superá-la (BRENELLI, 1996). A utilização do

computador e suas ferramentas podem ser realizadas de forma que se tornem ferramentas que auxiliem os professores nas etapas do ensino.

A inserção das mídias como ferramenta educacional implica várias reações nos ambientes escolares, Valente (1999), cita em seus estudos, que é perceptível visualizar dois grupos no que se refere às tecnologias. Os que são adeptos, mas depositam todas as confianças nas mídias e acreditam que elas podem solucionar todos os problemas educacionais e dos que não acreditam em mudanças através das tecnologias. Porém, Valente esclarece que essas duas posições são extremistas, pois, a informática não solucionará os problemas educacionais existentes, mas algo que se torna evidente nos ambientes escolares é a necessidade de práticas inovadoras no ensino. E com está ênfase o uso de computadores pode ser utilizado como instrumento facilitador da aprendizagem.

Para Mainart e Santos (2010), as mídias representadas pelos meios de comunicação oportunizam diversas possibilidades em relação à transmissão e memorização de informações. Pois a partir das diversas formas de representação, como imagens, músicas, filmes, softwares e internet entre outras, são possíveis diferentes formas e meios de interação. Os autores ressaltam que quando se trata do uso de computadores para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, existe uma complexidade maior na operacionalização, pois é necessária uma massiva participação dos professores na exploração dos recursos. Também ressaltam a organização do laboratório com o intuito de que sejam disponibilizados horários a fim de serem trabalhadas diversas disciplinas.

No que se refere à área educacional, Dorigoni e Silva (2007) citam que as mídias sempre estiveram presentes na educação, porém, com muitas resistências em relação a aplicação na escola, não obstante a isso é ressaltam o impacto social ocasionado pela inserção da tecnologia de informação e comunicação (TIC). Analisando este impacto, os autores defendem o potencial das TIC, ressaltam que é necessária a integração efetiva e com isso são necessários propósitos claros na utilização das mídias, a fim de “desenvolver o potencial crítico sem negar o papel de consumidores que somos, mas sob forma consciente, salientar a nossa função de emissores e receptores do saber e da informação” (Dorigoni e Silva, 2007, p.4.)

Breede (1996) aponta que a escola precisa inserir no seu ambiente os recursos tecnológicos. O computador oferece uma gama de opções no que se refere

a softwares, destes, o presente estudo utiliza o chamado software educacional. Em seus estudos Warschauer (2006) aponta que nos Parâmetros Curriculares consta a necessidade da renovação e reelaboração da proposta curricular, reforçando a importância da escola melhorar a qualidade das aulas, sugerindo inclusive o uso de softwares educativos.

Valente (1999) também defende a inserção do computador no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de educação. Ainda ressalta a importância da distinção do significado relacionado à utilização do computador como instrumento de ensino:

O uso do computador na criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento apresenta enormes desafios. Primeiro, implica em entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas idéias e valores. Usá-lo com essa finalidade, requer a análise cuidadosa do que significa ensinar e aprender bem como, demanda rever o papel do professor nesse contexto. (VALENTE, 1999, p. 2).

Neste sentido Oliveira e Kluppel (1999 p.51) argumentam que “é fundamental que o professor aprenda a escolher os softwares educacionais em função dos objetivos que pretendem atingir e de sua própria concepção de ensino e de aprendizagem”. Sendo assim é necessário o professor identificar o fazer pedagógico com os softwares adequados para uma aprendizagem significativa. Valente (1999) ressalta ainda que ao utilizar a informática na educação, não é apenas agregar a utilização de laboratórios de informática no cotidiano dos alunos, é preciso que haja uma integração dessas duas áreas. E para haver essa integração é necessário haver também o domínio dos assuntos que estão sendo integrados por parte dos professores.

Os softwares disponibilizados nas escolas, chamados de educacionais são definidos por Oliveira, Costa e Moreira (2001, p.73) como programa ou sistemas computacionais que servem como uma ferramenta para auxiliar o professor na tarefa de viabilizar ao aluno a intenção ativa com determinado conteúdo de uma disciplina ou conjunto de disciplinas e têm um papel significativo na estratégia de inovação no ensino e aprendizagem escolar.

Para Santos, (1999) em um software educacional, espera-se que os alunos gostem de explorar o novo e expressar suas próprias ideias e conceitos. O trabalho com o software deve proporcionar ao aluno reflexão, levando-se em consideração a aprendizagem através da discussão que um software educacional gera. Dorigoni e Silva (2007) complementam esta fala no sentido de que ao abordar as mídias no processo de ensino-aprendizagem é necessário evitar o deslumbramento, assumindo à criticidade, e orientando práticas que fujam do conformismo e auxiliem na reflexão.

Embora não existam categorias dos softwares educacionais, Valente (1999) defende os tipos diferentes, como tutoriais, simulação, modelagem, programação, jogos entre outros. Linguori (1997) em seus estudos defende que os jogos são os recursos que mais prendem a atenção os alunos, pelo fato de eles já estarem adaptados a videogames e imersos nesse ambiente de diversão virtual. Defende também que ao serem utilizados os jogos auxiliam no desenvolvimento de habilidades cognitivas do aluno, e quando possuem caráter pedagógico podem ser utilizados na prática escolar.

A informática pode ser integrada e a educação, através de diversas práticas Valente (1999) lista a “avaliação do aprendizado, jogos educacionais, também na divulgação de novas modalidades de uso do computador, como ferramenta no auxílio de resolução de problemas, na produção de textos, exercício e prática”.

Segundo Gladcheff, Oliveira e Silva (2001) os softwares que trabalham com exercícios de assuntos específicos, podem ser utilizados com o intuito de consolidar a automatização da aprendizagem. Sendo recomendados principalmente para crianças que apresentam problemas de aprendizagem. Propagam que o software ao ser utilizado deve propiciar aos estudantes a identificação e correção seus erros, para que aprendam com essas situações.

Valente (1999) afirma que a inclusão dos computadores e dos softwares educacionais, quando bem orientadas por um profissional devidamente capacitado, contribuem para a integração dos acontecimentos ocorridos fora do ambiente escolar com o ensino.



### 3. METODOLOGIA

Após realizar o levantamento bibliográfico que foi realizado em conjunto com a pesquisa, foi realizada a observação e verificado junto aos professores a utilização dos mesmos em relação aos recursos midiáticos disponíveis nos laboratórios de informática. Através da observação, foi analisado como ocorrem as aulas nos laboratórios, se estão relacionadas aos conteúdos trabalhados em sala de aula, e as mídias educacionais que estão sendo empregadas, para que ocorra a reflexão, do modo que essas ferramentas estão sendo empregadas e se estão servindo como subsídios para o processo de ensino-aprendizagem.

Seguido do processo de observação e análise, faz-se necessária utilizar um instrumento de coleta de dados para verificar a percepção dos professores quanto ao contexto da utilização dos laboratórios e será utilizado um questionário (Apêndice I), com questões abertas e fechadas. Na sequência foi aplicado um questionário junto aos alunos com questões abertas e fechadas (Apêndice II), a fim de verificar quais suas observações em relação às aulas no laboratório de informática.

#### 3.1 OS PARTICIPANTES: A ESCOLA E OS ALUNOS

Para realização desta pesquisa foi selecionados os quartos e quintos anos da Escola Municipal Jesuíno Marcondes, situada na zona urbana da cidade de Palmeira – PR.

A Escola possui 3 turmas de 4º ano, totalizando um número de 53 alunos e 2 turmas de 5º ano, totalizando um número de 42 alunos. Todos no período matutino. Os alunos dessa escola em sua maioria são de classe baixa e não possuem computadores em suas residências, logo, o acesso a computadores e internet ocorre principalmente na escola. A faixa etária desses alunos varia entre 8 a 12 anos.



IMAGEM I – ESCOLA MUNICIPAL JESUÍNO MARCONDES

A escola Jesuíno Marcondes possui laboratório de informática que é utilizado na forma de escalas para todos os anos, ou seja, todos os alunos têm acesso ao computador.

Na cidade de Palmeira/PR todas as escolas públicas urbanas possuem laboratórios com computadores disponibilizados para uso das crianças. O uso dos laboratórios depende da quantidade de turmas e alunos que cada escola possui e, de acordo com esses fatores, são criados cronogramas para que todas as turmas tenham um acesso uniforme aos laboratórios.

### 3.2 A OBSERVAÇÃO E APLICAÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS

Entre os meses de março e abril a pesquisadora participou das aulas realizadas pelas professoras e suas respectivas classes. Em relação às professoras, foi perceptível que as mesmas a princípio ficaram desconfortáveis por não terem

conhecimentos abrangentes no que discerne o manuseio dos recursos midiáticos presentes no computador e estavam apreensivas em cometer erros, principalmente por conhecerem a pesquisadora e a mesma ser uma das pessoas que são responsáveis pela área de informática das Escolas Municipais de Palmeira. No decorrer dos encontros as professoras se descontraíram e inclusive pediam auxílio com problemas do computador ou multimídia. Para que as professoras preenchessem o questionário de forma tranqüila foi entregue o mesmo para ser respondido e destinado um prazo de 5 dias para a entrega, ao que todas responderam.

Em relação aos alunos foi perceptível que os alunos dos 5° anos possuem mais domínio em relação às ferramentas que os alunos dos 4° anos, isto ocorre também por estarem em mais tempo no contato com as mídias educacionais e dominarem melhor a leitura e escrita. Enquanto os alunos realizavam as atividades muitos faziam perguntas para a professora, para a pesquisadora e conversavam entre si. Alguns também mostravam ao colega a atividade ou jogo que localizavam primeiro, e até outros que não eram solicitados, o auxílio que um aluno presta ao outro no laboratório de informática é bem significativo. Cada aluno recebeu um questionário para responder e alguns, durante este período em que respondiam, pediam auxílio para ler alguma palavra ou frase.

Para auxiliar na coleta de dados durante a observação a pesquisadora utilizou um roteiro de observação (Apêndice III).

#### **4. RESULTADOS**

Depois de realizada a coleta de dados e aplicação dos questionários a fase final desta etapa consistiu em juntar o material a fim de se obter um *feedback* das ideias e fazer a tabulação dos dados.

O primeiro questionário a ser analisado foi o das professoras. Ao responder a primeira questão sobre a utilização do laboratório de informática três responderam que sempre utilizam o laboratório, uma que utiliza ocasionalmente e uma que nunca utiliza.

Sobre o nível de conhecimento sobre o sistema operacional Linux Educacional – L.E., instalado nos laboratórios, uma respondeu que considera seu nível intermediário, três consideram seu conhecimento básico e uma respondeu que não tem conhecimentos do sistema operacional. Já sobre a frequência que utilizam o Linux Educacional uma respondeu que utiliza o L.E. em seu cotidiano e as outras quatro responderam que só utilizam na escola.

Em relação aos cursos ofertados pela Secretaria Municipal de Educação, compostos pelos módulos: 1- TICs; tecnologia da informação e comunicação, 2 – IED; introdução a educação digital e 3 - Elaboração de Projetos. Três professoras responderam que participam dos 3 módulos e duas que participaram de 2 módulos. Quando indagadas se a partir da formação disponibilizada foi possível conhecer as potencialidades do sistema para o uso pedagógico as cinco responderam que receberam a formação, mas não conheceram as potencialidades do L. E.

Sobre os recursos dispostos no computador que são utilizados nas aulas as cinco professoras responderam que utilizam internet e softwares educativos. Quatro responderam que utilizam jogos que os alunos conhecem e três que também utilizam os softwares comuns, indicados no questionário como acessórios do L.E., editor de texto e planilhas.

Em relação à questão da integração dos conteúdos vistos na sala de aula com a utilização do laboratório. Uma professora respondeu que sempre integra, três responderam que ocasionalmente e uma que nunca integra. Os recursos apontados para que ocorra a integração foram o multimídia, softwares educacionais, vídeos.

A última pergunta que sobre a importância que cada uma atribui para a utilização do laboratório no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, está disposta no Quadro I.

Professora	Respostas
A	<i>“considero importante, porém não temos apoio pedagógico para que ocorra a integração, já experimentei um software o GCompris em conjunto com assuntos da matemática e perceptível o envolvimento dos alunos”</i>
B	<i>“considero muito importante, os alunos cobram e gostam das aulas,</i>

	<i>por isso busquei formação além do que foi ofertado para saber utilizar os recursos, sempre procuro aliar aos conteúdos principalmente os que os alunos apresentam dificuldades, pois ao chegar no laboratório, eles querem terminar a atividade proposta para iniciar outras atividades”</i>
C	<i>“É bem importante, mas que não há tempo hábil na escola para serem trabalhados os conteúdos aliados a informática”,</i>
D	<i>“Não tenho conhecimentos para levar meus alunos no laboratório, quando estão lá fazem perguntas e eu não tenho suporte para respondê-las, já utilizei com o auxílio de outra pessoa um jogo educacional direcionado a matemática e os resultados foram muito positivos.”</i>
E	<i>“Acredito que podem ser bem aproveitadas, mas não tenho conhecimento para isso, até busquei mais conhecimentos sobre, mas não temos o aparato necessário”.</i>

Quadro 1 – Respostas sobre a influência das aulas de informática no processo de ensino-aprendizagem

Em relação ao questionário realizado com alunos, ao serem questionados sobre a frequência que utilizam os recursos midiáticos presente no laboratório 77 responderam que uma vez por semana e 18 responderam que duas vezes por semana.

Sobre as atividades realizadas no laboratório os 95 alunos marcaram que acessam a internet, 75 que utilizam os jogos instalados no computador, 67 que utilizam programas como o Impress, Calc, Tux Paint, e 35 que realizam produção e digitação de textos.

Ao serem perguntados sobre quando fazem uso da internet nas aulas, 95 alunos marcaram que utilizam para jogos com a finalidade de lazer, 83 marcaram para jogos educacionais, 72 para pesquisas diversas e 29 para pesquisas relacionadas as matérias.

Quando questionados a classificação que eles atribuem para as aulas de informática 77 marcaram muito importante, 13 marcaram importante, quatro marcaram indiferentes e uma marcou que não acha importante.

A última pergunta do questionário era aberta e devido ao alto percentual de respostas semelhantes foi realizado no Quadro 1 um resumo sobre os comentários em relação às aulas de informática.

Respostas		Quantidade de Alunos
As aulas são legais	A	22
Deveríamos ter mais aulas de informática.	B	18
Gosto muito de ter aulas no laboratório para navegar na internet.	C	18
Acho as aulas de informática as melhores aulas	D	14
As aulas poderiam ser melhores se cada aluno ficasse em um computador	E	13
Eu acho que deveria ter um professor para ensinar informática	F	9
Eu não gosto das aulas de informática	G	1

Quadro 2 – Resumo sobre os comentários dos alunos em relação às aulas de informática

As respostas receberam a representação de uma letra do alfabeto, para serem identificadas no gráfico 1.

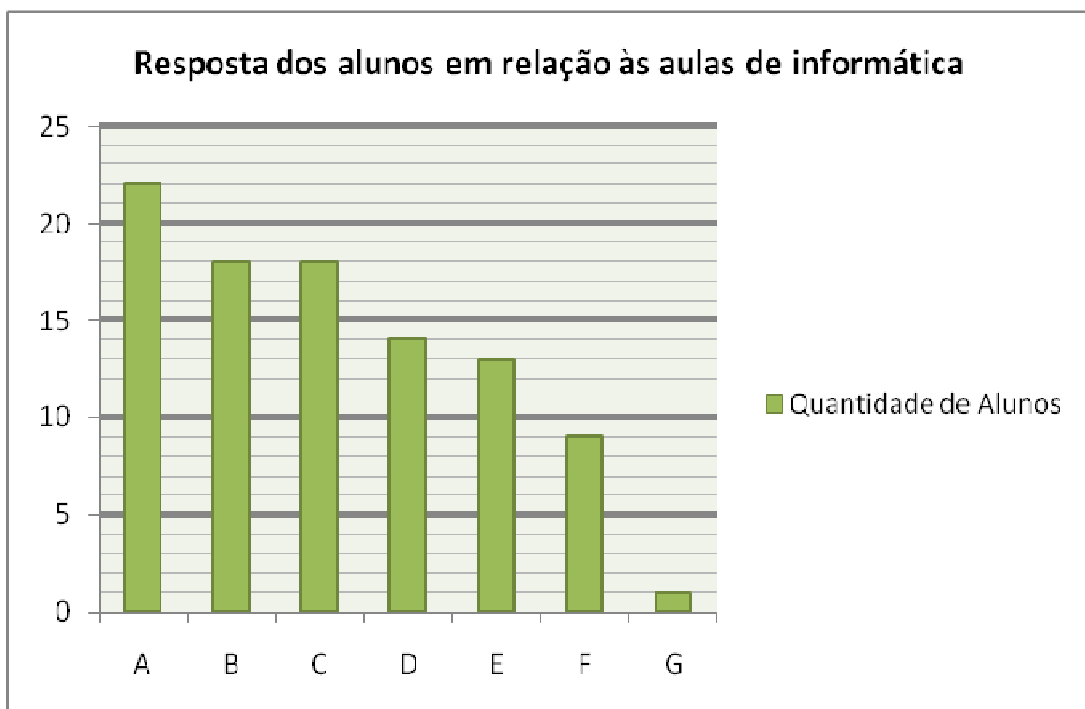


Gráfico 1 – Resumo sobre os comentários dos alunos em relação às aulas de informática

## 5. DISCUSSÃO

Ao serem analisadas as respostas das professoras e relacionadas às observações realizadas, fica perceptível que a falta de subsídios e até mesmo conhecimento específico em relação à utilização dos recursos midiáticos disponíveis nos computadores é um empecilho para que ocorra a constante utilização desta ferramenta em suas aulas. Os laboratórios chegaram às escolas e tempos depois foram ofertados os cursos elaborados pelo MEC, porém ficou evidente que o conteúdo previsto nestes cursos não foram suficientes para que as professoras sanassem suas dúvidas em relação ao sistema operacional instalado. Nestes casos, na observação se destacou que um curso direcionado a fim de sanar as dúvidas básicas das professoras diminuiria suas relutâncias para integrar as mídias educacionais que o computador proporciona nas aulas.

Também foi possível verificar que as professoras mesmo que não utilizem com uma frequência regular, já comprovaram que quando aliadas aos conteúdos em sala de aula as aulas no laboratório podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, as mesmas descreveram que optaram por escolher conteúdos que os alunos apresentaram mais dificuldades e os resultados foram favoráveis.

Já sobre a percepção dos alunos, é evidente que ocorre quase 100% de aprovação no que diz respeito às aulas de informática e as mídias educacionais. Eles demonstram grande empolgação para mexer no computador e ficam ávidos para terminar suas atividades para poder ter acesso a entretenimentos da internet. E este fato implica diretamente em eles saberem o conteúdo proposto, quando o mesmo está relacionado às aulas de informática. Nas observações ouvi um comentário de um aluno que destaquei, o mesmo relatou ao colega o seguinte *“Eu estudei a tabuada em casa para chegar aqui e terminar rápido a tarefa pra poder entrar no facebook”*. Ou seja, está “gratificação” de entrar na internet depois da tarefa realizada se torna uma motivação para que alguns alunos estudem em casa, o que vai afetar diretamente seu processo de aprendizagem.

As principais reclamações em relação às aulas de informática estão relacionadas em alguns casos na quantidade de alunos que a turma possui e quando não há computador para o trabalho individual do aluno. Também acentuarão

a questão de não ter uma pessoa a quem recorrer para aprender operações relacionadas ao uso do computador, ou seja, as dúvidas sobre o sistema operacional.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O papel que as mídias educacionais podem desempenhar no espaço escolar se mostra bem relevante. Porém está premissa depende de vários fatores. O fato de existirem laboratórios de informática, ou seja a infra-estrutura é um passo muito pequeno se não existirem projetos e investimentos na formação dos profissionais que utilizaram estes espaços.

Os profissionais da área de educação em sua maioria atribuem que a importância da utilização das mídias e neste caso do computador no processo de ensino-aprendizagem. É evidente que a inserção das mídias educacionais não vão resolver todos os problemas relacionados à aprendizagem dos alunos, pois os mesmos são atribuídos também a questões sociais e políticas. Porém se percebe o grande potencial dessas ferramentas, quando aliadas a uma metodologia bem elaborada no processo de aprendizagem do aluno.

Os alunos criam muitas expectativas para a utilização dos recursos midiáticos em especial as aulas de informática, principalmente quando podem acessar a internet. O uso do computador na educação é mais abrangente do que apenas ensinar os alunos algumas operações básicas ou transmitir informações, por ser caracterizado como um desafio atrai a atenção dos alunos. Logo, para obter os melhores resultados possíveis utilizando este recurso o professor precisa de conhecimentos sobre as operações computacionais para entender como integrar a utilização do computador a sua prática.

Para integrar os recursos midiáticos na escola com o objetivo de que se tornem realmente ferramentas educativas, é necessário criar mecanismos que viabilizem essa integração dos recursos midiáticos com a educação de maneira que estes mecanismos sejam propagados.



## 7. REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância (SEED). **PROINFO – Programa Nacional de Informática na Educação**. Brasília, 2009.

BREEDE, W. FREIRE, Paulo. Os computadores. In: GADOTTI, Moacir (org). **Paulo Freire uma biobibliografia**. São Paulo,SP: Cortez, 1996.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para pensar**. São Paulo: Papipurus, 1996.

DORIGONI, G. M. L.; SILVA, J. C. **Mídia e educação e o uso de novas tecnologias no Trabalho escolar**: da reflexão para a prática pedagógica. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2007. Curitiba: SEED/PR., 2011. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes\\_pde/2007\\_unioeste\\_ped\\_artigo\\_gilza\\_maria\\_leite\\_dorigoni.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospede/pdebusca/producoes_pde/2007_unioeste_ped_artigo_gilza_maria_leite_dorigoni.pdf)>. Acesso em 08/06/2013. ISBN 978-85-8015-037-7.

GLADCHEFF, A. P; OLIVEIRA, V. B; SILVA, D. M. **O Software Educacional e a Psicopedagogia no Ensino da Matemática Direcionado ao Ensino Fundamental** - Revista Brasileira de Informática na Educação– vol 8, Abril, 2001 – pág. 63-70.

LIBÂNEO, J. C.. **Adeus professor, adeus professora?: novas exigências educacionais e profissão docente** / José Carlos Libâneo. – 13.ed. – São Paulo: Cortez, 2011 – (Coleção questões da nossa época; v.2)

LINGUORI, L. M. **As novas tecnologias da informação e comunicação no campo dos velhos problemas e desafios educacionais**. In: LITWIN, E. (org). Tecnologia educacional: política, histórias e propostas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

LUCENA, M. **Diretrizes para a Capacitação de Professores na Área de Tecnologia Educacional**: Critérios para Avaliação de Software Educacional.- Revista Virtual de Informática Educativa e Educação à Distância - Educadi - CE - Ano I - Vol.,1998.

MAINART, D. A.; SANTOS, C. M. **A importância da tecnologia no processo ensino-aprendizagem**. VII Congresso Virtual Brasileiro – Administração (2010) Disponível em: [http://www.convibra.com.br/upload/paper/adm/adm\\_1201.pdf](http://www.convibra.com.br/upload/paper/adm/adm_1201.pdf). Acesso em 9 jun 2013

OLIVEIRA, K.A.; KLUPPEL, Z .E. **Softwares Educacionais de Matemática: Avalia-los?** Anais do X SBIE. Curitiba, 1999. p.51-56.

OLIVEIRA, C. C. de; COSTA, J. W. da; MOREIRA, M. **Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo**. São Paulo: Papyrus, 2001. 144 p.

SANTOS, N. **Design de Interfaces de Software Educacional**. Rio de Janeiro. UERJ, 1999.

VALENTE, J. A. **O computador na sociedade do conhecimento**/José Armando Valente, organizador . Campinas, SP:UNICAMP/NIED, 1999. 156p.

WARSCHAUER, M. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate**/ Marj Warschauer; tradução Carlos Szlak. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

## APÊNDICE I - Questionário aplicado junto aos professores

Qual a frequência que utiliza o laboratório de informática?

- Sempre
- Ocasionalmente
- Quando necessário
- Nunca

Qual é o seu nível de conhecimento do sistema Linux Educacional?

- Avançado
- Intermediário
- Básico
- Não conheço nada do Linux Educacional

Utiliza o sistema operacional Linux Educacional com que frequência ?

- Sim, utilizo o Linux Educacional no meu cotidiano
- Só utilizo a versão do Linux Educacional na escola
- Não, utilizo outra versão do Linux
- Não, utilizo o Windows.
- Não utilizo computadores

Você recebeu formação em TICs (tecnologia da informação e comunicação) , IED ( introdução a educação digital) e Elaboração de Projetos, que são cursos oferecidos pelo MEC e ofertadas pela Secretaria Municipal de Educação?

- Sim
  - Participei dos 3 módulos
  - Participei de 2 módulos
  - Participei de 1 módulo
- Não participei

A partir da formação realizada você conheceu a potencialidades do sistema para uso pedagógico?

- Recebi formação conheço as potencialidades
- Recebi formação mas não conheço as potencialidades.
- Não recebi formação

Marque os recursos presentes no computador que mais utiliza?

- Internet e softwares educativos diversos.
- Não há acesso à Internet. São utilizados softwares educativos diversos.
- Softwares comuns (acessórios do Linux, editores de texto, planilhas..)
- Jogos que os alunos conhecem
- Não sei/ Sem resposta

Integra conteúdos passados na sala de aula na utilização do laboratório ?

- Sempre
- Ocasionalmente
- Quando necessário
- Nunca

Quais os recursos que utiliza na integração dos conteúdos com o computador?

---



---



---

Qual a importância que você atribui para a utilização do laboratório no processo de ensino-aprendizagem dos alunos?

---



---



---

## APÊNDICE II - Questionário aplicado junto aos alunos

Com que frequência ocorrem aulas no laboratório de informática?

- Uma vez por semana
- Duas vezes por semana
- Três vezes por semana
- Quatro a cinco vezes por semana

Quais as atividades que realizam no laboratório de informática?

- Produção e digitação de textos
- Acesso a internet
- Utilizam os jogos educativos instalados no computador
- Utilizam outros programas (como o Impress, Calc, Tux Paint)

Quando fazem uso da internet nas aulas, o acesso é para:

- Pesquisas relacionadas as matérias
- Pesquisas diversas
- Jogos educacionais
- Jogos para lazer

Como você classifica as aulas de informática?

- Muito importante
- Importante
- Indiferente
- Não acho importante

Faça algum comentário sobre as aulas de informática?

---

---

---

---

### APÊNDICE III - ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

- Observar dificuldades e frustrações:

---

---

---

---

---

---

---

---

- Observar o que está sendo trabalho e relação com conteúdo:

---

---

---

---

---

---

---

---

- Outras anotações:

---

---

---

---

---

---

---

---