

TIC'S NA EDUCAÇÃO - UM ESTUDO DE CASO

Daniel Teodoro de Melo

1ª Edição - 2013
Mococa – SP

Todas as imagens contidas nesta obra foram utilizadas exclusivamente para fins didáticos



MINISTÉRIO DA CULTURA
Fundação BIBLIOTECA NACIONAL

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-915986-0-1



9 788591 598601

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M5281t Melo, D. T. de, 1980-
TIC's na educação - um estudo de caso /
Daniel Teodoro de Melo. - Mococa-SP: Ed. do
Autor, 2013.
67 p.

Inclui Bibliografia.
ISBN 978-85-915986-0-1

1. Tecnologias Aplicadas.
 2. Tecnologias na Educação.
- I. Título

CDD: B371.600

Introdução	5
1. Conceitos da Cibercultura	9
1.1 Cibercultura e as modificações na sociedade	10
2. Práxis e Tecnologia	12
2.1 Educador e conteúdos na era digital	14
3. As Formas de Aprendizagem e as Ferramentas Tecnológicas	17
3.1 Tecnologias aplicadas no ensino	20
3.1.1 Contribuições dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA´s)	24
3.1.2 Contribuições das Ferramentas Tecnológicas na Sala de Aula	27
4. TIC´s: Casos de Uso	34
4.1 Estudos junto ao Corpo Docente	35
4.2 Estudos junto ao Corpo Discente	46
Conclusão	63
Bibliografia	66

*Dedico aos colegas professores que diariamente se
lançam na gratificante vocação de ensinar.*

*Dedico também aos meus familiares cujo carinho e apoio
renovam minhas forças e esperanças.*

Introdução

O desafio de ensinar na atual conjuntura da educação no Brasil vem ganhando novas ferramentas de apoio durante os últimos anos: as TIC's (Tecnologias de Informação e Comunicação).

Dentre essas ferramentas, pode-se citar o uso de computadores, softwares educativos e a própria Internet como instrumento de pesquisa, comunicação e interação.

O uso destes recursos de forma apropriada colabora para o encurtamento de distâncias entre aluno-professor e facilita a assimilação de conteúdos pelo fato de focar os estímulos táteis e visuais.

Estudar o uso das TIC's visa examinar, através de avaliações, opiniões e estatísticas, quais as contribuições que os recursos tecnológicos podem trazer para a educação escolar e para seus principais agentes: alunos e professores.

Através de um trabalho de campo na instituição onde leciona, o autor deste livro tem a pretensão de demonstrar quais os recursos tecnológicos mais utilizados no processo ensino-aprendizagem e como podem contribuir para este processo.

É importante salientar que diversas escolas no país dispõem da tecnologia para ser aplicada à educação, mas a grande maioria não se compromete a utilizá-la.

Os resultados dos trabalhos aqui demonstrados se propõem a estimular as instituições e seus docentes a fazer uso destas tecnologias, propiciando maior empatia entre o aluno e os conteúdos a serem ensinados.

Portanto, o objetivo geral é conhecer os impactos relevantes que as TIC's podem fornecer aos principais sujeitos envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

Para que tal objetivo possa ser atingido, faz-se necessário:

- Levantar quais os recursos tecnológicos disponibilizados dentro de uma instituição específica, no caso, a Escola Técnica (ETEC) São José do Rio Pardo, localizada na cidade de São José do Rio Pardo, estado de São Paulo.
- Levantar relatos de opiniões de alunos e professores quanto ao uso destes recursos.
- Relatar através de avaliações e observações pelo corpo docente quais os aspectos positivos dentro do contexto da aquisição de conhecimentos.

- Conhecer o papel de cada ferramenta tecnológica juntamente com seus estímulos sensoriais dentro do ambiente de aprendizagem.

A escola citada trata-se de uma instituição pertencente ao CEETEPS (Centro Estadual de Educação Tecnológica "Paula Souza"), importante centro público de formação profissional do estado de São Paulo.

Atualmente, a escola forma técnicos na área de Informática (Informática, Redes de Computadores e Informática para Internet), na área de Administração de Empresas, na área de Química e na área de Segurança do Trabalho, além de oferecer o Ensino Médio regular e o Ensino Médio integrado com o técnico profissionalizante em Informática para Internet.

Para a realização da pesquisa a amostra escolhida foi o conjunto dos professores da instituição, totalizando trinta docentes, e também os discentes do 2º ciclo do curso Técnico em Informática, totalizando vinte e sete alunos.

A escolha desta amostra foi baseada no fato de que a grande maioria destes alunos veio de escolas onde predominavam as aulas expositivas com pouco ou nenhum recurso tecnológico.

Desta forma, torna-se possível evidenciar mais claramente quais as contribuições das Tecnologias de Ensino na vida escolar destas pessoas, dentro da escola técnica.

Primeiramente, a pesquisa examinou a importância dos recursos disponibilizados pela escola. Alunos e professores responderam a um questionário expondo suas opiniões em relação a estas ferramentas.

A coleta dos dados da pesquisa ocorreu em março de 2009.

1. Conceitos da Cibercultura

A palavra "cibercultura" generaliza o modo de vida de uma sociedade com seus recursos e costumes, potencializados por um conjunto de recursos tecnológicos capazes de expandir capacidades humanas, como a memória, a força, a comunicação e o aprendizado.

Para Francisco Rüdiger, *"a cibercultura é o movimento histórico, a conexão dialética entre o sujeito humano e suas expressões tecnológicas, através da qual transformamos o mundo e, assim, nosso próprio modo de ser interior e material em dada direção (cibernética)"* (RÜDIGER, 2004, p. 54).

Para André Lemos, um dos maiores teóricos sobre o tema no Brasil, a cibercultura deve ser entendida *"como a forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com as convergências das telecomunicações com a informática, na década de 70"* (LEMOS, 2003, p. 12).

Ainda no que se refere à origem da cibercultura, Lemos (2002) afirma que o termo nasceu nos anos 50, praticamente unido aos primórdios da Informática e da Cibernética. Populariza-se nos anos 70, com o surgimento dos primeiros microcomputadores e firma-se nos anos 80 e 90, sob o dínamo da informática atingindo as massas da

população, surgimento de tecnologias digitais e advento da Internet.

A cibercultura trouxe modificações decisivas tanto para a sociedade, quanto na informática e comunicações.

1.1 Cibercultura e as modificações na sociedade

Silva (2003) apresenta as principais mudanças na sociedade trazidas pela cibercultura.

- Na informática ocorreu a substituição das linguagens alfanuméricas pelo uso da interface gráfica com ícones e janelas móveis que permitem interatividade e modificações via usuário. Os computadores passaram a ser mais acessíveis, tornando-se um equipamento comunitário, associativo e cooperativo.
- Na esfera social surge um novo espectador capaz de interferir na mensagem que recebe, deixando de ser um objeto passivo. Tem-se aí, um novo leitor, capaz de criar seu próprio roteiro de leitura, sem a necessidade de folhear página por página de um livro, continuamente. Um bom exemplo dessa mudança são os jogos on-line, onde a capacidade de decidir os rumos do jogo está nas mãos dos diversos jogadores.