



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## **O USO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS E A MEDIAÇÃO DO ENSINO APRENDIZAGEM NO CONTEXTO ESCOLAR.**

Autor (1) Hildevânia da Silva Monte

*Curso de Especialização em Linguística aplicada/CAMEAM/UERN, [hilda\\_monte02@hotmail.com](mailto:hilda_monte02@hotmail.com)*

Co-autor(1) Maria Aucilene Leite Monte

*Graduanda do curso de Letras – Espanhol/CAMEAM/UERN, [aucileneleite\\_leon29@hotmail.com](mailto:aucileneleite_leon29@hotmail.com)*

**Resumo:** Este artigo tem como objetivo discutir sobre o uso das novas tecnologias no contexto escolar. Nesse intuito, foi realizada uma pesquisa de campo na Escola Municipal Infantil Pequeno Mário na turma do segundo ano do Ensino Fundamental, no Município de José da Penha – RN. Diante disso, Foi realizado o processo de observação uma vez que podemos acompanhar uma aula em que a professora estava realizando uma pesquisa com os alunos, utilizando o computador para mostrar a letra da música “O sitio do Pica Pau Amarelo” tendo em vista que estavam trabalhando sobre o livro infantil. Partindo disso, algumas reflexões foram feitas na perspectiva da realização da intervenção sobre o uso dessas ferramentas de ensino. Para esta intervenção, foi feito um plano de aula para desenvolver uma atividade envolvendo a leitura e escrita através do Software Hot Potatoes J Close (atividade de lacuna) e foi ministrada uma aula através do computador e do aparelho de multimídia. Para tanto, temos como aportes teóricos os estudos de Caetano (2012) em que traz algumas considerações sobre o uso da ferramentas tecnológicas. Almeida ( 2005) com a temática tecnologias na escola, Filho ( SD) com abordagens sobre as tecnologias e a mediação do processo ensino aprendizagem, e demais estudiosos que discutem sobre essa temática. Os resultados encontrados nesta pesquisa foram de fundamental importância, pois podemos constatar que as aulas trabalhadas com a utilização das ferramentas tecnológicas é bastante produtiva para a aprendizagem dos alunos. É uma forma diversificada de compartilhar o conhecimento além de proporcionar um momento atrativo que instiga os aprendizes na construção dos saberes. É notório também que os professores necessitam de um processo de formação que possa condicioná-los a trabalhar com essas ferramentas, para assim, preparar suas atividades e aplicá-las na sala de aula.

**Palavras- Chave:** Novas tecnologias, Hot Potatoes, Ensino aprendizagem e formação docente.

### **Introdução**



Em meio a um período de modernização fundamentada nos avanços tecnológicos, vivemos um momento de transformação dos nossos conceitos culturais econômicos e sociais. A cada situação vivida, as exigências do mundo evolutivo vão surgindo e o ser humano sente-se no dever de acompanhar esses novos avanços. A educação, hoje, está inserida nesse novo cenário tecnológico, em que as tecnologias da informação propiciam uma variedade de novas maneiras de se trabalhar o conhecimento.

A busca pelo saber, tem se tornado um aspecto bastante significativo mediante o uso das ferramentas tecnológicas, tendo em vista que as facilidades de busca e dinamicidade da informação estão cada vez mais próximas do pesquisador. Não basta prender-se somente a livros e as aulas presenciais, pois o universo de informações é acessível em qualquer ambiente situacional. O mercado de trabalho, no decorrer dos anos, passou a exigir novas competências do trabalhador, e este está condicionado a acompanhar essas mudanças nas suas rotinas diárias.

Nesse sentido, essa transformação no contexto de ensino modifica as formas de pensar e agir de cada indivíduo inserido neste meio educacional. A educação envolvida neste ciclo de inovação é considerada como um elemento base para a formação dos cidadãos e assim, precisa refletir os conceitos pedagógicos que norteiam o ensino.

É preciso que a educação ofereça uma formação adequada para os seus profissionais docentes, para que estes, possam fazer uso dos recursos para enriquecer o ensino aprendizagem e oportunizar os alunos a adquirir o conhecimento disponíveis de diversas formas. É necessário contextualizar o uso dessas ferramentas com os conteúdos pedagógicos ministrados através dos currículos escolares.

É de grande valia o professor preparar uma atividade e desenvolvê-la na sala de aula através do uso das ferramentas tecnológicas, como por exemplo a aplicação de um Software, em que instiga o aluno a ficar mais atencioso e a aula se tornar dinamizada neste processo de mediação do conhecimento. Sobre esse aspecto, Caetano (2012), considera que, “Os



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

professores reconhecem que os alunos estão mais motivados e atentos quando os recursos tecnológicos são usados na sala de aula”. (CAETANO, 2012 P. 36).

Tomando por base esses apontamentos e outras discussões a respeito das novas tecnologias no ensino, o objetivo deste estudo é refletir sobre o uso das tecnologias na escola, levando em consideração a aplicabilidade da ferramenta Software Hot Potatoes nas aulas de língua portuguesa, lecionadas na escola Municipal Infantil “Pequeno Mário” José da Penha RN.

Para este trabalho, foi realizada uma pesquisa de campo na referida escola em que em princípio houve o momento de observação no ambiente escolar e posteriormente foi realizado uma intervenção na turma do segundo ano do ensino fundamental. A metodologia utilizada para a observação realizou-se mediante a aplicação de um questionário com perguntas referentes ao uso das ferramentas tecnológicas na escola e a observação de uma pesquisa feita pela professora e alunos através do computador. Em um segundo momento foi feita a intervenção, em que foi planejada, junto com a professora, uma aula de Língua Portuguesa para trabalhar uma atividade organizada através do Software Hot Potatoes J Close (atividade de lacuna) envolvendo a leitura e escrita dos alunos. A atividade apresentada foi a música do “Sitio do Pica pau Amarelo” de Monteiro Lobato, uma vez que a temática abordada reflete na aprendizagem da leitura e escrita dos alunos.

Para fundamentarmos as nossas discussões nos apoiamos nos apontamentos teóricos de Caetano (2012) em que traz algumas considerações sobre o uso das ferramentas tecnológicas. Almeida (2005) com a temática tecnologias na escola, Filho (2008) em traz abordagens sobre as tecnologias e a mediação do processo ensino aprendizagem, dentre outros que discutem sobre essa temática.

Nesta pesquisa é considerado ainda a grande dificuldade encontrada nas escolas, com relação a ausências das ferramentas tecnológicas no ambiente de ensino, como ainda a falta de conhecimento dos professores para trabalhar com essa diversidade tecnológica. Diante disso, é visível a necessidade de uma formação para esses profissionais poderem preparar suas



atividades e dinamizar as formas de conhecimento com seus alunos. Para tanto, considera-se uma pesquisa de grande valia, que certamente servirá de estudos para outros pesquisadores.

### **Reflexões sobre o uso das tecnologias no contexto escolar**

Com o passar dos anos, a humanidade vem buscando diversificar as formas de registrar fatos e até mesmo modernizar o compartilhar das informações, pois isto implica em uma necessidade constante que ocorre de maneira gradativa através das novas tecnologias que vem surgindo ao longo dos séculos. A inclusão da internet no contexto de ensino aponta impactos significativos com relação aos momentos de aprendizagem. O computador tornou-se uma ferramenta de grande relevância nos ambientes escolares tendo em vista beneficiar todos que compõe este espaço.

Nesse sentido, nos deparamos com inúmeras pesquisas sobre a inserção dessas novas tecnologias e os fatores positivos que esta pode trazer. A internet na escola oferece condições de aprendizagem de uma forma expansiva e rápida e que a cada dia novas situações de comunicação são apresentadas mediante esta nova ferramenta que necessariamente o homem precisa se adequar para desenvolver os saberes que os dias atuais nos oferece.

Neste caso, Almeida (2005 p. 63) nos diz que:

O uso da internet na escola é exigência da cibercultura, isto é do novo ambiente comunicacional-cultural que surge com a interconexão mundial de computadores em forte expansão no início do século XXI. Novo espaço de sociabilidade, de organização de informação de conhecimento e de educação.

Esses novos métodos surgidos na sociedade contemporânea, fundamentados pelas tecnologias, estão ganhando espaço nas escolas, visto ser um aspecto interativo para a comunidade escolar, incluindo dessa forma, professor e aluno que como cidadãos, não devem ausentar-se dessa realidade evolutiva dos meios de ensino aprendizagem. É nessa perspectiva,



que o computador surge como instrumento pedagógico que auxilia o professor nas suas tarefas.

Desse modo, o professor precisa entender que esta máquina proporciona o processo de busca do conhecimento, e não apenas apresenta meios de transferências do saber. Ao aluno é concedido um universo de possibilidade que pode ser adentrado para inovar seus conceitos de aprendizagem e integrar-se a esse mundo da intelectualidade.

De acordo com os estudos de Filho (2008):

Abordagem do computador como ferramenta- esse recurso passa a ser concebido como um instrumento pelo qual o aluno desenvolve alguma coisa e a aprendizagem ocorre, pelo fato de o aluno estar executando uma tarefa por meio do computador. Processadores de textos, bancos de dados, planilhas editores eletrônicos são aplicativos úteis tanto para os alunos como para os professores. É necessário que o professor conheça bem as potencialidades desses materiais, pois eles podem ter um uso bastante extenso, atendendo a quase todas as disciplinas em vários aspectos do conhecimento e ainda usados de acordo com o interesse e a capacidade dos alunos.

Assim sendo, nesse processo interativo e dinâmico, muito conhecimento é absorvido, mas é preciso que o seu uso esteja articulado com as práticas pedagógicas para que não se perda o foco e o objetivo pretendido. É relevante que o profissional do ensino seja consciente de que o computador não significa apenas uma máquina para diversão e utilização sem consistência, mas sim fazer uso desse instrumento de trabalho, no intuito de promover uma educação dinâmica e qualitativa para os aprendizes.

Neste contexto de modernidade, as exigências são muitas com relação ao contato e o saber manusear as ferramenta tecnológicas, pois a situação de competitividade e inovação em que vivemos, nos condiciona a buscarmos saberes sobre essas técnicas. Diante disso, “a educação do cidadão não pode estar alheia ao novo contexto sócio econômico tecnológico cuja característica geral não está mais na centralidade da produção fabril ou da mídia de massa, mas na informação digitalizada”. (Almeida 2005, p.63). O homem enquanto produto deste meio de transformações do trabalho, não pode ignorar os padrões dos novos avanços



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

tecnológicos definidos pela internet e o computador como fatores fundamentais para o meio social.

Levando em consideração o campo de trabalho da educação, vemos a necessidade de introdução de novos modos da modernização da informação, pois a cada momento surgem novos conceitos sobre determinado assunto e que muitas vezes os livros não comportam de imediato tal colocação. O professor como mediador desses conhecimentos poderá sentir a falta do elemento interativo nas suas aulas que pode ser atribuído ao não uso do computador ferramenta esta, que buscamos, soluções, de uma forma mais rápida, para os nossos questionamentos. Seguindo com os estudos de Almeida (2005 p. 64),

Na perspectiva da interatividade o professor pode deixar de ser um transmissor de saberes para converter-se a formulador de problemas, provocador de interrogações, coordenador de equipes de trabalho, sistematizador de experiências e memória viva de uma educação que em lugar de prender-se à transmissão valoriza e possibilita o diálogo e a colaboração.

Assim, o interessante é que o professor apresente possibilidades de estudos, que possa instigar o interesse do aluno pelo conhecimento, afinal, a concepção que deve ser entendida hoje, a respeito de do ensino, é a forma compartilhada de apresentar a informação. Nesta perspectiva, é ocasionado o conhecimento mútuo, em que na troca de experiências professor e aluno despertam seu interesses de aprendizagem. Com a introdução de um novo meio de ensino, o aluno pode ser atingido de uma forma qualitativa, uma vez que esse novo olhar possa despertar-lhes interesses em compartilhar o conhecimentos em determinadas circunstâncias de ensino.

Segundo Filho (2008) “o uso pedagógico do computador permite ao professor percorrer concepções de aprendizagem que contrapõem a escola tradicional, onde a relação que o sujeito estabelece com o objeto define novos universos de construção do conhecimento”. Para isso, é relevante que o professor tenha em mente a definição do que seja o ensino aprendizagem mediante aquela situação contextual em que está desenvolvendo o seu



trabalho, para que não priorize apenas o uso das técnicas e deixe o conteúdo ministrado, descontextualizado do seu objeto de ensino.

Em meio ao uso do computador nos deparamos com ferramentas interessantes que nos é apresentado, neste caso, “As ferramentas são o elemento fundamental na inserção das tecnologias no ensino porque será por elas que o utilizador interage com os sistemas. De entre vários aspectos podemos destacar a disponibilidade crescente de ferramentas como Software livre que permitem desenvolver várias atividades”. (CAETANO 2012 p. 33). Esta ferramenta do Software, oferece uma variedade de possibilidades para dinamizar as aulas e enriquecer o ensino aprendizagem.

Damos ênfase aqui, o software Hot Potatoes é uma ferramenta que contribui para a efetivação de atividades organizada pelo professor para serem ministradas em sala de aula. É também um incentivo para os nossos alunos para que eles participem e usufruam desses recursos tecnológicos na escola.

### **Contextualização do software hot potatoes e suas contribuições para o ensino**

De acordo com os estudos de Piveta (2009), O Hot Potatoes é considerado um Software que serve para ser aplicado no contexto educativo e foi desenvolvido no Canadá. É utilizado para criar exercícios e práticas através de objetos digitais. É gratuito desde que utilizados para fins pedagógicos, possibilita cinco tipos de exercícios que se desenvolve mediante a elaboração de atividades dinâmicas através da inserção de textos, perguntas, respostas, figuras, temporizador e outros . Assim, o Hot potatoes é composto de exercícios que denomina-se:

J Cloze = cria exercícios de preenchimento de lacuna;

J Cross = cria atividades de palavras cruzadas;

Match = cria exercícios de combinação de colunas (textos ou imagens)

J mix= cria exercícios de análises de sentenças

J quis= cria exercícios de escolhas múltiplas



Diante deste aprimoramento do conhecimento, um ponto interessante a ser ressaltado é a formação do professor. Será que ele sabe planejar suas aulas com esses recursos? Será que estão tendo acesso a essa dinamicidade da informação em seus contextos de ensino. Isso são questionamentos que surgem ao longos dos trabalhos realizados nesta temáticas das novas tecnologias e que serve para fundamentarmos nossos futuros estudos nesta área do conhecimento. Com certeza, a adaptação a esses recursos na prática pedagógica facilitará a aprendizagem do aluno, levando em consideração que o professor organizará com maior dinamismo as suas aulas.

De acordo com Filho (2008):

A maioria das escolas nos dias de hoje ainda mantém seu ensino na oralidade e o uso da tecnologia do “giz” por professores, com alunos sendo meros ouvintes. O processo ensino aprendizagem depende do educador e do educando, pois é um processo compartilhado. [...] A prática docente deve ser orientada hoje a partir de uma nova lógica e uma nova cultura.

Muitas escolas ainda são carentes quanto a esses recursos, além disso aquelas que possuem não condiciona ao professor utiliza-los, tendo em vista ainda, que estes profissionais pouco sabem manusear estes equipamentos para elaborar suas atividades e recusam-se a inserir em suas aulas.

Para Caetano, 2012 ‘A maior parte dos professores usam as tecnologias mais frequentemente para uso pessoal do que para preparar materiais ou desenvolver atividades com os alunos’. Muitos professores desconhecem essas ferramentas como os Softwares por



exemplo, e para isso é necessário um processo de formação que esclareça ao profissional da educação como realizar suas atividades diárias com estas variedades tecnológicas.

### **Algumas considerações sobre a pesquisa de campo: observação e intervenção.**

#### **Metodologia**

A realização desta pesquisa teve como propósito investigar o uso das novas tecnologias no contexto de ensino. Diante desse aspecto, tivemos como ambiente para este estudo, a Escola Municipal Infantil Pequeno Mário, no Município de José da Penha- RN. A princípio, para colher as informações devidas, sobre o uso dessas ferramentas, organizei um questionário contendo 4 questões que foram direcionadas para a professora do 2º ano, série a qual foi escolhida para o trabalho. As questões estavam relacionadas com a prática pedagógica do professor através dos meios tecnológicos e o que a escola dispõe com relação a esses recursos.

. A partir dessa observações percebe-se a necessidade de um trabalho diversificado sobre o conteúdo ministrado. Assim, preparamos uma aula para trabalhar com o Software Hot Potatoes na aula de Língua Portuguesa. A atividade organizada foi a música “O sitio do pica pau amarelo” uma vez que utilizamos o J. Cloze( atividade de lacuna) e expomos através do multimídia.

O desenrolar da aula ocorreu da seguinte forma: realizamos uma leitura do texto para os conhecimentos prévios dos alunos e em seguida cada aluno veio até o computador e escrevia uma palavra das que estavam faltando. As crianças demonstravam curiosidade e maior interação com o conteúdo. Nesse sentido, desenvolver atividades através do J cloze é muito gratificante, pois é um método inovador aos seus conteúdos rotineiros em que explora-se com maior qualidade. O interesse dos alunos em aprender, através de novos métodos, é um aspecto visível na sala de aula, por isso, esses Softwares educativos devem ser incorporados aos currículos escolares desde os anos iniciais.

A partir dos dados coletados desenvolvemos neste trabalho, em primeiro momento, um referencial teórico com discussões sobre o que nos dizem alguns teóricos sobre os



recursos tecnológicos na escola em que muitas reflexões sobre a temática foram de grande relevância para o desenrolar da pesquisa.

### **Resultados e discussões**

Em relação às respostas, a professora mencionou que “a escola dispõe de poucos recursos, pois não tem laboratório de informática. A respeito da sua prática pedagógica disse que: “dificilmente prepara uma aula em computador, ou em multimídia porque a escola disponibiliza de poucas tecnologias e ainda assim não tem muita afinidade com estes aparelhos. Diante dessas colocações, podemos constatar que as tecnologias ainda é pouco utilizada neste ambiente escolar. Na intervenção realizada as crianças demonstravam curiosidade e maior interação com o conteúdo. Nesse sentido, desenvolver atividades através do J cloze é muito gratificante, pois é um método inovador aos seus conteúdos rotineiros em que explora-se com maior qualidade. O interesse dos alunos em aprender, através de novos métodos, é um aspecto visível na sala de aula, por isso, esses Softwares educativos devem ser incorporados aos currículos escolares desde os anos iniciais.

Para tanto, esse processo de leitura e escrita merece que se busque novos recursos de aprendizagem e o professor precisa procurar caminhos alternativos que integrem esse conhecimento de maneira a respeitar as particularidades de cada um. Assim sendo, percebe-se a deficiência do professor com relação a informática no ensino, pois merecem serem contemplados com cursos de formação que tenha como pauta as novas tecnologias, para que assim possam ficar preparados para os novos desafios que a realidade cotidiana apresenta.

### **Considerações finais**

Mediante as discussões feitas neste trabalho, podemos considerar que vivemos em meio ao processo de modernização tecnológica que norteia o conhecimento do indivíduo em diversos patamares do contexto social que está inserido. Diante disso, a educação passa a ser fundamentada nesse novo paradigma do conhecimento, em que as formas de mediação do ensino aprendizagem estão condicionadas com o uso dessas ferramentas. A educação deve



promover formas de envolvimento de professores e alunos nesses novos desafios que o ensino requer.

Esta pesquisa de campo foi bastante significativa em que podemos analisar esta realidade presente no ensino. Assim. O computador é considerado de grande valia neste cenário educativo em que torna o aprendizado diversificado, modificando assim as formas de se adquirir o conhecimento. A atividade trabalhada através do Software J Close ( atividade de lacuna) foi muito significativa para a aprendizagem dos alunos, pois foi uma maneira diversificada de mediar o conhecimento. Os alunos demonstraram interação e atenção ao conteúdo exposto.

No momento em que estava sendo ministrada a aula os alunos ficavam atentos curiosos e criativos. O contato com essa ferramenta tornou-se um momento dinâmico e atrativo pois a atividade envolveu a todos oportunizando desse modo uma forma inovadora de se aprimorar os conhecimentos da escrita e da leitura fazendo com que essas concepções sejam trabalhadas de uma forma dinamizada em que os resultados são qualitativos nesta busca do aprendizado.

É notório ainda a necessidade de inserção desses recursos na escola pesquisada, pois a ausência de um laboratório de informática dificulta a realização das atividades como também a insegurança do professor por não apresentar habilidades com as ferramentas da tecnologia para organizar suas tarefas para serem desenvolvidas na sala de aula. Considera-se diante do que foi observado naquele contexto de ensino, que o professor precisa superar essa distância entre os recursos didáticos haja vista que, as tecnologias proporcionam uma educação de qualidade que tem como intuito formar seres humanos críticos e capazes de enfrentar os desafios do conhecimento que a sociedade impõe.

### **Referencias Bibliográficas**

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de: MORAN, José Manuel. *Integração das tecnologias. Salto para o futuro*. Brasília: MEC, 2005. (p.60 a 80)



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

CAETANO, Luís Miguel Dias. *O Software educativo na aprendizagem de matemática. Um estudo de caso no primeiro ciclo do ensino básico.* 2012.

FILHO, Vicente Henrique de Oliveira. *As novas tecnologias e a mediação do processo ensino aprendizagem na escola.* Disponível em: [http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.17/GT\\_17\\_03](http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.17/GT_17_03)  
Acesso em 18 de maio de 2015.

PIVETTA, Maria Elisa, *Aplicação do Software Hot Potatoes como Ferramenta de Apoio ao ensino/ aprendizagem para Pessoas com síndrome de Dow.* IFRMT: Cuiabá, MT. 2009.