



**FACULDADE DE TEOLOGIA, FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS GAMALIEL
CENTRO EDUCACIONAL E CULTURAL DA AMAZONIA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

FRANCINETE MALCHER DOS SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DO USO DAS TECNOLOGIAS NAS SALAS DE AULA DO
ENSINO FUNDAMENTAL I**

Tucuruí-Pará

2021



**FACULDADE DE TEOLOGIA, FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS GAMALIEL
CENTRO EDUCACIONAL E CULTURAL DA AMAZONIA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

FRANCINETE MALCHER DOS SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DO USO DAS TECNOLOGIAS NAS SALAS DE AULA DO
ENSINO FUNDAMENTAL I**

Artigo Científico, apresentado no curso de pedagogia, da Faculdade de Teologia, Filosofia e Ciências Humanas Gamaliel - Fatefig, como Trabalho de conclusão se Curso de Pedagogia, sob a orientação do Prof. Mílvio da Silva Ribeiro.

Tucuruí – PA
2021

FICHA CATALOGRÁFICA

FRANCINETE MALCHER DOS SANTOS

**A IMPORTÂNCIA DO USO DAS TECNOLOGIAS NAS SALAS DE AULA DO
ENSINO FUNDAMENTAL I**

FOHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, da Faculdade de Teologia, Filosofia e Ciências Humanas Gamaliel-Fatefig.

DATA DA APROVAÇÃO: ____/____/_____.

Primeiro componente

Primeiro componente

Primeiro componente

Graduanda

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
2	INCLUSÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO.....	8
3	A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO.....	9
3.1	Piaget e Vygotsky.....	12
4	METODOLOGIA.....	14
5	RESULTADOS E DISCURSÕES.....	15
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	16
	REFERÊNCIAS.....	17
	APÊNDICE.....	21

A IMPORTÂNCIA DO USO DAS TECNOLOGIAS NAS SALAS DE AULA DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Francinete Malcher Dos Santos¹
francinetemalcherdossantospass@gmail.com

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo sensibilizar os professores em termo do uso das tecnologias nas salas de aula do Ensino Fundamental I, em alguns anos percebe-se que há uma estagnação metodológica educacional para este nível, onde muitas vezes não consignano prender a atenção das crianças durante a aplicação dos conteúdos. Alguns estudiosos já defendiam o uso de práticas lúdicas dentro de sala de aula, isto é, os jogos as brincadeiras como forma de aprendizado. Aja vista, a introdução das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) é de extrema importância para a educação, sendo que as crianças já nascem em um mundo repleto de tecnologias. Com base na ludicidade e na necessidade de unir essa ideia às novas ferramentas tecnológicas, principalmente durante e pós-pandemia. Onde os computadores, aplicativos, celular, vídeos e assim por diante, são utilizados como ferramentas lúdicas. A presente pesquisa foi realizada através de estudos bibliográficos e da aplicação de um questionário pré-definido com vinte e duas perguntas para complementar a observação e as entrevistas para professores do Ensino Fundamental I, das escolas Gumercindo Gomes e Associação Educacional Pinguinho de Gente. Podemos perceber que há uma necessidade da utilização da tecnologia na educação e a sensibilização para o uso das ferramentas TDICs.

Palavras-chave: Tecnologia. Aprendizagem. Professor. Educação.

ABSTRACT

This study aims to sensitize teachers in terms of the use of technologies in the classrooms of Elementary School I, in some years it is perceived that there is an educational methodological stagnation at this level, where it is often not consigned to hold the attention of children during the application of the contents. Some scholars have already advocated the use of playful practices within the classroom, that is, games and games as a way of learning. See, the introduction of Digital Information and Communication Technologies (DICTs) is extremely important for education, as children are born in a world full of technologies. Based on playfulness and the need to unite this idea with new technological tools, especially during and post-pandemic. Where computers, applications, cell phones, videos and so on are used as play tools. The present research was carried out through bibliographic studies and the application of a pre-defined questionnaire with twenty-two questions to complement the observation and interviews with Elementary School I teachers, from Gumercindo Gomes and Associação Educacional Pinguinho de Gente schools. We can see that there is a need for the use of technology in education and awareness of the use of DICTs tools.

Keywords: Technology. Learning. Teacher. Education

¹Formanda do Curso de Pedagogia, da Faculdade de Teologia, Filosofia e Ciências Humanas Gamaliel-Fatefig. Tucuruí-Pará, 2021

INTRODUÇÃO

O presente trabalho abordará as tecnologias hoje vista na sociedade de diversa forma, a escola tem se desenvolvido muito ao longo do tempo, com uso de computadores, aplicativos, dentre outros. O ambiente escolar nunca mais foi a mesmo desde então, hoje temos salas virtuais com alunos de diversos lugares. Com a chegada da pandemia da Covid-19, no ano de 2020, as escolas tiveram que se adaptar para o uso das ferramentas tecnológicas dentro da escola, isto foi um desafio para elas principalmente no Brasil.

O enfoque desta pesquisa é desenvolver uma ideia clara da importância das tecnologias digitais da informação e comunicação, e como fazer o uso da tecnologia dentro da sala de aula para uma evolução na aprendizagem.

Com a pandemia que o mundo enfrentou provocada pela Covid-19, tiveram o isolamento social e por um tempo a suspensão das aulas. Em seguida as escolas retornaram as aulas através de apostilas, em grupos de WhatsApp, aplicativos. Escolas como Gumercindo Gomes Pereira, criaram páginas no YouTube para divulgar os trabalhos dos alunos e professores, para que os pais e a todos que tivesse acesso a página da escola, acompanhassem as atividades.

Hoje as escolas estão dando continuidade em suas atividades, porém de forma híbrida (onde os alunos estudam em casa, com os conteúdos disponíveis pelos professores, em alguns momentos os discentes vão à escola de forma reduzida, com o distanciamento, e com o uso de máscara).

Esta realidade nos faz ver o quanto a Tecnologia pode ser importante para a educação. No entanto, está pesquisa tem como objetivo estudar a tecnologia que pode ser utilizada na educação escolar.

Este assunto é relevante a ser estudado para um desenvolvimento e aperfeiçoamento do uso das tecnologias no ambiente escolar, descobrindo os malefícios e benefício do uso da mesma isto fará com que aprendemos a usá-las de forma correta e o mais importante, com eficiências. Com a pandemia, as escolas tiveram que fazer uso de aplicativos, plataformas, entre outros, para dar continuidade as aulas, esse não foi o problema, pois já havia escolas que adotaram as ferramentas digitas, algumas escolas também fazem uso de aplicativos, plataformas digitais, e assim sucessivamente. Para o Brasil foi um desafio, muitas escolas não estavam com seus prédios preparados para atender as novas práticas, como por exemplo internet de qualidade, e a maior dificuldade foi professores atualizados com o usa das tecnologias. É preciso o despertamento para o uso dessas ferramentas e, investir na educação

dos alunos a respeito delas, é deixar de lado a famosa frase: não pode, e sim, usá-las ao nosso favor.

Jovens, adolescentes, adultos e até mesmo crianças estão fazendo o uso das ferramentas digitais em casa, no trabalho, na hora da diversão entre amigos, e por que não usá-las para aprender atividades de geografia, matemática, biologia ou até mesmo visitar um Museu na aula de história, são muitas formas de fazer uso da internet, dos aplicativos, celulares computadores, para ter uma aula produtiva e dinâmica.

2. INCLUSÃO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

A tecnologia está cada vez mais presente nas salas de aula desde o ensino básico ao profissional, os avanços tecnológicos abriram inúmeras possibilidades para os docentes cativarem os estudantes e enriquecerem suas práticas de aprendizagem.

Aderir à tecnologia é inevitável, seja na vida pessoal, como na formação educativa, é indispensável o uso de ferramentas tecnológicas para auxiliar algumas tarefas ou realizar atividades didáticas impensáveis a anos atrás.

A adaptação da tecnologia em sala de aula pode agregar o ensino de formas variadas. Aja vista, ao usar outros formatos de conteúdo o modelo convencional de educação costuma usar mais a linguagem textual e a transmissão oral para repassar o conhecimento. No entanto, algumas pessoas aprendem melhor com estilos variados de incentivos. Utilizando os recursos tecnológicos como o audiovisual, infográficos e outros materiais para criar uma experiência mais individualizada de aprendizagem.

Deste modo observamos inúmeras transformações em todas as áreas da vida humana. O avanço tecnológico é notório, agora pode-se processar, armazenar, recuperar e comunicar informação em qualquer formato, facilitando o trabalho e estimulando a comunicação em diferentes setores.

Desta forma a tecnologia é o grande agente de mudanças e o principal fator responsável pela criação de novas linguagens.

Está transformando a maneira de como vivemos, trabalhamos e nos divertimos, como acordamos pela manhã, fazemos compras, investimos dinheiro, escolhemos nossos entretenimentos, criamos arte, cuidamos da saúde, educamos os filhos, trabalhamos e participamos ou nos relacionamos com as instituições que nos empregam, vendem algo, prestam serviços à comunidade.(DERTOUZOS, 1997, p. 153)

A palavra “tecnologia” é definida como “um conjunto de conhecimento, especialmente princípios científicos, que se aplicam a um determinado ramo de atividade” no dicionário da Língua Portuguesa, de Aurélio Buarque de Holanda.

Segundo Rodrigues (2001), a palavra técnica e tecnologia vêm da palavra grega *techné*, (fabricar, produzir, construir) que consiste em mudar o mundo de forma prática, mesmo sem entendê-la. A palavra tecnologia origina-se de uma junção do termo *tecno*, do grego *techné*, que é saber fazer, e *logia*, do grego *logus*, razão. Desta forma a tecnologia representa a razão do saber.

Gama (1985), afirma que uma definição exata e precisa da palavra tecnologia é difícil de ser estabelecida tendo considerando que ao longo da história o conceito é interpretado de inúmeras formas, por diferentes pessoas, amparadas em teorias discordantes e dentro dos mais diferentes contextos sociais.

Segundo Bernardino (2015), a educação está diante de intensas adaptações sociais, culturais e tecnológicas, que trazem inferências sociais na edificação do conhecimento no ambiente escolar. O autor ainda destaca que a instituição de ensino deixou de ser o principal meio de transmissão das informações com o surgimento das tecnologias da informação e comunicação. Entretanto, essas tecnologias não trazem com seus dispositivos a solução pronta para a elevação da aprendizagem.

3. A IMPORTÂNCIA DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

No mundo globalizado atual aonde a tecnologia é cada vez mais presente, o seu manuseio começa nos primeiros anos de vida (BIBAO, 2017). Nos dias de hoje crianças com conhecimento em uso de smartphones e tablets, isso se reflete na alta quantidade de aplicativos e vídeos destinados ao divertimento infantil. Porém, as escolas ainda são resistentes ao uso da tecnologia na educação, visto que existe um receio que o conteúdo exposto por meio da tecnologia seja de baixa qualidade ou venha substituir o professor (DE SOUZA; DE SOUZA, 2010), (ARRUDA, 2013). As justificativas para a criação de meios que unam o lúdico às novas ferramentas tecnológicas é a comprovação de estudos que demonstram que ferramentas lúdicas trazem benefícios aos alunos, ainda mais, quando são exploradas unidas à ampliação do ambiente da sala de aula (PINTO; TAVARES, 2010),(DALLABONA; MENDES, 2004), (DE SOUZA; DE SOUZA, 2010).

Com a tecnologia cada vez mais presente no nosso dia a dia e com a internet essencial para buscar saber sobre qualquer assunto, torna-se aconselhável o estímulo a

autoaprendizagem, porém, sem substituir o professor, tornando-o um agente acelerador do processo de ensino-aprendizagem. No entanto, a porcentagem dos docentes que não se atualizaram é grande, pois nem todos querem se esforçar para atualizarem-se e sim permanecer no ensino tradicional, um ensino que para os dias de hoje já não é eficiente.

Esse problema pode ser contornado na elaboração de jogos/aplicativos que sejam de qualidade com informações comprovadas, levando, assim, segurança no seu uso nas salas de aula. Portanto, a escola contemporânea não deve ser julgada como modismo, mas uma tendência a ser seguida, a renovação das suas diretrizes pedagógicas é importante para trazer o novo ao interior das salas de aula.

O desafio dos docentes é manter-se atualizado sobre as novas metodologias é manter-se atualizado sobre as novas metodologias de ensino e desenvolver práticas pedagógicas eficientes. A autora Melo (2015) cita em seu artigo (BEHRENS, 2009), e destaca que, para o aluno aprender a aprender, é necessário que esta didática os desafie a buscar novos conhecimentos dentro da tecnologia para obter pensamentos críticos e eficientes, alicerçada numa visão mais abrangente, com uma abordagem progressista, e num ensino com pesquisa, por exemplo, as tecnologias da comunicação e informação estão presentes na sociedade e a escola não pode deixar de considerar.

De acordo com (SACCOL; BARBOSA, 2021):

“Viver e conviver em um mundo cada vez mais ‘tecnologizado’, conectado, ou seja, em uma ‘sociedade em rede’, traz consequências importantes, representando significativos desafios para os processos de ensinar e de aprender, tanto nos contextos formais quanto nos contextos não formais de educação”

De acordo com Presnky (2001), nos dias atuais a maioria dos alunos não “sobrevive” sem o uso cotidiano câmeras fotográficas, tocadores de músicas digitais, celulares e computadores, os quais estão presentes no seu dia a dia desde o nascimento. Atualmente, os estudantes, chamados de nativos Digitais, já nascem no mundo da Era Digital, por isto há uma necessidade de ensinar ao aluno a fazer uso correto das tecnologias presente no seu cotidiano já que a população, as instituições, as quais compõem a sociedade, depende cada vez mais da tecnologia de informação e comunicação.

Segundo (ALMEIDA, V., 2014, p.25) ou (TIC 2013, 2014, p.25):

“As tecnologias de informação e comunicação (TIC) são o ponto de partida para construção de uma sociedade da informação. O avanço do acesso a essas tecnologias -sobretudo à internet, aos dispositivos

móveis e a um imenso número de aplicações baseadas nesses dispositivos- traz, ao mesmo tempo, grandes oportunidades e desafios para pais, educadores e gestores públicos”.

É relevante ressaltar que as escolas também fazem parte de um novo paradigma tecnológico, quando as tecnologias de informação e comunicação passam a fazer parte do ambiente escolar, em que formação das TIC para diminuir a distância entre ensino-aprendizagem – sobretudo na busca pela transformação das práticas pedagógicas e por um aumento do desempenho escolar (TIC 2013, 2014, p.27).

É importante que haja a necessidade do acompanhamento da implantação das tecnologias de informação e comunicação nas escolas, de como elas estão sendo utilizadas, como está sendo o acesso a essas pelos atores que compõem a escola-diretor, coordenador pedagógico, professores e alunos- a fim de maximizar o aproveitamento da função que esse tipo de tecnologia desempenha no ambiente escolar e também de medir a eficiência dessa política pública (TIC 2013, 2014, P.27).

De acordo com Almeida e Franco (2014), no século XXI, as novas tecnologias estão disseminadas na sociedade, estando presente no ambiente familiar, nas relações afetivas, na política, no âmbito social, no modo de produção da sociedade, entre outros. Porém, será a sua função e a forma como será utilizada que irá estabelecer para onde a sociedade irá caminhar.

É certo que a educação é o caminho fundamental para transformar a sociedade, mas a pressão por mudanças no campo educacional evidencia a necessidade de investimentos para a implantação das tecnologias telemáticas nas escolas. Muitas formas de ensinar não se justificam mais, as aulas convencionais estão ultrapassadas, como então ensinar e aprender em uma sociedade mais interconectada? – indaga Moran (2009, p.13).

Hoje as escolas estão atualizadas com diversas formas e maneiras de ensino de acordo com a necessidade de cada aluno uma pratica já usada é o lúdico, o termo Lúdico vem do latim Ludus, que significa jogo, então o termo Educação Lúdica (EL) remete à exposição de conceitos unidos a atividades prazerosas (GUIMARÃES; CABRAL, 2017). Muitos acreditam que a EL é apenas a aplicação de jogos dentro da sala de aula, entretanto, qualquer atividade que torna a aprendizagem prazerosa é uma atividade lúdica. A aplicação de novas ferramentas dentro da sala de aula é essencial para manter o interesse do aluno nas atividades ministradas, como foi comprovado por psicólogos e pedagogos ao longo dos anos (POLESE, 2012).

3.1 Piaget e Vygotsky

O uso da EL fundamenta-se em dois pilares que sustentam essa metodologia, são eles Piaget e Vygotsky (PORTAL DA EDUCAÇÃO, 2014), (FREITAS, 2006). Jean William Fritz Piaget (1896-1980) foi um psicólogo que revolucionou os métodos educacionais (MATTOS; DE FARIA, 2011). Seus estudos trazem fortes mudanças a forma de aprendizagem, sendo responsável por vários estudos na observação de crianças. Seu principal objetivo era implantar técnicas de metodologias que incentivavam o indivíduo a formar um pensamento crítico e ser criativo, não aceitando apenas aquilo que era ensinado (POLESE, 2012).

No ano de 1911, Piaget começou a trabalhar no laboratório de Alfred Binet, referência na época para psicologia infantil. Nesse mesmo ano, passou a realizar testes com crianças para descobrir como funcionam as habilidades cognitivas, descobrindo que o desenvolvimento cognitivo infantil não funciona de forma linear, mas se constrói de forma gradativa. Em 1921, ele realizou seu principal teste, que se tornou diretor de estudos do Instituto J.J. Rousseau da Universidade de Genebra. Passou a observar crianças se divertindo e brincando em grupo, registrando assim tudo o que elas falavam e como elas agiam (PORTAL DA EDUCAÇÃO, 2014).

Em muitas das suas obras como artigos e livros, Piaget dividia o aprendizado em quatro estágios: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e formal (PORTAL DA EDUCAÇÃO, 2014). Ele afirmou que as crianças não assimilam novas informações como os adultos, ele indicava, no entanto, que ele indicava novos métodos educacionais a serem usados em sala de aula. Para ele, a mente de uma criança é um espaço de construção de conhecimento, aonde elas testam suas próprias teorias da realidade (POLESE, 2012). Piaget é de fato um nome relevante ao se referir a educação infantil e suas ramificações, porém, outros psicólogos estudaram como a escola pode moldar a psique infantil, um dos principais nomes desses estudos é Lev Vygotsky.

Lev Semenovitch Vygotsky (1896-1934) foi um psicólogo russo, sendo um dos pioneiros no estudo do desenvolvimento intelectual infantil (FREITAS, 2006). Ele defendia que o cognitivo infantil se desenvolve através das interações sociais e condições a que elas são expostas. Para ele o ambiente que irá construir o homem e o homem irá construir o ambiente, para isso, ele defende que as interações sociais são importantes desde os primeiros anos de vida (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008).

Vygotsky dizia que o aprendizado infantil não começa sozinho, precisa-se de um adulto que o guie para o caminho correto, contudo, afirma-se que após o primeiro contato, a criança consegue desenvolver seus pensamentos sobre determinado assunto sem uma grande influência adulta (MONOE, 2017). Para ele, o educador deve ter ciência que o aluno ainda não é capaz de aprender sozinho, visto que entre aprendizado e desenvolvimento, o aprendizado vem antes. Com isso em mente, desenvolveu-se a teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal, que de forma simples, é o percurso o que a criança consegue aprender sozinha e que tem potencial para aprender, potencial que pode ser desenvolvido com a ajuda de um adulto (FREITAS, 2006).

Acreditando que a intervenção pedagógica é importante estimular um conhecimento que não seria conseguido sozinho, o psicólogo russo, exemplifica o processo de ensino/aprendizagem ocorre quando a criança atinge um patamar de compreensão que ainda não possui. Vygotsky insistir na ideia de que professor tem um papel fundamental na construção do conhecimento infantil, sendo uma peça relevante no processo de desenvolvimento cognitivo (FERRARI, 2017). Porém, para sustentar sua teoria, ele dizia que não se devia expor os alunos a vários conceitos ao mesmo tempo, porém deve-se primeiro perceber o quanto a criança consegue compreender para poder começar o processo de ensino adulto (ROLIM; GUERRA; TASSIGNY, 2008).

Com pensamentos diferentes, na qual Piaget defendia que a criança consegue auto estimular a busca por conceitos novos sem a presença de um tutor (POLESE, 2012), contrapondo-se, as afirmações de Vygotsky que falava que o cognitivo infantil desenvolve-se depois de exposto a conteúdos por tutores ministrados (MONROE, 2017), sendo necessário a presença de um adulto no processo da educação infantil, é possível criar uma correlação entre as duas linhas de pensamentos. Mostrando que o pedagogo tem a sua importância no processo, mas é necessário que a criança construa por si só novos desafios e conceitos da realidade em que ela se encontra inserida.

Haja vista, novas técnicas e Ferramentas devem ser inseridas constantemente nas salas de aula, mostra para o aluno que o aprender não é algo ruim é essencial para a estimulação do cognitivo infantil (DE SOUZA; DE SOUZA, 2010). A educação é um caminho que une as teorias de Piaget e Vygotsky, visto que o brincar é essencial para o desenvolvimento social infantil, mostrando que se pode aprender mais quando se estar em uma sociedade (ROJAS, 2017).

Existe algumas barreiras da parte dos profissionais da educação a permitir a associação da tecnológicas nas atividades escolares (DE SOUZA, DE SOUZA, 2010), (ARRUDA,

2013). Isso ocorre por muitas vezes pela falta de interesse da parte da grande maioria, por não querer sair da zona de conforto, em muitas das vezes falta de apoio da parte da coordenação ou visse e versa é preciso procurar ferramentas que tragam apoio pedagógico que necessitam, tais como; brincadeiras, jogos, músicas, filmes, rodas de conversa e aplicativos são recursos classificados como educação lúdica. A brincadeira também estimula o lado psicossocial da criança, trabalha a afetividade, capacidade de raciocínio e a criatividade. Para psicólogos, é essencial que a criança brinque, tendo no jogo um artifício natural para unir uma atividade cotidiana ao desenvolvimento físico e mental (MATTOS; DE FARIAS, 2011).

Para Vygotsky o brincar e o jogar é como a criança revela o seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil e motor. Sendo assim, o brincar tornou-se análogo a aprender (FREITAS, 2006). Com a tecnologia cada vez mais presente no nosso cotidiano e com a internet sendo uma porta essencial para buscar sobre qualquer assunto, é aconselhável o estímulo a autoaprendizagem, no entanto, sem substituir o professor, já que ele é o agente acelerador do processo de ensino-aprendizagem. Para o educador que tem certa dificuldade como novo, ou seja, fazer uso das atividades lúdicas (ARRUDA, 2013). Isso pode ser resolvido na elaboração de jogos/aplicativos que sejam de qualidades com informações comprovadas, levando assim, segurança no seu uso nas salas de aula. Nesse caso a escola contemporânea não pode ser vista como modismo, mas uma tendência a ser seguida, percebendo que a renovação das suas diretrizes pedagógica é essencial para trazer o novo ao interior das salas de aula.

4. METODOLOGIA

O presente trabalho está baseado em pesquisa elaborada através de artigos, livros, revistas especializadas em educação, em sites científicos na internet, relacionando a importância do uso das tecnologias nas salas de aula do ensino fundamental I, o levantamento de dados e realizado através de questionários feito aos professores a partir da literatura estudada e dos objetivos de pesquisa.

O questionário foi aplicado para seis professores do Ensino Fundamental I do município de Repartimento e de Tucuruí, Pará. Todos os Pedagogos, com tempo de atuação na educação de 2 a 24 anos.

A inclusão das tecnologias é agradável e de fácil aceitação, mas deve ser observada de perto pelos seu educador. É interessante na aprendizagem integrar as tecnologias digital da comunicação e informação: as audiovisuais, lúdicas, textuais, musicais.

As tecnologias anteriormente foram utilizadas de forma desagregada, hoje as integrações multifuncionais significam o processo de aprendizagem. A televisão, o vídeo, o computador, a internet, transformam a educação.

5. RESULTADOS E DISCURSÕES

Não haverá aprendizagem significativa se não tiver organização e seriedade na implantação das tecnologias na educação. Os professores entrevistados afirmam que em dias atuais, é de suma relevância o uso das tecnologias no Ensino Fundamental I, pois elas motivam seus alunos, dinamizam os conteúdos estimula a autonomia e a criatividade.

As questões iniciais do questionário trata da formação e tempo de atuação, todos os professores entrevistados são pedagogos com o tempo de atuação de 2 a 24 anos. Das professoras entrevistadas nem todas possuem acesso a tecnologia em sala de aula. Possuem computador, porém não os utilizam. Entretanto todas possuem acesso à internet, e-mail, celular com aplicativos e outras mídias, sem aplicações como ferramenta em sala de aula. Das entrevistadas pode-se perceber que há um atraso por parte de uma das docentes com relação a aplicação destas tecnologias.

Muitas sabem a importância das tecnologias digitais da informação e comunicação no processo de ensino aprendizagem, porém estas professoras não receberam nenhum treinamento por parte da gestão educacional, ainda assim, há o empenho para uso com eficiência, levando em consideração que nem uma máquina substitui o professor, como diz Demo (2008,p.134), “temos que cuidar do professor, porque todas essas mudanças só entram bem na escola se entrarem pelo professor, ele é a figura fundamental”. Não há como substituir o professor.

A questão nove aborda sobre o uso dos recursos em sala de aula, cinco professoras entrevistadas afirmam que utilizam com frequência o computador, televisão e celular, e apenas uma afirma que não utiliza.

Diante desse resultado, podemos dizer que já é notório por parte dos professores a necessidade de se utilizar os recursos tecnológicos, como afirma Moram (2000):

(...) na sociedade da informação, todos estamos reaprendendo a conhecer, a comunicarmos, a ensinar; reaprendendo a integrar o humano e a tecnológico, a integrar o individual, no grupal e o social. É importante conectar sempre o ensino com a vida do aluno. Chegar ao aluno por todos os caminhos possíveis: pela experiência, pela imagem, pelo som, pela representação (dramatizações, simulações), pela multimídia, pela interação on-line e off-line.

A questão dez questiona os professores quanto o fazer pesquisas, sendo que a maioria afirma fazerem pesquisa sobre sua área profissional dentre outros conteúdos. Avaliaram seus conhecimentos em informática, e classificam como boa.

Nas questões onze, doze e treze, cinco das professoras certificam fazerem uso a internet em seu dia a dia em diversos lugares, utilizando computador, notebook e smartphones.

A questão catorze refere-se à capacitação dos professores no uso das tecnologias, uma afirma que a capacitação que possui, foi através de seu próprio esforço através da internet e com a ajuda de terceiros.

Percebe-se, que ainda há muita dificuldade para alguns profissionais com relação ao uso das tecnologias aplicadas a sala de aula, como a utilização de alguns programas de computador por exemplo. Mas consideram importante seu uso e analisam a possibilidade de colocá-las em suas atividades pedagógicas, na elaboração de atividades, vídeos, músicas e outros.

Da questão dezessete a vinte e dois, podemos observar algumas práticas que podem ser usadas com meios tecnológicos. "Durante a pandemia, usamos o aplicativo Meet para ministrar as aulas e as plataformas virtuais para compartilhar matérias, como apostila, vídeos, atividades para os alunos" relata a professora Eunice do ensino fundamental I. Durante a pandemia as ferramentas tecnológicas passaram a fazer parte das atividades diárias dos professores, através dos aplicativos, divulgação de projetos pela mídia social, com a autorização prévia dos pais na matrícula.

Os professores sabem da importância dos usos tecnológicos para planejar de forma eficiente os conteúdos, as atividades, a metodologia e os objetivos, sendo o mediador de todo o processo de ensino aprendizagem.

Portanto, levando em consideração a análise dos questionários, percebe-se a importância do uso adequado assim como a aplicação das tecnologias, pois é necessário esforço, interesse, tempo e muita criatividade. No entanto os resultados são satisfatórios.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As leituras bibliográficas e a pesquisa tiveram como finalidade mostrar aos professores, principalmente durante e, pois, pandemia, o benefício do uso das tecnologias e multiplicar os conhecimentos adquiridos durante o curso.

Durante a leitura, pesquisa e a troca de experiência, fica claro que é relevante fazer o uso das tecnologias digitais da informação e comunicação pra dar ênfase no processo de ensino aprendizagem, que o docente deve se informar e buscar, pouco a pouco, usando as tecnologias de forma consciente para benefício próprio e para a aprendizagem de seus alunos.

Os professores devem estar informados das tecnologias disponíveis a eles e que usando-as podem aparecer oportunidades e que à utilização correta podem trazer vantagens para os envolvidos.

Portanto, pode-se dizer que a tecnologia é de extrema relevância e o uso desses recursos nas salas de aulas, pode ajudar na contribuição para que os alunos venham a se interessar mais pelos conteúdos, simplificando o entendimento sobre o assunto das matérias e consequentemente contribuindo para o processo de ensino aprendizagem, fazendo assim uma sala mais dinâmica, trabalhando para mudanças bem significativa nas práticas pedagógicas.

REFERÊNCIAS

BRAIT, Lílian Ferreira Rodrigues et al. A relação professor/aluno no processo de ensino e aprendizagem. **Itinerarius Reflectionis**, v. 6, n. 1, 2010.

BRITO, Sidnei de O.; JUNIOR, Antônio Germano Magalhães. **E-Jovem: um projeto educacional em TIC voltado para a formação profissional e inclusão sociodigital de jovens do Estado do Ceará. Conhecer: debate entre o público e o privado**, v. 4, n. 12, p. 170-195, 2014.

CHAVES, Tainá Nogueira et al. A Utilização de Jogos no ensino da matemática na educação de jovens e adultos. In: **Facet-matemática**. 2014.

COSTA, Fernanda Elias; MOREIRA, Carlos Henrique. Jogos e brincadeiras: estímulos e oportunidades prazerosas para uma aprendizagem espontânea da criança. **Científica and. Acadêmica Jornal off lhe Universidade Salgado de Oliveira-Campus Belo Horizonte**, v. 1, n. 2, 2017.

CUNHA, **Eugênio. Autismo e inclusão: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família**. Digitaliza Conteúdo, 2020.

DE ALMEIDA SILVA, Fernando. **Processos Afetivos E Desenvolvimento Humano**. Revista Nova Paideia-Revista Interdisciplinar em Educação e Pesquisa, v. 2, n. 2, p. 4-24, 2020.

SOUZA JÚNIOR, Abel Sotero de. O meio virtual criando ambiente inovador capaz de ressignificar a aprendizagem dos alunos da Escola Técnica Estadual de Pernambuco Cícero Dias. 2013. Tese de Doutorado.

COSTA, Zaine Guedes da. Falsos cognatos: revisão da fundamentação teórica e proposta de novas abordagens práticas para sua aplicação nos processos de ensino-aprendizagem de ELE no Brasil. 2016. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

b

DO MONTE CARMELO, Fernando Biasi; GOMES, Paulo César. Aplicativo Android como facilitador do ensino de ciências biológicas: o que pensam estudantes do ensino médio? **ETD-Educação Temática Digital**, v. 23, n. 2, p. 534-550, 2021.

DOS SANTOS TEIXEIRA, Cheia Cristina. A importância da brincadeira no desenvolvimento cognitivo infantil. ID no lene **Revista de psicologia**, v. 10, n. 33, p. 94-102, 2017.

FERREIRA, Érica Arruda. **Um levantamento bibliográfico no período de 2008-2013 sobre a alfabetização científica nas séries iniciais para o ensino de física**. 2013.

GIRAFFA, Lucia MM. Jornada nas escol@s: **a nova geração de professores e alunos**. **Tecnologias, sociedade e conhecimento**, v. 1, n. 1, p. 100-118, 2013.

LEMONS, M. F. L. **Características procedimentais de adultos e idosos que atingiram nível de desenvolvimento operatório formal em provas da escala de desenvolvimento do pensamento lógico (EDPL) e no jogo Quarto**. 2015. Tese de Doutorado. Tese de doutorado não publicada), Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, Brasil.

MELO, FABÍOLA SILVA DE. **O uso das tecnologias digitais na prática pedagógica: inovando pedagogicamente na sala de aula**. 2015. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

MESSIAS, Thiago Fonseca. O USO DA REALIDADE AUMENTADA NA EDUCAÇÃO LÚDICA.

OLIVEIRA, Daniela Odete de. **As contribuições de crianças do ensino fundamental sobre a escola, a infância e o (s) sentido (s) de ser criança**. 2014. Tese de Doutorado. Dissertação de mestrado. Blumenau.

PEREIRA, Débora de Carvalho; MEIRELES, Magali Rezende Gouvêa. Um enfoque transdisciplinar o dele método “**Análises de Redes Social és**”. **Informação & Informação**; v. 14, n. 2 (2009); 84-99, v. 24, n. 2, p. 99-84.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, v. 23, n. 2, p. 176-180, 2008.

SILVA, Janaina Cassiano; HAI, Alessandra Arce. O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal na educação infantil: apropriações nas produções acadêmicas e documentos oficiais brasileiros. **Perspectiva**, v. 34, n. 2, p. 602-628, 2016.

SILVEIRA, Maria das Graças Garcez. **Prevenção da obesidade e de doenças do adulto na infância**. Editora Vozes Limitada, 2017.

SOUZA, André Henrique Silva; SALVADOR, Daniel Fábio. Instrumentos de Integração Tecnológica para Planos de Ensino de Ciências. **EaD em Foco**, v. 11, n. 1, 2021.

DERTOUZOS, Michael. **O Que sera como o novo mundo da informação transformara nossas vidas**. Companhia das Letras, 1997.

RODRIGUES, Anna Maria Moog. Por uma filosofia da tecnologia. Educação Tecnológica-Desafios e Pespectivas. São Paulo: Cortez, p. 75-129, 2001.

GAMA, Ruy. **A tecnologia e o trabalho na história**. USP, 1985.

BERNARDINO, Fernanda Amaral. . **Tecnologias e Educação: representações sociais na sociedade da informação** Appris Editora e Livraria Eireli-ME, 2015.

APÊNDICE

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO

- 1) Nome:
- 2) Formação:
- 3) Tempo de atuação na educação:
- 4) Possui computador?
- 5) Sabe acessar programas, fazer conexões com outras mídias?
- 6) Sabe acessar a internet?
- 7) Tem e-mail?
- 8) Possui celular com acesso à internet?
- 9) Utiliza os recursos tecnológicos em sala de aula?
- 10) Costuma realizar pesquisas?
- 11) Como você avalia seu conhecimento em informática? Ruim, regular, bom, ótimo.
- 12) Como classifica o uso deste conhecimento? Usa bastante, mais ou menos, usa pouco.
- 13) Tem acesso à internet? Onde, casa trabalho, outros lugares?
- 14) Recebeu capacitação para o uso das tecnologias?
- 15) Tem dificuldades em utilizar o ambiente Windows?
- 16) Assinale os programas que sabe usar:
 - a) Windows
 - b) Word
 - c) Excel
 - d) Movie Maker
 - e) Media Player
 - f) Power-point
- 17) Com que frequência utiliza a internet? Diariamente, duas vezes na semana, mais de duas vezes na semana;
- 18) Participa de fóruns e/ou listas/grupos de discussão?
- 19) Considera importante o uso das tecnologias na sala de aula?
- 20) Como as Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação vem sendo utilizadas na escola?
- 21) Que práticas podemos identificar e registrar
- 22) Qual contribuição que o uso dos recursos tecnológicos traz para aprendizagem?