



Universidade Federal  
de São João del-Rei



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI  
NEAD – NÚCLEO DE ENSINO A DISTÂNCIA  
CURSO DE MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Caio Pelatieri Goulart

**MÍDIAS DIGITAIS E EDUCAÇÃO:  
FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM**

São João del-Rei  
2019

Caio Pelatieri Goulart

Mídias Digitais e Educação:  
Ferramentas de Aprendizagem

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação, sob a orientação Prof<sup>a</sup>. Dra. Roseli Marins Balestra

São João del-Rei

2019

Caio Pelatieri Goulart

Mídias Digitais E Educação:

Ferramentas De Aprendizagem

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação.sob a orientação da Profª. Dra. Roseli Marins Balestra

---

Profª. Dra. Roseli Marins Balestra (orientadora) - UFSJ

---

Prof. Dr. Alexandre Carlos Eduardo - UFSJ

---

Prof. Ma. Elizabete da Silva Dutra - UFSJ

Ao querido alunos e professores que  
contribuíram para realização desse curso.

## **AGRADECIMENTOS**

Este trabalho dedico aos meus colegas de profissão que me ajudaram antes, durante e a após, meu muito obrigado;

A Deus, pela oportunidade da vida..

Ao meu pais por me proporcionarem educação e conhecimento.

A todos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho, muito obrigado!

## RESUMO

Este tema foi escolhido devido à constante evolução tecnológica e sua ligação cada vez mais forte com a educação. Dentro do contexto educacional, vê-se cada vez mais a importância de as práticas pedagógicas acompanharem a evolução tecnológica, de os educadores incluírem na rotina didática o suporte midiático e buscarem maneiras de unir a aprendizagem à tecnologia. Sua relevância se justifica devido à algumas dúvidas e receio que alguns docentes tem quanto a como essa junção pode ser feita, a respeito também de quais mídias utilizar, como e quando, a fim de seguir algum direcionamento. A metodologia utilizada foi a de levantamento bibliográfico.

**Palavras-chave:** Educação. Tecnologia. Mídias.

## **ABSTRACT**

This theme was chosen due to the constant technological evolution and its ever stronger connection with education. Within the educational context, it is increasingly seen the importance of pedagogical practices to accompany technological evolution, for educators to include in the didactic routine the media support and to search for ways to link learning to technology. Its relevance is justified due to some doubts and fears that some teachers have about how this junction can be made, as well as which media to use, how and when, in order to follow some direction. The methodology used was a bibliographic survey.

**Keywords:** Education. Technology. News.

## LISTA DE IMAGENS

1. IMAGEM 1 – Uso da televisão.....	12
2. IMAGEM 2 – Uso do DVD.....	12
3. IMAGEM 3 – laboratório de informática.....	13
4. IMAGEM 4 - Uso do Datashow/projetor.....	13
5. IMAGEM 5 – Uso de tables.....	14
6. IMAGEM 6 – Uso de notebooks.....	15
7. IMAGEM 7 – Dicas de uso do celular.....	16
8. IMAGEM 8 – Uso do celular em sala de aula.....	16
9. IMAGEM 9 – Lousa Digital.....	17



## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO: APRESENTANDO A PESQUISA.....	09
2. REVISÃO DA LITERATURA.....	11
2.1 EDUCOMUNICAÇÃO.....	13
2.2. TECNOLOGIAS EM AULA.....	14
2.3. TECNOLOGIA EDUCACIONAL NO ENSINO E APRENDIZAGEM.....	21
2.4. PROFESSOR X TECNOLOGIA.....	23
2.5 A DIFICULDADE DO USO DAS MÍDIAS DIGITAIS E TECNOLOGIA PELOS PROFESSORES .....	25
2.6. A IMPORTÂNCIA DA SALA DE INFORMÁTICA NA ESCOLA.....	26
2.7. UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS NA EDUCAÇÃO.....	28
2.8. UTILIZAÇÃO DOS CELULARES NA SALAS DE AULA.....	30
2.9. EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS.....	31
3. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
4. REFERÊNCIAS.....	34

## 1. INTRODUÇÃO: APRESENTANDO A PESQUISA

A utilização das mídias digitais em escolas vem crescendo, acompanhando a evolução tecnológica e comunicativa. Um dos fatores que levam à escola a buscar essa atualização é a falta de interesse dos alunos quanto ao método tradicional de ensino, já que a modernidade traz atrativos midiáticos cada vez mais comuns entre essa geração (GOUVEA, 1999).

Segundo Moran (2005) as tecnologias de rede, em especial a internet, estão provocando, nas últimas duas décadas, mudanças consideráveis no cenário educacional, elas abrem possibilidades para uma nova prática onde: “(...) desenraizam o conceito de ensino-aprendizagem localizado e temporalizado” (P.11) e permitem assim uma prática mais dinâmica. Que acompanhe as mudanças sociais e a evolução tecnológica.

Diante desse novo desafio educacional, muitos professores estão utilizando essa ferramenta para diminuir a distância entre o processo de ensino, muitas vezes desatualizado e a vida moderna social dos alunos, que dominam a tecnologia cada vez mais rápida e facilmente (CARVALHO, 2000).

Recuperar e estimular o interesse dos alunos quanto aos conteúdos é uma difícil missão, e através da utilização consciente e responsável das mídias, o docente pode trabalhar a disciplina de maneira mais leve e interessante para eles (GOUVEA, 1999).

É importante introduzir tecnologias, que são meios valiosos, caminhos para facilitar o processo de aprendizagem no cotidiano escolar. É relevante também compreender que o uso das tecnologias revela concepções, valores e viabiliza a comunicação afetiva, na flexibilização de espaço e tempo de ensino e de aprendizagem, e muitos alunos tem essa possibilidade somente na escola (LEOPOLDO, 2002).

A sociedade da informação evolui constante e rapidamente, e com o avanço das mídias digitais e da expansão da internet, torna-se possível o acesso a um grande número de informações, permitindo a interação e a colaboração entre pessoas distantes geograficamente ou inseridas em contextos diferenciados (ALVES, 2011).

Esse novo modo de enxergar a educação proporciona a inclusão que vem a tempos sendo discutida, dentro do contexto de educação para todos com igualdade e qualidade, não importa as limitações, se geográficas, temporais ou de acesso, que venham a surgir.

Porém poucos professores têm o conhecimento e a prática em manipular essas tecnologias e mídias, o que acarreta que eles optem por não utilizarem, o que só traz estagnação e muitas vezes dificuldades em sua própria prática docente.

Em meio a esse cenário de busca por modernização da escolarização e da prática docente, essa pesquisa visa investigar e identificar quais mídias digitais são utilizadas nas práticas pedagógicas como apoio das disciplinas aplicadas tradicionalmente.

Diante desse panorama visamos com essa pesquisa discutir e refletir acerca da importância do uso das mídias no processo de ensino-aprendizagem. Além de explorar e refletir sobre os tipos de mídias utilizados no contexto educacional, relacionando o processo educacional à evolução tecnológica e construindo pontes entre esses dois contextos. Buscando assim novos meios de incorporar essas mídias com maior aproveitamento pedagógico a fim de melhorar a qualidade do ensino-aprendizagem.

Este trabalho se justifica pela necessidade de conhecer e explorar as possibilidades de uso das mídias digitais na educação, já que a identificação de como são utilizadas, uma reflexão acerca de seus usos e finalidades a esses recursos empregados em aula e sua contribuição para uma melhora na qualidade do ensino dos alunos.

## 2. REVISÃO DE LITERATURA

Neste capítulo será apresentada a revisão literária que completa este trabalho de conclusão de curso, que tem como objetivo discutir e refletir acerca da importância do uso das mídias no processo de ensino-aprendizagem. Além de explorar e refletir sobre os tipos de mídias utilizados no contexto educacional, relacionando o processo educacional à evolução tecnológica e construindo pontes entre esses dois contextos. Por isso, é importante citar a legislação em vigor que orienta o andamento da escola.

Segundo A Constituição da República Federativa do Brasil (1988), em seu artigo 205, apresenta três objetivos para a educação: o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho, através da seguinte formulação:

... A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando o pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Afirma Kircher:

A Carta Magna esclarece a especificidade educativa da tecnologia e de alguns dos meios de comunicação nos artigos 218 e 221, respectivamente. Acrescido a isso, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN 1996) refere à prática docente como eixo principal da qualidade da educação, dando-lhe amplas responsabilidades, dentre as quais cabe destacar o compromisso de zelar pela aquisição de conhecimento dos alunos e determinar ferramentas de recuperação para os estudantes com menor aproveitamento. Cabe, também ao docente, disponibilizar recursos diversos no desenvolvimento do ensino-aprendizagem, propiciar o alcance ao entendimento científico reunido durante a evolução do homem e a aplicação deste entendimento durante sua vida. A instituição de ensino, empenhada com a educação dos alunos, e o professor necessitam contemplar a utilização das tecnologias e suas perspectivas econômico, político e socioculturais, a fim de aperfeiçoar essa prática docente procurando a perfeição. Também na Constituição Federal, no capítulo III, seção I, art. 206, rege que o ensino tenha por princípio, dentre outros, a gestão democrática (Kircher, 2015, p.09).

O princípio da educação pública é a gestão democrática do ensino, que já é obrigatório nas escolas, e tem como objetivo de organização e parceria da comunidade educacional, tendo um norte que é o Projeto Político-Pedagógico (PPP). Gadotti, 1994 associa relação da gestão democrática com a qualidade de ensino:

Ela certamente não solucionará todos os seus problemas, mas há razões, teóricas e experimentais, para crer que ela é um condicionante imprescindível da qualidade. Participar da gestão significa inteirar-se e

opinar sobre os assuntos que dizem respeito à escola, isso exige um aprendizado que é, ao mesmo tempo, político e organizacional.

O Projeto Político-Pedagógico (PPP) é desenvolvido através da participação dos profissionais da educação juntamente com educadores, educando e comunidades com princípio fundamental da construção do conhecimento e todos fazem parte deste processo.

Gadotti diz:

Um projeto político pedagógico não nega o instituído da escola que é a sua história, que é o conjunto dos seus currículos, dos seus métodos, o conjunto dos seus atores internos e externos e o seu modo de vida. Um projeto Sempre confronta esse instituído com o instituinte. Não se constrói um projeto sem uma direção política, um norte, um rumo. Por isso, todo projeto pedagógico da escola é também político. O projeto pedagógico da escola é, por isso mesmo, sempre um processo inconcluso, uma etapa em direção a uma finalidade que permanece como horizonte da escola. (Gadotti, 2001, p.33).

Assim, projeto político-pedagógico se torna um norte para o desenvolvimento, solução e um caminho para os assuntos da escola, fazendo que haja um menor erro e definidos os responsáveis dentro da unidade escolar.

Contudo, a integração do uso das tecnologias e mídias digitais no ambiente escolar deve estar no projeto político-pedagógico da escola, pois irá estar compreendido como será sua inserção na escola, e como será sua utilização no processo de ensino e aprendizagem. Por isso é importante um olhar crítico e de reflexão para que esse processo de inserção só beneficia professores e principalmente os alunos

Santos diz:

é importante afirmar que ensinar pelo computador, não é apenas transportar para o ambiente virtual os padrões de ensino-aprendizagem já existentes. Para tal, devem-se utilizar as mídias tecnológicas em sala de aula de modo produtivo e criativo, fazendo com que os recursos digitais sejam benéficos para a construção do conhecimento (Santos, 2003, p.41).

Após a elaboração do projeto pedagógico, que esteja claramente e evidente de como será o uso das tecnologias e das mídias digitais, é preciso de uma gestão adequada da estrutura da escola com objetivo a serem alcançados através desta nova ferramenta.

Segundo Gentilini:

É fundamental que os gestores e os educadores saibam claramente o que se deseja com os computadores e a informática na educação, ou seja, quais são as suas finalidades. E a definição dessas não pode ser feita

de forma unilateral ou isolada, como se o aprendizado da informática se configurasse como um mundo à parte nas instituições educacionais ou na rede de ensino. (GENTILINI, 2013, p 49)

Por fim, o uso da tecnologia esta cada vez mais presente em nossos dias, e com isso as variedades de seu uso são cada vez mais ampla, e assim a escola como um ambiente de aprendizagem e ensinamento não pode ficar de fora nesta nova evolução, por isso se torna cada vez mais a importância da utilização desta ferramenta do sistema educacional, tornando necessária capacitação de professores e também do ambiente escolar, para aquisição deste novo futuro.

## **2.1. EDUCOMUNICAÇÃO**

Primeiramente precisamos entender o que é EDUCOMUNICAÇÃO, para que possamos realmente promover a educação para os alunos. Educomunicação busca levar educadores e educandos a promoverem, juntos, num clima de intenso dialogo, utilizando formas digitais (TAVARES JUNIOR, 2017).

Aprendizagem na educomunicação é justamente acreditar na possibilidade de um convívio pacífico entre as pessoas, e conscientizar a importância da falta de conhecimento e ignorância e principalmente falta de comunicação e dialogo, apesar dos ricos sistemas de informação existentes para isso (MORAN, 2000).

A educomunicação possibilita aos agentes da escola: a apropriação dos recursos midiáticos a partir do ponto de vista, dos interesses e das necessidades de quem deles se apodera; o desenvolvimento de habilidades e competências pré-existentes, mas até então pouco estimuladas; a ampliação da capacidade de expressão dos indivíduos; a promoção do diálogo entre os vários agentes do processo educativo; o uso da tecnologia para a mediação de conflitos e a promoção de valores humanos e solidários na escola; a discussão de temas transversais como sexo, direitos e cidadania, violência e meio ambiente, de forma natural, franca e aberta; a promoção da gestão participativa dos meios de comunicação, da informação e do próprio espaço escolar; um comprometimento maior dos sujeitos com a transformação social (SOARES, 2001).

Mas a principal transformação na inserção da educomunicação na escola seria para os estudantes, como o educando Tavares em sua pesquisa demonstrou, seriam elas: das relações entre docentes e alunos; atualização com novas

tecnologias e formas de expressão, aproximando-se do universo cultural dos estudantes; ampliação das possibilidades de registro e documentação dos projetos sociais, esportivos e culturais, possibilitando a contribuição, manutenção e acesso a seus acervos em novas linguagens; possibilidade de professores e alunos e a comunidade em participarem e se engajarem.

A partir do das ações de educomunicação, a escola torna-se um espaço mais propício ao diálogo constante e à troca de experiências entre os membros da comunidade escolar com a participação dos alunos, professores, gestores, funcionários, pais e a comunidade (TAVARES JUNIOR, 2017).

## **2.2. TECNOLOGIAS EM AULA**

O significado da palavra tecnologia é “arte, técnica ou ofício de um conjunto de saberes” (DICIO- DICIONÁRIO ON LINE). Por isso, segundo Moran (2000) palavra define conhecimentos que permitem produzir objetos, modificar o meio em que se vive e estabelecer novas situações para a resolução de problemas vindos da necessidade humana (MORAN, 2000).

Segundo Alves (2011), é um conjunto de técnicas, métodos e processos específicos de uma ciência, ofício ou indústria. Se pensarmos a tecnologia como modificadora do meio onde vivem os homens, devemos pensar que tudo é tecnologia, desde uma pedra (Idade das pedras ou pré-história) usada para utensílios e armas, até os mais modernos computadores da idade contemporânea.

Para Moran (2005) “A tecnologia é importante, mas sempre é um meio, um apoio, não pode converter-se numa finalidade em si” (P.13), então cabe à escola compreender as tecnologias a fim de construir um bom relacionamento com as mesmas, uma familiaridade do docente com as mídias e tecnologias, de maneira que façam parte do cotidiano escolar, misturando-se á didática.

Ainda Alves (2011), a tecnologia possibilita incluir a todos em qualquer atividade, desde que utilizada adequadamente a fim de suprimir quaisquer dificuldades que possam surgir, trazendo democratização a qualquer processo, inclusive o de ensino sistematizado.

Em sala de aula, as tecnologias utilizadas pelos professores são, TV, pendrive, data-show, o aparelho de DVD, computadores, muitas vezes em salas de

computação ou informática, além de algumas possuírem notebooks e tablets, tanto para uso docente como discente.

Vamos citar as possibilidades de utilização de cada item:

- A televisão = muito além do modo com que os professores de algumas décadas atrás costumavam utilizar esse recurso, com vídeos educativos preparados pelo governo, ou mesmo exibindo filmes que de algum modo se relacionavam aos conteúdos, hoje a televisão não se resume ao aparelho, e sim diz respeito a toda rede de informações, muitas vezes em tempo real, que as emissoras de televisão mundiais exibem.

Ao se trabalhar com esse recurso, o professor pode elaborar projetos ou tarefas que envolvam diferentes emissoras, tipos de programas – jornais, novelas, séries, programas esportivos- e colocar os alunos em interação com o mundo televisivo, relacionando ficção e realidade e trazendo momentos de lazer para a aprendizagem.



Imagem 1- uso da televisão  
(Fonte: [www.google.com.br-Dtphjf876&\\*9-mil](http://www.google.com.br-Dtphjf876&*9-mil))

- Estritamente relacionado à televisão, temos o APARELHO DE DVD, que é comum em escolas, já que facilita a apresentação de filmes, documentários ou mesmo músicas e shows (mais comuns na modalidade de educação infantil). A facilidade de locomoção de informações através de DVDs trouxe mais liberdade ao uso dessa dupla, TV X Vídeo, e proporciona ao docente opções de incorporar às aulas imagens e cenas relacionadas aos conteúdos.





Imagem 2 – Uso do DVD  
(fonte: DPET1xq14&ci- [www.google.com.br](http://www.google.com.br))

- O computador = muitas possibilidades se agregam ao uso do computador. O professor pode utilizar programas educativos prontos que envolvem os conteúdos a jogos e brincadeiras, que de forma lúdica reforçam o aprendizado das aulas. Se houver acesso a internet, as possibilidades são infinitas, e cabe ao professor organizar objetivos claros e preparar as aulas com consciência a fim de não se deixar cair apenas no divertimento que a internet oferece.



Imagem 3 – laboratório de informática  
(fonte: [tecnologiasemeducacaoufopa.blogspot.br](http://tecnologiasemeducacaoufopa.blogspot.br))

- Datashow = acoplado ao uso do computador, o professor pode utilizar esse projetor para oferecer aos alunos o acesso a páginas da internet, porém sob seu controle, já que os alunos acompanham as imagens projetadas na tela.

Essa ferramenta também traz muitas possibilidades como anexar aos conteúdos das aulas vídeos ou imagens, que podem ser rapidamente exibidos a grandes grupos ou mesmo a diferentes turmas simultaneamente.



Imagem 4 – uso do Datashow/projetor

(fonte: [cantinho-das-imagens.blogspot.com](http://cantinho-das-imagens.blogspot.com))

- Notebooks e tablets = esses aparelhos são multifuncionais, já que são portáteis e podem ser facilmente levados até as salas de aula, às mesas dos professores e dos próprios alunos. Existem diversos programas e sites educacionais, com jogos, aplicativos e atividades onde o aluno interage e resolve conflitos, trabalhando todas as áreas e desenvolvendo habilidades. Se conectados à internet, as possibilidades são infinitas, e basta que o professor se organize e planeje momentos em que aos alunos aproveitem essas ferramentas de maneira direcionada e objetiva. Mesmo sem a internet, com programas básicos como o Word ou print, já é possível desenvolver várias atividades e trabalhar todos os conteúdos.

Esses aparelhos também são uma ferramenta muito boa para trabalhar com alunos com necessidades especiais e dificuldade de aprendizagem, já que se pode realizar um trabalho individual voltado ao contexto em que o aluno necessita maior enfoque.

Também são ferramentas que o docente pode utilizar para facilitar sua organização de materiais, documentos e arquivamento de atividades, além de um número incontável de informações como vídeos, músicas, textos e outros.



Imagem 5 – uso de tablets  
(fonte: [www.loyola.g12br](http://www.loyola.g12br))



Imagem 6 – uso de notebooks  
(fonte: [blog-fungirls.blogspot.com](http://blog-fungirls.blogspot.com))

- Celular = o celular é o aparelho que incorporou a convergência de mídias de forma mais eficiente. Através desse único aparelho a tecnologia conseguiu adaptar e unificar diversas ferramentas midiáticas, além de realizar as ligações de voz, agora com a internet móvel faz ligações de vídeo, acessa toda a rede, além de oferecer ferramentas e aplicativos dos mais variados usos. Sobre seu uso e evolução, Moran nos diz que “o telefone celular é a tecnologia que atualmente mais agrega valor ao uso das tecnologias (...)” (2005, P.11).

Em sala de aula, as possibilidades de seu uso também são inúmeras, como a utilização de aplicativos ou jogos educativos que o professor pode sugerir a todos utilizarem; ou mesmo criar coletivamente um grupo de watzap, onde a turma possa se comunicar em tempo real, mesmo estando fora da escola, inclusive incluindo os pais e a comunidade, a fim de criar um canal de comunicação e troca de informações.

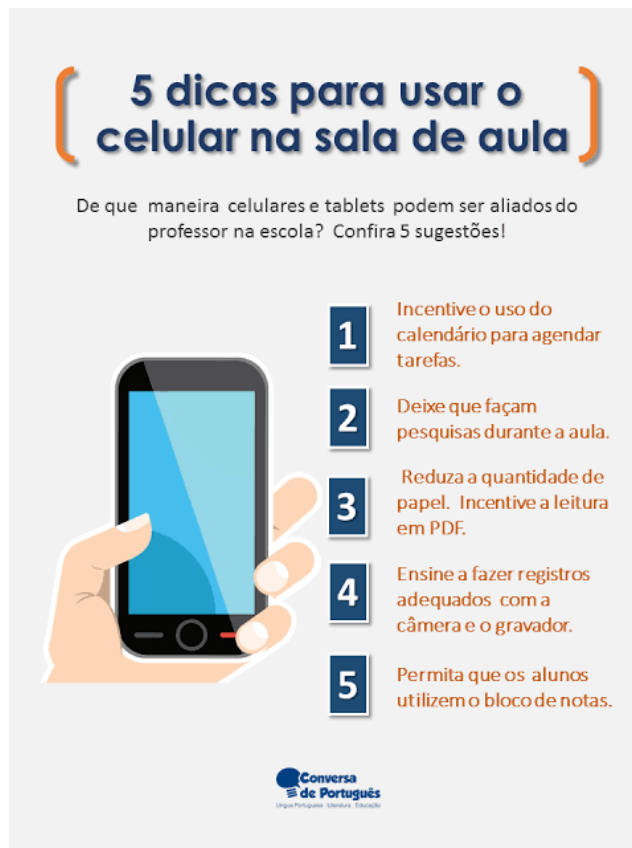


Imagem 7 – Dicas de uso do celular  
(fonte: <https://blog.ronaldosantos.com>)



Imagem 8 – Uso de celular

(fonte: <https://esquerdadiario.com.br>)

- Lousa digital = Ferramenta que se liga ao um computador, que projeta para o quadro por meio de um projetor, porém ela permite que o professor e alunos usem os dedos para usarem as funções que ela possibilita, como a função do mouse e do teclado do computador. A lousa digital pode acessar as mídias digitais, com um acesso mais fácil e visível para os alunos.



Imagem 9 – Lousa digital

(fonte: [http://www.didaticadigital.com.br/lousa\\_digital.php](http://www.didaticadigital.com.br/lousa_digital.php))

Vemos então que podemos encontrar e usarem nas escolas diversos tipos de mídias que podem ser utilizadas e melhor exploradas pelos docentes, não só como apoio mas também como foco em algumas aulas e momentos de estudo.

Para os alunos a manipulação e o contato com esses aparelhos são comum, quase banal, enquanto a geração de docentes atual encontra muitas dificuldades e para eles trabalhar com as tecnologias denota esforço e dedicação. É mais um

momento de encontro e conflito de gerações, onde cabe aos mais velhos buscar acompanhar a rápida evolução tecnológica (LEOPOLDO, 2002).

A utilização das tecnologias e seus recursos são, pois incentiva os alunos e deixam as aulas dinâmicas, explorando assim um maior aprofundamento do conteúdo e modificando o ensinamento tradicional de aula.

### **2.3. TECNOLOGIA EDUCACIONAL NO ENSINO E APRENDIZAGEM**

As tecnologias estão cada vez mais em nossa sociedade, onde a informação e a comunicação estão cada vez mais rápidas e acessíveis. Porém, as pessoas têm que se prepararem para esse enorme avanço tecnológico, principalmente relacionado a educação escolar.

Os professores não têm acesso, falta conhecimento e oportunidade para uso dessas tecnologias na parte educacional, deixando assim o profissional inseguro para a sua utilização (CHIOFI, 2014).

Contudo, a escola tem a responsabilidade de passar esse conhecimento e fazer a formação dos professores.

Assim, o espaço escolar é a possibilidade do acesso a esse conhecimento e o local favorável para que haja a fundição da tecnologia com o ensino aprendizagem.

Afirma Saviani:

... o trabalho educativo é o ato de produzir, direta e intencionalmente, em cada indivíduo singular, a humanidade que é produzida histórica e coletivamente pelo conjunto dos homens. Assim, o objeto da educação diz respeito, de um lado, à identificação dos elementos culturais que precisam ser assimilados pelos indivíduos da espécie humana para que eles se tornem humanos e, de outro lado e concomitantemente, à descoberta das formas mais adequadas para atingir esse objetivo (SAVIANI, 1997, p. 13).

Por tanto, a escola tem o compromisso de trabalhar uma nova forma, e articulando com as tecnologias educacionais.

Segundo Chiofi:

Em se tratando da tecnologia educacional o termo remete-se ao emprego de recursos tecnológicos como ferramenta para melhorar a qualidade do ensino. Ao utilizar a tecnologia a favor da educação de qualidade, 334 contribuimos na promoção do desenvolvimento socioeducativo, além da socialização do saber e da informação pelo aluno. Para tanto, há de considerar os benefícios didáticos da tecnologia na escola. Nesse sentido, mais que a inclusão digital, a tecnologia educacional

nas escolas públicas pode promover uma grande oportunidade para a vida dos alunos da Educação Infantil ao Ensino Médio, trazendo inovações na relação ensino-aprendizagem e conectando o estudante ao mundo de hoje por meio da tecnologia. (CHIOFI, 2014 p. 334).

Podemos afirmar que a tecnologia se torna uma ferramenta didática, que aliado com o conhecimento do professor, domínio das tecnologias e a responsabilidade do conhecimento faz com que objetivo do ensino-aprendizagem se torna eficiente e inovador, adaptando com o cotidiano dos alunos.

Teruya & Moraes (2009) acerca da relação entre escola e ferramentas midiáticas nos coloca a reflexão a respeito da relação entre a educação e a mídia de maneira a pensarmos inicialmente nas tecnologias da informação e comunicação, as TICs.

Os autores enxergam a internet como um fator de cultura na escola, que busca a universalização e a democratização da educação e das próprias tecnologias.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacional de Educação para o Ensino Médio:

Concretamente, o projeto político-pedagógico das unidades escolares que ofertam o Ensino Médio deve considerar: VIII – utilização de diferentes mídias como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem e construção de novos saberes (Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio 4/5/2011 - Projetos Políticos Pedagógicos/Cap. VIII).

Essa consideração apontada pelas Diretrizes Curriculares enfatiza a análise das tecnologias em aula, não apenas as que as escolas disponibilizam e sim também as que os alunos utilizam durante as aulas como os celulares e trabalhá-las na construção de novos saberes.

Porém “muitas escolas oferecem o mínimo de infraestrutura tecnológica de apoio a professores e alunos” (MORAN, 2005, P.11) e isso prejudica a incorporação dessa nova visão educacional.

Para Moran (2005) “Quanto mais avança a tecnologia, mais se torna importante termos educadores maduros intelectual e emocionalmente (...)” (P.13), a fim de que a tecnologias seja natural, facilitada, para atingir com qualidade a aprendizagem.

Entende-se por tecnologia educacional, o conjunto de técnicas, processos e métodos que utilizam meios digitais e demais recursos como ferramentas de apoio

aplicadas ao ensino, com a possibilidade de atuar de forma metódica entre quem ensina e quem aprende (MORAN, 2009).

## 2.4. PROFESSOR X TECNOLOGIA

Os professores precisam enfrentar o desafio de incorporar as tecnologias como conteúdo programático, preparando o aluno para além de pesquisar, pensar, resolver os problemas e as mudanças que acontecem ao seu redor e no seu convívio.

Jenkins (2018) cita que o professor, nesse cenário onde a tecnologia encontra-se em plena convergência com a educação, é um orientador que ensina de maneira colaborativa e o aluno passa a ser um ser ativo, que deve participar, construir e criar através do uso dessas ferramentas midiáticas.

Nesse sentido Moran (2005) também define um novo tipo de profissional, necessário para lidar com essa geração tecnológica “mais flexível e maduro” (P.11), nas palavras do autor:

Um profissional que não apenas conheça a tecnologia, mas também seja capaz de transformar o espaço escolar, modificar e inovar o processo de ensino aprendizagem (2005, P.11).

A utilização de tecnologias no âmbito educacional implica uma discussão, um estudo dirigido sobre quais fundamentos envolvem o currículo e a prática, sobre a formação docente e a exploração dessa junção em suas metodologias e didática, de maneira que o desenvolvimento do ensino aprendizagem seja redefinido (CARVALHO et al, 2000).

Uma sala de aula hoje precisa ter acesso fácil ao vídeo,DVD, projetor multimídia e, no mínimo, um ponto de internet, para acesso a sites em tempo real (...) (Moran, 2005, P12).

Carvalho et. al. (2000) quando falam sobre a tecnologia em aula, em especial sobre as tecnologias de informação e comunicação (TIC), apontam a importância de os professores receberem uma formação para trabalhar com essas tecnologias, já que para os alunos, existe uma familiaridade e facilidade maiores para usar essas ferramentas.



Segundo Jenkins (2018) as vantagens do uso das tecnologias utilizadas em aula podem auxiliar na formação de um approach entre a troca de conhecimentos na relação professor x aluno; o que por sua vez fortalece o processo educacional, trazendo às aulas um conceito mais prático e dinâmico, acompanhando as mudanças sociais que afetam a vida escolar.

Para Moran:

A sala de aula não é mais a mesma. A tecnologia outrora restrita às aulas de informática, passa a fazer parte do cotidiano de alunos e professores (2005, P.11).

Nas Escolas, a TV e o DVD são as tecnologias mais empregadas pelos professores durante as aulas. Esses recursos, em sala de aula, tornam-se aliadas do professor, pois permite, através dele, o trabalho com músicas, filmes e imagens, trabalharmos o conteúdo de modo moderno e dinâmico (JENKINS, 2018).

É preciso romper a resistência dos professores à inovação. Alguns fatores podem influenciar positivamente a aceitação, mas é preciso que haja a percepção da facilidade de uso, da vantagem sobre a maneira atual de fazer as coisas, da compatibilidade com seu ambiente, da possibilidade de ver funcionando e experimentar (TERUYA, 2009).

Muitas escolas e professores têm trabalhado projetos mediados pelas tecnologias, porém a grande maioria dos docentes está buscando compreender como utilizá-las corretamente (MORAN, 2005). Falta aos professores “o domínio técnico-pedagógico que lhes permitirá, nos próximos anos, modificar e inovar os processos de ensino e aprendizagem” (P.12).

O importante é que o professor utilize todo tipo de equipamento, mas, acima de tudo, seja capaz de (CARVALHO et.al, 2000):

- reconhecer os diferentes estilos de aprendizagem, atendendo às necessidades individuais de diversos tipos de alunos;
- propiciar trabalho cooperativo e troca de experiências com os alunos e entre os alunos;
- oferecer condições flexíveis que permitam ajustamento, e múltiplas possíveis organizações;
- integrar vários meios, selecionados com adequação técnica para levar aos objetivos pretendidos,

- criar ambiente mais permissivo que diretivo para o aluno explorar, oferecendo alto nível de controle,
- promover a aprendizagem multissensorial e multidimensional num currículo complexo.

Diante do exposto, torna-se necessário construir caminhos para os professores se apropriarem criticamente das novas tecnologias. A formação dos professores continua sendo a mesma de décadas atrás, ignorando a maioria dos avanços científicos ocorridos no mundo, assim como a evolução das tecnologias que podem ser usadas em educação (MORAN, 2000).

E educador deixará de trabalhar conteúdos desfragmentados, ou áreas específicas e passará a compreender e enxergar o processo educacional como algo interligado, unificado, para Moran “O novo profissional da educação integrará melhor as tecnologias com a afetividade, o humanismo e a ética” (2005, P.13).

## **2.5 A DIFICULDADE DO USO DAS MÍDIAS DIGITAIS E TECNOLOGIA PELOS PROFESSORES**

Hoje em dia, grande parte das escolas do Brasil possuem equipamentos e tecnologias com fácil acesso e utilização, porém, percebe-se um mau uso dos equipamentos e a falta de conhecimento e prática das utilizações que as mídias digitais tem a oferecer. Podemos analisar observando uma sala de multimídia equipadas com computador, equipamento de multimídia, lousa digital, etc, praticamente o uso deste equipamento só servem para exibição de vídeos, documentários, sem uma maior interação que os equipamentos podem oferecer e a grande variedade que as mídias digitais podem contribuir para o ensino e aprendizagem dos alunos.

Segundo Mercado (2002), a formação dos professores não capacita esses profissionais para a utilização desses recursos tecnológicos e as mídias digitais. O que existe são iniciativas de alguns professores, que a partir do conhecimento adquirido sozinho, utilizam as tecnologias em suas aulas, porém a necessidade de cursos para capacitação e aperfeiçoamento para o usos deste são reconhecidos pelos profissionais.

A falta da utilização e capacitação destes recursos para prática educacional faz com que os professores sejam aprendizes colocando grandes dificuldades aos

professores (Souza, 2017). Entretanto, esse conhecimento já encontram-se no cotidiano do aluno, que muitas vezes são mais capacitados que os professores, que ainda tem grande dificuldade em utilizar (MELO NETO, 2007).

Por isso, a falta de conhecimento, aliado com a pouca utilização desses recursos e sua implementação cotidiano faz com que o professor não utilize ou se utiliza com pouco que os recursos podem oferecer, prejudicando assim a utilização das possibilidades tecnológicas do uso da tecnologia para o ensino aprendizagem do aluno (Souza, 2017).

## **2.6. A IMPORTÂNCIA DA SALA DE INFORMÁTICA NA ESCOLA**

A tecnologia está presente no nosso cotidiano, quaisquer ações que fazemos hoje em dia precisaram de conhecimento básico de como utilizar. Computadores, Celular, TVS, equipamento eletrônico, etc. estão cada vez mais utilizando tecnologia, em sua utilização. Por isso as escolas têm o dever e a necessidade que se modernizar, pois além de dispor de ambientes como sala de aula, biblioteca, sala de vídeos, etc. faz necessário o laboratório de informática e tecnologia, para o processo ensino aprendizagem e uma forma dos alunos adaptarem as necessidades cotidianas na utilização das tecnologias (MORAN, et al., 2007).

A utilização deste espaço, fazem que os alunos se motivam e independentes nas resoluções das atividades aplicadas neste ambiente, deixando-os autônomos. Além disso, as aulas ficam dinâmicas, estimulando assim à criatividade a concentração e a ajuda ao próximo, pois os alunos que tem dificuldades são ajudados com os colegas que sabem (MORAN, et al., 2007). Também podemos citar o desenvolvimento das habilidades de comunicação e estrutura do pensamento que a sala pode proporcionar aos alunos. Mas para que haja esses benefícios e outros, faz se necessário um projeto pedagógico e capacitação dos professores para sua utilização e prática e um coordenador da sala.

Segundo Lopes (2004,p.6):

Peça principal do processo, ele não deve ter apenas uma formação técnica. Muitas escolas contratam técnicos pelo seu baixo custo. Esse profissional deve ter uma formação pedagógica, uma experiência de sala de aula. Não necessita ser um pedagogo, mas que tenha um envolvimento com o processo pedagógico. Deve ser capaz de fazer uma ponte entre o potencial da ferramenta (software educativo) com os conceitos a serem desenvolvidos.

O professor necessita trabalhar juntamente com o coordenador da sala, pois devem estar atento o projeto pedagógico unido com o planejamento curricular e as disciplinas que utilizarem da sala. A elaboração do plano de aula, as atividades pedagógicas precisam de um elo entre coordenador e o professor, para que possam trocar ideias, e assim contribui para o ensino dos alunos. Porém, é muito importante o apoio da direção, supervisão, etc, pois segundo Lévy:

[...] a construção do conhecimento passa a ser igualmente atribuída aos grupos, que interagem no espaço do saber. Ninguém tem a posse do saber, as pessoas sempre sabem algo, o que as tornam importante quando juntas, de forma a fazer uma inteligência coletiva. “É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências.” (LÉVY, Pierre 1998, p. 28).

Se faz necessário a união do coordenador do laboratório de informática estar apto a pôr em prática suas propostas com a visão amplas dos conteúdos disciplinares, tendo em vista o projeto pedagógico das diversas disciplinas , fazendo com que a utilização da sala seja interessante e interativa (MORAN, et al., 2007).

Borges neto diz que:

... utilização do computador através de softwares desenvolvidos para propiciar suporte à educação, como os tutoriais ou outros aplicativos que, em geral, trazem características bem lineares de aprendizagem; o aluno vai ao laboratório tirar suas duvidas, em aulas tipo reforço, usando tutorias ou livros multimídia, ou ainda, consultando a Internet. (BORGES NETO, 1998, p.4)

Podemos então afirmar, que o laboratório de informática tem a mesma importância que uma biblioteca, uma sala equipada com computadores, impressoras, softwares, internet, abrindo a possibilidade do desenvolvimento do aluno nas diversas disciplinas, facilitando nas suas e reforçando o seu ensino aprendido, sem contar para seu ensinamento para seu cotidiano.

Por fim, a implementação da sala de laboratório de informática tem papel fundamental para a educação moderna e do futuro, pois segundo Kircher:

... ao consideramos a implementação do uso das tecnologias na escola, sabe-se que a informática assume um papel importante na educação, pois funciona como mecanismo de propagação do conhecimento, além de ser um meio didático que facilita o acesso a pesquisas e oferece possibilidades ao docente de acompanhar a construção pedagógica dos alunos, e através disto, ajudá-lo na socialização de seu aprendizado. (KIRCHER, 2015, p.18).

## 2.7. UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS NA EDUCAÇÃO

As redes sociais possibilitam o conhecimento através da participação de indivíduos através de *softwares* bem desenvolvidos para a interação humana.

Há diferentes formas de utilização das redes sociais na área educacional, elas servem para mediar grupos de estudos, que discutem suas dúvidas e interesses. O *Facebook*, por exemplo, por ser bem comum, pode ser utilizado para a troca de informações entre professores e estudantes, sendo que neste local poderão ser indicados links, páginas e até haver debates de assuntos relacionados ao tema em questão.

Nestas redes também é possível disponibilizar conteúdos extras, como notícias, revistas, artigos, vídeos, filmes, teatro e músicas que tenham relação com o que está sendo estudado. Uma boa idéia é a de que sejam disponibilizados materiais em diferentes redes, a fim de atingir os grupos em sua totalidade, pois, nem todos os alunos utilizam as mesmas redes, deve-se evitar que esta atividade se torne um processo excludente para os alunos que não podem participar.

O professor, se possível, elabora um calendário de eventos, para que os estudantes possam se organizar com o objetivo de participar de modo mais dinâmico. Como exemplo, podemos citar o aviso de uma apresentação de peça teatral, o circo recém chegado à cidade, um filme que será exibido no cinema e que tenha relação com o que está sendo aprendido e também as orientações quanto à entrega de trabalhos, tarefas e avaliações. Seria um tipo de agenda online.

O chat pode trazer muitas vantagens, pois os educandos têm explicações de suas dúvidas, estendendo a aprendizagem já iniciada na sala de aula e até se ganha tempo com isso.

Entre os pontos positivos, com o uso da tecnologia na educação podemos citar:

- \* A velocidade e abrangência: os resultados são apresentados rapidamente, o processo de leitura é acelerado, como a pesquisa num dispositivo.
- \* Inovação: a tecnologia inova porque favorece novas ferramentas de criação. Os alunos podem ser incentivados a criar um blog, um jornal da escola, algum documentário no *Youtube* e outros.
- \* Interação: cooperação entre os alunos da escola, mesmo de séries diferentes, isso pode facilitar a participação dos tímidos, alavancando seu desenvolvimento.

\* **Autonomia:** o aluno realiza suas atividades no equipamento tecnológico executando sozinho as tarefas, fazendo com que ele se torne um sujeito pensante e independente, passando ao equipamento o que para ele fez significado, em forma de resposta de sua interação.

\* **Lúdico:** quando utilizados jogos educacionais a aprendizagem passa a ser mais divertida e descontraída. É o aprender brincando que tanto faz sentido às crianças.

Entre os pontos negativos podemos citar:

- **Displícência:** este ítem tem o primeiro lugar, um exemplo dela pode ser dado quando o aluno tenta enganar o professor simulando estar participando do que lhe foi proposto, porém ele navega em outros sites ou utiliza outros programas sem orientações, se desinteressando pelo conteúdo. Para resolver a situação é preciso estabelecer um tipo de contrato pedagógico com os estudantes a fim de que se dediquem ao que lhes foi orientado.

- **Identidade:** a criação falsa de um perfil pode fazer com que o aluno tenha problemas em seu desenvolvimento, dependendo em que estágio se encontra. O professor deve orientar o aluno a não criar perfis falsos nas redes.

- **Privacidade:** com tantas informações disponíveis a qualquer pessoa conectada, a distorção pode trazer consequências através da exposição pessoal do indivíduo. O professor pode aconselhar o aluno a não se expor demais nas redes sociais, isso para seu próprio bem.

- **Imediatismo:** em geral desenvolvido pelos nativos digitais, lêem o primeiro hiperlink e dão certa relevância a ele. Deve-se orientar o aluno quanto à importância de escolher os sites mais sérios e fidedignos para sua pesquisa.

“Os alunos devem saber separar as fontes boas e as fontes ruins, porque um mesmo evento pode ser contado de diversas formas.” (LÉVY, 2013).

- **Superficialidade:** pesquisa-se sem entendimento da área e não se utiliza a escrita formal. Deve-se enfatizar o que é importante para a pesquisa do aluno, dando até dicas sobre as palavras-chave, para orientar a sua busca, explicar-lhes a diferença da escrita formal e da utilizada na internet informalmente.

- **Dependência:** hoje temos os viciados tecnológicos, em que o indivíduo passa a dar pouca importância ao mundo real.

- **Isolamento:** ocorre quando o aluno passa muitas horas conectado, rompendo com os laços sociais e até com as pessoas mais próximas.

- Sobrecarga Cognitiva: se dá devido à alta disponibilidade de informações e as formas de comunicação, o estresse pode ser desencadeado no indivíduo.

A meu ver para que esses pontos negativos sejam evitados o professor deve estar atento e sempre orientar os educandos quanto às questões comportamentais e atitudinais, nos três últimos ítems citados acima entre os pontos negativos, uma intervenção seria a de aconselhar ao educando a não permanecer tantas horas conectado e explicar-lhe que o descanso, o contato com os familiares, com os amigos e o lazer são tão importantes quanto os estudos para o seu desenvolvimento.

Os conteúdos e as atividades trabalhadas com o professor, quando realizados extra-aula devem ter limite, isso para que o aluno também tenha tempo para se relacionar com os demais fora da rede. É preciso equilíbrio para que o estresse não seja provocado.

Vale muito à pena utilizar as tecnologias, em especial as redes sociais com os educandos, mas é importante sabermos que estes alunos estão em constante transformação e é preciso orientá-los para que se alcance a eficiência dessa nova forma colaborativa de aprender.

## **2.8. UTILIZAÇÃO DOS CELULARES NA SALAS DE AULA**

O celular já faz parte da vida da população brasileira, inclui crianças e jovens. Por isso, proibir o uso do celular em sala de aula pode acabar se revelando um tiro no pé, já que essa atitude pode criar um grande abismo entre a escola e a vida pessoal dos estudantes (ANTONIO, 2010).

O aparelho pode se tornar um rico instrumento de aprendizagem. A grande maioria dos smartphones atuais possui inúmeros recursos que podem ser utilizados nesse sentido: câmeras, gravador de voz, mapas, além de, é claro, o acesso à internet.

Estar conectado em sala de aula não necessariamente significa distração e perda de foco. Quando bem direcionada, essa alternativa é também uma maneira de aprender como pesquisar.

Uma proposta é utilizar o aparelho como forma de pesquisa em diversas disciplinas, onde os alunos estarão com as informações imediatas, sem esperar para conseguir e assim, incrementando as aulas e oferecer conteúdos mais interativos e

que despertem o interesse genuíno do aluno em participar do processo de pesquisa e de ensino

Porém existem vários desafios para que essa proposta de utilização de celular como forma de pesquisa, e assim que haja uma transformação na forma de se ensinar com esse dispositivo de mídias. Um dos desafios é transpor as barreiras de sua formação e tentar superar as dificuldades da inserção das mídias em sala de aula e posteriormente, considerar este processo, porque trabalhar de forma pedagógica com as mídias digitais, de modo especial o celular, não significa que ele será permitido o tempo todo, tem que haver estratégias de ensino e aprendizagem (MORAAN,2000).

O uso do celular deve ser monitorado e direcionado, pois os alunos têm agilidade para usá-lo como instrumento do cotidiano, mas não como ferramenta pedagógica, cabe ao professor ensiná-lo a pesquisar na internet, em sites confiáveis, editar textos e vídeos entre outros usos (ANTONIO, 2010).

Por fim, é importante que a educação acompanhe o avanço tecnológico e o celular é uma ferramenta para pesquisa, uma plataforma de estudos, amplia o nosso conhecimento para fora da sala de aula.

## **2.9. EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS**

A educação a distância vem cada dia crescendo no Brasil pelo fácil acesso, e condições de se estudar tendo a flexibilidade, autonomia, que são os princípios dessa “nova” modalidade de estudo.

Além disso, questões de deslocamento tanto de professor e aluno são minimizadas através desta modalidade, substituindo o tempo gasto em deslocamento em tempo real de estudo, através do conforto de sua casa ou ambiente escolhido pelo estudo.

O Ambiente que aluno encontra para o ensino e aprendizado se torna imenso, dinâmica e ativa, baseada na possibilidade da informação obtida por meio da interação com o mundo virtual e real.

No Ensino a Distância, todos são protagonistas, pois os professores se tornam mediadores e participam em condições de igualdade com os alunos. Porém



os alunos se tornam responsáveis pela sua organização e de sua maneira de aprender.

Com isso a perspectiva de crescimento dessa modalidade vem sendo alvo de estudos e pesquisa para o aperfeiçoamento de ambientes virtuais, tutores treinados etc, para que a educação a distancia pode atender perfeitamente as necessidades dos alunos atuais, sem deixar de lado o principio que embasam a Educação a Distância, que é o estudo autônomo. Aspectos muito diferentes e complexos envolvem a concepção, planejamento, construção, entrega e avaliação de projetos de Educação a Distância, para que não existe um invasão nessa modalidade de ensino.

Por isso a LDB, Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, mais conhecida como Lei Darcy Ribeiro ou LDB, dispôs sobre a educação a distância em oito dispositivos, sendo um artigo, quatro parágrafos e três incisos, regulando a Educação a Distância e sua forma (MOTTA, 2010).

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A importância e influência das mídias digitais vêm crescendo globalmente e as ferramentas de mídia tem se transformado em instrumentos fundamentais para promover uma educação de qualidade e contextualizada com a sociedade na qual vivemos hoje.

Essa nova geração encontra, ainda ao nascer, um mundo rápido, que evolui constantemente e cria e fortalece cada vez mais laços com a tecnologia e as ferramentas tecnológicas. A escola por sua vez, segue um ritmo mais lento, caminha com verbas e recursos escassos e acaba não acompanhando a sociedade modernizada. Diante desse conflito, os alunos optam por dedicar seu tempo, energia e interesse aos celulares, tablets e internet, que oferecerem muitos atrativos ao gosto do freguês

Cabe à escola buscar maneiras de unir escola e tecnologia, tornando os conteúdos mais atrativos, dinâmicos e atuais, para que essa nova geração de alunos compreenda que o conhecimento baseia-se também em informações e fatos históricos, em habilidades que não necessitam do uso de aparelhos tecnológicos e além disso, desenvolver suas habilidades interpessoais e intrapessoais, e humanas e sociais, o que podemos perceber cada vez mais estão enfraquecendo.

Através do presente levantamento e discussão quanto as ferramentas que comumente encontramos nas escolas, podemos repensar seu uso, a importância que damos à ela enquanto professores e equipe pedagógica e construir um novo olhar quanto à elas, abraçando uma postura modernizada, dentro dos limites que uma educação bem direcionada permitir, e assim proporcionar momentos de aprendizagem significativa aos alunos; com um olhar que realmente acompanhe suas vidas e consiga aproximar escola, família e sociedade, em busca sempre do conhecimento para todos.

#### 4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de. **Integração de tecnologias à educação: novas formas de expressão do pensamento, produção escrita e leitura.** In: VALENTE,

ANTONIO, José Carlos. **Uso pedagógico do telefone móvel (Celular)**, Professor Digital, SBO, 13 jan. 2010.

José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bisnconcini de (Org.). **Formação de educadores à distância e integração de mídias.** São Paulo: Avercamp, 2007.

ALVES, Lucinéia. **Educação a distância: conceitos e historia no Brasil e no mundo.** Associação Brasileira de EAD. Vol 10-2011. P. 83-92.

BASTOS, João Augusto de Souza Leão de Almeida, org.; Y. Shimizu. Ver.- Curitiba: CEEFET-PR, 2000. 99p.; II –(coletânea “educação e tecnologia” CEEFET-PR). CEEFET-PR, **Desafios da apropriação do conhecimento tecnológico: publicação do Programa de Pós-graduação em tecnologia- PPGTE/ CEFET-PR.**

BRASIL, MEC. **Decreto nº 6.300, de 12 de dezembro de 2007.** Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007\\_2010/2007/Decreto/D6300.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007_2010/2007/Decreto/D6300.htm)> . Acesso em: 13 junho 2018.

BORGES, N. H. **Novas abordagens da comunicação na escola: a sala de aula como processo comunicacional** . Águas de Lindóia, SP: IX ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino, realizado de 04 a 08 de maio de 1998.

CARVALHO, Marília G.; Bastos, João A. de S. L., Kruger, Eduardo L. de A./ **Apropriação do conhecimento tecnológico. CEEFET-PR, 2000.** Cap. Primeiro.

CHIOFI, Luiz Carlos et al. **O uso das tecnologias educacionais como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem**, Londrina, 2014. Disponível <http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/III%20Jornada%20de%20Didatica%20->> Acesso em 28 fev 2018.

DANTAS OYAMA, Daniel. **Educação e Cibercultura: Pontos positivos e negativos**, São Paulo, 2011. Disponível em: <[http://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/52265/mod\\_resource/content/1/Educacao\\_Cibercultura\\_AspectosNegativosPositivos.pdf](http://cursosextensao.usp.br/pluginfile.php/52265/mod_resource/content/1/Educacao_Cibercultura_AspectosNegativosPositivos.pdf)>. Acesso em: 28 fv. 2019.

DICIO – dicionário on line. Disponível em <<http://www.dicio.com.br>> acesso em 15 de janeiro de 2019.

GENTILINI, J. A.; SCARLATTO, E. C. **A relevância da racionalidade comunicativa para a gestão educacional.** Revista Exitus, Santarém, v.3,n.1, p.47-59, 2013. Disponível em: <<http://www.ufopa.edu.br/revistaexitus/revistas/vol.-3-no.-1-2013-2013-issn-impresso-2236-2983-issneletronico-2237-9460/artigo>> Acesso em 28 fev 2018..

GADOTTI, Moacir. **“Projeto político pedagógico da escola: fundamentos para sua realização”**. In: GADOTTI, Moacir & ROMÃO, José Eustáquio (orgs.). *Autonomia da escola: princípios e propostas*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001, p. 33-41.

GOUVÊA, Sylvia Figueredo. **Os caminhos do professor na era da tecnologia**. *Revista de educação e informática*, n. 13, abr. 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KIRCHER, Carol Jane. **A inserção das mídias digitais no ambiente escolar no projeto político-pedagógico**. Dissertação (Curso de Especialização em Gestão Escolar) Curso de especialização em gestão escolar. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.

LEOPOLDO, Luís Paulo- **Novas Tecnologias na Educação: Reflexões sobre a prática. Formação docente e novas tecnologias**. LEOPOLDO, Luís Paulo-Mercado (org.).- Maceió: Edufal, 2002. Cap. 1 Leopoldo, Luís Paulo/ Formação docente e novas tecnologias. 2002.

LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva - por uma antropologia do ciberespaço**. Edições Loyola, São Paulo , 1998.

LOPES, José Junio. **A Introdução da Informática no Ambiente Escolar**. Artigo enviado ao clube do professor em 23 de fevereiro de 2004.

MELO NETO, José Augusto. **Tecnologia Educacional: formação de professores no labirinto do ciberespaço**. Rio de Janeiro: MEMVAVMEM, 2007. 127p.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo (Org.). **Novas Tecnologias na Educação: reflexões sobre a prática**. Maceió: EDUFAL, 2002. 210p.

MORAN, J.M. **O que é a educação a distância**. Universidade de São Paulo. Disponível em <<http://www.eca.usp.br/prof/moran/dist>> acesso em 10/10/2018.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

MORAN, José Manuel. **Mudar a forma de ensinar e aprender com tecnologias**. Vol. V, núm. 9, jan-jun, 2000, pp. 57-72, Universidade São Marcos – Brasil. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35450905>> acesso em 28/02/018

MORAN, José M.; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Maria A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas – São Paulo: Papirus, 2007.

REVISTA GESTÃO EDUCACIONAL. **Pierre Lévy fala dos benefícios das ferramentas virtuais para o ensino**, ab. 2013. Disponível em: <<http://www.webaula.com.br/index.php/pt/acontece/noticias/2874-pierre-levy-fala-dos-beneficios-das-ferramentas-virtuais-para-a-educacao>>. Acesso em: 27 fv. 2017.

SANTOS, Sylvana K.da S.de Lemos e BITENCOURT, Kelly Ramos de Souza. Uso do Hot Potatoes associado ao *Moodle* nas oficinas de conteudistas da ESAF. - **Anais Eletrônicos - 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação**. Universidade Federal de Pernambuco. 2012. Disponível em: <http://www.nehte.com.br/simposio/anais/simposio2012.html> Acesso em: 27 fv. 2017

SAVIANI, D. **A nova lei da Educação: LDB, trajetória, limites e perspectivas**. São Paulo: Cortez, 1997.

SOARES, Ismar de Oliveira (coord.). **Cadernos de educomunicação 1: caminhos da educomunicação**. São Paulo: Salesiana, 2001.

SOUZA, Liliana Bernardino de Oliveira e. **Dificuldades Docentes no Uso das Novas Tecnologias em Sala de Aula**. Minas Gerais, 2017. Disponível em: <<http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura>> Acesso em: 28 fv. 2019.

TAVARES JUNIOR, Renato. **Educomunicação e expressão comunicativa: a produção radiofônica de crianças e jovens no projeto educom.rádio**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP São Paulo), 2007.

TERUYA, Teresa Kazuko; MORAES, Raquel de Almeida. **Mídias na educação e formação docente**. Linhas críticas, vol.15, numero 29, julho-diciembre, 2009, pp. 327-343. Universidade de Brasília. Brasília, Brasil.