

# O Uso dos Recursos Digitais na Educação

Por Lizandra da Silva Assunção<sup>1</sup>

As tecnologias educacionais não são mais novidade em sala de aula. Na verdade, as tecnologias já fazem parte do cotidiano da escola. E a grande questão é como utilizá-las. Temos uma infinidade de tecnologias e como aplicar todas elas à educação é a questão em foco neste momento de transição educacional. Educação presencial, semipresencial, a distância, como aplicar os recursos em cada uma das modalidades da educação. Educação infantil, educação especial, ensino médio, ensino superior. Em todas as fases de ensino temos a possibilidade de aplicar os recursos educacionais digitais. Quais, como e onde, é que constituem o dilema sobre o uso das tecnologias em aula. Dilema mais fácil de resolver do que muitos professores imaginam.

No momento em que vivemos hoje, é uma realidade o uso das tecnologias na escola, pois a escola reflete a prática de uma sociedade. Todas as dinâmicas, costumes e ações da sociedade atual determinam a chamada sociedade da informação, da tecnologia, dos recursos digitais e das inovações. Essa tecnologia vem se desenvolvendo rapidamente e temos cada vez mais opções de recursos para trabalhar no ambiente escolar. Podemos perceber que as tecnologias mais usadas fora da sala de aula são as que mais podem contribuir para os trabalhos dentro da escola devido a popularidade com alunos e professores. Mas também não podemos deixar de comentar sobre a importância dos recursos digitais educacionais disponíveis, mesmo que não sejam tão populares, podem ser considerados como recursos de fácil acesso para professores e estudantes e contribuir com a interação dos conteúdos em aula.

Uma sociedade tecnológica requer uma educação tecnológica, ou seja, incorporar os recursos em aula, não só para motivar, atualizar, contextualizar as aulas, mas também para colaborar com a formação profissional dos alunos, uma formação voltada para a formação cidadã e para a o mercado de trabalho.

O evento Conecta 2013 discutiu em parte sobre a questão do papel dos games na aprendizagem para docentes e estudantes. A professora Simone Nunes definiu bem o que ocorre na prática, “Ainda não há uma cultura definida sobre como usar as redes sociais para a educação, mas nós professores estamos à disposição para ajudar”. E os alunos também deram as suas opiniões falando como usam estes recursos dentro e fora da aula. A educação nunca teve em um momento tão ligado a tecnologia. Não que a tecnologia seja a solução para o problema da educação, mas que é uma participante ativa no processo educacional.

É importante lembrar que a tecnologia não vai tomar o lugar do professor, mas vai colaborar com o ensino-aprendizagem, tem o papel de ferramenta, de recurso, como outro recurso qualquer para ser explorado, pois ainda hoje existem professores com este receio. A escola, a sociedade, o governo, professores e alunos concordam que a tecnologia é necessária e seu uso ajuda cada vez mais a disseminar o conhecimento dentro da escola. Uma ferramenta útil, prática e usada pela sociedade, pela família, por instituições públicas e privadas, enfim, a tecnologia tem seu espaço reservado na vida atual, no corpo da sociedade. E na escola não pode ser diferente, também existe este espaço de integração com as mídias.

---

<sup>1</sup> Lizandra da Silva Assunção é professora de Informática da Rede Estadual de Ensino do Rio de Janeiro, pós-graduada em Docência do Ensino Superior pelo AVM.

Na educação semipresencial e na educação a distância o uso das tecnologias vem sendo explorado em larga escala devido às questões de comunicação e das necessidades existentes nessas modalidades de ensino. Já na educação presencial o uso dos recursos digitais vinham sendo praticamente esquecidos até então, pela grande carga de conteúdo curricular que se tem para trabalhar em aula. Porém de alguns anos pra cá, o papel dos recursos tecnológicos fazem parte de um cenário cada vez mais favorável e há necessidade de inserir tecnologia no currículo escolar, sendo ele grade ou não, pois ela será utilizada como meio de contribuição para a aprendizagem, fonte de consulta, pesquisa, meio de realizar tarefas e atividades curriculares. O ensino presencial, hoje, já inclui o uso de grande parte dos recursos digitais<sup>2</sup> disponíveis na escola. Se não utiliza todos os recursos, usa a maior parte deles. Ainda há muito o que explorar, mas ainda existem limitações técnica, e até mesmo práticas. O acesso aos equipamentos, o uso de determinadas tecnologias, a questão da manutenção de equipamentos, enfim, estamos evoluindo de acordo com as nossas possibilidades, dentro das nossas possibilidades, sem deixar de oferecer o uso do recurso para o aluno. Não só para o aluno, mas também para professores, para que possam aprender para ensinar futuramente.

Temos uma grande quantidade de recursos digitais online, acessíveis e gratuitos para trabalhar com os alunos. Jogos online na educação infantil que vão desenvolver a parte motora, reflexo, raciocínio, concentração etc. Uma série de recursos para educação especial, DOSVOX, WINVOX, JAWS, Motrix, Holos, Eduquito, EVOC, Simulador de Teclado. Exergames<sup>3</sup> para as crianças com TDAH, que realmente colaboram com o desenvolvimento dessas crianças, através de pesquisas comprovadas, melhorando as suas funções neurocognitivas. E no ensino médio temos vários softwares educacionais gratuitos disponíveis no Linux Educacional, por exemplo, e a Internet em si, como fonte de pesquisa. E no ensino superior não é diferente, reúna todos os recursos, mais a maturidade do aluno e outras possibilidades de pesquisa.

Sobre como, quando e onde aplicar os recursos educacionais digitais online, pode ser uma questão encarada como dilema e pode ser uma prática. Para os professores que ainda não estão envolvidos com o assunto pode ser um dilema, e para professores que já trabalham com tecnologia em aula pode ser uma prática. Este dilema pode ser resolvido com cursos e capacitações para que o professor aprenda e se sinta mais seguro, e então, se torne uma prática.

Para verificar como os recursos estão sendo usados na educação basta acessar na internet materiais disponibilizados em BLOGS, SITES, PORTAIS, AVA, REDES SOCIAIS, GAMES, PRODUÇÕES VISUAIS, VÍDEOS etc. Não temos uma receita de bolo, temos uma prática adotada por professores e pelas escolas. Temos trabalhos, projetos, interesses de professores e alunos que resultam em uma interação virtual. De todo modo, podemos dizer que a educação digital, virtual já está sendo inserida como uma prática na escola e que faz parte da educação como um todo.

---

<sup>2</sup> **Recursos Digitais:** Recursos tecnológicos para auxiliar o professor no contexto educacional

<sup>3</sup> **Exergames:** os Exergames são definidos como a combinação do exercício físico com o game, permitindo que a fascinação pelos games seja tão aproveitada quanto a prática de exercício físico

## WEBGRAFIA:

Jornal O Dia

<http://odia.ig.com.br/noticia/educacao/2013-11-28/nenhuma-tecnologia-vai-substituir-o-professor-em-sala-dizem-especialistas.html>

IV Jornada de Neuro Educação - Ciência e Cognição

<http://blog.cienciasecognicao.org/?p=393>

Recursos Digitais – Portal do Professor

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/link.html?categoria=8>

Exergames – Facebook

<https://www.facebook.com/ExergamesFitness>

# 'Nenhuma tecnologia vai substituir o professor em sala', dizem especialistas

## Evento discutiu relação e papel dos games na aprendizagem para docentes e estudantes

Tags: Educação , Games

**THIAGO ANTUNES**

Rio - O uso de jogos em sala de aula já é uma realidade na Educação estadual, municipal e particular de todo o país. Nos últimos anos, os games têm representado um aspecto importante em vários conceitos da aprendizagem. No entanto, quando se faz uma avaliação macro, os especialistas concordam: nenhuma tecnologia é capaz de substituir o professor. O papel dos jogos na aprendizagem e questões como esta foram discutidas no Conecta 2013, realizado pelo Sistema Firjan no dia 21 de novembro, que reuniu 2.200 pessoas, entre professores, alunos e interessados na temática, com palestras, debates e oficinas.

Um dos destaques do evento foi a presença do criador da Atari , Nolan Bushnell, considerado o pai dos videogames. Ele foi bastante aplaudido ao declarar que gostaria de ver "os estudantes viciados em aprender". Em sua palestra, Bushnell contou sobre a experiência de levantar a primeira companhia voltada ao games e suas experiências atuais, voltando os jogos para a educação de crianças e jovens. "Os games serão tendência até 2017 e, em 2023, o aprendizado estará 10 vezes mais rápido", afirmou. Ele também defende a criação de mais escolas em tempo integral, que misturem juntem os estudos e aplicação de exercícios baseada em games



Foto: Antônio Batalha

Nolan também comentou sobre o papel dos professores em sala de aula. "Hoje em dia, eles

(professores) são juízes, funcionários e até sargentos com os alunos. A tecnologia pode ajudar os professores a diminuir os múltiplos papéis que exercem e se concentrarem na atividade que melhor exercem: serem mentores para seus alunos", disse. "Nas escolas que aplicam games no dia a dia dos alunos, obtivemos índices de melhora na aprendizagem de 10%", pontuou.

Após a palestra, o criador da Atari debateu com doutora em Educação Andrea Ramal, Brian Wanieski, diretor do Institute of Play (escola pioneira de Nova Iorque que usa games no aprendizado), a professora Lynn Alves, que estuda o processo de gamificação na Educação, Heloísa Mesquita, gestora dos Ginásios Experimentais Cariocas e a criadora do NAVE (Núcleo Avançado em Educação), Samara Werner, programa voltado para a pesquisa e o desenvolvimento de soluções educacionais usando ferramentas tecnológicas.



Evento contou com palestras, oficinas e debates  
Foto: Guarim de Lorena

No painel, todos concordaram sobre o papel importante dos games na Educação. "Precisamos fazer a escola ser um ambiente prazeroso e os games têm papel fundamental nisto", disse Lynn Alves. "Os resultados são evidentes, os jogos chamam o aluno para diversas questões", complementou Samara. "Os jogos estimulam um conhecimento para além do jogo. Alunos que jogaram Dante's Inferno quiseram ler A Divida Comédia depois. Outros jogaram God of War e quiseram conhecer mais sobre a mitologia grega. Isso é o que chamamos de aprendizagem colateral", afirmou Lynn Alves.

Ao final do debate, Andrea Ramal afirmou que quanto mais trabalha com tecnologias na educação, mais vê que elas não substituem os professores. "Precisamos virar mais arquitetos cognitivos e formadores de valores para que os alunos possam ser usuários críticos dessas tecnologias. Que privilégio ser professor e usar de forma positiva essas ferramentas poderosas", finalizou.





Foto: Fabiano Veneza

### Arena reúne professores e alunos para discutir sobre tecnologia

Outro destaque do evento foi a Arena Conecta que reuniu 12 alunos que se destacaram em uma competição de games colaborativa no Conecta em um painel sobre as mudanças nas escolas com a implementação da tecnologia, notadamente as redes sociais e a Internet. O encontro foi mediado pelo blogueiro Jorge Freire, o Pai Nerd.

“Quando eu tenho alguma dúvida, até procuro meus professores no Facebook para me ajudarem nos trabalhos”, disse Bryan Santos, aluno da rede municipal do Rio. Já a aluna Laryssa Bomfim, do Sesi, foi mais direta: “Se na escola eu não posso usar o Facebook, quando eu chego em casa, bloqueio a escola”, disse, arrancando gargalhadas da plateia. A professora do Senai, Simone Cristina, argumentou que os alunos podem aproveitar melhor essa oportunidade. “Ainda não há uma cultura definida sobre como usar as redes sociais para a educação, mas nós professores estamos à disposição para ajudar”.



Foto: Zô Guimarães

Em contrapartida, a aluna Vanice Souza, do Senai, contou que em sua escola as turmas criaram grupos de estudo no Facebook. “As redes sociais não só podem, como já estão ajudando. Nos grupos, discutimos os trabalhos com os colegas de sala e os próprios professores”, explicou. O professor Cícero da Silva, da rede municipal de ensino, também deu seu depoimento sobre as vantagens desse tipo de interação. “As redes sociais são bloqueadas na escola, mas isso não impede que a gente tenha os grupos. No Facebook, discutimos trabalhos, enriquecemos assuntos discutidos em sala e depois o retomamos na escola”, disse. Apesar disso, o educador admite que ainda é preciso amadurecer as regras para a utilização das redes sociais no ambiente de ensino.

Através de um sistema de votação eletrônica da Arena, professores e alunos concordaram que a internet trouxe mudanças: 93,8% acreditam que a maneira de ensinar e aprender sofreu alterações. “Com o advento da internet, o professor deixou de ser o detentor de conteúdo, o centro das atenções passou a ser o próprio aluno e o educador se tornou um mediador do conhecimento”, comentou o professor Diego Teixeira, da rede estadual do Rio.

# IV Jornada sobre Neuroeducação

Evento

por Jalton



Local: Colégio Pedro II – Auditório Mario Lago – Rua Campo de São Cristóvão, 177 – São Cristóvão – Rio de Janeiro/RJ  
(em frente ao Centro de Tradições Nordestinas)

Data: 29 e 30/11/2013

Público-alvo:

Professores, Mediadores (Estagiários, Monitores e/ou Facilitadores), Pedagogos, Psicólogos, Psicopedagogos, Fonoaudiólogos, Terapeuta Ocupacional, Estudantes de Graduação e/ou Pós, Familiares e demais interessados no assunto.

Programação:

29 de Novembro – Sexta-feira

Neurobiologia do Autismo

Dra. Carla Gikovate – Aguardando informação da palestrante.

Desenvolvimento Psicomotor da Criança

Fátima Alves – Fonoaudióloga, Sócio-terapeuta Romain-Thiers, Psicomotricista titulada pela SBP. Mestre em Ensino de Ciências da Saúde e do Ambiente. Docente da Pós-graduação presencial e da Licenciatura a distância em Pedagogia da AVM Faculdade Integrada. Orientadora de monografia dos cursos de Psicomotricidade e Arteterapia da AVM Faculdade Integrada. Professora Convidada dos cursos de pós-graduação em Psicopedagogia e Educação Inclusiva da FAMESP. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Psicomotricidade, atuando principalmente nos seguintes temas: educação, psicomotricidade, inclusão e down. Presidente da ABP, gestão 2008/2010. Autora dos livros da WAK Editora: “Psicomotricidade: corpo, ação e emoção”; “Inclusão: muitos olhares, vários caminhos e um grande desafio”; “Como aplicar a Psicomotricidade: uma atividade multidisciplinar com Amor e União” e “Para Entender a Síndrome de Down”. Autora, coordenadora, tutora e professora do Curso Para Entender a Síndrome de Down da GPEC – Educação a Distância – Formação e Aperfeiçoamento.

Neurociências e Inclusão

Marta Pires Relvas – Aguardando informação da palestrante.

30 de novembro – sábado

TDAH e Exergames

Fabricio Cardoso – Aguardando informação da palestrante.



Transtorno Bipolar

Elie Cheniaux – Aguardando informação da palestrante.

Avaliação da linguagem lecto-escrita em TDAH

Anna Carolina Miguel – Aguardando informação da palestrante.

Neuroeducação em sala de aula

Rita Thompson – Aguardando informação da palestrante.

E-mail: [contato@creativeideias.com.br](mailto:contato@creativeideias.com.br)

Telefone: (21) 3025 2345 | (21) 3246 2904 | (21) 8832 6047

Observação: O evento não é gratuito. Veja o investimento em Mais informações.

Mais informações: [http://www.creativeideias.com.br/creative/index.php?option=com\\_content&view=article&id=17&Itemid=4](http://www.creativeideias.com.br/creative/index.php?option=com_content&view=article&id=17&Itemid=4)