

UMA REFLEXÃO SOBRE AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A APRENDIZAGEM DO ENSINO MÉDIO NO COLÉGIO ESTADUAL MELQUÍADES VÍCTOR DE OLIVEIRA.

Cláudia Sousa da Silva¹

Gilvone Furtado Miguel²

RESUMO- Este artigo baseia-se nas experiências profissionais vividas em uma escola pública de Aragarças-GO. Nesse estudo, percebeu-se que alunos e professores estão cada vez mais conectados à internet e os papéis dos professores se multiplicam, exigindo do docente um leque de adaptações e criatividade diante de novas situações propostas. O objetivo da investigação é demonstrar que a aprendizagem se torna mais eficiente e prazerosa quando ela se torna parte do cotidiano de nossos estudantes. As tecnologias fazem parte do cotidiano das pessoas e para tornar o ensino eficiente é necessário repensar as metodologias e reconstruir a prática pedagógica do professor no uso das tecnologias digitais. Para tanto, este estudo faz uma reflexão sobre o uso das tecnologias digitais. A coleta de dados deu-se pela aplicação de questionários e entrevistas envolvendo os educandos, a coordenação pedagógica e o corpo docente. Assim, pode-se constatar que os resultados das avaliações internas e o comportamento dos estudantes melhoram de maneira significativa com o uso das tecnologias.

Palavras-Chave: Tecnologias digitais, Aprendizagem, Ensino Médio

ABSTRACT- This Article is based on lived experiences in a school from Aragarças -GO. In this study has been noted that school is more and more connected to the internet and the roles of teachers are multiplying, requiring them a range of adaptation and creativity to face new situations and activities. The objective of the research is to demonstrate that the learning becomes more efficient and pleasurable when it becomes part of the daily lives of our students. The technologies are part of the daily lives of people and to make teaching efficient it is necessary to rethink the methodologies and rebuild the pedagogical practice of teachers in the use of digital technologies. So, this Conclusion of Course Work will be a reflection about the use of digital technologies by means of questionnaires and interviews involving learners, coordinating educational and all teachers. Thus it can be seen that the results of internal assessments and the behavior of students improve in a significant way.

Key Words: Digital technologies, Learning, High School

INTRODUÇÃO

Em um cenário marcado pela modernidade, muito se fala sobre a educação informatizada e muito se questiona sobre sua reflexão crítica e de suas possibilidades de intervenção pedagógica. Acredita-se que as tecnologias têm desencadeado diversas mudanças na sociedade e principalmente no fazer pedagógico. Tais mudanças têm sido ocasionadas pela investigação e a troca de experiências entre educadores e instituições educacionais.

¹ Mestranda em Educação - Licenciada em História pela UNIVAR e Informática pela UEG – Pós Graduada em Teoria da História e História Regional – UFMT – Professora Estatutária em MT e GO.

² Doutora em Letras e Linguística (2007) pela UFGO; docente da UFMT/CUA.

Desse modo, buscou-se respostas às questões primordiais para o uso adequado e eficiente das tecnologias digitais, como: Qual a vantagem e a desvantagem do uso de cada ferramenta digital? Que cuidados deverão ter os profissionais ao escolher uma tecnologia para trabalhar? Que contribuições trará para o aluno e para a sociedade?

Em Aragarças, na Rede Estadual no Colégio Estadual Melquíades Vítor de Oliveira, o cenário não é diferente. A resistência por parte da maioria dos docentes surge em relação à insegurança e ao pouco conhecimento que se tem quanto à manipulação das tecnologias. Sobretudo, as investigações requerem que os educadores se desdobrem na busca de conhecimentos para que possam criar no ambiente escolar espaço de interações e relações, onde o educador possa participar de forma crítica, consciente e eficiente no processo de aprendizagem e na formação cidadã do indivíduo.

Dos relatos obtidos no ambiente escolar, percebe-se que os professores estão divididos em duas linhas de opiniões distintas.

Há aqueles que veem o uso das tecnologias digitais como um instrumento para propiciar ao estudante uma aprendizagem agradável e garantir, ao professor, a disciplina em sala de aula e o desenvolvimento das atividades propostas por todos os estudantes.

Há, ainda, aqueles que acreditam que é mais uma invenção de estudiosos que não conhecem na prática o contexto escolar e afirmam que o uso das TIC's não acrescenta nada ao fazer pedagógico.

Para sanar tal problemática e se adequar às tais exigências, busca-se uma urgente reflexão sobre o fazer pedagógico ressaltando a importância de uma aprendizagem contextualizada com o meio social do estudante. Para tanto, se faz necessário a elaboração de projetos direcionados à formação de professores para que utilizem as tecnologias digitais atendendo as propostas educacionais para tais tecnologias.

O impacto, trazido pelas mudanças, e a interpretação equivocada das tecnologias têm mostrado que, muitas vezes, os computadores são utilizados no ambiente escolar tanto para ensinar computação como para mediar o processo educativo.

Essa atitude tem produzido aulas descontextualizadas e sem vínculos pedagógicos e interdisciplinares. Ensina-se conceitos de softwares, hardwares, redes, etc. e não fica evidenciado ao estudante a importância dessa ferramenta se aliada ao conhecimento científico.

Assim, considera-se que o uso das tecnologias no âmbito escolar tem ocorrido de forma nebulosa, pouco contribuindo para a excelência da aprendizagem e qualidade da educação.

Nesse sentido, a pesquisa busca analisar o contexto escolar na qual a prática pedagógica em sala de aula está aliada às tecnologias digitais, dando, ao estudante, apoio pedagógico com o uso consciente e adequado das mídias no ambiente escolar, refletindo sobre a verdadeira função do aparato tecnológico escolar e educacional como instrumento pedagógico eficiente em criar condições de aprendizagem.

Com esse objetivo, torna-se necessário realizar, primeiro, uma formação com os professores para trabalharem com as mídias educacionais em sala de aula para que possam combinar conhecimento e habilidades a serem desenvolvidas nos educandos.

Assim, foi desenvolvido com os professores da Escola Estadual Melquíades Victor de Oliveira, durante o ano de 2013, no período noturno, no Ensino Médio, um projeto que visa identificar quais os conhecimentos prévios dos professores, em relação a utilização dos recursos computacionais, e de quais maneiras pode-se auxiliar os regentes de sala de aula na utilização das ferramentas computacionais como auxílio do processo de ensino e aprendizagem. Além disso, precisou-se verificar, por meio de questionário e entrevistas aplicadas aos educandos, coordenação pedagógica e todo o corpo docente, seus pareceres acerca das aulas com auxílio das tecnologias, suas perspectivas e anseios e seus conhecimentos de softwares nas diversas áreas de ensino.

A metodologia sugerida é a aplicação de um questionário para saber a opinião das pessoas envolvidas no processo educativo dessa escola.

É de suma importância que a escola faça uma avaliação dos resultados obtidos com a comunidade escolar, pois só assim teremos um "retrato" dos resultados.

O que se procura demonstrar e discutir neste trabalho é que os educadores precisam de uma formação inicial para que possam mudar a sua postura teórica e o seu fazer pedagógico, sabendo como e em que momento introduzir as tecnologias digitais em sua prática pedagógica, assegurando ao estudante uma formação integral e cidadã.

Portanto, as atividades desenvolvidas demonstraram que as tecnologias digitais são excelentes ferramentas pedagógicas no processo de aprendizagem, desde que utilizadas com procedimentos apropriados, uma vez que, se não forem adequadamente planejadas, podem não contribuir em nada para o processo de ensino e aprendizagem.

As tecnologias possibilitam ao estudante apropriar-se, sozinho, do conhecimento através da pesquisa, o que contribui para a formação de um cidadão crítico, reflexivo, autêntico e responsável com o seu papel na sociedade.

2 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Educação no Brasil tem passado por diversos paradigmas, nos quais estudiosos buscam, incansavelmente, novas formas de produzir aprendizagens significativas, porém, nosso sistema educacional passa por uma séria crise de eficiência e os modelos não têm atendido as necessidades do mercado:

[...] o desafio que vivemos hoje é olharmos para a propalada crise educacional, construindo novas formas de ver e analisar a realidade anunciada, descobrindo e desvelando a falta de homogeneidade dos discursos que dela falam, potencializando discursos outros, ao contrário de afirmar o fim da história e da escola, anunciam novas potencialidades e visualizam antigas potencialidades (MORAIS, 2001. P.3).

Nesta perspectiva, surgem os defensores de uma educação centralizada em metodologias eficientes, abordando, assim, a educação através de mídias digitais no contexto escolar, pautado em um ensino a partir da realidade vivenciada pelos alunos dentro de qualquer classe social.

Hoje, o professor tem acesso a uma grande massa de informações em momento real e a um custo bem menor. Do mesmo modo, o estudante também pode buscar o conhecimento sozinho, sem o auxílio do professor, através da informática ou da educação digital. Como afirma Borges:

A Informática Educativa se caracteriza pelo uso da informática como suporte ao professor, como um instrumento a mais em sua sala de aula, no qual o professor possa utilizar esses recursos colocados a sua disposição. Nesse nível, o computador é explorado pelo professor especialista em sua potencialidade e capacidade, tornando possível simular, praticar ou vivenciar situações, podendo até sugerir conjecturas abstratas, fundamentais à compreensão de um conhecimento ou modelo de conhecimento que se está construindo (BORGES, 1999, 136).

Assim, educadores começam a enfrentar um desafio ainda maior, pois as tecnologias digitais não são capazes de produzir sozinhas o conhecimento e se este não tiver o seu uso com gerenciamento de qualidade, nada acrescenta à aprendizagem e ao método pedagógico.

Pode-se afirmar que todas essas mudanças e questionamentos sobre o fazer pedagógico e a aprendizagem mudaram significativamente o foco e o papel das escolas em todo o Brasil, observando a aprendizagem nas diversas classes sociais, pois as mudanças estão presentes em todos os segmentos e níveis sociais.

O advento da internet tem possibilitado a globalização dos conhecimentos e da cultura mundial interferindo diretamente no modo de perceber o mundo que nos cerca. Com isso, muda-se os valores, os hábitos e também o modo como se vê e como se percebe as mudanças que ocorrem na sociedade. Governos já entenderam a necessidade de possibilitar a

todos os estudantes de escolas públicas acesso gratuito às tecnologias digitais. As escolas possuem laboratórios de informática com internet tornando o acesso ao conhecimento democrático e para todos. De acordo com Moran et al. (2009), “Educar com qualidade implica organizar e gerenciar atividades didáticas na formação e na prática docente em diferentes espaços e tempos”. Ainda, de acordo com Almeida, o computador é:

Uma máquina que possibilita testar ideais ou hipóteses, que levam à criação de um mundo abstrato e simbólico, ao mesmo tempo em que permite introduzir diferentes formas de atuação e interação entre as pessoas.” Sendo, por conseguinte, um equipamento que assume cada vez mais diversas funções. Como ferramenta de trabalho, contribui de forma significativa para uma elevação da produtividade, diminuição de custos e uma otimização da qualidade dos produtos e serviços. Já como ferramenta de entretenimento as suas possibilidades são quase infinitas (ALMEIDA, 2000, p46)

As tecnologias digitais possibilitam ao educador diversificar suas estratégias de ensino, porém, para que viabilize eficiência em seu uso, se faz necessário que este se fundamente face às teorias e práticas pedagógicas, para o bom uso desse recurso. O mesmo só será uma excelente ferramenta, se houver a consciência de que possibilitará o acesso rápido e atualizado ao conhecimento e não, somente, utilizado como uma máquina de escrever, de entretenimento, de armazenagem de dados.

É imprescindível apropriar-se das tecnologias de modo eficiente, dinamizando o seus usos para fins pedagógicos e significativos, pois agregar as metodologias de ensino com as tecnologias digitais nada tem a ver com aulas de computação.

É fundamental que o educador ressignifique constantemente sua prática educativa contextualizando o currículo frente à realidade vivida pelos estudantes, demonstrando coesão, coerência e significado para seu aluno. Utilizando a Informática, os alunos apresentaram maior interesse e facilidade de compreensão, o que contribui para o processo de aprendizagem frente à nova postura do educador.

As tecnologias digitais, ao chegar às escolas, trouxeram consigo inúmeras mudanças e paradigmas. A educação digital traz uma infinidade de recursos que tornam a aprendizagem mais interessante e atrativa. Com auxílio de tais ferramentas é possível potencializar o processo educacional e equiparar a qualidade da educação, desde que ocorra o envolvimento real de docentes e discentes no uso consciente desta ferramenta metodológica.

Embora muito se discuta uma proposta de educação emancipadora, ainda se vê práticas arraigadas a uma educação tradicional, nas quais inúmeros educadores ainda acreditam que o processo educacional só ocorre efetivamente quando o professor transmite o conhecimento e o estudante escuta e aprende.

Hoje vive-se em uma era digital e a sociedade está rodeada de aparatos tecnológicos. Esses equipamentos fazem parte da vida cotidiana dos estudantes. O uso adequado desses produtos é o maior desafio para esta sociedade que demanda esforços e mudanças nas esferas econômicas e educacionais. Assim, Moran diz que devemos entender a Educação:

Como um processo de desenvolvimento global da consciência e da comunicação (do educador e do educando), integrando, dentro de uma visão de totalidade, os vários níveis de conhecimento e de expressão: o sensorial, o intuitivo, o afetivo, o racional e o transcendental (a integração com o universo) (MORAN, 1994, p.65)

Para que todos possam ter informações e utilizar as tecnologias para explorar as possibilidades pedagógicas é preciso um grande esforço escolar. As tecnologias passam por constantes e permanentes mudanças, contudo, faz-se necessários estudos e pesquisas para que haja a apropriação das tecnologias atendendo fins educativos e pedagógicos.

Evidentemente, o papel do professor está se modificando, seu maior desafio é reaprender a aprender, principalmente no que tange a dinâmica da aprendizagem, pois são formados à acreditar que os educadores têm, necessariamente, o dever de ter mais conhecimento que os seus alunos e, para tanto, faz-se necessário não só o domínio dos conteúdos, mas o desenvolvimento de habilidades, competências, inteligências, atitudes e valores.

3 - METODOLOGIA

O presente artigo foi produzido a partir de uma pesquisa bibliográfica e de campo aplicada, em que toda a comunidade escolar pôde, através de questionários dirigidos e depoimentos, opinar, discutir e refletir sobre práticas pedagógicas, aprendizagem e sobre quais contribuições as tecnologias digitais podem trazer para o processo educacional.

Fez-se levantamento bibliográfico para o referencial teórico através de leitura de artigos científicos e livros.

O método de pesquisa utilizado foi a abordagem metodológica quantitativa para levantamento, coleta e análise de dados.

O questionário aplicado induziu o estudante a dar o seu diagnóstico do que seria para eles uma boa aula.

Já o questionário aplicado aos professores demonstrou o nível de conhecimento acerca das tecnologias digitais e softwares educativos, e indagou se faziam uso das TIC's e como era feito esse processo.

4 - RESULTADOS E DISCUSSÕES

O questionário aplicado aos professores e coordenadores demonstrou que os mesmos faziam pouco uso das ferramentas digitais em sua prática pedagógica. Isso acontecia porque não tinham conhecimentos de Informática e muitos nem sequer haviam ouvido falar de softwares educativos.

Com os resultados do questionário tabulados e a entrevista com a diretora, apontou-se a necessidade de desenvolver um projeto que buscasse capacitar todos os professores para trabalhar com as tecnologias digitais e incorporá-las na prática pedagógica escolar. A mesma aceitou prontamente e ao consultar os professores obteve respostas positivas. A partir de então começou-se a utilizar os momentos de hora-atividades e Trabalho coletivo para desenvolver a capacitação.

Já o questionário aplicado aos estudantes apontou que o seu desempenho escolar e seu interesse pelas aulas estavam diretamente ligados à prática metodológica dos professores. Isso ficou claro, após a avaliação feita ao final do projeto e também através de depoimentos dados pelos próprios professores que afirmam que houve mudanças significativas, no comportamento, interesse e participação dos alunos nas disciplinas escolares.

No primeiro momento, percebeu-se que os professores tinham pouco domínio das tecnologias digitais e, em alguns casos, poucos eram resistentes às mudanças, visto que, segundo opinião da maioria, a aprendizagem está ligada ao comportamento, interesse e dedicação dos estudantes.

Nesse sentido, a primeira atitude foi sensibilizar os educadores a conhecer as tecnologias que possuíam a sua disposição. Assim, foram ministradas palestras com depoimentos de outros educadores e oficinas. Juntos planejaram e aplicaram aulas dentro da disciplina dos professores com metodologias que agrupavam os recursos digitais.

Logo depois, alguns professores começaram a diversificar suas metodologias e passaram a ver que os alunos apresentaram pouca indisciplina, que muitos que não faziam atividades começaram a fazer e, principalmente, a aprendizagem foi mais significativa e a aula mais interessante para os estudantes.

Na sala dos professores, os profissionais passaram a trocar experiências, aqueles que ainda resistiam começaram a utilizar em suas aulas computadores, softwares, projetor multimídia, etc. Esse clima despertou interesse de todos. Aqueles que dominavam melhor o

uso das tecnologias começaram a ajudar os colegas, e alguns professores procuravam orientação, buscaram sugestões e apresentaram à estagiária do projeto.

Observou-se que os resultados escolares dos estudantes que participaram dos projetos desenvolvidos na Unidade Escolar evoluíram e que os educadores estão mais motivados e, conseqüentemente, a Escola possui uma nova característica pedagógica.

Desse modo, constatou-se que os educadores precisam de uma formação inicial para que possam mudar suas posturas teóricas e os seus fazeres pedagógicos sabendo como e em que momento introduzir as tecnologias digitais em sua prática pedagógica, assegurando ao estudante uma formação integral e cidadã. Para Assmann: “A educação só alcançará a qualidade desejável quando gerar experiências de aprendizagem, criatividade para construir conhecimentos e habilidade para saber acessar fontes de informação sobre os mais variados assuntos” (ASSMANN, 1998, p. 21).

Enfim, acredita-se que o corpo docente adquiriu conhecimentos e hoje compreende a importância da introdução dos recursos midiáticos em seus planejamentos o que proporciona, sempre, aprendizagens significativas. Diante do exposto, espera-se que este estudo possa trazer contribuições para todas as pessoas que acreditam no uso do computador no contexto educacional.

Quanto aos alunos, estes, em sua maioria apontava que uma boa aula tinha que ter recursos tecnológico-digitais, uma vez que dava mais sentido e significado ao que estavam aprendendo.

Considerações Finais

Depois de analisar e discutir os resultados pode-se concluir que as tecnologias digitais são ferramentas fundamentais de auxílio ao professor e eficientes na construção de aprendizagens significativas. No entanto, torna-se necessário associá-las ao conteúdo de forma segura, eficiente e adequada para o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

A Informática educativa faz parte do currículo de inúmeras escolas e hoje faz-se necessária a formação do cidadão em sua totalidade, capaz de construir aprendizagens através da pesquisa, do relacionamento com o outro, respeitando-o e adquirindo consciência de seu papel na sociedade.

A educação é um instrumento importante na formação da sociedade e é ela que determina o futuro do mundo, uma vez que este é produto das atitudes individuais e coletivas.

Aprender a aprender é ainda um desafio para muitos educadores. O novo assusta, porém há que se compreender que isso não é impossibilidade para conhece-lo e adequá-lo à prática.

O conhecimento precisa ser transmitido com responsabilidade e comprometimento. Este tem exigido cada vez mais dos educadores posturas ecléticas e inovadoras.

Nesse sentido, ficou evidente que a aprendizagem se torna mais eficiente e prazerosa quando ela se torna parte do cotidiano dos estudantes e que as tecnologias digitais devem, impreterivelmente, ser associadas à prática docente. Evidentemente, as tecnologias digitais possibilitam a formação completa de um cidadão autônomo, crítico e reflexivo, consciente de seu papel na sociedade.

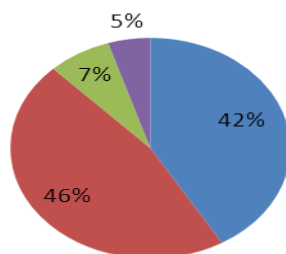
REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M E de. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, 2000.
- ASSMANN, Hugo. Metáforas novas para reencantar a educação: epistemologia e didática. 2. ed. Piracicaba: UNIMEP, 1998.
- BORGES NETO, H. **Uma classificação sobre a utilização do computador pela escola**. Revista Educação em Debate, ano 21, v. 1, n. 27, p. 135-138, Fortaleza, 1999.
- COSTA, Maria Cristina Castilho. Educomunicador é preciso. **NCE - Núcleo de Educação e Comunicação da Universidade de São Paulo**. Disponível em: <<http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/7.pdf>> Acesso em: 15 de setembro. 2013.
- FERREIRA, A. L. D. **Informática educativa na educação infantil: Riscos e Benefícios**. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará-UFC, 2000. Monografia (Especialização em Informática Educativa).
- MACHADO, Lucília Regina de Souza. A educação e os desafios das novas tecnologias. In: FERRETI, C. J. Et al (org.). **Tecnologias, trabalho e educação: um debate multidisciplinar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994, p. 169-188.
- MORAES, M. C. **Novas tendências para o uso das Tecnologias da Informação na Educação**. (in FAZENDA, I. C. A... [et al.] Interdisciplinaridade e novas tecnologias: formando professores. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 1999
- MORAN, José Manoel. “**Interferências dos meios de comunicação no nosso conhecimento**”, in INTERCOM, São Paulo, Vol.; XVII (2):38-48 (2), jul./dez. 1994.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 15a ed. São Paulo: Papirus, 2009.
- TORO, B. **Competências para o século XXI**. Revista Nova Escola. Setembro de 2000. Edição 135.

APÊNDICE A – Gráficos das entrevistas com os professores

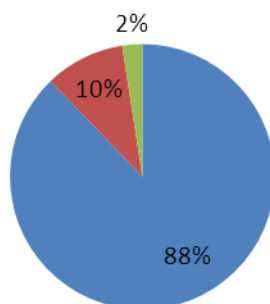
O que é importante para se ter uma boa aula?

- Didática e domínio do conteúdo
- Planejamento
- Alunos dispostos a adquirir conhecimento
- Outros



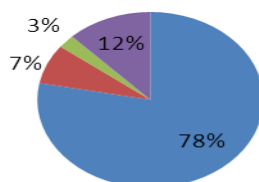
O que deve ser usado para facilitar o aprendizado dos alunos?

- Um material diversificado
- Jogos e brincadeiras
- Filmes e equipamentos multimídia



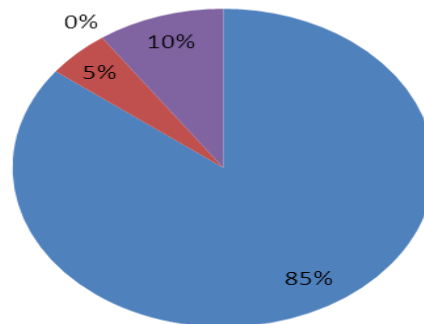
O que é importante ter no ensino para facilitar o aprendizado dos alunos?

- Acompanhamento dos pais
- Interesse dos alunos
- Compromisso e dedicação dos docentes
- Outros



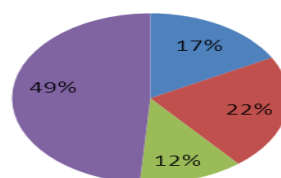
Uma boa aula é:
Aquela que os alunos entendem o conteúdo
Aquela é planejada
Aquela que todos participam
Aquela que tem material diversificado

■ Concordo plenamente ■ Concordo ■ Discordo ■ Concordo parcialmente



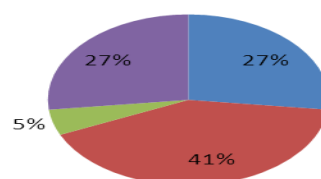
A avaliação da aprendizagem dos alunos deve ser:
Feita por intermédio de provas escritas
Feita observando o comportamento do aluno
Feita por meio de trabalhos
Feita por diagnóstico dos portfólios dos alunos

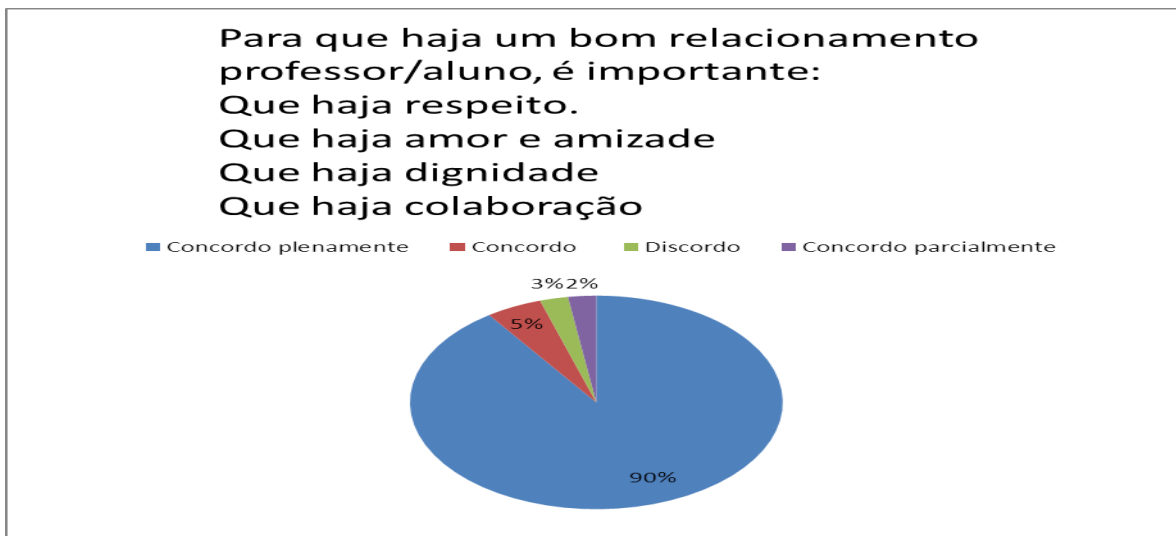
■ Concordo plenamente ■ Concordo ■ Discordo ■ Concordo parcialmente



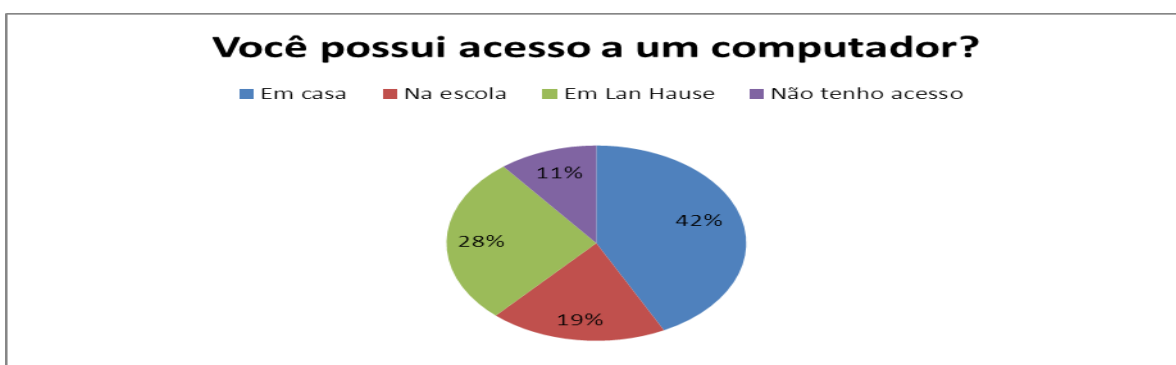
Para que haja aprendizagem, qualidade e alegria na escola é importante é importante que:
Que tenha brincadeira e lazer que tenha amizade na escola .
Que tenha harmonia na escola....

■ Concordo plenamente ■ Concordo ■ Discordo ■ Concordo parcialmente



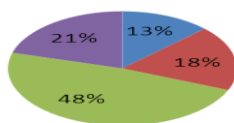


APÊNDICE B – Gráficos das entrevistas com os alunos



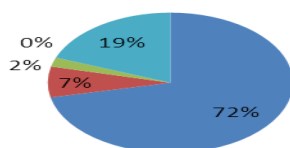
Você utiliza computador para realizar suas atividades escolares?

■ Raramente ■ Frequentemente ■ Nunca ■ Sempre



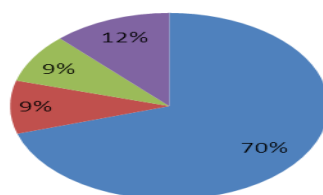
Quando usa o computador, o utiliza com frequência para:

■ Sites de bate papo ■ Jogos ■ Pesquisa ■ De outra forma ■ Não possuo acesso ao computador



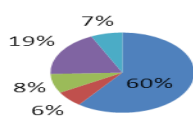
Com que frequência você faz uso da internet?

■ Todos os dias ■ Algumas vezes por semana ■ Raramente ■ Não possuo acesso



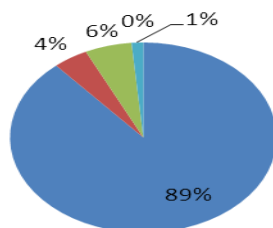
O que costuma acessar quando está navegando na rede?

■ MSN, Facebook, Twiter
 ■ Sites de busca e pesquisa, exemplo: Google
 ■ Sites de relacionamentos (Orkut, MySpace, Twiter)
 ■ Jogos
 ■ Outros



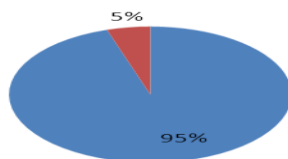
Quais dessas mídias você mais utiliza?

■ Pendrive ■ CD ■ DVD ■ Disquete ■ Outros



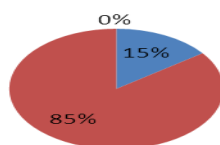
Você considera importante o uso do computador para auxiliar no aprendizado?

■ Sim ■ Não faz diferença ■ Não. Porque:



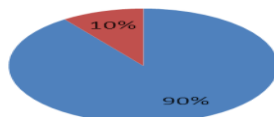
A escola em que estuda, possui Laboratório de Informática?

■ Sim, acesso com frequência. Em quais disciplinas?
 ■ Possui, mas quase não utilizamos
 ■ Não possui



Você conhece algum jogo ou software educativo?

■ Sim ■ Não



Considera importante aprender utilizando como ferramenta o computador e seus recursos?

■ Sim ■ Não

