

Velocidade de execução	Permite a máquina acompanhar o pensamento humano.
Versatilidade de tratamento	Existe respeito da aprendizagem individual e dos estilos cognitivos de cada aluno, pois é o mesmo que dita o andamento.
Revisão e <i>feedback</i>	Permite que aluno refaça o caminho e veja qual as etapas realizadas incorretamente

Quadro 1 - Aspectos positivos do uso de tecnologia educacional

Fonte: Adaptado de Lollini [1]

Atualmente, a informática disponibiliza vários recursos que podem agilizar o ensino em qualquer conteúdo, tornar as aulas mais interessantes e motivar os alunos à aprendizagem. Portanto, é indispensável que os professores façam uso desses recursos e propiciem ao aluno um ambiente de ensino mais atrativo e, conseqüentemente, produtivo.

De acordo com Ausubel [2], a motivação é indispensável para a aprendizagem e as variáveis que exercem o papel de motivar não estão diretamente envolvidas com o processo cognitivo, que supostamente é responsável pela aprendizagem. O que significa que recursos de apoio pedagógico como o material didático de qualidade, explicações claras e gradativas, orientações, etc, também exercem papel importante no ambiente de ensino e ajudam a motivar o aluno em busca da aprendizagem. Da mesma forma, a informática também pode ser inserida dentro deste contexto como um recurso de apoio pedagógico.

Planejar a motivação no ensino, segundo Ausubel [2], é necessário, pois, existe uma relação de reciprocidade entre motivar e aprender. O autor orienta que o professor deve, no primeiro instante, ignorar o estado de motivação do aluno, e se centrar em direcioná-lo e instruí-lo de modo mais efetivo possível, articulando trabalhos de tal modo que o aluno tenha condições de elaborar sua própria produção com criatividade, iniciativa e seja capaz de tomar sua própria decisão. A aprendizagem aconteceria e acresceria a motivação para continuar a aprender mais.

Dessa forma, promover trabalhos de parceria – em duplas ou trios – no computador favorece a motivação e oportuniza a aprendizagem constante pelo trabalho em equipe, pois

possibilita a troca de informações e facilita a interatividade do grupo, bem como a cooperação. E, dessa forma, consegue-se sucesso com aplicação tecnológica em sala de aula.

Segundo Silva [3], um ambiente de aprendizagem tem como características principais: interação, comunicação, confiança, ética, respeito ao pensamento do outro, consideração, compreensão, liberdade e alegria; mas que também estimule a curiosidade, promova o debate, a investigação, a criatividade, a autoestima, o trabalho em equipe e que direcione à responsabilidade e à busca pelo saber.

Modelo Antigo	Modelo Novo	Implicação para os alunos
Centrado no docente	Centrado no discente	Os discentes são investidos do poder de aprendizes ativos
Absorção passiva	Participação do discente	A motivação do discente é aprimorada
Trabalho individual	Equipe de aprendizagem	A equipe constrói habilidades; o aprendizado é aprimorado pelo compartilhamento.
O docente como especialista	Docente como guia	A estrutura da aprendizagem é mais adaptável às rápidas mudanças do mundo
Estático	Dinâmico	Os recursos de aprendizagem (livros-texto, base de conhecimento existente) são substituídos por um <i>link online</i> com o mundo real. Os recursos podem ser adaptados às necessidades imediatas da aprendizagem.
Aprendizado predeterminado	Aprender a aprender	Desenvolvimento de habilidades para a era da informação

Quadro 2: Novos modelos de aprendizagem

Fonte: Adaptado de Valente [4]

Na visão tradicional, as instituições de ensino acreditavam que, para proporcionar experiências de aprendizado ao aluno, bastava somente a presença do professor atuando como estímulo que o aluno responderia aprendendo o conteúdo. Entretanto, percebe-se que essa ideia mudou e atualmente a tecnologia é considerada o estímulo e o professor se vê em outro papel, como mediador no processo. [3]