

A INFORMÁTICA COMO INSTRUMENTO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

FERREIRA, Mírley Albuquerque¹; SAMPAIO, Ana Patrícia Lima²

ÁREA: Educação – REEDU09

CATEGORIA: Trabalho Científico.

INTRODUÇÃO

A aprendizagem é um dos conhecimentos capilares da didática, e toda sugestão de transmissão de conhecimento tem sua potência ampliada quando se lançam articulações múltiplas nas atividades de instrução. O entendimento ocorre quando o estudante consegue assimilar aos seus esquemas mentais o significado de objetos, situações, conceitos, fatos, etc.

Na observação e pesquisa teve-se como objetivo vivenciar conhecimentos pedagógicos, as experiências e dificuldades dos estudantes nas aulas, sobretudo de português e matemática, e a intimidade que os alunos do 4º ano do Ensino Fundamental em nove anos possuíam com as mídias tecnológicas disponíveis, utilizando como ambiente principal o laboratório de informática.

Para delimitar as métricas facilitadoras ao enlevar a informática na sala de aula, recorreu-se a experiência *in loco*, na busca por detectar quais dificuldades eram enfrentadas por alunos e, muitas vezes, educadores, ao se adquirir e transmitir conhecimento com utilização de mídias digitais na intenção de inovar os métodos de ensino abordando recursos tecnológicos.

Cabe ressaltar que as análises ocorreram direcionadas às turmas de 4º ano do Ensino fundamental envolvendo dois professores e sessenta e sete alunos distribuídos em duas turmas. O foco da pesquisa se dá com ênfase para o auxílio às disciplinas de português e matemática, buscando, porém, que a aula seja um momento signifiicante e também prazeroso ao atrelar mídias digitais como ferramenta de apoio.

O planejamento do ensino focando o uso da informática de tecnologias e *softwares* educacionais formam um contexto em que a didática e as ferramentas de recurso complementar são consideradas itens decisivos para que se obtenham resultados satisfatórios. Na Escola pesquisada, a abordagem das diretrizes norteadoras do PCN, no que se refere à informática, são vislumbradas ao passo que a inclusão digital é incentivada e trabalhada por docentes e suas turmas nos laboratórios de informática.

¹ Mírley Albuquerque Ferreira, Curso de Formação Pedagógica para Docentes, Instituto Federal de Ciências e Tecnologia do Amazonas - IFAM, mirleyymaf@gmail.com

² Ana Patrícia Lima Sampaio, Curso de Formação Pedagógica para Docentes, Instituto Federal de Ciências e Tecnologia do Amazonas - IFAM, anapatricia@seduc.net

Ao tratar as problemáticas levantadas na escola abordada como base para a detecção das dificuldades e posterior definição de métricas teve-se como objetivo documentar as experiências vividas no ambiente escolar, imprimindo a resolução das questões percebidas, no sentido de sanar tais dificuldades, sobretudo na inclusão do uso de ferramentas de cunho tecnológico pelos alunos e professores da escola.

OBJETIVO

Detectar as dificuldades dos estudantes nas aulas tradicionais e a intimidade que possuem com mídias tecnológicas, apontando a informática como instrumento facilitador no processo de ensino aprendizagem.

MÉTODOS

Os procedimentos metodológicos abordados para perceber as dificuldades e possíveis melhorias nas aulas se deram por meio de observações, diálogos, aulas de intervenção aplicadas contemplando exercícios de português e matemática atrelados a softwares educacionais como: *TuxMath*, ferramenta *Calc*, *Writer*, que compõem o pacote *BrOffice* do sistema operacional *Linux*, e entrevista. A partir de visitas a escola, realizou-se por meio de anotações as observações comportamentais de alunos e professores, apreciação das aulas para vislumbrar a forma de aplicação dos conteúdos e a absorção dos conteúdos por parte dos discentes.

Ocorreram séries de entrevistas com o público alunado e docentes a fim de perceber quais aulas ou métodos lhes eram mais atraentes, qual a maior dificuldade de aprendizagem nos conteúdos aplicados e a opinião dos mesmos sobre aulas aplicadas com auxílio da informática. Aos professores o intuito foi catalogar dados sobre estratégias de ensino e experiências em sala de aula mediante aos recursos usados para auxiliar o processo de ensino.

Para o questionário elaborou-se cinco perguntas diretas direcionadas a toda equipe envolvida: alunos, professores, pedagogos e gestão escolar. São elas: 1) O que você achou da aula de português e matemática ser aplicada com o auxílio da informática? 2) Você gostaria que as aulas seguissem com o uso das mídias digitais ou a aula aplicada somente no quadro já era suficiente? 3) Quantas vezes por semana o professor (a) utiliza as mídias digitais nas aulas de português e matemática com o auxílio da informática? 4) O uso das mídias digitais auxiliam na construção de seus conhecimentos no ensino de português e matemática? 5) As mídias digitais contribuem como recursos didáticos no ensino de português e matemática?

Valente afirma que:

“É no interior do processo educativo que podemos encontrar algumas das respostas para as questões que surgem a partir do uso do computador e que remetem à transformação da prática do educador”. (1996, p. 119).

Na visão de Pais:

“Se as atividades propostas pelo professor não produzem os resultados esperados, surge a necessidade de um reinvestimento pedagógico em busca de uma nova forma de apresentar o conhecimento ao aluno e assim ampliar as condições de aprendizagem, sendo esta uma atribuição do professor”. (2002, p. 39).

Para os teóricos é clara a ideia prevalecente de que, o processo de ensino aprendizagem deve munir de estratégias e métodos providos pelo educador. Contudo aglutinar esses métodos ao uso da informática contribui com a transmissão do conhecimento, possibilitando uma aula dinâmica e consequentemente colaborando com a vivência digital por parte do aluno.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Detectaram-se, à medida que ocorria a observação, alguns obstáculos vivenciados pelos alunos na metodologia tradicional da escola que abordava a linha comum de aula falada e exercício, deixando de explorar diversos instrumentos auxiliares oferecidos pela própria escola, tornando a aula um momento monótono que acabava por desinteressar grande parte da turma. Percebeu-se então a necessidade de buscar métodos inovadores que detivessem a atenção dos alunos de forma prazerosa permitindo, ao mesmo tempo, que estes produzissem resultados positivos a partir do conhecimento repassado com novo molde.

Surgiu, a partir dessa problemática, a precisão de disseminar uma nova metodologia, a qual propunha aos alunos e professores métodos de inovação na busca por uma aula mais dinâmica e descentralizadora, em que o discente, por meio do auxílio da informática, passou a criar junto com o educador uma aula mais atrativa com o uso de softwares, uma vez que Paulo Freire afirma que:

“Só existe ensino quando este resulta num aprendizado em que o aprendiz se tornou capaz de recriar ou refazer o ensinado, ou seja, em que o que foi ensinado foi realmente aprendido pelo aprendiz”. (2013, p. 43).

As atividades realizadas a cada dia foram um dos instrumentos avaliativos que permitiram a percepção de que houve avanços tanto da parte metodológica inserida quanto dos discentes que receberam e usufruíram do conhecimento repassado. Outro ponto chave que nos certificou do sucesso da metodologia abordada foram às entrevistas realizadas com os alunos em que consistiam em duas perguntas abordadas pelo gráfico exposto neste artigo.

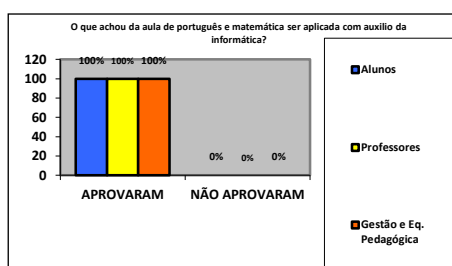
CONCLUSÃO

Através de pesquisas realizadas ressalta-se a inclusão digital como primordial para a atualidade no que se refere ao acesso à informação. Adequar atividades da grade curricular à informática torna-se, além de útil, objeto facilitador permitindo que o aluno se adapte, desde cedo, a esta tecnologia e consequentemente contribui como uma ferramenta diferente para a metodologia de ensino a ser abordado pelo docente, possibilitando o professor ofertar recursos diversificados a seus alunos, além de prepara-los para o mercado de trabalho que exige conhecimento básico de tecnologia.

Palavras-chave: Educação, Ensino-Aprendizagem, Informática.

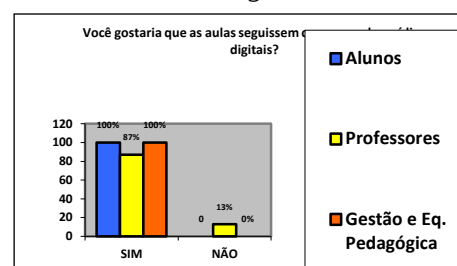
Figuras:

Gráfico 1: Satisfação nas aulas de português e matemática atreladas à informática.



Fonte: Pesquisa in loco, Escola Municipal
Doutor Octávio Lacombe, 2015

Gráfico 2: Satisfação da Proposta de Aula com uso de Mídias Digitais.



Fonte: Pesquisa in loco, Escola Municipal
Doutor Octávio Lacombe, 2015

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. 43. ed., São Paulo: Paz e Terra, 2013.

PAIS, Luiz C. **Educação escolar e as tecnologias da informática.** Belo Horizonte: Autêntica, 2002. 168p. ISBN 85-7526-068-5.