

Março de 2009

INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Fabiano Pires da Silva¹

As mudanças constantes que o mundo enfrenta, em função da quebra de barreiras culturais e econômicas, a rapidez com que o conhecimento das diversas áreas do saber se multiplica, o acesso às novas informações se intensifica, fazem-se necessário o uso de tecnologias dentro do ambiente escolar, entre elas o computador.

No ambiente escolar o computador é uma ferramenta muito útil no processo de ensino-aprendizagem, é um estímulo à pesquisa, ao raciocínio e até mesmo a evasão escolar, tendo uso como recurso técnico e instrumental para todas as áreas do conhecimento, ampliando assim o significado das mídias e equipamentos no desenvolvimento de idéias e projetos.

Este trabalho mostra algumas possíveis integrações entre algumas das disciplinas curriculares do ensino regular com a informática, ou seja, a ligação da teoria da sala de aula com a prática usando o computador na realização de projetos pedagógicos.

O trabalho tem o seguinte título: “Projetos Pedagógicos em Informática Educacional: Desenvolvendo Habilidades”, neste, oito projetos criados e ligados diretamente às disciplinas do curso de Pós-Graduação *Latu-Sensu* em Informática na Educação da Universidade Federal de Lavras (UFLA), estes serão apresentados de forma simples e objetiva a seguir.

A disciplina Introdução a Informática teve o projeto “Desenvolvendo Habilidades”, onde o aluno através da prática desenvolve a habilidade no uso do mouse, e dos comandos do editor de desenhos *MS-Paint* e através da execução desse projeto, que foi o desenho de uma praça, conscientizá-los sobre a conservação da natureza, e preservação do meio ambiente e trabalhar a interpretação de informações, para a execução da atividade e trabalhar as formas geométricas como: retas, curvas, elipse e retângulo.

A disciplina Computador Ferramenta possui três projetos, o primeiro, “História em Quadrinho no Brasil com o Processador de Textos *Microsoft Word* e Enciclopédia Almanaque Abril 2001”, o segundo Invenção: “A história do Computador” com o uso do software de apresentação *Microsoft Power Point*, e por último, “Interpretação Matemática” usando texto e números com a planilha eletrônica *Microsoft Excel*, com estes foi trabalhado as habilidades nos softwares citados

¹ Fabiano Pires da Silva é Especialista em Informática na Educação pela UFLA. Atualmente é graduando em Pedagogia pela UNIFRAN e trabalha como técnico-administrativo do IFSP, no campus Sertãozinho.
fabiano_sert@cefetsp.br

Março de 2009

acima e também a manipulação de informações nas suas variadas formas, em texto, figuras, fotos, fórmulas matemáticas e tabelas.

A disciplina Internet e Educação com o projeto “Refinamento de Pesquisa usando a Ferramenta Google”, que através da prática com exercícios variados, usando conectivos e sintaxe correta, desenvolve a habilidade no aluno na busca de informações de forma mais eficiente, refinando sucessivamente a menor quantidade de páginas possível.

A disciplina de Educação a Distância contou com o projeto, “Descrição de Experiência: Ensino à Distância Mediado por Internet”, que mostrou o funcionamento de um curso de nível superior oferecido pelo Centro Universitário Claretiano (CEUCLAR), na modalidade à distância, mediado por internet, neste foram utilizados as seguintes ferramentas: Sala de Aula Virtual (SAV) é o sistema que dá acesso as ferramentas seguintes, Portfólio é a ferramenta usada para conversar em particular com o professor, Lista é a ferramenta que serve de canal direto para troca de informações entre a turma e o professor, Fórum é a ferramenta para realização de interatividades propostas pelos professores ou tutores e trocas de experiência, e seus conteúdos Boletim, Meus Dados, Fale Conosco, Orientações, Mural, Turma e Material de Apoio.

Na disciplina de Metodologia do Ensino Superior, o projeto foi uma “Discussão Geral: Vygotsky e Informática em Educação”, que para Vygotsky o processo de aprendizagem gira em torno do interacionismo, ou seja, a aprendizagem é fundamental ao desenvolvimento dos processos internos com outras pessoas, pois o desenvolvimento do indivíduo implica não somente em mudanças quantitativas, mas sim, em transformações qualitativas de pensamento. Na relação entre aprendizado e desenvolvimento, a abordagem sócio-cultural ainda, que de forma resumida no primeiro momento analisa situações do uso da informática cotidiana, construídos a partir da observação, manipulação e experiência direta com o computador e disponibiliza conhecimentos mais sistematizados adquiridos nas interações escolares. As pesquisas de Vygotsky, do ponto de vista psicológico e educacional, declaram que; o cérebro é um órgão que se adapta às novas necessidades sem sofrer alterações físicas. Isto pode sugerir a idéia de qualquer pessoa tem capacidade de aprender informática e capacidade de utilizá-la também, tal como quem aprende a utilizar um instrumento para modificar a natureza que o cerca.

A disciplina Informática em Gestão Escolar com o projeto “Análise de Sistema da Biblioteca do Centro Federal de Educação Tecnológica de São Paulo – Unidade de Ensino Descentralizada de Sertãozinho-SP”, onde o objetivo foi conhecer a estrutura organizacional e administrativa da instituição de modo geral e do sistema da Biblioteca de modo específico. O sistema utiliza Banco de Dados MS-Access, que possui as seguintes funções: função Cadastro é responsável pelo armazenamento dos seguintes tipos de dados; assuntos, autor, editora, livro,

Março de 2009

revista, usuários, tipo de publicação, turma e PHA, função Consulta é responsável pela busca dos dados armazenados, função Alteração é responsável pela atualização dos dados já armazenados, função Relatórios é responsável pela seleção de dados específicos para posterior impressão, como por exemplo, relatório de devedores, ou seja, de todos os livros emprestados, função Empréstimo é responsável pelo registro dos empréstimos de livros e publicações, função Renovação e Devolução é responsável pelo registro das devoluções e renovações de livros e publicações.

A disciplina Computador Tutor com o projeto “Aprendendo Frações com o Fracionando”, na qual o objetivo foi conceituar frações, identificar numerador e denominador, diferenciar tipos de frações, além de compreender as operações que podem ser realizadas com as frações e reconhecer a importância do uso do computador no ensino de matemática utilizando o software Fracionando.

A disciplina Computador Tutelado com o projeto “Iniciando na linguagem LOGO – Polígonos”, onde o objetivo foi fazer com que o aluno aprenda conceitos iniciais da linguagem de programação Logo e despertar a criatividade ao longo das atividades na criação e modificação de polígonos.

Como observamos através dos projetos pedagógicos nota-se o desenvolvimento de habilidades no uso dos softwares e hardwares, mas também no uso de informações diversas como textos, fórmulas matemáticas, tabelas e imagens utilizadas para a criação dos mesmos.

Como exemplo de integração interdisciplinar, temos os projetos das disciplinas Introdução a Informática, Computador Ferramenta, Internet e Educação, Computador Tutor e Computador Tutelado onde os alunos utilizam de matérias como português, biologia, geografia, história e matemática, para a resolução das atividades.

No projeto Ensino à Distância será bem visível a importância da informática juntamente com a Internet, onde vemos como é possível tornar a informática uma ferramenta de ensino muito favorável aos alunos.

Isso tudo é notados nos projetos pedagógicos elaborados neste trabalho de maneira simples, mas, ao mesmo tempo de forma bem explicada, em que podemos ver como o futuro já pode estar presente no que refere a Educação, pois através desses projetos isso se tornará possível.