

O PAPEL DO COMPUTADOR NO PROCESSO DE ENSINO: INFORMÁTICA EDUCACIONAL



FRANCILENE PETERS SANTOS

Graduação em Letras Português/Inglês pela Universidade Nove de Julho (UNINOVE); ano de conclusão: 2008; Professora de Ensino Fundamental II - Língua Inglesa - na E.M.E.F Ayres Martins Torres.; Professora de Ensino Fundamental II - Língua Portuguesa - na E.E Professor Milton Cruzeiro.

RESUMO

A informática está presente na sociedade moderna e conseqüentemente nas escolas. Nesse sentido a informática pode contribuir com diversas possibilidades com a aquisição do conhecimento e na intervenção do ensino-aprendizagem. O presente artigo busca conciliar os conteúdos de língua portuguesa e a informática, auxiliando no ensino da língua materna, evidenciando as possibilidades dessa ferramenta. Nossa pergunta investigativa consiste em quais as possibilidades que o professor de língua portuguesa pode agregar com o uso da informática no ensino da língua materna? Dessa forma, o objetivo geral do presente artigo é apresentar concepções do uso da tecnologia e informática no contexto escolar. Os objetivos específicos permeiam em inserir a informática nas aulas de língua portuguesa; as legislações pela perspectiva das ferramentas tecnológicas na educação; os caminhos percorridos pela informática no Brasil e a inclusão digital nos documentos. O referencial teórico utilizado foi de cunho bibliográfico com autores contemporâneos e notamos que há inúmeras possibilidades de ensinar a língua materna com o uso da informática e as tecnologias dentro da sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: Informática Educacional; Ferramenta Pedagógica; Língua Materna.

INTRODUÇÃO

O ambiente escolar é um reflexo do que acontece na sociedade, e se a tecnologia está presente em diversos meios, não poderia estar fora da escola, considerando a sociedade contemporânea em que atuamos.

Nossa justificativa para o presente artigo se apoia em refletir sobre a educação, suas ferra-

mentas pedagógicas e como elas perpassam pela utilização da informática e todas as possibilidades que a cercam é algo inerente e necessário para o educador, e pensando nesse contexto, nossa pergunta investigativa consiste em quais as possibilidades que o professor de língua portuguesa pode agregar com o uso da informática no ensino da língua materna?

Nesse diapasão, o objetivo geral é apresentar concepções do uso da tecnologia e informática no contexto escolar. Os objetivos específicos permeiam em inserir a informática nas aulas de língua portuguesa; as legislações pela perspectiva das ferramentas tecnológicas na educação; os caminhos percorridos pela informática no Brasil e a inclusão digital nos documentos.

Nesse sentido, o uso de softwares torna-se essencial para estabelecer conexões e incentivar os alunos no processo de ensino aprendizagem, especialmente na alfabetização e na disciplina de língua portuguesa.

OS SOFTWARES EDUCACIONAIS AUXILIANDO NO ENSINO

“Software Educativo é todo programa de computador desenvolvido com a finalidade de corroborar como o processo ensino-aprendizagem, fazendo associação de um rico conteúdo didático com um programa que ensine e divirta ao mesmo tempo. O objetivo principal é que a criança faça uso do Software, tenha prazer em lidar com ele e possa praticar de maneira clara e objetiva.” (WIKIPEDIA, 2008).

Dessa forma, podemos classificar o software educacional como um instrumento que tem por objetivo ensinar o aluno por meio de programas divertidos podendo desenvolver sua criatividade. Os softwares educativos são aqueles que possuem em seu conteúdo um objetivo pedagógico.

Diferente de jogos educacionais, os softwares não possuem característica competitiva nem regras, apenas tutoriais para que os alunos possam utilizá-los da melhor forma possível, explorando todos os recursos que eles oferecem.

Uma característica comum analisada entre os jogos e os softwares educacionais são os sons e imagens que eles possuem em comum, possivelmente essas ferramentas podem atrair a curiosidade do aluno.

ALGUNS SOFTWARES EDUCATIVOS: ONDE E QUANDO UTILIZÁ-LOS

Gibizinho é um software educacional desenvolvido pela QIK SOFTWARE, ele tem por finalidade criar histórias em quadrinhos, oferece muitos recursos visuais para trabalhar com a criatividade, aliando imagens e textos esse software possivelmente pode auxiliar no andamento da aula de língua portuguesa de 5ª e 6ª série do ensino fundamental. Uma vez que: “Há muito pouco de imaginário.



Figura 1: Gibizinho (Acesso em 05 de jun. 2024 em www.gibizinho.com.br)

É uma situação imaginária, mas é compreensível à luz de uma situação real que, de fato, tenha acontecido.” Vygotsky (1991, p.117) sendo assim, basta apenas um pouco de imaginação para desenvolver a aprendizagem, no caso do Gibizinho, na criação de histórias em quadrinhos.

Esse software, além da criatividade, também conta com a produção textual, podendo ser aliado a aula de língua portuguesa esse software possui ferramentas que o professor pode explorar como gramática dentro de um texto, no caso, uma história em quadrinhos.

Outro software educacional que também pode desenvolver a criatividade dos alunos é o Criative writer, possui sons, imagens, efeitos de textos e diversos tipos de documentos como cartas, panfletos e cartões. Essa ferramenta apenas cria textos, diferente do Gibizinho que apenas cria história em quadrinhos.

Com uma interface parecida com a do Microsoft Office Word, ferramenta já conhecida, o creative writer se torna uma ferramenta fácil de utilizar bastando apenas ao professor auxiliar os alunos a criarem um texto para uma determinada ocasião como dia das mães, dos pais, natal, uma vez que ele possui ferramentas também para fazer cartões. O creative writer foi desenvolvido pela Microsoft.



Figura 2: Criative Wrinter (Acesso em 05 de jun. 2024 em www.criativewrinter.com.br)

Uma ferramenta que possivelmente será útil nas aulas de língua portuguesa é o dicionário de sinônimos.

Esse software educacional possui em seu acervo uma enorme variedade de palavras sinônimas, também conteúdo muito utilizado nas aulas de língua portuguesa. Essa ferramenta possivelmente auxiliará o professor no ensino das classes gramaticais.

O dicionário de sinônimos pode ser utilizado simultaneamente ao criative writer ou Gibizinho, uma vez que ele serve para tirar as dúvidas dos alunos em relação ao uso de palavras sinônimas:

"Dicionário de Sinônimos - 2000 - completo versão 2.1" é um programa amistoso. Seu manuseio não oferece dificuldades, sendo de uso intuitivo. O objetivo do programa é exibir, mediante pesquisa por palavras, a mais vasta sinonímia das palavras que a comportem. A base contém cerca de 43.000 vocábulos diferentes distribuídos em 850.000 sinônimos." (DICIONARIO DE SINONIMOS, 2000)

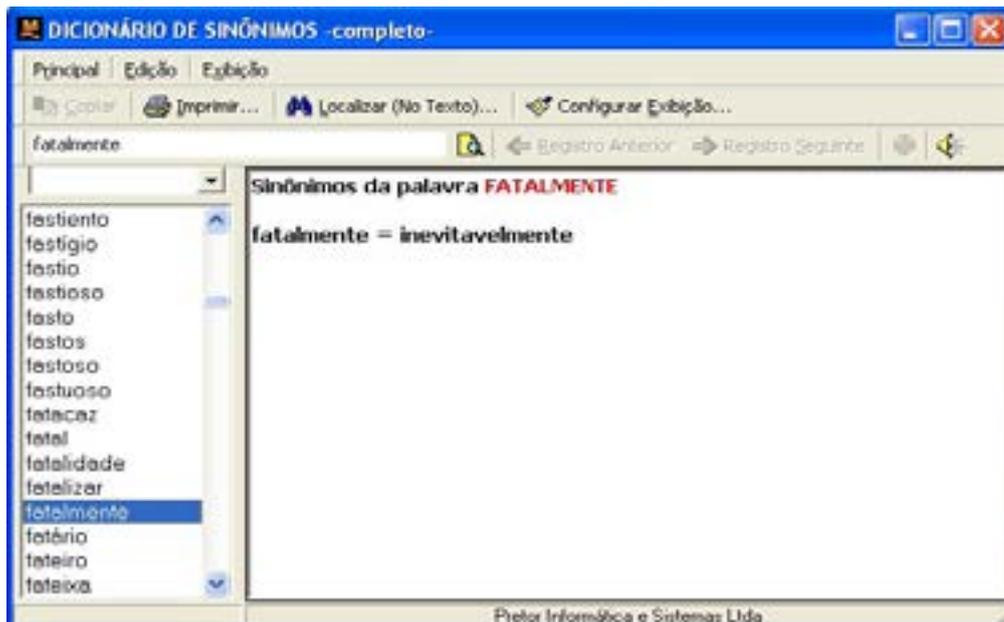


Figura 3: Dicionário de Sinônimos (Acesso em 06 de jun. 2024 em www.dicionariosinonimos.com.br)

Um software muito conhecido é o Tux Paint ele une textos a desenhos criativos, com muitas ferramentas para trabalhar a imaginação e criatividade esse software possivelmente desenvolve a capacidade cognitiva dos alunos de 5ª e 6ª série do ensino fundamental II.

POWERPOINT COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Com o avanço da tecnologia para o contexto escolar as exigências no ensino são cada vez maiores, não adianta usar sempre das mesmas ferramentas, pois cairiam em uma rotina. Inovar nem sempre é tarefa fácil e ainda mais quando não temos recursos necessários para tal. Porém se tivermos em mão o Microsoft PowerPoint os conteúdos podem se transformar em jogos pedagógicos e até mesmo em softwares educacionais em que os conteúdos serão apresentados de forma virtual e dinâmica com sons, imagens coloridas e textos com efeitos.

"O programa Microsoft PowerPoint, em sua concepção inicial, foi projetado para a produção de slides e apresentação multimídia, entretanto, devido a própria natureza de seus recursos básicos e da interface gráfica que o hospeda, é possível propor projetos que envolvam outros tipos de aplicações, como por exemplo, banners, pôster, folders, murais eletrônicos, softwares educacionais, etc". (TEIXEIRA, 2003 p. 3)

Para construir um software educacional no PowerPoint precisamos apenas dominar alguns conhecimentos do programa e ter criatividade para adequar o jogo à idade do aluno bem como o conteúdo que está sendo trabalhado em sala de aula. Temos no próprio PowerPoint as ferramentas necessárias para isso ou podemos buscá-las em fontes externas:

“Todos os objetos a serem inseridos, sobretudo as imagens, devem constituir um repertório à parte, selecionado seja através da livreria de cliparts, download na internet, seja através de processo de digitalização.” TEIXEIRA (2003, p. 3)

Apresentaremos agora, baseado no que nos ensina Teixeira, como adequar um conteúdo de língua portuguesa a um software educacional com as características de um jogo. O conteúdo abordado será a gramática na 7ª série do ensino fundamental II.

Primeiramente devemos criar uma tela de abertura. Para isso vamos buscar adequar o visual da tela com a idade dos alunos de sétima série do ensino fundamental II, ou seja, por volta de 14 anos.

A primeira tela deve conter o nome do jogo e uma figura de fundo, neste caso a imagem foi pesquisada na Internet e o nome do jogo se apresenta da mesma forma com que o professor trabalha na sala de aula, a sintaxe. Essa tela deve ser configurada com tempo, Teixeira recomenda o tempo máximo de 5 segundos para não ficar cansativo. A segunda tela do jogo deve conter as regras, neste caso as regras apenas se restringem ao vencedor.

A terceira tela do jogo, neste caso apresenta apenas o botão iniciar, ao clicar nele automaticamente o aluno deve seguir para a tela das questões, uma vez que este é um jogo de perguntas e respostas.

Após criar a tela de início ela deve ser configurada com o hiperlink (Menu inserir>hiperlink), eles serão os responsáveis pelo funcionamento do jogo. E então se escolhe o slide onde está a primeira questão. O próximo passo é escolher o conteúdo trabalhado na sala de aula, buscar uma imagem adequada e aplicar no PowerPoint. Da mesma forma que foi inserido o hiperlink na tela do início fazemos nas telas onde estão as questões, se o aluno clicar na resposta errada o hiperlink o envia para a tela de erro.

Para voltar à questão basta apenas clicar no botão tentar novamente e ele retorna ao jogo, se ele clicar no botão sair ele fecha o mesmo. Os botões “tentar novamente” e “sair do jogo” devem ser configurados com os respectivos hiperlinks, “último slide exibido” para o “tentar novamente” e “fechar apresentação” para o “sair do jogo”, porém se o aluno acertar ele deve ser promovido para a próxima questão, a resposta certa deve conter um hiperlink para o slide correspondente da segunda questão. E por fim a última tela, em que se parabeniza o aluno, ela deve ser configurada com um tempo para sair do jogo, então o aluno que chegar primeiro nela vence.

Está quase pronto o jogo, basta apenas agora o professor trabalhar com sua criatividade e aplicar sons, efeitos de entrada, ênfase e saída e animações de transição dentro dos slides. Para transformá-lo em jogo é necessário salvar como “apresentação do PowerPoint” e então ele abrirá diretamente na tela de entrada, não sendo possível qualquer modificação.

Dessa forma teremos um jogo em que testaremos o conhecimento adquirido em sala pelo

aluno, um jogo pedagógico fácil de criar, com apenas um básico recurso, o PowerPoint, temos uma possível ferramenta de aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo percorreu inicialmente as possibilidades no uso da informática na escola, evidenciando a informática para além do uso do computador como um simples objeto e sim uma ferramenta pedagógica que deve ser inserida no cotidiano escolar. As diferentes concepções do uso de tecnologia e informática no contexto escolar também foi abordada com a finalidade de enxergar esse uso para além da simples utilização da sala de informática, que podemos fazer uso de diversos recursos tecnológicos para com os alunos, aumentando o leque de diversidade no ensino-aprendizagem.

A informática inserida nas aulas de língua portuguesa pode ser utilizada de diversas formas, desde simples digitação de textos, pesquisas, redações, aumentando as possibilidades de inserção dessa ferramenta no ensino de língua materna com maior efetividade da participação do aluno, sempre enfatizando o papel mediador desse professor, pois com seu apoio há a evolução do aluno com o uso desses recursos pedagógicos e conseqüentemente a evolução do aprendizado.

As legislações na perspectiva das ferramentas tecnológicas na educação também foram abordadas no presente artigo, evidenciando a evolução desse processo e em especial o Proinfo para promover de fato o uso pedagógico das tecnologias na sala de aula e garantido o acesso e permanência como recurso pedagógico.

Em continuidade foram percorridos os caminhos da informática educacional no Brasil através de uma perspectiva histórica até chegar na regulamentação do processo de informatização nas escolas. E por fim, a inclusão digital e os PCNs, para compreender que a informática também deve ser vista como um instrumento para complementar o aprendizado dos alunos e que a alfabetização tecnológica aos cidadãos também se faz necessária.

REFERÊNCIAS

ARTIGUE, M. **Engenharia Didática**. 1996.

BARBERO, J. Martin. **O estudo da recepção em comunicação social**. In: Sujeito o lado oculto do receptor. São Paulo, 1996.

KLOCH, H. **Informática Básica e Tecnologias na Educação**. Indaial: UNIASSELVI, 2005.

MASETTO, Marcos T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: Moran, José Manuel (org.). Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, SP: Papirus, 2001.

NETO, Garcia O. N. **Informática educativa para menores de risco**. In: Anais, Congresso de Informática Educativa. Curitiba, 1998.

PONS, Pablos J. **Visões e conceitos sobre a tecnologia educacional**. In: SANCHO, J. M. (Org.). Para uma tecnologia educacional. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PROINFO: **Informática e formação de professores/ Secretaria de Educação a Distância**. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000.

SALES, S. R. **Orkut.com.escol@: currículos e ciborganização juvenil**. Tese Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2007.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: professor na atualidade**. São Paulo: Érica, 1998.

VALENTE, J.A. **Formação de professores: diferentes abordagens pedagógicas**. Campinas: Unicamp, 2005. http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/1998/pceb015_98.pdf. Acesso 10 abr. 2024.