



USO DO COMPUTADOR COMO RECURSO METODOLÓGICO NAS TURMAS 2º E 3º SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA SANTA FILOMENA, REDE PARTICULAR DE ENSINO, EM CODÓ-MA.

Marlene Sousa Silva¹ Rebeca Reis Carvalho² Kericy Fram de Jesus de Sena Pereira³.

¹ Professora Especialista em Educação Ambiental –UEMA. E-mail: marlene.safira@ifma.edu

² Professora Especialista em Metodologia do Ensino Superior – UEMA. E-mail: rebeca@ifma.edu.

³ Aluna de nível Médio/Técnico em Agroindústria– IFMA. E-mail: kericyfram@hotmail.com

RESUMO: Esta pesquisa aborda a temática do uso do computador como ferramenta tecnológica no processo de ensino aprendizagem, tendo como campo de estudo nas turmas da 2ª e 3ª série do Ensino Fundamental da Escola Santa Filomena da rede particular de ensino no município de Codó-Ma. O uso do computador como recurso metodológico está integralmente presente na cultura moderna e é o principal motor do crescimento econômico do mundo, ele é capaz de produzir, transmitir e reproduzir mensagens em diferentes códigos e canais, onde o computador e a internet fazem parte do cotidiano de muitas escolas e não há mais como ignorá-los. Para a realização da pesquisa foram feitos o levantamento bibliográfico e documental, a aplicação de questionários junto aos professores e alunos e as análises dos dados coletados. A justificativa primordial para a presente pesquisa é o não a cegueira à evolução tecnológica, mas sim uma análise que deixa claro que o grande diferencial do terceiro milênio é a era do conhecimento, é a capacidade de aprender a aprender de maneira crítica para compreender, propor e desenvolver as estratégias de construção do conhecimento para a sociedade. Abordaremos assim todas as etapas realizadas durante a execução da pesquisa desde o diagnóstico, proposta, bem como a descrição e análise da intervenção da proposta realizada com os alunos da 2ª e 3ª série do Ensino Fundamental da Escola Santa Filomena da rede particular de ensino no município de Codó-Ma.

Palavras-chave: computador, educação, série iniciais, tecnologias



1. INTRODUÇÃO

Hoje, vive-se um período onde a informação está disseminada de uma forma totalmente diferente do que se conhecia até então. Quando se buscava a informação, uma das primeiras ações era ir direto às fontes bibliográficas – material impresso, ou às fontes pessoais – oralidade.

Com o advento das novas tecnologias, recorre-se ao meio do computador através da internet, que é um facilitador incontestado do acesso à informação. No entanto, nem sempre se chega àquilo que se busca, pois há uma infinidade de informações disponibilizadas na rede, que exigem uma reorganização cognitiva, a qual nem sempre o aluno está preparado para realizar sozinho (MORO *et al*).

Zaragoza e Silva (2008 p. 24,25) enfatizam a presença do professor como facilitador interagindo com os alunos e utilizando o computador como mediador gera possibilidades de poder interagir, trocando cores, corrigindo símbolos, identificando, através do movimento que os jogos e as atividades propostas possibilitam a leitura linear através do uso do computador.

O computador só terá um real valor quando o professor, após dominar o sistema computacional, encontrar sua melhor utilização dentro de sua área ou disciplina para a realização de trabalhos individuais ou em grupos, diversificados ou integrados, proporcionando ao aluno um atendimento simultâneo e cooperativo, como possibilidades de uma imediata retro alimentação, o que facilita a tarefa de avaliação global de todos os componentes envolvidos neste dinâmico e diferente processo de construção de novos conhecimentos (VALENTE 1998).

A disciplina de informática, que faz uso do computador, teria aqui um papel relevante na medida em que se estuda o mesmo, e onde se permite o estudo através da internet de verdadeiros mananciais nas interpretações políticas e econômicas do mundo, nas relações socioculturais. A tecnologia pode oferecer instrumentos para reduzir limitações dos sistemas tradicionais de educação que tipicamente se prendem, com uma grande ênfase, ao desenvolvimento e ao uso das inteligências verbais e matemáticas.

A justificativa primordial para a presente pesquisa é o não a cegueira à evolução tecnológica, mas sim uma análise que deixa claro que o grande diferencial do terceiro milênio é a era do conhecimento e é capacidade de aprender a aprender de maneira crítica para compreender, propor e desenvolver as estratégias de construção do conhecimento para a sociedade.

A pesquisa tem por objetivos analisar a prática profissional e o computador sob a ótica dos Parâmetros Curriculares Nacionais e das tendências pedagógicas, as visões céticas e otimistas da Informática em Educação, o paradigma construcionista, os programas tutoriais e de exercício-e-prática, os jogos educacionais e o computador como ferramenta metodológica.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

Uma sociedade que exige que os sujeitos sejam preparados para viver em realidades cada vez mais redefinidas e recortadas, onde o conceito de real e de realidade antigo não dá conta das indicações dos caminhos para onde ir. Os alunos precisam ser preparados para uma sociedade pós-moderna onde os parâmetros cognitivos serão continuamente redefinidos (TAPSCOTT, 1999).

A introdução do computador na educação tem provocado uma verdadeira revolução na nossa concepção de ensinar e de aprender. Primeiro, os computadores podem ser usados para ensinar. A quantidade de programas educacionais e as diferentes modalidades de uso do computador mostram que esta tecnologia pode ser bastante útil.

Segundo MORAN (1994), não resta dúvida que o componente computador acrescenta uma dimensão motivacional adicional ao processo ensino aprendizagem, e tarefas que poderiam ser vistas como incrivelmente maçantes pelos alunos, como aprender tabuadas, ou plurais irregulares, ou fatos históricos importantes, passam a ser desenvolvidas com relativo grau de interesse e mesmo de prazer.



Porém a introdução de computadores na escola, somente como uma nova tecnologia instrumental, não irá resolver, por si, problemas já diagnosticados, como falta de interesse, concentração e disciplina em sala de aula que refletem, muitas vezes, na repetência e evasão escolar.

Na efetivação da pesquisa adotou-se a linha qualitativa em que se buscou analisar as informações de forma a obter dados precisos concernentes do uso do computador como recurso metodológico nas séries iniciais, através da observação dos alunos em prática em suas aulas de Informática e de investigação pelos questionários efetivados com alunos e professores de Informática.

Embasando o estudo realizou-se a pesquisa bibliográfica com aprofundamento teórico-metodológico que foi aplicada no ambiente de aprendizagem, com os alunos das Séries Iniciais do Ensino Fundamental.

Na primeira fase do trabalho foi realizada a elaboração de um modelo de um ambiente de aprendizagem para o Ensino Fundamental, seguindo como princípios o material coletado de caráter científico (pesquisa bibliográfica).

A segunda fase do trabalho constituiu-se da aplicação de um instrumento de pesquisa voltado a professores do ensino fundamental, visando identificar a existência de conhecimento sobre o ambiente de aprendizagem e aceitação quanto a esse método na eficiência do processo de ensino aprendizagem. Além disso, foi considerada também a formação profissional, tendo em vista sua atuação de maneira relevante.

O cenário da investigação foi a Escola Santa Filomena da Rede Particular de Ensino do Município de Codó-MA. A aplicação de questionários abertos foi realizada com o diretor da escola, o técnico pedagógico e um professor e 13 alunos da 2ª e 3ª série da escola particular Santa Filomena. Para cada sujeito entrevistado, foram aplicadas questões para saber de que maneira está sendo usado o computador com recurso pedagógico nas séries iniciais e qual a sua contribuição no processo ensino aprendizagem.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Iniciaremos quantificando os dados obtidos com o questionário realizado com os alunos da 2ª e 3ª série do Ensino Fundamental da Escola Particular Santa Filomena.

No primeiro questionamento indagamos aos alunos da amostra se eles possuíam computador em seu domicílio.

Pergunta 1A- Você tem computador em casa?	
Sim	85%
Não	15%

Tabela 1. Pergunta 1A – Você tem computador em casa?

Podemos observar que 85% dos alunos pesquisados já possuem computador em sua casa, onde apenas os outros 15% restantes não possuem essa tecnologia disponível em suas residências. Isso nos permite analisar que os 85% desses alunos já estão inseridos no contexto tecnológico aqui representado pelo computador, pois já dominam essa tecnologia em casa.

Outro questionamento feito aos alunos do estudo foi se eles costumam usar o computador para trabalhos escolares, jogos pedagógicos, Internet e pacotes de aplicativos genéricos?

Pergunta 2 - Você tem utilizado o computador para trabalhos escolares, jogos pedagógicos e Internet e pacote aplicativos genéricos (processadores de textos, banco de dados etc...)?	
Sim	92%
Não	8%

Tabela 2. Pergunta 2A – Tem utilizado o computador para trabalhos escolares, jogos pedagógicos, Internet e pacotes aplicativos genéricos (processadores de textos, banco de dados, planilhas eletrônicas etc...)?

Notamos aqui que os alunos costumam usar o computador, seja para realizar seus trabalhos escolares, seja para entretenimento como no caso dos jogos pedagógicos ou mesmo acessando a Internet, pois 92% dos alunos afirmam que sim, usam o computador para realizar essas atividades, e os outros 8% afirmam que não usaram recentemente o computador para realizarem essas tarefas.



Observe que dos 15% dos alunos que não possuem o computador em casa apenas 8% não fazem uso do mesmo, e os outros 7%, mesmo sem o computador em casa, costumam usá-lo.

Podemos então analisar que a maioria dos alunos estudados já domina o uso dessa tecnologia que é o computador com seus aplicativos e o acesso a internet seja para pesquisar ou jogar, ou até mesmo conversar com amigos como alguns alunos mencionam em momento posterior.

O terceiro questionamento verifica se esses alunos possuem facilidade no uso do computador.

Pergunta 3A - Você tem facilidade no uso do computador?	
Sim	77%
Não	23%

Tabela 3. Pergunta 3A - Tem facilidade no uso do computador?

Observamos que apenas 77% dos alunos pesquisados apresentam habilidades no manuseio do computador, já 23% afirmam que não possuem facilidade em usar o computador. Surge então a necessidade a inclusão das aulas de Informática com esses alunos para que possam aprender a manusear de forma habilidosa o computador e suas ferramentas, promovendo assim a inclusão digital dessas crianças.

O quarto questionamento investiga a opinião desses alunos em relação à Internet.

Os alunos aqui pesquisados se dividem em três respostas para opinar sobre a Internet, onde cerca de 55% desses alunos acham a Internet legal, ou Boa. O Aluno da 3ª série Kaio Fernando Carneiro afirma que “a Internet é muito boa, porque permite fazer trabalhos, jogar e até acessar o Orkut e o MSN”.

Outros 30% da amostra responderam que a Internet facilita o seu aprendizado, onde observamos a fala do aluno Adriano da 2ª série “a Internet facilita o meu aprendizado”. Já os 15% restantes comentam que a Internet ajuda nas pesquisas escolares.

Pergunta 4A – Qual a sua opinião sobre a Internet?	
Legal	55%
Facilita o aprendizado	30%
Ajuda nas pesquisas	15%

Tabela 4. Pergunta 4A – Qual a sua opinião sobre a Internet?

O ultimo questionamento feito aos alunos tenta verificar o sentimento nutrido por esses alunos em relação ao computador.

Pergunta 5A – Como você se sente usando o computador?	
Bem	39%
Feliz	30%
Calmo	23%
Aagitado	8%

Tabela 5. Pergunta 5A – Como você se sente usando o computador?

Percebemos aqui nesse questionamento o grande valor lúdico que o computador e suas ferramentas proporcionam aos alunos pesquisados, pois 30% dos educandos afirmam que se sentem felizes quando estão usando o computador, na fala do aluno Kaio Carneiro vemos que ele se sente “muito alegre e feliz”. Já 39% da amostra afirmam que se sentem bem, como é o caso do aluno Clésio Júnior que fala que “se sente muito bem”.

Outros 23 % dos educandos relatam que se sentem tranquilos aqui representado pelo aluno Emanuel Monteiro Elói que diz “eu fico muito calmo quando eu uso o computador”. Apenas 8% da amostra aqui representado por um aluno diz sentir-se agitada durante o uso do computador.

A investigação com os professores iniciou-se com o questionamento que se durante a formação acadêmica eles fizeram uso do computador e de que maneira ocorreu esse contato.



Pergunta 1P - Na sua formação, já teve contato com o Computador? Que uso fez dele? E como foi?	
Amostra	Resposta
Professor 1	Sim. Pesquisa, trabalhos e projetos.
Professor 2	Sim. Em trabalhos, facilita a pesquisa e ganha tempo (bom).
Professor 3	Em todas as etapas da universidade. Na digitação dos trabalhos de pesquisa e na elaboração da monografia.

Tabela 6. Pergunta 1P - Na sua formação, já teve contato com o Computador? Que uso fez dele? E como foi?

Observamos que desde a formação acadêmica dos professores o computador esta presente nas atividades acadêmicas; como menciona o professor 3, o computador foi utilizado em todas as etapas da sua formação acadêmica inclusive para a elaboração da sua monografia.

Investigamos também qual a opinião dos professores em relação ao uso do computador na educação.

Pergunta 2P - Qual a sua opinião sobre o uso do computador na educação? Justifique.	
Amostra	Resposta
Professor 1	É muito bom, pois com ele o aluno obtém conhecimentos.
Professor 2	É fundamental, ele executa com enorme facilidade, ajudando o educador no seu dia-a-dia.
Professor 3	Usando com moderação, ele se torna uma ferramenta importante no contexto escolar.

Tabela 7. Pergunta 2P - Qual a sua opinião sobre o uso do computador na educação? Justifique.

Observamos que os professores são unânimes quanto à importância do uso do computador na educação, com a ressalva de que deve ser utilizado com moderação (professor 3). Notamos que os professores mencionam que o computador é uma ferramenta útil tanto para o educando quanto para o corpo de docentes envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Indagamos também aos professores como articular um Projeto Pedagógico com o uso do computador no ambiente escolar?

Pergunta 3P - Em sua opinião, como articular o projeto pedagógico com o uso do computador?	
Amostra	Resposta
Professor 1	Propiciar condições aos alunos de trabalharem a partir de temas, projetos ou atividades surgidas no contexto da sala de aula.
Professor 2	Mostrando sua importância no desempenho do aluno.
Professor 3	Nos trabalhos de pesquisas e observações.

Tabela 8. Pergunta 3P - Em sua opinião, como articular o projeto pedagógico com o uso do computador?

Verificamos aqui que os professores visando o trabalho do projeto pedagógico com o uso do computador como ferramenta facilitadora de ensino, buscam fazê-lo nos trabalhos de pesquisas e observações (professor 3), mostrando a sua importância no desempenho melhorado do aluno (professor 2) e propiciando condições aos alunos de trabalharem a partir de temas, projetos ou atividades surgidas no contexto da sala de aula (professor 1).

No último questionamento indagamos aos professores em que disciplina costuma trabalhar com o uso do computador.

Pergunta 4P - Atualmente em quais disciplinas e séries você trabalha com o uso do computador?	
Amostra	Resposta
Professor 1	Na disciplina de Informática, como todo o Ensino Fundamental.
Professor 2	Trabalho em quase todas as disciplinas com a 2ª série do Ensino fundamental.
Professor 3	Em todas as disciplinas com a 3ª série do Ensino fundamental.

Tabela 9. Pergunta 4P - Atualmente em quais disciplinas e séries você trabalha com o uso do computador?



Assim percebemos que não só o professor de Informática faz uso do computador como ferramenta metodológica, mas também os professores das séries iniciais também utilizam o computador para trabalhar o conteúdo programático das disciplinas da 2ª e 3ª série do Ensino Fundamental.

5. CONCLUSÕES

O que se verificou na pesquisa é que, quando se trata de trabalhar pedagogicamente os conteúdos com o apoio de recursos informatizados, os professores procuram no computador, programas que permitam uma verdadeira interação dos alunos, alterando parâmetros, percebendo sensorialmente as intervenções realizadas, visualizando, interpretando e analisando os resultados gerados.

A tecnologia pode oferecer instrumentos para reduzir limitações dos sistemas tradicionais de educação que tipicamente se prendem, com uma grande ênfase, ao desenvolvimento e ao uso das inteligências verbais e matemáticas.

O computador oferece sua contribuição ao fugir dos limites dos parâmetros programados previamente adquiridos pela escola, trazendo um leque maior de opções ao professor, atualizadas, de baixo custo e mais adequadas aos objetivos parciais que ele deseja trabalhar.

Concluimos então, pelas análises obtidas no estudo, a importância do uso computador como ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem não dentro da disciplina de Informática bem como nas outras disciplinas que se beneficiam dos recursos propiciados pelo uso do computador com os educandos da 2ª e 3ª série do Ensino Fundamental.

Destacamos ainda os benefícios da inclusão digital, desses educandos que ainda não foram contextualizados com as tecnologias digitais, onde os alunos adquirem novos conhecimentos e habilidades com as tecnologias digitais.

Dessa forma, percebe-se pela pesquisa efetuada, a total satisfação do objetivo geral da presente trabalho, ou seja, pode ser melhorado o processo de ensino-aprendizagem por meio de projetos educacionais como o uso do computador, poderá promover uma revisão profunda nas contradições até hoje inerentes à instituição escolar, no que diz respeito aos processos de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

MORAN, José Manuel. Interferências dos Meios de Comunicação no nosso Conhecimento. **INTERCOM** Revista Brasileira de Comunicação. São Paulo, XVII (2):38-49, julho-dezembro 1994.

MORO, Eliane, et al. **As Novas Tecnologias da Informação e Comunicação e a Pesquisa Escolar**. Porto Alegre. 10p.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital: A crescente e Irreversível Ascensão da Geração Net**. trad. Ruth Gabriela Bahr; revisão técnica Luiz Ricardo Figueiredo - São Paulo: Makron Books, 1999. 321p.

VALENTE, José Armando. **Informática na educação no Brasil: análise e contextualização histórica**. In: VALENTE, José Armando (org.). O Computador na Sociedade do Conhecimento. Campinas : UNICAMP / NIED, 1998, pp. 01-27.

ZARAGOZA, Cristina Almeida Rosa; SILVA, Elsa Virginia Nunes. **A Informática e a Construção do Conhecimento: Interfaces Possíveis e Prática Pedagógica**. São Paulo 2008. 66p.