

## **O computador como ferramenta de auxílio para o Ensino Fundamental.**

Rayanne Sousa Costa - IFTO  
rayanne\_asuos@hotmail.com

Professor Orientador: Vilson Soares de Siqueira – IFTO  
vilsonsoares@ifto.edu.br

**Resumo:** O presente artigo trata-se de uma discussão e reflexão sobre a utilização do computador no âmbito escolar, onde se tem como abordagem principal a primeira fase do ensino fundamental, com objetivo de contribuir com a aprendizagem do aluno, tendo em vista que recursos didáticos/tecnológicos estão fazendo cada vez mais parte do nosso dia-a-dia. Através do uso desta ferramenta em todas as áreas do ensino torna-se possível propiciar aos alunos o desenvolvimento cognitivo além de prazer em aprender brincando e de promover a inclusão digital ainda na infância, incentivando o uso de *softwares* educativos e jogos *online*.

**Palavras-chave:** Computador, ensino fundamental, aprendizagem, ensino.

### **1. INTRODUÇÃO**

Para haver aprendizado é necessário métodos de ensinos que chamem a atenção do aluno, sabemos que a onda tecnológica invadiu todas as áreas do conhecimento. Usamos o computador pra tudo, na escola não poderia ser diferente. A introdução de ferramentas computacionais nas escolas passou a ser realmente precisa já que os próprios alunos utilizam celulares, *tablets*, computadores e estão cada vez mais envolvidos com a internet. Então porque não unir a tecnologia com a educação? Pensando assim podemos extrair bons resultados do uso desta ferramenta.

Com isso faz-se necessário questionar aos professores quanto à procura por ferramentas que tem por finalidade auxiliar as disciplinas e conteúdos didáticos. A utilização de *softwares* educativos, jogos *online* na escola são formas de aproximar o aluno da sua realidade.

Não podemos esquecer que os educadores devem estar capacitados para que a ferramenta não seja só um meio para dispersão, mas uma solução.

Além de fazer com que haja interação entre a turma tornando assim a aula divertida e prazerosa, tendo em vista que os alunos nesta fase precisam de mais atenção já que a escola ainda é uma nova casa.

## **2. JUSTIFICATIVA**

Qualquer ferramenta que contribua para o desenvolvimento do aluno é de suma importância para sua formação, às ferramentas computacionais quando são manuseadas de forma correta podem oferecer subsídios a Educação, fazendo com que tanto o processo ensino quanto o processo de aprendizagem surta efeito de forma mais rápida. O professor é um agente totalmente ativo que contribui para o crescimento da criança, nesta etapa da vida é importante que ela seja motivada e queira aprender. Segundo Alessandrini:

A aprendizagem insere-se em um contexto complexo, no qual a necessidade vai muito além da transmissão de conteúdo para o aluno. Trata-se de abarcar o desenvolvimento do potencial criativo que pode manifestar-se em todos os aspectos de sua vida. (2002, p.167)

As metodologias trabalhadas em sala devem estimular os alunos e ajudá-los a desenvolver seu cognitivo e não colocar diante deles conteúdos que são trabalhados segundo métodos de ensino arcaicos e improdutivos. Os meios tecnológicos e os jogos educativos, são soluções para quebrar essa barreira onde as dificuldades de aprendizagem são grandes. Segundo PILETTI:

Sem motivação não há aprendizagem. Não adianta insistir: por mais que o professor se esforce para ensinar matemática de mil maneiras diferentes e interessantes, se o aluno não estiver motivado, ele não aprende. (1984, p.34 apud SILVA, Jandira P.A, 2009, p. 21).

Uma parte significativa dos alunos não sabe ainda, porque estão estudando determinados conteúdos, e nem sabem para que aquilo vá servir posteriormente, então é de extrema necessidade motivá-los mostrando aplicabilidade, dando vida aos conteúdos repassados. É nesse contexto que entram as novas tecnologias e os jogos didáticos como meio facilitador,

fazendo do ensino algo dinâmico, onde a forma de ensinar contribui para o desenvolvimento do aluno. PILLETI ressalta:

Métodos didáticos possibilitam a livre participação do aluno, a discussão e a troca de ideias com colegas e a elaboração pessoal do conhecimento das diversas matérias, contribuem de forma decisiva para a aprendizagem e desenvolvimento da personalidade dos educandos. (1999 apud LIMA, Sandra V.)

O professor deve acompanhar as mudanças e saber aproveitar os recursos tecnológicos que hoje estão disponíveis como ferramentas para a educação. Segundo a Doutora em Psicologia do Desenvolvimento Cognitivo Leila da Cruz Fagundes(2006, p.60-61) “o desenvolvimento de novos recursos é intenso [...]” e “[...] os recursos tecnológicos estão mais disponíveis do que há dez anos, mas as inovações institucionais em educação estão acontecendo lentamente”.

Vale ressaltar que os recursos tecnológicos são apenas meios facilitadores e sozinhos não irão resolver os problemas educacionais, todos os envolvidos neste processo ainda terão que trabalhar bastante e aí sim surtirão efeitos. As práticas devem ser repensadas para que o nível da Educação básica cresça. Moraes afirma que:

“Para educar na Era da Informação ou na Sociedade do Conhecimento é necessário extrapolar as questões de didática, dos métodos de ensino, dos conteúdos curriculares, para poder encontrar caminhos mais adequados e congruentes com o momento histórico em que estamos vivendo.” (1997 apud PELEGRIN, Gislaine)

Já que em todos os lugares o computador tem atuado, porque não com a educação? Porque não adaptar e aperfeiçoar as metodologias existentes? A educação deve estar preparada para sofrer mudanças porque assim como os tempos mudaram, as pessoas mudaram e o mundo mudou.

Sanmya diz que:

Pensar em estratégias de implementações de projetos multi, inter e transdisciplinares com o apoio dos computadores tem sido uma das alternativas mais viáveis, práticas e com melhores resultados para atrair e motivar os alunos em ambiente educativos. Os projetos educacionais atendem os anseios dos alunos em relação a construção de novos

conhecimentos, permitindo uma interação das diferentes séries e professores e tornando dinâmicas e ricas as aulas. (Tajra 2008, 12)

A utilização das ferramentas disponíveis faria com que os alunos despertassem para um maior aproveitamento dos conteúdos. Por exemplo o word pode ser usado para digitalizar textos, o excel para criação de planilhas, a internet para pesquisas de imagens, vídeos e textos. Enfim a ferramenta aproximará as crianças do mundo digital.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 Objetivo Geral**

Integrar ferramentas computacionais no âmbito escolar, mostrando a relevância das mesmas para o processo de ensino e aprendizagem.

#### **3.2 Objetivos específicos**

- Mostrar a necessidade de inserção do computador no cotidiano dos alunos;
- Estimular o raciocínio lógico, aplicando aos problemas concretos do nosso cotidiano;
- Incentivar os educadores a buscar por ferramentas que visam auxiliar no trabalho dos conteúdos utilizando métodos mais práticos;

### **4. MATERIAIS E MÉTODOS**

A pesquisa tem por base de orientação o método qualitativo já que fundamenta-se em referências bibliográficas onde se buscou enriquecer o presente trabalho, apoiando-se em dados (de fontes citadas pela revista “Nova Escola”, edição especial Guia de Tecnologia na Educação) e foi de fundamental importância para a discussão desta tão poderosa ferramenta, o computador. Enfatizando o uso da internet por parte dos professores, como instrumento pedagógico, os impactos da tecnologia, além da abordagem principal deste que é a visão das crianças quanto ao uso de computadores nas escolas.

## 5. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo a CGI.br(2009) mais de 51% das crianças já utilizaram o computador, 27% já acessaram a internet e 25% perceberam perigo na rede. E eles acabam fazendo bastante coisa na frente dos micros, 90% utiliza para brincar com os mais diversos jogos, 45% utilizam para pesquisas da escola e 34% assistem desenhos e vídeos. Os dados mostram que para os pequenos, o mundo tecnológico não se resume apenas a uma coisa, eles já perceberam que este instrumento pode os levar além do que imaginam e a cada *click*, estão mais maravilhados. A utilização deste nas escolas se torna difícil, pois ainda não temos profissionais para atender a demanda de escolas, temos cerca de 31% de professores de informática na escola publica CGI.br(2011), precisamos de muito mais. Já que segundo o Censo escolar de 2010, apontou que 60,45% das escolas brasileiras já possuem computadores.

As escolas estão buscando se adequar, apesar de não ser fácil e essas mudanças não ocorreram tão rapidamente. Já conseguimos observar mudanças, os professores adeptos da tecnologia como instrumento pedagógico afirmam que os impactos são positivos, 67% perceberam o aumento da motivação e dinamização das aulas (O uso do computador e da *internet* nas escolas públicas, FVC, 2009). E ainda 63% apresentaram melhoria da aprendizagem e 60% interagiram bem mais com os professores, além de obter maior exploração dos temas e conteúdos e aumento da motivação dos professores.

Os professores ainda afirmam que utilização a internet para fazer buscas de conteúdos e acessarem outros tipos de materiais educativos. A maioria diz que utiliza portais educativos gratuitos, 32% utilizam o portal do MEC e apenas 6,8% dizem não acessar materiais digitais (OEI,2011). Estes docentes devem fazer mais busca de informações, além de procurar metodologias mais didáticas que tornem a aula atrativa, pois o computador é apenas um instrumento e sozinho não contribui com o processo de ensino e aprendizagem.

## **6. RESULTADOS ESPERADOS**

Espera-se que através do uso mais intensificado do computador nas escolas como objeto pedagógico, haja mudanças na Educação básica e esta ferramenta seja vista como meio facilitador para o processo de ensino e aprendizagem, além de promover a aplicabilidade dos conteúdos passados e proporcionar aos alunos condições de notar a relação entre as disciplinas trabalhadas em sala. O governo deve investir em capacitação aos docentes, que ainda encontram dificuldades em manusear tais ferramentas.

## **7. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A educação deve ser vista como algo inovador que rompe as barreiras, sendo assim. Os meios tecnológicos, assim como os jogos educativos, são soluções para quebrar essa barreira onde as dificuldades de aprendizagem são grandes.

Através do computador podemos nortear o aluno em busca de novas fontes de conhecimentos, para a utilização de ferramentas que possa lhe ajudar na obtenção dos mesmos de forma autônoma. Isto é mostrar para o aluno que a sempre o que aprender e incentivá-lo a estar buscando novas fontes para que este não se limite apenas ao que a escola ensina.

O estímulo e a motivação devem fazer parte da vida do aluno, este deve querer aprender, o aluno tem que ser curioso, deve questionar o porquê dos fatos. Isso não deve acontecer só no ambiente escolar mais também em casa, já que o ambiente familiar é o principio para o sucesso na vida escolar, educação deve ser vista como meio para que romper as barreiras, as crianças devem devem ser motivadas desde cedo a implantação do computador como instrumento pedagógico se torna fundamental.

## **8. REFERÊNCIAS**

FAGUNDES, Léia C. **Recursos e oportunidades para o desenvolvimento da inteligência.** *Pátio*, Curitiba, n.38, p.59-6, 2006.

LIMA, Sandra V. **Fatores que Interferem na Aprendizagem.** Disponível em: <[http://artigos.netsaber.com.br/resumo\\_artigo\\_3440/artigo\\_sobre\\_fatores\\_que\\_interferem\\_na\\_aprendizagem](http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_3440/artigo_sobre_fatores_que_interferem_na_aprendizagem)> Acesso em: 25 de fevereiro de 2013.

NOVA ESCOLA. Edição especial Guia de Tecnologia na Educação, São Paulo, julho 2012.

PELEGRIN, Gislaine . **Tecnologia na Educação, dúvidas e certezas.** Disponível em: <<http://www.planetaeducacao.com.br/porta/artigo.asp?artigo=1948> > Acesso em: 25 de fevereiro de 2013.

SILVA, Jandira P.A. **Dificuldades de Aprendizagem na Divisão Matemática: Estudo de Caso.** *Disponível em:* <[www.biblioteca.ajes.edu.br/.../monografia\\_20120323122453.pdf](http://www.biblioteca.ajes.edu.br/.../monografia_20120323122453.pdf)> Acesso em: 25 de fevereiro de 2013.

TAJRA, F. Sanmya. **Informática na Educação**, Ed. Érica Ltda. São Paulo (SP), 2008.