

O uso das Tecnologia de Informação e Comunicação na educação: um relato de experiência

Sábila Belle Conceição de Oliveira¹, Laercio Pontin Junior²

¹Acadêmica de Licenciatura em Computação – IFTO – Campus Araguatins

²Especialista em Governança de TI – UFT

sabiabelle976@gmail.com, laercio.junior@ifto.edu.br

***Abstract.** This article is justified in an experience report of the Supervised Internship, aiming at the use of information and communication technologies as a support tool in the process of teaching learning in the 5th year of elementary education, with the objective of providing the use of differentiated teaching strategies, in favor of a pleasant and quality teaching. It was concluded that the use of ICT makes it possible to incorporate information technology independently of the methodology used, developing competences that cover the whole society.*

***Resumo.** O presente artigo justifica-se em um relato de experiência do Estágio Supervisionado, atentando-se para o uso das tecnologias de informação e comunicação como uma ferramenta de apoio no processo de ensino aprendizagem no 5º ano do ensino fundamental, com o objetivo de proporcionar o uso de estratégias diferenciadas de ensino, em prol de um ensino prazeroso e de qualidade. Concluiu-se que com a utilização das TIC possibilita a incorporação da informática de forma independente da linha metodológica utilizada, desenvolvendo competências que abrange toda a sociedade.*

1. Introdução

O movimento das tecnologias transforma as formas de comunicação e informação, assim como os meios de transmissão de conhecimento. É comum ouvir que as Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC está em todos lugares e faz parte do cotidiano das pessoas. Segundo Tajra (2011, p.32), na área educacional é indiscutível sua utilização, seja no sentido pedagógico ou social.

O uso das TIC como recurso pedagógico de forma integrada as disciplinas, oportuniza a organização na construção do conhecimento. Independente da metodologia utilizada devem ser trabalhadas na escola, a fim de proporcionar um ambiente motivador, dinâmico e criativo, que permita aos alunos o acesso a um ambiente informatizado.

Para Tajra (2011, p.32), as tecnologias possibilitam a aprendizagem em diferentes ambientes, de forma que a escola não tem mais o papel de preparar o aluno apenas para habilidades linguísticas e matemáticas. Com o novo conceito de

inteligência, pode-se desenvolver diversas habilidades, sobretudo utilizar a tecnologia como ferramenta facilitadora.

O presente artigo justifica-se em um relato de experiência do Estágio Supervisionado, que é uma disciplina curricular obrigatória nos cursos de Licenciatura do Instituto Federal do Tocantins (IFTO), portanto as experiências relatadas ocorreram durante o período de estágio do curso de Licenciatura em Computação do IFTO – Campus Araguatins juntamente com a unidade escolar concedente do estágio. O estágio supervisionado, por sua vez, é dividido em três etapas: observação, planejamento e regência.

Durante a observação constatando-se que o maior problema não diz respeito à falta de acesso as tecnologias, e sim à pouca capacidade crítica e procedimental do docente do 5º ano ao lidar com a variedade de recursos tecnológicos. Desse modo, para a regência, utilizar as tecnologias, visando a aproximação e assimilação do educando ao conteúdo e na aplicação da informática dentro da realidade vivenciada.

A introdução da informática na escola como recurso pedagógico de apoio é necessária para mudança no processo educacional, como modo de adapta-se às novas demandas da sociedade para o ensino aprendizagem. Afim, que os recursos e benefícios da informática possam ser utilizado de forma consciente, eficaz e crítica. Diante de tais pressupostos, o objetivo do presente artigo é proporcionar o uso de estratégias diferenciadas de ensino, em prol de um ensino prazeroso e de qualidade.

2. Referencial Teórico

Segundo Veiga (1991, p16), a Didática envolve estudos referente à Metodologia de Ensino sob os aspectos de planejamento, de execução do ato docente-discente e de verificação da aprendizagem, conduzindo a pratica de ensino. Assim, o uso de qualquer recurso tecnológico exige mudança na prática docente, a fim de proporcionar experiências de aprendizagem significativas para os alunos, além de inovar as metodologias de ensino-aprendizagem.

O processo de ensino é exaustivo e requer um marco teórico cada vez mais indagador e prazeroso. A informática na educação, tem por finalidade possibilitar aos discentes o contato com o mundo informatizado e tornar a aprendizagem prazerosa (VEIGA, I. P. A. 2006). Para os Parâmetros Curriculares Nacionais (1999, p153), é de extrema importância criar métodos em que os alunos possam ter iniciativas e criar soluções para problemas da sociedade.

As tecnologias podem favorecer o modo de ensinar e aprender. Com o planejamento adequado e uma boa didática, o professor poderá inovar em suas aulas com a utilização de *softwares* educativos. Facilitar assim a aprendizagem do aluno com o uso de ferramentas que o envolve no processo de ensino.

Segundo Duarte (2009. p. 79), programas específicos para o ensino da Matemática estão sendo desenvolvidos, direcionados para o público infantil que recreiam, divertem e educam ao mesmo tempo. Assim, o interesse em utilizar *softwares* educativos no decorrer da realização do estágio, nasceu na observação em sala de aula, em que o ensino era maçante, por consequência de métodos tradicionais de ensino.

O uso dos jogos em sala de aula pode contribuir para a aprendizagem significativa do estudante, além de melhorar o processo de aprendizado e contribuir para o seu desenvolvimento. Os jogos invadem a mente do jogador, tornando-o ativo e envolvido, pois possuem características fundamentais que fazem parte da vida do ser humano.

Para Victal (2015, p.445), a combinação de jogos com tecnologia deu origem aos videogames ou jogos digitais que aplicados à Educação, possibilitam benefícios que potencializam a aprendizagem. Durante o uso dos jogos o aluno dita o tempo da sua aprendizagem, a mesma ocorre como resultado das interações que ele faz que o auxilia a resolver o problema. Com os jogos digitais o aluno desenvolve potencialidades como: comparar, analisar, associar, calcular, classificar e criar.

O jogo pode ser considerado o componente desencadeador, por apresentar uma situação-problema frente a desafios, ou estratégias para sua resolução. Nessa perspectiva, o jogo pode soltar os mecanismos necessários ao processo de decisões, como por exemplo, os meios para criar estratégias adequadas para vencer os obstáculos impostos para tal.

“A passagem do jogo e da expressão livre para a coordenação dinâmica geral permite confrontar a criança com situações problemas às quais ela deverá ajustar-se...” (LE BOULCH, 1987, p.117). O jogo educacional é uma modalidade que exige ações com o intuito de assimilar conteúdo ou desenvolver habilidades. Jogos digitais é um meio que resulta em grande aprendizagem além do entretenimento, principalmente no âmbito educativo.

3. Materiais e Métodos

Segundo Gerhardt e Silveira (2009, p.31), o artigo classifica-se como uma pesquisa qualitativa, pois “não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social.” Os objetivos de pesquisas, para Gerhardt e Silveira (2009, p.35), são de cunho exploratório, uma vez que este “tipo de pesquisa tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.”

Quanto aos procedimentos adotados, para Thiollent (1988), citado por Gerhardt e Silveira (2009, p.40) classifica-se como uma pesquisa ação, devido a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo.

O público alvo do estágio supervisionado são 28 alunos da turma do 5º ano de uma escola pública de Araguatins, com idade entre 10 e 14 anos.

Visto que o objetivo do trabalho consiste em proporcionar o uso de estratégias diferenciadas no ensino de matemática, em prol de um ensino prazeroso e de qualidade. Tajra (2011, p. 47), coloca que “a tecnologia atrai a atenção dos alunos, o computador torna mais fácil o aprendizado de disciplinas consideradas difíceis”, como a matemática e aumenta o desempenho escolar.

Em sala de aula foi realizada uma demonstração cognitiva dialogada do assunto a ser estudado, utilizando recursos tecnológicos como projetor multimídia e ao mesmo tempo exemplificando com o dia a dia. O livro didático também foi utilizado, pois o

mesmo também é um recurso tecnológico, com ele foram feitas as leituras dos capítulos correspondentes ao assunto, além dos exercícios fornecidos.

Conforme o andamento da disciplina os alunos foram levados ao laboratório, com o intuito de integrar recursos tecnológicos como os softwares educacionais aos conteúdos, levando-os a aprimorar os seus conhecimentos em relação ao que foi estudado.

Também foi utilizado como procedimento metodológico dinâmicas de grupo que são instrumentos úteis para desenvolver um processo coletivo de discussão e reflexão, ampliar o conhecimento individual e coletivo, possibilitando ainda a criação, formação e transformação do conhecimento, pois os alunos são sujeitos de sua elaboração e execução.

4. Resultados e Discussões

No decorrer do estágio supervisionado existem dificuldades como a falta de infraestrutura na escola, a sala direcionada ao laboratório de informática era dividida para sala de apoio educacional e biblioteca, desse modo, com a existência de 8 máquinas funcionais. Assim, integra-se as tecnologias conforme as possibilidades do local, considerando os recursos disponíveis.

Durante as aulas recursos como projetor multimídia, *datashow*, *softwares*, computadores, livros, jogos e dinâmicas, são aplicados. Como retenção da atenção dos alunos e proporcionar metodologias diferentes de ensino. Nas primeiras aulas, trabalha-se o conteúdo de forma dialogada, adotando o desenvolvimento cognitivo dos alunos, para que no laboratório de informática, exista um domínio da parte teórica e facilidade ao utilizar os *softwares* escolhidos.

O laboratório da escola campo, com espaço limitado, incapaz de agrupar todos os alunos, assim o trabalho com a turma realiza-se em duas etapas e através de duplas, para que todos envolvidos tenham acesso aos computadores e realizando as atividades planejadas. Assim, os discentes manipulam os computadores no decorrer das aulas.



Figura 1: Aula prática no laboratório de Informática da escola campo de estágio.
fonte: autoria própria.

Ao utilizar recursos tecnológicos, o comportamento dos alunos muda, passam a focar sua atenção na utilização de jogos e dinâmicas, tornam-se ativos no processo de aprendizado, por conta dos recursos utilizados, como slide animado, vídeo com

assimilação do conteúdo, jogos referentes ao conteúdo e a utilização do laboratório de informática.

A utilização de *softwares* educativos facilita a inserção dos alunos, pois une os jogos, com o conteúdo que das disciplinas. Os jogos abordados na regência, trabalha o ensino de frações, medidas de tempo e multiplicação. O ensino de informática nas series iniciais ainda é precário, tanto pela falta de estrutura física – sala equipada - como pela falta de profissionais qualificados para o ensino. O jogo foi desenvolvido, como forma facilitadora para a inserção do conteúdo programático escolar, na figura 2 é possível observar algumas das telas dos jogos.



Figura 2: Telas dos jogos desenvolvidos.
Fonte: autoria própria.

Visado a interação individual entre aluno e máquina, tornou-se necessário uma visita técnica ao IFTO - Campus Araguatins. Assim, cada aluno tem acesso a um computador o que permite o manuseio sem a interferência de outro usuário. Na figura 4, é possível observar a aula prática realizada no laboratório do IFTO.



Figura 3: Aula prática no laboratório de Informática do IFTO – Campus Araguatins.
fonte: autoria própria.

O pouco conhecimento, pode levar algumas pessoas a sensação de sentissem-se discriminadas ou constrangidas por não serem capazes de realizar alguma atividade no computador. Quando o indivíduo trabalha interagindo com o computador ele consegue compreender o assunto abordado bem como o manuseio do recurso tecnológico sem grandes complicações. Dessa forma, alcança-se a inserção da turma ao meio tecnológico.

As metodologias de ensino, é um processo educativo, que deve ser orientado por metodologias que permitam atender aos objetivos propostos pelos docentes. Libâneo (2002), afirma que os professores que se julgam mais atualizados variam bastante os métodos de ensino. Preocupam-se mais com as diferenças individuais e sociais dos alunos, costumam fazer trabalho em grupo ou estudo dirigido, tentam usar mais diálogo no relacionamento com as crianças, são mais amorosos.

Considerações Finais

A utilização das TIC envolve os alunos de forma eficaz nas aulas. Nas séries iniciais do ensino fundamental é trabalhada no processo de ensino-aprendizagem, como uma ferramenta que ajuda as crianças a aprender de forma diferenciada. Portanto, funcionam como um meio para a obtenção de conhecimento.

O estagiário inicia sua jornada, por muito, esperando a hora de finalizar, confuso com uma realidade que desconhece, teoricamente despreparado para enfrentá-lo. Torna-se impossível pensar no estágio sem pensar em um projeto coletivo, o propósito do estágio foi indicar aos docentes o uso das Tecnologias, e divulgar como é viável e aconselhável estruturar uma percepção de conhecimento e aprendizagem a um plano de inovação tecnológica na educação.

Concluiu-se que com a utilização das TIC's como ferramenta no processo de ensino, possibilita a incorporação da informática de forma independente da linha metodológica utilizada. Pode-se usar como ferramenta de apoio, como um meio para o ensino e aprendizagem nas escolas. Aonde desenvolve-se competências que abrangem a sociedade.

Referencias

LE BOULCH, J. **Rumo a uma ciência do movimento humano**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

LIBÂNEO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora?** Novas exigências educacionais e profissão docente. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

GERHARDT, T. E. SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Coordenado pela Universidade Aberta do Brasil – UAB/UFRGS e pelo Curso de Graduação Tecnológica – Planejamento e Gestão para o Desenvolvimento Rural da SEAD/UFRGS. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais, Ensino Médio, Bases Legais/Ministério da Educação, Secretaria de Educação Média e Tecnológica, Brasília, 1999.

TAJRA, S. F. **Informática na Educação: Novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade**. São Paulo Editora: Érica Ltda. 2011.

VEIGA, I. P. A. **A prática de ensino e o estágio supervisionado**. Campinas, SP: Papirus, 1991.- (Coleção Magistério: Formação e Trabalho Pedagógico).

VEIGA, I. P. A. **Lições de didática**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

VICTAL, E.R.N. **Aprendendo sobre o uso de Jogos Digitais na Educação**. 2015. In: Anais do XXI Workshop de Informática na Escola (WIE 2015).