

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

MÉTODOS PEDAGÓGICOS COM O COMPUTADOR: INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO¹

Rosani Maria Tamiozzo².

¹ Trabalho de pesquisa Técnico-Científico

² Graduação no Curso de Ciências Contábeis,

Graduação no Curso Superior de Tecnologia em Gestão Pública,

Pós - Graduada no Curso de Docência na Educação Profissional de Nível Técnico,

rosanimariatamiozzo@yahoo.com.br

Introdução

Diante da nova era da tecnologia o computador tem provocado uma revolução na educação, nas habilidades do “ensinar” devido a implantação de novas técnicas de ensino de forma ilimitada. Com a evolução tecnológica vem acontecendo de maneira cada vez mais rápida, junto com seu crescimento vem também o crescimento as mudanças, em que torna uma necessidade na sociedade, de maneira implica na educação.

Os novos contexto do processo de ensino-aprendizagem, tem mudado a sua forma tradicional, com a inserção do computador nas escolas.

O avanço das Tecnologias de Informação, em especial da Realidade Virtual (RV), traz novos meios para o homem se expressar, comunicar, criar, explorar, aprender e construir conhecimento. As tecnologias de RV estão avançando rapidamente e seus custos caindo significativamente.

Segundo Pereira, “a implantação do computador na educação teve três gerações, sendo que uma quarta começa a surgir com a Realidade Virtual” (PEREIRA, 2002). São elas: Primeira Geração: teoria comportamentalista, com aplicações tradicionais; Segunda Geração: preocupa-se com a forma de apresentar o conteúdo aos educandos; Terceira Geração: preocupa-se com a interação entre o educando e o conteúdo transmitido; Quarta Geração: o conhecimento é construído pelos próprios educandos, sendo que o mesmo interage com os recursos de aprendizagem. A utilização da Realidade Virtual nas atividades de ensino-aprendizagem é um processo relativamente recente, onde o educando vê a possibilidade de explorar os ambientes, através da manipulação do próprio conteúdo de aprendizagem (objetos espalhados no ambiente relativos ao conteúdo a ser aprendido).

Tecnologia da informação e comunicação (TIC), são um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum, sendo utilizadas na industria, no comercio, no setor de investimento, e na escola, e ainda na Educação a Distância.

As novas Tecnologias da Comunicação e Informação (TIC) criam novos espaços de conhecimento. (GADOTTI 2000)

O Ensino à Distância é um modelo de educação no qual professor e aluno(s) não se encontram fisicamente no mesmo local, ou seja, estão geograficamente em lugares diferentes, utilizando de meios técnicos de comunicação. O aluno é obrigado a estudar por sua iniciativa, desenvolvendo habilidades de independência e de trabalho.

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico

Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

Art. 1º Fica criado o Programa Nacional de Informática na Educação – ProInfo, com a finalidade de disseminar o uso pedagógico das tecnologias de informática e telecomunicações nas escolas públicas de ensino fundamental e médio pertencentes às redes estadual e municipal.

Parágrafo único. As ações do ProInfo serão desenvolvidas sob responsabilidade da Secretaria de Educação a Distância deste Ministério, em articulação com a secretarias de educação do Distrito Federal, dos Estados e dos Municípios. (Portaria nº 522, de 9 de abril de 1997).

o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO), que instalou laboratórios de informática em escolas públicas urbanas e rurais e o Programa Banda Larga nas Escolas, que disponibilizou conexão à internet em banda larga para os estabelecimentos educacionais

Para estender o acesso aos professores e às famílias dos alunos, foi lançado então o programa Um Computador por Aluno (Prouca), Em continuidade, há ainda o Projeto Cidadão Conectado – Um Computador para Todos, dirigido aos professores do ensino continuado das instituições credenciadas no Ministério da Educação. São mais computadores portáteis a um custo abaixo do praticado no mercado.

O Projeto UCA - Um Computador por Aluno, é uma iniciativa do Governo Federal que tem como meta contemplar cada estudante da rede de ensino básico com um computador portátil, em busca da qualidade da educação pública brasileira. UCA - Projeto de Aprendizagem e Pesquisa online com o laptop na sala de aula.

O Prouca tem o objetivo de promover a inclusão digital nas escolas das redes públicas de ensino federal, estadual, distrital, municipal ou nas escolas sem fins lucrativos de atendimento a pessoas com deficiência, mediante a aquisição e a utilização de soluções de informática, constituídas de equipamentos de informática, de programas de computador (software) neles instalados e de suporte e assistência técnica necessários ao seu funcionamento. (Lei nº 12.249, de 11 de junho de 2010).

O Projeto Um Computador por Aluno (UCA) foi implantado com o objetivo de intensificar as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) nas escolas, por meio da distribuição de computadores portáteis aos alunos da rede pública de ensino. Foi um projeto que complementou as ações do MEC referentes a tecnologias na educação, em especial os laboratórios de informática, produção e disponibilização de objetivos educacionais na internet dentro do ProInfo Integrado que promove o uso pedagógico da informática na rede pública de ensino fundamental e médio.

Gadotti (2000) “menciona que estas transformações, são a interligação do mundo. O surgimento de novas tecnologias, como a internet permite a troca rápida de informações entre pessoas de todas as partes do planeta. Por consequência, deste fenômeno surge a invasão de mercadorias, serviços, tecnologias, pessoas, etc; de várias partes do mundo em diversos lugares e vice e versa.”

Diante disto desta evolução do progresso globalizado, o papel educacional busca aproximar as pessoas trabalhando na perspectiva de diminuir as desigualdades que prejudicam a população na sociedade “excluídos”, onde a escola proporciona as inovações como ponte mediadora.

“A Informática na Educação significa a inserção do computador no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades da educação” (VALENTE, 2002).

Para tanto, este estudo teve como objetivo, Conhecer o que é o software educacional e a influência dos computadores na sala de aula; saber o que é a alfabetização digital, e o ensino à distância.

Metodologia

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico

Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

O texto foi elaborado a partir de estudos e pesquisas bibliográfica referentes a assuntos de evolução tecnológicas do conhecimento. Para o desenvolvimento da metodologia foram adotados os autores (PEREIRA, 2002), (VALENTE, 2002), . (GADOTTI 2000) . A pesquisa foi classificada quanto à natureza como uma Pesquisa Aplicada, quanto à abordagem como Qualitativa, quanto aos objetivos como Exploratória e Descritiva e quanto aos procedimentos técnicos como Bibliográfica, Documental, de Levantamento, Participante e Estudo de Caso. O universo amostral foi à Métodos Pedagógicos com o Computador, destacando Programa de Inclusão Digital, O Projeto Um Computador por Aluno (UCA), tecnologias da informação e da comunicação (TIC) nas escolas, alfabetização digital., e o ensino à distância.

Resultados e Discussão

Os Métodos Pedagógicos com o Computador com sua implantação O Projeto UCA - Um Computador por Aluno, é uma iniciativa do Governo Federal que tem como meta contemplar cada estudante da rede de ensino básico com um computador portátil, em busca da qualidade da educação pública brasileira.

A EaD, esta sendo uma alternativa pedagógica de grande utilidade e vem incorporar as novas tecnologias como meio para alcançar os objetivos das práticas educativas implementadas, atendendo as concepções de homem e sociedade assumidas e considerando as necessidades das populações a que se pretende servir. Sendo compreendida como uma prática educativa situada e mediatizada, uma modalidade de se fazer educação, de se democratizar o conhecimento no compromisso com as mudanças sociais.

Os objetos de aprendizagem aplicados em sala de aula, vem ser recursos digitais dinâmicos, interativos e reutilizáveis para suporte ao ensino de aprendizagem elaborados a partir de uma base tecnológica. Sendo um novo parâmetro educativo que utiliza a elaboração de um material didático envolvendo conteúdos, interdisciplinaridade, exercícios e complementos. Apresentam diversas modalidades de ensino: presencial, híbrida ou a distância; diversos campos de atuação: educação formal, corporativa ou informal; e, devem reunir várias características, como durabilidade, facilidade para atualização, flexibilidade, interoperabilidade, modularidade, portabilidade, entre outras. Eles apresentam-se como unidades auto-consistentes de pequena extensão e fácil manipulação, passíveis de combinação com outros objetos educacionais ou qualquer outra mídia digital - vídeos, imagens, áudios, textos, gráficos, tabelas, tutoriais, aplicações, mapas, jogos educacionais, charges, simulações, animações, infográficos, páginas web - por meio da hiperligação. Além disso, um objeto de aprendizagem pode ter usos variados, seu conteúdo pode ser alterado ou reagregado, e ainda ter sua interface e seu layout modificado para ser adaptado a outros módulos ou a unidades de um curso. Os objetos de aprendizagem possuem início, meio e fim, que podem ser utilizado facilmente, são objetos passíveis de transposição para novos contextos. Os objetos de utilização tecnológica como: computador, data show, impressora, scanner, fóruns eletrônicos, chats, softwares aplicativos, notebooks, celulares, câmeras digitais e outros. Os objetos aplicados como software aplicativos: (planilhas eletrônicas, software gráficos e de cálculos, etc). Ainda a utilização de internet, que enriquece e agiliza o processo de informação e comunicação, bem como a produção de slides ou seja Power point, para apresentações. Além de outros recursos utilizados que favorecem os meios e instrumentos tecnológicos como: scanner, redes de Wi-Fi,

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico

Evento: XXIV Seminário de Iniciação Científica

celulares, retroprojeto, lminas, câmeras digitais, televisão, pendrive, CD, DVD, Vídeo, programas Word, Programas Excel, entre outros

Conclusões

Analisando os resultados deste estudo chegou-se à conclusão de que a implantação dos Métodos Pedagógicos com o Computador gerou melhorias nas escolas atingindo objetivos benéficos em relação ao conhecimento e a informação.

A realidade virtual esta começando mudar a educação, superando barreiras, permitindo visualização de inexistência ou de lugares de difícil acesso e oferecendo oportunidade a estudantes portadores de deficiências. Em que promove atividade de cooperação e compartilhada em ambientes virtuais. Permitindo entre professores e estudantes acesso rápido e comunicativo e ainda esclarecendo duvidas e questionamento.

Palavras-chave: O avanço das Tecnologias de Informação. Computador

Referências Bibliográficas

PEREIRA, A.; PERUZZA, A. P. M. Tecnologia de Realidade Virtual Aplicada à Educação Pré-Escolar. São Leopoldo, [s.n], 2002.

GADOTTI, Moacir. Perspectivas atuais da educação. Porto Alegre, Ed. Artes Médicas, 2000.

VALENTE, J. A. O Uso Inteligente do Computador na Educação. [S.l.:s.n],[2002].

Disponível em: <<http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txt/usoint.pdf>>.

<http://www.PROUCA.gov.br/institucional/downloads/experimentos/DFsinteseAvaliacoes.pdf>.