

INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: Utilização de Recursos Tecnológicos como ferramentas de fixação do conteúdo.

Natália Ferreira Lima¹, Bartolomeu Alves de Araújo Filho¹, Paula Michelle Martins Lima¹, Ennio Willian Lima Silva², Rogério Pereira de Sousa².

¹Estudantes do Curso Superior em Licenciatura em Computação – IFTO (Campus Araguatins). Bolsista do Programa Residência Pedagógica. E-mail: natalia.lima@estudante.ifto.edu.br bartolomeu.filho@estudante.ifto.edu.br paula.lima2@estudante.ifto.edu.br

²Professor Mestre Ennio Willian Lima Silva – IFTO (Campus Araguatins). e-mail: ennio.silva@ifto.edu.br

³Professor Mestre Rogério Pereira de Sousa – IFTO (Campus Araguatins). e-mail: rogerio.pereira@ifto.edu.br

Resumo: Este trabalho tem como objetivo, demonstrar as contribuições que jogos educacionais e métodos de ensino lúdico podem proporcionar na vida dos estudantes. Durante o estágio supervisionado III que é desenvolvido no Ensino Médio, foi constatado a dificuldade que os alunos detinham em relação aos conteúdos e fórmulas ministradas. Busca-se por meio de jogos e novas metodologias, a diminuição desse fator. Dentro do período que regência, métodos foram usados dentro da sala de aula, de maneira interdisciplinar correlacionando com os conteúdos para que dessa forma os estudantes conseguissem assimilar melhor as teorias e fórmulas transmitidas.

Palavras-chave: Estágio Supervisionado, Jogos Educacionais, Lúdico, Métodos, Motivação

1 INTRODUÇÃO

O Estágio Supervisionado dentro dos cursos de licenciaturas é de fundamental importância por conduzir o acadêmico a realidade que encontrará ao final de sua formação. Dentro do curso de licenciatura em computação é apresentada uma certa dificuldade pelo fato da disciplina de informática não conter nas grades curriculares das escolas públicas araguanenses, o que obriga o acadêmico a desenvolver suas aulas de forma interdisciplinar, relacionando a sua área de formação com as demais disciplinas estudadas pelos alunos, tais como: Português, Matemática, História, Geografia dentre outras. O estudante é conduzido a uma escola campo na qual deve passar por um processo de observação para depois desenvolver sua regência com o público alvo baseada em seu planejamento, realizado juntamente com o professor supervisor da disciplina.

É inegável que esse período contribua muito com a formação desse indivíduo, pois quando estiver como professor de uma determinada sala, esse processo de observação não será possível, porque seu trabalho é desenvolvido antes mesmo de conhecer aqueles a quem aplicará sua metodologia. Com o estágio supervisionado é levado a conhecer inúmeras realidades, que posteriormente podemos nos deparar em nossas salas. Realidades possivelmente distintas, pois cada indivíduo é diferente em suas qualidades e dificuldades, anseios e apatias, no entanto a contribuição que esse processo traz é incomensurável. Segundo Silva (2005) O estágio não é apenas uma atividade corriqueira dentro dos cursos de formação, mas sim uma oportunidade de vivência e experiência que proporciona na tomada de decisão sobre a carreira e sobre o processo de ensino.

No estágio o acadêmico deve desenvolver uma pesquisa que condiga com sua área de formação, para que tenha autonomia na hora de aplicar o trabalho com os indivíduos perante a utilização de instrumentos, para promover uma estabilidade ao seu método, contribuindo na sua formação profissional e assim desenvolver um bom trabalho. De acordo com Silva (2005), isso contribuirá para que forma possa conduzir os envolvidos a máxima do conhecimento.

Este foi desenvolvido, a partir da temática Informática na Educação, onde sua condução se deu a partir da disciplina de Biologia com os alunos do ensino médio da Colégio da Polícia Militar Professora Antonina Milhomem. Alunos que ansiavam por uma compreensão sobre a temática, diante do importante processo há que eles serão submetidos futuramente, através do Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM, pois este irá proporcionar a possível escolha de suas profissões, além dos diversos vestibulares de incontáveis instituições de ensino superior. Estes alunos necessitam que seu conhecimento esteja no ápice, até mesmo porque todo o ensino transmitido no decorrer desse período será exigido, entretanto observamos que muitos desses não conseguiram absorver de maneira totalitária aquilo que os fora transmitido, perante isso desenvolvemos meios com o auxílio das ferramentas tecnológicas para conduzir esses indivíduos a melhor compreensão e aprendizagem.

A utilização da informática dentro da educação é algo frequentemente discutido, a uma grande preocupação em relação a sua aplicação, devido um temor se o aluno não estará somente seguindo os comandos passados pela máquina, algo realmente preocupante, pois não proporcionará uma experiência diferente e estimulante no aluno, não estimular estes a buscarem pelo saber, somente depositam neles os conteúdos, desencadeia um desânimo para estudar. Seguindo essa linha de pensamento, foi buscado desmistificar tais preocupações, conduzindo os alunos a serem eles próprios formadores de seu aprendizado e conhecimento.

O uso adequado da informática foi repassado para que ela seja fator de contribuição e não de distração, que diante dessa parceria os indivíduos possam verdadeiramente aprender e levar para vida o que for passado a eles, pois muitos apresentam grande dificuldade em aplicar as fórmulas e teorias dos conteúdos mais complexos e nosso objetivo foi amenizar essa dificuldade com o benefício que a informática proporciona.

Um fator de extrema positividade que os avanços tecnológicos proporcionaram, afirma Gadotti (2005) *apud* Koch (2013) que não somente a escola é um local de aprendizado, mas também incontáveis outros lugares, pois o conhecimento está a partir de letras digitadas num teclado, o que proporciona que mais pessoas tenham a oportunidade de estudar, através das plataformas em EAD – Educação a Distância. Essa contribuição auxilia na construção de novos conhecimentos, na reconstrução dos já existentes além de proporcionam lugar de discursões.

Entende-se que, há temas dentro dos conteúdos ensinados nas escolas que provocam grandes dificuldades para os alunos, temáticas extremamente complexas e teóricas que se não tiverem a devida atenção por parte dos alunos, estes não conseguirão absorver e consecutivamente terão problemas quando esses forem exigidos. Segundo Santos (2013), isso pode ser observado levando em consideração as diversas pesquisas que são feitas, tendo como base as provas e exames externos realizados pelos órgãos educacionais, com os alunos do ensino médio.

Dentro do Ensino Médio os três anos de duração se conectam, os ensinamentos ali apresentados se interligam, a todo momento o aluno deve colocar em prática aquilo que aprendeu no ano anterior ou no começo desse processo e se esse ensino não for transmitido de maneira comprometida pelo professor e absorvido de forma interessada pelo aluno, essa falta poderá acarretar problemas futuros.

Em decorrência dessa lacuna, foi procurado através de ferramentas tecnológicas maneiras de preencher aquilo que provocava tamanha dificuldade, pois diante da contribuição que a informática proporciona na educação, o processo de ensino instigante, além de sua utilização se mostrar como um fator motivador na vida escolar dos alunos. Trazer para dentro da sala algo pelo qual esses alunos se interessam, ferramentas comuns no cotidiano destes, desperta a curiosidade. Buscou-se aprimorar aquilo que estava sendo repassado, além de motivá-los na utilização desses meios tecnológicos na sua formação escolar, para Kishimoto (1996 *apud* Pedrosa, 2009) o jogo proporciona um aprendizado lúdico, é algo que provoca no aluno uma compreensão mais fácil, além de contribuir em uma informação absorvida com maior rapidez.

2 METODOLOGIA

Perante o tempo de regência os objetivos de trabalho foram colocados em ação com os indivíduos observados, durante uma carga horária de quarenta ou mais, foi desempenhado o papel de professor dentro da sala de aula e cumprindo com todas as funções deste, tais como realização de atividades, planejamento, atribuição de notas e se portar de maneira que conseguisse transmitir respeito para os alunos.

Foi almejado meios para auxiliar no aprendizado desses conteúdos, de forma que os alunos desenvolvessem um senso crítico. Pois como observado, os alunos não conseguiam usar as fórmulas e teorias dos temas abordados dentro da disciplina, isso devido uma defasagem nas séries anteriores, já que o público alvo é uma turma de terceiro ano.

O método de trabalho se desenvolveu, como forma de monitoria na disciplina de Biologia, no contra turno do período de aula dos alunos, com a contribuição que tivemos durante o período de observação, nossa metodologia se auxiliou de jogos e meios tecnológicos para despertar nos alunos o gosto pelos estudos. A disciplina trabalhada foi colocada pela unidade concedente como uma das mais

complexas para os alunos, os altos índices de reprovação nessa matéria levou a escola a desempenhar maneira de ajudar os alunos a compreender melhor esta área de estudo, diante disso nossa pesquisa se tornou mais complexa, pois além de demonstrar que a informática pode ser algo positivo para o processo educacional dos alunos, também deveríamos contribuir para que estes entendessem melhor o que estava sendo explanado na disciplina.

Por tecnologia educacional entende-se essencialmente o conjunto dos esforços intelectuais e operacionais realizados faz alguns anos para reagrupar, ordenar e sistematizar a aplicação de métodos científicos a organização de conjuntos de equipamento e materiais novos, de modo a otimizar os processos de aprendizagem (DIEUZEIDE, 1971,p. 1 *apud* STINGHEN, 2016, p. 14).

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Atividades lúdicas, jogos ferramentas tecnológicas apresentadas de maneira assertiva, podem iluminar os alunos para as temáticas, contribuíram para manter alunos atentos as aulas, colocando-os como sujeito do seu próprio conhecimentos, algo novo e diferente desperta a curiosidade, interesse e atenção e dessa forma o conteúdo não se torna desgastante e cansativo, Tubico (2010, p.14 *apud* Ferreira 2017) argumenta:

Ao meu ver, um jogo ou uma brincadeira na sala de aula, não representa apenas um momento de recreação e divertimento. Essas atividades lúdicas possibilitam mais ações mentais diferenciadas, e há nesses momentos uma maior aprendizagem do que se o professor entregasse atividades prontas em folhas ou copiadas do quadro para o caderno.

O uso da informática dentro da educação apresenta uma forte contribuição, pois pode tirar o aluno do comportamento passivo, de somente receber o conteúdo e esperar que só o professor faça essa ligação, para uma posição ativa dentro do seu próprio processo ensino-aprendizagem. Ferramentas tecnológicas propiciam ótimas oportunidades para que o profissional da educação possa trabalhar de maneira construtiva com os estudantes, aprimorando o que estes já sabem para que assim atinjam uma aprendizagem completa.

Como futuros professores, almeja-se contribuir na melhoria daquilo que não funcionava como deveria e assim “quebrar a roda”, implantar de forma eficiente a informática na educação, pois como podemos estar diretamente ligados no desenvolvimento dos alunos, se não nos desenvolvemos? Utilizar a tecnologia é ser o diferente é tomar para si aquilo que julgamos ser o prejudicial para a educação e transformá-lo fator motivador no fio condutor para a mudança, precisamos dominar o uso dessas ferramentas, que muitos colocam como vilões, elaborar parcerias entre as mesmas e a educação e dessa maneira torná-las algo construtivo e positivo na vida dos nossos alunos.

Diante disso, esperamos que através da utilização dos meios tecnológicos, ferramentas e jogos nosso trabalho venha para facilitar a fixação dos conteúdos onde os alunos consigam desenvolver seus saberes e avançar intelectualmente. E dessa forma, estes alunos, consigam novas oportunidades e incontáveis conquistas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluíste este trabalho, com entusiasmo e confiança que com o devido esforço e engajamento a educação pode ganhar uma forte ferramenta no seu processo de construção do conhecimento dos alunos, a Informática é algo dentro da realidade dos alunos, algo que esses têm desejo de manipular, e usado em favor do desenvolvimento do ensino-aprendizagem deste, pode auxiliar os professores para que isso seja alcançado com êxito.

Durante o tempo de desenvolvimento de nossa pesquisa e realização do trabalho a contribuição que a informática na educação proporcionou, foram incomensuráveis, nos mostrando que educação não é algo que deve ser sempre manipulada da mesma maneira, deve sempre ocorrer algo novo, já que queremos enquanto educadores formar estudantes preocupados com seus conhecimentos, e já que estamos na era da inovação por que não a utilizar para contribuir com nossos alunos? Cobrar por mudanças na educação, deixar velhos métodos no passado e adotamos reformas, usamos a tecnologia a favor da educação, pois as duas sendo trabalhadas em conjunto contribuíram para inúmeros avanços.

REFERÊNCIAS

KOCH, Marlene Zimmerman. **AS TECNOLOGIAS NO COTIDIANO ESCOLAR: uma ferramenta facilitadora no processo ensino-aprendizagem.** Disponível em: http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/498/Koch_Marlene_Zimmermann.pdf?sequence=1, Acesso em: 26 maio 2018.

FERREIRA, JESSICA ABADIA. **"IMPORTÂNCIA DO LÚDICO EM SALA DE AULA: O BRINCAR E O JOGAR NO COTIDIANO INFANTIL"**. EM *SÓ PEDAGOGIA*. VIRTUOUS TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO, 2008-2019. CONSULTADO EM 09 JULHO 2019 ÀS 08:33. DISPONÍVEL EM [HTTP://WWW.PEDAGOGIA.COM.BR/ARTIGOS/IMPORTANCIALUDICO/](http://www.pedagogia.com.br/artigos/importancialudico/).

SANTOS, Anderson Oliveira et al. **Dificuldades e motivações de aprendizagem em Química de alunos do ensino médio investigadas em ações do (PIBID/UFS/Química)**. Scientia plena, v. 9, n. 7 (b), 2013.

SILVA, Maria Lúcia Santos Ferreira da. **ESTÁGIO CURRICULAR: Contribuições para o rendimento de sua prática**. Natal, RN: EDUFRRN – Editora da UFRN, 2005, 94 pág., 2º Edição.

STINGHEN, Regiane Santos. **TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO: DIFICULDADES ENCONTRADAS PARA UTILIZÁ-LA NO AMBIENTE ESCOLAR**, Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/169794/TCC_Stinghen.pdf?sequence=1, Acesso em 26 maio 2018.

PEDROSO, Carla Vargas. **JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE BIOLOGIA: Uma proposta metodológica baseada em módulo didático**. Disponível em http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2944_1408.pdf, Acesso em: 03 maio 2019.