

A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA COMO ARTIFÍCIO EDUCACIONAL

Autor: Laércio Farias da Costa
UFPA – Campus de Abaetetuba

Coautor 01: Tania Maria de Góes
UFPA – Campus de Abaetetuba

Coautor 02: Albenise Gomes Almeida
UFPA – Campus de Abaetetuba

Coautor 03: Gerlane da Silva Ferreira
UFPA – Campus de Abaetetuba

Coautor 04: Paula Cristina Santos Sousa
UFPA – Campus de Abaetetuba

O Subprojeto Interdisciplinar de Licenciaturas em Matemática, Letras e Pedagogia tem como objetivo a formação do aluno licenciado para que o mesmo compreenda a necessidade da elaboração de novas estratégias e instrumentos pedagógicos que apresentem em consonância com os processos educativos atuais e contribuam para o processo de ensino/aprendizagem na sala de aula. Neste sentido, julgamos importante pautarmos a formação do licenciado a partir da valorização do exercício da docência, privilegiando as escolas públicas que atendem uma clientela oriunda do campo. Também o projeto deverá formar de profissional docente que, além da base específica consolidada, esteja apto a atuar, interdisciplinarmente, em áreas afins. Tendo a capacidade de resolver problemas, tomar decisões, trabalhar em equipe e comunicar-se dentro da multidisciplinaridade dos diversos saberes que compõem a formação universitária. O profissional de Letras, Matemática e Pedagogia deverá, ainda, estar comprometido com a ética, com a responsabilidade social e educacional, e com as consequências de sua atuação no mundo do trabalho. Finalmente, deverá ampliar o senso crítico necessário para compreender a importância da busca permanente da educação continuada e do desenvolvimento profissional.

O estágio docente é uma atividade ramificada, porém relevante do projeto PIBID, que consiste em um período em que os bolsistas do programa supracitado irão adentrar esse espaço (estabelecimento de ensino), não para ocupar o espaço do professor, mas para observar a prática do docente e auxiliá-lo no desenvolvimento de suas atividades.

Em primeira instância, os bolsistas irão ocupar os laboratórios que dispõem o estabelecimento de ensino, para desenvolver projetos e iniciar a interação entre educandos e profissionais da escola, posteriormente irão adentrar as salas de aula.

No segundo momento damos início à prática docente, com o propósito conhecer a realidade do ambiente, e gradativamente construir uma visão que contemple o perfil do educador e educando, vivenciando o cotidiano de ambos os sujeitos deste ambiente, com o intuito também de desenvolver junto ao professor, táticas e artifícios que visem aperfeiçoar qualitativamente o processo de ensino aprendizagem.

Atualmente os professores passam a reger aula, com uma pequena prática de estágio, e uma presença em sala de aula extremamente superficial, o que acaba interferindo negativamente na carreira do educador e no processo educacional dos educandos. O PIBID, a partir de formações feitas periodicamente e da prática intensiva de estágio docente, vem exatamente viabilizar esse impasse, e colaborar com eficácia para a formação de professores que deixam suas graduações com um relevante conhecimento de manuseio em sala de aula, que desempenham com segurança suas funções, oportunizando o desenvolvimento rendável do ensino propedêutico levando esperança de um futuro melhor para os educandos.

O projeto proposto personifica uma vertente educacional concomitante a sala de aula, utilizando da tecnologia através de jogos educacionais, como agente subsidiário do processo educacional. No ensejo provocar a disseminação do uso dos computadores que é algo relativamente recente, e o uso de jogos na educação que também está em seus primórdios, mas já apresenta grandes potencialidades. Segundo Santos (2001) Os meios audiovisuais colaboram com a aquisição de conhecimentos já que se utilizam variadas linguagens que facilitam a aprendizagem. O computador por sua vez além de combinar as diversas linguagens ainda favorece a interação e criação.

Hoje em dia cada vez mais crianças jogam vídeo games e jogos em computador e via Internet, as escolas com ensino tradicional enfrentam diversos problemas. Uma das causas apontadas para a dificuldade de aprendizado é o fato de que a escola não “fala” a linguagem

dos alunos, cujas vidas estão centradas na tecnologia. De fato, os alunos atuais mudaram de perfil, não só em termos de bagagem de habilidades em ferramentas tecnológicas, que já possuem quando entram nas escolas, mas também em termos de bagagem contextual. Basta observar que grande parte das crianças com 4 ou 5 anos já assistiu a mais de 5 mil horas de televisão, obtendo informações sobre os mais variados assuntos.

Enquanto os professores, hoje, reclamam que não conseguem manter a atenção de seus alunos, e que estes não mostram tanto interesse pelas aulas como as crianças de antigamente, os jogos de videogame e de computador estão cada vez mais atrativos e populares, algumas vezes até de forma extremada. É inegável que a geração de crianças nascidas nesta era da tecnologia é diferente das anteriores, e as escolas precisam se adequar a este novo perfil de público. Como seria bom se o interesse dos jovens por jogos pudesse ser canalizado para os estudos. Será então que os jogos não poderiam ser instrumentos poderosos para o aprendizado, revolucionando a forma como o ensino é ministrado?

Da mesma forma como a disseminação do uso de computadores é algo relativamente recente, o uso de jogos na educação também ainda está em seus primórdios, mas já apresenta grandes potencialidades. Uma educação baseada nos jogos de computador pode gerar uma mudança drástica nos mecanismos educacionais, ou, no mínimo, ser um ferramental de grande importância para os educadores. O grande apelo dos jogos de computador é o envolvimento pessoal que os estudantes têm nas tarefas que aparecem nas telas. Além de possibilitar um aprendizado bastante divertido.

Atualmente percebe-se que os docentes se prendem à propagação do conhecimento apenas em sala de aula, limitando-se, e como forma de complementar esse modelo “tradicional” e mostrar que o conhecimento pode sim ser disseminado em várias vertentes, até mesmo através desta ferramenta que é rotulado como um agente prejudicial à educação, que são os jogos de computador, quando na realidade basta sabermos norteá-lo para o sentido educacional, e como forma de ratificar a ascensão da tecnologia em nossa meio, mostrar as mais variadas vertentes em que ela se manifesta pode-se haver a inserção e conversão educacional.

Objetivo Geral:

Construir um conhecimento docente aprofundado durante o percurso da graduação, a partir de formações feitas pelos bolsistas e orientadores moldar de forma coerente e responsável meu perfil profissional, viabilizando os problemas metodológicos que hoje são impasses entre educandos e educadores, buscar soluções em conjunto e auxiliar os docentes na construção de um ambiente (sala de aula) cada vez mais harmônico e rendável.

Incorporar gradativamente esta “nova” faceta educacional tecnológica à Instituição de ensino “Terezinha de Jesus Ferreira Lima”, e instigar a aproximação e identificação do corpo docente e discente da escola com o meio da informatização.

Objetivos Específicos:

- Acompanhar as atividades didático-pedagógicas desenvolvidas na escola com professores da área de C.F.B.
- Assessorar as atividades didático-pedagógicas desenvolvidas na sala de aula pelo professor de C.F.B;
- Desenvolver atividades de estágio docente na sala de aula;
- Desenvolver estudos acerca do processo ensino e aprendizagem para realizar o acompanhamento dos alunos;
- Contribuir para o processo educacional desenvolvido em sala de aula;
- Utilizar o laboratório de informática para desenvolver atividades pedagógicas de apoio ao ensino aprendizagem;
- Oportunizar a elevação do momento de aprendizagem dos educandos;
- Instigar a utilização qualitativa do laboratório de Informática das escolas públicas do município de Abaetetuba

Metodologia

Como em primeira instância ocuparemos especificamente o laboratório de informática da escola, o projeto proposto é o de personifica em uma vertente educacional concomitante a sala de aula, utilizando da tecnologia através de jogos, sites, slides e filmes educacionais atrelado à disciplina de C.F.B como agente subsidiário do processo de ensino aprendizagem dentro do estabelecimento de ensino.

1º momento:

- Formação dos orientadores bolsistas para o manuseio do sistema operacional Linux (Sistema este utilizado nos computadores do laboratório de informática da referida escola).

2º momento:

- Pesquisa de materiais, e seleção de jogos, slides, filmes, sites e programas educacionais que contemple as áreas do conhecimento ministradas para os educandos, em especial a que eles encontrem maior dificuldade de aprendizagem.

3º momento:

- Organização: metodologia das aulas, confecção do cronograma, número de alunos por aula e as séries contempladas pelo projeto.

4º momento:

- Divulgação do projeto entre os discentes e docentes do estabelecimento de ensino.

5º momento:

- Explicação das aulas.

Materiais utilizados: computador, jogos educacionais virtuais, internet, Data Show, Televisão, D.V.D e caixa amplificadora.

Embasamento Teórico

Paulo Freire (1968, p.98) descreveu a tecnologia como “grandes expressões da criatividade humana” e como “a expressão natural do processo criador em que os seres humanos se engajam no momento em que forjam o seu primeiro instrumento com que melhor transformam o mundo”. Freire acrescenta que faz “parte do desenvolvimento natural dos seres humanos” (p.98) e um “elemento para a afirmação de uma sociedade” (FREIRE, 1993, p.53).

Segundo Santos (2001, p.81, apud Ribas, 1999) pode se definir tecnologia como “métodos, artificios ou ferramentas que procuram responder a uma demanda específica”. Por fim conclui que as “tecnologias são todos os instrumentos utilizados para facilitar nossas atividades”.

“Estamos diante de uma bela demonstração de que a modernização da educação é séria demais para ser tratada somente por técnicos. É um caminho interdisciplinar e a aliança da tecnologia com o humanismo é indispensável para criar uma real transformação. (...) Em síntese, só terá sentido a incorporação de tecnologia na educação como na escola, se forem mantidos os princípios universais que regem a busca do processo de humanização, característico caminho feito pelo homem até então”. (RENATO, Eduardo José. Informática e educação, 1997,05)

Resultados:

Espera-se com a realização do projeto, atualizar o ambiente educacional quanto ao meio tecnológico, onde os discentes possam utilizar os suportes da tecnologia não apenas para fins supérfluos e sim para o desenvolvimento intelectual dos mesmos, auxiliando de forma qualitativa os docentes no processo de ensino aprendizagem, através da interação e dinamicidade lúdica que é inerente a este artifício tecnológico, onde os professores possam ser os norteadores desta poderosa ferramenta “Tecnologia” utilizada como artifício educacional junto aos seus educandos, instigar a inserção da tecnologia nas mais variadas vertentes em que ela se manifesta na metodologia educacional de regência de aula junto

aso educando da escola Terezinha de Jesus Ferreira Lima, na medida em que os mesmos se sintam aptos a atuar.

Referências:

Freire, Paulo. Professora sim, tia não: Cartas a quem ousa ensinar. São Paulo, Olho d'água, 1993.

Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa/ Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura)

FREIRE, Paulo. Educação e Mudança. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

_____. A Importância do Ato de Ler: em três artigos que se completam. 22 ed. São Paulo: Cortez, 1984.

_____. Ação cultural para a liberdade. 6ª edição. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1982.

_____. Educação e Mudança. – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

SAUL, Ana Maria. Uma nova Lógica para a formação do educador IN: BICUDO, Maria Aparecida Viggiani e SILVA JUNIOR, Celestino Alves da. Formação do educador: dever do estado, tarefa da universidade / São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1996. p. 116 a 134

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

<http://espacoeducar-liza.blogspot.com.br/2009/07/30-jogos-educativos-para-baixar.html>

<http://www.aulavaga.com.br/jogos/raciocinio/mass-attack/>

(RENATO, Eduardo José. Informática e educação, 1997,05)

<http://www.overmundo.com.br/overblog/educacao-e-tecnologia-uma-alianca-necessaria>