

**LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE
FACULDADE NATALENSE PARA O DESENVOLVIMENTO DO RN
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO.**

**A INFORMÁTICA COMO FONTE DE COMUNICAÇÃO, PESQUISA E SUPORTE
DE APRENDIZAGEM: O CASO DO COLÉGIO MARISTA DE NATAL**

MARIA JEANE CHAVES MOREIRA

**NATAL/RN
2005**

MARIA JEANE CHAVES MOREIRA

**A INFORMÁTICA COMO FONTE DE COMUNICAÇÃO, PESQUISA E SUPORTE
DE APRENDIZAGEM: O CASO DO COLÉGIO MARISTA DE NATAL.**

Monografia apresentada à Coordenação do Curso
de Licenciatura em Computação da Faculdade
Natalense para o Desenvolvimento do Rio
Grande do Norte como requisito para a obtenção
do título de Licenciado em Computação.

Orientador:

João Tadeu Weck, MsC

**NATAL/RN
2005**

Catálogo na Publicação – Biblioteca da FARN
Setor de Processos Técnicos

Moreira, Maria Jeane Chaves

A informática como fonte de comunicação, pesquisa e suporte de aprendizagem:
o caso do Colégio Marista de Natal / Maria Jeane Chaves Moreira. – Natal: FARN,
2005.

29 f.

Orientador: João Tadeu Weck (MSc.)

Monografia (Graduação em Licenciatura em Computação) – Faculdade Natalense
para o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte

1. Informática Educacional – Monografia. 2. Informática na Educação –
Monografia I. Título.

RN/FARN/BC

CDU 004:37

**LIGA DE ENSINO DO RIO GRANDE DO NORTE
FACULDADE NATALENSE PARA O DESENVOLVIMENTO DO RN
CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO.**

**A INFORMÁTICA COMO FONTE DE COMUNICAÇÃO, PESQUISA E
SUPORTE DE APRENDIZAGEM: O CASO DO COLÉGIO MARISTA DE NATAL**

MARIA JEANE CHAVES MOREIRA

Monografia apresentada e aprovada em _____ de _____, pela banca examinadora
composta pelos seguintes membros:

João Tadeu Weck, Msc.
Orientador

Joseane Alves Pinheiro
Joseane Pinheiro, Msc.

Liane Ferreira da Trindade
Liane Ferreira da Trindade, Msc.

NATAL/RN, _____ de _____ de _____.

DEDICATORIA

A minha Família.

Aos meus pais, por hoje eu estar aqui e eles estarem comigo:

Francisco Moreira Sobrinho e Maria Chaves Moreira.

Aos meus irmãos:

Em especial, Francisca Gevaneide Chaves Moreira, que tanto me incentivou para que alcançasse os meus objetivos e sempre esteve ao meu lado na minha caminhada nunca irei esquecê-la,

Maria Gírlene Chaves Moreira, Maria Gírlaide Chaves Moreira, Francisco Gilgoberto Chaves Moreira, Gevanilson Chaves Moreira, Francisco Gildeirton Chaves Moreira. Aos queridos sobrinhos, que caminharam comigo, Gilian Chaves Moreira Tôrres, Ewerton Chaves Moreira Tôrres, Thiago Moreira Dantas, Nathália Moreira Dantas. (e demais familiares impossível de nomeá-los).

E ao querido João José de Sousa que está sendo grande incentivo na minha vida, por sua paciência, carinho e compreensão durante estes anos.

Obrigada a todos, eu os – amo.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi construído com o apoio de várias pessoas e instituições. Por isso, venho agradecer a todos com as mais sinceras palavras, esperando ter atingido os fins pretendidos neste empenho conjunto e atendido as expectativas de todos que contribuíram para sua construção.

Assim, Agradeço primeiramente a Deus por esta dádiva alcançada na minha vida.

Em especial, a minha Família que tanto me entusiasmou e sempre estiveram ao meu lado em todas as horas.

Agradeço a todos os meus professores, pelos ensinamentos ministrados e pelo estímulo aos desafios profissionais e acadêmicos que deles recebi.

Aos meus professores revisores e orientadores, em especial o Professor e orientador João Tadeu Weck, Msc, por sua eficiência e amabilidade foram profundamente reconhecidas, foi tudo o que alguém pode pretender de um orientador estimulando-me a condensar e a clarificar, sempre foi de muita ajuda ao reagir as minhas idéias e em dar as suas idéias construtivas e ao sugerir leituras, talvez tenha sido a minha melhor critica enquanto lia meus esboços, sou grata por sua paciência, carinho e compreensão durante estes anos, em especial neste ultimo semestre.

As professoras Joseane Pinheiro, Msc, e Liane Ferreira da Trindade, Msc, cuja observação enriqueceu esta publicação.

À Faculdade Natalense para o Desenvolvimento do Rio Grande do Norte, particularmente nas pessoas de seus Diretores, Professores e Funcionários, pela presteza e suporte que me ofereceram para a realização e conclusão desta oportunidade produtiva e valorosa que é a produção de conhecimento.

E a todos que, de alguma forma, contribuíram na elaboração deste trabalho.

RESUMO

A informática está presente em muitas escolas brasileiras como ferramenta de apoio pedagógico, cabendo a cada instituição a responsabilidade de determinar qual é o papel destinado ao computador no processo ensino/aprendizagem. Esta monografia observou o papel da informática como fonte de comunicação, pesquisa e suporte de aprendizagem no Colégio Marista de Natal (RN). A referida instituição de ensino utiliza-se da informática como ferramenta auxiliar no desenvolvimento cognitivo, já que a velocidade das pesquisas (favorecidas pelo uso do computador) possibilita o acesso a conhecimentos cada vez mais numerosos e variados, em todos os domínios da vida humana.

Palavras chave: Informática Educacional, Colégio Marista de Natal, Ferramenta Auxiliar.

ABSTRACT

Computer science is present in many Brazilian schools as tool of pedagogical support, fitting to each institution the responsibility to determine which is the paper destined to the computer in the process ensino/aprendizagem. This monograph observed the paper of computer science as communication source, searches and support of learning in the College Marista de Natal (RN). The related institution of education is used of computer science as tool auxiliary in the cognitivo development, since the speed of the research (favored for the use of the computer), makes possible the access the more numerous and varied knowledge each time, in all the domínios of the life human being.

Words key: Educational computer science, Colégio Marista de Natal, Tool Auxiliary.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. JUSTIFICATIVA.....	10
2.1 Situando o Problema	10
2.2. A Problemática e a Questão	12
3. OBJETIVOS.....	17
3.1 Objetivo Geral	17
3.2 Objetivos Específicos.....	17
4. PLANO DE TRABALHO	18
4.1 Do Caminho Teórico-Metodológico	18
4.2 Procedimentos Técnicos.....	18
5. A INFORMÁTICA E A PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO NO COLÉGIO MARISTA DE NATAL.....	20
6. CONCLUSÕES	23
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24
8. ANEXO	26

1. INTRODUÇÃO

Assistimos a profundas e extensas transformações em nosso mundo. Tempo marcado pela produção de conhecimento e avanço tecnológico desigual, intensa circulação de informações e muitos indivíduos excluídos desse processo.

Esta nova configuração de sociedade exige uma nova escola que não somente deve propagar o saber instituído, como também capacitar o alunado em geral para produzir conhecimentos, para serem competentes “gerentes” de informações, com habilidades cognitivas e operacionais requeridas para sua aplicação no mercado de trabalho, cada vez mais instável e imprevisível. Neste contexto de constantes mutações, a escola assume o inalienável papel de formar cidadãos portadores de sólidos referenciais para as decisões que tomarão ao longo de suas vidas. Para refletir a respeito das escolhas educacionais na atualidade, é preciso levar em conta diferentes fatores que compõem o contexto em que opera a atuação educativa.

A informática assume um importante papel neste contexto, pois permite aos indivíduos (ao contrário de outras mídias – rádio, cinema e TV -), o papel de selecionar o que quer acessar e, principalmente a possibilidade de produzir e veicular conhecimento.

O Colégio Marista de Natal utiliza-se da informática como ferramenta auxiliar no desenvolvimento cognitivo, já que a presença do computador na Escola, além de ser exigência da sociedade, é também uma importante ferramenta para realização de pesquisas e produtor de conhecimentos.

Esta monografia observou o papel da informática como fonte de comunicação, pesquisa e suporte de aprendizagem no Colégio Marista de Natal (RN).

2. JUSTIFICATIVA

O tema Informática Educacional encontra-se em destaque em todas as discussões que envolvam educação. Tal preocupação é justificada pela presença maciça de softwares e tecnologias que se propõe a substituir a metodologia do ensino tradicional, ou seja, ao invés de livros e professores passaríamos a nos utilizar de computadores e materiais digitais.

A utilização do computador e, conseqüentemente de softwares educacionais e da internet no ambiente escolar está se tornando quase uma obrigatoriedade. Mas, mais que um modismo, a informática pode se constituir num diferencial de aprendizagem quando bem utilizada, pois permite um incremento e uma nova dinâmica ao processo ensino/aprendizagem, além de ser uma ferramenta extremamente atraente para crianças e jovens.

Ao propor a observação e descrição do uso da informática no Colégio Marista de Natal, esta monografia buscou investigar e discutir as atividades realizadas que proporcionam e auxiliam professores e alunos na aquisição de conhecimentos.

Por último, cabe-nos destacar a importância do tema a ser apresentado neste estudo para o curso de Licenciatura em Computação e para a sociedade como um todo, criando oportunidade para reflexão, estudo e atuação, reafirmando com isso o seu compromisso com o desenvolvimento do Rio Grande do Norte.

2.1 Situando o problema

As transformações tecnológicas e sociais ocorridas no mundo vem modificando o homem e fizeram surgir um novo contexto, modificando valores, atitudes, maneiras de pensar, ouvir e sentir, entre outras.

O Colégio Marista de Natal foi fundado no dia 02 de fevereiro de 1930, onde anteriormente funcionava o Colégio e Convento Santo Antonio. Como escola católica de tradição cristã, adota a abordagem educativa de São Marcelino Champagnat e possui como proposta pedagógica a construção do conhecimento, visando a inserção do indivíduo na sociedade, tendo como pano de fundo a dimensão religiosa.

Para o desenvolvimento e uso do computador no contexto educacional, o Colégio Marista de Natal criou o Serviço de Informática Educacional (SINFE), o SINFE é responsável pela criação de um espaço que promova o desenvolvimento do raciocínio lógico do educando, onde a informática possa funcionar como recurso didático mediador da aprendizagem e de

discernimento no uso dos meios de comunicação social, para o desenvolvimento de projetos numa visão interdisciplinar, possibilitando assim a construção do conhecimento através da disseminação das ferramentas tecnológicas.

O SINFE também é responsável pela seleção e produção de softwares que visam tornar as aulas mais produtivas, criativas e interessantes; e pela capacitação dos educadores e orientação dos educando.

A Informática Educacional no colégio Marista é inserida dia a dia escolar e utilizada de forma integrada, com as disciplinas com ela são elaboradas as seguintes atividades:

- Desenvolve aulas, pesquisas e projetos interdisciplinares junto aos alunos;
- Contribui na formação contínua dos educadores;
- Auxilia na realização de Feira da Cultura e do Livro, Assembléia de Educadores, Plantão Pedagógico, Socialização, Reunião Pedagógica, comemorações de datas socialmente relevantes; entre outros;
- Promove a Olimpíada Virtual;
- Atende a alunos e educadores apoiando-os e esclarecendo dúvidas no ambiente tecnológico;

Os laboratórios são equipados com equipamentos modernos que possuem softwares interativos e de autoria Bungy, Tangram, Dodge, Motion, Planning Kid Pix, além de aplicativos, apropriados para o sistema operacional, de editoração de textos, imagens, planilhas e apresentadores; utilizamos também a internet como estratégia de comunicação e de pesquisa com o objetivo pedagógico e, assim, as crianças participam amplamente do processo de aprendizagem desenvolvendo conhecimentos acerca de assuntos explorados nos diversos projetos didáticos interdisciplinares.

A importância da utilização da Informática Computacional na área educacional é indiscutível com necessária, seja no sentido pedagógico, seja no sentido social. Não cabe mais a escola: preparar o aluno apenas nas habilidades de lingüística e lógico-matemática, apresentar o conhecimento dividido em partes, fazer do professor detentor de todo o conhecimento e valorizar apenas a memorização. Hoje, como o novo conceito de inteligência, em que podemos desenvolver as pessoas em suas diversas habilidades, o computador aparece num momento oportuno, inclusive para facilitar o desenvolvimento dessas habilidades

(lógico-matemática, lingüística, interpessoal, intrapessoal,* espacial, musica, corpo-cinestésica, na turista e pictórica).

2.2 A problemática e a questão: A importância de Comunicação e Pesquisa na aprendizagem

Todos que acessarem a internet irão encontrar uma série de novas informações para aprender... Também palavras que, são os termos relacionados com navegação em si, e é mesmo importante saber o que elas significam. A internet é a mídia que mais cresce em todo o mundo. Hoje, já contamos com mais de 70 milhões de pessoas em todo o planeta que se beneficiam dos serviços oferecidos por ela e os acessam. A internet está promovendo mudanças sociais, econômicas e culturais.

Para a maioria das pessoas, a internet foi criada muito recente. Em parte isso é verdade, pois ela só se popularizou há alguns anos. Mas, os primeiros experimentos ocorreram nos Estados Unidos e datam os anos 60. Só que, nessa época, apenas o exército tinha acesso á rede. Porém, a internet deles era muito diferente da que nós temos hoje: não havia nada de imagens, sons, animações ou qualquer outro desses recursos que tanto nos encantam, até porque os computadores daquela época são, para nós, apenas ferro velho! Mas ainda hoje a internet é utilizada na área militar, mas a maior parte dos usuários de seus serviços está voltada para a área educacional, principalmente, nas universidades. Atualmente, a Internet encontra-se em grande expansão na área empresarial por meio dos comércios eletrônicos.

A Internet traz muitos benefícios para a educação, tanto para os professores como para como para os alunos. Com ela é possível facilitar as pesquisas, sejam grupais ou individuais, e o intercâmbio entre os professores e alunos, permitindo a troca de experiências entre eles. Podemos mais rapidamente tirar as nossas dúvidas e dos nossos alunos, sugerir fontes de pesquisas. Com todas estas vantagens será mais dinâmica a preparação de aula.

A Internet possui uma série de aplicações para o campo educacional. Entre outras destacam-se atividades como:

- Divulgação: pode ser *Institucional* (a escola mostra o que faz) ou *Particular* (grupos, alunos ou professores criam suas home pages pessoais).
- Pesquisa: pode ser feita individualmente ou em grupo, ao vivo – durante a aula – ou fora da aula, pode ser uma atividade obrigatória ou livre.

- Apoio Ao Ensino: obtenção de textos, imagens, sons do tema específico do programa, utilizando-os como elementos a mais, junto com livros, revistas e vídeos.
- Comunicação: entre professores e alunos, pessoas conhecidas e desconhecidas, próximas e distantes, interagindo esporádica ou sistematicamente.

Sua utilização bem planejada possibilita o aumento das conexões Lingüísticas (fruto da interação com inúmeros textos, imagens, narrativas, formas coloquiais e formas elaboradas, com textos sisudos e textos populares), Geográficas (deslocamento contínuo em diferentes espaços, culturas e tempos) e Interpessoais (o aluno se comunica e conhece pessoas próximas e distantes, de idades variadas, on line e off line).

Para que se possa acessar a Internet é necessário que se disponha uma série instrumentos. Abaixo estão listados os principais.

Um Navegador

É qualquer programa utilizado para acessar a internet. Os mais populares são o Internet, da Microsoft, e o Netscape Navegador.

Endereço Eletrônico WWW (Word Wide Web)

É o endereço digitado para se acessar uma página na Internet. Esse endereço começará quase sempre com “WWW”, que vem de Word Wide Web. Ela é uma grande teia que interliga várias mídias (textos, imagens, animações, sons e vídeos) simultaneamente, formando um imenso hipertexto. Esse serviço é composto pelas páginas, também conhecidas necessário possuir um programa de navegação, conhecido como home page, site ou simplesmente web. Para acessar a WWW, é necessário possuir um programa de navegação, conhecido como browser. As páginas da WWW podem ser utilizadas como fonte de pesquisas para trabalhos escolares.

Chat (bate – papo)

É uma das maneiras de efetuar comunicações na internet. É necessário que no momento de utilização desse serviço as pessoas interessadas em se comunicar estejam simultaneamente acessando a internet e estejam na mesma sala de Chat (bate-papo). Ela ocorre de forma instantânea entre o emissor e o receptor. Esse serviço, geralmente, é oferecido pelos provedores de internet, os quais disponibilizam nas suas páginas várias salas com temas

diversos, esportes, paquera, sexo mais de trinta, etc. Essas salas variam de acordo com cada provedor ou prestador deste serviço.

Correio Eletrônico

É o serviço mais utilizado na internet. Assim que o emissor envia a correspondência, no mesmo momento o receptor poderá recebê-la independentemente do dia, da hora e do lugar. A mensagem será recebida mesmo que o computador do receptor esteja desligado. O correio eletrônico é mais rápido e tem um custo menor que o correio convencional.

Chamamos de e-mail (ou “correio eletrônico”) uma mensagem eletrônica que é enviada a uma pessoa como se fosse uma carta. Mas, em vez de escrever o endereço no envelope, você irá digitar a conta de e-mail do destinatário. Uma conta de e-mail se caracteriza por sempre ter o caractere @ (arroba) na forma alguém@algumlugar.com.br. (Ex. je.natal@bol.com.br).

Por fim, para que uma página possa ser acessada pela Internet, ela deve estar hospedada em um provedor, da mesma forma que você grava um jogo no seu computador. Da mesma forma, você deverá se cadastrar em provedor para poder acessar a Internet.

A rede de computadores pode ser utilizada em numerosas situações no campo da educação: desde funções instrumentais, como remessa e recebimento de materiais e troca de mensagens, até atividades educacionais baseadas em estratégias específicas de educação à distância.

Mas é preciso não esquecer que, no contexto educacional, a informação deve ser estruturada em função dos interesses e objetivos de uma comunidade de usuários específicos, que será, ao mesmo tempo, receptora e fornecedora do conteúdo a ser trabalho. Por isso um projeto educacional na rede, além de fornecer o material a ser partilhado, deve criar espaços que estimulem o usuário e encorajem o intercâmbio entre professores, alunos e técnicos.

Uma das mais efetivas aplicações da rede em escolas é na área de projetos de cooperação, podem dês desenvolvidos por alunos ou professores que agem como “mediadores” junto ao grupo. Nesse tipo de aprendizado, o papel do professor não esta limitado a uma só pessoa que ensina enquanto as outras aprendem. Em geral, a estratégia básica é “aprender junto”, e freqüentemente é dirigida para o desenvolvimento, em conjunto, de um produto facilmente intercambiável na rede (base de dados, hipertextos, jornais etc.). Esse sistema pode ser usado ainda com o objetivo de alternar a liderança entre os membros do grupo de aprendizagem.

Um projeto educacional baseado na rede pode envolver técnicos ou especialistas de fora da escola. O aprendizado cooperativo, planejado para o desenvolvimento do grupo através de uma interação participativa, tem provado ser uma das estratégias de maior sucesso na educação através da rede. O segmento da educação aparentemente mais beneficiado pela rede é o de treinamento no próprio local de trabalho, onde os recursos da comunicação cumprem um papel vital não só pela redução dos custos como também pela otimização e acompanhamento do processo educativo.

Mas é preciso fazer uma distinção: a produção de conhecimentos através da interação com a rede não implica necessariamente o ato de ensinar a distância. O projeto de educação a distância não pode ser confundido com a simples presença virtual do professor, como ocorre em algumas situações de teleducação ou videoconferência. A interatividade desempenha um papel vital na aprendizagem e na troca de experiências.

Diante desses novos desafios, com frequência, surge a pergunta: que tipo de conhecimento e experiência é preciso ter para lidar, de forma conseqüente, com as possibilidades abertas pela rede? Alguns dos mais importantes serão apresentados a seguir.

Ter domínio do meio e conhecer suas possibilidades, para que possa explorar as estratégias mais apropriadas de ensino-aprendizagem e tornar-se apto a aplicá-las, é preciso obter colaboração e formar grupos de trabalho capazes de navegar na rede, localizando fontes úteis ao processo, e conhecer os mecanismos e serviços básicos da rede.

Além disso, conhecer, explorar e otimizar os recursos que a rede oferece de maneira proveitosa. O que significa que não basta só estar familiarizado com os serviços básicos, mas saber empregá-los. Isso envolve colaboração e formação de grupos capacitados para o trabalho na rede.

É essencial que as pessoas saibam os prós e contras da comunicação intermediada pelo computador e da dinâmica usada em um grupo de estudos ou fórum de debates, pois para se chegar a um bom resultado é vital saber lidar com o intercâmbio que se dá entre as partes envolvidas no processo.

Antes de conduzir os alunos às metas educacionais específicas relacionadas ao uso da Internet, os professores devem testar a possibilidade de interatividade que a rede oferece. Somente assim poderão tornar-se capazes de conceber futuramente projetos educacionais baseados nesses recursos. Isso é verdadeiro tanto para uso da rede como referência própria (para sentir-se ainda mais seguro na utilização dos serviços do computador como mediador da comunicação na educação à distância) quanto para desenvolver qualquer atividade que tenha como finalidade expandir ou aprimorar a aprendizagem de um conteúdo disciplinar.

Desse modo, o uso da internet para fins educacionais pode ser visto de duas perspectivas diferentes: educação na rede e educação baseada na rede. Na primeira, a tecnologia da informação e da comunicação é vista como sujeito do processo de ensino-aprendizagem. No caso da educação baseada na rede, a referida tecnologia é tida como mecanismo indispensável e pré-requisito para a implementação de alguns modelos educacionais, tal como educação on line.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Observar e descrever o uso da informática como fonte de comunicação, pesquisa e suporte de aprendizagem na educação infantil do Colégio Marista de Natal (RN).

3.2 Objetivos Específicos

- Descrever quais as atividades desenvolvidas pelos alunos;
- Identificar e apontar os elementos fundamentais para a efetiva apropriação do conhecimento;
- Avaliar os Resultados obtidos.

4. PLANO DE TRABALHO

4.1 Do caminho teórico-metodológico.

Esta pesquisa adotou a abordagem qualitativa que, como afirma Godoy (1995), ocupa um reconhecido lugar entre as várias possibilidades de se estudar os fenômenos que envolvem os seres humanos e suas intrincadas relações sociais estabelecidas em diversos ambientes.

Para Minayo (1997), a pesquisa qualitativa deve ser entendida como aquela que se preocupa com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes. Para essa autora, a pesquisa qualitativa aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas: um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas.

Segundo Ludke e André (1981), existem diferentes formas de pesquisa qualitativa. Destacam-se a pesquisa do tipo etnográfico e o estudo de caso. Este projeto se utilizará do estudo de levar a cabo nosso trabalho, como a melhor estratégia de pesquisa, considerando a natureza do trabalho ou como afirma Minayo (1997), o estudo de caso pode adotar um enfoque exploratório explicativo e descritivo. No nosso caso, esse trabalho assumiu eminentemente uma dimensão exploratória na medida em que teve como principal finalidade desenvolver conceitos, e idéias com vistas à formulação de novos problemas ou novas hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores (no caso, a importância da mediação realizada pelas professoras). Com relação à técnica de coletas de dados, foi realizada uma pesquisa bibliográfico-documental e a observação direta.

4.2 Procedimentos Técnicos

Foi elaborado e aplicado um questionário para professores e alunos visando identificar o papel e qual a utilização do computador que é feita por eles.

Em anexo temos o questionário (anexo um) usado para verificar a opinião sobre a presença da informática na escola. Foi também aplicado um questionário em (anexo dois) com alunos. A amostra será aleatória e abrangerá 15 alunos (10%) do total. Será feita análise dos dados, buscando identificar os elementos positivos da inserção da informática na escola.

Numa investigação inicial, foi constatado que os professores possuem algumas dúvidas acerca do uso do computador.

Entre outras estão:

- O professor precisa saber utilizar os computadores?
- O Professor irá ser substituído pela máquina?
- Se o professor precisa saber utilizar os recursos da informática, o que ele precisa aprender.

Essa sensação de insegurança pode ser facilmente percebida, ex: quando uma professora que iniciou a utilização da informática educativa sem nenhuma orientação Segundo a prof.^a Mônica “Quando fui convidada para assumir as aulas dentro de uma sala de informática, a primeira reação de medo”. Eu sabia utilizar um computador e os seus programas básicos, mas não tinha idéia de como associar conteúdos pedagógicos a ele. Eu estava habituada a um tipo de aula tradicional, em salas normais, com giz, como lousa e apagador.

Compreendemos o aprendizado, além de ser um processo em contínua mudança, é coletivo. Negar o contexto no qual vivemos é, mas transformar numa “caixa preta”; é não querer perceber o que está ao nosso redor; é desprezar uma característica típica do ser humano: a capacidade de aprender é mudar. Aprender significa romper constantemente para que nos possamos posicionar como seres autônomos e transformadores diante do ecossistema no qual estamos inseridos.

Os alunos também perceberão as mudanças ocorridas com a utilização dessas tecnologias. Muitos deles já possuem maiores conhecimentos tecnológicos que os próprios professores, o que, de certa forma, vai inibi-los, cabendo nesse momento ao professor assumir o seu próprio papel: Facilitador do processo de ensino-aprendizagem e não mais o grande detentor de todo o conhecimento. O ambiente de informática educativa é ativo; os alunos conversam entre si e entre grupos conversam entre si entre grupos. As habilidades são desenvolvidas de forma mais natural e sem imposições. Os alunos tornam-se mais expansíveis e não têm receios de erros; são hábeis em relação às ferramentas disponíveis.

5. A INFORMÁTICA E A PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO NO COLÉGIO MARISTA DE NATAL.

Para o desenvolvimento e uso do computador no contexto educacional, o Colégio Marista de Natal criou o Serviço de Informática Educacional (SINFE), o SINFE é responsável pela criação de um espaço que promova o desenvolvimento do raciocínio lógico do educando, onde a informática possa funcionar como recurso didático mediador da aprendizagem e de discernimento no uso dos meios de comunicação social, para o desenvolvimento de projetos numa visão interdisciplinar, possibilitando assim a construção do conhecimento através da disseminação das ferramentas tecnológicas. As atividades desenvolvidas pelo SINFE, foram citadas anteriormente na pg. 11.

O SINFE também é responsável pela seleção e produção de softwares que visam tornar as aulas mais produtivas, criativas e interessantes; e pela capacitação dos educadores e orientação dos educandos.

A Informática Educacional no colégio Marista é inserida dia a dia escolar e utilizada de forma integrada, com as disciplinas com ela são elaboradas as seguintes atividades:

- Desenvolve aulas, pesquisas e projetos interdisciplinares junto aos alunos;
- Contribui na formação contínua dos educadores;
- Auxilia na realização de Feira da Cultura e do Livro, Assembléia de Educadores, Plantão Pedagógico, Socialização, Reunião Pedagógica, comemorações de datas socialmente relevantes; entre outros;
- Promove a Olimpíada Virtual;
- Atende a alunos e educadores apoiando-os e esclarecendo dúvidas no ambiente tecnológico;

O QUE PRODUZEM

A Informática Educacional no colégio Marista é inserida dia a dia escolar e utilizada de forma integrada, com as disciplinas com ela são elaboradas as seguintes atividades:

- Desenvolve aulas, pesquisas e projetos interdisciplinares junto aos alunos;
- Contribui na formação contínua dos educadores;

- Auxilia na realização de Feira da Cultura e do Livro,* Assembléia de Educadores, Plantão Pedagógico, Socialização, Reunião Pedagógica, comemorações de datas socialmente relevantes; entre outros;
- Softwares interativos e de autoria Bungy, Tangram, Doodle, Motion, Planning Kid Pix, além de aplicativos, apropriados para o sistema operacional, de editoração de textos, imagens, planilhas e apresentadores;
- Promove a Olimpíada Virtual;
- Atende a alunos e educadores apoiando-os e esclarecendo dúvidas no ambiente tecnológico;

O QUE PESQUISAM

Segundo os alunos, eles pesquisam na internet algum trabalho passado pela professora, e gostam mesmo é de brincarem, joguinhos etc.

PROJETOS REALIZADOS

- Auxilia na realização de Feira da Cultura e do Livro, Assembléia de Educadores, Plantão Pedagógico, Socialização, Reunião Pedagógica, comemorações de datas socialmente relevantes; entre outros;
- Promove a Olimpíada Virtual;

E AS CRIANÇAS?

O questionário aplicado às crianças da 3ª série trás informações que possibilitam uma melhoria ou incremento no trabalho desenvolvido.

Na primeira questão apresentada, do total de 15 crianças ouvidas, 10 já dominam ou utilizavam o computador antes de freqüentar a escola; ou seja, o trabalho a ser desenvolvido com este grupo deverá ser dinâmico, utilizando softwares novos, sempre enfocando que a atividade não é entretenimento ou lazer e sim, um processo organizado de aprendizagem com o uso do computador.

Tal fato deve ser reforçado porque onze crianças assinalaram que gostam de aprender tendo o auxílio do computador, ou seja, já existe alguma familiarização com a máquina e a

disposição de utilizá-lo como ferramenta de aprendizagem, as possibilidades de se obter êxito no desenvolvimento de trabalhos são grandes.

Para a maioria das crianças (13), a atividade mais prazerosa desenvolvida no laboratório é a utilização da internet, enquanto que o item que menos gostam é liderado pela produção de textos.

É importante ressaltarmos aqui a possibilidade de resolução do problema de rejeição à produção de textos. Já que a internet é bem aceita, porque não elaborar textos sobre conteúdos de páginas pesquisadas (museus, universidades, outras escolas).

OS PROFESSORES?

Os professores vêem o uso do computador de total importância para o contexto educacional, por várias razões:

- A informática possa funcionar como recurso didático mediador da aprendizagem, pois a maioria das crianças e jovens que compõe o alunado interage no seu dia a dia com o computador, seja para realização de trabalhos e pesquisas, seja como entretenimento;
- Como instrumento de comunicação social, pois ferramentas de comunicação como o e-mail e as salas de bate papo, já se consolidaram como modalidades populares de comunicação;
- O desenvolvimento de projetos interdisciplinares fica facilitado pelo fato do computador agregar todas as mídias (imagem, som e texto), permitindo à escola construir projetos interativos;
- E, por último a possibilidade que o computador trás de transformar o usuário em produtor de conhecimento. Pode-se criar e publicar uma página na Internet, produzir um Cd-Rom, criar cartazes, maquetes, enfim, uma infinidade de produtos que tiram o usuário do simples papel de consumidor.

6. CONCLUSÕES

Ao propor a observação e descrição do uso da informática no Colégio Marista de Natal, esta monografia buscou investigar e discutir as atividades realizadas que proporcionam e auxiliam professores e alunos na aquisição de conhecimentos.

A utilização da informática como ferramenta auxiliar no processo ensino-aprendizagem do Colégio Marista de Natal vem revelando aspectos muitos significativos. A mediação da tecnologia, ao proporcionar situações e ferramentas que facilitam a independência de buscas e agilidades, auxilia para criar melhores condições de registros, exposição e comunicação das próprias idéias e vivências com a informática, é possível verificar os diferentes tipos de interatividades com o aluno que a utiliza. O computador é um instrumento programável que possibilita ao usuário organizar de modo objetivo suas idéias e apresentar seus degraus para uma aprendizagem futura.

O uso do computador, no ensino aprendizagem da Escola Marista, ainda não pode ser considerada satisfatória, tendo muito que mudar. Os educadores não utilizam o computador como um meio avaliativo e sim para brincadeiras.

O computador deve ser um elemento que subsidia o educador para melhor sua prática de pedagógica, fazendo parte constante de todo o processo de ensino-aprendizagem, oferecer-lhe chances de saber onde e como precisa refazer seus métodos de ensino. Para o educando deve proporcionar-lhe meios de saberem os seus progressos e suas dificuldades na tarefa que lhe foi designada: "de aprender"; porém aprender construindo em sua vivência, com as experiências vividas e as contribuições recebidas.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BECKER, Fernando. **Da ação à operação: o caminho da aprendizagem**; J. Piaget e P. Freire. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1997

_____. "Ensino e construção de conhecimento: o processo de abstração reflexionante" in **Educação e Realidade** v.18, jan/jun.. Porto Alegre: 1993.

BECKER, Fernando, FRANCO, Sérgio Roberto K. (Orgs). **Revisitando Piaget**. Porto Alegre: Editora Mediação, 1999. (Cadernos de Autoria, 3)

BRANDÃO, C.; ALLESSANDRINI, C. D.; LIMA, E. P. **Criatividade e Novas Metodologias**. São Paulo: Peirópolis, 1998.

CAVALCANTE, Joana. **O jornal como proposta pedagógica**. São Paulo: Paulus, 1999.

DOLIE, Jean-Marie. **Para compreender Jean Piaget**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan, 1995.

FRANCO, Sérgio R. K. **O Construtivismo e a Educação**. Porto Alegre: Mediação, 1986.

FREIRE, Paulo. _____ **Pedagogia da Autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

GRIGOLI, J. **A Sala de Aula na Universidade na Visão de seus Alunos – Um Estudo sobre a Prática Pedagógica na Universidade**. Tese de Doutorado na PUC/SP. São Paulo: 1990.

HARRIS, Ray & HARRIS, Chris. **Faça seu próprio jornal**. 3. ed. São Paulo: Papirus, 1994.

KAMII, Constance. **Aritmética: Novas Perspectivas. Implicações da Teoria de Piaget**. 5ª edição. Campinas: Papirus, 1996.

LASMAR, Tereza Jorge. **Usos educacionais da Internet: A contribuição das redes eletrônicas para o desenvolvimento de programas educacionais**. Brasília: Faculdade de

Educação, 1995. Dissertação de Mestrado. Disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/internet.htm#continuada>. Acessado em 20.05.2004

MIEL, A. **Criatividade no Ensino**. São Paulo: IBRASA, 1972.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade**. Petrópolis: Editoras Vozes, 1997.

MORAN, José Manuel. **Novos caminhos do ensino à distância**. Informe CEAD - Centro de Educação à Distância. SENAI. Rio de Janeiro, Ano 1, n. 5, out/nov/dez 1994, p. 1-3.

_____. "Novas Tecnologias e o Reencantamento do Mundo" in **Revista de Tecnologia Educacional**. Rio de Janeiro: vol. 23, n.126, setembro-outubro 1995, p. 24-26.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

POZO, J. I. Aprendizes e Mestres. **A Nova Cultura da Aprendizagem**. Porto Alegre: ARTMED, 2002.

SEABRA, Carlos. Usos da telemática na educação. In **Acesso Revista de Educação e Informática**. São Paulo: v.5, n.10, p.4-11, julho, 1995.

ANEXOS

Anexo 1

Questionário Professores

- 1) Quais os programas que vocês usam e atividades usadas no laboratório.

- 2) No projeto pedagógico, como ela aparece? Como ferramenta auxiliar? Se é usada para complementar algum assunto? Ou só para auxiliar?

- 3) E há quanto tempo tem laboratório de informática no Marista?

Anexo 2

Questionário Alunos

Nome:

01. Você usava computador antes de vir para escola?

☐ SIM

☐ NÃO

02. Você gosta de aprender usando o computador?

☐ SIM

☐ NÃO

03. Do que você mais gosta? (no laboratório)

04. Do que você não gosta? (no laboratório)

Anexo 3



Cartaz da Olimpíada Virtual realizada pelo
Colégio Marista de Natal.