

PROJETO DE INTERVENÇÃO EDUCACIONAL

**DESCOBRINDO O MUNDO DIGITAL: APRENDENDO COM O
COMPUTADOR**

Andressa Kelle de Sousa

Aláisia Sampaio

Sheila Mara Brito Felix

SOBRAL, 2013

INTRODUÇÃO

A idéia do projeto surgiu a partir da observação diárias, como ainda das muitas e prazerosas conversas realizadas nos intervalos das aulas junto aos professores com os quais nos relacionamos no ambiente de trabalho, bem como, do próprio processo de formação no curso de Pedagogia da UVA (Universidade Estadual Vale do Acaraú). Observando a dificuldade em alguns conteúdos, nos professores resolvemos desenvolver esse projeto para suprir a dificuldade dos alunos em relação aos conteúdos. A temática vem propor uma nova forma de atender os alunos dos contar-turnos das escolas municipais, assim como qualquer outra instituição que queira utilizar desta estratégia/ferramenta para efetivar e garantir o aprendizado dos alunos. Assim por estar propiciando ao educando um momento de aprendizagem fora ambiente de sala de aula. Essa alternativa vem surge para auxiliar o professor em seu trabalho docente. Como também proporcionando que os alunos utilizem de uma ferramenta que será de grande utilidade para a vida o computador e a internet. A historia da utilização de computadores na educação costuma ser dividida em dois períodos:antes e depois do aparecimento dos computadores pessoais. Os computadores pessoais, que surgiram no final da década de 70 do século XX, representaram um marco significativo na democratização do uso de computadores.

A aprendizagem humana esta em constantes transformações, acompanhado o mundo que vem se desenvolvendo através das tecnologias. As escolas da modernidade possuem um acesso técnico muito eclético. Os materiais didáticos passam a ser com qualidades atuais, repletos de aparatos capazes de tornar o trabalho docente bem mais interativo com os alunos. De uma maneira interdisciplinar, os professores conseguem dar suas aulas. Os conteúdos são de certa forma melhor assimilada.

Segundo Bicudo (1999), os processos de comunicação e interatividade são considerados sempre vantajosos nos processos educativos assistidos pelo computador, ou melhor, que se utilizam desse meio para tal.

Segundo Moran (2009) , tudo que fizermos para inovar na educação nos tempos de hoje será pouco.

E pensando nesse crescimento moderno da tecnologia e na necessidade que as crianças têm de conhecer essas tecnologias que utilização delas no cotidiano se mostrar necessárias. Por algumas famílias ainda não ter situações financeiras suficientes para que possam oferecer para seus filhos essa comodidade. A escola por possuir um papel social e inclusivo. Responsável não só por garantir o aprendizado do aluno, mas também socializá-lo. E a sociedade moderna está para as tecnologias está incluso no meio social quem domina essas ferramentas. Como a escola possui um espaço que é para a utilização dos alunos. Então é importante a própria instituição de ensino oferecer esse acesso aos seus alunos.

No sistema de ensino essa tecnologia assume uma importante função para auxílio pedagógico. Pensando no impacto que essa nova ferramenta pode ter, ela só pode ser usada se sua utilização for bem planejada.

Segundo Marçal Flores (1996), a informática deve habilitar e dar oportunidade ao alunos de adquirir novos conhecimentos, facilitar ensino-aprendizagem, enfim ser um complemento de conteúdos curriculares visando o desenvolvimento integral do individuo. Existem várias abordagens para a utilização do computador na educação. Com objetivo de qualificar o aluno para a sociedade informatizada, entendemos que o computador deva ser concebido como uma espécie de prótese da inteligência humana

A inclusão dessas novas tecnologias só tem a contribuir para o desenvolvimento do aluno, ajudando a desenvolver suas habilidades com as mãos assim como a atenção e instruções dadas pelos professores. A memorização das funções básicas de utilização das ferramentas de funcionamento dos computadores. Diante desse contexto, fica clara a necessidade de a escola entender as novas competências demandadas pelos membros da sociedade em mudança, incorporando-as ao seu currículo escolar, propiciando, assim, que cada aluno tenha a melhor chance de concorrer com os demais nas bases da concepção de sociedade democrática e da participação cidadã.

Entendendo que a escola pode e deve fazer essa mediação, e utilizar dessa ferramenta para garantir a construção do conhecimento do aluno. Passa a ser uma iniciativa confederativa investir no projeto de forma que visa uma utilização de um espaço da escola que normalmente fica inutilizado. Esse recurso tem muito valor para os educandos que irão utilizar e para os professores que terão um auxílio em sua função educativa. Em contra partida ainda tem a função de tirar essas crianças da criminalidade exercendo assim o papel social da escola. E sendo um modelo social, responsável e formador de cidadãos.

Perante a análise dos resultados levantados, no caso as dificuldades de aprendizagem dos alunos do 3º ao 5º series do ensino fundamenta I. Surge então a necessidade de se trabalhar as disciplinas de português e matemática. Onde as aulas serão propostas a partir da ferramenta do “computador” que ira auxiliar a aprendizagem das disciplinas, como assim também desenvolver as habilidades necessárias para manuseio das maquinas. Tornando o aprender dessa forma inovador e diferenciado. Prendendo a atenção do aluno e mediando o instrumento com o conteúdo.

Sabendo que a utilização do computador além de ser uma ferramenta de democratização da informação também contribui para o desenvolvimento integral do aluno, aumentando o interesse e o motivando em relação a aprender. Tornando o processo-ensino aprendizagem mais significativo. É então que o rumo do projeto se faz, o projeto será utilizado em aulas de contra turno, proporcionando um ensino digital com muitas atividades ludicas e atrativas, planejadas e direcionadas para cada grupo série atendendo as necessidades de cada um. Previamente já levantadas e todas as atividades planejadas, para que a intervenção por meio do professor seja a proposta no projeto.

O projeto tem como objetivo geral despertar o interesse e a vontade de aprender mais sobre os conteúdos de português e matemática, assim como o conhecimento do computador para que possa ampliar seus conhecimentos de forma efetiva e significativa. Tem também como alguns objetivos específicos com; garantir que os educandos conheçam as tecnologias que estão vigentes no mundo moderno (computador/internet). Manter o máximo possível o aluno no âmbito escolar, garantindo que não tenha oportunidade ao crime ou

violência, assim como também trabalho infantil. Garantir que ao final do ano letivo referente à sua série, o educando tenha conseguido aprender todos os conteúdos pré definidos. Proporcionar momentos lúdicos: jogos acesso as ferramenta sociais, a instrumentos de pesquisas entre outros.

Contudo o projeto através desses objetivos busca a melhoria educacional de seus educandos. Tentando desenvolver um projeto a fim de resolver vários problemas de cunho educacional com uma única forma de intervenção. Garantindo assim o direito dos alunos de utilizar um espaço da escola de forma freqüente, e garantindo o papel da escola, que é proporcionar uma educação de qualidade para seu alunos. E de certa forma dando um retorno social para as famílias que de uma forma ou de outra não poderia acompanhar um filho em uma tarefa ou proporcionar com uma ferramenta tão eficaz como o computador e a internet.

O projeto Descobrimdo o Mundo Digital: Aprendendo com o Computador. Foi aplicado para o publico alvo de alunos dos 3º ao 5º anos do fundamental I. Em uma media de 180 alunos da escola municipal Emilio Sendim, localizada no bairro Domingos Olimpio. O período de aplicação pode ser durante todo o ano, se adequará as possibilidades da escola. Sendo aplicado na escola Emilio Sendim dos períodos de março até junho de 2013.

A utilização desses recursos acontecerá em conjunto ao núcleo gestor da escola e junto com os professores. Pois para a atuação do projeto precisa-se antes um planejamento para a escolha dos alunos, pois, nessa escola como os recursos são menores e a sala de informática é pequena os alunos serão selecionados de acordo com suas dificuldades. Alunos com dificuldade em português e alunos com dificuldades em matemática. Selecionados os alunos de cada ano, surge então a necessidade de dividir esses alunos por anos. Primeiro é atendido o publico do 3º ano, posterior os alunos do 4º ano e em seguida os alunos do 5º ano. Ocorrendo esse atendimento pelo turno da manhã, atendendo os alunos da tarde no contar turno. E pela parte da tarde atendendo os alunos da manhã também no contar turno. As aulas são previamente planejadas, acontecem de segunda á sexta- feira. Sendo monitorados por um professor competente e orientado quanto a ação didática e

metodológica das atividades a serem desenvolvidas, seguindo o cronograma descrito posteriormente em uma tabela.

Segunda-feira:

1º tempo, atendimento aos alunos do 3º ano. Conteúdos de Português.

2º tempo, atendimento aos alunos do 4º ano. Conteúdo de Português.

3º tempo, atendimento aos alunos do 5º ano. Conteúdo de português.

Terça-feira:

1º tempo, atendimento aos alunos do 3º ano. Conteúdos de Matemática

2º tempo, atendimento aos alunos do 4º ano. Conteúdo de Matemática

3º tempo, atendimento aos alunos do 5º ano. Conteúdo de Matemática

Quarta-feira:

1º tempo, atendimento aos alunos do 3º ano. Conteúdos de Português

2º tempo, atendimento aos alunos do 4º ano. Conteúdo de Português.

3º tempo, atendimento aos alunos do 5º ano. Conteúdo de português

Quinta-feira:

1º tempo, atendimento aos alunos do 3º ano. Conteúdos de Matemática

2º tempo, atendimento aos alunos do 4º ano. Conteúdo de Matemática

3º tempo, atendimento aos alunos do 5º ano. Conteúdo de Matemática

Sexta-feira: Aula de informática

1º tempo, atendimento aos alunos do 3º ano.

2º tempo, atendimento aos alunos do 4º ano.

3º tempo, atendimento aos alunos do 5º ano.

O ultimo tempo deverá ser reservado ao professor para que o mesmo planeje suas ações posteriores para a próxima turma e organize os instrumentos deixe todos os computadores e matérias ajustados para a próxima turma. Cada aula deverá durar entre 40 á 50 minutos e seguirão o programa de conteúdos considerado os níveis dos alunos de cada grupo. Cada grupo de alunos deverá ser constituído por 20 alunos. Capacidade máxima comportada pela sala de informática. Podendo ser aumentada ou reduzida essa quantidade de acordo com a capacidade da sala da escola que será aplicada esse projeto.

METODOLOGIA:

O projeto é aplicado para os alunos da escola Emilio Sendim como já foi registrado. Das series do 3º ao 5º ano. Um professor fica a frente do projeto sendo o responsável por planejar e executar as aulas. Que são de forma expositiva, na modalidade observatório e descritiva. O professor passará os conteúdos vistos em cada serie no computador. Cada computador terá suas pastas destinadas a cada ano e cada conteúdo no caso, para português e para matemática. Com a orientação do professor os alunos abrirão as pastas e iniciarão os estudos. O professor fará uma revisão e logo depois passará um exercício. Utilizando o word que é uma ferramenta dos programas já instalados no computador. Para a leitura e produções de texto no caso do português. Já na matemática será utilizada a ferramenta PAINT, para estudar as formas geométricas não só estudar, mas como também exercitar. A internet também será usada como fonte de pesquisa. Onde o professor pode propor busca de significados de palavras, ou pode pedir para pesquisar as tipologias ou gêneros textuais. Assim como autores entre outras atividades.

O direcionamento das aulas partirá dos professores que estarão à frente do projeto partindo das necessidades dos alunos e no que ele queira que seus alunos assimilem. A didática será de fundamental importância, pois assim serão mais bem propostas as estratégias de ensino. O planejamento será de forma a cada atividade destinada a cada serie e cada foco de aluno. Por fim os alunos ao final do curso/ projeto, estarão com os conteúdos em dias e ainda com um conhecimento básico em informática e familiarizado com a ferramenta de ensino da modernidade o computador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos que é de fundamental importância que exista um projeto interdisciplinar que auxilie o trabalho docente. E assim também proporcione uma interatividade com as ferramentas tecnológicas escolares. Foi importante a execução desse projeto para enfatizar as transformações que podem ser feitas dentro do ambiente escolar. O papel do computador como uma ferramenta de ensino moderna que tem o poder de não só disciplinar, educar como também divertir.

De fundamental importância que as escolas usem de seus espaços para interdisciplinar o ensino, deixando a educação tradicionalista de lado e investindo em uma educação inovadora. O papel social da escola assim como o educacional é afirmativo nesse projeto.

É de fundamental ajuda que projetos como esse venham ajudar a complementar a carga horária do aluno em seu contra turno. Sendo responsável ainda por tirar o aluno das ruas, acompanhar o aluno em suas dificuldades específicas (reforço) e proporcionar uma nova visão de mundo, o fantástico mundo digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani (org); **SILVA JUNIOR**, calestino Alves da (org). **Formação do educador** : Dever do Estado, tarefa da universidade. São Paulo: UNESP, 1999. 3. (coleção seminarios de debates). ISBN 85-7139-139-4.

MORAN, José Manoel. **A integração das tecnologias na educação**. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/integracao.htm>

FLORES, Angelita Marçal. **A Informática na Educação: Uma Perspectiva Pedagógica** – monografia- Universidade do Sul de Santa Catarina 1996. Disponível em <http://www.hipernet.ufsc.br/foruns/aprender/docs/monogr.htm> (nov/2002)

GOUVÊA, Sylvia Figueiredo. **Os caminhos do professor na Era da Tecnologia** - Acesso Revista de Educação e Informática, Ano 9 - número 13 - abril 1999.