



Elevar o uso de Softwares Educacionais
no laboratório de informática na Escola
Professora Filamita Lima.

INTRODUÇÃO

O objeto de estudo dessa pesquisa constitui-se na necessidade da introdução do computador no âmbito educacional da I à IV série do ensino fundamental. O educador pode fazer uso dos recursos das novas tecnologias como ferramentas educacionais.

Uma destas ferramentas é o software, a proposta é dar suporte ao processo de aprendizagem. A informática, de modo geral, e o computador, em particular, são instrumentos válidos de inovação tecnológica em qualquer área onde atua-se, quem os utiliza consegue inseri-los em um processo educativo no qual sejam claros os objetivos, a metodologia e as modalidades de avaliação utilizada.

Como todo recurso utilizado em sala de aula, o software também deve passar por análise prévia do professor. Há que se avaliar as características visuais e também sua aplicabilidade dentro do projeto político-pedagógico da escola e do planejamento do professor.

TEMA: Informática na Educação

DELIMITAÇÃO DO TEMA: Elevar o uso de Softwares Educacionais no Laboratório de Informática na Escola Professora Filamita Lima, no município de Manaus estado do Amazonas.

OBJETIVOS

a) Objetivo geral Demonstrar a importância do uso de softwares educacionais para os alunos e professores da 2º à 5º série do ensino fundamental para a contribuição junto à comunidade escolar.

b) Objetivos específicos

Especificamente, pretende-se nesta pesquisa:

- Identificar os softwares educacionais utilizado nos laboratórios;
- Classificar os softwares educacionais; • Conceituar softwares educacionais;
- Verificar a aceitabilidade da comunidade escolar.

JUSTIFICATIVA

A escolha por este tema surgiu através de estudos, pesquisas e discussões sobre como o computador tem um importante no papel na educação, pode-se encontrar na informática um agente facilitador do ensino-aprendizagem e, mais precisamente no uso de softwares educativos.

O mercado de produção e geração de softwares educacionais ampliou-se e tomou uma nova atitude na escolha dos softwares, que atenda às necessidades dos seus usuários, que representa, hoje, mais que escolher uma ferramenta tecnológica para dinamizar o ensino, representa, antes de tudo, inserir novas metodologias, recursos didáticos e interação com a informação.

Pretende-se com este trabalho, demonstrar que a informática é de vital importância no processo ensino-aprendizagem.

OBJETO

a) Problema O computador pode ser um instrumento de aprendizagem e desperta o interesse dos alunos em aprender?

b) Hipótese

- A utilização de novas metodologias para o aluno, aplicadas pelo professor, pode proporcionar uma melhor compreensão dos conteúdos, aumentar a concentração e motivar o interesse em aprender;

- Um obstáculo encontrado nesse sentido é a dificuldade de sensibilizar os professores mais tradicionais para as potencialidades à sua disposição.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

a) Método

A metodologia adotada será a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo através de entrevista feita aos professores da Escola Professora Filamita Lima. Onde serão analisados os processos vivenciados para a introdução de novas tecnologias no ensino aprendizagem.

O método utilizado para análise consiste em conscientizar a escola de que o computador é uma ferramenta que pode ser utilizada com sucesso em ambientes educativos. Que os educadores possam visualizar quais são as reais tendências para as economias do futuro e estejam aptos para participarem de um processo de ensino-aprendizagem que de fato prepara cidadãos conscientes de seus direitos e deveres numa sociedade globalizada.

b) Técnica

Eleita a pesquisa bibliográfica a principal fonte, os dados serão coletados, a partir de pesquisa feita na Escola Professora Filamita Lima. Dessa forma, através desses resultados, será identificado qual é a forma correta de aplicação da informática na área educacional.

EMBASAMENTO TEÓRICO

a) Teoria de base

TAJRA, Sanmya Feitosa;

COX, Kenia Kodel.

Tajra, possui uma visão ampla dos principais conceitos e mitos que cercam a utilização da informática na área educacional, e visa repassar esses conceitos aos profissionais que já exercem atividades do processo ensino-aprendizagem e que já atuam em ambientes ricos em tecnologia de informação e comunicação.

COX, Kenia Kodel, conclui que não há receita infalível nas práticas educacionais, e que a intenção dos agentes escolares de melhorarem ou garantir a qualidade da educação, com ou sem computadores, que é um ingrediente indispensável, é o construir contínuo com vistas ao aprimoramento constante.

b) Revisão literária

O computador tornou-se um dos mais eficientes mediadores do aprendizado e do desenvolvimento de crianças e adolescentes e, em mãos de professores dedicados e habilidosos, transforma-se em instrumentos de profundo valor para contribuir na disseminação das informações.

Sem dúvida o computador é um dos recursos que devem ser inseridos no cotidiano da vida escolar, pois, a escola utilizando computadores passará a ser um lugar mais atraente para os alunos.

Os alunos se auto-ajudam. Os ambientes tornam-se mais dinâmicos e ativos. Os alunos que sobressaem pelo uso da tecnologia costumam ajudar àqueles que estão com dificuldades.

A curiosidade é outro elemento bastante aguçado com a informática, visto que é ilimitado o que se pode aprender e pesquisar com os softwares e sites.

A informática veio para estimular a construção do saber, auxiliar na prática pedagógica, ajudar a romper a relação distante entre alunos e professores na sala de aula tradicional. O uso da informática pode auxiliar os professores na sua tarefa de transmitir o conhecimento, através de uma maneira mais criativa e dinâmica, sendo um apoio no processo ensino-aprendizagem.