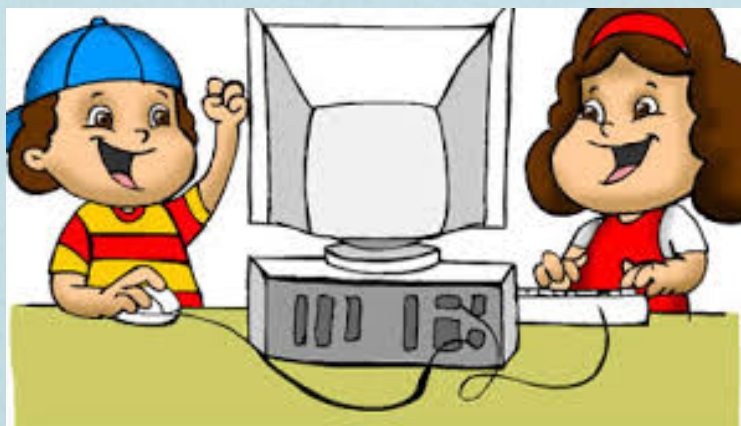




O Prazer de Aprender Com a Informática

APRESENTAÇÃO

Este livro apresenta algumas ideias sobre a informática na educação, analisando o uso do computador, o papel do professor e o papel do aluno no processo ensino aprendizagem. Posteriormente, discute a utilização do computador como ferramenta de auxílio na aprendizagem. Este trabalho consiste na preparação dos alunos no mundo digital buscando ampliar os conhecimentos que oportunizam ao mesmo uma maior interação com a máquina, visando o seu desenvolvimento cognitivo, social e cultural com a perspectiva de construir uma educação de qualidade, organizada, ativa e criativa no processo de construção do conhecimento.



1 INTRODUÇÃO

A informática é uma tecnologia que nasceu para fazer cálculos muito rápido, em grande quantidade. surgiu com o objetivo de ajudar desenvolver trabalhos mais rápidos.

Embora tenha nascido para fazer diversos cálculos e para atender as necessidades das indústrias, hoje a informática evoluiu e foi apropriada para outros setores da economia. Essa revolução certamente não deixou de afetar a educação. Diariamente deparamo-nos com jornais, revistas ou livros que apresentam através de quadros, tabelas, relatos, e gráficos as transformações que a tecnologia vem fazendo na educação. A utilização das novas tecnologias de informação e comunicação, como, ferramenta, traz um enorme contribuição para a prática escolar em qualquer nível de ensino. Informática na educação é hoje uma das áreas mais fortes da tecnologia educacional.

Entre as novas tecnologias o computador ocupa um lugar de destaque pelo poder de processamento de informação que possui. neste contexto, o computador não pode ser visto "modismo" mas como uma ferramenta que poderar e

ferramenta que poderá contribuir no processo da aprendizagem. Dentro dessa perspectiva, a formação dos educadores deve favorecer uma reflexão sobre relação entre a teoria e pratica é propocionar a experimentação de novas alternativas pedagogica. Isso não significa jogar fora as velhas pratica. Mas sim, apropriar- se das novas, ressignificando-as promovendo a transformação necessárias.



A Informática na Educação

O uso na informática pelas escolas cresce a cada dia, tanto na área administrativa quanto na área pedagógica. Seu uso adequado, oportuniza o desenvolvimento e a organização na construção do pensamento bem como, desperta o interesse e a curiosidade dos alunos, elementos fundamentais para construção do conhecimento.

a) Computador

a utilização do computador na educação pode acontecer de duas maneiras. uma é fazer aquilo que o professor faz tradicionalmente, ou seja, passar a informação para o aluno. Outra e usá-lo como um instrumento que auxilia na construção do conhecimento e portando ser um recurso com o qual o aluno possa criar, pensar e manipular a informação. Encontramos uma concepção de apreendizagem em que a utilização pedagógica do computador nos ajuda a aprender. assim o computador é quem ensina o aluno, portanto assumi o papel de máquina de ensinar ao invés de papel ou livro é usado computador. podemos também encontrar uma concepção construtivista em que o conhecimento

não é transmitido. Ele é construído progressivamente por meio de ações que transformam um ambiente interativo que proporcione ao aluno, envetigar levantar hipoteses pesquisar, criar e assim construir seu proprio conhecimento.



b) Professor

Muitos educadores estão preocupados com a substituição do professor pela máquina. Isto não é real, pois ante da tecnologia vem a metodologia, a filosofia educacional que dá direção à escola, e o papel do professor é fundamental neste processo. Porém ele deixa de ser o centro das atenções e passa a assumir a função de mediador na atividade desenvolvida. O professor não deve mais ser mero transmissor de conteúdos, mas sim um orientador, um facilitador da aprendizagem. A escola que pretende fazer o aluno pensar, estimular as suas capacidades, criar oportunidade de utilizar os seus talentos, respeitando os diversos modos de apreender, não precisa mais do professor que decide o que deve ser aprendido e ensinado. Precisa sim do professor parceiro aprendiz que junto com seus alunos pesquisa, debate e descobre o novo.



c) aluno

O papel do aluno é utilizar o computador como uma ferramenta que contribui para o seu desenvolvimento no momento atual e no futuro. O aluno deixa de ser passivo para se forma ativo no seu processo de ensino aprendizagem. Ele passa desenvolver competência e habilidades, como ter autonomia pensar, criar, apreender e pesquisar.

Como vimos, ao computador é um recurso que as crianças gostam entretanto é necessário acompanhar o seu uso criticamente para que se evitem os exageros e prejuízos à sua formação. O computador não pode substituir as brincadeiras com: a boneca, o caminho, o futebol, os esconde-esconde, o faz de conta e outras brincadeiras essenciais para uma vida saudável.



Considerações Finais

O resultado desta vivência mostra claramente que o computador não é uma ameaça a profissão do professor, mas pode ser um instrumento para enriquecer a prática pedagógica. O professor precisa estar preparado para o uso desta tecnologia, deve estar se atualizando continuamente acerca dela. Os professores devem ser motivados pelo desejo de crescer, de aprender e também de ensinar. Precisam tomar consciência da necessidade de criar e inovar constantemente.

Portanto, não devemos esperar que o computador traga uma solução mágica e rápida para a educação, mas certamente ele poderá ser usado pelo professor como um importante instrumento pedagógico, oportunizando que o aluno amplie o seu conhecimento e a sua criatividade, pois a finalidade da criatividade não se ensina, se constrói.

Referência

Formação de Professores em informática na educação. <http://www.proinfo.gov.br>

ANEXO:



