



# **Relato da informática na educação Brasileira**

Autor : Adriel Ruano

## **A INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO BRASILEIRA**

A informática na educação brasileira tem passado por muitas mudanças, sendo a maioria delas positivas. Foi em 1971 que se discutiu pela primeira vez o uso da informática no Brasil nos cursos de Física na USP de São Carlos, mas segundo os registros indicam que a Universidade Federal do Rio de Janeiro foi até pioneira no uso da informática juntamente com o centro de cálculos científicos.

Nesta época o uso do computador era utilizado como objeto de pesquisa e ensino, sendo que nesse tempo poucas unidades de ensino tinham o computador como auxílio em suas atividades acadêmicas de ensino. Com o passar dos anos, viu-se que a tecnologia teve um imenso progresso e notou-se e discutiu-se de maneira melhor o uso da informática na educação na atividades de ensino.

Muitas escolas do Brasil já possuem um laboratório de informática com acesso à Internet, softwares educacionais e programas básicos (editores de texto, programas de edição de

Em primeiro lugar, temos que partir do princípio de que o computador é apenas uma ferramenta. Sozinho, não é capaz de trazer avanços educacionais. Uma escola que resolve utilizá-lo como recurso didático necessita de bons professores, preparados e treinados, para utilizar os recursos oferecidos por este sistema tecnológico de forma significativa. Colocar qualquer software para os alunos usarem não gera aprendizado.

É importante que a escola tenha um projeto pedagógico que envolva a utilização do computador e seus recursos. O aluno não pode ser um mero digitador, mas sim, ser estimulado a produzir conhecimentos com o uso do computador. Neste sentido, o professor deve agir como um orientador do projeto que está sendo desenvolvido. O uso da Internet também é um caso importante. De nada adianta pedir para um aluno fazer uma pesquisa na Internet sem as devidas orientações.

Cabe ao professor instruir os alunos para que estes não façam simples cópias de textos encontrados em sites. Apenas copiando, os alunos não vão aprender.

As orientações devem ser no sentido de como elaborar uma pesquisa, como encontrar sites confiáveis, como gerar conhecimentos com o material pesquisado, etc. Outro ponto importante é o incentivo à criação. O aluno não deve ser colocado de forma passiva diante do computador. As ferramentas tecnológicas devem servir de base para a criação. Uma planilha de cálculos, por exemplo, pode ser usada para um trabalho de Matemática com dados estatísticos, criando fórmulas e gerando gráficos. Um editor de textos pode ser usado para a criação de um jornal com notícias e informações sobre o conteúdo de uma disciplina.

Um programa de apresentação (PowerPoint) apresenta inúmeras possibilidades na elaboração de aulas com imagens, sons e outros elementos multimídia. O importante ao utilizarmos recursos de informática na sala de aula, é não transformar a máquina na principal figura educacional. Professores e alunos devem assumir o papel de principais personagens e usar criatividade, raciocínio e atitudes ativas para a produção do conhecimento. Somente desta forma, o aluno estará se preparando para o mercado de trabalho e para a vida.

Com a informática é possível realizar variadas ações, como se comunicar, fazer pesquisas, redigir textos, criar desenhos, efetuar cálculos e simular fenômenos. As utilidades e os benefícios no desenvolvimento de diversas habilidades fazem do computador, hoje, um importante recurso pedagógico. Não há como a escola atual deixar de reconhecer a influência da informática na sociedade moderna e os reflexos dessa ferramenta na área educacional. Com a utilização do computador na educação é possível ao professor e à escola dinamizarem o processo de ensino-aprendizagem com aulas mais criativas, mais motivadoras e que despertem, nos alunos, a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer descobertas. A dimensão da informática na educação não está, portanto, restrita à informatização da parte administrativa da escola ou ao ensino da informática para os alunos.

