

O USO DE COMPUTADORES NAS SÉRIES INICIAIS¹

Janice Arrojo Nobre²

Giovani Rubert Librelotto³

RESUMO

A utilização de tics, como no caso do computador no contexto escolar particularmente nas séries iniciais, serve como um magnífico suporte múltiplas aplicações, como a valorização do contexto social do aluno, bem como suas vivências ao permitir-lhes aprender de modo significativo, qualitativo e eficaz, oportunizado pelo uso deste potente meio de ensino-aprendizagem.

Com o uso computador os alunos, principalmente os de séries iniciais, se valem de muitas oportunidades através das quais a utilização da informática estimula as capacidades e os conhecimentos necessários para a sua adaptação às transformações que vão tendo lugar a sua volta.

PALAVRA CHAVE: computador, séries iniciais e aprendizagem.

ABSTRACT

The use of tics, as in the case of the computer in the school context particularly in early grades, serves as a wonderful support multiple applications, such as the appreciation of the social context of the student as well as their experiences by allowing them to learn a significant qualitative and effective, nurtured by the use of this powerful means of teaching and learning.

Using computer students, especially those from lower grades, is worth a lot of opportunities through which encourages the use of information skills and knowledge required to adapt to changes that will taking place around them.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Doutor(Mestre), Universidade Federal de Santa Maria

Introdução

Temos a consciência de que estamos a viver um período de inúmeras mudanças em nossa atualidade, originando assim uma nova sociedade, uma nova escola, com diferentes necessidades e novos objetivos educacionais. Desta forma o uso do computador com finalidades pedagógicas desempenha um papel importante no sentido de atender tais necessidades, prestando uma ajuda significativa e real para a escola, ao que diz respeito ao funcionamento dos mecanismos da linguagem, da aprendizagem e da cognição em especial aos alunos de séries iniciais, pois permite explorar ao máximo as potencialidades destes.

No artigo que segue será desenvolvida uma pesquisa de cunho bibliográfico sobre o uso de computadores no ambiente escolar principalmente nas séries iniciais onde este apresenta-se como recurso eficaz do processo de ensino-aprendizagem de crianças menores em fase de alfabetização. Sendo que a partir deste inovador olhar sobre as vantagens do uso dessa tecnologia que pode contribuir ricamente para ajudar e viabilizar o ensino, criando novas possibilidades de comunicação, informação e evolução a caminho do conhecimento potencial e significativo.

Partindo destes pressupostos o computador pode ser usado como recurso que vem de encontro às expectativas de mudança, pois vem a revolucionar o processo de ensino-aprendizagem, no qual o aluno não só de séries iniciais mas em todos os estágios de desenvolvimento, tem acesso a informação, tem autonomia na busca pelo conhecimento e troca de saberes.

Será tomado como base teórica autores como Almeida e Valente (2007), José Moran (1995), Rocha (1992) e Tajra (2001), entre outros para demonstrar a importância do uso valioso do computador a serviço da educação em especial na prática pedagógica em sala de aula.

HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO E A INFORMÁTICA

No estudo da organização escolar brasileira constatou-se o fato de ter a sociedade brasileira, desde sua origem, uma vinculação com o sistema econômico, político e social capitalista mundial. Este vínculo determina a base de classe da sociedade brasileira. (RIBEIRO, 2007).

Tais considerações mostram que a exemplo de outras áreas da sociedade brasileira muito ou quase que a totalidade dos recursos financeiros não estão direcionados a satisfação das necessidades escolares, pois a capitalização beneficia alguns e não a maioria como seria o correto.

No entanto, vale ressaltar que há uma gritante preocupação em mudar tal visão ainda persistente nos dias atuais.

As mudanças são tênuas mas constantes ao que se refere ao processo de evolução no sistema educacional, há muito o que fazer, principalmente ao ampliar possibilidades para o resgate de uma educação de qualidade, a qual se vincule a realidade seus educandos e educadores, bem como os interesses populares.

Nos últimos anos o processo educativo tem tido grande necessidade de renovar ao que se refere ao uso de tecnologias no processo de ensino- aprendizagem, o que promoveu uma mudança de comportamento frente ao uso de computadores em sala de aula.

A própria escola deve ser um local de debates, discussões e interpretações críticas dos saberes em mutação preocupando-se com a construção do sujeito, do saber significativo, constituindo-se em escola ao longo da vida (WISSMANN, 2002).

Como cita Machado (1992), em toda a evolução ocorreu desde o modelo socrático de ensino, cujo suporte utilizado consistia unicamente na oralidade, até a atualidade em que temos como suporte do processo de ensino-aprendizagem uma grande diversidade de equipamentos tecnológicos.

Segundo Valente (1993:01), “as possibilidades de uso do computador como ferramenta educacional está crescendo e os limites dessa expansão são desconhecidos”

Sendo assim a utilização do computador na área da educação desencadeia o desenvolvimento de estratégias de ensino flexíveis em que o aluno, interagindo com o computador, com o professor ou com outros alunos, busca executar tarefas de aprendizagem e resolver problemas de forma organizada, direcionada, autônoma onde visa alcançar metas antes traçadas, transformando assim essa tecnologia em instrumento de trabalho potencializador e ativo para a comunicação e informação não só da mensagem pedagógica, mas de todo o conhecimento adquirido através da experiência vivenciada.

Sobre tudo a utilização dessa tecnologia no ambiente escolar contribui grandiosamente para o aumento na motivação em aprender, pois as ferramentas de informática exercem nos alunos um verdadeiro encantamento ao terem a chance de descobrir o “mundo” através de sua interação com este recurso de inúmeras possibilidades.

Porém mesmo com toda a diversidade de meios tecnológicos existentes na maioria das escolas, verifica-se que a sua utilização tem seguido, ao longo dos tempos, um modelo de comunicação essencialmente unidirecional, centrado no professor que transmite a informação. Sendo assim, pode-se considerar que estes meios têm sido sobre tudo utilizados “como prolongamentos tecnológicos do discurso do professor” (Dias, 1992, pag. 58).

No entanto é visível que existem mudanças, pois de todos os meios tecnológicos à disposição do professor, o microcomputador foi o que teve um dos mais importantes impactos a nível da escola tendo desencadeado grande número de discussões, estudos e investigações a fim de promover seu uso correto em sala de aula, onde professores e alunos juntos organizarem a melhor forma de trabalhar a informática multidisciplinar aliado a tecnologia e conhecimento tradicional deixando assim de ser apenas um meio que o professor utiliza para transmitir o conhecimento e se tornando um recurso potencializado nas mãos dos alunos.

O computador desta forma se apresenta como um importante meio na modificação de atitudes dos professores, pois funciona como um elemento de grande motivação para o aluno e, conseqüentemente como um incentivo à descoberta, a investigação, a transformação e a uma aprendizagem consistente que amplia conceitos e gera mudanças na forma de aprender.

VIVÊNCIAS VALIOSAS

Atualmente, não há mais como separar educação e informática, pois esta por sua vez favorece práticas mais valiosas e significativas tanto para os alunos quanto para os educadores e na comunicação vinculada entre estes e o mundo. O uso de tecnologias de informação e comunicação (Tics), a serviço da educação não apenas ajudam a aprender mas criam novas formas de aprendizagem, do aprender através do fazer, bem como do experimentar e do lidar com a simulação.

Na educação o uso dos computadores e processamento dos dados estão relacionados com a idéia de informática, então é necessário usar o computador como ferramenta pedagógica para auxiliar no processo de construção do conhecimento e desenvolvimento dos componentes curriculares. Pensando assim o computador torna-se um potente recurso de suporte à aprendizagem, com inúmeras possibilidades pedagógicas, desde que haja uma reformulação no currículo, a qual recria novos modelos metodológicos e didáticos e que seja coerente com o verdadeiro significado do processo ensino-aprendizagem.

Segundo Cox (2003), podemos contar com inúmeros jogos e softwares, que cultivam no ambiente educacional uma prazerosa aliança entre diversão e aprendizado.

O aluno se torna um sujeito ativo e integrante de sua aprendizagem quando ele mesmo cria, recria, constrói e interage com apoio de software específico para educação.

Pois a medida que o computador é usado pelo aluno permitindo-lhe a construção e reconstrução do conhecimento, alicerçando a aprendizagem em descobertas, vivências investigativas e estimuladoras, educando e educador constroem o saber autonomamente. Este torna-se concreto e potencializador abrindo novas possibilidades de mudança tanto para os conceitos antigos como para os novos adquiridos.

O uso de Tics como no caso do computador se direcionados ao ensino qualitativo torna o professor em mediador de múltiplos processos na busca constante pelo saber, pelo saber ensinar conceitos antigos de forma dinâmica e prazerosa com real sentido para os alunos.

A partir da utilização dessa nova abordagem pedagógica que as tecnologias proporcionam, professor e aluno buscam desbravar novos caminhos.

Pois enquanto o professor é o sujeito que irá dinamizar este novo modo de vivência do processo ensino- aprendizagem por intermédio dessa inesgotável e fabulosa ferramenta, o

aluno terá uma aprendizagem construída com base em experiências interacionistas, dinâmicas, criativas, na busca pela informação, garantindo assim uma educação realmente de qualidade e de sentido para todos os envolvidos nesse contexto educacional.

Mas não basta querer fazer uso dos recursos tecnológicos em sala de aula, especificamente do computador, é necessário sim saber utilizá-lo de modo inteligente e consciente para que este recurso favoreça mudanças reais ao que se refere a abordagem pedagógica proposta . Professor e aluno precisam trabalhar para dinamizar suas experiências de forma a garantir a eficiência do processo de troca de conhecimento.

A utilização do computador em sala de aula deve ser vista principalmente em séries iniciais, como um recurso inovador na busca por melhores resultados, tornando o modo de alfabetização diversificada, agradável e significativa para os pequenos.

O conhecimento através do computador tem sido denominado por Papert (1986), de construcionismo. Segundo ele o nível de construção do conhecimento, a construção do conhecimento que acontece quando o aluno constrói um objeto de seu interesse, como uma obra de arte, um relato de experiência ou um programa de computador .

Como podemos analisar se faz necessário sim ampliar o uso de computadores em ambientes escolares, principalmente nas séries iniciais, pois a introdução dessa pedagogia inovadora só poderá trazer benefícios ao processo de ensino-aprendizagem, possibilitando ao educando a construção do conhecimento, a transformação da sala de aula em um espaço real que favorece a interação, a troca de resultados e o entrelaçamento da sua realidade e a realidade virtual.

No computador, a criança pode digitar, ler e corrigir as palavras, se necessário, trata-se de um ótimo estímulo e pode ser tão ou mais divertido quanto fazê-los no papel como é de costume. Além disso, alguns programas direcionados a educação permitem, por exemplo, que a criança monte na tela do computador palavras com cubos coloridos, assim como faz com os blocos de montar, em outros ela pode ler histórias, interagindo no roteiro e até mesmo mudar o final se for seu desejo.

A democratização do acesso em busca do conhecimento da informação e da comunicação, seja ela em experiência em sala de aula ou na formação contínua dos educadores se faz necessária ao passo que vivemos em um ambiente onde a informática ganha

a cada dia mais espaço, com a educação não poderia ser diferente. Precisamos mudar, ir de encontro as nossas atividades pedagógicas.

O uso do computador torna-se, a cada dia, mais popular na educação escolar. Levy (1998, p.29), afirma que já no começo do século XXI, as crianças aprenderão a ler e escrever com máquinas editoras de texto. Saberão servir-se dos computadores como ferramentas para produzir sons e imagens. Gerirão seus recursos audiovisuais com o computador. O uso dos computadores no ensino prepara mesmo para uma nova cultura informatizada.

No contexto social no qual estamos inseridos a utilização desses recursos tecnológicos demanda um desafio pela mudança, onde a educação se esforça para não ficar atrás, pois precisamos entender que os programas de computador poderão ser um instrumento valioso para auxiliar a criança no seu processo de compreensão da linguagem escrita numa perspectiva diferente da utilizada no ensino tradicional.

O uso de computadores nas escolas significaram uma mudança de postura em relação ao processo de aprendizagem, pois se apresentam ferramentas cada vez mais úteis no processo de ensino, ampliando novas possibilidades pedagógicas, as quais oferecem a melhor preparação possível para que os alunos possam viver e atuar numa sociedade atualmente informatizada.

O computador poderá ser considerado inovador se favorecer a compreensão, o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças sob vários aspectos pedagógicos.

Mas em sala de aula ainda a utilização de Tics como o computador parece estar numa realidade distante pois, acredita-se haver uma certa resistência ao ter que conciliar conteúdos curriculares com esses novos recursos midiáticos pois ainda não tem domínio total desses instrumentos multimídicos tão potentes.

Para o educador seu maior problema está em compreender que não basta só transmitir o conhecimento, mas que precisa ter uma nova postura em aprender e a ensinar, media conhecimento e realidade de seu aprendiz, bem como trabalhar nele o desenvolvimento de suas habilidades, competência, atitudes e valores de forma que haja uma interatividade pela busca do saber descoberta, a investigação, a transformação e a aprendizagem.

Segundo Tajra (2001), é necessário traçar estratégias de elaboração de projetos ou planos de aula dará ao professor maior segurança em relação às atividades e procedimentos que devem ser adotados antes da realização prática das aulas.

Pois a constante utilização de Tics em especial o computador no ensino contribui para a inovação da prática educativa, onde dificuldades serão minimizadas, viabilizando assim um modo significativo do professor resgatar uma prática pedagógica de qualidade. Segundo Sequeira (1989, pg. 99), “o melhor computador não terá qualquer efeito no processo educativo sem um professor capaz de estruturar, modelar, guiar e facilitar o processo cognitivo de acordo com as necessidades individuais dos alunos.

É necessário que professores e alunos partilhem experiências, informações e conhecimentos passados nas vivências interacionistas que são enriquecedoras se trabalhadas de forma consciente e adequadas aos níveis educacionais, implicando assim em novas mentalidades, habilidades e novas exigências, estabelecendo novas conexões entre as tecnologias e o sistema educacional vigente.

Pois professor e aluno sentem necessidade de trocar experiências, informações e conhecimentos passados nas vivências interacionistas que são enriquecedoras se trabalhadas de forma consciente e adequadas aos níveis educacionais implicando assim em novas mentalidades, habilidades e novas exigências, estabelecendo novas conexões entre tecnologias e o sistema educacional vigente.

Encorajar atividades em conjunto e com o apoio precioso do computador favorece articular relações mais sólidas, possibilita novas linguagens e sentidos, promovendo novas práticas de leitura, escrita, de interação e aprendizagem nos espaços educacionais da cibercultura.

O computador apresenta um conjunto de características que o tornam bastante adequado às tarefas do processo de ensino e aprendizagem, (Blanco, et al 1998).

Segundo Tajra (2001), a utilização do computador integrado a softwares educativo não garante um adequado uso desta tecnologia como ferramenta pedagógica, é necessário que o educador esteja habilitado a aplicação desta proposta inovadora.

Sendo que o que se espera em práticas em sala de aula com o computador são aulas mais criativas, estimuladoras, motivadoras e dinâmicas, que busquem envolver os alunos em descobertas significativas para a aprendizagem principalmente nas séries iniciais, onde o novo ganha enfoque especial na consolidação do conhecimento.

ESCOLA E OS RECURSOS TECNOLÓGICOS

Um grande e desafiador entrave da atualidade é trazer essa nova realidade tecnológica para dentro da sala de aula, o que demanda pensar nas mudanças ao qual o processo educacional precisa passar para ir de encontro a essa inesgotável fonte de informações que são Tics.

A utilização da informática na área da educação é mais complexa do que a utilização de outro recurso didático conhecido até o momento, sendo muito diferente em função da grande diversidade dos recursos disponíveis.

Nem um outro recurso didático possui tantas funções como o computador, além de ser o recurso tecnológico mais utilizado em todas as áreas do mercado de trabalho.

De acordo Valente o computador apresenta recursos importantes para auxiliar o processo de mudança na escola, a criação de ambientes de aprendizagem que enfatizam a construção do conhecimento e não a instrução. Isso implica em entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento provocando um redimensionamento dos conceitos básicos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas idéias e valores.

Pois ainda segundo Valente (1996), usar o computador com essa finalidade requer a análise cuidadosa do que significa ensinar e aprender, demanda rever a prática e a formação do professor para esse novo contexto, bem como mudanças no currículo e na própria estrutura da escola.

Vale ressaltar que a escola é o sistema educacional que deve promover meios para que os alunos tenham acesso ao computador, a inclusão digital e midiática, e que estes se tornem recursos ricos em possibilidades que contribuam com a melhoria do nível de aprendizagem. Onde o aluno busca, descobre, constrói e modifica, de modo criativo e desafiador o seu próprio conhecimento.

NECESSIDADES DO USO DE TECNOLOGIAS

Nossas crianças devem ser preparadas para interagir numa sociedade cada vez mais movida pelas tecnologias;

As crianças devem dominar as tecnologias possibilitando a elas um melhor aproveitamento de informações ao longo do seu processo de aprendizagem.

A utilização do computador vai dando outras formas as inovações educativas, que valorizam a cooperação, a resolução de problemas, reflexão e um agir mais estruturado.

. Encorajar atividades em conjunto e com o apoio precioso do computador favorece articular relações mais sólidas, possibilita novas linguagens e sentidos, promovendo novas práticas de leitura, escrita, de interação e aprendizagem nos espaços educacionais da cibercultura.

É fato que o computador ajuda os alunos a se comunicar de diversas formas, pois os recursos são bem variados quanto a sua apresentação (textos, som, animação, gráficos, diversos gêneros textuais e imagem). Não podemos deixar de ressaltar aqui as inúmeras vantagens do uso da internet em pesquisas virtuais, na comunicação e informação de nossos alunos tão sedentos pelo saber e descobertas.

Como afirma Wissmann (2002), a internet consiste em um sistema de comunicação, onde podemos encontrar informações sobre qualquer assunto e em qualquer língua, onde podemos nos comunicar com pessoas de qualquer parte do mundo e em qualquer língua. E ao contrário do que muitas pessoas pensam não é necessário fazer um curso de informática para que possa acessar a rede, basta ter tempo e curiosidade. A riqueza de imagens e sons nos ajudará e guiará neste processo de descobrimento (WISSMANN, 2002).

Desta maneira o uso de computadores até mesmo pelas crianças menores em fase de alfabetização abre espaços de aprendizagens para além da sala de aula e estimula uma comunicação mais eficaz por meio da pluralidade de linguagens e expressões.

Rocha (1992, p.132), ressalta que não podemos nos esquecer, porém, que a forma pela qual se dá a alfabetização está intimamente ligada à própria experiência dos professores, enquanto alunos que foram, e enquanto leitores (de mundo) e escritores que deveriam ser, quer dizer, está ligada à prática social global em todos os níveis: desde a reflexão

professor/aluno, aluno/aluno, até as mais complexas relações de produção da existência material.

È necessário que professores e alunos partilhem experiências, informações e conhecimentos passados nas vivências interacionistas que são enriquecedoras se trabalhadas de forma consciente e adequadas aos níveis educacionais, implicando assim em novas mentalidades, habilidades e novas exigências, estabelecendo novas conexões entre as tecnologias e o sistema educacional vigente.

É viável utilizar o conhecimento globalizado para trabalhar os conteúdos pedagógicos, estimulando o aluno a analisar os acontecimentos da sociedade e do mundo que os cerca, construído uma educação voltada para a realidade atual e para o mercado de trabalho que a cada dia exige mais conhecimentos e domínio sobre a informática.

Segundo Moran, “ educar é colaborar para que professores e alunos transformem suas vidas em processos de aprendizagem”. Este conceito nos remete que os professores necessitam estar atentos a este novo modo de pensar, de atualizar e inovar sua prática diária de trabalho.

O computador não deve ser considerado um substituto do professor, mas uma ferramenta de trabalho, que lhe permite instruir e guiar o aluno em sua aprendizagem e no processamento organizado do seu pensamento, e das possíveis aplicações do seu conhecimento em relação a algum tema pesquisado.

Podemos considerar aqui o computador atuando como objeto que a criança manipula, tendo o professor como mediador em uma interação rica de idéias e atividades no processo de ensino (VALENTE,1996).

Como afirma Nogueira (1996), “Os efeitos do computador são determinados, não pelo computador, mas pelas características dos alunos e professores, pela metodologia de ensino, pela organização social da turma”.

Os alunos por si sentem mais confiança ao utilizar o computador em suas tarefas se antes tiverem uma boa base de orientação sendo que esta cabe ao professor que desempenha um papel importante utilizando este recurso como instrumento de trabalho no processo educativo.

Do mesmo modo, o professor, através do trabalho do aluno, terá mais recursos para entender o que o aluno sabe e o que não sabe sobre um determinado assunto, conhecer o estilo de trabalho do aluno, bem como seus interesses, frustrações. (VALENTE, 1993).

CONCLUSÃO

O computador deve então ser utilizado na escola, ou seja, em sala de aula com o objetivo de criar um ambiente de aprendizagem onde o aluno busque, processe a informação, vivenciando atividades desafiadoras e buscando resoluções para situações problemas, visando representar o conhecimento e buscar novas alternativas e estratégias para compreender a realidade em que os alunos estão inseridos.

É fato indiscutível que o uso do computador em sala de aula, enfocando as séries iniciais é um recurso que facilita inúmeras possibilidades de aprendizagem tanto na alfabetização como no desenvolvimento de habilidades lógicas e matemática. Por meio deste recurso tecnológico é possível desenvolver diversas atividades que estimulam as habilidades lingüísticas, tais como a escrita e a leitura, promovendo diferentes tipos de produções textuais.

A abordagem que se dá aqui sobre o uso do computador apresenta uma ampla característica ao que se refere as múltiplas possibilidades de comunicação e interações entre culturas e saberes de forma bastante enriquecedoras.

Referencial Bibliográfico

ALMEIDA e VALENTE, Núcleo de Informática Aplicada à Educação - NIED /PUC-SP: **Visão Analítica da Informática na Educação no Brasil: a questão da formação do professor**. Disponível em acesso em 03/05/2007.

COX, Kenia Kodel. **Informática na Educação Escolar**. São Paulo: Campinas, 2003.

MORAN, José Manoel. **Revista Tecnologia Educacional**, RJ, Vol 23, nº 126, 1995.

JOSÉ, A. V. **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

PAPERT, Seymour. **Computadores e Educação**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

RIBEIRO, Raquel. **Com o Micro a Garotada se Alfabetiza mais Rápido**. Revista Nova Escola, Nº177, pág. 40/41, Ed. Abril 2004.

ROCHA, E. A. C. **Pré-escola e Escola: Unidade ou Diversidade**. Santa Catarina, 1992.

(Dissertação de Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina.

TAJRA, S. F. **Infomática na Educação: Ferramentas para o Professor na Atualidade**.

3ª Ed. Rev. Atual. e Ampl. São Paulo: Érica, 2001.

TAJRA, S. F. **Informática na Educação: Novas Ferramentas para o Professor na aAtualidade**. 7ª Ed. São Paulo: Érica, 2007.

VALENTE, J. A. **Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação. Por que o Computador na Educação**. Gráfica central da Unicamp, Campinas-SP, 1993.

O Professor no ambiente Logo: formatação e atuação / Jose Armando, Valente organizador – Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1996.

WISSMANN, L. D. M. **Recursos Tecnológicos**. Revista do Professor, ano XVIII- nº71:Ed. CPORC, Porto Alegre, 2002.

