

OFICINA DE INFORMÁTICA: UMA ANÁLISE PEDAGÓGICA EM UMA TURMA DE 5º ANO DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Natieli Menezes Trevisan²

Eliana Zen³

RESUMO

Atualmente, vivenciam-se diversas transformações no âmbito educacional, pois o ensino que era feito somente do quadro e giz está se modificando devido à inclusão das mídias na educação, tendo, por exemplo, materiais digitais como áudio, vídeo, projetor multimídia e computadores. Nesse contexto, as escolas públicas vêm se organizando para proporcionar esses aparatos aos alunos para auxiliar nas aprendizagens. Mas para que ocorram essas transformações em sala de aula é necessário que o professor também se modifique e se atualize, proporcionando aulas fora do espaço da sala de aula, utilizando de maneira significativa outros espaços escolares, como o laboratório de informática. Dentro dessa perspectiva, este trabalho mostra uma análise de caráter metodológico qualitativo de como uma Oficina de Informática vem sendo utilizada no processo de ensino-aprendizagem em uma turma de 5º ano dos anos iniciais do ensino fundamental em uma escola estadual do município de Sant'Ana do Livramento, Rio Grande do Sul.

PALAVRAS-CHAVE

Educação; laboratório de informática; ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

Nowadays we are experiencing many changes in education as the teaching that was done only on the blackboard and chalk is changing due to the inclusion of media in education, like digital audio, video, computers and data-show. In this context, public schools have been organizing themselves to provide these devices to assist students in learning. However, for these changes to occur in schools, it is necessary that the teacher also modify and update, providing lessons outside the classroom, using other school spaces such as the computer lab. Within this perspective, this work shows a qualitative analysis of a methodological nature of how a computer workshop has been used in the teaching-learning process in a 5th grade class of the initial years of elementary school in a state school in the city of Sant'Ana do Livramento, Rio Grande do Sul.

KEYWORDS

Education; computer lab; teaching and learning.

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 Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

Em um mundo onde a sociedade está em constante transformação, os sujeitos precisam acompanhar as mudanças e, no âmbito educacional não é diferente. Desta maneira, as escolas já vêm se modificando de maneira para acompanhar estas mudanças e, se a escola muda, os professores também devem se transformar para seguir as constantes mudanças.

O professor não pode mais ser visto utilizando somente o quadro e o giz em suas aulas, mas precisa acompanhar as transformações educacionais, pois estamos na era da tecnologia, ou seja, as escolas estão se adaptando, se renovando para a era digital.

Com isso, sabe-se que, a maioria das escolas já está com novos aparatos digitais como, áudio, vídeo, projetor multimídia e computadores. Nesse sentido, é importante, que os professores se interessem por essas tecnologias educacionais.

Compartilha-se a ideia de Tajra (2001, p.44), quando diz que a Tecnologia Educacional está relacionada à prática do ensino baseado nas teorias das comunicações e dos novos aprimoramentos tecnológicos (informática, TV, rádio, vídeo, áudio e impressos).

Nessa parte introdutória é válido ressaltar que, segundo Tajra (2001) deve-se incorporar a tecnologia no ambiente escolar seguindo alguns critérios pedagógicos tais como:

“(1) Verificar quais são os pontos de vista dos docentes em relação aos impactos das tecnologias na educação; (2) Discutir com os alunos quais são os impactos que as tecnologias provocam em suas vidas cotidianas. Como eles se dão com os diversos instrumentos tecnológicos, e; (3) Integrar os recursos tecnológicos de forma significativa com o cotidiano educacional. O importante, ao utilizar um dos recursos tecnológicos à disposição das práticas pedagógicas, é questionar o objetivo que se quer atingir, avaliando sempre as virtudes e limitações de tais recursos. (TAJRA, 2001, p.47).”

Além disso, vale ressaltar que essas tecnologias não podem ficar isoladas, pois os professores precisam direcionar estes aparatos para proporcionar aprendizagens significativas para os estudantes, criando atividades interessantes que despertem a curiosidade para o aprendizado dos mesmos. E, é nessa perspectiva que se aborda nesta pesquisa as vivências de uma turma de 5º dos anos iniciais do ensino fundamental na utilização do laboratório de informática da escola como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem.

No contexto da pesquisa investigada, a mesma está focada na utilização dos recursos computadorizados pelas escolas. Dentro dessa perspectiva, elaborou-se o seguinte problema de pesquisa: **Como a Oficina de Informática vem sendo utilizada no processo de ensino-aprendizagem em uma turma de 5º ano dos anos iniciais do ensino fundamental em uma escola estadual do município de Sant’ Ana do Livramento?**

O estudo busca analisar e compreender a relação de ensino-aprendizagem de uma turma de 5º ano dos anos iniciais do ensino fundamental através de uma oficina de informática, mostrando a utilização da Informática no processo de inclusão digital. Além disso, pretende-se conhecer algumas das diversas utilidades do computador como: editores de textos, desenhos, planilhas de cálculos, softwares educativos, internet e conhecer a Informática como uma ferramenta que deve ser desenvolvida para potencializar as aprendizagens de sala de aula de maneira interdisciplinar.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Para embasamento teórico desta pesquisa, buscou-se autores como Moran (2000), Dornelles (2005) e Freire (1983) entre outros estudiosos conceituados no âmbito educacional e tecnológico, além disso, utilizou-se o documento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) para salientar sobre as potencialidades educativas do computador, sendo assim: *“O computador é um instrumento de mediação na medida em que possibilita o estabelecimento de novas relações para a construção do conhecimento e novas formas de atividade mental. (PCN’s, 1998, p. 147).”*

Ainda, segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), o computador possibilita maneiras de pensamento e aprendizado atrativos para os educandos e, assim:

“favorece a interação com uma grande quantidade de informações, que se apresentam de maneira atrativa, por suas diferentes notações simbólicas (gráficas, linguísticas, sonoras, etc.). As informações são apresentadas em textos informativos, mapas, fotografias, imagens, gráficos, tabelas, utilizando cores, símbolos, diagramação e efeitos sonoros diversos;
(...) pode ser utilizado como fonte de informação. Existem inúmeros softwares que oferecem informações sobre assuntos em todas as áreas de conhecimento. Além disso, é possível utilizar a internet como uma grande biblioteca sobre todos os assuntos;
(...) possibilita a problematização de situações por meio de programas que permitem observar regularidades, criar soluções, estabelecer relações, pensar a partir de hipóteses, entre outras funções;
(...) favorece a aprendizagem ativa controlada pelo próprio aluno, já que permite representar ideias, comparar resultados, refletir sobre sua ação e tomar decisões, depurando o processo de construção de conhecimentos;
(...) desenvolve processos metacognitivos, na medida em que o instrumento permite pensar sobre os conteúdos representados e suas formas de representação, levando o aluno a “pensar sobre o pensar”. (PCN’s, 1998, p. 147).”

Nesse sentido, a oficina de informática foi um meio de oportunizar aos educandos um aprendizado colaborativo, pois foi somente com o diálogo entre professora e alunos (as) que o ensino ocorreu de forma relevante, pois não pensa-se em aprendizagem se a educação ocorrer de maneira depositária. Dessa maneira, compartilha-se da reflexão de Freire (1983) que critica a educação bancária, ou seja, a centrada no professor.

“O educador é o que educa; os educandos, os que são educados; o educador é o que sabe; os educandos, os que não sabem; o educador é o que pensa; os educandos, os atuam; o educador escolhe o conteúdo programático; os educandos, se acomodam a ele; o educador identifica a autoridade do saber com sua autoridade funcional, que opõe antagonicamente à liberdade dos educandos; estes devem adaptar-se às determinações daquele; o educador, finalmente, é o sujeito do processo; os educandos, meros objetos. (FREIRE, 1983, p.68)”.

Com essa reflexão percebe-se o quanto os professores precisam ter uma postura de mediadores, numa relação harmônica e construtiva com os educandos para haver um processo de ensino-aprendizagem satisfatório e, não simplesmente memorizado. Sendo assim, Moran (2000, p.29) também explicita que,

“Ensinar e aprender exigem hoje muito mais flexibilidade espaço-temporal, pessoal e de grupo, menos conteúdos fixos e processos mais abertos de pesquisa e comunicação. Uma das dificuldades atuais é conciliar a extensão da informação, a variedade das fontes de acesso, com o aprofundamento da sua compreensão, em espaços menos rígidos, menos engessados.”

Vale ressaltar também que o professor nesse processo, segundo Moran (2000) deve ter papel de orientador e mediador das aprendizagens, ainda segundo ele,

“Orientador/mediador intelectual informa, ajuda a escolher as informações mais importantes, trabalha para que elas se tornem significativas para os alunos, permitindo que eles as compreendam, avaliem, conceitual e eticamente, reelaborem-nas e adaptem-nas aos seus textos pessoais. Ajuda a ampliar o grau de compreensão de tudo, a integrá-lo em novas sínteses provisórias. (MORAN, 2000, p.30)”.

Contemplando-se desta reflexão, Magdalena e Costa (2003) nos que as propostas pedagógicas envolvendo tecnologias são de aprendizado e construção de conhecimentos. Nesse sentido, ressalta-se também que os projetos de aprendizagem possuem ideias centrais como: conhecimento, processo interativo e autonomia, gerando processos que desenvolvam a interdisciplinaridade e cooperação, além de proporcionar aos alunos um ambiente de desenvolvimento de tomada de decisões de maneira consciente, imaginativa e reflexiva o qual o professor passa a ser o desafiador, inovador e pesquisador, possibilitando novas maneiras de

ensinar e aprender utilizando a tecnologia que, no caso desta pesquisa, o projeto de aprendizagem é o laboratório de informática.

3 METODOLOGIA: CAMINHOS TRILHADOS

Esta pesquisa trata de um estudo de abordagem qualitativa e, será realizada através de um enfoque descritivo e analítico, valorizando muito o processo e não somente o resultado.

Conforme enfatiza Minayo (2001), a pesquisa qualitativa,

“(...) responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas Ciências Sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com um universo de significações, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (MINAYO, 2001, p. 22).”

Nesta perspectiva, Chizzotti (2010) nos diz que,

“A abordagem qualitativa parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito. O conhecimento não se reduz a um rol de dados isolados, conectados por uma teoria explicativa; o sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes um significado. O objeto não é um dado inerte e neutro; está possuído de significados e relações que sujeitos concretos criam em suas ações. Assim, na pesquisa qualitativa, o pesquisador é um ser ativo dentro da pesquisa, não se isola do objeto pesquisado. Além disso, ele trabalha com subjetividades, crenças, hábitos e atitudes. (p.79).”

Além disso, a turma escolhida foi uma turma de 5º anos dos anos iniciais do ensino fundamental. Esta escolha deu-se em função deles serem estudantes que já estão numa faixa etária que sabem compreender e contextualizar melhor os questionamentos e tarefas a serem exploradas no laboratório de informática e, seguindo esta perspectiva os estudantes, nesta fase maturacional, estão em excelentes condições cognitivas.

Trata-se de uma turma com 12 estudantes com idades entre 10 e 13 anos. Dessa maneira, compartilha-se a ideia de Papalia (p.373, 2006) que diz que “a atenção seletiva em crianças com faixa etária mais avançada como, por exemplo, 9, 10, 11 anos ocorre em função da maturação neurológica, tornando-se mais concentradas e atentas ao processo de ensino-aprendizagem”.

3.1.1 Descrição da Metodologia Utilizada

Todas as atividades são realizadas na sala de informática da escola, e os estudantes realizam algumas atividades em duplas e outras individuais. A oficina ocorre todas as terças-feiras, com duração de uma hora e meia. Vale ressaltar que as oficinas iniciaram a partir do dia 24 de maio de 2011, e ainda estão em andamento. Por esse motivo esta pesquisa mostrará as análises e alguns resultados até o momento, pois como foi inserida a oficina no calendário letivo, segue-se observando a construção das aprendizagens desta turma até o final do ano letivo de 2011.

As primeiras aulas foram apresentadas aos estudantes o computador, bem como deve ser usado o mouse e o teclado, o áudio do computador para ficarem bem familiarizados com esses aparatos. E, no decorrer das aulas posteriores, iniciaram as tarefas utilizando editores de textos, editor de desenhos e navegação pela internet, principalmente jogos educativos *on line*.

Segue alguns passos metodológicos que ocorreram durante as oficinas de Informática: na Língua Portuguesa trabalhou-se construções de textos no editor de texto; na Matemática utilizou-se jogos matemáticos envolvendo raciocínio lógico e cálculos das 4 operações, através de softwares educativos *on line* como também do próprio software livre Linux Educacional 3.0; em História, verificou-se alguns dados importantes via buscador da web “Google” sobre a história da nossa cidade de Sant’Ana do Livramento; em Geografia, pesquisamos via buscador da web como o “Google Earth” a localização do RS, da cidade de Sant’Ana do Livramento e do bairro onde os estudantes residem; em Ciências, foram realizadas atividades *on line* sobre educação ambiental, e; finalmente, nas Artes, criou-se diversos desenhos utilizando o Tux Paint.

4 ANÁLISES E RESULTADOS

Como esta pesquisa tem em seu cerne um cunho qualitativo, buscou-se verificar através das Oficinas de Informática tarefas e atividades que desenvolvessem de maneira construtiva as aprendizagens dos estudantes. A turma pesquisada abrange alunos que despro vêm das tecnologias em suas residências, tendo em vista que são oriundos de famílias com pouco poder aquisitivo, além disso, a escola onde foi realizada a pesquisa localiza-se na periferia da cidade de Sant’Ana do Livramento, possuindo uma clientela de classe baixa.

Dessa maneira, sabendo que existe um laboratório de informática na escola em plenas condições de utilização, resolveu-se propiciar aos educandos uma oportunidade de conhecer e compreender essa tecnologia educacional que é a Informática.

Como mostrou-se no capítulo da Metodologia desta pesquisa, as oficinas ocorrem nas terças-feiras, com duração de aproximadamente 1 hora e meia. Nelas foram realizadas várias tarefas para que os estudantes pudessem conhecer a utilização do computador. Primeiramente, conversou-se e mostrou-se aos estudantes sobre os aparatos do computador, bem como os procedimentos básicos para utilizar-se durante as oficinas de informática, sendo eles: o monitor, o estabilizador, o CPU, o mouse e o teclado, pois são ferramentas utilizadas de extrema importância nas oficinas.



Imagem 1. Contato e familiarização com os computadores.

Durante algumas aulas os alunos (as) foram se familiarizando com esses aparatos e procedimentos. Os alunos aprenderam a ligar o computador, seguindo estes passos: ligar o estabilizador, a CPU e o monitor de vídeo. Além disso, nos primeiros contatos com a oficina de informática, também ensinou-se a desligar o computador demonstrando passo-a-passo, através do menu iniciar, selecionando a opção desligar.

No decorrer das semanas seguintes, os alunos já estavam dominando os procedimentos para ligar o computador, desta maneira, apresentou-se algumas tarefas que deveriam ser realizadas durante a oficina de informática. A primeira tarefa envolveu a apresentação de uma planilha de texto, a qual solicitou-se que eles digitassem seu nome, idade, turma e o que gostam de fazer. Realizou-se essa tarefa para ficarem familiarizados com o teclado, pois como já constatou-se anteriormente, esses estudantes são oriundos de famílias com baixo poder aquisitivo e possuíam inicialmente uma certa dificuldade na digitação de palavras, eles não tinham o domínio como de um estudante que já está inserido no mundo digital.



Imagem 2. Jogos e interação com o computador

Nesse sentido, corroboro com uma reflexão de Dorneles (2005) que fala sobre as diferentes infâncias existentes em nosso cotidiano,

“É preciso pelo menos que se leve em consideração que existem muitas outras infâncias. Existem infâncias mais pobres e mais ricas, infâncias do terceiro Mundo e dos países mais ricos, infâncias da tecnologia e dos buracos e esgotos, infâncias superprotegidas, abandonadas, socorridas, atendidas, desamadas, amadas, armadas, etc. (2005, p.71).”

Nessa perspectiva, Dornelles (2005) salienta duas infâncias diferentes, a infância ninja, ou seja, que está a margem de tudo, das novas tecnologias, dos games, da Internet, da multimídia, são crianças desprovidas de todo conforto de um lar, sobrevivendo nos bueiros da vida urbana, e a cyber-infância, qual seja que está afetada pela utilização das tecnologias, tais como computadores, *pen drive*, *games*, Internet, entre outros recursos digitais.

Com essa reflexão de Dornelles, percebe-se que, antes de oportunizar a oficina de informática para os alunos, infelizmente eles estavam na categoria da infância ninja. Entretanto, com a realização da oficina de informática, pelo simples conhecimento do manuseio do computador já foi uma avanço com os educandos.

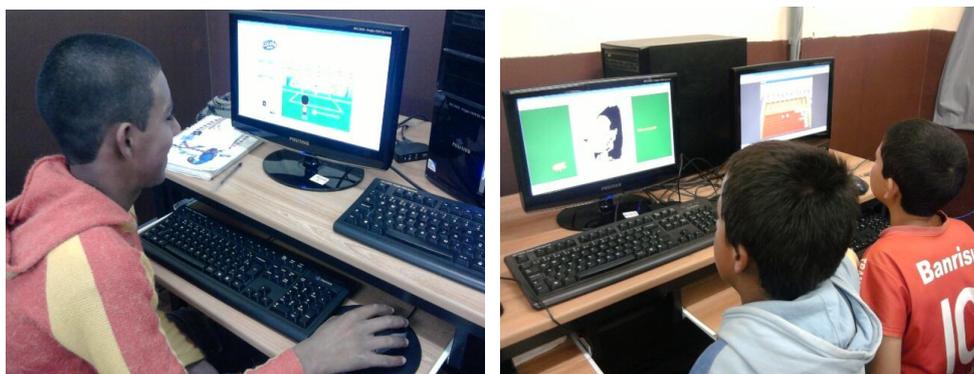


Imagem 3. Jogo no site Os Duendes

Compartilha-se de uma ideia de Dornelles (2005) que vem de encontro ao que está ocorrendo com a turma de 5º ano dos anos iniciais do ensino fundamental após o início das oficinas de informática,

“(...) da infância daqueles que estão conectados à esfera digital dos computadores, da Internet, dos games, do mouse, do *self-service*, do controle remoto, dos *joysticks*, do *zapping*. Esta é a infância da multimídia e das novas tecnologias. (p. 80).”

Nas aulas percebe-se o quanto era significativo para os estudantes saber ligar e desligar o computador, eles relatavam : *“Professora X, olha só como eu tô sabendo”, “Pro, agora eu sei digitar, posso fazer a digitação bem suave que escreve igual.” Professora! Que massa! Sei desligar o computador sozinho e sem ajuda!”*.



Imagens 4 e 5. Turma interagindo com os jogos dos Sites selecionados para as aulas do laboratório de informática

Nota-se a importância de ouvir esses relatos, porque percebe-se a transformação dessas crianças e pré-adolescentes que não tinham a oportunidade de estarem inseridos no mundo tecnológico.

Ressalta-se que os computadores do laboratório de informática da escola estão com o sistema operacional Linux 3.0 o qual acompanha um pacote pedagógico com inúmeras atividades educativas para trabalhar com os estudantes de qualquer faixa etária. Esse sistema operacional foi instalado nas máquinas uma vez que o governo federal está implementando em toda a rede pública do Brasil o Programa Nacional de Informática na Educação, o Proinfo, visando promover a utilização pedagógica das tecnologias da informação para auxiliar nos conteúdos escolares.

Nesse sentido, investigou-se alguns jogos do Linux Educacional, através do Portal do Mec, http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/curso_le/programas_educacionais.html

para poder trabalhar com os alunos (as). Destaca-se alguns deles que trabalhou-se nas oficinas de informática: *Kgeography* o qual mostrou-se o mapa do Brasil para os estudantes, além de ter algumas tarefas que o próprio jogo possibilita, como por exemplo, identificar através de alguns questionamentos os estados brasileiros, bem como as suas capitais.



Imagem 6. Jogo do Kgeography Linux Educacional

Além desse jogo, o *Tux Math*, que os alunos gostaram muito, porque é um jogo que envolve atenção e muita concentração, esse jogo troca de nível na medida em que vai acertando a resolução dos cálculos. É um jogo que envolve as 4 operações (adição, subtração, multiplicação e divisão) ao mesmo tempo ou uma de cada vez. E, além disso, desperta a imaginação dos estudantes, pois o cenário é o espaço sideral e o jogador tem a percepção de que esteja em uma nave espacial.

Esses jogos que relatou-se acima foram muito praticados na turma, os alunos (as) gostaram de jogar. Dessa maneira, eles estão aprendendo de maneira bem lúdica, porque o lúdico envolve prazer e divertimento, tornando as aprendizagens mais significativas. Ainda sobre o lúdico, concorda-se com a ideia de Brougère (2004) que relata: “*A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. (...) A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura.*”

Essa proposta lúdica na oficina de informática é que possibilita a troca de saberes entre os sujeitos envolvidos, pois quando um estudante compreendeu mais facilmente uma dica ou regra do jogo, ele auxilia o seu colega, propiciando uma construção colaborativa de conhecimentos. Como em algumas tarefas os alunos tem que cooperar entre eles, pois realizou-se vários trabalhos em duplas, muitas vezes o jogo do Tux Math, solicitou-se que jogassem em duplas. Dessa maneira, eles têm que cooperar e interagir com o outro colega, prezando sempre as boas atitudes de coleguismo e respeito.

Dentro desta perspectiva, Negrine (1994, p.19) explicita,

“As contribuições do jogo no desenvolvimento integral indicam que ele contribui poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. Do ponto de vista intelectual, o jogo estimula o desenvolvimento das capacidades de pensamento e a criatividade infantil; do ponto de vista psicomotor, é o principal fator no desenvolvimento da força, do controle muscular, do equilíbrio e dos sentidos em geral; do ponto de vista da sociabilidade, é uma atividade que implica relação e comunicação entre os iguais, e isso ajuda a criança a conhecer as pessoas que a rodeiam e a aprender normas de comportamento social; do ponto de vista afetivo, é uma atividade de treinamento que permite à criança se expressar livremente.”

Com isso, percebe-se que o jogo contribui na melhora no ensino, fazendo com que a aprendizagem do aluno aconteça com qualidade. Dessa maneira, o aluno se tornará um indivíduo mais crítico e com mais liberdade de expor suas idéias, já que o jogo deixa o ambiente de ensino mais prazeroso e harmonioso para a expressão de pensamentos.

Além desses jogos, também utilizou-se jogos pela internet, para que os estudantes tivessem contato com outros tipos de jogos. A exemplo disso destacou-se o site dos “Duendes”, pois esse site oferece várias tarefas divertidas para realizar que envolvem raciocínio lógico, histórias para compreensão e reflexão sobre o meio ambiente, entre outras tarefas .

Sendo assim, de uma forma interdisciplinar, os estudantes realizaram leituras coletivas sobre a preservação do meio ambiente, no “duende ecologia”, realizaram tarefas no próprio site referentes à coleta seletiva do lixo, e também sobre redução do consumo de energia elétrica. Ou seja, de uma maneira interessante e, mais uma vez envolvendo a ludicidade em meio a tecnologia, os estudantes aprenderam brincando e de forma interdisciplinar, porque para realizar as tarefas solicitadas envolveu conteúdos de ciências, geografia e língua portuguesa conjuntamente.

Com isso pode-se dizer que a Internet também é uma ferramenta que possibilita aprendizagens, claro que, sempre tendo um planejamento pedagógico para que as atividades que forem sendo solicitadas vão de acordo ao que a turma necessita.

Segundo Moran (2000, p.53) a Internet:

A Internet é uma mídia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. Essa motivação aumenta se o professor cria um clima de confiança, de abertura, de cordialidade com os alunos. Mais que a tecnologia, o que facilita o processo de ensino-aprendizagem é a capacidade de comunicação autêntica do professor de estabelecer relações de

confiança com os seus alunos, pelo equilíbrio, pela competência e pela simpatia com que atua.”

Desta forma, destacou-se no site dos *Duendes*, um dos jogos preferidos é o jogo *Mágica dos Copos*, uma brincadeira para verificar a atenção do aluno (a) e também o jogo *Ilusões* uma brincadeira para brincar em duplas sobre leitura de imagens.

Além disso, os estudantes também iam no buscador de pesquisa “Google” os quais pesquisaram sobre variados assuntos, como: pontos turísticos de Sant’Ana do Livramento e meio ambiente. Além dessas tarefas, realizaram uma pesquisa sobre o nosso país, tendo em vista os festejos da Semana da Pátria e, dessa pesquisa virtual, culminou um painel e uma apresentação para a escola.



Imagem 7. Painel sobre a Pátria após estudos e pesquisas no buscador da web Google.

Também utilizou-se outros sites para que eles realizassem atividades, como por exemplo o “Escola Games”, é um site o qual oferece vários jogos. Destacou-se alguns jogos que eles jogam durante a oficina de informática: *Direito da Criança*, é um jogo de perguntas e respostas. Ressalta-se que esse jogo auxiliou na execução de placas para o desfile cívico do 7 de Setembro, pois como a temática do desfile era sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente, foi uma maneira de conversarmos a respeito. A *Tabuada do Dino*, é um jogo onde se exercita a concentração e o raciocínio. O jogo do *Separe as Sílabas*, também é um dos prediletos dos educandos, permite de forma divertida realizar a separação das sílabas e, o *Brasil na Copa*, esse jogo os alunos e alunas gostam pois precisam responder algumas perguntas referentes ao esporte e chutar ao gol, é um jogo bem dinâmico e, ao mesmo tempo estão aprendendo informações interessantes sobre o esporte.

Ressalta-se as atividades em três sites educativos, sendo que dois já foi explicitado que foram: *Duendes*, *Escola Games* e, por fim, destaca-se o site *Divertido*. O site *Divertido* também oportuniza aprendizagens enriquecedoras aos educandos, nele se

encontram vários jogos interessantes para realizar, como por exemplo o *Mate a Charada*, é uma atividade que envolve leitura de imagem e raciocínio lógico e rápido para desvendar as frases.



Imagem 8. Pesquisa e jogos educativos

Contudo que foi explicitado a respeito dos jogos via internet, cabe dizer que foi um meio de possibilitar aprendizagens lúdicas e inovadoras. Além disso, fica claro que, como esse três sites que utiliza-se na oficina de informática possuem uma gama de atividades e jogos, limitou-se a investigar e utilizá-los somente estes durante as aulas, pois sabe-se que há vários sites educativos, porém inicialmente são com esses sites que os educandos estão investigando os jogos, enfim, estão aprendendo brincando!

Nesse sentido, compartilha-se a reflexão de Brancher et. al (2006) afirmam que:

“O jogo tem função lúdica e educativa, onde a finalidade do divertimento é o desenvolvimento afetivo, físico e moral. Quando destacamos os jogos, as brincadeiras no ambiente escolar, consideramos importante ressaltar que ele fazem parte de todas as classes sociais, propiciando a cada uma delas, o crescimento dos envolvidos, que vão desenvolvendo sua imaginação, além de outras atividades mentais e físicas.(p.3)”.

Dessa maneira, através desse caminho trilhado a partir da análise da oficina de informática, envolvendo a turma de 5º ano dos anos iniciais do ensino fundamental, percebe-se a construção de conhecimentos e saberes que a turma alcançou até o momento.

Entretanto, como observou-se na parte inicial desta pesquisa, esta oficina está prevista para acontecer durante este ano letivo e, com a realização desta oficina pode-se verificar a aquisição de aprendizagens significativas para todos os educandos.



Imagem 9. Turma do 5º Ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

“Ensinar exige a convicção de que a mudança é possível.”

(Paulo Freire, 1996, p.76)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nos dias de atuais, é impossível de se conceber a tecnologia fora de nossas vidas, muito pelo contrário, cada vez mais ela faz parte da nossa rotina e cada vez mais ela tem sido utilizada para facilitar a nossa vida e, vem evoluindo constantemente, exigindo que nós nos adaptemos a estas mudanças para conseguirmos acompanhar as exigências e demandas do mercado de trabalho e até mesmo em rotinas da nossa vida pessoal.

Desta forma, as escolas não devem ficar alienadas em relação a estas transformações e, sim fazer delas, aliadas no processo de ensino-aprendizagem, a partir do momento em que nossos alunos já se encontram, assim como todos nós, inseridos nesta nova realidade, mesmo que de forma indireta.

Apesar de notar que os alunos (as) não tiveram contato direto com computadores anteriormente, notou-se que com a execução da oficina de informática, estes se sentiram extremamente à vontade e estimulados com a oportunidade de aprender através da utilização do computador por ser uma ferramenta muito mais instigante e desafiadora que um simples quadro e giz.

Nota-se também, muitos avanços na aprendizagem dos educandos, no sentido, em que estes, se mostraram em um primeiro momento, mais motivados e interessados em aprender e, no decorrer das oficinas, constataram que pelo computador possibilitar imagens e gráficos, ou seja, elementos visuais mais atrativos facilitaram a atenção destes, favorecendo na aquisição e assimilação dos conteúdos trabalhados. Além disso, melhorou o raciocínio dos alunos na execução de tarefas lógicas, como na resolução de problemas e, isto ocorreu em grande parte,

pela capacidade lúdica que a informática possibilita, pois foi através de jogos do sistema operacional Linux Educacional 3.0 e da navegação da internet com pesquisas e jogos on lines, os estudantes conseguiram, cada um da sua maneira e através da cooperação destes, explorar de diferentes formas as atividades propostas.

Ficou claro, que ao se sentirem à vontade com o uso da informática, ficou favorecido o aprendizado, pois partia deles o anseio de descobrir as respostas, respeitando sempre a capacidade e limitação de cada um. Felizmente todos avançaram com qualidade no aprendizado, enriquecendo as trocas de diálogos e reflexões entre a turma de alunos investigada.

Em suma, conclui-se que a utilização da informática no processo de ensino-aprendizagem da minha turma de 5º ano dos anos iniciais do ensino fundamental só qualificou o ensino, possibilitando uma prática pedagógica diferenciada, pois transcendeu o ambiente da sala de aula, oportunizando aos alunos, na medida em que aprendiam, a descoberta e o domínio da tecnologia que utilizavam, ficando mais próximos da realidade que vivenciamos no cotidiano, para o mercado de trabalho que os aguarda.

Desta maneira, conclui-se também que, foi através do curso de especialização em Mídias na Educação, que oportunizou a pesquisadora a ter esse olhar mais apurado acerca das tecnologias. E, que fez trilhar esses caminhos tecnológicos para auxiliar nos saberes e aprendizagens dos educandos, bem como, novas turmas que a pesquisadora poderá ter no futuro. Acredita-se que esta pesquisa não se encerra aqui, ficando como sugestão a ampliação de novas pesquisas acerca da utilização dos laboratórios de informática nas escolas.

REFERÊNCIAS

BRANCHER V. R. et. al. **O lúdico na aprendizagem infantil**. Revista da Educação Especial. Santa Maria, n.27, 2006. Disponível em:< <http://coralx.ufsm.br/revce/> > Acesso em: 22 jul. 2011.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução dos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

CHIZZOTTI, A. **A pesquisa em ciências humanas e sociais**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

DIVERTUDO. Disponível em: <<http://www.divertudo.com.br>> Acesso 10 maio. 2011.

DUENDES. Disponível em: <<http://www.duendes.com.br>> Acesso 10 maio. 2011.

DORNELLES, L. V. **Infâncias que nos escapam:** da criança na rua à criança cyber. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2005.

ESCOLA GAMES. Disponível em: <<http://www.escolagames.com.br>> Acesso 10 maio. 2011.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia:** saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

_____, P. **Pedagogia do oprimido.** 13 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GOOGLE. **Buscador web.** Disponível em: <<http://www.google.com.br>> Acesso em: 7 jun 2011.

LINUX EDUCACIONAL. **PROINFO.** Disponível em: <<http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/index.php>> Acesso em: 5 maio 2011.

LINUX EDUCACIONAL. **Jogos educacionais do Linux 3.0.** Disponível em: <http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/curso_le/programas_educacionais.html> Acesso em: 5 maio 2011.

MAGDALENA, B. C. & COSTA, I. E. T. **Internet em sala de aula:** com a palavra, os professores. Porto Alegre: Artmed, 2003.

MINAYO, M. C. de S. (org.) et. al. **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. 19ª ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAN, J. M. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas, São Paulo: Papirus, 2000.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Secretaria da Educação a Distância.** Novo Linux Educacional 3.0. Disponível em: <http://webeduc.mec.gov.br/linuxeducacional/index.php> Acesso 10 jun. 2011.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil:** simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PAPALIA, D. E. **Desenvolvimento humano.** 8 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

TAJRA, S. F. **Informática na educação:** novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 3 ed. São Paulo: Érica, 2001.