

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITACOATIARA
CURSO DE LICENCIATURA EM INFORMÁTICA

ANSELMO ALVES SERRÃO

**INFORMÁTICA APLICADA À EDUCAÇÃO: BENEFÍCIOS DA UTILIZAÇÃO DO
COMPUTADOR EM SALA DE AULA**

Itacoatiara
2015/12

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITACOATIARA
CURSO DE LICENCIATURA EM INFORMÁTICA

ANSELMO ALVES SERRÃO

**INFORMÁTICA APLICADA À EDUCAÇÃO: BENEFÍCIOS DA UTILIZAÇÃO DO
COMPUTADOR EM SALA DE AULA**

Monografia apresentada, como pré-requisito de conclusão do curso de Licenciatura em Informática, Centro de Estudos Superiores de Itacoatiara – CESIT/UEA.

Orientador: Dra. Yiezenia Rosário Ferrer

Itacoatiara

2015/12

DEDICATÓRIA

Ao professor M. Sc João da Mata Libório, meu coordenador que, com muita dedicação, apoio, paciência e disposição não mediu esforços para ajudar-me e auxiliar-me nesta etapa muito importante de minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus que me deu forças para concluir mais esta etapa da minha vida, não deixando me abater com as dificuldades encontradas pelo caminho e por ter me capacitado com a sua sabedoria.

A minha amada mãe Ângela Maria, que sempre me incentivou e acreditou no meu sucesso. Mãe, o que seria de mim sem a sua ajuda e os seus conselhos? Agradeço de todo coração pelo apoio que me destes. A senhora é a pessoa que mais amo nesta vida.

Aos meus irmãos e queridas irmãs, por estarem sempre ao meu lado nas horas boas e ruins.

Ao esposo de minha tia Neuzinete, Roberto Lima, professor que sempre estava disponível para imprimir meus trabalhos da faculdade.

A minha amada esposa Joábia Pinheiro Campos, que com amor e carinho me deu forças para seguir em frente e jamais pensar em desistir. E mais ainda, por me fazer feliz e sentir amado todos os dias e ainda meu deu de brinde dois lindo filhos Gustavo e Rafael os quais me dedico pro resto da minha vida.

Aos meus sogros, João Campos e Maria José, minhas cunhadas Marlene e Juliana e suas primas Kerlen e Darliane, que sempre estavam disponíveis para cuidarem dos meus filhos durante os dias de aula ou quando eu minha esposa estávamos trabalhando

Aos meus colegas de trabalho do Corpo de Bombeiros, Tenente Adson, Sargento Charles e Sargento Rougles que sempre me deram apoio durante essa jornada e não mediram esforços para me liberaram durante os dias de serviços para participar dos trabalhos na faculdade.

Aos queridos amigos de curso que estarão sempre guardados em meu coração jamais esquecerei todos os momentos que estivemos juntos. Em especial a Turma 06/2010, em especial ao Oreste Amorim que se disponibilizou a me auxiliar nas atividades.

A minha orientadora Dra. Yiezenia Rosário Ferrer, e aos demais professores, pela ajuda, paciência e dedicação.

Enfim, a todos que direta e indiretamente fizeram parte de minha formação, o meu muito obrigado.

Sumário

Resumo	6
1. Introdução	8
2. Justificativa	9
3. Apresentação da instituição cedente do projeto	11
3.1. Instituição de Ensino Médio	11
3.2. Histórico da Escola	11
3.3. Equipe Técnica.....	11
3.4. Atividades desenvolvidas na Instituição	13
4. Objetivos.....	16
4.1. Objetivo Geral	16
4.2. Objetivos Específicos.....	16
5. Fundamentação Teórica.....	16
6. Procedimentos Metodológicos	26
6.1. Recursos Humanos	16
6.2. Recursos Materiais	16
7. Resultados Obtidos.....	28
7.1. Questão 1	28
7.2. Observações.....	28
7.3. Questão 2	29
7.4. Observações.....	29
8. Conclusões	31
Referências	34
Apêndice	Erro! Indicador não definido.

Resumo

A educação é um processo que se utiliza de diversos meios para ensinar e assim modificar a vida do indivíduo. Ela utiliza-se de diversos recursos à sua disposição. O computador trouxe consigo diversos tipos de avanços tecnológicos e ferramentas cada vez mais sofisticadas de transmissão de informações de maneira dinâmica e interativa. O presente estudo objetivou identificar quais os motivos que levam os alunos do Ensino Médio ao desinteresse nas aulas de História, Geografia e Sociologia. Especificamente procurou-se: a) elencar e analisar os principais motivos apresentados pelos alunos; e b) confrontar as respostas dos alunos com as observações feitas em campo. Buscando entender tal fenômeno, realizou-se uma pesquisa de campo, utilizando-se como instrumentos para coleta de dados a observação de 12 aulas, a aplicação de um questionário para os alunos. Os sujeitos participantes da pesquisa foram todos alunos das três séries do Ensino Médio da Escola Estadual José Carlos Mestrinho do município de Itacoatiara/AM. Com os resultados obtidos podemos concluir que os desinteresses dos alunos do Ensino Médio encontra-se atrelada à falta de conteúdos diversificados e também pela falta de metodologia dos professores, que apenas copiam no quadro, e os alunos assistem às aulas sem sentido pedagógico, portanto é o fazer por fazer.

Palavras-chave: desinteresse, informática, benefícios

Abstract

Education is a process that uses various means to teach and so modify the individual's life. It makes use of different resources at their disposal. The computer has brought with it various types of technological advances and increasingly sophisticated tools for transmitting information in a dynamic and interactive way. This study aimed to identify the reasons that lead to lack of interest of high school students in history classes, geography and sociology. Specifically sought to: a) to list and analyze the main reasons given by students; b) comparing students' responses to the observations made in the field. In order to understand this phenomenon, we performed a literature review and then a field research, using as instruments for data collection observation of 12 classes, the application of a questionnaire to students. The subjects of the research were all students of the three high school series of the State School José Carlos Mestrinho of Itacoatiara / AM municipality. With the results obtained we can conclude that the detachments of high school students is linked to the lack of diverse content and also by the lack of methodology for teachers who just copy the picture, and students attend classes without pedagogical sense, so it is do be done.

Keywords: disinterest, computer, benefits

1. Introdução

Informática e Educação são conceitos que ganharam muito destaque no cenário mundial por sua importância no cotidiano do sujeito e suas atividades desenvolvidas diariamente, pensar no mundo em que vivemos sem os conceitos mencionados anteriormente é o mesmo que voltar a idade da média o que com toda certeza não seria muito viável se considerar que hoje educação e informática são as bases para a sociedade moderna. Diante de tal evidencia salientamos a importância que há em agregar à informática a educação no sentido de melhorar a qualidade de ensino uma vez que o sujeito envolvido no processo educativo ficaria mais próximo do universo que o mesmo encontra-se inserido, o que facilitaria ainda mais o processo educativo. Do ponto de vista histórico a educação passou por inúmeras fases até chegar ao momento que se encontra hoje, para tal salientamos a mudança de comportamento, de atitude, de idéia e de pensamento para uma nova forma de ver o meio educacional, assim sendo, entendemos que essa nova fase de educação necessita de um amparo que permita o acompanhar tanto da ciência como também da tecnologia mantendo o sujeito inserido no contexto atual, para tal, enfatiza-se a importância de inserir a informática no contexto educacional voltado para o aluno, sabendo que o homem moderno necessita de acompanhar o momento que se encontra o cenário da educação atual.

Com todo o avanço tecnológico e científico as esferas sociais passaram a cobrar mais e se adaptar ao momento que se encontra. No meio educacional as mudanças estão ocorrendo gradativamente, porém, entende-se que o homem moderno não pode e nem deve ser limitado em saber somente ler e escrever, este deve dominar os meios modernos que são utilizados no cotidiano para ter afinidade com os mesmos. Neste sentido se faz necessário agregar conceitos mais modernos voltados para o campo educacional como o acesso a informática a alunos de escolas públicas. Sabe-se que mesmo que a informática seja uma realidade muito presente no mundo moderno é preciso que esta seja compreendida como uma necessidade na educação, que o sujeito precisa ter não somente conhecimento, mas também afinidade com essa forma de educar, de adquirir e de transmitir conhecimento. O mundo hoje se encontra informatizado e por essa razão as pessoas precisam estar preparadas para agir neste meio, daí a importância de ter a informática presente na escola com livre acesso aos alunos, quer seja para uso do professor e também como componente curricular obrigatório.

2. Justificativa

Durante o período de estágio foi observado atividades docente e discente em duas instituições de ensino distintas, uma na Escola Estadual José Carlos Mestrinho, instituição de ensino médio público e outra no Centro e Educação Tecnológica do Amazonas - CETAM com ensino técnico profissionalizante, todas no município de Itacoatiara. Porém, a que mais me chamou atenção foi à escola pública de ensino médio a qual foi desenvolvida este trabalho.

Por ser uma instituição pública, bem como minha vida escolar desenvolvida em escolas do Governo, a Escola Estadual José Carlos Mestrinho foi escolhida para realização deste trabalho, pois assim, torna-se mais fácil a afinidade e respeito com todos os professores e funcionários, ressaltando sempre a importância de que quando os alunos eram observados em sala de aula percebia-se o desinteresse dos mesmos nas aulas, principalmente as disciplinas de humanas.

O tempo em que permanecido na escola deu a oportunidade de acompanhar várias turmas do 1º, 2º e 3º ano nos turnos matutino e noturno, possibilitando assim fazer uma comparação entre as salas até chegar a uma possível conclusão de que o problema pode estar em todos os períodos já que essas turmas apresentam a mesma problemática, ou seja, desinteresse nas aulas dos professores de História, Geografia e Sociologia.

Há outro fator observado nos alunos, esse foi o que chamou mais atenção e que deve ter sua importância ressaltada, a comunicação intrapessoal, os alunos acabam deixando de refletir sobre si mesmo, suas ideias, suas dúvidas e sobre a consequência presente e futura de seus atos, não permitindo de modo franco, também a reflexão sem se culpar e sem se inocentar, mas sim sendo justa consigo mesmo e com as situações a que eles são expostos.

Notou-se também que alguns pais não acompanham as atividades dos alunos, o que muitas das vezes deixava os mesmos constrangidos em sala de aula já que o professor era obrigado a chamar sua atenção. Isso faz refletir que o interesse pelas aulas não se restringe apenas as dependências escolares, os fatores externos são importantes no contexto do ensino-aprendizagem, assim nesse sentido a família acaba sendo determinante no processo, já que é a primeira fonte de relação social de todo indivíduo.

Augusto Cury (2008, p. 11) nos chama a atenção para um fator importante, ele diz que pais e filhos vivem ilhados, raramente choram juntos e comentam sobre seus sonhos, mágoas, alegrias e frustrações. É por esta e outras razões que nos dias de hoje a escola busca aproximar-se mais da comunidade. Na escola José Carlos, constantes reuniões são realizadas com os pais dos alunos na tentativa envolvê-los no processo e mostrar que a instituição é

apenas facilitadora do conhecimento. Esse seio maternal pode estabelecer condições para encontrar possíveis causas externas que estão interferindo no desenvolvimento cognitivo dos adolescentes.

Diante de tudo que foi observado e dentro do possível identificado, é notório que o interesse pelas aulas se torna fundamental no desenvolvimento das habilidades cognitivas e do caráter dos alunos, a influência da família, no entanto, é básica e fundamental no processo educativo dos adolescentes e nenhum órgão ou instituição escolar está em condições de substituí-la.

O desenvolvimento das atividades escolares, para ser autêntico e eficaz, tem de respeitar a individualização e a apreensão da essência de cada aluno em busca de suas fraquezas e temores, das suas fortalezas e aspirações. Essa atividade educativa deve conduzir a responsabilidade, a liberdade, a crítica e a participação de todos os envolvidos no processo.

Portanto, este trabalho é de suma importância para instituição, pois visa analisar quais são as dificuldades presentes que estão ocasionando problemas para os alunos sofrerem influências para terem mais interesses nas aulas. Faz-se necessário que o trabalho educacional envolva a comunidade, proporcionando ao aluno condições que possibilite o desenvolvimento da capacidade de aprender sempre e principalmente que estimulem o hábito de concentração nas aulas.

Por fim, nesse sentido, este trabalho se justifica também pelo foco na obrigação de coordenar esses sentimentos que utilizam a comunicação para o aprendizado como uma prática docente e desta maneira proporcionar um desenvolvimento crescente do aluno. Acredita-se, quanto mais pessoas conseguirem mudar, evoluir, tornarem-se mais críticas e abertas às mudanças, mais facilmente estes problemas serão identificados e as dificuldades de aprendizagem serão definidas mais claramente, verificar as práticas docentes, bem como atenuar a relação da família no contexto educacional também serão abordadas.

3. Apresentação da instituição cedente do projeto

O estágio acadêmico é o momento mais importante para o aluno. Dependendo do curso ou graduação, durante essa fase é definido o perfil de profissional que se deve seguir. Observar e identificar as dificuldades enfrentadas pelo professor e aluno durante as atividades escolares torna-se um “prato cheio” para o pesquisador desenvolver e apresentar soluções para cada tipo de problema.

Nesse contexto, dependo do objetivo a que se destina a pesquisa, o estágio supervisionado proporciona ao acadêmico, a capacidade de desenvolver um conjunto de técnicas e habilidades sensoriais apropriadas para identificar problemas em sala de aula que muitas das vezes passam despercebidos pelos professores e até mesmo pela família do aluno.

Pensando nisso, o Curso de Licenciatura em Informática do Centro de Estudo Superior de Itacoatiara da UEA, nos últimos seis anos vem formando profissionais docentes prontos para atuarem nos mais diversos níveis escolares, que vai do ensino fundamental passando pelo médio e técnico até o nível superior, ensinando, auxiliando, orientando e desenvolvendo técnicas que possam melhorar o desenvolvimento do ensino e aprendizagem no município.

Diante ao exposto e compreendendo a necessidade de apresentar melhorias para o processo de ensino, ressaltando os fatores principais para identificação de problemas. Durante o período de estágio foi identificado problemas nas duas instituições de ensino, Técnico e Médio, porém este trabalho foi desenvolvido apenas nas problemáticas encontradas na Escola Estadual José Carlos Mestrinho, onde foi observado que alguns alunos frequentavam a escola sem demonstrar interesse nos conteúdos apresentados pelo professor em sala de aula.

3.1. Instituição de Ensino Médio

A Escola Estadual José Carlos Martins Mestrinho, está situada à Rua Benjamin Constant, 3735 no bairro Santo Antônio em Itacoatiara-AM. A referida escola pertence à esfera administrativa estadual e no momento atua exclusivamente no Ensino Médio. Subordinada a Secretaria de Estado Educação e Qualidade de Ensino (SEDUC), funciona nos turnos matutino, vespertino e noturno.

A escola tem como princípios a ética com seriedade e conduta humana em suas ações; responsabilidade como compromisso da escola e da família para educação dos alunos; civismo, amor a pátria, respeitando os símbolos nacionais; solidariedade, espírito coletivo, compromisso e colaboração no alcance dos objetivos institucionais; e disciplinado cumprimento da carga horária, normas da escola e demais atividades que colaborem com a organização escolar.

A instituição tem como missão assegurar aos alunos um ensino de qualidade, para que possa garantir o seu sucesso e sua permanência na escola a fim de contextualizar não apenas os saberes disseminados, mas formar cidadãos conscientes, críticos e politizados, capazes de agir e interagir de forma ativa na progressão de seus estudos e assim contribuir para a transformação da sociedade, ter competência para planejar suas próprias ações no cotidiano de um mundo globalizado.

Com o lema: “EDUCANDO PARA A CIDADANIA”, a escola tem como seu objetivo, oferecer uma educação de qualidade, visando à formação integral dos alunos para que possam contribuir com o desenvolvimento sociocultural e econômico da sociedade Itacoatiarense, bem como, ser uma instituição de ensino de referência em todo o Estado do Amazonas através da seriedade, competência, humildade e busca de excelência.

3.2. Histórico da Escola

A Escola Estadual José Carlos Martins Mestrinho está localizada na Avenida Benjamim Constant no Bairro Santo Antônio, zona leste da cidade de Itacoatiara. Suas atividades tiveram início no dia 09 de abril de 1988. Foi criado através do Decreto Lei nº 11.344 de 04 de agosto de 1988, no governo do Excelentíssimo Governador Amazonino Armando Mendes e do Secretário de Educação José Melo de Oliveira, na administração do Senhor Prefeito Municipal Mamoud Amed Filho.

A escola recebeu o nome de José Carlos Martins Mestrinho em Homenagem ao filho falecido do ex. governador Gilberto Mestrinho de Medeiros Raposo. O prédio é composto das seguintes dependências: 10 salas de aula, secretaria, diretoria, 1 pequeno almoxarifado, 1 depósito de merenda escolar, 1 sala de supervisão, 1 sala para professores, 1 laboratório de informática, 1 laboratório de ciências, 1 sala mediação tecnológica, 1 cantina, 1 sala multimídia, 1 sala para a biblioteca, 1 TV escola, uma área aberta para refeitório e auditório, 1 banheiro masculino, 1 banheiro feminino, 1 banheiro para deficientes, 1 banheiro para o administrativo, 2 banheiros para professores e 1 quadra de esporte.

Atualmente a Escola conta com a seguinte equipe de trabalho: 1 gestora, 2 apoio técnicos (Diurno e noturno) , 44 professores, 1 secretária, 4 assistentes administrativos, 5 auxiliares de serviços gerais, 6 merendeiras 1 vigia e 2 vigilantes. A escola José Carlos Martins Mestrinho, atende alunos do Ensino Médio com 10 turmas por horário: matutino, vespertino e noturno, com 35 a 38 alunos ao todo perfazendo um total de 950 alunos.

3.3. Equipe Técnica

Os trabalhos foram supervisionados pela professora Maria Virgílica Braga Ambrósio, Gestora da Instituição e dois professores para acompanhamento no período que permanência na escola. Pelo turno da manhã, a professora Eliete Carlos Paes, das disciplinas de Sociologia e Geografia e no turno da noite o professor Jesus Matos Barroso das disciplinas de Sociologia e História. Não foi permitido tirar fotos das atividades em sala de aula por motivos burocráticos de autorização dos pais dos alunos.

3.4. Atividades desenvolvidas na Instituição

O início das atividades de estágio na escola deu-se no turno matutino, onde acompanhando a professora Eliete Carlos Paes das disciplinas de Sociologia e Geografia observando e auxiliando a mesma em cinco turmas de 1º ano, três turmas de 2º ano e uma turma de 3º ano, e assim foi até o final dos trabalhos.

Nesse turno a professora em nenhum momento utilizou recurso tecnológico em sala de aula bem como interagiu pouquíssimas vezes com os alunos, o que contribuiu bastante para o desinteresse dos mesmos nas aulas, já que as disciplinas são muito teóricas e o fato de deixar os alunos todos os dias apenas copiando assunto no caderno faria a aula se tornar monótona e por consequência as conversas paralelas surgiam na sala.

Nas atividades foi adotada a mesma metodologia da professora, não foi usado nenhum recurso tecnológico, pois a escola estava com as aulas atrasadas por conta de uma reforma, por isso foram utilizados os mesmo assuntos que professora estava praticando, inclusive elaboração de questões para os alunos, que quando eram ditadas para os mesmos copiarem, eles reclamaram bastante, pois queriam que fossem escritas no quadro, mesmo após ser dito que copiar no quadro era perda de tempo.

Assim sendo, as atividades foram fluindo no turno da manhã, e concluiu-se que as aulas eram pouco didáticas, inclusive a professora utiliza método tradicional de transmissão de conteúdo, que é o de copiar no quadro para que os alunos copiem em seus cadernos, perdendo assim muito tempo, já que nem todos os alunos copiavam, considerando que o tempo também era muito curto, o que não dava muita oportunidade para trabalhar melhor.

No período da noite com o professor Jesus Matos Barroso, das disciplinas de Sociologia e História seis turmas de 1º ano e duas turmas de 3º ano foram observadas. Nesse turno alunos são mais animados e sempre procuram conversar com o professor, questionam mais sobre os assuntos das aulas e têm mais responsabilidade com as tarefas que o professor passar para eles fazerem em casa.

Porém, outros problemas surgiram, a alta evasão e desistência de alunos bem como falta às aulas. O professor foi questionado sobre o assunto que justificou dizendo: Primeiro alguns alunos trabalham durante o dia e à noite chegam em casa cansados e indispostos, no caso das mulheres isso é associado aos compromissos domésticos; segundo, tem aluno que não se identificou com escola e pediu transferência seguido de alunos que se mudaram para outras cidades; e terceiro, pro incrível que pareça, simplesmente dizem que não querem estudar.

Em relação às didáticas utilizadas pelo professor para transmissão do conteúdo, ele em suas aulas sempre usou data-show pra ganhar tempo, inclusive realizava trabalhos em grupos onde os alunos discutiam entre si e retiravam suas dúvidas em sala de aula juntamente com os colegas.

As atividades à noite foram concluídas auxiliando o professor em atividades, onde os alunos tinham que desenhar em cartolina e fazer exposição em sala para os colegas, explicando os conteúdos através dos desenhos, essa metodologia deixava a aula interessante e todos compreendiam a disciplina e faziam questionamentos entre eles.

4. Objetivos

4.1. Objetivo Geral

Analisar as dificuldades de concentração e interesse que alunos das turmas de 1º, 2º 3º ano do Ensino Médio dos turnos matutino e noturno da Escola Estadual José Carlos Mestrinho estão apresentando durante as aulas, especificamente nas disciplinas de humanas para assim desenvolver suas habilidades de resolver suas dificuldades em questões que necessitem de interpretação para solução de problemas.

4.2. Objetivos Específicos

- Identificar os motivos que levam os alunos de todas as três séries dos turnos matutino e noturno a não se interessarem pelas aulas de História, Geografia e Sociologia.
- Verificar qual o nível de participação dos alunos nas aulas de História, Geografia e Sociologia.

5. Fundamentação Teórica

O estudo em sala de aula mediado por um professor é o atual padrão de ensino em todo o mundo, entretanto, este mesmo padrão pode ser adaptado e melhorado conforme as necessidades para que possam ser obtidos melhores métodos de ensino, e assim, haja melhores resultados. Atualmente, com o desenvolvimento de novas tecnologias e a crescente dependência que existe do homem pelas inovações tecnológicas, pode-se utilizar estas como recurso e ferramenta no processo pedagógico.

Uma das ferramentas mais importantes que surgiram com o advento da tecnologia foi o computador. Com a capacidade de projetar imagens, cores, sons e formas das mais variadas, realizar enormes cálculos em fração de segundos, processar e armazenar grandes quantidades de dados, apresentar conteúdos de forma dinâmica e interativa, ele se tornou um recurso sem o qual ninguém consegue imaginar como o planeta sobreviveria. O computador tem a capacidade de prender a atenção do usuário e levá-lo a armazenar (mesmo que no inconsciente ou no subconsciente) grande quantidade de informações. O surgimento do primeiro sistema operacional de computadores e dos primeiros programas que o faziam funcionar, impulsionaram uma indústria que produz formas cada vez mais atrativas de apresentar conteúdos, métodos que envolvam qualquer um que entrar em contato com a poderosa máquina processadora de dados.

Por tais características o computador atrai crianças e adolescentes em todo o mundo, influenciando-os das mais diversas maneiras com cores, sons, formas que são capazes de gerar nos jovens o interesse por aquilo que é apresentado por ele. Devido à grande capacidade do computador de dinamizar os dados e apresentar conteúdos de forma atrativa e interativa ele pode tornar-se um poderoso instrumento pedagógico. A respeito da relevância desses aspectos no contexto educacional afirma TEIXEIRA & ARAÚJO (2007):

“Uma das grandes vantagens do uso do computador em educação é o seu apelo visual. Imagens, cores, personagens e movimento são parâmetros que se contrapõem à monótona e bem mais estáticas características do ensino tradicional. Livros e quadro, apesar dos esforços de editoras e professores, não se comparam à dinâmica que pode possuir um jogo no computador.” (TEIXEIRA & ARAÚJO, 2007 p. 5)

Nota-se, portanto, que o computador é mais do que uma maneira moderna de lecionar, mas torna-se um instrumento que desperta a imaginação do aluno para novas maneiras de pensar e ver o mundo a sua volta. Quando é utilizado o computador e suas ferramentas na ação pedagógica, uma aula que antes podia parecer chata e incompreensível aos alunos podia

tornar-se muito interessante e benéfica a estes. A tecnologia dos computadores – com suas combinações de cores e formas interativas e dinâmicas – ativa a curiosidade e a capacidade criativo-investigativa do educando incitando-o a buscar cada vez mais conhecimento.

Os programas de computador com suas interfaces prendem a atenção do jovem e o levam a querer conhecer mais a respeito e investigar mais a fundo, por isso tornam-se uma ferramenta tão poderosa para a educação. É um instrumento que o professor pode utilizar para fazer do aluno um pesquisador assíduo que não se satisfaça com explicações, mas que busque demonstração e a experimentação para obter conhecimento cada vez mais completo. Segundo a opinião de ALISON (2001) *apud* TEIXEIRA & ARAÚJO (2007)

“Softwares educativos (jogos e animações) podem ser utilizados na educação de maneira geral, pois é um material que consegue inserir o aluno em situações que os façam refletir, interagir, fazer parte de alguma simulação do real, induzindo-os a buscar soluções ou hipóteses a serem testadas. Esse processo resultará no aumento dos mais variados saberes, além de proporcionar momentos de interação/lazer, tornando o ato da aprendizagem mais interessante e motivador” (ALISON, 2001).

Os diferentes softwares que podem ser utilizados nas aulas com recursos tecnológicos causam os mais variados efeitos nos alunos, devido à grande diversidade de programas e formas de utilização que podem advir com o uso do computador. Ao inserir programas que simulam a realidade, o aluno pode utilizar de forma mais prática e aprender de maneira mais eficaz o conteúdo explicitado na sala de aula.

Jogos estimulam a imaginação. Por simularem (geralmente) uma situação em que o jogador está numa situação real de decisão, podem servir como fiel e eficaz ferramenta de aprendizado na escola. Se, por exemplo, um professor de química criar um software de jogo em que o aluno precisa selecionar os componentes apropriados na medida correta para obter determinada substância e mostrar o resultado das tomadas de decisões do aluno, mostrando o que ocorre a cada erro e acerto, o aluno se acostumará com aquilo e aprenderá de maneira mais dinâmica como deve misturar as substâncias para formar os compostos. Um professor de biologia pode reunir informações, animações, atlas biológicos, fisiológicos e anatômicos em uma plataforma que os alunos possam acessar, estudar, atualizar dados. As possibilidades são das mais variadas e dependem do cuidado do professor em utilizar meios tão úteis como o computador e a internet. Estes dois são ferramentas fornecidas pela contemporaneidade, tal qual o quadro e o pincel foram cedidos pela modernidade. A partir desta visão, observam-se os softwares dos PC's como uma oportunidade de inovar e transformar os métodos

convencionais de ensino, conduzindo o saber a rumos diferentes daqueles vistos até os dias atuais.

A partir da observação das vantagens que o computador oferece no contexto pedagógico, infere-se que ela vai além da informatização de dados e da facilitação da organização administrativa da escola. Segundo NASCIMENTO (2007):

“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.” (NASCIMENTO, 2007 p. 38)

Segundo os autores, a dinamização do processo de ensino-aprendizagem através da informática aplicada, é uma ferramenta de construção de uma nova forma de lecionar, voltada para o interesse do aluno. Ao contrário da educação *bancária* em que o professor apenas “lança” conhecimentos em direção ao aluno, a tecnologia abre portas para uma era em que se desperta no aluno a busca por conhecimento – o processo inverso.

Fazer do aluno mais que um mero receptor de conteúdos, mas o protagonista de uma jornada em busca do conhecimento. Não há combustível mais importante na saga do conhecimento do que a curiosidade e nem há motor tão potente quanto o interesse em aprender. Estes dois mecanismos devem ser ativados pelos métodos utilizados na aula. O professor tem o dever de mostrar ao aluno o quanto a ciência pode ser interessante e o quanto ela está presente no dia-a-dia: como o eletromagnetismo está presente nos aparelhos eletrônicos que utilizamos, como a química influi nos alimentos e demais substâncias que vemos e usamos, como a biologia pode levar à compreensão dos processos metabólicos de cada ser vivo.

Apesar da incrível capacidade de inovação pedagógica fornecida pelas novas tecnologias, o computador não deve ser visto como um método de ensino, e sim como um recurso para este. Não é possível um computador sem método pedagógico previamente planejado por um humano conseguir ensinar alguém, portanto nota-se que mesmo com a utilização do computador em sala de aula, não se deve perder de vista o conceito de metodologia pedagógica, buscando sempre a melhoria no ensino e não uma “facilitação” das aulas.

Segundo VALENTE (1998) apud NASCIMENTO (2007):

“O computador pode ser um importante recurso para promover a passagem da informação ao usuário ou para promover a aprendizagem. No entanto, da análise dos softwares, é possível entender que o aprender não deve estar restrito ao uso deles, mas deve estar restrito à interação professor–aluno–software. Alguns deles apresentam características que favorecem a atuação do professor, como no caso da programação; outros, em que certas características não estão presentes, requerem um maior envolvimento do professor para auxiliar o aluno a aprender, como no caso do tutorial (VALENTE 1998).

O professor, como instrutor e auxiliador do aluno no processo de aprendizagem, é responsável e mediador na interação entre o aluno e o computador. O uso do computador não deve se restringir a este e o aluno, pois se assim ocorrer haverá dificuldades de assimilação de conteúdo e o aluno não será guiado em sua jornada pelo conhecimento. Quando há a interação entre o aluno, o professor e o software, o processo de aprendizagem torna-se completo e mais aproveitável. O computador é meramente o mapa que levará até o almejado conhecimento. Um mapa dinâmico, com rotas alternativas e cheias de novas opções, ao contrário dos velhos mapas estáticos que ofereciam uma única rota. Pode ser escolhido o melhor caminho para aprender. O computador é o recurso, mas o professor continua sendo o tutor e o guia do educando. A utilidade do professor em sala de aula não é diminuída pela presença e uso de um computador, pelo contrário, mais responsabilidade ainda é colocada nas mãos do professor quando este se utiliza de uma ferramenta tão versátil. Cabe a ele escolher a melhor forma de utilizar esta tecnologia inovadora em suas aulas e saber dirigi-la para proporcionar aos alunos palestras melhores e cada vez mais instrutivas.

Comenta a respeito ALMEIDA (1998) *apud* NASCIMENTO (2007, p. 38):

“O problema está em como estimular os jovens a buscar novas formas de pensar, de procurar e de selecionar informações, de construir seu jeito próprio de trabalhar com o conhecimento e de reconstruí-lo continuamente, atribuindo-lhe novos significados, ditados por seus interesses e necessidade. Como despertar-lhes o prazer e as habilidades da escrita, a curiosidade para buscar dados, trocar informações, ativar-lhes o desejo de enriquecer seu diálogo com o conhecimento sobre outras culturas e pessoas, de construir peças gráficas, de visitar museus, de olhar o mundo além das paredes de sua escola, de seu bairro ou de seu país...” (ALMEIDA, 1998).

O aprendizado teórico – que se limita às paredes da escola – pode apenas levar o aluno a um conhecimento superficial da realidade, permanecendo na “caverna” citada por Platão em seu famoso mito, satisfazendo-se com sombras. O uso correto e metodológico das ferramentas

informáticas incita o aluno a uma busca incessante por conhecimento em vários lugares: bibliotecas, sites, documentários, museus, entre outros. Esta busca o faz ver de diversos ângulos o mesmo fato, com uma visão mais ampla e concreta do saber. O conhecimento quando estimulado da maneira correta, como quando há a presença de recursos tecnológicos, deixa de ser estático (tão somente aprender os assuntos dos componentes curriculares) pra se tornar dinâmico (onde os conteúdos escolares levam o aluno a almejar um universo de conhecimentos novos).

Para que seja utilizado da maneira correta em sala de aula, o uso do computador deve ser planejado assim como o uso de qualquer outro recurso. Deve estar sendo utilizado de maneira a colaborar com o professor e o gestor. Os objetivos da escola enquanto instituição formadora do cidadão crítico e capaz de influenciar e modificar o meio em que vive, devem nortear o uso dos computadores, para que estes sirvam aos propósitos educacionais. A maneira de usar as mídias e ferramentas de apresentação de conteúdo interativo. Conforme diz NASCIMENTO (2007):

“Quando se fala em informática na educação, é preciso considerar a proposta pedagógica da escola. Todas as pessoas envolvidas no processo educacional precisam debater e definir como será a utilização da informática na escola e qual seu objetivo, considerando os interesses e as exigências da comunidade e da sociedade.”
(NASCIMENTO, 2007 p. 39)

A informática computacional pedagógica não deve ser uma ferramenta usada ao acaso ou aleatoriamente, deve se adaptar à proposta pedagógica da escola, à realidade dos alunos e necessidade destes. Sem analisar tais fatores e planejar as aulas com recurso tecnológico, dá-se um “tiro no escuro”, pois não são traçados procedimentos metodológicos compatíveis e eficientes. O planejamento minucioso das aulas com uso de mídias tecnológicas é de fundamental importância, pois sem estas as aulas podem ser mais prejudiciais do que benéficas, retardando o interesse do aluno nos conteúdos abordados.

Não se pode ignorar o fato de que o computador e a informática podem ser grandes aliados da educação, entretanto, não é inegável também que o uso deste em uma sala de aula (principalmente composta por crianças e adolescentes) requer bons métodos pedagógicos e atenção para a maneira de incluir os novos recursos nas aulas.

Quando a tecnologia em sala de aula é utilizada de maneira desordenada e sem planejamento, as aulas podem se tornar chatas e desinteressantes ao invés de dinâmicas e motivadoras. Se utilizadas da maneira errada, as mídias na escola podem acabar por tirar o

foco dos alunos e desorientá-los do ambiente escolar. Para que isto não ocorra deve ser feito o planejamento do uso destas mídias seguindo diversos parâmetros. NASCIMENTO (2007) diz a respeito:

“Assim, para incorporar a tecnologia no contexto escolar, é necessário:

- Verificar quais são os pontos de vista dos docentes e dos funcionários em relação aos impactos das tecnologias na educação.
 - Discutir com os alunos quais são os impactos que as tecnologias provocam em suas vidas cotidianas e como eles se dão com os diversos instrumentos tecnológicos.
 - Integrar os recursos tecnológicos de forma significativa com o cotidiano educacional.
 - Envolver as famílias e os demais segmentos da comunidade escolar nos processos de discussão e implementação das novas tecnologias no cotidiano escolar.”
- (NASCIMENTO, 2007, p. 39)

Os passos citados são necessários para que as aulas com uso de recursos de mídia tecnológica tornem-se mais instrutivas, dinâmicas e interessantes. O Ponto de vista dos docentes e funcionários leva a uma visão sábia e metodológica do uso das mídias, mostrando a forma profissional de encarar os fatos. A Discussão com os alunos oferece os dados que levam aos métodos de dinamização das aulas, mostrando o que desperta o interesse dos alunos e a forma de o educando encarar os fatos. A Integração dos recursos com base no cotidiano educacional utiliza os dados recebidos com os alunos e professores para então planejar as aulas. O Envolvimento das famílias e da comunidade escolar leva a uma complementação da metodologia de trabalho e adaptação dos conteúdos à realidade da comunidade, tornando o saber escolar mais útil e aplicável. Quando são respeitadas todas estas etapas do processo de implementação tecnológica na escola, pode-se tirar o máximo de proveito das aulas e garantir que o processo de ensino com tecnologia seja um sucesso.

A inserção da escola no mundo tecnológico deve ser um processo gradual, levando o tempo que for necessário para as etapas de planejamento e preparo das primeiras aulas. O tempo que os professores tiverem para explorar os tipos de softwares e suas diversas funções deve ser aproveitado ao máximo, para que eles possam conhecer todas as possibilidades que têm em mãos para inovar e dinamizar suas aulas. Os professores devem estudar os softwares e neles enxergar uma maneira nova de lecionar e interagir com os alunos de uma forma que lhes seja mais familiar, tornando o ambiente da sala de aula mais agradável e atrativo para os estudantes.

Após ter sido completamente planejado o ensino com uso de mídia tecnológica, pode-se escolher uma gama de formas de utilização da informática para melhorar as aulas. Muitas são as ferramentas que um computador fornece para utilização em diversas situações nas aulas. NASCIMENTO (2007) sobre as ferramentas disponibilizadas pelo computador para o professor:

“Existem vários tipos de *softwares* (programas de computador) que podem ser utilizados na educação. Há os desenvolvidos especialmente para finalidades educativas, os educacionais, mas há, também, diversos *softwares* existentes no mercado que podem ser utilizados na educação. Eles podem ser classificados nos seguintes grupos:

- **Tutoriais:** *software* que apresenta conceitos e instruções para realização de tarefas específicas, em geral com baixa interatividade. Hoje são comuns os tutoriais que ensinam a utilizar programas de computador.
- **Exercitação:** *software* que possibilita atividades interativas por meio de respostas às questões apresentadas. Os professores podem, por exemplo, apresentar conceitos comuns na sala de aula e, depois, propor exercícios sobre os conceitos no computador, a partir de *software* adequado.
- **Investigação:** por meio de programas de investigação, é possível localizar informações a respeito de diversos assuntos. Um exemplo desse tipo de *software* são as enciclopédias, que agilizam a localização de informações mais adequadas e confiáveis.
- **Simulação:** são exemplos desse tipo de programa os simuladores de vôo, os gerenciadores de cidades, de hospitais e de safáris. Os *softwares* simuladores são considerados recursos significativos para o aprendizado e atrativos, tanto para os alunos, quanto para os professores, pois apresentam, em seus exercícios, atividades que simulam a realidade em estreita verossimilhança. Esses *softwares* ajudam a estabelecer a comunicação entre a teoria e a prática.
- **Jogos:** são *softwares* de entretenimento que apresentam grande interatividade e recursos de programação sofisticados, podendo ser utilizados para ministrar aulas mais divertidas e atraentes. Ao contrário do que possa parecer, os jogos podem, sim, ser utilizados com finalidades educativas e com muita eficiência. Existe, hoje, uma infinidade de jogos matemáticos, de raciocínio lógico, leitura e escrita, entre outros, que, de forma lúdica, auxiliam o processo ensino aprendizagem. Podem ser empregados desde a educação infantil.
- **Abertos:** são de livres produções e oferecem várias ferramentas para serem utilizadas conforme o objetivo do usuário. São exemplos desse tipo de *software* os editores de texto, os bancos de dados, as planilhas eletrônicas, os programas ou

softwares gráficos, os de autoria, os de apresentação e os de programação.”
(NASCIMENTO, 2007, p. 46-47)

A diversidade de softwares disponíveis para as mais variadas situações abre uma gama de possibilidades de utilização no ensino. Os tutoriais são uma maneira completamente inovadora de apresentar explicações e conceitos, com imagens em *3D* e informações interessantes. Os softwares de exercitação desafiam o estudante a resolver diversos problemas. Os de investigação levam o aluno a um ambiente em que pode pesquisar e buscar respostas para inúmeras dúvidas e obter informações das mais variadas. Os simuladores testam a estratégia e a capacidade de tomada de decisões, preparando o educando para situações reais. Os jogos divertem e ensinam ao mesmo tempo, envolvendo o usuário em brincadeiras instrutivas e dinâmicas. Os softwares abertos permitem aos usuários a produção livre de textos, planilhas, tabelas, páginas entre outros. Com essa variedade de softwares que estão à disposição dos professores, é possível utilizá-los nas mais diversas situações, segundo a necessidade de cada aula. Um professor de história, por exemplo, pode utilizar os softwares de investigação para que os alunos possam pesquisar a respeito dos fatos estudados, obtendo cada vez mais dados e ajudando na compreensão destes. Um professor de literatura utiliza os softwares abertos de edição para auxiliar os alunos na produção de textos. Um professor de matemática pode utilizar softwares de exercitação para os alunos resolverem os problemas matemáticos conforme o conteúdo. Professores de educação física, física, química e biologia, podem usar softwares de simulação para ilustrar suas aulas e melhorar a possibilidade de compreensão e assimilação dos conteúdos.

Há infinitas possibilidades de utilização dos tipos de softwares para fins educacionais. Com a melhoria e modernização dos instrumentos utilizados na educação o contato com os alunos se torna diferente, assim como a abordagem dos professores. Os alunos se aproximam do conteúdo explicitado de uma forma diferente da que lhes era comum, com interesse semelhante àquele que normalmente têm ao sentar para assistir um novo filme ou jogar videogame. Ao tornar mais semelhante as aulas com coisas que o aluno geralmente se diverte fora da escola, o efeito de atração torna-se quase que instantâneo pois agirá eliminando todo e qualquer embaraço. A partir daí a tecnologia educacional cumpre seu papel. Este pensamento não é apenas hipótese ou teoria, mas já foi comprovado através de pesquisas, que mostram o desenvolvimento observado em escolas que usam informática nas aulas. Moraes (1998) *apud* MATTEI (2004) comenta:

“Pesquisas desenvolvidas no Brasil e no Exterior (Carragher, 1996; Carragher&Schliemann, 1992; Valentin, 1995; Spauding& Lake, 1992; Santarosa, 1995; dentre outros) informam que escolas que utilizam computadores no processo de ensino-aprendizagem apresentam melhorias nas condições de estruturação do pensamento do aluno com dificuldades de aprendizagem, compreensão e retenção. Colaboram, também, para melhor aprendizagem de conceitos matemáticos já que o computador pode constituir-se num bom gerenciador de atividades intelectuais, desenvolver a compreensão de conceitos matemáticos, promover o texto simbólico capaz de desenvolver o raciocínio sobre idéias matemáticas abstratas, além de tornar a criança mais consciente dos componentes superiores do processo de escrita” (Moraes, 1998, p.13).

Fica claro então como faz diferença a utilização correta das mídias informáticas no processo educacional, melhorando a aprendizagem e proporcionando formas mais eficazes de fazer educação. A inovação que a tecnologia traz serve como instrumento que adapta o conhecimento às condições cognitivas e sociais do aluno, utilizando de seus interesses para que possa tornar mais interessante o aprender dos conteúdos escolares, aproveitando a relação homem-máquina para que esta seja o mecanismo de apresentação do conteúdo, aproximando-o do aluno de forma mais íntima.

O desenvolvimento escolar que a informática proporciona vai além da aprendizagem bruta dos conteúdos, ela leva o indivíduo a desenvolver suas capacidades cognitivas e o raciocínio, melhora a capacidade de observação e aprimora a percepção. Ou seja, o ensino informatizado não apenas melhora o ensino, mas também aprimora o aprendizado, tornando o aluno mais apto a aprender e extrair informações do meio.

Além do mais, a implementação da tecnologia nas aulas da escola pode tornar as aulas mais eficazes também na formação do caráter cidadão no indivíduo. De acordo com Almeida & Prado (1999, p.1) *apud* MATTEI (2004):

“Hoje é consenso que as novas tecnologias de informação e comunicação podem potencializar a mudança do processo de ensino e de aprendizagem e que, os resultados promissores em termos de avanços educacionais relacionam-se diretamente com a idéia do uso da tecnologia a serviço da emancipação humana, do desenvolvimento da criatividade, da autocrítica, da autonomia e da liberdade responsável.” (Almeida & Prado, 1999, p.1)

Diante disso compreende-se a contribuição das novas tecnologias no cotidiano das aulas na formação de cidadãos capazes e cada vez mais influentes sobre si mesmos e sobre a

sociedade. Quando a interação entre o aluno e o computador é direcionada pelo professor, não há barreira de conhecimento e o processo educacional flui com mais harmonia, fornecendo a possibilidade total de aquisição de conhecimento ao aluno. Os alunos, de forma subjetiva, aprendem a utilizar as tecnologias para fins sociais e de forma responsável, para que esta sirva aos propósitos que beneficiam a sociedade na saúde, educação e segurança.

Ao analisar desta forma, o computador deixa de ser apenas um instrumento transferidor de informações objetivas, para agir subjetivamente. Influenciando no caráter do educando, apresentando valores e princípios a este. A informática aplicada na escola representa, para o aluno, a possibilidade de utilizar as tecnologias para os mais úteis e variados fins, e não somente para diversão e entretenimento.

O computador, recurso da informática, é ferramenta que é capaz de levar educação de uma maneira completamente inovadora às escolas. Cabe aos professores saber aproveitar este tão valioso aliado pedagógico e beneficiar de maneira tão eficaz aos estudantes da educação básica.

6. Procedimentos Metodológicos

A escolha dos métodos a serem aplicados para se desenvolver um trabalho acadêmico é de suma importância, pois há inúmeras maneiras de trabalhar para melhorar e adequar os meios que indicará a eficácia da pesquisa. Os objetivos deste programa apontam para um desenvolvimento de estudo de campo para obter dados e encontrar situações.

Como se pretende analisar as dificuldades que os alunos do Ensino Médio dos turnos matutino e noturno da Escola Estadual José Carlos Mestrinho estão enfrentando para o desenvolvimento da concentração e interesse nas aulas. Tal pesquisa terá caráter qualitativo, visto que procurará levantar opiniões na forma de coleta de informações utilizando técnicas pesquisa de opiniões, além de analisar as diferenças e singularidades das variáveis apontadas, de forma a entender os processos dinâmicos adotados pelos sujeitos da pesquisa, no caso os alunos.

Este estudo também visa propor novas formas de ensino que contribua para o aprimoramento da aprendizagem, isso acaba por se caracterizar em uma modalidade de pesquisa e ação que podem e devem caminhar juntas quando se pretende a transformação da prática. No entanto, o sentido e a intencionalidade dessa transformação serão o eixo da caracterização da abordagem.

O estudo será desenvolvido na Escola Estadual de Ensino Médio, José Carlos Mestrinho, no bairro São Jorge, neste município. Os Estudantes das turmas de 1º, 2º e 3º anos dos turnos matutino e noturno da referida escola serão o público alvo, como a escola dispõe de mais de 10 turmas com salas em média de 25 alunos, nem todos serão observados, tendo em vista que somente alguns vivenciam as questões mencionadas nesta análise.

A coleta de dados será realizada a partir de algumas etapas de trabalho a serem definidas no plano de ação. Essas etapas poderão ser distintas ou conforme forem se manifestando sempre observando o tempo destinado a cada uma delas, levando em consideração que cada pessoa é única, percebendo e identificando o aluno que se tem e como ele aprende. Nesse caso o educador ajuda a promover mudanças, trabalhando com os equilíbrios/desequilíbrios e resgatando o desejo e interesse de aprender.

Para realização deste estudo, foram definidos os procedimentos e formas de levantamento de informações, como: questionários de pesquisa de satisfação, exercícios em sala de aula com questões subjetivas e entrevistas informais com os alunos e professores, pois na escola não se era permitido registro de atividades nas dependências da instituição, o que não permitiu um resultado mais detalhado sobre os pontos positivos e negativos das atividades.

Por fim, as observações foram feitas para verificarmos quais são os alunos que não conseguem se concentrar e participar das aulas, para analisarmos as aulas ministradas pelos professores, se as escolas possuem materiais, dentre outros. Assim, temos uma visão geral do que acontece nas aulas, podendo confrontar com a visão dos alunos. No total foram observadas 12 aulas, no período de 27/08 a 25/09/2015, sendo seis no turno matutino e seis no turno noturno em todos os períodos do ensino médio.

6.1. Recursos Humanos

Os trabalhos foram desenvolvidos com a ajuda externa de colegas de turma que no auxílio de registro de imagens, bem como, os alunos e professores que nessa situação se enquadraram como sujeitos da pesquisa.

6.2. Recursos Materiais

Os de uso pessoal, caderno de campo, caneta, lápis, borracha, apontador, pincel para quadro branco e computador (notebook). Os da escola como data-show, livros, papel A4, TV e DVD que conforme as atividades iam fluindo eram utilizados para apresentação de filmes com intuito de despertar o senso crítico dos alunos.

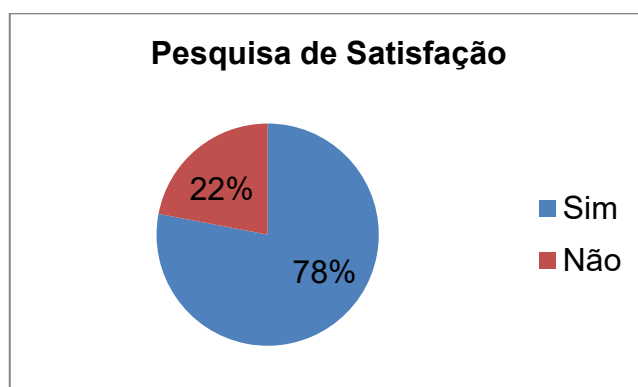
7. Resultados obtidos

Os resultados obtidos foram apresentados em formato de gráfico com aplicação de um questionário de campo com pesquisa de satisfação e entrevistas orais, por achar que deste modo o entendimento das questões se tornam mais compreensíveis. A cada questão, apresentaremos os resultados das três séries do ensino médio, “1º Ano”, “2º Ano” e “3º Ano” unificadamente.

7.1. Questão 1

De início, após quatro aulas de observação, durante três dias alguns alunos foram questionados informalmente os quais responderam se gostavam das aulas de História, Geografia e Sociologia. Em média foram entrevistados cinquenta alunos de todas as três séries nos turnos matutino e noturno. Com essa pesquisa o resultado obtido foi o seguinte.

- 39 alunos responderam Sim, 78% dos entrevistados; e
- 11 alunos responderam Não, 11% dos entrevistados.



Fonte: Questionário de campo

7.2. Observações

Os alunos que responderam “Sim” justificaram dizendo que gostam das aulas porque os professores são menos chatos e permitem que eles utilizem celular na sala, ficam sentados e conversando enquanto os professores escrevem os assuntos no quadro, às vezes até saem da sala. Apontamos algumas falas dos entrevistados: “Eu adoro as aulas de Geografia da professora [...] porque é a hora que eu descanso retoco minha maquiagem” “Eu gosto da aula de História do professor [...] porque eu não faço nada, só fico sentada”. Somente um aluno teve resposta diferente que os demais: “A aula de História do professor [...] ajuda no conhecimento dos fatos históricos do nosso país”. Assim, fica claro que os alunos gostam de

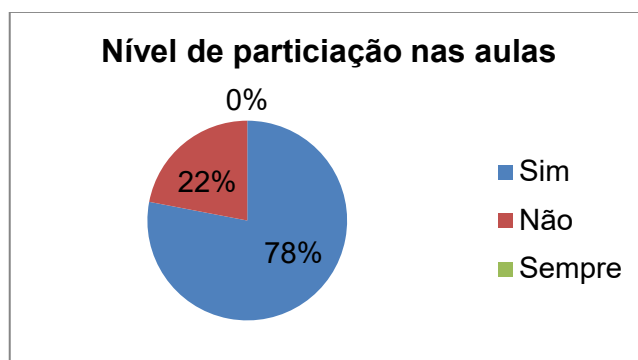
ficar sentados sem fazer nada e não das aulas propriamente dita. Estes alunos associam o “fazer nada” com atividades escolares.

Já os alunos que responderam “Não” justificaram dizendo que não gostam das aulas de Geografia, História e Sociologia, pelo fato das disciplinas serem muito teóricas e muito extensas, considerando que os professores copiam conteúdo em excesso no quadro perdendo muito tempo para explicar os assuntos para as provas. Ou seja, o professor ainda utiliza métodos tradicionais para transmissão do conteúdo e as provas são a maioria com questões decorativas.

7.3. Questão 2

Neste quesito, os alunos responderam qual o seu nível de participação nas aulas de História, Geografia e Sociologia. Porém apenas vinte alunos se disponibilizaram a responder com medo de represálias achando que eu iria informar a direção os resultados bem como seus nomes. Com essa pesquisa o resultado obtido foi o seguinte.

- 16 alunos responderam que participam de vez em quando, 78% dos entrevistados;
- 4 alunos responderam que nunca participam, 22% dos entrevistados; e
- 0 alunos marcaram a opção sempre participo, 0% dos entrevistados.



Fonte: Questionário de campo

7.4. Observações

Os alunos que justificaram que "participam de vez em quando" das aulas dizem que frequentam somente quando vale ponto, quando é obrigatório, quando o assunto lhe convém, quando o conteúdo é diversificado ou quando está de bom humor. O que chamou minha atenção foi o que uma aluna disse em conversa paralela: “Eu não participo das aulas quando estou estressada, com “TPM” e também eu fico com vergonha do meu corpo”. Este fato nos confirma o que já foi dito por Paula e Fylyk (2009), referente aos aspectos fisiológicos que

influenciam os psicológicos. Na adolescência o corpo está em constante transformação, e isto pode atrapalhar na participação das aulas. Outra aluna relatou “As aulas são sempre repetitivas, isso não é interessante”, refletindo também os autores que já apresentamos no início, sobretudo quando dizem sobre a motivação ligada aos desafios de novas tarefas.

Como no primeiro questionamento, os alunos que disseram "nunca participarem" das aulas explicam que simplesmente não gostam das matérias em questão, pois são muito chatas e os professores copiam muita coisa no quadro. Pedem muito tempo assim deixando os alunos com pouco tempo pra tirar suas dúvidas para as provas.

8. Conclusões

Diante do que foi visto no desenvolvimento do presente trabalho, percebe-se que a Informática é uma ferramenta indispensável no contexto educacional por razões bem definidas que se destacam a cada momento por sua relevância no cenário social que se vive. Percebe-se que o homem de hoje nasce em um mundo informatizado, quer seja em casa, no trabalho, em fim, passamos pela fase da era digital, dos computadores, e por essa razão na escola não poderia ser diferente, uma vez que o conceito informática vem de informação e as informações são as bases da educação.

Entende-se que para o momento que se vive é imprescindível adaptar a informática para o contexto educacional no ambiente de ensino. É importante lembrar que o sujeito precisa ser instigado a adaptar-se ao momento, a realidade que vive de forma a acompanhar o processo de tecnológico e científico, bem como as transformações que passa a sociedade no sentido de modernização, na qual se inclui a escola por se tratar de uma instituição que visa formar cidadãos formadores de opiniões.

Na Escola Estadual José Carlos Mestrinho foi observado que a maioria dos alunos da manhã e da noite em todas as turmas, passam a maior parte das aulas conversando entre eles, inclusive alguns ficam acessando redes sociais no celular. No início achei que era apenas por que havia presença de um estagiário na sala, e por isso os alunos estavam querendo apenas chamar a atenção.

Porém, na verdade isso já vem ocorrendo há alguns anos, talvez seja porque alguns professores da escola não procuram melhorar suas metodologias e chamar mais a atenção dos alunos, também deve se considerar que a equipe de gestores da escola não cobra displicência dos alunos em sala de aula ou até mesmo pela escola está localizada em zona perigosa da cidade.

Essa última questão, fez com que os alunos fossem observados de forma diferente, o que levou a questionar alguns em atitudes suspeitas sobre a existência de colegas na escola que já tem passagem pela polícia, alguns confirmaram a existência de alunos infratores, deixando-nos preocupados. Inclusive a professora da manhã relatou que na escola existe uma turma do 1º ano que é problemática, pois é nessa turma que estão alunos considerados perigosos.

É certo que existem programas do governo que oferecem cursos básicos de informática gratuitos as comunidades, porém há pouco investimento para que se tenha um currículo básico voltado para a grade curricular nas escolas, muito embora em alguns casos

existam salas de informática disponível para pessoas que não tem o conhecimento necessário para fazer uso.

Sabe-se por tanto que a informática é um recurso indispensável no contexto educacional e familiar, pois esta ferramenta auxilia pais e filhos mostrando-lhe um novo jeito de aprender e de ver o mundo, fundamental para a descoberta de novos horizontes que propiciam, de certa forma, um bem estar moral, cultural, intelectual de cada ser humano através da qual, pode-se ir muito além do que se espera em uma aula quando se tem o recurso informatizado que auxilia no processo educativo.

Para a informática não há futuro previsto para sua importância, ela sempre estará fazendo parte do presente e aprimorando o futuro, jamais será questionado como algo inatingível, obstáculo não ultrapassado, um mito. Ela é real, importante, essencial, primordial, e significativo na história da humanidade e da educação em todos os níveis de ensino.

A interação criada entre as interfaces do computador dão à informática esse caráter atrativo e de grande influência sobre as crianças e adolescentes, possibilitando mudar/transformar, através dos meios tecnológicos, a maneira como o indivíduo vê o mundo à sua volta. Com o ambiente de recreação criado pela informática torna-se muito mais fácil ensinar conteúdos complexos aos jovens entre 12 e 16 anos – que fazem parte das séries finais da educação básica.

Nesta fase da vida em que a experimentação e a diversão são predominantes conceitos no cotidiano do sujeito, todas as coisas se adaptam à sua realidade: músicas, filmes, livros, atividades sociais. Com a vida escolar não é diferente. Por isso inserir na educação básica uma ferramenta tão essencial na vida do jovem quanto à informática é tão importante.

Pois mostrará a ele que os conteúdos escolares são completamente compatíveis com a sua realidade, que fazem parte de seu universo tanto quanto qualquer outra coisa. O jovem perceberá que ele não pode ter noção de sua própria existência sem conhecer os conteúdos básicos que lhe são ensinados na escola. E este ensino só é possível com o uso de ferramentas que levam o jovem a se interessar cada vez mais por este universo de conhecimento, e esta ferramenta – na atualidade – é a informática educacional.

Com relação ao estágio ressaltamos o suporte mais avançado para os estagiários por parte da UEA, a universidade deveria acompanhar mais de perto as atividades, principalmente com relação a designação de estagiários e também com assinatura de documentos pela instituição que nos acolheu, ficamos meio que abandonados e na maioria das vezes passamos

por constrangimentos nas escolas por conta de que o estagiário aparece sozinho na escola e ninguém da UEA os procura para prestar maiores esclarecimentos.

Assim sendo, este trabalho foi finalizado na certeza de que houve total empenho por parte dos envolvidos para que tudo fosse cumprido, sempre respeitando e obedecendo aos interesses da escola que acolhedora e da UEA, e que apesar de todos os problemas encontrados entre a escola, alunos e professores, conseguimos abstrair de forma crítica o que se tem de melhor nas atividades desempenhas por todos nós.

Referências

ALMEIDA, Maria E. B. & PRADO, Maria E. B. B. **Um retrato da informática em educação no Brasil.**1999.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Da atuação à formação de professores.** In: Salto para o futuro: TV e informática na educação. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, 1998. 112 p. Série de Estudos Educação a Distância.

ARMSTRONG, Alison; CASEMENT, Charles: **A Criança e a Máquina.** São Paulo, Artmed, (2001).

CURY, Augusto J. **Pais brilhantes, professores fascinantes.** Coleção Auto-estima. Rio de Janeiro: Sextante 2008.

PAULA, M. V.; FYLYK, E.T. Educação Física no Ensino Médio: Fatores psicológicos. Artigo PUC-PR. Disponível em: <<http://www.ensino.eb.br/portaledu/conteudo/artigo8323.pdf>>. Acesso em: 25/09/2015.

MATTEI, Claudinéia. **O prazer de aprender com a informática na educação infantil.** Associação Educacional Leonardo da Vinci. 2004. Disponível em: <<http://www.posuniasselvi.com.br/artigos/rev02-11.pdf>> Acesso em: 05/12/15

MORAES, Maria Candida. **Novas tendências para o uso das tecnologias da informação na educação.** 1998.

Nascimento, João Kerginaldo Firmino do. **Informática aplicada à educação.** Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

TEIXEIRA, Núbia Poliane Cardoso; ARAUJO, Alberto Einstein Pereira de. **Informática e educação: uma reflexão sobre novas Metodologias.** Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume1/artigo13-nubia-alberto.pdf>> Acesso em: 05/12/15.

VALENTE, José Armando. **Análise dos diferentes tipos de software usados na educação.** In: Salto para o futuro: TV e informática na educação. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, 1998. 112 p. Série de Estudos Educação a Distância.

Apêndice

Acredito ter sido suficientemente informado a respeito de tudo que me foi incumbido para realização deste trabalho, inclusive as estratégias traçadas por meus professores para que eu concluísse mais uma etapa da minha vida acadêmica.

Ficaram claros para mim quais são os propósitos deste estágio supervisionado, os procedimentos a serem realizados, as garantias de confidencialidade e de esclarecimentos permanentes.

Também ficou claro que todos os envolvidos nessa atividade estão isentos de qualquer responsabilidade nesse trabalho caso queiram desistir ou retirar alguma contribuição.

Eu entendo também que todos os trabalhos não geraram ônus para mim e instituições de ensino, que esse trabalho apenas servirá para apoio ao desenvolvimento do ensino no município.

Asseguro que todos os materiais utilizados nas atividades foram de uso pessoal e que todas as despesas geradas durante os trabalhos foram custeadas por mim e minha família.

E por fim ressalto a importância que todos os envolvidos nessa pesquisa em buscar a melhor forma de se transmitir o conhecimento e boa aprendizagem para as instituições envolvidas nessa atividade árdua e cansativa que é a melhor educação e ensino para todos.

Modelo de Questionário - Pesquisa de Campo

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CÂMPUS DO PANTANAL

Escola: _____

Série: _____

Sexo: _____

1. Você gosta das aulas de Educação Física?

Sim

Não

Explique/justifique sua resposta

2. Qual o seu nível de participação nas aulas de Educação Física?

Nunca participa

Participa de vez em quando

Explique/justifique sua resposta

Modelo de questionário de revisão das aulas sociologia elaborado pelo professor na escola

Revisão de Sociologia

- 1- O pensador Frances Benjamin afirmava que as pessoas condenadas pela penúria ao trabalho diário e a uma situação de eterna dependência não estavam mais bem informadas acerca dos assuntos políticos que uma criança; por isso, não podiam:
- 2- Analisando a burocracia estatal, Marx afirma que o Estado pode esta acima da luta de classes, separado da sociedade, como se fosse autônomo. É nesse sentido que pode haver um poder que não seja exercido diretamente pela burguesia. Mesmo dessa forma, o Estado continua criando as:
- 3- No começo do século XX, esgotando pelas próprias condições sociais e econômicas que o geraram, o Estado liberal não dava mais conta da realidade e dos interesses da burguesia. A partir da Primeira Guerra Mundial, surgiram duas novas formas de organização estatal que foram:
- 4- Durkheim dizia que o Estado "concentrava e expressava a vida social". Sua função seria eminentemente moral, pois ele deveria realizar e organiza o ideário do indivíduo e assegurar-lhe pelo desenvolvimento. E isso se fazia por meio da:
- 5- O Estado Liberal apresentava-se como representante de toda a sociedade, tendo o papel de "guardião da ordem": não lhe caberia intervir nas relações entre os indivíduos, mas manter:
- 6- Duas forças políticas se confrontaram durante a Segunda Guerra Mundial. No final do conflito, os vitoriosos dividiram-se em dois blocos; o socialista, liderado pela União das Republicas Socialistas Soviéticas e:
- 7- O pensamento Liberal começou a ruir no final do século XIX, e caíram definitivamente por terra com a Primeira Guerra Mundial. Isso aconteceu porque a intensa concorrência entre as empresas foi provocada o:
- 8- Assumindo o controle das atividades econômicas, o Estado intervinha nas concessões dos monopólios, fixava preços e tarifas, administrava a moeda e os metais preciosos. O acúmulo desses "bens" era a:
- 9- Immanuel Kant, filosofo alemão, afirmava que para exercer os direitos políticos era necessário não ser criança ou mulher. Mas não bastava a condição de homem: era preciso ser:
- 10- Vários outros países da Europa adotaram uma forma de organização do poder isso ocorreu:
- 11- Para Durkheim, na relação entre o Estado e os indivíduos, é importante saber como os governantes se comunicam com os cidadãos, para que estes acompanhem as ações do governo. A intermediação deve ser feita por canais como:
- 12- O que distinguia basicamente os regimes fascista e soviético, no início era o projeto político que cada um apresentava. No Estado fascista, a participação política significava plena adesão ao regime e a seu líder máximo, ou seja, ninguém podia fazer qualquer crítica ou oposição ao governo. Na Rússia pós-revolucionária, o desafio era criar:
- 13- A dominação legal é legitimada pela legalidade que decorre de um estatuto, da competência funcional regras racionalmente criadas. Está presente no comportamento dos:

Plano de Ação utilizado para execução das atividades do projeto

ATIVIDADE	JUSTIFICATIVA	OBJETIVO	ESTRATÉGIA	RESPONSÁVEL	DATA	AVALIAÇÃO
Entrega do documento para aceite de estagio na escola.	Permissão para frequentar as instalações da escola.	Autorização para Aceso a escola.	Conhecer horários de inicio e término das aulas	Anselmo Alves Serrão	26/08/2015	Apenas questionamentos orais com gestor da escola.
Apresentação na escola e inicio das atividades do estágio.	Necessidade de entrosamento na escola.	Conhecimento dos alunos e professores, bem como instalações da escola.	Observar os professores em sala de aula.	Anselmo Alves Serrão	27, 28 e 31 /08/2015	Questionamentos orais com os professores.
Levantamento e coleta de informações com os professores e aluno em sala de aula.	Os alunos demonstram desinteresse nas aulas.	Identificar os motivos que leva os alunos a não prestarem atenção nas aulas.	Observar os professores e o comportamentos dos alunos em sala de aula.	Anselmo Alves Serrão	01, 02, 08 e 09/09/2015	Aplicação de Questionário, entrevistas orais e diálogos com os alunos e professores
Reunião com professores das turmas, Gestor e Pedagogo.	Os alunos deixam de refletir sobre si mesmos, suas ideias e suas dúvidas.	Verificar quais as metodologias de aprendizagem os professores utilizam em sala de aula para desenvolver a prática da leitura.	Definir parâmetros e metas para que os alunos se disciplinem e cumpram suas obrigações.	Anselmo Alves Serrão	10/09/2015	Apenas questionamentos orais com gestor, pedagogo e professores da escola.
Levantamento de material didático disponível na escola e fora dela. Assim, com auxílio dos professores, preparar conteúdo para os alunos	A leitura não se restringe apenas as dependências escolares. Os alunos demonstram desinteresse nas atividades dentro e fora da sala de aula.	Identificar quais os recursos pedagógicos que a escola dispõe para facilitar o desenvolvimento e aplicação de conteúdo durante as aulas.	Pesquisar na internet e na biblioteca da escola.	Anselmo Alves Serrão	11, 23, e 24/09/2015	Apenas questionamentos orais com gestor, pedagogo e professores da escola.
Reunião com Gestor, professores e pedagogo para apresentação	Avanço tecnológico associado a facilidade	Sugerir, como forma de	Definir parâmetros e metas para a	Anselmo Alves Serrão	25/09/2015	Apenas questionamentos orais com gestor, pedagogo e

dos resultados.	de encontrar conteúdos utilizando a internet	contribuição, novas práticas pedagógicas de ensino, utilizando recursos tecnológicos para auxiliar no processo da aprendizagem.	escola se discipline a cumprir o papel de mediador do conhecimento para os alunos.			professores da escola.
-----------------	--	---	--	--	--	------------------------