

## INTRODUÇÃO DA TECNOLOGIA NOS ANOS INICIAIS EM ESCOLAS PÚBLICAS ATRAVÉS DE PROJETOS

Aline Conde de Jesus<sup>1</sup>

**RESUMO:** Com o mundo tecnológico que nos cerca, como fazer com que os nossos alunos se interessem em absorver conhecimentos em sala de aula? Com base nesse dilema buscamos soluções para fazer com que o nosso aluno perceba o quanto a tecnologia tem a nos oferecer em relação a conhecimento de mundo. Nesta pesquisa trabalharemos com projetos que darão ao professor uma visão diferente de como utilizar aparelhos eletrônicos (computadores, tablets e etc) como ferramenta pedagógica, estimulando os alunos com aulas dinâmicas e prazerosas. Esses projetos também mostram ao educador que é possível contextualizar tecnologia e educação de maneira criativa. O objetivo desse trabalho é mostrar que é possível utilizar o computador como recurso didático de maneira lúdica e interessante. Foi feita uma pesquisa bibliográfica, em textos consagrados sobre o uso do computador no ambiente educacional de modo a investigar como adaptá-lo ao cotidiano na sala de aula, de maneira interdisciplinar e lúdica. Foi percebido que há uma resistência do professor que ainda não se sente completamente preparado para nessa realidade, mas a escola tem o papel social de fazer uma formação pedagógica, em serviço, deste educador para que ele contribua para formar os cidadãos desta geração tecnológica que nos cerca.

2219

**Palavras-chave:** Tecnologia. Aprendizagem. Ensino Fundamental. Educação.

**ABSTRACT:** With the technological world that surrounds us, how do we get our students interested in absorbing knowledge in the classroom? Based on this dilemma, we seek solutions to make our students realize how much technology has to offer us in terms of world knowledge. In this research we will work with projects that will give the teacher a different view of how to use electronic devices (computers, tablets and etc.) as a pedagogical tool, stimulating students with dynamic and pleasurable classes. These projects also show the educator that it is possible to contextualize technology and education in a creative way. The objective of this work is to show that it is possible to use the computer as a didactic resource in a playful and interesting way. A bibliographic research was carried out in renowned texts on the use of the computer in the educational environment in order to investigate how to adapt it to the daily life in the classroom, in an interdisciplinary and playful way. It was noticed that there is a resistance from the teacher who still does not feel completely prepared for this reality, but the school has the social role of making a pedagogical training, in service, of this educator so that he contributes to the formation of the citizens of this technological generation that surrounds us.

**Keywords:** Technology. Apprenticeship. Elementary School. Education.

---

<sup>1</sup>Mestranda em Ciências da Educação na instituição Christian Business School - Flórida-USA.

## INTRODUÇÃO

Foi investigado como a tecnologia pode contribuir para a construção de um aprendizado mais significativo para o nosso aluno do 4º ou 5º Ano do Ensino Fundamental, pois trabalhar em sala de aula utilizando computadores tem se tornado desafio em algumas escolas. As maiores dificuldades estão relacionadas em como, quando e por quê utilizar o computador ou tablet? Foi pesquisado o uso desses recursos em aulas diferenciadas e lúdicas e a aplicação deste conhecimento no cotidiano e na vida das crianças e descobrimos que muitas escolas ainda não utilizam o computador integrado com a sala de aula ou não sabem como integrá-lo e será que os educadores também não sentem insegurança para essa adaptação? A resposta é que muitas vezes, a resistência é do próprio professor que ainda não se sente completamente preparado para essa realidade, mas a escola tem um papel social de fazer com que seja feita uma formação desse educador para que se possa formar cidadãos preparados para a geração tecnológica que nos cerca.

Fizemos uma pesquisa bibliográfica, em textos consagrados como o da escritora e coordenadora Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida, coordenadora e docente do Programa de Pós-Graduação em Educação: Currículo, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) para Revista Nova Escola, onde ela diz que em um mundo cada vez mais globalizado, utilizar as novas tecnologias de forma integrada ao projeto pedagógico é uma maneira de se aproximar da geração que está nos bancos escolares. E também temos a pesquisa da Revista ponto com, que nos mostra que apesar dos dados levantados sobre recursos e infraestrutura serem favoráveis, as escolas percebem como principais problemas: infraestrutura (43%), formação de professores (28%), problemas com acesso à internet (17%), a formação oferecida não é percebida como suficiente e adequada, pois falta preparo para o uso da tecnologia focado na aprendizagem de conteúdos e no desenvolvimento de competências e habilidades dos alunos e ainda temos o texto de Maria Cristina Leal que nos faz refletir sobre a educação atual dizendo que a educação se insere nas novas estratégias de sobrevivência e de existência.

De início, o que tem que se modificar é a consciência do educador, pois ele precisa estar seguro do que ensinará e como irá introduzir esse conceito de novas tecnologias aos alunos através de suas aulas. Para obter sucesso nesse processo caberá

à escola capacitar esse educador. Existem até alguns projetos de capacitação de professores para auxiliar na inserção das novas tecnologias com o objetivo de que ele não aprenda apenas a utilizar os recursos, mas que ele consiga adequar suas aulas ao novo sistema de maneira contextualizada e pedagógica. Caberá ao mesmo colocar em prática os recursos, podendo iniciar com slides ou data show em paralelo com o conteúdo ou em aula no laboratório de informática onde é possível realizar vários trabalhos de artes, português e até mesmo matemática através de softwares ou até mesmo on-line para mostrar ao aluno o quão é interessante e cheio de informação esses recursos e que não é só para o uso de games e redes sociais e sim um meio que tem muito mais a lhes oferecer.

Contudo é importante lembrar que essa inserção da tecnologia na escola necessita de um foco, um objetivo, uma visão diferenciada, pois o computador não pode ser visto somente como lazer e sim, como uma ferramenta de aprendizado que além de facilitar a produção do saber também será um recurso inevitável na vida dessa nova geração que está cercada de tecnologia por todos os lados. A educação está em processo de adaptação dessa nova realidade tecnológica e nós, educadores devemos nos preparar para que possamos instigar nossos alunos em busca do saber e do conhecimento, mesmo diante de uma era tão digital. Neste trabalho pesquisamos como adaptar o computador ao cotidiano na sala de aula, de maneira interdisciplinar e lúdica.

2221

Serão apresentado a seguir, um conjunto de projetos autorais simples para o uso e introdução da informática nas aulas, para alunos do Ensino Fundamental anos iniciais de escola estadual pública, levando em consideração o sistema educacional brasileiro, que não fornece muitos recursos mas podemos utilizar o que está a disposição. Como na maioria das escolas estaduais que visitei em Cubatão -SP contam com pelo menos um laboratório de informática de uso coletivo, o que já ajuda na introdução da tecnologia no meio escolar com o objetivo de utilizá-la no processo de aprendizagem.

## PROJETOS PROPOSTOS

### Projeto Slides com poesia, com alunos do 5º. Ano

Esse projeto entra pareado com Língua Portuguesa. A classe será dividida em 4 grupos para trabalhar 4 autores: Olavo Bilac, Fernando Pessoa, Cecília Meireles e

Mario de Andrade. Os alunos pesquisam e escolhem uma poesia de cada autor e essa poesia será contada para turma em forma de slides. Cada slide tem uma imagem que representa a estrofe lida. Este projeto necessita de um acompanhamento árduo do professor para ajudá-los a escolher as poesias e auxiliá-los na seleção das imagens.

É um projeto que promove conhecimento poético, instiga a interpretação e pesquisa de poesias e pode ser feito em um mês, se trabalhado de duas a três vezes na semana.

### **Projeto Romero Brito, com alunos do 4º. Ano**

Este projeto é sem dúvida, interessante e criativo, com interação dos alunos do início ao fim. Para iniciar, os alunos pesquisam as obras de Romero na internet. Em seguida, pedir para que eles anotem num caderno o que observaram nas imagens e o que acharam interessante. Os alunos sempre notam as cores fortes e o nosso foco que são as formas geométricas. Após analisadas as obras no computador e discutidas em grupo vamos para a próxima etapa que consiste em montar no paint uma mandá-la com o estilo Romero Brito. Inicia-se com o círculo, depois um semicírculo, colocam-se os corações e cada grupo (de 4 alunos no máximo) cria a sua decoração seguindo o estilo do pintor. O trabalho final deve ser colorido pelo Paint e uma pequena exposição deve ser montada para mostrar para as outras séries.

2222

Esse projeto oferece cultura, treina habilidades motoras e aguça a criatividade dos alunos, apesar de ser um projeto que requer tempo hábil, em média dois meses, se trabalhado duas vezes por semana, para produzir bem as etapas. O resultado deverá ser, sem dúvida, gratificante...

### **Projeto Tangram, com alunos do 5.º Ano**

Esse projeto consiste em pesquisar a história do Tangram na internet, observar as imagens encontradas e criar no Paint triângulos que se encaixem montando uma flor e um carro, por exemplo. O professor deve auxiliar na escolha de figuras mais simples, mas cada grupo de quatro pessoas pode criar o desenho do tamanho que quiser. Tudo será feito no computador, depois impresso e cortado para montar cartazes de para a exposição. Esse trabalho pode ser feito em paralelo com as aulas de Matemática e se o professor preferir pode estabelecer medidas para os desenhos para

trabalhar noção de espaço e medidas também. Este projeto é simples e pode ser feito em dois dias, lembrando que o professor deve sempre acompanhar os alunos nas pesquisas e sempre fazer uma roda de discussão para entrarem num consenso sobre o que foi pesquisado, pois a internet nos oferece muita informação e a mesma deve ser filtrada.

### **Projeto Tirinhas do Sítio do Pica Pau Amarelo com alunos do 4 ano**

Esse projeto consiste em criar tirinhas com os personagens do Sítio, para isso será realizada uma pesquisa anotando quais são os principais personagens e quais são as principais características de cada um, em forma de adjetivos. Cada grupo de quatro alunos, no máximo, escolhe três personagens. Depois, os alunos criam no Paint balões de diálogos para os personagens usando doze balões divididos em seis tirinhas e que caibam numa folha A4. Assim que finalizado, os alunos trocam as histórias entre si. O professor pode tirar xerox e mandar como leitura para casa. Esse trabalho pode ser feito em um mês, se trabalhado duas vezes na semana e tem o objetivo de estimular as habilidades linguísticas dos alunos, em relação à comunicação e instigar a sua criatividade e interpretação.

2223

### **Visão docente**

Os professores que conheceram esses projetos e utilizaram adaptando à sua realidade, deram as seguintes opiniões:

“Os projetos com o 5º ano funcionaram muito bem, os alunos adoraram pesquisar as poesias e montaram slides bem criativos, com o auxílio da professora de informática, esse projeto trouxe mais cultura e instigou os alunos a fazerem novas leituras e o projeto tangram ajudou a trabalhar as formas geométricas de uma forma leve e divertida – Professora S.R.”

E a professora Rosângela Simões do 4º ano deu o seguinte depoimento:

Os alunos amaram realizar os projetos, montaram tirinhas ótimas onde eu consegui ligar com vários conteúdos de língua Portuguesa e até mesmo algumas matérias de artes, projetos interdisciplinares desse tipo são gratificantes, pois nós educadores somos apenas a plateia, a criação e a criatividade são todas dos alunos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse artigo teve o propósito de oferecer aos professores de classes do 4º. e 5º Anos a formas de trabalho lúdico e agradável dos conteúdos do cotidiano escolar utilizando o computador/tablet como instrumento. Os professores têm um certo medo do novo, pois às vezes não estão preparados para contextualizar conteúdos utilizando a informática, mas como foi citado no artigo existem projetos do governo que visam a melhoria na formação do docente em relação às novas tecnologias.

Os projetos citados foram autorais e simples para serem adaptados em escolas públicas. De início, pode haver um certo receio das professoras, pois elas não sabem manipular muito bem os recursos e estão acostumadas somente com o método tradicional, mas com a ajuda da professora de informática os projetos podem ser aplicados com sucesso. Os alunos adoram saber que podem utilizar o computador/tablet para auxiliar nos estudos e os professores adoram ver as produções maravilhosas que podem ser criadas, e assim começam a surgir várias ideias de como podem montar mais atividades interligadas com a informática, sem perder o foco dos conteúdos.

As escolas geralmente possuem laboratório de informática, porém, quando perguntado como utilizam o espaço, a resposta quase sempre é a mesma: para aulas de informática, ué! Isto nos mostra que, apesar de já terem os recursos, a maioria dos professores ainda não sabe aproveitá-los de maneira realmente útil. A escola também não utiliza o laboratório para outras atividades, mas conhecendo estes projetos entre outros podem inseri-los nos planejamentos futuros em forma de trabalhos multimídia.

A inserção dessa nova visão de ensino é árdua, pois os professores precisam reconhecer que necessitam se preparar melhor para atender à nova geração y que é altamente tecnológica e não se satisfaz com aulas em que são utilizados somente giz e lousa. A escola, por sua vez, deve proporcionar: um laboratório apropriado, um treinamento para os professores do ensino fundamental e possibilitar que os educadores incluam essas atividades multimídias no seu planejamento anual.

Portanto, o computador nunca mais será visto pelos alunos como somente diversão e sim um recurso que utilizará efetivamente em sua vida acadêmica, seja fazendo pesquisas ou montando slides para seus trabalhos. Se começarmos com as

crianças poderemos criar adolescentes e adultos mais conscientes do uso das tecnologias.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIANCONCINI, Elisabeth. **Entrevista com Elizabeth Bianconcini**. Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/planejamento-eavaliacao/avaliacao/entrevista-pesquisadora-puc-sp-tecnologia-sala-aula-568012.shtml>. Data de acesso: 26 de nov.2012

GARAFALO, Débora. **Como as ferramentas digitais contribuem para o processo de aprendizagem?** Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/12714/como-as-ferramentas-digitais-contribuem-para-o-processo-de-aprendizagem>> Data de acesso: 03 de junho.2024

GOUVÊA, Guaracira; LEAL, Maria Cristina. **Uma visão comparada do ensino em ciência, tecnologia e sociedade na escola e em um museu de ciência** Disponível em: <http://search.scielo.org/index.php> > Data de acesso: 11 de dez.2012.

MORELLATO, Mauro. **Computador está na sala de aula, mas o que se faz com ele?** Disponível em: < <http://www.revistapontocom.org.br/materias/computador-esta-na-sala-de-aula-mas-o-que-se-faz-com-ele>> Data de acesso: 26 de nov.2012.