

A UTILIZAÇÃO DE PROGRAMAS DE USO COTIDIANO COMO FERRAMENTAS DE APOIO PEDAGÓGICO

THE USE OF EVERYDAY PROGRAMS AS A PEDAGOGICAL SUPPORT TOOL

Fábio José Colombo¹
Brazelino Bertolete Neto²
Luciano de Jesus Rodrigues de Barros³

RESUMO: Este trabalho partiu das necessidades e expectativas demonstradas pelas novas gerações de alunos que já crescem com a tecnologia digital e anseiam que toda a sociedade interaja com eles da forma correspondente. Muitos alunos sentem uma dificuldade muito grande em sala de aula, pois muitas vezes os modelos de ensino aprendizagem utilizados não condizem com sua realidade. Foi sugerido a integração da tecnologia com o ambiente educacional através de ferramentas computacionais que já são utilizadas diariamente. Foi feito um estudo de caso baseado na observação e experiência prática do ensino de várias disciplinas do Ensino Médio com o sistema proposto e os resultados foram muito satisfatórios. A metodologia de estudos envolveu a observação, avaliação da aprendizagem e foi baseada na utilização de livros, revistas e artigos técnicos. As ferramentas de apoio principais utilizadas neste trabalho foram o whatsapp, o e-mail e o Microsoft Power Point 2010.

1750

Palavras Chaves: Aprendizagem. Alunos. Sistema.

ABSTRACT: This work was based on the needs and expectations demonstrated by new generations of students who grow up with digital technology and crave the whole of society to interact with them accordingly. Many students feel a great difficulty in the classroom, because often the teaching and learning models used do not match their reality. It was suggested the integration of technology with the educational environment through computational tools that are already in daily use. We conducted a case study based on observation and practical experience of teaching various subjects in the school with the proposed system and the results were very satisfactory. The study methodology involved observing, learning and assessment was based on the use of books, magazines and technical papers. The main support tools used in this study were whatsapp, email and Microsoft Power Point 2010.

Keywords: Learnin. Students. System.

¹Professor do Centro de Educação Tecnológica Paula Souza. Pós Graduado em Análise de Segurança Digital. E-mail: fabio.colombo@fatectq.edu.br

²Professor do Centro de Educação Tecnológica Paula Souza. Pós Graduado em Análise de Segurança Digital. E-mail: brasa_tq@yahoo.com.br

³Professor do Centro de Educação Tecnológica Paula Souza. Pós Graduado em Gestão em Sistemas de Informação. E-mail: lennontaqua@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Com a tecnologia cada vez mais acessível, as novas gerações já crescem utilizando computadores, celulares e jogos eletrônicos, tanto em suas casas como em lan houses e partindo desse pressuposto essa geração esperam que toda a sociedade interaja com eles da mesma maneira. Muitos alunos sentem uma dificuldade muito grande em sala de aula, pois muitas vezes os modelos de ensino aprendizagem utilizados não condizem com sua realidade. Para uma grande parcela dos jovens o conhecimento é adquirido de várias maneiras, pois a internet abre um campo de possibilidades jamais imaginado pelo homem, sendo assim muitos acreditam que o aprender não deve terminar na sala de aula e os professores devem oferecer mais do que 50 minutos de aula onde temos apenas um agente transmissor. A introdução da tecnologia torna-se de fundamental importância ao professor, que deve continuar sendo o agente que proporciona as diretrizes para se alcançar o conhecimento, mas ao invés de ter apenas lousa e giz um leque de ferramentas se abre ao professor para ajudar nessa nova empreitada.

O principal objetivo deste trabalho será mostrar a integração da tecnologia com o ambiente educacional através de ferramentas computacionais que já são utilizadas diariamente para outros fins e abordar a utilização de ferramentas de comunicação *on-line* através de ferramentas síncronas (salas de bate-papo) e assíncronas (e-mail e grupos de discussão), editores de texto, planilhas e apresentação baseados na *internet* e ferramentas de distribuição de conteúdo desenvolvido pelos professores como vídeos, textos, sons e documentos diversos.

O trabalho também mostrará quais ferramentas podem ser utilizadas pelos professores, qual a importância de utilizar essas ferramentas, e como utilizá-las de forma pedagógica contribuindo para um melhor aproveitamento do conteúdo aprendido em sala de aula. A ideia é analisar ferramentas que são utilizadas no dia a dia pelos internautas, de maneira que a curva de aprendizado seja pequena e que também haja uma empatia natural por se tratar de uma funcionalidade que já é amplamente utilizada.

O estudo será baseado na utilização de livros, revistas e artigos técnicos.

UTILIZAÇÃO DAS FERRAMENTAS EM SALA DE AULA

Para acompanhar esta rápida evolução da internet, lan-houses, computadores, celulares, jogos eletrônicos, dentre outros, este trabalho irá propor o uso de algumas ferramentas de comunicação para o auxílio do processo ensino-aprendizagem considerando que a comunicação é um elemento imprescindível no processo de ensino aprendizagem, por isso essas ferramentas são de fundamental importância para o processo. Dentre as várias ferramentas que podem ser utilizadas para comunicação, pode-se classificar em dois tipos diferentes: síncronas e assíncronas.

As ferramentas síncronas são ferramentas de comunicação em tempo real, onde os participantes se encontram conectados em rede (internet) e a comunicação é feita de forma instantânea, já nas ferramentas assíncronas a comunicação não depende quem todos os participantes estejam conectados ao mesmo tempo, esse tipo de comunicação deixa o processo mais flexível.

FERRAMENTAS DE COMUNICAÇÃO SÍNCRONAS

1752

Existem vários aplicativos que podem ser utilizados como ferramenta de comunicação, dentre as quais pode-se destacar o IRC (Internet Relay Chat) que funciona como uma sala de bate-papo, onde os usuários trocam mensagens de forma coletiva, além do IRC existem aplicativos de mensagem instantânea onde os usuários se comunicam de forma privada, dentre os atuais os mais conhecidos são: Talk – aplicativo da empresa Google, Whatsapp e Messenger – ambos aplicativos da empresa Facebook.

FERRAMENTAS ASSÍNCRONAS

O fato das ferramentas assíncronas não necessitarem que todos os participantes estejam conectados ao mesmo tempo, transforma as ferramentas assíncronas essenciais no processo de comunicação, pois dessa maneira os usuários podem trocar informações conforme sua disponibilidade, dentre as ferramentas assíncronas utilizadas a de maior destaque é o e-mail que “é uma ferramenta que facilita a colaboração, discussão de tópicos de trabalho e aprendizagem em grupos

grandes, viabilizando a criação de comunidades discursivas, superando limitações de tempo e de espaço” como ressalta PAIVA (apud LUNA).

ESTUDO DE CASO

O estudo de caso em questão foi realizado em uma escola local e especificamente para esse estudo participaram 32 alunos de uma sala do ensino médio no período de agosto a novembro de 2021 em várias disciplinas. Primeiramente para visualizar a realidade da sala foi feito um questionário aos alunos e observou-se que praticamente todos tinham acesso ao e-mail e ao WHATSAPP e o acessavam em uma frequência significativa (em casa, lan-houses, colegas, dentre outros) mas não realizavam práticas de envio de e-mails e nem se comunicavam com pessoas de diferentes nacionalidades ou com os professores via WHATSAPP, não por desconhecer as maneiras de fazer essas práticas e sim por questões de acessibilidade. Por fim foi proposto um projeto multidisciplinar envolvendo a disciplina de Informática e outras, onde os alunos teriam que elaborar uma apresentação de slides interativa utilizando o software PowerPoint contendo perguntas e respostas, sendo que a apresentação continha recursos que revelavam se a resposta selecionada estava certa ou errada.

1753

RESULTADOS DA INTEGRAÇÃO DO E-MAIL NO ENSINO DA LÍNGUA ESTRANGEIRA

Diante das leituras feitas e da aplicação das atividades propostas, o professor fez com que os alunos percebessem mudanças em sua rotina de estudo, desenvolvimento de sua habilidade gramatical e melhoria na sua produção textual.

Foram criados tópicos para que fiquem mais visíveis os resultados dessa prática exposta anteriormente na metodologia. A cada lição dada em sala de aula, o professor pesquisou sobre o assunto, buscou atividades extras que pudessem complementar o que foi exposto em sala. Por meio desta prática o professor pode acompanhar quais foram as dúvidas mais frequentes, enviar mais material e ajudar aqueles alunos mais tímidos que preferem levar as dúvidas para casa a tirá-las frente a frente com os professores e colegas de sala. Foi promovido também uma espécie de intercâmbio eletrônico entre os alunos para que pudessem trocar os conhecimentos

com outros alunos de outros países sobre aspectos geográficos, históricos, ambientais, dentre outros temas em estudo favorecendo um bom entrosamento entre os alunos e um compartilhamento de informações que enriqueceu o aprendizado.

O envio de atividades por e-mail ajudou no desempenho dos alunos como uma forma de complementar as aulas, tirar dúvidas diretamente com o professor, melhorar o desempenho na língua estrangeira estudada e na prática de estudos diária e melhorou o desempenho do ensino-aprendizagem.

RESULTADOS DA INTEGRAÇÃO DO E-MAIL NO ENSINO DA LÍNGUA NACIONAL

A reescrita é uma forma de fazer com que os alunos se auto avaliem e utilizem esse processo para corrigir desvios de ordem gramatical em seus textos. As modificações feitas nas redações reescritas mostram que a leitura e a reflexão acerca do que escreveram na primeira versão do texto fizeram com que percebessem os desvios que deveriam ser corrigidos. Os símbolos utilizados para apontar o que deveria ser melhorado no texto ajudaram muito os alunos a entenderem perfeitamente esse processo. O relacionamento entre o professor e os alunos também melhorou pois questões como comunicação sobre faltas, tirar dúvidas, pedir ajuda sobre trabalhos foram feitas com a utilização do e-mail.

RESULTADOS DA INTEGRAÇÃO DO WHATSAPP

A utilização do software WHATSAPP trouxe alguns benefícios para estes alunos como:

- Atividades que ocorram na sala de aula: Assim como o e-mail, também promoveu o intercâmbio entre os alunos e outros alunos de lugares e culturas diversas; estimulou a discussão escrita sobre algum conteúdo, através do bate-papo, no laboratório da escola;
- Atividades extra-sala-de-aula: promoveu o contato entre os alunos em momentos extra-sala de aula, sendo que eles puderam fazer isso discutindo algum conteúdo, para planejar a organização de algum trabalho do grupo, dentre outros e serviu para tirar dúvidas dos alunos nos momentos extra-sala de aula praticamente no instante que

surgiam, facilitando bastante o processo de tirar-dúvidas dos alunos pois muitas vezes algumas dúvidas que surgem dentro da sala de aula não são tiradas, seja por timidez ou por outras questões ou ainda levando-se em conta que muitas dúvidas somente surgem quando os alunos estão pondo a mão na massa, fazendo os trabalhos passados pelo professor.

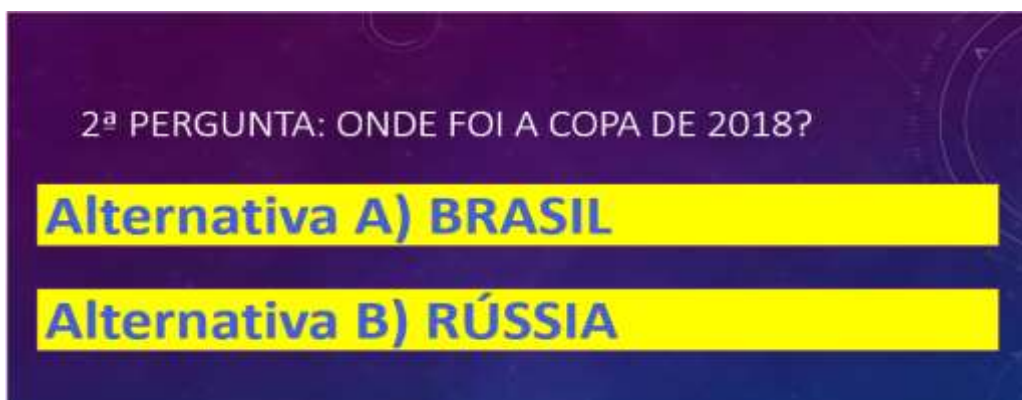
RESULTADOS DA INTEGRAÇÃO DO POWERPOINT

Durante as aulas de Informática, os alunos com o auxílio do professor desenvolveram uma apresentação de slides interativa onde era possível visualizar um conjunto de perguntas e respostas por slide e quando o aluno clicava em uma resposta, um texto ou uma imagem aparecia, como por exemplo “ Você acertou a pergunta mais difícil do teste!” ou ainda um som específico era emitido, definindo se a resposta estava certa ou errada.

No começo os alunos criaram slides de testes com pegadinhas e depois elaboraram testes voltados para o conteúdo aprendido em outras disciplinas, sendo que estes slides também foram apresentados em outras aulas como projeto multidisciplinar.

Os resultados foram muito satisfatórios sendo que os alunos foram surpreendidos e se divertiram bastante, se interagindo com as apresentações, estimulando a aprendizagem. A figura 1 apresenta uma das telas do jogo.

Figura 1-Tela de um slide interativo desenvolvido pelos alunos



Fonte: Captura de tela

CONCLUSÃO

Pode-se concluir que o alunado de hoje em dia possui um modo bastante peculiar de aprendizagem, modo este, que não pode ser desprezado pelos profissionais de educação. Esta nova geração já cresce utilizando computadores, celulares e jogos eletrônicos; e partindo desse pressuposto, essa geração espera que toda a sociedade interaja com eles da mesma maneira, sendo que, desta forma, a inclusão da integração da tecnologia com o ambiente educacional através de ferramentas computacionais torna-se um elemento indispensável e essencial.

As ferramentas e métodos sugeridos nesse trabalho trouxeram enormes benefícios aos educadores e alunos que aprenderam de uma maneira mais divertida e ao mesmo tempo interativa. Com a combinação criativa das ferramentas utilizadas no dia a dia de forma pedagógica, até mesmo com contribuições dos próprios alunos, podemos afirmar que haverá um sistema de ensino e aprendizagem eficaz e eficiente.

BIBLIOGRAFIA

BARROS, Isabel H. G. P.; VILAS BOAS, José A.; O impacto das tecnologias da informação e comunicação na educação através das ferramentas Web 2.0. Disponível em: <http://www.aedb.br/seget/artigos10/349_ARTIGO%20SEGET2.pdf>. Acessado em: 10 jul 2012.

BLITZ, lan house. Quando e como surgiram as lan houses. Disponível em: <<http://blitzlan.blogspot.com/2009/01/quando-e-como-surgiu-lan-house.html>> Acesso em 21 jun 2012.

LUNA, Maria J. S.; O uso do e-mail como ferramenta de apoio a produção escrita em língua estrangeira. Disponível em: <http://www.faculdadesenacpe.edu.br/encontroensino2011/V/anais/poster/008_2011_poster.pdf>. Acessado em: 01 fev 2012.

MERCADO, Luís P.L.; Práticas de formação de professores na educação a distância. Maceió: Edufal, 2008.

MORAN, José M.; Masetto, Marcos T.; Behrens Marilda A.; Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. 13 ed. Campinas: Editora Papirus, 2007.

SANTOS, Veraluce L.; O e-mail e sua integração na prática pedagógica. Disponível em: <http://www.pppg.ufma.br/cadernosdepesquisa/uploads/files/2009_1_11.pdf>. Acessado em: 12 jul 2012.

Site [BaixaKi. MSN MESSENGER 2011](http://www.baixaki.com.br/download/msn-messenger-2011.htm) Disponível em: <
<http://www.baixaki.com.br/download/msn-messenger-2011.htm> > Acessado em: 12
jul 2012.

Site [DicionarioWeb. MSN MESSENGER.](http://www.dicionarioweb.com.br/msn%20messenger.html) Disponível em: <
<http://www.dicionarioweb.com.br/msn%20messenger.html> > Acessado em: 15 jul
2012.

Site [Wikispaces. HOTMAIL.](http://ccit300.wikispaces.com/Hotmail) Disponível em:
<<http://ccit300.wikispaces.com/Hotmail> > Acessado em: 12 jul 2012.

[ZEVALLOS. R. A História da Internet.](http://www.artigonal.com/ti-artigos/a-historia-da-internet-737117.html) Disponível em:
<http://www.artigonal.com/ti-artigos/a-historia-da-internet-737117.html>. Acessado
em: 10 mai 2012.