

CEX - CÂMARA DE CIÊNCIAS EXATAS E DOS MATERIAIS (PÔSTER)

NOME: WALTENO MARTINS PARREIRA JÚNIOR

TÍTULO: TICs NA ESCOLA: NOVAS OPORTUNIDADES NO ENSINO-APRENDIZAGEM

AUTORES: WALTENO MARTINS PARREIRA JÚNIOR

ORIENTADOR:

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): Fapemig / UEMG-Estado

PALAVRA CHAVE: Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs); Jogos Educacionais; Material Pedagógico Digital.

RESUMO

Os novos recursos tecnológicos surgiram para atender as necessidades do homem de automatizar serviços repetitivos e que demandavam muito tempo. E a escola se apropriou destes recursos com a intenção de utilizá-los em apoio as atividades cotidianas. Nos últimos anos ocorreu um aumento significativo do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) nas escolas com o apoio de projetos governamentais que está disponibilizando laboratórios de informática para as escolas públicas. Mas para utilizá-las no ambiente escolar é necessário que os professores estejam preparados para utilizá-las, pois se eles não estiverem aptos, elas não terão utilidade para as atividades educacionais. Então é preciso que haja políticas para capacitação destes professores para trabalharem com as tecnologias digitais. Este artigo apresenta os resultados dos projetos de iniciação científica na área de "Informática aplicada à Educação" composto dos projetos "Desenvolvendo Atividades Pedagógicas com a Utilização de Softwares Educacionais", "Desenvolvendo Atividades pedagógicas com o uso do Hot Potatoes", "Desenvolvendo Atividades Pedagógicas com o uso do software HagáQuê", que busca desenvolver material instrucional e posteriormente apresentar aos professores da rede pública de ensino do pontal do Triângulo Mineiro os resultados das atividades é que podem ser utilizado para a elaboração atividades lúdicas e de jogos educacionais. Inicialmente, os componentes de cada projeto realizaram uma pesquisa bibliográfica sobre o tema específico, para conhecer melhor a ferramenta proposta na pesquisa, onde uma parte do material foi encontrada na internet e também através dos materiais desenvolvidos anteriormente no grupo de pesquisa. Posteriormente iniciou-se o desenvolvimento das guias de atividades para cada uma das ferramentas. Estas guias foram organizadas de forma simples, com os passos necessários para criar uma atividade. Assim, na execução do curso, o aluno cursista seguindo os passos descritos na "Guia de Atividade" desenvolverá a atividade proposta sem muitas dificuldades e passa a manipular a ferramenta e seus recursos, até estar apto para elaborar as suas próprias atividades. Outros materiais pedagógicos que foram desenvolvidos são em formato de tutoriais que apresentam os recursos e exemplos de aplicações das ferramentas pesquisadas, mostrando as opções existentes e exemplos de sua aplicação no cotidiano educacional. Os tutoriais apresentam a ferramenta de edição de vídeos da Microsoft, o Windows Movie Maker 2.6 e o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) Moodle. Para o Windows Movie Maker foi criada uma apostila explicativa de como utilizar o software e seus recursos de edição de vídeo. Já para o AVA Moodle foram desenvolvidas vídeos-aula mostrando as principais características do ambiente e como criar um curso a distância nesta plataforma de aprendizagem. No projeto HagáQuê, o material produzido expõe todas as funcionalidades do software de modo simples e dinâmico. E para certificar que os conceitos apresentados na apostila e vídeos-aula são aplicáveis, foi desenvolvida uma guia de atividades, onde o aprendiz desenvolve uma história modelo que aborda todas as funcionalidades do software. Os materiais desenvolvidos até o momento atendem aos objetivos propostos nos projetos, o próximo passo será a revisão dos objetos produzidos com a intenção de oferecer cursos na modalidade semipresencial à comunidade acadêmica e aos professores da rede pública de ensino de Ituiutaba e região para validação e conclusão das atividades. Novas revisões podem ocorrer em função dos resultados alcançados nestes cursos. Com a experiência da equipe na utilização de softwares de autoria pode-se perceber que é possível ensinar os professores a utilizar estes softwares em sala de aula sem que eles tenham conhecimentos prévios avançados na área de computação. Tendo a oportunidade de aprender a manusear uma nova ferramenta, geralmente buscam-se novas informações, como por exemplo: manuais, tutoriais e vídeos-aula, e assim o aprendizado da ferramenta torna-se mais simples, pois segue o que está descrito e consegue-se chegar aos resultados propostos com facilidade. O desenvolvimento de atividades utilizando o computador por si só já é um grande desafio e aplicá-los a pratica pedagógica do professor é um desafio ainda maior. Desta maneira este projeto não pretende oferecer receitas de ensino, mas sim criar condições de que o professor possa ter referências de boas práticas pedagógicas, ao qual compete a ele dar sentido a estas referências compará-la com sua prática diária e inseri-las numa programação didática adequada à realidade de seus alunos e à proposta pedagógica da escola.