



REP's - Revista Even. Pedagóg.

Número Regular: Formação de Professores e Desafios da Escola no Século XXI

Sinop, v. 7, n. 2 (19. ed.), p. 597-607, jun./jul. 2016

ISSN 2236-3165

<http://sinop.unemat.br/projetos/revista/index.php/eventos/index>

O USO DE SOFTWARE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM¹

Sonia Maria de Lima Marcondes

Universidade de Estado de Mato Grosso, Sinop/MT - Brasil

RESUMO

Este artigo teve como objetivo observar e analisar se o uso de software auxilia no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Este trabalho foi de cunho qualitativo através do estudo de caso. Foi realizado no primeiro semestre de 2015 com os alunos e a professora responsável da sala da Escola Municipal Educação Básica Basiliano do Carmo de Jesus, no município de Sinop-Mato Grosso. Concluiu-se que o software educativo auxilia no processo de aprendizagem e contribui de forma positiva com a educação, uma vez que os alunos aprimoraram a leitura, escrita e as quatro operações matemáticas.

Palavras-chave: Educação. Ensino Fundamental. Ensino-Aprendizagem. Software.

1 INTRODUÇÃO

As influências tecnológicas na sociedade estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia, os celulares cada vez mais sofisticados com aplicativos que ajudam a sociedade a se comunicar rapidamente, e interagir com o outro em questão de segundos. A tecnologia faz parte do nosso cotidiano, quase tudo a nossa volta exige saber um pouco sobre elas, pois tudo está digital e moderno. As pessoas devem se habituar a usar tecnologia, pois até quem não é alfabetizado busca aprender.

¹ Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado **O USO DO SOFTWARE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: estudo de caso na rede pública de ensino**, sob a orientação da Professora Dra. Sandra Luzia Wrobel Straub, Curso de Pedagogia, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), *Campus* Universitário de Sinop, 2015/2.

Este trabalho visa mostrar como ocorre o uso do computador, e do software com o aluno nas atividades escolares. Estamos no século XXI e cada vez mais está evoluindo para um mundo digital, tecnológico. Nos dias atuais, usar tecnologias na escola, é de grande importância, pois o aluno já vem de casa sabendo manusear um celular ou um tablet, por exemplo. Nesse processo tecnológico que a sociedade se encontra, a escola está inserida e busca por meio de algumas atividades no laboratório de informática, desenvolver no aluno a curiosidade de adquirir novos conhecimentos.

No processo investigativo procuramos verificar como se estabelece o uso do software no planejamento do professor e no decorrer das aulas, reconhecer os softwares utilizados pelo professor e aluno no processo de alfabetização, verificar se o uso do software auxilia o professor no processo de ensino e aprendizagem, identificar se o software corresponde ao objetivo proposto e está de acordo com a faixa etária/ano indicado e respeita às especificidades de cada aluno, o ritmo de aprendizagem, ou seja, se propõe a verificar a prática pedagógica do uso do software nos anos iniciais da educação básica.

A pesquisa desenvolvida, que apresentamos neste trabalho, foi de cunho qualitativo através do estudo de caso, respeitando a individualidade de cada sujeito envolvido na pesquisa. A pesquisa qualitativa, que tem como proposta o estudo de caso, de acordo com Augusto Nivaldo Silva Triviños (1998, p. 113) se constitui como uma nova tendência na pesquisa educacional e se caracteriza pela “compreensão, interpretação do fenômeno, e considera o significado que os outros dão à sua prática”.

Realizou-se revisão bibliográfica para aprofundamento do tema pesquisado para melhor compreender o uso do computador e software na escola e entrevista com professora responsável da sala, com roteiro de perguntas semiestruturadas. Que segundo Augusto Nivaldo Silva Triviños (1998, p. 146) afirma que:

Entrevista semiestruturada, em geral, aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam à pesquisa, e que, em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas, fruto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante. Desta maneira, o informante, seguindo espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências dentro do foco principal colocado pelo investigador, começa a participar na elaboração do conteúdo da pesquisa.

Augusto Nivaldo Silva Triviños (1998, p.153) afirma que; “Observar um fenômeno social significa, em primeiro lugar, que determinado evento social, simples ou complexo, tenha sido abstratamente separado de seu contexto para que, em sua dimensão singular, seja estudado em seus atos, atividades, significados, relações etc”. A investigação foi realizada no mês de junho de 2015, durante todo o período matutino. Posteriormente a organização dos dados e interpretação dos dados, realizou-se a análise. Pensar sobre o papel da tecnologia na escola, ou no nosso caso mais especificamente sobre o uso do software no processo educacional, se apresenta cada vez mais como ponto de discussão pelos educadores, pais e sociedade em geral.

Assim, acreditamos que a escola tenha comprometimento e proporcione trabalhar com seus alunos no processo de alfabetização de uma forma lúdica, atualizada e dinâmica para a melhoria do desenvolvimento da aprendizagem.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A importância da tecnologia e do uso do software na educação básica, já vem sendo abordado por diversos estudiosos da área da educação. Neste sentido, trazemos para a discussão Alba Maria Lemme Weiss (2001, p. 19), que aponta que “[...] a informática educativa se utiliza de softwares, que variam radicalmente em conteúdo e apresentação, entendendo-se software como programa de computador que serve como veículo de comunicação entre o homem e a máquina”.

Nessa perspectiva a escola precisa oferecer programas de softwares que auxiliem na alfabetização, para que, entre outros aspectos, o aluno possa fixar o que assimilou em sala. A escola precisa mudar seus métodos e acompanhar a sociedade atual, nos avanços tecnológicos. Os professores e alunos podem aprender a usar essas tecnologias a favor de uma aprendizagem mais rápida e eficiente. Ainda segundo Alba Maria Lemme Weiss (2001, p. 60),

Se o professor de sala quem desenvolve a informática educativa é importante que saiba utilizar, com facilidade, a máquina, conheça os softwares e suas possibilidades. Para que isto aconteça, ele precisa de tempo livre no computador para fazer seu planejamento, explorando os softwares e criando atividades.

Conforme aponta a autora, podemos dizer que é importante que o professor em sua hora atividade, elabore e planeje as aulas utilizando o computador e os softwares. Precisa em seu planejamento preparar atividades que facilite o aprendizado do aluno com o uso de um software apropriado para a faixa etária e ano escolar. Que possa, uma vez que se aproprie da tecnologia, usá-la para desenvolver as atividades e ver seus resultados de forma imediata na tela do computador ou disponibilizar na web ou, ainda, se possível de forma impressa.

Entende-se que o aprendizado deve ser prazeroso para que haja assimilação do conhecimento, o professor tem o papel fundamental para que ocorra o processo de aprendizagem. A aprendizagem vai promover a compreensão do mundo e dar a criança oportunidade de conhecer coisas, fatos, lugares, pessoas, leituras, escritas, e assim ela se desenvolver como um ser social, político e aprender a ser um cidadão crítico. Segundo Lev Semenovitch Vygotsky (1998, p 110), “De fato, aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida da criança”. O professor deve valorizar o conhecimento prévio do aluno, a interação professor aluno se dá através da zona de desenvolvimento proximal. Segundo Lev Semenovitch Vygotsky (1998, p. 117);

Propomos que um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros.

Compreendemos que através do meio social que a criança esta inserida, ela interage uma com as outras, assim acontece o desenvolvimento da aprendizagem.

Sendo assim apreender com o software de uma forma lúdica pode possibilitar a criança a desenvolver sua criatividade de maneira mais atrativa, resolver conflitos com o meio que está inserida.

3 O PROFESSOR E O USO DO SOFTWARE NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

Para desenvolvimento da pesquisa, como já relatamos anteriormente, realizamos observação na turma do segundo ano do ensino fundamental, da

educação básica, com a professora responsável da sala, com vinte dois alunos. Os alunos expressam bom comportamento em sala, são educados e receptivos, a professora paciente e tranquila passava segurança a todos, conseguia desenvolver atividades de maneira que os alunos ficassem atentos e participativos.

O laboratório de informática da escola foco de nossa investigação, possui vinte e cinco computadores, e vinte cinco netbooks que quando utilizados são levados para sala de aula.

Observamos que a professora faz o planejamento das aulas para o laboratório de informática, pensando em um software que proporcione o que ela está trabalhando em sala, e que seja de fácil entendimento para os alunos, antes de levar os alunos para o laboratório de informática a professora estuda o software, para explicar para os alunos. Verificamos, ainda, que a professora considera como importante o planejamento das aulas a ser aplicado no laboratório de informática, destacando que o objetivo proposto para o desenvolvimento da atividade deve estar claro.

No que se refere aos softwares utilizados para o desenvolvimento das aulas, a professora destaca que trabalha com vários softwares, entre eles o Kanagran o Gcompris, Ludo educativo e atividades educativas, conforme podemos verificar a seguir, na resposta da professora responsável da turma:

(01) Professora: Eu uso vários, entre eles está o Kanagran, o ludo educativo e atividades educativas, o Gcompris. Eu utilizo da forma assim, eu planejo as aulas de acordo com atividades que vou dar naquela semana, o assunto a ser trabalhado, eu pesquiso algo que venha a desenvolver o objetivo que eu quero alcançar, dessa forma.

Podemos verificar que a professora procura desenvolver as atividades com softwares em sala de aula a partir do tema a ser trabalhado e com planejamento prévio. Conforme Sanmya Feitosa Tajra (2012, p. 68) destaca:

A partir da capacitação do professor quanto à utilização de diferentes programas e ao entendimento das características dos softwares, ele está apto a planejar atividades educacionais utilizando o computador como ferramenta pedagógica. Como instrumento de planejamento de atividades deve-se elaborar projetos ou planos de aula.

Sendo assim entendemos que o planejamento do professor, para aplicar seu plano de aula, dará a ele suporte e segurança em relação às atividades propostas a ser desenvolvidas. Quanto ao software ser compatível com o que se apresenta em seus objetivos e faixa etária, a professora responsável da turma aponta que se encontra em consonância com o que se propõe. Nesse sentido, a referida professora, assim se manifesta:

(02) Professora: Tá pelo que eu pesquisei tá. Todos eles estão dentro do que eu consigo encontrar lá, as atividades que eu quero, que eu planejo.

Observamos que dentro do que a professora pesquisou, o software está apropriado para a faixa etária dos alunos. Buscamos também verificar os jogos que foram trabalhados no planejamento da professora, que trabalhou com jogo ABC, prática de leitura na horizontal que está inserido no software Gcompris. Este jogo proporciona a leitura das palavras e a verificação de uma palavra entre elas. Segundo os autores Celina Couto de Oliveira et al (2001, p. 81) jogos educacionais “têm como objetivo possibilitar entretenimento para o usuário, podendo vir a influenciar o seu desenvolvimento socioafetivo e cognitivo”.

Em nossa observação verificamos que os alunos terminam rápido para prosseguir para o próximo jogo. Observamos, ainda, que os alunos tem uma preocupação em passar de fase no jogo e que ocorre uma interação entre aluno e o software. Entre os colegas de classe existe a troca de experiências, percebemos que se ajudam quando algum colega está com dificuldade, percebemos que a interação acontece a todo momento. Segundo Celina Couto de Oliveira et al (2001, p. 81):

Uma situação de jogo oferece aos usuários intensa interatividade, permitindo ampliar as relações sociais no ambiente de ensino, cativando o interesse dos alunos em relação a temas muitas vezes difíceis de ser apresentados por outras abordagens. A essência do jogo educacional é a aprendizagem como prazer e a criatividade com diversão.

Verificamos a diversão dos alunos interagindo com os softwares em seguida os alunos entraram no jogo A?C a letra desaparecida, este jogo está inserido no

software Gcompris, o jogo deve completar a letra que falta dessa forma a professora relatou que trabalhou a letra cursiva. Celina Couto de Oliveira et al (2001, p. 87), aponta que “Além disso, com a utilização das novas tecnologias, o espaço da sala de aula, quer real, quer virtual, pode se tornar um ambiente de aprendizagem muito mais rico e, portanto, capaz de promover melhor interação entre os alunos e o objeto do conhecimento”.

Observa-se nesse ambiente de aprendizagem a alegria dos alunos em ser capaz de passar de fase dos jogos e a interação entre eles. Quanto à autonomia dos educandos para o desenvolvimento das atividades com o uso dos softwares, a professora responsável da turma argumenta que os alunos muitas vezes necessitam de auxílio, como podemos verificar a seguir:

(03) Professora: [...], eles vão precisar de um pouco de orientação, alguma orientação básica eles precisa.

Assim, verificamos que para o uso de alguns softwares é importante à orientação para utilização para que o aluno tenha um melhor desempenho, pois conforme Celina Couto de Oliveira et al (2001, p. 116) afirmam que, “é fundamental portanto a presença de uma orientação acompanhando o software, de modo a instrumentalizar no processo de ensino-aprendizagem e sugestões de recursos adicionais para o seu uso”.

Sobre o uso do software auxiliando no processo de alfabetização, verificamos em nossa pesquisa que a professora destaca que auxilia sim no processo, como podemos verificar a seguir:

(04) Professora: Demais. Para mim eu acho que auxilia muito, ele (software) sempre, uso assim como culminância das aulas que eu planejo, então eu sempre percebo que ao final delas eu atingi o objetivo, faço a avaliação em cima do software que eu vou usar naquela aula.

Percebemos que a professora acredita que o software auxilia no processo de alfabetização dos alunos, pois ela faz uma ponte com as aulas da classe e as atividades desenvolvidas no laboratório de informática, destaca que sempre

consegue atingir o objetivo proposto. Celina Couto de Oliveira et al (2001, p. 100) afirma que, "...o uso do software educativo vem para instrumentalizar o professor, servindo como uma ferramenta para auxiliá-lo a desempenhar sua função de levar o aluno a construir seu conhecimento de forma ativa". Interessante destacar que com o uso do software nas atividades escolares, a professora passou a ser a mediadora no processo de construção do conhecimento dos alunos.

Verificamos, ainda, em nosso estudo, que o uso dos softwares auxilia no desenvolvimento da criança na leitura, escrita e nas quatro operações matemáticas, como podemos observar no depoimento da professora responsável da turma, a seguir:

(05) Professora: Eu acho que ajuda eles (alunos) a perceber e desenvolver melhor na atividade de escrita de leitura, ou mesmo as operações né, os conceitos básicos. Então ajuda eles (alunos) muito, influencia bastante porque eles aprende brincando né, para eles é o brincar né.

Percebemos também, em nossa observação, que o aprendizado dos alunos ocorre de uma forma lúdica e ajuda no processo de alfabetização como a leitura, atividade na escrita, as quatro operações, socialização entre os alunos e professores.

Destacamos que muitas vezes os professores utilizam softwares que não foram desenvolvidos com fins educativos, mas conseguem desenvolver, por meio de um bom planejamento e cuidado na aplicação, ótimos resultados. Nesse sentido, Celina Couto de Oliveira et al (2001, p. 106), aponta que

O resultado de um planejamento detalhado dessa sequência é que a própria interação do aluno com o conteúdo pode favorecer, de forma recorrente, a produção dos esquemas de pensamento necessários à construção de conhecimentos prévios que estejam ainda no nível de sua zona de desenvolvimento proximal.

Compreendemos que o planejamento bem elaborado, escolha de um bom software a atuação da professora e participação dos alunos faz toda a diferença para aplicação do conteúdo proposto.

4 CONCLUSÃO

No início deste trabalho, propusemo-nos a analisar se os usos dos softwares auxiliam no processo de ensino aprendizagem em salas de alfabetização, nos anos iniciais do ensino fundamental da educação básica. Conforme explicitamos na introdução deste artigo, a preposição que norteou o trabalho foi de procurar mostrar a prática pedagógica do uso do software nos anos iniciais da educação básica. Ao nosso ver, tais objetivos foram alcançados.

No primeiro momento pudemos constatar a interação dos alunos com os colegas de classe e com a professora. Em seguida, acompanhando a participação desses sujeitos no laboratório de informática e em sala de aula com o uso dos netbook foi possível identificar que o software auxilia no processo de aprendizagem, que cada aluno tem uma forma única de adquirir o conhecimento.

Fica evidente que o software educativo contribui de forma positiva com a educação, pois pudemos verificar que os alunos desenvolvem melhor a leitura, escrita e as quatro operações matemáticas. No decorrer do texto apresentamos que os alunos gostam das aulas no laboratório de informática, que é um momento de alegria, divertimento em aprender com prazer.

Entendemos, nesse período de investigação, que o processo de alfabetização pode ser possível acontecer, pois os jogos propostos em sala tem como objetivos desenvolver as propriedades sonoras das palavras, assim desenvolvendo as questões fonológicas, a criança compreende que para apreender escrever precisa refletir sobre os sons, e não apenas os significados das palavras.

Percebemos que os jogos tornam o cotidiano de ensino interessante e motivador para o aluno. Embora nossa investigação tenha ocorrido por um curto espaço de tempo, percebemos um avanço na aprendizagem dos alunos com o uso de softwares no processo de alfabetização, no entanto, acreditamos que ainda existe muito a se fazer para tornar o aprendizado prazeroso, eficiente e de qualidade, contudo o uso do software pode ser favorável na construção do ensino aprendizagem do sujeito.

THE USE OF SOFTWARE IN TEACHING-LEARNING PROCESS

ABSTRACT²

This study aimed to observe and analyze the use of software aids the teaching-learning process in the early years of elementary school. This one work was a qualitative approach through case study. It was carried out in the first half of 2015 with the students and the teacher in charge of the school classroom Escola Municipal Educação Básica Basiliano do Carmo de Jesus, in the municipality of Sinop-Mato Grosso. It was concluded that the educational software assists in the process of learning and contribute positively to education, since students improved reading, writing and the four mathematical operations.

Keywords: Education. Elementary School. Teaching and learning. Software.

REFERÊNCIAS

OLIVEIRA, Celina Couto de et al. **Ambientes informatizados de aprendizagem:** produção e avaliação de software educativo. Campinas: Papirus, 2001.

PROFESSORA RESPONSÁVEL DA SALA. **Professora responsável da sala:** depoimento. [26 Junho. 2015]. Entrevistadora: Sonia Maria de Lima Marcondes. Sinop, MT, 2015. Áudio (26 min 08 seg). Entrevista concedida para o Trabalho de Conclusão de Curso sobre O uso de software no processo de alfabetização: estudo de caso na rede pública de ensino.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação:** novas ferramentas pedagógicas para o professor na atualidade. 9. ed.rev. atual. São Paulo: Érica, 2012.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais:** a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WEISS, Alba Maria Lemme. **A informática e os problemas escolares de aprendizagem.** Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2001.

Correspondência:

² Tradução realizada por Antônio César Gomes da Silva. Graduado em Letras, Faculdade de Educação e Linguagem (FAEL), da Universidade do Estado de Mato Grosso, UNEMAT, *Campus* Universitário de Sinop. Professor na Escola Municipal Belo Ramo e Escola Estadual Ênio Pipino.

Revista Even. Pedagóg.

Número Regular: Formação de Professores e Desafios da Escola no Século XXI
Sinop, v. 7, n. 2 (19. ed.), p. 597-607, jun./jul. 2016

Sonia Maria de Lima Marcondes. Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Sinop, Mato Grosso, Brasil. E-mail: sonia_ma13@hotmail.com

Recebido em: 06 de abril de 2016.

Aprovado em: 23 de maio de 2016.