

# INFORMÁTICA PARA ALUNOS DA ESCOLA ESTADUAL DE SUMÉ-PB

## *Computers for students school state Sumé-PB*

André Pedro da Silva<sup>1</sup>, Cecir Barbosa de Almeida Farias, Rafaela Leite Barros de Lima,  
Carolina Silva de Medeiros  
1.andrelionex@gmail.com

### Resumo

Baseado na necessidade que a sociedade tem de introdução de projetos produtivos e de intuito inovador, viu-se uma oportunidade de lançar uma proposta para uma escola de ensino público, que é de introduzir um projeto definido de inclusão digital para alunos, oferecendo aos mesmos, cursos voltados para esta área. Com o apoio da Universidade Federal de Campina Grande, foi possível dar início a este projeto onde o curso tem duração de 60 (sessenta) horas, e seu principal objetivo é através do ensino continuado na sala de aula, melhorar, incorporar e influenciar os beneficiados a participar destes cursos, a usarem a tecnologia como um meio aprimorado de ensino em sala de aula.

Palavras-chave: Tecnologia na educação, formação continuada, cursos tecnológicos.

### Abstract

Based on the need that society has of introducing productive projects and innovative purpose, we saw an opportunity to launch a proposal for a public education school, which is to introduce a defined project of digital inclusion for students, offering them, courses focused on this area. With support from the Federal University of Campina Grande, it was possible to initiate this project where the course lasts sixty (60) hours, and its main goal is through continued education in the classroom, improve, incorporate and influence benefited to attend these courses, to use technology as a means enhanced education in the classroom.

Keywords: Technology in education, continuing education, technological courses.

### Introdução

O avanço da tecnologia em suas diversas formas, atingiu e vem atingindo cada vez mais a sociedade, e com esta iminente abrangência global, vem influenciando de formas positivas e/ou negativas. O que vai mudar o instinto desta influencia é basicamente a maneira que ela vem sendo usada em prol da sociedade.

Quando essa influencia vem de forma positiva, pode-se citar Ramos (2009): “As tecnologias são ferramentas que ampliam nossos limites, como o computador que contribui na nossa capacidade de armazenamento de informações e auxiliam na mudança do nosso modo de raciocinar atuar e pensar no mundo”. Porém, pra se estimular a sociedade a utilizar estes meios para uma melhor relação em todos os aspectos, deve-se haver iniciativas que consigam deixar visível esta necessidade.

Silva et al (2014) afirma que a interatividade é um meio potencial de aproximar pessoas, e aliando recursos tecnológicos, a saber, as multimídias esse processo pode tornar-se um valioso recurso do processo ensino e aprendizagem. Desta forma pode ser mostrado que, podem sim

se beneficiar essas pessoas que conseguem usar a tecnologia em seu dia-a-dia seja na escola, trabalho, etc.

Como afirmado por Lima e Almeida (1981, p. 3), “A escola precisa ser renovada e as tecnologias contêm os ingredientes necessários para favorecer esta mudança, através de uma organização orientada pelos princípios da pedagogia diferenciada e dos modelos construtivistas da aprendizagem, cujos objetivos assumam que o indivíduo é o centro condutor das ações e atividades realizadas na escola. Mas, utilizar a *internet* e outras tecnologias da informação em sala de aula não basta para revolucionarmos a educação. Em um novo modelo de aprendizagem, que exige o rompimento com o modelo convencional [...]”.

Alguns autores fazem relações e mostram caminhos diferentes para a tecnologia, como é o caso de CRISTÓVÃO e NOBRE (2011, p.127). Outra compreensão, associada à noção de software educacional, corresponde ao conceito ou definição de Objeto de Aprendizagem: “um objeto de aprendizagem (OA) é um software educativo que tem como premissa básica a possibilidade de reutilização em outros ambientes educacionais sobre diferentes contextos” (Cristovão e Nobre, 2011, p. 127). Conforme Weber (1995, p.2) “...*O significado da educação no século XXI apenas será configurada adequadamente quando forem incorporados os desafios lançados pela tecnologia* (WEBER, 1995/6, p. 2).

Diante das informações citadas, é visível a importância da introdução de projetos em prol da sociedade, projeto este que estamos junto com a universidade federal de campina grande – UFCG oferecendo, com intuito de melhorar e incentivar alunos de uma escola de rede pública do município de Sumé/PB, ao uso adequado da informática como um meio de aprendizado que proporcionam uma melhor qualidade de ensino e interação social, sem falar no enriquecimento informacional proporcionado aos mesmos.

## Referencial Teórico

As Tecnologias veem se incorporando na vida do ser humano de uma forma que ele próprio nem se dar conta, ou seja, a tecnologia está presente em todas as áreas que se consegue pensar ou citar de alguma forma. Contudo, para que um apetrecho ou recurso como este venha chegar de forma que possa ajudar/influenciar positivamente, deve-se possuir a informação necessária para que possa manusear estes componentes.

Quando se relaciona tudo isso ao ambiente escolar, que é a base de construção do futuro dos alunos, então a preparação das pessoas responsáveis pela inclusão deve ser muito satisfatória e deve requerer muito treinamento dos mesmos. Pois como diz Gomes (2010). “O processo de segregação ainda é forte e enraizado nas escolas e, com dificuldades e desafios a enfrentar”.

Com a tentativa de inclusão e de melhoramento da tecnologia na educação, pode-se encontrar vários problemas e desafios, que se houver uma prioridade na atenção a estes aspectos, com certeza poderão, com o tempo, ser vencidos, e não se pode de maneira alguma ignorar tais problemas e desafios.

Um dos desafios é incorporar softwares educacionais e objetos tecnológicos nas aulas do ensino fundamental ou médio. Mas primeiramente eles devem passar por análises, para evitar uma influência negativa e que é necessário evoluir.

Consegue-se encontrar relações com problemas já vividos por outros benfeitores, e em um pequeno trecho, Martin Heidegger ressalta.

*O aprontamento e o emprego de instrumentos, aparelhos e máquinas, o que é propriamente aprontado e empregado por elas e as necessidades e os fins a que servem, tudo isso pertence ao ser da técnica.(...) (HEIDEGGER, 1959, p. 376).*

Acreditamos que os alunos devem conhecer a área de informática e obter treinamentos para conhecer os softwares que serão mais utilizados por eles nos trabalhos escolares, assim como utilizar a Internet para realizar suas pesquisas, e que eles devem conhecer um computador e seus componentes.

Um projeto de inclusão digital como o citado neste artigo, com um curso de informática para alunos do ensino médio, entra neste ambiente como uma forma de ajuda e preparação dos alunos para um futuro a qual eles possam vir a escolher, seja ele qual for. Já ressaltando o que Mantoan (2004) disse sobre a questão de ser um desafio tanto para alunos como para professores, tudo isso pode ser trabalhado em conjunto para que assim possa haver melhorias e uma possibilidade de se expandir cada vez mais.

## Metodologia

Este artigo apresenta o projeto realizado com alunos da Escola estadual de ensino fundamental e médio professor José Gonçalves de Queiroz situada no município de Sumé-PB.

O projeto foi idealizado por uma professora da UFCG - Universidade Federal de Campina Grande e possui outros professores colaboradores, assim como alunos da universidade (bolsistas vinculados ao POBEX e também alunos voluntários). O projeto é composto por três sub-projetos, onde dois deles são voltados para alunos e o outro para professores. Podemos denominar estes projetos como: 1) Informática para alunos do ensino médio, 2) Informática para professores e 3) curso de Robótica para alunos do ensino médio.

O projeto está disponibilizando vagas para 20 professores de ensino médio que ministram aulas para alunos do 1º (primeiro), o 2º (segundo) e 3º (terceiro) ano e 50 alunos da Escola Estadual.

O curso para alunos possuiu carga horária de 60 horas com os seguintes módulos:

- a) Módulo I: Introdução a Informática (2 horas)
- b) Módulo II: Curso de *Windows* (6 horas)
- c) Módulo III Editor de texto – *MS Word* (4 horas)
- d) Módulo IV: Editor de slides – *Power Point* (6 horas)
- e) Módulo V: Editor de Planilhas – *Excel* (8 horas)
- f) Módulo VI: Pesquisa escolar na Internet (6 horas)
- g) Módulo VII: Ferramentas do *Google: Gmail, Google Agenda, Google Drive, Google tradutor e Google Scholar* (8 horas)
- h) Módulo VIII: Ferramenta gráfica: *Photoshop* (4 horas)
- i) Módulo IX: Criação de *Web Sites* (8 horas)
- j) Modulo X: Manutenção de Micro (8 horas)

O curso de Informática para professores possuiu carga horária de 40 horas, com os módulos citados acima, exceto manutenção de micro computadores e redução na carga horária de Photoshop.

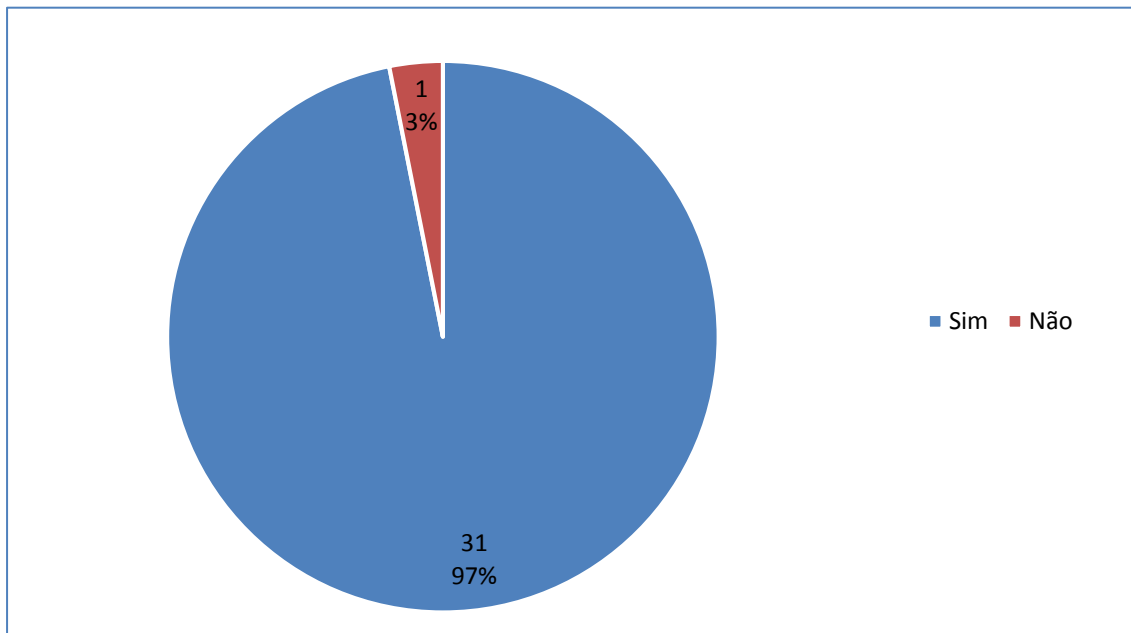
O curso de Robótica educacional com os kits de criação de robôs já existentes na escola, enviados pelo governo do estado da Paraíba e envolveu construção de Rôbos e programação para Rôbos.

O método pedagógico consistiu das seguintes etapas: Reuniões com professores da Universidade Federal de Campina Grande/Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido; Reuniões com a gestora da Escola e coordenadora do projeto; Escolha dos monitores bolsistas e voluntários; Preparação de material didático pela equipe; Capacitação para bolsista e monitores voluntários; Realização de aula de abertura, com equipe da Escola, professores da UFCG e monitores; Módulos com momentos em que acontecerão aulas de informática com sessões teóricas e práticas com jovens no laboratório de informática da escola; Atividades de avaliação parciais compostas pela equipe e jovens estudantes; Realização de seminários e palestras sobre tecnologia e motivação; Elaboração de artigos para congressos e *workshops* na área de Educação e Informática; Confraternização e entrega de certificados na Escola, Elaboração de relatório final e elaboração de artigos.

## Resultados

Apresentamos aqui os resultados do curso de informática para alunos que teve início no quarto trimestre do ano de 2015. Inicialmente foi criado um questionário e foi realizada uma pesquisa com os alunos inscritos. O questionário possuiu algumas questões simples que levaram a uma melhor visão das necessidades e situações dos mesmos em relação ao curso. No decorrer do curso, com a entrada de novos alunos, foram entregues novos questionários aos novos integrantes, para que pudéssemos levar em consideração seus níveis de conhecimento antes de terem ingressado no curso.

Através do questionário obtivemos respostas que ajudaram a conhecer o perfil dos alunos e pensar em uma melhor forma de trabalhar com eles. A seguir apresentamos alguns gráficos que totalizam as respostas dos questionários aplicados e também as opiniões e comentários realizados pelos alunos durante as aulas.



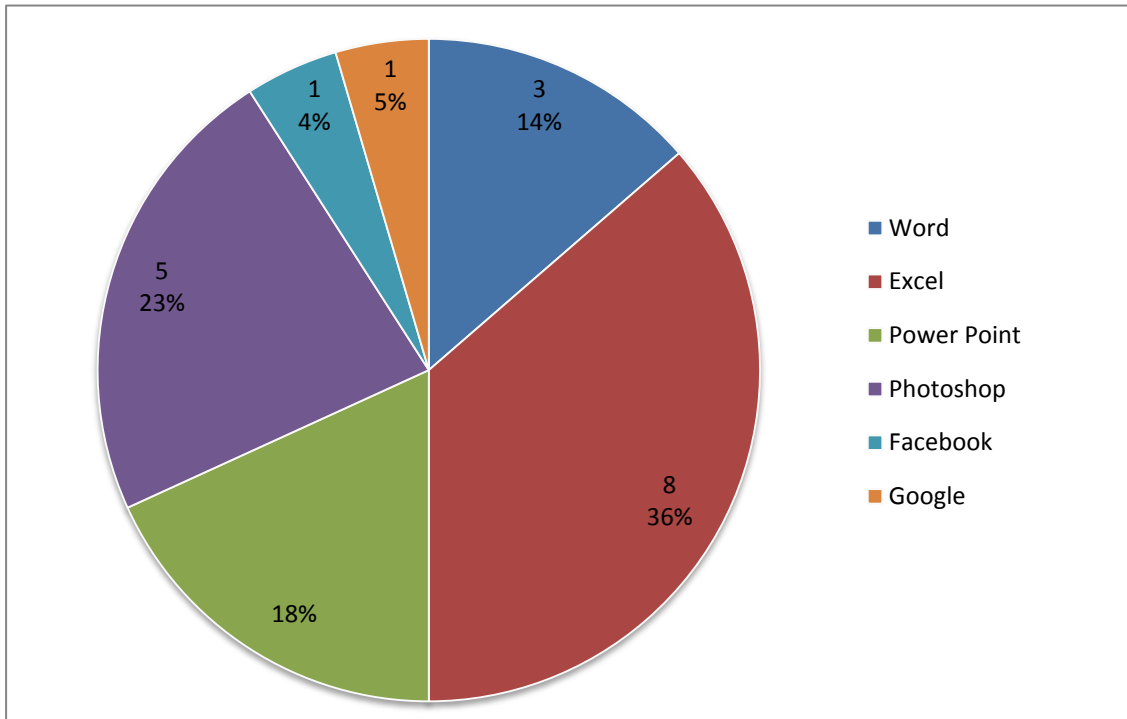
**Figura 1:** Análise quantitativa do contato dos alunos com o computador. Fonte: Autoria própria.

Como podemos perceber a partir da Figura 1 com a pergunta referente ao uso de computadores, o gráfico ilustra nitidamente que apenas 3% dos alunos não tinha utilizado o computador, e 97% deles usavam o computador para alguma tarefa do dia-a-dia. Com isto, entende-se que a tecnologia está presente cada vez mais nas escolas.

Achou-se importante ilustrar também outra questão que foi posta a pesquisa, apresentada na Figura 2.

Achou-se importante ilustrar também outra questão que foi posta a pesquisa.

Verificou-se a partir da questão imposta, quais softwares estes alunos/integrantes do curso possuíam mais vontade de aprender: Excel com 36% dos alunos, seguido de Photoshop (23%) e Facebook (14%).



**Figura 2:** Análise quantitativa referente a qual software os alunos tinham vontade de usar. Fonte: Autoria própria

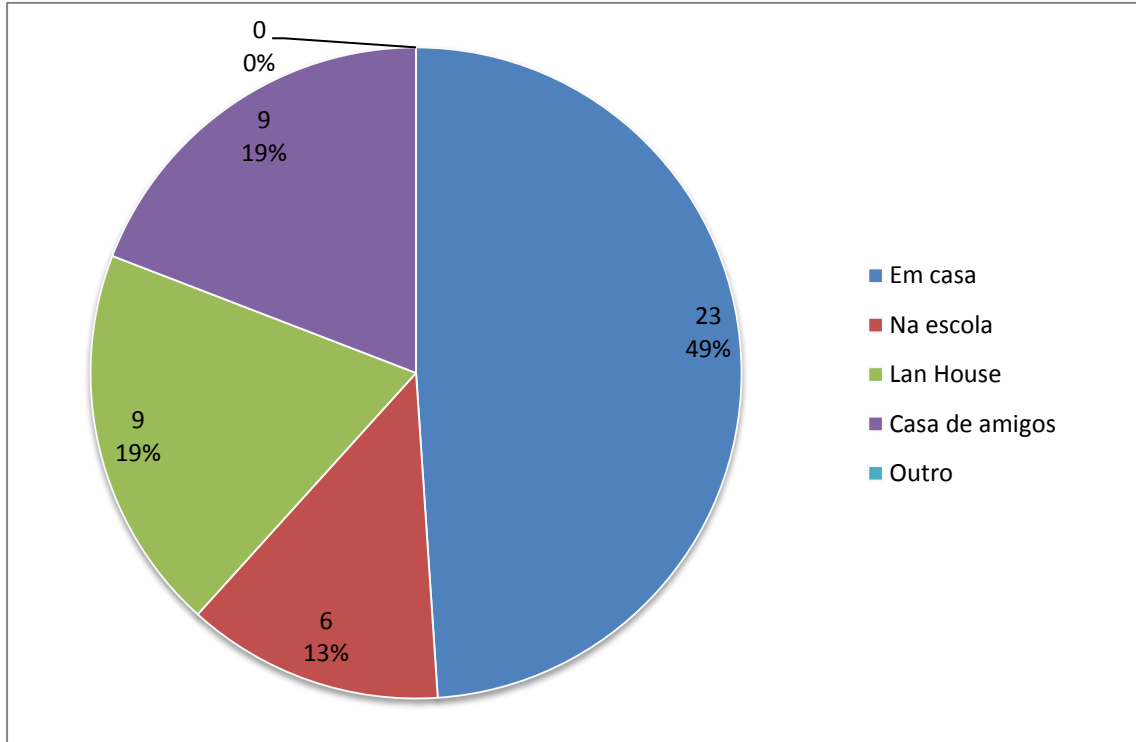
Com o passar do tempo, os monitores perceberam que a maioria dos alunos possuía informações sobre a tecnologia, porém elas não eram o suficiente para fazer com que eles tivessem uma perspectiva de sucesso e satisfação, e muito menos conseguiam relacionar a eficiência destas tecnologias levadas até eles como uma forma de aperfeiçoamento.

Houve também uma resistência dos alunos a respeito dos modos em que as aulas foram aplicadas, pois apesar da tecnologia estar presente em seus meios, eles não estavam habituados com as mídias utilizadas nas aulas (exemplo: slides e Data Show) e eles exibiam reações de surpresa, animação ou desânimo.

Durante as aulas ouvimos muitas opiniões e comentários dos alunos a respeito deste curso, do que ele proporcionou e o que eles estavam achando deste ambiente supostamente novo. Um deles disse:

*...Tudo isso é novo para nós. Não estou dizendo que é algo que nós não conhecemos, mas que nunca tínhamos utilizado.*

A partir do gráfico da Figura 3, é possível observar que a Internet está presente na vida desses alunos, e seus principais lugares de acesso à Internet são em casa (23%), na casa dos amigos (19%) e na *lan house* (19%), mas a escola está em último lugar nesta pesquisa (6%).

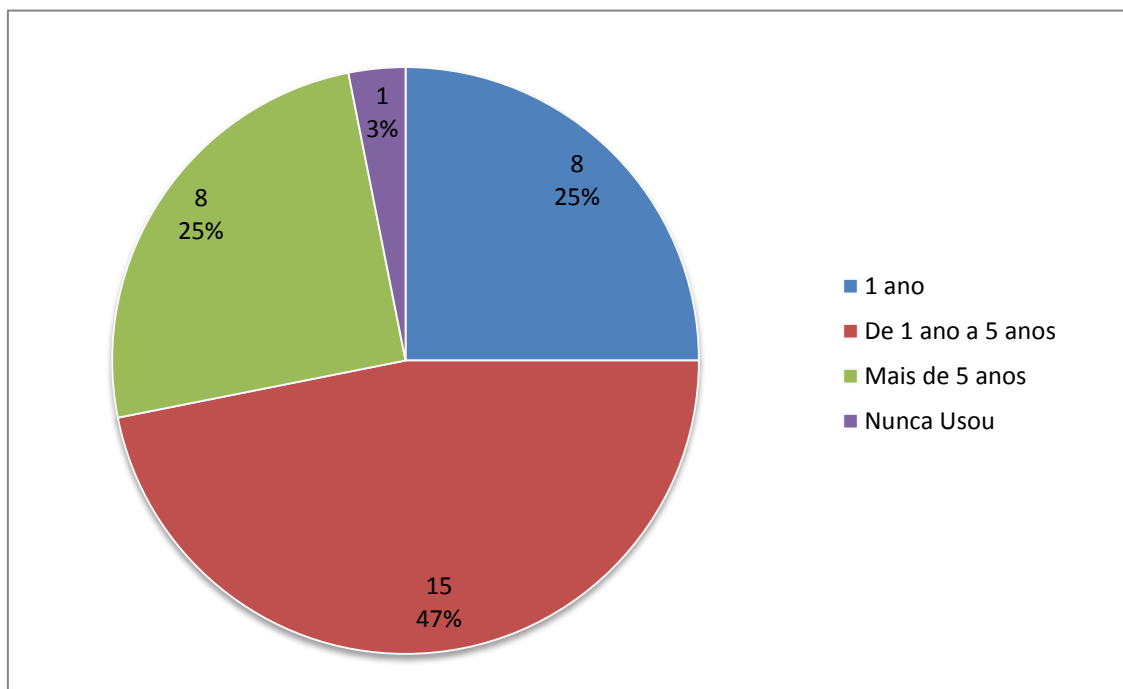


Tudo isso só ilustra o quanto ainda a tecnologia precisa evoluir na área de educação.

**Figura 3:** Análise quantitativa de lugares que os alunos tinham acesso à internet. Fonte: Autoria própria.

Quando se fala em “tecnologia na educação” considera-se tudo o que faz parte desta área e que pode vir a contribuir de alguma forma, seja ela, positiva ou negativa. Acredita-se que cursos como este que proporcionem aos alunos e professores a inovação, proporciona também uma nova forma de comunicação entre alunos e educadores.

Outro ponto que deve ser citado e comentado, seria há quanto tempo estes alunos começaram a usar o computador, ou seja, como e qual foi a reação e a interação deles com a



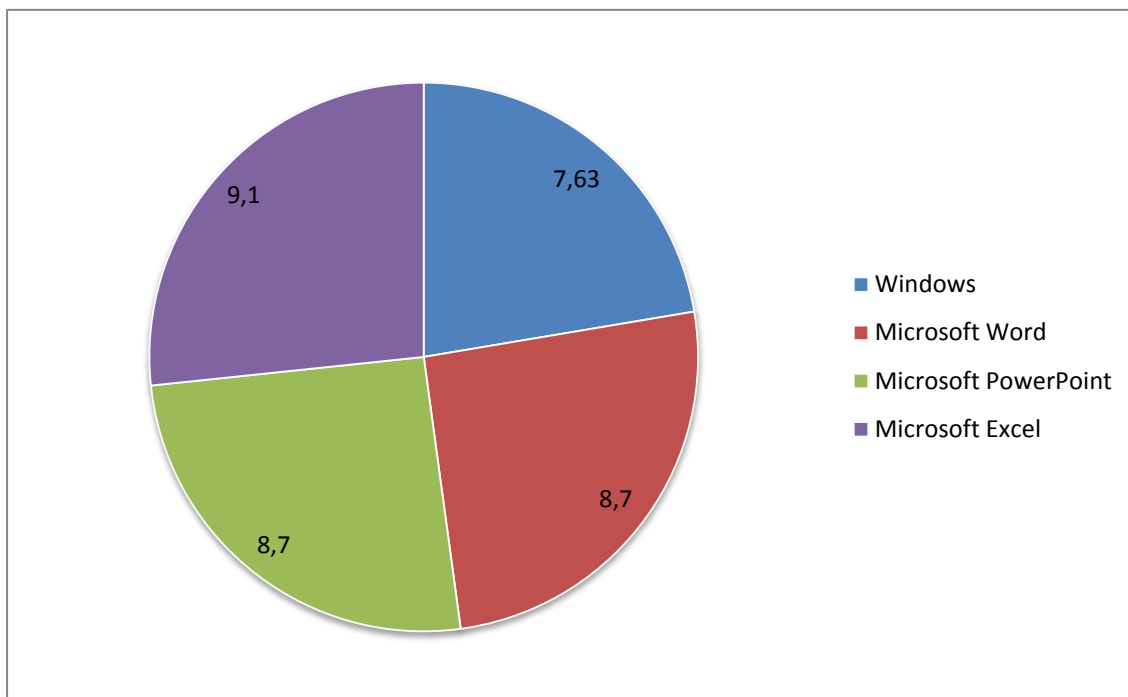
**Figura 4:** Análise quantitativa relacionada há quanto tempo os alunos entrevistados usam o computador. Autor: Autoria própria

tecnologia, conforme pode ser visto na Figura 4, onde foi observado que a maioria (47%) já utilizava o computador no intervalo de 1 ano a 5 meses e apenas 3% nunca tinha utilizado.

Ao ouvir a opinião dos alunos, um deles residente da zona rural, deu o seguinte comentário durante as aulas:

*...quando eu vi o computador pela primeira vez, disse logo: “nunca vou usar aquilo”, e eu disse isso por que era caro demais e eu nunca pensei que na escola ia aprender a mexer nele e saber o que eu sei hoje.*

A seguir serão apresentadas as médias de todas as notas dos alunos somadas em cada módulo, vale destacar que o curso se encontra em andamento, logo, faltam conteúdos a serem ministrados, porém os resultados obtidos até o momento serão apresentados abaixo:



**Figura 5:** Análise qualitativa da média geral dos alunos relacionadas a cada módulo aplicado. Autor: Autoria Própria

A partir da **Figura 5** podemos observar a média geral obtida a partir da soma de todas as notas dos alunos do curso, correspondente a cada módulo ministrado até então, sendo que nos módulos de Pesquisa escolar na Internet, Ferramentas do Google, Ferramenta gráfica: *Photoshop* e Criação de *Web Sites*, não foram realizadas avaliações. Com base na interpretação do gráfico nota-se o bom desempenho dos alunos, os quais se dedicaram e se empenharam no decorrer do curso, para aprenderem os conteúdos apresentados, bem como pra a resolução das atividades propostas pelos instrutores.

Alguns alunos deram depoimentos a respeito do curso de informática, onde estes frisaram a importância do curso para o futuro profissional deles: “O curso está sendo muito proveitoso, estou aprendendo bastante, e ele não serve apenas para a escola, é ótimo para melhorar a minha experiência com a tecnologia, e também expande meu currículo, o que me faz ter melhores oportunidades de emprego, futuramente”, “No tempo que estou frequentando as aulas eu tenho percebido que não só para hoje, mas como para toda a vida, pessoal, profissional, o curso vai me ajudar bastante, os conteúdos q estou adquirindo vão me ajudar pelo resto da vida, principalmente na minha carreira profissional, estou gostando muito e espero que outros alunos também tenham a oportunidade que eu tive”.

O resultado da análise dos questionários mostrou o perfil dos alunos participantes do projeto que estudam da escola pública onde atuamos e seus interesses. Os comentários e opiniões emitidos por eles durante as aulas nos guiavam no caminho a seguir, sempre interagindo constantemente com eles e com os professores da UFCG.

Ao final do curso, totalizamos que 50 alunos assistiram as aulas, 31 concluíram o curso e 19 desistiram. Infelizmente a taxa de alunos que desistiram do curso foi bem significativa, e tudo isso relacionado a problemas como locomoção, horário e falta de incentivo. E aos alunos que terminaram o curso, foi muito satisfatório ver que eles passaram a ver a importância do projeto em suas vidas, isto se viu com clareza quando eles passaram a se propor a divulgar o projeto e sua importância.

### Considerações finais

Com base em todos os dados apresentados e as experiências adquiridas por todos, é de suma importância tentar levar a frente projetos que disponibilizem cursos como este para a sociedade, pois isto consiste de levar a tecnologia ao encontro da educação, para que possam caminhar lado a lado de forma positiva.



Considera-se que o curso foi plausível de forma em que foram apresentados dados que comprovam isso. É importante ressaltar as dificuldades encontradas para a realização do mesmo: muitas vezes não havia local para realização das aulas, devido ao laboratório de informática da escola estar ocupado, outras vezes os *notebooks* estavam quebrados ou descarregados no momento da aula.

A tecnologia pode e deve ser influenciada e incentivada, principalmente no meio educacional que não se limita apenas nas escolas, mas que começa desde o uso pessoal em casa, mas com o cuidado necessário para que possa filtrar apenas as partes positivas desta causa. Tudo isso porque a tecnologia vem crescendo, evoluindo e se introduzindo absurdamente no meio social, então sendo praticamente inevitável o envolvimento tecnológico.

Portanto, considerando todos os comentários dos alunos, e considerando também que neste processo tenhamos nos deparado com algumas dificuldades devido à maioria das vezes por falta de recursos na escola, mas tudo isso valeu a pena, pois ao ver o sorriso estampado no rosto dos alunos, constatamos a importância de passar o que aprendemos, e que a única coisa que conta no fim de tudo é a amizade no meio de trabalho, no meio educacional e na vida, pois estamos ajudando uns aos outros a seguir e construir um futuro.

## Referências

LIMA, Maria Doris Araújo de; ALMEIDA, Thaís Cabral de. **Discussões sobre a inserção das tecnologias de informação e comunicação (TICS) no currículo escolar e no planejamento de ensino**. 1981. Disponível em: <[http://dmd2.webfactional.com/media/anais/DISCUSSOES-SOBRE-A-INSERCAO-DAS-TECNOLOGIAS-DE-INFORMACAO-E-COMUNICACAO-\(TICs\)-NO-CURRICULO-ESCOL.pdf](http://dmd2.webfactional.com/media/anais/DISCUSSOES-SOBRE-A-INSERCAO-DAS-TECNOLOGIAS-DE-INFORMACAO-E-COMUNICACAO-(TICs)-NO-CURRICULO-ESCOL.pdf)>. Acesso em: 14 abr. 2014.

NOBRE et all. *Informática na Educação: um caminho de possibilidades e desafios*. CRISTÓVÃO, H. & NOBRE, I. Software Educativo e Objetos de Aprendizagem. p.127- 159. Ed. IFES, Serra, ES, 2011.

WEBER, J. F. *Técnica, tecnologia e educação em Heidegger e Simondon: Destruição do pensamento ou ampliação da experiência?* X congresso Nacional de Educação. Paraná: PUC. 2011. In: [http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4854\\_2407.pdf](http://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4854_2407.pdf). Acesso em: 17 nov.2013

GOMES, C. O lugar do sujeito na inclusão escolar: percalços e fracassos nas relações de subjetivação. Tese. Campinas. 2010

MANTOAN, M.T.E. O direito de ser diferente na escola. 2004a.

HEIDEGGER, M. *A questão da técnica*. Scientiae Studia, v. 5, n. 3, p. 375-98, [1959] Trad. Marco Aurélio. S.P. 2007. In: [http://www.scientiaestudia.org.br/revista/PDF/05\\_03\\_05.pdf](http://www.scientiaestudia.org.br/revista/PDF/05_03_05.pdf). Acesso em 6 de nov. 2013.