



<https://eventos.utfpr.edu.br/sei/sei2017>

O uso da informática para fixação de conteúdos relacionados ao ensino da educação fundamental: Um estudo de caso no Projeto de Letramento Digital Infantil.

Leonardo de Oliveira Almeida

lalmeida@alunos.utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná,

Ponta Grossa, Paraná, Brasil

Simone Nasser Matos

snasser@utfpr.edu.br

Universidade Tecnológica Federal do Paraná,

Ponta Grossa, Paraná, Brasil

RESUMO

OBJETIVO: O projeto Letramento Digital Infantil tem como objetivo ensinar as tecnologias de informação às crianças carentes. Este artigo descreve a utilização da informática no ensino da educação fundamental para fixação dos conteúdos de matemática e língua portuguesa. O método de pesquisa foi realizar uma consulta na literatura para identificar as atividades que melhor se adequassem aos conhecimentos já adquiridos pelos alunos. Os resultados mostraram que o uso da informática proporcionou uma melhoria no aprendizado dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Informática, Educação fundamental, Lúdico.

1 INTRODUÇÃO

O uso de meios digitais de informação é importante na sociedade, contudo existe uma parcela da população que não possuem acesso a esses tipos de tecnologias.

Tendo em vista essa adversidade, a Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) Câmpus Ponta Grossa, possui o projeto de Letramento Digital Infantil, que tem como objetivo beneficiar crianças carentes de um orfanato da cidade com aulas de informática semanalmente.

Este artigo relata a utilização da informática através das atividades lúdicas (MALUF, 2011) associando-as aos conteúdos referentes ao ensino fundamental, além de desenvolver capacidades cognitivas e lógica.

O artigo está estruturado em: a seção 2 apresenta o referencial teórico a respeito do lúdico e a utilização da informática ao ensino. A seção 3 é composta de duas partes: na primeira faz uma descrição de como foi desenvolvido os métodos de ensino utilizado nas aulas e a segunda apresenta algumas atividades realizadas em alguns temas abordados. As seções 4 e 5 relatam os resultados e as conclusões obtidas pelo instrutor após a aplicação e a execução das atividades.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O termo lúdico de acordo com o dicionário Borba (2005), é um adjetivo relacionado ao jogo ou diversão, onde as atividades utilizadas são adaptadas de acordo com a necessidade das crianças.

Como a tecnologia está cada vez mais presente na sociedade, é importante utilizá-la como recurso didático. Lucena e Fuks (2000) afirmam que a introdução das novas tecnologias na educação demonstra uma melhoria no interesse dos alunos em estudar, tornando o ensino dos conteúdos mais atrativo.

Vygotsky (1989), diz que o aprendizado da criança com auxílio de alguém ou de alguma atividade, proporciona a capacidade da realização da mesma atividade sem auxílio para realizá-la.

Piaget (1998, p. 53) também comenta que “[...] Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesma. Por outro lado, aquilo que permitimos que descubra por si mesma, permanecerá com ela.”

Piaget e Vygotsky, afirmam que o conhecimento do benefício do uso de atividades na educação visa uma melhoria do aprendizado dos alunos.

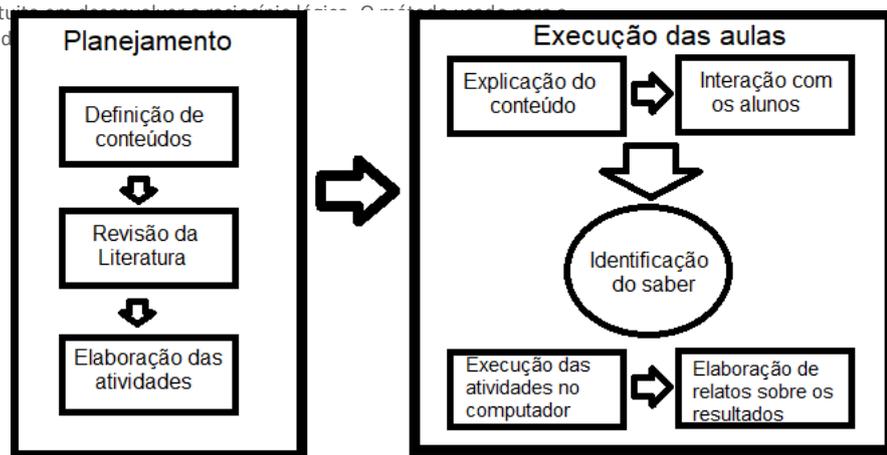
Deste modo, este artigo realizou um estudo sobre como utilizar as Tecnologias digitais de informação e comunicação (TIC) visando o ensino para crianças que se encontram no ensino fundamental, tais como Língua portuguesa, Matemática, História, Geografia e Ciências.

Este artigo tem como foco apresentar as estratégias utilizadas no ensino dos conteúdos de matemática (COSTA et al., 2017; BORBA, 2016; DE LIZ et al., 2016) e língua portuguesa (COSTA; DE JESUS, 2017; SCHNEIDER; BACKES, 2016).

3 MATERIAIS E MÉTODOS

3.1 Método de ensino

O Projeto de Letramento Digital Infantil visa utilizar a informática como recurso didático para fixação do aprendizado de conteúdos referentes ao ensino fundamental, tais como matemática, português, história e geografia e elaborar atividades com intuito de desenvolver o conhecimento e o desenvolvimento do



Fonte: Autoria própria (2017).

No início de cada semestre, os instrutores desenvolvem um planejamento e pesquisa na literatura por materiais que possam ser usados para ministrar as aulas de uma maneira mais lúdica.

O método de ensino utilizado durante as aulas consiste em uma explicação do conteúdo referente ao tema da aula e o diálogo com os alunos com objetivo de saber se já possuem um conhecimento referente ao assunto que será abordado.

Diante disso, são aplicadas atividades no computador objetivando uma melhor compreensão dos conteúdos. Essas atividades utilizam jogos educativos, softwares de desenho e vídeos didáticos, com isso, além de um melhor aprendizado obtém-se também o entretenimento do aluno.

Após o término de cada aula, os instrutores são instruídos a realizar um relatório, em que através dele são registrados os resultados obtidos, informando as possíveis dificuldades encontradas no ensino do conteúdo ministrado durante a aula e relata como as atividades propostas foram aceitas pelos alunos.

3.2 Atividades aplicadas no projeto

Nesta seção são apresentadas as atividades utilizadas no projeto aplicando os recursos da informática para fixação do aprendizado dos conteúdos referentes a matemática e a língua portuguesa.

3.2.1 Matemática

Os conteúdos abordados da área de matemática, foram as operações básicas, decomposição numérica e a noção de números antecessores e sucessores.

- Operações Básicas:

O objetivo foi realizar a fixação das operações básicas da matemática: Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão. Neste conteúdo ocorreu um diálogo entre os instrutores com os alunos para ter consciência do nível de entendimento deles com as operações que foram ensinadas nas escolas do município. Após o diálogo, foram feitos diversos exemplos das operações na lousa com o intuito de criar uma familiaridade com o que seria efetuado posteriormente nas atividades selecionadas como exercício. As atividades era uma composição de vários jogos digitais em que precisaria efetuar a resolução de algumas contas aritméticas de apenas um número.

- Decomposição numérica:

Visando a fixação deste conteúdo, foram efetuadas atividade utilizando o *Paint*, para demonstrar o que se tratava a decomposição dos números em centenas, dezenas e unidades.

- Números antecessores e sucessores:

Foi apresentado na lousa uma noção do que é o antecessor e o sucessor de um número. Após a explicação teórica foi apresentado exemplos básicos para que os alunos pudessem compreender o conceito do conteúdo, feito isso foi proposto um jogo *online* em que possuía uma sequência de números de ordem aleatória e para cada número havia uma lacuna do seu lado direito e outro do seu lado esquerdo para que pudessem ser completados com os números que o antecedem e consequentemente os que o sucedem.

3.2.2 Língua Portuguesa

Os conteúdos abordados da área da língua portuguesa, foram os conceitos de sílabas, sílabas tônicas, sinônimos e antônimos.

- Sílabas:

Visando abordar o conceito do que são as sílabas, foi utilizado o *Word* como ferramenta didática. Os instrutores fizeram uma breve explicação do que são as sílabas, após a explicação, foram escritas algumas palavras na lousa para que os alunos pudessem separar as sílabas. Com o auxílio dos instrutores, cada aluno foi ao quadro efetuar a separação das sílabas de uma das palavras escritas no quadro. Em seguida, foi proposto para que os alunos digitassem os seus nomes em uma página do *word* para que os mesmos pudessem separar as sílabas do seu nome.

- Sílabas tônicas:

Tendo conhecimento que esse conteúdo é algo complicado para ser ensinado, foi utilizado vídeos educacionais referentes a este assunto para auxiliar os instrutores no ensino. Foi proposto aos alunos usarem os jogos

que tinham como objetivo encontrar as sílabas tônicas das palavras apresentadas.

- Sinônimos e antônimos:

Foram escritas várias palavras chaves e seus respectivos sinônimos e antônimos na lousa. Os alunos jogaram jogos *online* com o mesmo princípio da atividade realizada na lousa.

Todas as atividades propostas para as aulas tiveram como objetivo tornar o ensino mais interativo em relação aluno-instrutor, utilizar os recursos da informática e jogos voltado ao lúdico para deixar o aprendizado mais divertido e dinâmico para os alunos.

4 RESULTADO

Em ambas as áreas, língua portuguesa e matemática, as atividades propostas para fixação dos conteúdos foram bem aceita pelos alunos, em que se pode observar um melhor entendimento do conteúdo e foi possível verificar a curiosidade deles em saber mais sobre os conteúdos abordados.

A respeito dos jogos utilizados para auxiliar nas aulas, foi possível analisar que em alguns os alunos perdiam o interesse em jogá-los devido à alta repetição das ações para executá-lo. Visando isso, foi importante montar uma seleção de jogos para poder aplicar nas aulas, pois com isso evitou-se a monotonia das atividades.

Referente ao uso dos *softwares Paint* e *Word*, ao mesmo tempo que foram utilizados com fins de ensinar os conteúdos referentes ao ensino fundamental, foi possível ensinar os recursos presentes em cada um desses programas, fazendo que os alunos além de aprender os conteúdos base do ensino fundamental, também aprendessem sobre recursos que esses programas oferecem.

5 CONCLUSÃO

A informática se mostrou um facilitador para os professores no preparo das aulas, pois o computador é um recurso atrativo. Foi possível transformar as aulas em algo divertido e estimulante para a fixação dos conteúdos.

Durante as aulas, foram observados através das reações dos alunos uma satisfação em realizar as atividades a qual refletiu através do desempenho nas atividades realizadas.

O uso da informática no auxílio da fixação dos conteúdos da educação fundamental apresentou diversos benefícios, tal como instigar a curiosidade e o interesse dos alunos a respeito dos conteúdos, tornando o aprendizado e a relação aluno-professor mais descontraído. Além disto, possibilitou aos alunos que na maioria não haviam tido contato com computador a oportunidade de utilizá-lo.

The use of information technology to set up content related to the basic education: A case study in the Project of Digital Literacy for Children.

ABSTRACT

The project Digital Literacy for Children aims to teach information technologies to needy children. This article describes the use of information technology in the teaching of basic education for the identify of the contents of mathematics and Portuguese language. The research method was to carry out a find in the literature to identify the activities that best fit the knowledge already activity by the students. The results showed that the use of computers provided an improvement in student learning.

KEYWORDS: Computing, Basic Education, Playful.

AGRADECIMENTOS

A Universidade Tecnológica Federal do Paraná – Campus Ponta Grossa pelo apoio ao projeto e ao instrutor deste projeto. Ao orfanato por proporcionar a oportunidade de trabalhar com as crianças.

REFERÊNCIAS

- COSTA, J. M. et al. O ENSINO POR MEIO DO LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM JOGO MATEMÁTICO. **PRODUÇÃO ACADÊMICA**, v. 2, n. 2, p. 174-183, 2017.
- COSTA, N.; DE JESUS, S. R.. TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO APLICADO AO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA. **Revista UNIPLAC**, v. 5, n. 1, 2017.
- DA SILVA BORBA, F. **Dicionário UNESP do português contemporâneo**. Unesp, 2005.
- BORBA, M. C.; PENTEADO, M. G. **Informática e educação matemática**. Autêntica, 2016.
- DE LIZ, A. et al. O LÚDICO NA MATEMÁTICA. **Revista UNIPLAC**, v. 4, n. 1, 2016.
- LUCENA, C. FUKS, H. A Educação na Era da Internet. **Clube do Futuro**, 1(1), 55-66, 2000.
- MALUF, A. C. M. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Editora Vozes Limitada, 2011.
- PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- SCHNEIDER, M. D.; BACKES, M. O LÚDICO NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL. **Maiêutica-Estudos Linguísticos, Literários e Formação Docente**, v. 4, n. 1, 2016.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

Recebido: 09 set. 2017.

Aprovado: 12 out. 2017.

Como citar:

SOBRENOME, C. L. et al. Título do trabalho: e subtítulo, se houver. In: SEMINÁRIO DE EXTENSÃO E INOVAÇÃO DA UTPR, 7., 2017, Londrina. *Anais eletrônicos...* Londrina: UTPR, 2017. Disponível em: <<https://eventos.utpr.edu.br//sei/sei2017/189>>. Acesso em: 12/10/2017.

Correspondência:

Nome completo do autor principal

Rua xxx, número xxx, Bairro xxx, Cidade, Estado, País.

Direito autorial:

Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.

