

INFORMÁTICA NA ESCOLA: UM PROJETO COMO INSTRUMENTO DE ESTÍMULO PARA O INGRESSO NO ENSINO SUPERIOR

André Gilberto Teixeira Gomes¹

Gabriela Teixeira Gomes²

Júlio César Madeira³

Resumo

O presente trabalho busca apresentar práticas educativas que visam a inserção dos conhecimentos de informática em uma escola pública do município de Pelotas, no estado do Rio Grande do Sul. Nesse sentido, a partir da inserção no contexto escolar, foi realizada uma feira de exposição acerca dos conhecimentos de cursos pertencentes à área de informática. Como resultados, analisou-se que a presença desse projeto nessa escola oportunizou aos estudantes o conhecimento dos cursos existentes em seu município, além de outras informações sobre esses. Dessa forma, visualizou-se, também, uma possibilidade de um maior alcance dos cursos de formação superior nas escolas públicas, estimulando os estudantes a ingressarem ou conhecerem futuramente as instituições e cursos apresentados.

Palavras-chave: escola, informática, ensino superior.

Introdução

Este trabalho desenvolve um projeto de ensino, com o intuito de apresentar a importância do conhecimento na área da informática e as novas possibilidades de aprendizagem para estudantes do ensino médio de uma escola da rede pública do município de Pelotas. Também, busca-se publicizar os cursos superiores que abrangem essa área do conhecimento, e que estão localizados nas instituições públicas de ensino superior em Pelotas, a fim de apresentar e divulgar objetivos e conteúdos compreendidos em cada curso, como forma de estimular os alunos a ingressarem no ensino superior.

Nesse contexto, importante se faz salientar que os estudantes possuem e utilizam, no seu cotidiano, diversos dispositivos e ferramentas tecnológicas presentes na sociedade atual. E essas tecnologias oportunizam e potencializam a

¹ Acadêmico do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação da UFPel. Email: andresapu@hotmail.com

² Professora de História da Rede Estadual de Ensino no município de Pelotas/ RS, Mestranda em História do Mestrado Profissional em História – MPH/FURG. Email: gomes.gabrielateixeira@gmail.com

³ Professor de Sociologia da Rede Estadual de Ensino no município de Pelotas/ RS, Mestrando em Direito e Justiça Social - PPGD/FURG, Mestre em Educação – PPGE/FaE/UFPel, Doutorando em Educação – PPGE/ UNISINOS. Email: juliocesarmadeira@gmail.com

formação de novos modos de socialização e comunicação na sociedade em que se vive.

Dessa forma, diante do desenvolvimento tecnológico, da disseminação da informática e das redes de comunicação, e da queda de custos da tecnologia, verifica-se, assim, um crescente fluxo no domínio das informações e a rapidez do acesso a elas. Com a rápida difusão dessas tecnologias e ferramentas digitais observam-se fenômenos e mutações na sociedade. Esses instrumentos potencializam o processo de interação, mediação e compartilhamento de conhecimento entre as pessoas, quebrando barreiras geográficas. O crescimento do nível de conhecimento amplia a participação e a produtividade dos indivíduos na sociedade.

Nesse contexto, a popularização das tecnologias e da informática no contemporâneo, torna a sociedade vigente constantemente mutável, firmando novos meios de comunicação, formas de transmitir informação, de realizar tarefas profissionais e domésticas. Desse modo, observa-se a relevância dessas mudanças e dos novos meios de expressão, afim de não negligenciar sua existência e sim, entender, conhecer e estudar a utilização dessas tecnologias de modo a agregar o trabalho nas salas de aula, estendendo seus propósitos para além do espaço físico, criando formas de desenvolvimento de aulas mais dinâmicas e produtivas. No Brasil, a adição dessas tecnologias no ensino escolar apresenta um caráter singular, pois, além de contribuir para um ensino de qualidade, amplia os conteúdos estudados para além da escola, tornando a informática um suporte para o ensino e aprendizagem aos profissionais da educação e dos estudantes (PCN, 1999).

O ensino da informática no ensino médio, conforme o PCN deve tratar de temas e conteúdos que tenham relações com todas as áreas da educação, com objetivo de servir como diretrizes para o desenvolvimento do projeto para o ensino de informática nas escolas brasileiras (PCN, 1999).

Dessa maneira, estabelecem-se, a partir da integração dessas tecnologias nas relações sociais, um elemento que permite a potencialização de relações entre o aprendizado e conhecimento adquirido dentro do ambiente escolar com os conhecimentos e saberes que se encontram fora desse ambiente (ALMADA; BONILLA; PRETTO, 2009).

Essas possibilidades de comunicação entre sujeitos a partir de instrumentos digitais e eletrônicos, tais como, por exemplo, computadores, celulares, tablets e

aplicativos desses aparelhos, entre outros, oportunizam observar as transformações vivenciadas no modo de vida, na esfera de novas formas de sociabilidade. Todos os setores da vida social sofreram mudanças e transformações advindas de uma nova configuração da informação, alterando os modos de interação social, a partir dessas novas possibilidades de sociabilidades (ALMADA; BONILLA; PRETTO, 2009).

Esse cenário está cada vez mais no contexto educacional, permitindo, assim, que o processo de aprendizagem nos campos mais diversos do conhecimento se estabeleça de forma dinâmica com a realidade social. Nesse sentido, escolas e universidades se desprendem da parte física, ampliando suas paredes, abrindo espaço para os novos e infinitos recursos que se encontram fora desse espaço, como o acesso à internet e outras diversas mídias. (MORAN, 1997).

Além disso, analisa-se a imersão em um contexto de globalização e isso provoca efeitos entre as várias mídias, possibilitando uma educação sobreposta e ininterrupta na qual o contexto de sala de aula expande-se. (MORAN, 1997).

Sibilia (2012) afirma que, na sociedade contemporânea, os sujeitos que frequentam o ambiente escolar apresentam novos corpos, forjados de diversas maneiras, essas sinalizadas como oriundas das novas práticas de interações com os dispositivos tecnológicos, como, por exemplo: o Facebook, o Twitter, o Instagram, entre outros que os acompanham no cotidiano.

De acordo, tanto com MORAN (1997) quanto com SIBILIA (2012), essas novas ferramentas encontram-se presentes no cotidiano do ambiente escolar. Sendo assim, essas possibilidades remetem a grandes efeitos no contexto da educação, tanto dentro quanto fora da escola.

Com essas diversas possibilidades de interação, comunicação e sociabilidades, observa-se um contexto favorável aos educadores e as instituições de ensino para a problematização de novos horizontes de sociedade.

Metodologia

O presente projeto efetivou-se em duas fases. Sendo a primeira, uma introdução da importância da informática e suas ferramentas para a sociedade, contando com a apresentação dos principais aspectos ressaltados na introdução desse projeto. Nessa fase o foco foi a construção de seminários onde foram organizadas palestras, com duração média de 50 minutos, tempo equivalente a um período na escola onde ocorreu o projeto.

O material foi apresentado em formato de slide. Na segunda fase, elaborou-se uma feira de profissões denominada TECNOPRO, onde o projeto se concentrou na construção de oficinas para a apresentação dos cursos da área de informática, oferecidos pelas instituições públicas de ensino superior em Pelotas. O objetivo, nesse momento do projeto, foi publicizar os cursos nessa área, respectivamente, os ofertados na Universidade Federal de Pelotas - Curso de Bacharelado em Ciência da Computação e o Curso de Engenharia da Computação e os encontrados no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (Campus Pelotas) - Curso de Tecnologia em Sistemas para Internet e Licenciatura em Computação.

Na Feira de Profissões foram apresentadas informações sobre esses cursos, como, por exemplo, instituição que dispõe o curso; formas de ingresso; campo de atuação; perfil do ingressante; também a modalidade disponível - sendo dividida entre presencial e educação à distância (EAD) - a duração do curso em semestres; a carga horária; os turnos disponíveis para a sua realização; o estágio, sendo segmentado entre obrigatório, não obrigatório e não possui e demais informações. Buscou-se também, dinamizar as oficinas, abrindo espaço para perguntas e questões relacionadas aos conteúdos apresentados.

Além das questões apontadas acima, pode-se perceber que esse projeto busca abrir espaço para uma apresentação dinâmica e recíproca, relatando um momento em que o ouvinte é também um protagonista. Dessa forma, busca-se a relação de respeito à autonomia do ser educando (FREIRE, 1997).

O projeto também busca uma aprendizagem significativa através da apresentação de experiências do universo comum dos educandos e educadores. Busca-se assim, uma aproximação da experiência social dos indivíduos com os saberes ditos escolares (FREIRE, 1997).

Freire acredita em uma concepção dialógica do conhecimento, onde o aprender é uma capacidade constitutiva da existência humana em sociedade. Pensando assim, o conceito de conhecimento amplia-se, não estando mais somente nos livros e outros meios provedores de informação. Dessa forma é ineficaz a situação onde um indivíduo ensina outro indivíduo a aprender (FREIRE, 1997).

Pensando assim, essa concepção vislumbra o conhecimento como uma criação crítica da realidade, na qual os conhecimentos internos e externos dos sujeitos – a partir de suas peculiaridades e especificidades – assumem um novo

patamar de importância. Esse processo se estabelece através de uma ação significativa, que por sua vez, ressignifica o próprio conhecimento do sujeito, essa operação é compreendida como um processo de conscientização (FREIRE 1987).

Resultados e Discussão

Como produtos das atividades que foram desenvolvidas nesse projeto de ensino, observa-se que os estudantes se engajaram em participar, demonstrando interesse em conhecer a realidade desses cursos dentro do município de Pelotas, sinalizando a presença de inúmeros estudantes que se motivam em estudar a Informática e as possibilidades tecnológicas presentes no contexto contemporâneo.

Também, analisa-se que os anseios projetados por esse projeto cumpriram a proposta de atingir os estudantes, informa-los, no sentido de levar o ensino universitário até a escola, fomentando a presença do curso e que novos ingressantes que não tivessem conhecimento sobre o mesmo, pudessem entender o que trata cada um deles.

Conclusões

Diante do exposto, verifica-se que esse projeto contribui, de forma a potencializar o alcance do ensino das instituições de ensino superior para a sociedade, principalmente na escola que foi trabalhada, oportunizando aos estudantes terem contato com o ambiente acadêmico. Nesse sentido, quando o ensino universitário alcança as escolas, pode-se perceber que se torna mais significativo o mesmo, tendo em vista que a educação deve priorizar melhorias para a sociedade.

Trata-se, assim de uma atividade pontual, desenvolvida em uma escola e que não se constitui como generalização, mas como sinalização de novas possibilidades para o ensino da Informática dentro de um contexto social.

Referências

BRASIL, **Parâmetros curriculares nacionais**: ensino médio: ciências humanas e suas tecnologias Secretaria de Educação Média e Tecnológica/ Ministério da Educação, 1999. Acessado em 13 jul. 2014. Online. Disponível em: portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 27.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes necessário a prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes**: a escola em tempos dispersão. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

MORAN, José Manuel. **Como utilizar a Internet na educação**, 1997, vol.26, n.2 ISSN 0100-1965. Acessado em: 22 Jul. 2014. Online. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ci/v26n2/v26n2-5.pdf>

ALMADA, Darlene; BONILLA, Maria Helena S. e PRETTO, Nelson De Luca. Produção colaborativa de vídeos na escola. In: **19º Encontro de Pesquisa Educacional do Norte e Nordeste** (EPENN). João Pessoa, 2009.