

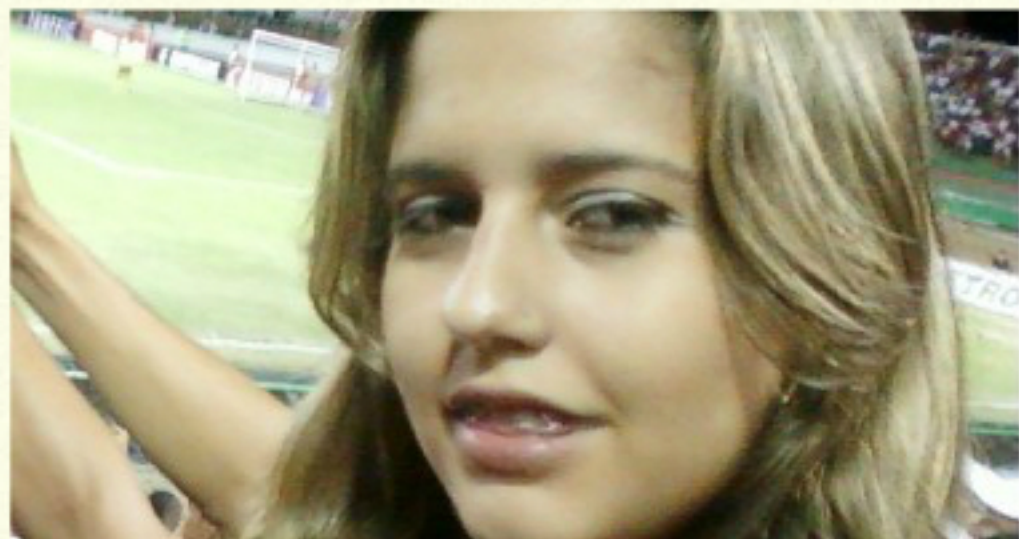
O bicho-papão do computador

Por: Victória Salles



digite aqui

SALLES ,Victoria
O bicho-papão do computador.
Instituto Paramitas.2012



Victória Salles

Licencianda em computação pelo Instituto Federal de
Educação Ciência e Tecnologia.

Estagiária na Empresa Feira Digital; Bolsista do Programa
Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência - A
utilização das Tics na educação Básica.

ÍNDICE

Introdução.....	4
Capítulo I.....	5
Capítulo II.....	7
Capítulo III.....	8
Bibliografia.....	10

digite aqui

INTRODUÇÃO

O computador é uma ferramenta tão utilizada no dia a dia que está impossível viver sem utiliza-la. Porém, algo tão brilhante malmente é utilizada em prol da educação e, quando é utilizada isto se faz de maneira pobre e insignificante em comparação as maravilhas que esta pode proporcionar. Entretanto, isto acontece de modo geral ou pela falta de qualificação dos docentes ou pela real falta de interesse dos mesmo.



Capítulo I

O computador em geral , tanto a máquina em sí, quanto os recursos digitais disponíveis na parte lógica dele (vídeo, jogos, textos, ferramentas, imagens etc.) são pouquíssimo explorados pois, os docentes raramente tem o conhecimento de que eles existam ou até mesmo a falta de preparo em utilizá-los os afaste destes. A falta de preparo muitas das vezes veem de fora da esfera escolar pois, muitos desses docentes não possuem se quer um computador em casa, não frequentam lugares que tenha acesso a eles e muito menos tomaram cursos que o qualifiquem para isso ou então, quando possuem não tem interesse de aprender e sempre pedem para alguém mais novo realizar suas tarefas.

O mundo digital “esta em alta” porém , “está em alta” não significa que todos estão incluídos digitalmente, mesmo que na sociedade esteja a disposição muitos cursos de informática tanto pagos quanto gratuitos. Muitas dessas pessoas não possuem tempo, ou então fazem e não possuem onde treinar e acabam esquecendo o que aprendeu e aquelas aulas tomadas de nada servirão na sua realidade.

A falta de qualificação desses profissionais da educação causa uma lacuna imensa nas possibilidades de dinamismos, aproveitamento e expansão de aulas em que há séculos continuam da mesma forma em que Paulo Freire a denominou de educação bancária, uma educação no qual a aula se dá de maneira a qual o professor é o dono do saber, fica em uma sala em que os alunos estão ali apenas para receber o conhecimento em que o docente é possuidor, sem dinamismo, apenas de uma forma mecanicista.



Capítulo II

O computador vem para a sala de aula apenas para auxiliar o professor e não para tomar o seu lugar. Porém, muitos docentes não conseguem assimilar isto. Muitos desses simplesmente não se interessam pelos recursos digitais disponíveis no computador pelo simples fato de não quererem inovar a aula que já vem sendo utilizada e reutilizada da mesma maneira por anos.

Não utilizam estes recursos digitais por insegurança, por acharem que quem irão passar vergonha na frente dos alunos, não utilizam porque não fazem questão de trazer algo novo para a sala de aula pelo simples fato de que não possuem motivação. Vem o computador como um verdadeiro “bicho-papão” ou um rival no qual não fazem questão de utilizarem.

Este pensamento arcaico ainda está em muitos ambientes escolares, não utilizar o computador como uma ajuda a mais na sala de aula (quando disponível) significa perda de um recurso importantíssimo que facilitaria o aprendizado em diversos assuntos e disciplinas, principalmente aqueles que os discentes tem dificuldade de aprender.



Capítulo III

O computador como vários recursos digitais ajudam tanto no aprendizado quanto na atenção dos alunos, os benefícios desses recursos são inúmeros.

Quando se utiliza um recurso digital em sala de aula, os alunos ficam eufóricos pois, mesmo que seja apenas um texto no computador, existe a figura do computador, algo que é novo e pertence ao cotidiano deles, isso já faz com que eles tenham a curiosidade de ler, de ver o que está ali naquele objeto que muitos almejam ter.

Quando se refere a recursos presentes no computador existem os jogos educativos no qual, os alunos aprendem aquele assunto de forma rápida e de maneira em que eles não irão esquecer, já que aprenderam aquele assunto de uma maneira em que gostaram.

Os alunos que contavam as horas para aquela aula acabar, ficam ansioso para que ela inicie, isto para a educação é de grande valor pois a maior dificuldade de professores é fazer com que o aluno se interesse ao que lhe está sendo passado principalmente quando se trata de ensino básico e fundamental.

Utilizar esses recursos, não requer muito coisa, apenas (na maioria das vezes) um pouco de paciência e interesse em querer aplicar.

digite aqui

Bibliografia

MUNDIM, Pedro. Pedagogia do Oprimido. [S.l.]: Minha Voz, .
Disponível em: . Acesso em: 24 de agosto. 2012, 16:30:30.

COSTA, Francisco da. AS TIC´S NA SALA DE AULA:
CONTRIBUIÇÃO PARA A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS. [S.l.]:
Artigonal- Diretório de artigos gratuitos, 04/09/2010. Disponível em: .
Acesso em: 24 de agosto. 2012, 13:30:30.