

PROJETO PARA

O LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

ESCOLA ESTADUAL NOSSA SENHORA DO PERPÉTUO SOCORRO

LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA EDUCACIONAL, CONHECIMENTO E INFORMAÇÃO

ROSANE ARRUDA WENZEL

Vera/MT

2014

3

Projeto Laboratório de Informática

Tema: Laboratório de Informática Educacional, Conhecimento e Informação

Introdução

O momento em que vivemos exige que as pessoas estejam habituadas com a tecnologia e abertas às mudanças. A escola é um lugar onde se reúnem pessoas de várias idades e culturas, algumas dessas pessoas não têm intimidade com a tecnologia. Portanto a escola é o lugar ideal para promover algo novo para esses indivíduos, algo que eles não têm acesso lá fora.

A informação é algo importante e sofrem mudanças o tempo todo, é preciso ter acesso a todo e qualquer meio de comunicação, televisão, rádio e a internet. Muitos têm dificuldades em manusear um computador, portanto para que adquira intimidade com tal instrumento de comunicação é necessário que tenha contato com ele diariamente.

O Brasil é um país onde há um grande número de internautas, porém ainda há uma parte da população leiga quando o assunto é informática, não tendo uma faixa etária definida, são adultos, adolescentes e crianças, os motivos são vários, ou, por não terem um computador em casa, por medo, ou, por falta de interesse.

O governo faz a sua parte munindo as escolas com recursos tecnológicos adequados para o uso escolar, tal como computadores, data-shows, telas digitais. As escolas na sua grande maioria possuem laboratórios de informáticas bem equipados, promovendo assim a inclusão digital. O papel da escola é orientar os alunos sobre as várias tecnologias que têm na escola. Na atualidade é importante ter algum conhecimento sobre a tecnologia, pois lidamos com ela o tempo todo.

Este projeto tem como proposta abrir as portas do laboratório de informática da Escola Estadual Nossa Senhora do Perpétuo Socorro para a comunidade escolar, de forma que alunos e professores tenham acesso a informação em tempo real. A escola sempre busca novos rumos para a educação, o computador é algo que pode trazer muitos benefícios para o conhecimento de alunos e professores, é uma ferramenta importante para se obter informações importantes, desde que usada da forma correta. A importância da informática no meio de comunicação, auxiliando o processo de ensino e aprendizagem, portanto é uma boa justificativa para o presente projeto.

4

Apresentação

A tecnologia se tornou fundamental na vida do indivíduo, seja para o trabalho, lazer ou até mesmo para lidar no dia a dia, seja no banco, em uma loja, ou, supermercado. A escola é o lugar ideal para promover o contato entre a máquina e o homem. Tendo como foco alunos e professores, promovendo o contato mais íntimo com a tecnologia, utilizando de forma pedagógica, onde o principal objetivo é promover o conhecimento, que nos dias atuais ocorre muito rápido, sendo que o método mais eficaz é o uso do computador. Mesmo que alguns professores tenham um pouco de dificuldade de manusear essa tecnologia, com o uso frequente do computador acaba se aperfeiçoando e facilitando o processo de ensino e aprendizagem.

Cibercultura quer dizer modos de vida e de comportamentos assimilados e transmitidos na vivência histórica e cotidiana marcada pelas tecnologias informáticas, mediando a comunicação e a informação via Internet. Essa mediação ocorre a partir de uma ambiência comunicacional não mais definida pela centralidade da emissão, como nos media tradicionais (rádio, imprensa, televisão), baseados na lógica da distribuição que supõe concentração de meios, uniformização dos fluxos, instituição de legitimidades. Na cibercultura, a lógica comunicacional supõe rede hipertextual, multiplicidade, interatividade, imaterialidade, virtualidade, tempo real, multissensorialidade e direcionalidade (Lemos, 2002; Levy, 1999).

Com o uso do computador o acesso à informação se torna mais eficiente e rápida, diferente da televisão e do rádio, com notícias muitas vezes ultrapassadas. O computador pode se tornar um meio de ensino eficiente desde que usados de forma correta, com o intuito exclusivo de promover o aprendizado do aluno. Dentro do âmbito escolar o uso dessa tecnologia deve ser exclusivo para o ensino, tanto do aluno quanto do professor.

No ambiente on-line, os sites hipertextuais supõem: a) intertextualidade: conexões com outros sites ou documentos; b) intratextualidade: conexões com o mesmo documento; c) multivocalidade: agregar multiplicidade de pontos de vistas; d) naveabilidade: ambiente simples e de fácil acesso e transparência nas informações; e) mixagem: integração de várias linguagens: sons, texto, imagens dinâmicas e estáticas, gráficos, mapas; f) multimídia: integração de vários suportes midiáticos (Santos, 2003, p. 225).

No computador é possível realizar vários tipos de trabalhos, as ferramentas necessárias são várias. O programa destinado aos computadores do laboratório de informática das escolas é o Linux, têm praticamente as mesmas funções do Windows, exemplos, ferramentas que fazem as mesmas coisas que as ferramentas do Windows: tem editores de textos, planilhas, apresentações, no pacote OpenOffice. Tem um ótimo editor de imagem, semelhante ao Photoshop. Tem vários navegadores de internet, sendo o Mozilla Firefox o melhor deles.

5

Os trabalhos digitados permitem que o professor exija dos alunos que sejam cumpridas as normas da ABNT, diferente dos trabalhos manuscritos. Na tela do computador quando se comete um erro é fácil fazer a correção, no manuscrito isso não é possível, deixando o trabalho esteticamente feio.

O uso da TIC na criação de rede de conhecimentos traz subjacente a provisoriação e a transitoriedade do conhecimento, cujos conceitos articulados constituem os nós dessa rede, flexível e sempre aberta a novas conexões, as quais favorecem compreender "problemas globais e fundamentais para neles inserir os conhecimentos parciais e locais" (Morin, 2000, p. 14).

Os meios de informação e comunicação, as tecnologias, nos permitem a participar de tudo o que acontece no mundo, no Brasil é possível saber o que está acontecendo no Japão em tempo real. O professor pode estar utilizando essa informação para promover debates, e produção de textos onde os alunos estarão colocando a sua opinião em relação a determinado assunto. O computador se torna necessário na educação para que estejamos interligados as mudanças que ocorrem com frequência, cada vez mais rápido.

"uma mudança de atitude em relação à participação e compromisso do aluno e do professor, uma vez que olhar o professor como parceiro idôneo de aprendizagem será mais fácil, porque está mais próximo do tradicional. Enxergar seus colegas como colaboradores para seu crescimento, isto já significa uma mudança importante e fundamental de mentalidade no processo de aprendizagem" (Masetto, 2000, p. 141).

A mudança muitas vezes se torna necessário, tanto na vida particular quanto a profissional, na vida do professor não é diferente, é preciso que esteja aberto a novos meios de ensino, um método que seja mais adequado para a atualidade em que nos encontramos. A ferramenta para promover esse ensino no âmbito escolar é o computador. O professor que não tem intimidade com tal ferramenta, pode estar se atualizando, procurando até mesmo o responsável pelo laboratório de informática da sua escola para estar recebendo algumas orientações.

Vygotsky (1993) sinaliza para uma mudança, enfatizando a necessidade de uma revisão dos currículos e métodos de ensino, substituindo a abordagem quantitativa por uma abordagem qualitativa baseada em novos princípios educacionais.

Nesse sentido, Perrenoud (1999) afirma que uma abordagem para construir competências tanto de professores como de alunos, seria voltada para o desenvolvimento de projetos.

6

Para Almeida (1999), com o desenvolvimento de projetos, cria-se um melhor ambiente de aprendizagem, com professores e alunos sendo sujeitos participantes de todas as etapas do processo, desde sua concepção até a reflexão final sobre as vivências desencadeadas, os resultados obtidos e a avaliação da aprendizagem.

Behrens (1999), ao realizar pesquisas sobre a prática pedagógica dos professores, em todos os níveis de ensino, propõe que para atender ao paradigma emergente se faz necessário construir uma aliança entre os pressupostos da visão sistêmica, da abordagem progressista e do ensino com pesquisa. Defende que para o professor oferecer uma ação docente baseada nessa aliança precisa ampliar também os recursos oferecidos para a aprendizagem dos alunos, em especial com a instrumentalização da tecnologia inovadora.

As palavras de Behrens deixam óbvio tudo o que foi dito até o momento, que é preciso promover o ensino através dos meios tecnológicos que há na escola, o professor precisa ter a consciência de que é preciso fazer mudanças em benefício único do processo de ensino e aprendizagem.

Objetivo Geral:

Democratizar o acesso aos meios de comunicação moderna, incentivando o desenvolvimento dos processos cognitivos, sociais e afetivos.

Objetivos Específicos

Possibilitar o acesso dos alunos às novas tecnologias da informação como forma de inclusão social;

Utilizar o computador como uma ferramenta de ensino e aprendizagem para os alunos;

Metodologia:

O método escolhido para o uso do laboratório será através de projetos, é a forma mais adequada para concretizar no dia-a-dia a proposta da Escola Estadual Nossa Senhora do Perpetuo Socorro.

Este método possibilitará que o professor possa explorar com maior riqueza e detalhes os benefícios que o computador fornece. Permitindo a participação de todos os envolvidos, cria um clima propício para a comunicação, cooperação, solidariedade e a participação.

7

Normas Gerais de utilização do laboratório de informática

A sala de informática deve ser exclusivamente utilizada para fins pedagógicos e científicos, no âmbito das atividades da Escola.

O não cumprimento das normas de utilização, ou a utilização indevida dos equipamentos podem levar ao cancelamento da permissão de acesso à sala.

Todos os utilizadores devem usar a sala de informática com civismo, sentido de organização e disciplina, e, deve ajudar a preservar os equipamentos, a sala deve ser um bom ambiente de trabalho.

Não é permitido fumar no laboratório de informática nem a entrada com bebidas alcoólicas.

Não utilizar comidas e bebidas na sala enquanto estiver manuseando o computador.

Sem autorização específica, não são permitidos mais de dois utilizadores por computador.

É obrigatório respeitar o direito de trabalho dos outros utilizadores, evitando fazer barulho.

Deve manter a sala limpa e arrumada. Não deixar lixo em cima das mesas ou no chão.

Não é permitido alterar a posição dos equipamentos ou do mobiliário.

Sem autorização específica, nenhum utilizador poderá retirar das salas de informática qualquer recurso, seja de que tipo for.

Não é permitido ligar, seja por que meio forem, equipamentos próprios a equipamentos da sala de informática.

Não é permitido alterar ou tentar alterar a configuração de hardware ou de software dos equipamentos informáticos sem a permissão dos responsáveis.

Não é permitido instalar qualquer tipo de software nos computadores. Só é permitido aceder a páginas da Internet que estejam diretamente relacionadas com a matéria da aula.

Não é permitido efetuar o Download de arquivos que não estejam relacionados com as atividades pedagógicas.

Não é permitido utilizar programas de chats (MSN, chats terra, chats UOL, entre outros) ou entrar em páginas de redes sociais (twitter, Orkut, facebook, etc).

O utilizador deve ter o cuidado de desligar o respectivo computador e monitor no final de cada sessão.

O uso do laboratório de informática deve ser agendado com 12 horas de antecedência.

8

Alunos que desejam realizar pesquisa e trabalhos, deverá ir no laboratório em horário oposto ao que estuda.

Impressões de documentos e atividades para os professores e demais funcionários da escola serão realizadas somente pelo técnico responsável pelo laboratório de informática, cópias feitas por outras pessoas somente com a autorização do mesmo.

Não é permitida a utilização da impressora e dos computadores sem autorização da direção da escola ou do responsável pelo laboratório de informática.

Enquanto o laboratório de informativa estiver sobre o uso de um determinado professor, não será permitido o uso por outra turma ou alunos, somente se o professor que estiver fazendo uso do mesmo permitir.

Ações Pedagógicas

Pesquisa na Internet;

Produção de textos, para debates;

Trabalhos individuais e Coletivos;

Criação de blogs ou websites;

Palestras com Data-Show

Horário de Funcionamento .

Só é permitida a permanência na sala de informática durante a aula, com a presença do docente. O funcionamento do laboratório de informática acontecerá nos seguintes horários: das 07:00 às 11:00 horas, das 13:00 às 17:00 horas, das 19:00 às 23:00 horas

Responsáveis envolvidos:

Direção e equipe Gestora

Professores e funcionários

Comunidade Escolar

CDCE da Escola Estadual Nossa Senhora do Perpétuo Socorro

Técnico de laboratório ou professor responsável

Tempo - Ano letivo de 2014

Atuação do Projeto - Na Escola

9

AVALIAÇÃO

A avaliação será contínua através de observações feitas a partir do desenvolvimento de cada aluno, trabalhos individuais e coletivos, participação ativa dos mesmos em todas as atividades propostas, registradas pelo professor responsável pelos alunos e entregue ao responsável pelo laboratório de informática.

10

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. Informática e formação de professores. Brasília: Ministério da Educação, 1999.
- LEVY, Pierre. Cibercultura. Trad. Carlos I. da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- SANTOS, Edméa O. Articulação de saberes na EAD on-line: por uma rede interdisciplinar e interativa de conhecimentos em ambientes virtuais de aprendizagem. In SILVA, Marco (Org.). Educação on-line. São Paulo: Loyola, 2003.
- MORIN, E. Os sete saberes necessários à educação do futuro. São Paulo: Cortez; Brasília: Unesco, 2000.
- MASETTO, M. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In MORAM, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A . Novastecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, 2000.
- BEHRENS, Marilda Aparecida. A formação pedagógica e os desafios do mundo moderno. In MASETTO, Marcos(Org.). Docência na universidade. Campinas: Papirus, 1998.
- PERRENOUD, P. Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens. Entre duas lógicas. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1999.
- VYGOTSKY, L. S. Problems of abnormal psychology and learning disabilities: The fundamentals of defectology. Nova York: Plenum, 1993