

## INFORMÁTICA EDUCACIONAL APLICADA AO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Autor (Waléria Lindoso Dantas Assis); Co-autor (Ivone de Maria da Silva Lindoso); Co-autor (Marlisson da Silva Barroso); Co-autor (Márcia Valéria Borges dos Santos); Orientador (José Carlos de Melo)

Universidade Federal do Maranhão, [waterialindoso@hotmail.com](mailto:waterialindoso@hotmail.com), [i\\_lindoso@hotmail.com](mailto:i_lindoso@hotmail.com)  
[mrzeca@terra.com.br](mailto:mrzeca@terra.com.br)  
Universidade Estadual do Maranhão, [marlissondireito@outlook.com](mailto:marlissondireito@outlook.com), [lella1234@hotmail.com](mailto:lella1234@hotmail.com)

### INTRODUÇÃO (JUSTIFICATIVA IMPLÍCITA E OBJETIVOS)

Com o advento das novas técnicas de transmissão de informações a cultura sofre repercussões em todas as áreas do conhecimento. Na área da educação, esses novos recursos auxiliam o crescimento do aluno e sua formação crítica, quebrando barreiras existentes na metodologia tradicional. A otimização dessa metodologia faz com que a escola participe dos processos de transformação e construção da realidade, na formação de indivíduos críticos e reflexivos, com competência técnica para enfrentar uma sociedade competitiva.

Hoje, dos meios eletrônicos de comunicação que oferecem amplas possibilidades de transmissão e memorização de informações (vídeo, TV, livros etc.), temos o computador que permite novas formas de trabalho e interação com outros indivíduos e comunidades. O computador tem sido utilizado na educação, tanto para ensinar sobre computação, como para ensinar qualquer assunto.

Este trabalho tem por finalidade mostrar o computador como instrumento mediador da aprendizagem, destacando o nível de desenvolvimento de seus programas educativos que muito contribuem para a aplicação de um ensino de qualidade, visando a uma aprendizagem construtiva, crítica e contextualizada com a realidade do educando.

Segundo, McLuhan apud Litwin, 1960, p.58, “hoje em nossas cidades, a maior parte do ensino acontece fora da escola. A quantidade de informação comunicada pela imprensa, revistas, filmes, televisão e rádio excede em grande medida a quantidade de informação comunicada pela instrução e textos na escola. Desafio este que destruiu o monopólio do livro como ajuda ao ensino e derrubou os próprios muros das aulas”.

Um dos fatores chaves para se compreender e explicar as transformações econômicas, sociais e culturais das duas últimas décadas é o desenvolvimento das novas tecnologias da

informação e da comunicação.

Os avanços dessa informatização têm invadido todas as áreas e não poderiam deixar de comparecer nos espaços educacionais. A princípio, a primeira preocupação era o questionamento: até que ponto a educação iria se confundir, aos poucos e para sempre, com os meios eletrônicos? Estes meios permaneceriam como insumo ou como expedientes de apoio? Isto porque a pressão do mercado era vender tais produtos e torná-los rapidamente obsoletos. Não havia preocupação em garantir condições mais qualitativas de aprendizagem, a partir desses meios eletrônicos.

Acompanhando a mudança, o professor contemporâneo deve usar esses recursos, até mesmo por uma razão de motivação das novas gerações. Educação e conhecimento perfazem a matriz principal da pós-modernidade social e econômica. Os recursos tecnológicos são expressão importante desse novo momento, por serem precisamente componentes centrais da fantástica evolução da ciência e da tecnologia. Daí ser fundamental estabelecer a relação entre educação e conhecimento em sua ambiência eletrônica.

A tecnologia na área educacional, de acordo com linhas metodológicas bastante diferenciadas, pode ser aplicada com sucesso, pois ficou claro que o recurso tecnológico é uma grande ferramenta que contribui para facilitar o processo ensino e aprendizagem. A escola definindo o seu objetivo quanto ao uso das novas tecnologias, seja como fim, seja interferindo nos conteúdos disciplinares, está oferecendo aos seus alunos a possibilidade de atuarem como cidadãos coparticipantes de uma sociedade que não se coloca à margem do processo de desenvolvimento.

## **METODOLOGIA**

O referido estudo apropriou-se de metodologias que caracterizassem o maior rigor científico possível, buscando em autores a consolidação de ideias fundamentadas.

Desta forma, fez-se a pesquisa bibliográfica, onde foi realizada uma leitura crítica de diferentes autores com o intuito de promover a compreensão das ideias apresentadas. Para Gil (2010, p. 29): “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Nesse sentido, Ruiz reitera da seguinte forma:

As produções humanas foram comemoradas e estão guardadas em livros, artigos e documentos. Bibliografia é o conjunto dos livros

escritos sobre determinado assunto, por autores conhecidos e identificados ou anônimos, pertencentes as correntes de pensamento diversas entre si, ao longo da evolução da Humanidade. E a pesquisa bibliográfica consiste no exame desse manancial, para levantamento e análise do que já se produziu sobre determinado assunto que assumimos como tema de pesquisa científica. (RUIZ, 2013, p. 58)

A pesquisa como finalidade, apresentar de maneira concisa a implicação da pesquisa relativa ao título. No entendimento do autor, entende-se que:

A pesquisa fenomenológica se propõe a uma descrição da experiência vivida da consciência, mediante o expurgo de suas características empíricas e sua consideração no plano da realidade essencial. Trata-se, pois, de um tipo de pesquisa que busca descrever e interpretar os fenômenos que se apresentam à percepção. (GIL, 2010, p. 39).

Ainda diz-se que:

A pesquisa fenomenológica busca a interpretação do mundo através da consciência do sujeito formulada com base em suas experiências. Seu objeto é, portanto, o próprio fenômeno tal como se apresenta à consciência, ou seja, o que aparece, e não o que se pensa ou se afirma a seu respeito. Tudo, pois, tem que ser estudado tal como é para o sujeito, sem interferência de qualquer regra de observação. Para a fenomenologia, um objeto pode ser uma coisa concreta, mas também uma sensação, uma recordação, não importando se este constitui uma realidade ou uma aparência. (GIL, 2010, p. 39).

Como formas de abordagens são avaliadas ainda aspectos qualitativos, considerando os dados compreensíveis para o estudo. Entende-se que:

Preocupamo-nos com a abordagem da pesquisa qualitativa. Expressamos que ela é uma postura importante no campo da investigação educacional. Mas também ressaltamos a sua predominante tendência idealista. Abrimos espaço também para o desenvolvimento do enfoque marxista na pesquisa em educação. Destacamos dele alguns conceitos que nos parecem básicos para ter uma ideia elementar de seus

Para a obtenção dos dados referente à elaboração da pesquisa, foi realizado um estudo em literaturas relacionadas e afins com a temática, desta forma, reiterando a importância no uso da informática nas aulas de Língua Portuguesa, tornando-as mais interativas e adequadas ao perfil de aluno da contemporaneidade.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Com a aplicação de computadores na educação, nos dias de hoje, o ensino expandiu-se, aprimorando o nível de seus recursos didáticos e conseqüentemente da própria aprendizagem. Diferentes tipos de abordagens de ensino podem ser realizados através do computador, isto porque fornece inúmeros programas educativos, desenvolvidos essencialmente para auxiliar o professor no de processo ensino e aprendizagem, por meio dos programas específicos para computadores como é caso dos Softwares Educativos.

São programas desenvolvidos dentro de uma proposta pedagógica, utilizados na sala de aula para atender às necessidades dos alunos. Facilitam o trabalho do educador e melhoram a qualidade do ensino dentro do processo educativo. Possuem técnicas específicas e métodos que são procedimentos que controlam e avaliam a qualidade dos Softwares. A boa qualidade norteia o fazer pedagógico do professor, possibilita novas conquistas por parte dos alunos, desenvolve o raciocínio lógico, habilidades e criatividade que o ajudarão a crescer mental e intelectualmente.

Os Softwares Educacionais são avaliados dentro de critérios referentes ao conteúdo: se atendem às necessidades de seu objetivo curricular, se tem relevância pedagógica, se os objetivos do programa são claros e qual a natureza do feedback fornecido aos alunos.

A utilização de um Software está diretamente relacionada à capacidade de percepção do professor em relacionar a tecnologia à sua proposta educacional. Por meio dos Softwares é que podemos ensinar, aprender ou produzir trabalhos com excelentes apresentações.

Esta nova forma de aquisição de conhecimento, transmitida através dos Softwares Educativos, deve abrir portas importantes para a compreensão do mundo que nos rodeia. A Linguagem de programação logo foi criada por Seymour Papert e desenvolvida com base na visão Piagetiana de construção do conhecimento (construtivismo de Piaget).

Exclusiva para os cursos de Informática possui duas raízes, uma computacional e outra pedagógica. Como metodologia de ensino e aprendizagem tem sido utilizada numa ampla gama de atividades, em diferentes áreas de conhecimento e com diferentes populações de crianças. Assim temos utilizado logo com crianças que não conhecem letras, palavras ou números e, através dessa metodologia, o processo de alfabetização tem se desenvolvido com mais eficiência e eficácia. Também “tem sido usada na educação especial, com crianças que apresentam vários tipos de deficiência como: física, auditiva, visual e mental”. (VALENTE, 1991, p.14)

A atividade Logo torna claro o processo de aprender. Pode resgatar a aprendizagem baseada no Construtivismo, provocando uma profunda mudança na abordagem do trabalho pedagógico nas escolas.

Os domínios de aplicação do Logo estão em permanente desenvolvimento, com o objetivo de atrair um número maior de usuários e motivar os alunos a usarem o computador para elaborarem as mais diferentes atividades de ensino aprendizagem, pois conforme MENDES apud NISKIER (1993, p.99) “O conhecimento ao pode ficar restrito ao simples aprendizado adquirido nas tradicionais salas de aula; só o exame crítico desse conhecimento leva à descoberta. É preciso buscar dimensões para o uso de tecnologias, através de uma visão democrática brasileira”.

Simuladores entre os diferentes modos de usar a tecnologia na educação, a Simulação é sem dúvida um dos melhores, pois reforça decisivamente o treinamento das pessoas. Isto porque envolve a criação de modelos dinâmicos e simplificados do mundo real. Estes modelos permitem explorar tanto as situações fictícias, quanto as situações de riscos, desde as manipulações de substâncias químicas a objetos perigosos, como também permitem a exploração de experimentos que são muito complicados, ou caros, e que levam muito tempo para se processarem.

É importante destacarmos que a Simulação é mais um programa do computador que pode ser utilizado na aquisição do conhecimento ajudando o indivíduo desenvolver suas habilidades, nos mais variados setores da sociedade.

A simulação como recurso metodológico encoraja o trabalho dos professores, uma vez que facilita o processo de ensino e aprendizagem. Desenvolver programas de simulação nas áreas da ciência, física, química e biologia, utilizando experiências virtuais oferece ao aluno a

possibilidade de desenvolver hipóteses, de testá-las e analisar seus resultados, apurando os seus conhecimentos.

Contudo, é necessário criar condições para o aprendiz fazer a transição entre simulação, o fenômeno do mundo real. Esta transição não ocorre automaticamente, por isso deve ser trabalhada de forma clara e precisa, visto que a Simulação por si só não cria a melhor situação de aprendizado; ela mesma deve ser vista como um complemento de apresentações formais, leituras e discussões em sala de aula. E se estas complementações não forem realizadas, não existirá a garantia de que o aprendizado ocorra, e de que o conhecimento possa ser aplicado à vida real.

A Aula Net com a evolução da tecnologia e com uma metodologia adequada que tal evolução permite suprir e superar a educação presencial surge segundo RAW apud NISKIER (1993, p.45), "... fazer parte do primeiro mundo não é só elevar o padrão de vida médio do cidadão; é preciso investir no desenvolvimento científico e na educação".

O EAD (Educação a Distância) caracteriza-se pela autoinstrução e pela conversação didática, com o nível e as necessidades da clientela norteando a elaboração do material didático, pois sem a presença física do professor, o próprio aluno vai construindo seu conhecimento, utilizando materiais didáticos preparados por professores especialistas, através dos quais o aluno, além de adquirir conhecimentos desenvolve hábitos e atitudes de estudo.

Hoje a informática é considerada uma nova disciplina que ligada aos meios de comunicação de massa, está a serviço da sociedade em todos os seus segmentos como, por exemplo, temos a televisão, a maior inovação tecnológica da modernidade, não apenas pela sua linguagem, mas pelo potencial que encerra em termos pedagógicos, e pode levar às mais distantes localidades informações preciosas em forma de imagens e sons, proporcionando o Ensino à Distância.

Outro meio de comunicação, o computador, como uma tecnologia avançada do século, é outra revolução que transforma todos os paradigmas do sistema educacional e melhora a qualidade do ensino, conforme referências em momentos anteriores do presente trabalho.

A introdução dessas novas tecnologias nas salas de aula facilita às trocas interindividuais, a criação de projetos pedagógicos, comunicação à distância e redefine o relacionamento entre professor e aluno.

Esses recursos tecnológicos põem ao alcance de qualquer escola ou instituição educativa a possibilidade de desenvolver trabalhos em conjunto e ampliar no aluno a capacidade de tomar decisões, através da liberdade que permite difundir a todos o conhecimento produzido. É o caso da Aula Net, Software educacional, que possibilita, via computador, a aprendizagem sistematizada de conteúdos curriculares, sem a presença do professor.

A Aula Net é um ambiente de criação e manutenção de cursos à distância baseado na web. Tem como premissas básicas: interatividade dos alunos; o autor do curso não precisa ter profundos conhecimentos técnicos da internet para criá-lo; conteúdo criado no curso pode ser reutilizado; os recursos para a criação os cursos devem ser os mesmos utilizados em sala de aula.

O ambiente da Aula Net oferece uma flexibilidade que permite a criação de vários cursos com diferentes ênfases, dando ao autor liberdade de decidir a sua metodologia e didática. Oferece, ainda, um conjunto de recursos de software, chamados serviços, dividindo-se em tipos de mecanismos como de comunicação, de coordenação e de cooperação, os quais proporcionam a interação entre professores/alunos e alunos/alunos.

Dentro desse ambiente, são utilizadas várias opções que permitem ainda contato de interagente com o autor do curso, através de e-mails; surgem grupos de interesse e de discussão que abordam os assuntos baseados nos temas escolhidos, possibilitando assim um debate entre interagentes do curso, permitindo a ação cooperativa entre tais interagentes, através de coautorias e utilização dos ambientes, para criação e participação em cursos à distância.

O Software aula Net aplicado ao ensino de Língua Portuguesa se as escolas dispõem de recursos suficientes para integrá-lo à sua metodologia de ensino, o computador torna-se um importante auxiliar para as atividades escolares, pois a sua grande versatilidade lhe possibilita ser de grande proveito em muitas situações de aprendizagem. É óbvio que o ensino sofrerá algumas modificações, porque o conteúdo das disciplinas não será transmitido apenas por métodos que priorizem a presença do professor em sala de aula.

A partir do momento em que uma área específica de ensino é abordada, surge o questionamento: “Como se pretende ensinar essa área de conhecimento e para quem?” Primeiramente devemos saber que ensinar seria tornar o indivíduo consciente dos porquês, do como e não veicular rótulo destituídos de significações, pois segundo MARQUES et AL

(1995, p.43) “...ensinar seria unir intuição e conceito: qualquer um dos dois, sem o outro, é puro vazio”.

Segundo MARQUES et AL (1995, p.45):

“não se pretende ensinar a ler e escrever usando o computador, mesmo que isso seja possível. Mas, uma vez alfabetizado o aluno, nada impede que este instrumento seja utilizado para o que, a nosso ver, seria a finalidade do ensino de língua materna: a tomada de consciência dos “mecanismos” linguísticos léxico-semânticos, morfossintáticos e gráfico-fônicos que fazem de uma língua o que ela é.”.

É bom que se diga que não se deve esquecer o contexto sociocultural que é um fator formador e informador essencial e no qual a língua está imersa, pois, “... ensinar uma língua enquanto língua materna e, então, tornar consciente o que é intuitivo, isto é, os modos de significação e os elementos formais que, nas variedades do uso social desta língua, produzem o sentido”.

(MARQUES et AL, (1995, p.45)

## **CONCLUSÃO**

A trajetória que se percorre para a elaboração deste estudo nos leva a entender que rápida e constante transformação da ciência e tecnologia tem produzido mudanças do homem com a natureza do homem com o homem e do homem consigo mesmo. A própria mudança na nossa condição de vida, pelo fato de a natureza do conhecimento ter mudado, exige que o homem explore o saber para melhorar a qualidade de vida da sociedade em que se insere.

A era tecnologia e suas aplicações nas mais diversas áreas do conhecimento humano traz benefícios para a humanidade, como é o caso da informática que vem contribuindo para o aumento da produtividade humana nos diferentes ramos de trabalho. Contudo precisa-se entender as aplicações da informática nos diversos setores atividades da sociedade. Essas devem ser conhecidas como instrumentos que dinamizam e aperfeiçoam projetos de transformação social que possibilitam a solução de problemas em diversas áreas como a de energia, agricultura, transporte, saúde, educação e outras, proporcionando um bem-estar coletivo. No âmbito educacional, vemos a utilização do computador como um recurso didático propício para suscitar o pensamento crítico dos nossos educandos, sendo utilizado como um instrumento mediador de uma aprendizagem mais construtiva para o aluno, o qual

passa a ser o agente, o sujeito e responsável por sua aprendizagem.

Pois é ele/que vai direcionar o caminho que deve percorrer, buscar, questionar e redimensionar o preexistente, de acordo com as suas necessidades e dificuldades, tendo o professor como facilitador. E segundo LITWIN (1997, p.90), “... a qualidade educativa destes meios de ensino depende mais do que de suas características técnicas do uso ou exploração didática que realize o docente e do contexto em que se desenvolve”.

Vale enfatizar que o computador é uma ferramenta riquíssima que contribui para o processo de ensino e aprendizagem e que, visto dentro de uma visão crítica, ajudará a melhorar ou até diminuir os problemas educacionais e sociais. “... a tecnologia computacional permite maior poder de interação com o usuário do que os outros meios tecnológicos usualmente difundidos. É no poder interativo do computador que reside a sua maior potencialidade em educação”. (MERRIL et AL., 1986, p.36).

Para ensinar utilizando o computador como instrumento facilitador de aprendizagem, devemos formalizar os conteúdos a serem abordados, e essa formalização constitui o maior desafio o momento de se estabelecerem tais conteúdos.

Dependendo da maneira como são abordados, alguns deles ficarão mais efetivos, convincentes e até financeiramente mais convenientes com giz e lousa, recursos tão comuns do dia a dia da sala de aula. No entanto, no mundo globalizado, não podemos deixar de lançar mão de recursos mais sofisticados, sob pena de ficarmos à margem do processo de desenvolvimento.

Pode-se dizer, portanto, que a informática como um todo não contribui somente para a aquisição e desenvolvimento de habilidades, mas é responsável pela formação de consciências críticas e contextualizadas com a realidade, preparando o homem para uma nova cultura informatizada.

A conclusão não põe fim às discussões sobre o tema. Até porque, o trabalho em si se constitui um ponto de partida para novas reflexões e novas buscas de sentido da realidade educacional.

## **BIBLIOGRAFIA**

A DISTÂNCIA. Florianópolis, SINE, **Secretaria de Estado do Desenvolvimento Social e da Família, Laboratório de Ensino a Distância (LED)**, 1998.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LITWIN, E. **Tecnologia Educacional: política, histórias e propostas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

MARQUES, C. P. C. et AL. **Computador e ensino**. São Paulo: Ática, 1995.

MERRIL, P.F., TOLMAN, C., HAMMONS, V.R. **Computers in education**. New Jersey: Prentice-Hall, 1986.

NISKIER, A. **Tecnologia Educacional: uma visão política**. Petrópolis: Vozes, 1993.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – 5ª a 8ª séries; **Tecnologia da informação**, Brasília, 1998.

Periódico técnico científico dos programas de pós-graduação em tecnologia dos CEFETS-PR/MG/RJ. Revista Educação e Tecnologia, Curitiba, v.2, n.3, ago, 1998. **INTRODUÇÃO À EDUCAÇÃO**.

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 6. ed. 2. reimp. São Paulo: Atlas, 2013.

SAMPAIO, M; N. LEITE, L. S. (2011). **Alfabetização tecnológica do professor**. Rio de Janeiro: Vozes. SOUZA, C. H. M. de. (2003). **Comunicação, Educação e Novas Tecnologias**.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo - SP: Atlas, 2008.

VALENTE, J.A. **Diferentes usos do computador na educação**. Revista Espaço Aberto, Brasília, nº 57, p. 3-16, jan/mar. 1993.