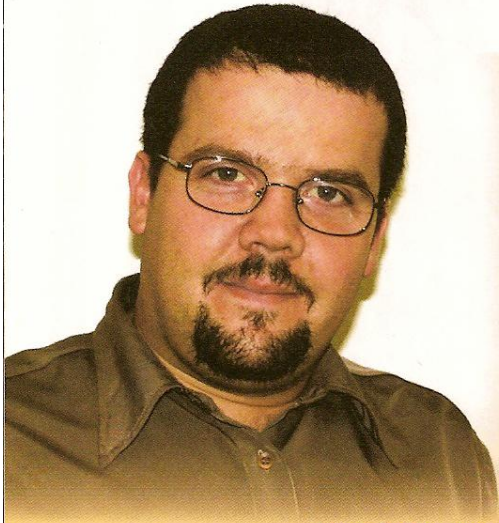




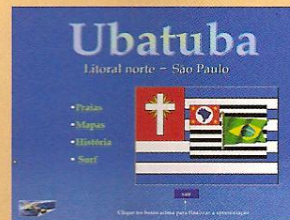
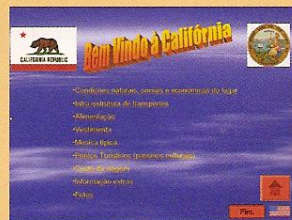
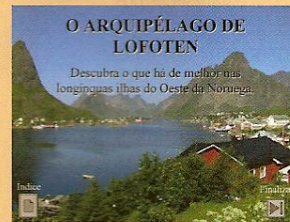
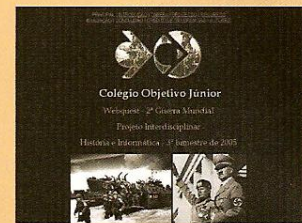
Camila Castro



INFORMÁTICA COMPLEMENTA ENSINO ESCOLAR



Esmeraldo Caniloi Júnior



...para o educador, a informática apresenta-se como um ferramental a mais a favor de sua prática pedagógica.

Como já se sabe, a informática vem adquirindo cada vez mais espaço no ambiente escolar. "Ela surge como importante instrumento de apoio às disciplinas e aos conteúdos, como também de preparação dos alunos para uma sociedade informatizada", afirma, em entrevista à *Revista Linha Direta*, o professor e coordenador de Informática do ensino fundamental II e ensino médio do Sistema Objetivo de Ensino, Esmeraldo Caniloi Júnior. Segundo ele, o potencial da informática vai muito além do simples contato com o computador ou de apenas proporcionar um curso de informática para os estudantes em horário extracurricular. Confira estas e outras idéias na entrevista que se segue.

Linha Direta – De que forma os profissionais da educação vêm utilizando a informática dentro da sala de aula, no processo de ensino-aprendizagem?

Professor Caniloi – Assim como o giz e a lousa são recursos utilizados em sala de aula, a informática pode ser utilizada como uma ferramenta a mais, como um meio para produção de projetos interdisciplinares. Como tutor, o computador ensina ao aluno (*softwares* educacionais); como tutelado, o aluno ensina ao computador, por meio da linguagem de programação. Contudo, os professores das disciplinas devem estar

preparados para o uso dessa tecnologia. O professor de informática tem papel importante nesse contexto: ele deve ser capaz de agregar o potencial dessa ferramenta aos conteúdos desenvolvidos pelas disciplinas.

No Sistema Objetivo de Ensino, são promovidos cursos de atualização para professores de informática e de outras disciplinas, para os membros de unidades próprias e para as escolas conveniadas espalhadas em todo o país. Nesses cursos, são realizadas oficinas interdisciplinares que mostram que a informática pode contribuir no processo ensino-aprendizagem.

Linha Direta – O Sistema Objetivo de Ensino desenvolve projetos interdisciplinares com os alunos que utilizam a informática. O senhor poderia falar um pouco sobre as principais ações realizadas?

Professor Caniloi – A programação do curso de informática no Colégio Objetivo inclui a realização de vários projetos com os alunos, procurando sempre a participação de outras disciplinas nas temáticas abordadas. Um exemplo de projeto que envolveu tanto a Informática quanto a disciplina de história foi a criação de um aplicativo de Multimídia de Autoria, com os *softwares* Power Point ou ControlWin. Especificamente nesse caso, os alunos da 8ª série, com base no aprendizado sobre a Segunda Guerra Mundial, produziram um trabalho de Multimídia de Autoria nas aulas de informática sobre o tema em questão.

Um aplicativo de Multimídia de Autoria permite ao aluno reunir

recursos de vídeo, som, texto, imagem e animação para exibir um conteúdo específico de determinada disciplina. É um dos aplicativos favoritos para a produção de projetos interdisciplinares. Outro exemplo foi um trabalho desenvolvido nas aulas de informática em conjunto com a disciplina de geografia, no qual os alunos de 8ª série, utilizando-se do *software* Front Page, produziram sites sobre países da América do Sul. Após a conclusão dos trabalhos, os estudantes realizaram apresentações dos conteúdos teóricos, dispostos em forma de sites, ao professor de geografia.

A 7ª série participou de um trabalho que envolveu as disciplinas de informática, inglês e geografia. Nele, utilizando-se do *software* Power Point, os alunos produziram um roteiro de viagem bilíngüe sobre os países da América Anglo-Saxônica.

Linha Direta – Quais os benefícios do uso da informática para a educação?

Professor Caniloi – A educação só tem a ganhar. O aluno, ao produzir um trabalho envolvendo a informática com outras disciplinas, aprende informática, adquirindo habilidades e competências ao manusear as ferramentas, e aprende com a informática, adquirindo o conhecimento sobre o conteúdo das disciplinas envolvidas.

Por outro lado, para o educador, a informática apresenta-se como um ferramental a mais a favor de sua prática pedagógica. O professor de outras disciplinas percebe que a informática não concorre com a sua, mas significa uma possibilidade a mais para o desenvolvimento do seu próprio trabalho.

Assim são os frutos da parceria da informática com as demais disciplinas: apresentações de um conteúdo por meio de recursos de multimídia, utilização de ferramentas de autoria, desenvolvimento de sites, pesquisas e produção de *Webquests* pelos professores, entre outros.

Linha Direta – Em que consiste o *Webquest*?

Professor Caniloi – *Webquest* é um método de pesquisa dirigida que aproveita todos os recursos oferecidos pela internet. É um roteiro de trabalho disponibilizado na Rede em forma de site, elaborado pelo professor para ser solucionado pelos alunos.

O *Webquest* parte de um tema (Segunda Guerra Mundial, por exemplo) e propõe uma tarefa que resulta em um produto final, criado, de preferência, por um grupo de alunos. A criação desse produto envolve necessariamente pesquisas na internet, planejamento e organização do grupo para sua execução. O trabalho do professor, ao confeccionar o *Webquest*, é definir a tarefa, indicar os procedimentos necessários para sua execução e os recursos previamente selecionados, que os alunos devem utilizar como base para não se dispersarem no manancial de recursos de informações oferecidos pela *web*.

Há que se deixar clara também a importância de o professor explicitar com detalhes todos os critérios por meio dos quais a tarefa será avaliada, permitindo, assim, que o grupo se auto-avale a partir deles. Um exemplo de *Webquest* criado pelos professores de informática e de história do Objetivo pode ser visto no site www.professorjunior.com/webquesthistoria.

Linha Direta – De que forma outros projetos podem complementar as ações da instituição?

Professor Caniloi – O Objetivo desenvolve um projeto chamado *Saúde e nutrição*, que pretende conscientizar seus estudantes de 5ª a 8ª séries sobre hábitos alimentares mais saudáveis. Para tanto, uniu os conhecimentos do Colégio aos da Universidade Paulista – Unip (instituição de ensino superior do mesmo grupo educacional) – para a execução de uma pesquisa por amostragem, entre 700 estudantes do ensino fundamental II, de 10 unidades do Colégio, sobre os seus hábitos alimentares, a fim de orientá-los para uma alimentação adequada.

A tabulação dos dados foi feita pelos professores de matemática e de informática do Colégio, com auxílio dos estudantes, e a análise das informações foi feita pela Unip. Nesse processo, foi possível trabalhar conteúdos de ciências, matemática e informática de forma integrada, além, é claro, de contribuir para a conscientização dos alunos acerca da importância de uma alimentação saudável.

Linha Direta – Na sua opinião, como a informática pode aproximar alunos e professores, em uma relação de troca de experiências e informações?

Professor Caniloi – A informática por si só atrai a atenção dos alunos. Ela é, na verdade, uma ótima alternativa para aproximar o aluno do professor e vice-versa. Nas Feiras Científicas ou nos Encontros Culturais, por exemplo, é cada vez mais freqüente a apresentação de trabalhos que utilizam a informática como recurso. Só para se ter uma idéia, no Objetivo, em alguns desses eventos, chegamos a ter cerca de 90% dos trabalhos em exposição utilizando computadores.

Linha Direta – Do ponto de vista das instituições de ensino, quais as maiores dificuldades para aplicar o ensino de informática em sala de aula?

Professor Caniloi – Eu acredito que uma das maiores dificuldades é a resistência do professor ao novo. Alguns professores, por não dominarem as ferramentas de informática, preferem ater-se a sua aula tradicional. Isso pode ser solucionado com a ajuda de um professor de informática, que, além de deter o conhecimento da área, entende a linguagem do professor de outras disciplinas em seus termos pedagógicos.