

A IMPORTÂNCIA DA COOPERAÇÃO E INTERAÇÃO DOS PROFESSORES DA EP PADRE JOÃO BOSCO DE LIMA COM O LABORATÓRIO EDUCACIONAL DE INFORMÁTICA.

Janaína Maria Bacurau Tavares ¹

RESUMO

É imprescindível a formação continuada de professores focando na sua atual prática, pois propicia aos mesmos a obtenção de conhecimentos que contribuem para melhoria do trabalho individual e coletivo. O curso de formação disponibilizado pela SEDUC aperfeiçoou a dinâmica do LEI da Escola de Ensino Profissional Padre João Bosco de Lima e a integração das disciplinas de forma que a interdisciplinaridade ajudou no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Formação. Laboratório. Interatividade. Interdisciplinaridade. Aprendizagem.

Introdução

A Escola de Ensino Profissional Padre João Bosco de Lima atualmente possui 510 alunos matriculados nos cursos de Administração, Agropecuária, Desenho da Construção Civil, Finanças e Informática. O LEI é bastante utilizado pelas doze turmas no horário de aula e no intervalo para pesquisas e estudos e conta com dois ambientes cada um com vinte e dois computadores, contabilizando no total quarenta e quatro em ótimo estado e todos com acesso à internet.

O Curso itinerário disponibilizado pela SEDUC, possibilitou uma formação que incluí vídeos, materiais que ajudaram na dinâmica e na obtenção de conhecimento para melhoria do ambiente.

Qualquer professor da Escola pode utilizar o LEI, desde que seja agendado com antecedência pelo sistema de agendamento criado pelos próprios alunos, em que para acessar e agendar qualquer ambiente ou equipamentos como: projetores, caixa de som, é preciso o login com

¹ Professora lotada no LEI Escola de Ensino Profissional Padre João Bosco de Lima.

o CPF e senha. Devido essa facilidade e acessibilidade dos professores, se tornou importante e significativa a interação com os professores no laboratório de informática.

Os docentes de diversas disciplinas utilizam o espaço para pesquisas, resoluções de questões disponibilizadas no Aluno Online, estimulando assim, os alunos a irem à busca do conhecimento e muitas vezes utilizando métodos que facilitam as outras disciplinas como Português, nas atividades com a leitura e o registro de pesquisas na forma escrita no caderno.

Comitadamente o processo de formação, foram utilizadas atividades em que houve o processo de interdisciplinaridade na disciplina de Informática Básica, bem como no curso de Finanças no Módulo de Noções de Administração e Sociologia. Todas elas tiveram relação direta que influenciaram no processo de ensino e aprendizagem. Utilizando ferramentas disponibilizadas pela tecnologia, como internet, computadores e também o tradicional, como lápis e caderno.

A interdisciplinaridade dentro da escola é de suma importância, pois permite que o discente consiga compreender a importante ligação e sentindo que existe entre as diversas disciplinas, atribuindo assim, uma aprendizagem significativa.

Metodologia

Na turma do 1º ano de Finanças da Escola, em parceria com a professora técnica foi proposto aos alunos, a utilização do jogo SimCity BuildIt com o objetivo de estimulá-los a ter mais noção da Administração financeira: com ações que envolvam a organização, o planejamento e liderança. A avaliação nessa atividade foi contínua, de forma que o todo o desenvolvimento e compreensão do aluno foram acompanhados ao longo da utilização do jogo. Toda o processo foi acompanhado pela professora do LEI, bem como a ajuda no suporte preciso para realização da ação.

Outra atividade proposta foi com a Disciplina de Sociologia no segundo ano de Administração, em que a professora estava desenvolvendo o projeto com o tema: Violência contra a Mulher: Minha vida tema valor, meu corpo não tem preço. A parceria ocorreu na busca pela pesquisa no LEI sobre o que é Relacionamento abusivo, Violência contra mulher e estatísticas do Brasil e Ceará. Além da pesquisa, os alunos registraram no caderno e posteriormente, socializaram

sobre os temas investigados.

Na disciplina de Informática Básica, com o projeto: Conexão e Aprendizagem, os alunos utilizaram o Laboratório de Informática para pesquisa, assim como o registro de informações no caderno (utilizando a leitura e escrita) para elaboração de apresentações. Os discentes poderiam escolher qualquer tema que envolvesse o universo da Informática de forma em que os possibilitassem um maior interesse em busca de assuntos envolvendo a disciplina. Foram apresentados temas como: Vírus que afetam o computador, Realidade virtual X Realidade aumentada, Evolução dos computadores, Google, Inteligência Artificial, Informática e o Mundo do trabalho, Fake News, Vantagens e desvantagens das redes sociais, Robótica e Bug do Milênio. Assuntos importantíssimos que não estão presentes na ementa da disciplina, mas que contribuiriam para que os alunos conhecessem assuntos que só seriam possíveis na base técnica de outro curso ou de forma muito superficial.

Resultados e discussões

Todas as atividades desenvolvidas tiveram um retorno positivo para os alunos e professores. O estímulo do jogo aplicado na turma do primeiro ano finanças possibilitou aos discentes de forma lúdica à prática de conteúdos relacionados à Administração, também a compreender como se pode administrar sua cidade, procurando sempre utilizar decisões coerentes e compreendendo a importância de ser um líder em situações como estas.

Além da questão social em que foi trabalhado junto com a disciplina de Sociologia, todo o projeto foi aperfeiçoado e possibilitou à turma a ter uma boa colocação no Ceará Científico Etapa Regional, diante de dezenove projetos, o referido ficou entre os três primeiros. Para chegar a esse resultado, sem dúvida a busca pela informação e embasamento teórico foram imprescindíveis para esse resultado.

Com a realização do projeto na disciplina de Informática Básica ficou visível em que os alunos se tornaram protagonistas no processo de ensino e aprendizagem, pois os mesmos buscaram assuntos que mais chamavam atenção, fizeram pesquisas e socializaram com as turmas. Os temas que não seriam possíveis ser trabalhados em sala devido à ementa e o tempo.

Considerações finais

A parceria, cooperação e interação entre as professores da escola e suas disciplinas no Laboratório junto com o responsável do ambiente é grande relevância para qualidade do ensino, pois elas garantem a ligação que existem entre os diversos conteúdos e que possibilitam aos alunos a refletirem que o conhecimento não é estático, não para em uma sala de aula, mas é contínuo e precisa ser construído por meio de pesquisa e estímulos.

Referências

GAUTHIER, Clemont; BISSONNETTE, Steve; RICHARD, Mario. **Ensino Explícito e Desempenho dos Alunos: A Gestão dos Aprendizados.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MOURA, Adelina Maria Carreiro. **Apropriação do Telemóvel como Ferramenta de Mediação em Mobile Learning: Estudos de caso em contexto educativo.** Tese apresentada na Universidade do Minho, Braga-Pt, 2010.

OLIVEIRA, Francisco; NASCIMENTO, Marcos Dionísio Ribeiro do. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem.** SEAD/UECE, 2011.