

Informática Educativa: Uma Atividade Para Aprendizagem Sobre Os Conceitos De Hardware E Software

¹Marcos Willian Gonçalves De Souza, ¹Vitor Norton de Lima Azevedo, ¹Almir de Oliveira Costa Junior, ²Luana da Silva Mattos.

¹Escola Superior de Tecnologia – Universidade do Estado do Amazonas (UEA)

²Escola Municipal Abílio Nery – Secretaria Municipal de Educação (SEMED)

e-mail: mwgs.lic18@uea.edu.br,
luana.mattos@semed.manaus.am.gov.br

vnla.lic18@uea.edu.br,

adjunior@uea.edu.br,

Resumo. O uso do computador nos processos de ensino-aprendizagem cada vez mais têm influenciado a educação, por ser uma ferramenta que possibilita desenvolver a aprendizagem de forma lúdica e interativa, através de animações, simulações, jogos e outras diversas formas. Deste modo, acaba possibilitando abordagens pedagógicas mais significativas. Sendo assim, faz-se necessário pensar no empoderamento e utilização dessas ferramentas por parte dos professores desde a educação básica. Nesse contexto, este trabalho relata a experiência de discentes do curso de Licenciatura em Computação no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) na aplicação de uma atividade de informática educativa para aprendizagem de conceitos computacionais, a qual teve como principal objetivo, apresentar aos alunos, noções básicas sobre hardware e software. A atividade foi realizada com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Abílio Nery. A execução desta atividade ocorreu em dois tempos de aula equivalentes a uma hora e quarenta minutos, dividida em quatro momentos que consistiram em: i) questionário diagnóstico, ii) aula expositiva sobre os conceitos computacionais de hardware e software, iii) dinâmica: jogo da memória computacional e iv) atividade escrita. Inicialmente foi empregado um questionário com o intuito de diagnosticar os conhecimentos prévios sobre as partes externas e internas do computador e o nível de domínio da norma culta da língua portuguesa. Em seguida foram abordados os princípios básicos sobre o computador: hardware e software. Além disso, foi estabelecido conceitos para especificar suas funções e auxiliar os alunos diferenciar os componentes que compõem um computador. Nesta parte teórica foi aplicada uma sequência de slides, com o propósito de oferecer aos alunos uma dimensão dos elementos que fazem parte do computador. Esta etapa teve duração de 40 minutos. Após a explicação, houve uma dinâmica utilizando a plataforma de programação em blocos *Scratch 2.0*, que consistiu em um jogo da memória (Autoral) sobre os elementos de hardware do computador e suas respectivas funcionalidades. Nesta atividade, os alunos tiveram a oportunidade de trabalhar os conceitos de uma forma interativa e lúdica. No momento final foi

aplicado um questionário sobre o que foi abordado, a fim de verificar o aproveitamento do conteúdo. Através dos resultados, pode-se verificar que os alunos demonstraram um melhor domínio referente aos conceitos de hardware e software, diferentemente do diagnóstico inicial, onde a maioria dos alunos demonstraram não ter conhecimento prévio sobre o tema. Após o término da aula, os alunos mostraram grande interesse por novos conhecimentos sobre o computador e a informática.

Palavras-Chave: Informática Educativa, Ensino-Aprendizagem, Conceitos Computacionais, Hardware, Software.

Referências

SCRATCH, 2007. Disponível em: <<https://scratch.mit.edu/>>.

ALMEIDA, J. A. Informática na Educação: conformar ou transformar a escola. **Florianópolis: Endipe**, v. 8, p. v2, 1996.