

## UM ESTUDO SOBRE O CONHECIMENTO DE INFORMÁTICA DE PROFESSORES

**André F. M. SILVA<sup>1</sup>; Flávia de A. BÓCOLI<sup>1</sup>; André L. S da SILVA<sup>1</sup>; Pedro H. G. de  
AQUINO<sup>1</sup>; Erlon C. G de A. JUNIOR<sup>1</sup>; Ricardo J. de NEGREIROS<sup>1</sup>; Robson da S.  
OLIVEIRA<sup>1</sup>; Paulo C dos SANTOS<sup>1</sup>; Sandra H. MIRANDA<sup>1</sup>; Aline M. D. VALLE<sup>1</sup>**

### RESUMO

Este artigo apresenta um estudo sobre a utilização e aplicação de ferramentas digitais no auxílio da aprendizagem nas escolas da rede pública no município de Muzambinho. O instrumento para levantamento de dados utilizado foi o questionário. Verificou-se que a informática ainda é pouco presente nas escolas do município.

**Palavras-chave:** Educação; Informática; Tecnologia.

### 1. INTRODUÇÃO

As TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) vêm transformando o cotidiano das pessoas das mais diversas formas. Na educação vêm mudando a forma como os conteúdos são ministrados, por meio de novas abordagens pedagógicas (HENRIQUE *et al.*, 2015).

Valente (1993) cita os principais ingredientes para a informática na educação: “[...] o computador, o software educativo, o professor capacitado para usar o computador como meio educacional e o aluno, sendo que nenhum se sobressai ao outro [...]”. Recentemente, outros autores (BERGAMASCO e BERGAMASCO, 2013; NOBRE, SOUZA e NOBRE, 2015) também citam estes quatro ingredientes como essenciais.

Considerando a capacitação dos professores, o Projeto Aluno digital foi concebido observando a necessidade de treinamentos. O projeto conta com laboratórios de netbooks que são utilizados de forma itinerante, oferecendo treinamentos e capacitações sobre informática básica. Seu objetivo é construir uma base de conhecimento sólida para os professores.

Nesse contexto, o objetivo deste artigo é apresentar o resultado inicial do Projeto Aluno Digital, o nível de conhecimento em informática dos professores do município de Muzambinho/MG.

---

<sup>1</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais – Campus Muzambinho. Muzambinho/MG - E-mails: kalabutand@gmail.com; flavia.bocoli@gmail.com; alssantiago.luz3@gmail.com; pedrohenricogomesaquino@gmail.com; erlongomes94@gmail.com; JuUniiinhoO.negreiros@gmail.com; robson\_cruzeiro2007@hotmail.com; paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br; sandra.miranda@muz.ifsuldeminas.edu.br; aline.valle@muz.ifsuldeminas.edu.br

## **2. MATERIAL E MÉTODOS**

A princípio foram elaboradas apostilas, usadas como material de apoio para o treinamento dos professores. As aulas iniciaram em Fevereiro de 2016 atendendo professores da rede estadual e municipal de Muzambinho, com término previsto para Dezembro do mesmo ano.

Para as aulas estão sendo utilizados dois laboratórios itinerantes (constituídos por 40 netbooks cada) e duas lousas interativas, necessários devido à inexistência e/ou à estrutura precária dos laboratórios de informática das escolas. Esta é outra questão abordada no projeto, a reestruturação dos laboratórios de informática.

Logo na primeira aula foi aplicado um questionário aos professores<sup>2</sup>, avaliando individualmente o conhecimento em informática que possuíam. O primeiro tema abordado na aula foi sobre o Sistema Operacional Windows, incluindo práticas simples, apresentação da interface básica do sistema, manipulação de arquivos e configurações básicas.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Foram questionados 131 professores. Fazendo uma relação entre a idade dos professores e o conhecimento de informática (Anexo I<sup>3</sup> – Gráfico 1), percebe-se que professores mais jovens (de 31 a 40 anos) tem maior interesse em buscar novos conhecimentos, novas ferramentas. Entretanto, o uso geral é a edição de textos e a navegação pela internet.

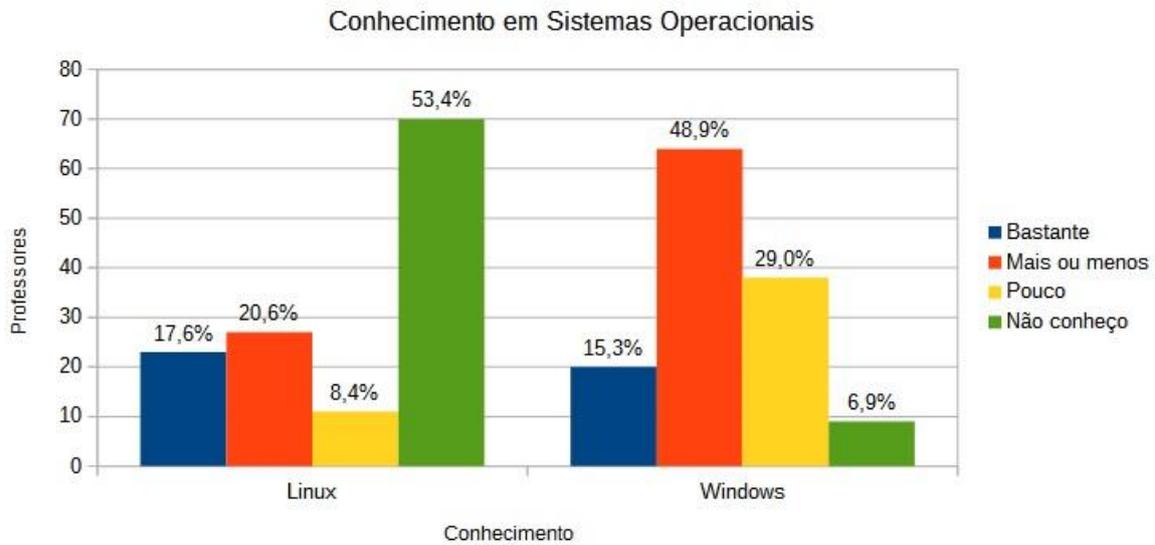
Dentre os entrevistados, 58,8% informaram não possuir nenhum curso relacionado à informática. Já dos que participaram de cursos relacionados à informática (41,2%, totalizando 56 pessoas), 91,1% concluíram o curso há mais de 2 anos. Tais dados indicam que os professores em sua maioria não possuem um treinamento adequado, em alguns casos apresentando dificuldades em processos básicos no manuseio dos equipamentos, impactando diretamente no uso da informática na educação.

No ambiente escolar grande parte das máquinas possuem como sistema operacional distribuições baseadas em Linux, o que explica o maior número de professores com bastante conhecimento em sistemas Linux (17,6%), comparado a professores com bastante conhecimento em sistemas Windows (15,3%). Porém, o sistema operacional Linux ainda é desconhecido da maioria dos questionados (53,4%), como apresenta a Figura 1.

---

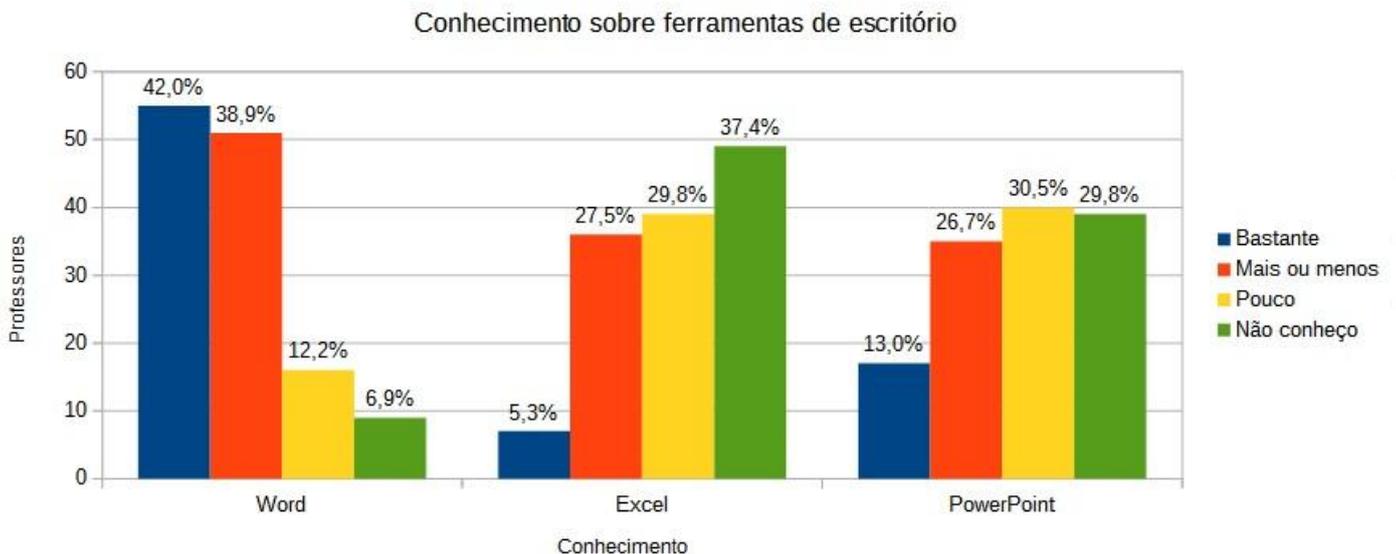
<sup>2</sup> Disponível em: <http://goo.gl/aUnEzw>

<sup>3</sup> Gráficos disponíveis em: <https://goo.gl/Yqt2GR>



**Figura 1:** Conhecimento sobre Sistemas Operacionais

Dentre os recursos que podem ser utilizados pelo professor, o pacote de escritório (Figura 2) é o mais simples e acessível, a ferramenta de edição de texto Word é desconhecida por apenas 6,9%. O mesmo não ocorre com o editor de planilhas Excel, já que 37,4% desconhecem o software e 29,8% informaram saber utilizar pouco. De forma similar, o editor de slides Power Point, onde 29,8% não o conhecem e 30,5% sabem usar pouco.



**Figura 2:** Conhecimento sobre Ferramentas de Escritório

Algumas ferramentas desenvolvidas com foco no entretenimento possuem funcionalidades com potencial de auxiliar no aprendizado do aluno. Os professores afirmam (Anexo I<sup>4</sup> – Gráfico 4) saber utilizar bastante ferramentas como Facebook (53,4%), Youtube (39,7%) e Whatsapp (48,9%), o que não indica um uso educacional destas ferramentas, utilizadas normalmente com objetivo de entretenimento. Entretanto, 80,9% informaram não conhecer o Hangout e 42,7% o Google Drive (Anexo I<sup>4</sup> – Gráfico 4), ambas ferramentas com grande potencial educacional.

47% dos professores utilizam apenas editores de texto ao elaborar provas, trabalhos ou exercícios, 13% utilizam apresentações de slide durante a aula, e 23% utilizam de vídeos, jogos e animações (Anexo I<sup>4</sup> – Gráfico 5), evidenciando a falta de aproveitamento dessas tecnologias em sala de aula. Fato que poderia ser justificado pela dificuldade dos professores ao integrar essas ferramentas durante a aula, seja por problemas estruturais, falta de equipamentos e acesso à internet ou por desconhecerem formas eficientes de utilizá-las.

## 5. CONCLUSÕES

De acordo com a pesquisa realizada, pode-se verificar que a informática na educação ainda é pouco presente nas escolas. O projeto ainda se encontra em andamento, e espera-se que ao término dos treinamentos, os professores tenham condições de aplicar em aula todo o conhecimento adquirido, como inserir jogos e vídeos educacionais para complementação das disciplinas, ou formar grupos de compartilhamento de informações no Facebook.

## REFERÊNCIAS

- BERGAMASCO, E. C.; BERGAMASCO, L. C. C. **A utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação Infantil: avanços e desafios**. XIX Workshop de Informática na Escola, 2013.
- HENRRIQUE, M. S. et al. Tabuada da Velha: Um Jogo Educacional Sobre Adição e Subtração. **Anais dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2015)**, p.310-312, 26 out. 2015. Disponível em: <http://goo.gl/tCJZ9L>. Acesso em: 28 de Julho de 2016.
- NOBRE, R. H.; SOUZA, J. A. de; NOBRE, C. de S. P. **Uso dos Laboratórios de Informática em Escolas do Ensino Médio e Fundamental no Interior Nordeste**. Revista Brasileira de Informática na Educação, Volume 23, Número 3, 2015.
- VALENTE, J. A. **Diferentes usos do Computador na Educação**. Gráfica Central da Unicamp, Campinas, 1993.

---

<sup>4</sup> Gráficos disponíveis em: <https://goo.gl/Yqt2GR>