

Inclusão Digital de Professores de Química em Goiás: Utilizando um Software de Apresentação de Slides no Ensino de Química

Jonney Gomes de Freitas Abreu* (IC), Eduardo Luiz Dias Cavalcanti (PG), Márlon Herbert Flora Barbosa Soares (PQ)¹, jonney11@gmail.com

Laboratório de Ensino de Química e Atividades Lúdicas – Instituto de Química - Universidade Federal de Goiás.

Palavras Chave: Jogos, Ensino de Química, Novas Tecnologias

Introdução

No estado de Goiás, há uma quantidade ainda pequena de professores formados em licenciatura em química, quando comparados com outros estados da federação. Além disso, estes professores têm uma dificuldade muito grande com aspectos relacionados às Tecnologias de Informação e Comunicação, especificamente os computadores¹. Em trabalho recente, Deus (2009) detectou que os professores da região metropolitana de Goiânia não são incluídos digitalmente e aqueles que têm algum tipo de relação com o uso de computadores, geralmente o fazem para acessar e-mails, sites de relacionamento, chats e sites de notícias².

O ambiente da sala de aula tem se tornado alvo de novas tecnologias. A interação do professor, com microcomputadores e projetores de imagens, nos remete a um novo leque de possibilidades inserindo multimídias diversas, entre elas, alguns jogos.

Assim, esse trabalho descreve a participação de professores e licenciandos em um curso que visava a inclusão digital, por meio da utilização de um software livre, muito utilizado para fazer apresentações em slides. No caso específico do curso, o software utilizado foi o *Impress*, da *OpenOffice*. A idéia básica, era ensinar o professor a manipular o software, para, a partir daí, desenvolver um jogo didático a partir de uma idéia inicial de jogo chamada Batalha Laboratorial, aplicado em ensino médio pelo nosso grupo de pesquisa³.

Resultados e Discussão

O curso foi ministrado para 30 alunos, entre professores do ensino médio (12) e alunos da licenciatura da Universidade Federal de Goiás, Universidade Estadual de Goiás, Universidade Luterana do Brasil. O local da realização do curso foi o Laboratório de Educação Química e Atividades Lúdicas da Universidade Federal de Goiás.

No começo do curso foi realizada uma avaliação diagnóstica para detectar o nível de inclusão dos cursistas em relação a computadores e ao próprio software escolhido para o curso. Assim, observou-se que eles tinham grande interesse em questões relacionadas ao uso de computadores e

gostaram muito da proposta da utilização de tal softwares, pois não visualizavam sua potencialidade educacional, considerando-se que o utilizavam apenas para pequenas apresentações que substituíam o quadro negro e também para as chamadas “correntes de e-mail”.

Os alunos acharam fácil e interessante a utilização do software durante o curso, desde a possibilidade de inclusão de vídeos, imagens e hiperlinks, além de animações diversas.

A maior dificuldade observada, curiosamente não estava relacionada a utilização das potencialidades do software, mas sim do sistema operacional de código aberto, adotado pelas escolas públicas do estado de Goiás. Muitos relataram que a maior dificuldade está em relação a instalação de programas, o que exige um nível de inclusão digital maior. Alguns reclamaram da estranheza em relação ao Windows aos quais já estavam acostumados.

Outra dificuldade dos cursistas foi a transposição das idéias e conceitos químicos, para uma linguagem mais acessível por meio do software. Quando solicitados a elaborar uma aula, após o curso, a maioria dos professores ainda insistia em utilizar o software como um substituto do quadro negro, mesmo após a diversidade de recursos multimídia apresentados no curso.

Jogos e apresentações interativas foram apresentados pelos monitores e professores do curso aos alunos, para que pudessem de alguma forma, ser incentivados a inovarem em suas apresentações, porém, muitos alunos reclamaram que a ferramenta era limitada não proporcionando ao elaborador da atividade, interatividade do professor com os alunos.

Conclusões

Observamos que não é a ferramenta computacional que faz a diferença em sala de aula ou na formação do professor, mas o domínio de conteúdo para que o professor possa utilizar o computador de acordo com as necessidades pedagógicas.

¹ Soares, M. H. F. B. Jogos para O Ensino de Química: teoria, métodos e aplicações, Exlibris, Rio de Janeiro, 2008.

² Deus, T. C. Um estudo sobre a inclusão digital de professores de química da região metropolitana de goiânia. Dissertação de Mestrado – UFG.

³ ABREU, J. G. F. ; CAVALCANTI, E. L. D. ; SOARES, M. H. F. B. . Batalha Laboratorial: Trabalhando o nome das vidrarias de forma lúdica.. In: 32º RASBQ, 2009