

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MATO GROSSO - UNEMAT
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTO ARAGUAIA
FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS - FACIEX
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO
LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO**

**O SOFTWARE “COELHO SABIDO” COMO PROMOTOR DE
INTERDISCIPLINARIDADE**

**Discente: Paula Dayane Souza Santos
Orientador: Prof. Esp. Sérgio Santos Silva Filho**

**Alto Araguaia – MT
Fevereiro de 2006**

PAULA DAYANE SOUZA SANTOS

**O SOFTWARE “COELHO SABIDO” COMO PROMOTOR DE
INTERDISCIPLINARIDADE**

Projeto Monográfico apresentado ao Departamento de Computação da Universidade do Estado de Mato Grosso, campus Universitário de Alto Araguaia, para a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso sob a Coordenação do Professor Mestre Fernando Yoití Obana, como exigência para a obtenção do grau de Licenciado em Computação.

Orientador: Prof. Esp. Sérgio Santos Silva Filho

**Alto Araguaia – MT
Fevereiro de 2006**

TERMO DE APROVAÇÃO

PAULA DAYANE SOUZA SANTOS

O SOFTWARE “COELHO SABIDO” COMO PROMOTOR DE INTERDISCIPLINARIDADE

Projeto Monográfico defendido em 24 de fevereiro de 2006, pela seguinte banca examinadora:

Prof. Esp. Sérgio Santos Silva Filho

Prof. Ms. Fernando Yoiti Obana

Prof. Max Robert Marinho

**Alto Araguaia - MT
Fevereiro de 2006**

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
1. TEMA	6
2. DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	6
3. FORMULAÇÃO DO PROBLEMA.....	6
4. HIPÓTESES	6
5. OBJETIVOS	7
5.1. Objetivo geral.....	7
5.2. Objetivo específico	7
6. JUSTIFICATIVA	8
7. METODOLOGIA.....	9
8. CRONOGRAMA.....	10
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	11

INTRODUÇÃO

As novas tecnologias ganham cada vez mais espaço na sociedade. Vivemos em um período onde estas grandes revoluções tecnológicas fazem muitas transformações.

Segundo Tajra “as mudanças estão ocorrendo nas áreas econômicas, sociais, culturais, políticas, religiosas, institucionais e até mesmo filosóficas. Uma nova civilização está nascendo...” (2001, p. 20).

Tajra relata ainda que é diante de todas essas mudanças, ocorridas com as transformações sociais e avanços tecnológicos, que se podem perceber as mudanças no comportamento humano.

Até mesmo a área educacional já percebeu o quanto é necessário incorporar as ferramentas tecnológicas computacionais no seu ambiente de trabalho. Trata-se da informática educativa, uma forma de aproximar o ambiente escolar dos avanços do qual a sociedade já vem desfrutando. E que quando bem planejada e implementada é eficiente para prevenir dificuldades no processo de aprendizagem.

Diante disso, muitas escolas já contam com laboratórios de informática, pois à utilização de computadores na educação, pode tornar as aulas mais proveitosas, criativas, dinâmicas, motivadoras além de estimular os alunos às novas descobertas e aprendizagens.

Alba Maria Lemme Weiss (2001) relata que diante do computador as crianças com baixo rendimento escolar mostram-se mais participativas e interessadas, e que aquelas crianças hiperativas na sala de aula tornam-se mais tranquilas durante a aula no laboratório.

Com a implantação desses laboratórios, as escolas já começam a se preocupar em apresentar possibilidades de uso da informática, e é a partir desse momento que surge às propostas de software educativos em salas de aula. Por meio dos softwares que os professores poderão ensinar, aprender, estimular a curiosidade dos alunos e até mesmo produzir trabalhos com qualidade.

Os softwares são incluídos nas aulas para auxiliar os professores e estimular os alunos para que a aprendizagem seja mais completa. Rocha (2001, p. 125) diz que:

O software deve ser escolhido e elaborado de acordo com as teorias de aprendizagem que diferenciam cada ambiente educacional. Assim temos ambientes educacionais mais ou menos interativos, que exigem maior ou menor grau de participação dos aprendizes e um controle maior ou menor do aluno no processo de construção do conhecimento.

Dessa forma os softwares voltados para a educação infantil tendem a serem animados, para que desperte a curiosidade das crianças.

O software “Coelho Sabido” busca exatamente isso, despertar a curiosidade da criança, além de aprender brincando. Apresenta um layout atraente e lúdico onde a criança buscará ajudar o coelho sabido e o leão Leonardo a resgatar o barco dos sonhos do alto de uma montanha de queijo grudenta. Só que para isso tem de encontrar o barco antes que os piratas cheguem lá primeiro. Nessa aventura é possível estudar ciências, matemática, língua portuguesa e também estimular o raciocínio lógico da criança.

O software atende também o que as escolas estão questionando no momento, a interdisciplinaridade, uma nova proposta pedagógica que tem como aliada à informática educativa.

A interdisciplinaridade segundo Nogueira (1998, p. 26) :

... é o trabalho de integração das diferentes áreas do conhecimento. Um real trabalho de cooperação e troca, aberto ao diálogo e ao planejamento. As diferentes disciplinas não aparecem de forma compartimentada, pois a problemática em questão conduzirá a unificação.

Dessa forma a interdisciplinaridade trata-se da integração dos objetivos, das atividades, planejamentos de forma que propicie um intercâmbio, um diálogo.

1. TEMA

A informática educativa como promotor de interdisciplinaridade.

2. DELIMITAÇÃO DO TEMA

O software “Coelho Sabido na terra do queijo” como promotor de interdisciplinaridade para a 2º série do ensino fundamental da escola municipal “João Paula da Cruz” de Santa Rita do Araguaia, trabalhando as disciplinas de português, matemática e ciências.

3. FORMULAÇÃO DO PROBLEMA

Devido às transformações tecnológicas computacionais que vem ocorrendo nas escolas, muitos professores já procuram formas para descobrir como utilizar os computadores em salas de aula. Tentam descobrir alternativas para unir os computadores a suas aulas de maneira que desperte a atenção dos alunos, e que haja uma integração das disciplinas. Estes questionamentos são maneiras de descobrir como mudar a forma de ensinar, como buscar meios que solucione estas dúvidas.

4. HIPÓTESES

O software “Coelho Sabido” é um dos meios que torna o computador um recurso pedagógico incluso durante as aulas. Trata-se de um programa que trabalha com algumas disciplinas como, língua portuguesa, matemática e ciências solucionando o problema de integração entre disciplinas, além de estimular o raciocínio lógico. O software apresenta também um layout lúdico, o que desperta o interesse dos alunos.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo geral

Existem no mercado vários tipos de software educativos que podem auxiliar professores em sala de aula. Este projeto tem por objetivo analisar o software “Coelho Sabido na terra do queijo” a fim de demonstrar como o mesmo pode auxiliar os professores em suas salas de aula, visto que além de ajudar no uso do laboratório, é possível trabalhar a interdisciplinaridade, atendendo as disciplinas de matemática, ciências, língua portuguesa, além de estimular o raciocínio lógico do aluno.

5.2. Objetivos específicos

Tendo em vista que vem ocorrendo um grande avanço tecnológico no ambiente educacional, e existe uma grande dificuldade em incluir a interdisciplinaridade a este meio, tem-se por objetivos:

- Esclarecer a importância da informática educativa nos dias atuais, de modo que venha a auxiliar o professor durante suas aulas.
- Demonstrar a utilidade do software “Coelho Sabido” para as séries iniciais.
- Descrever a interdisciplinaridade, procurando esclarecer esta modalidade de ensino.
- Apresentar experiências realizadas com o software “Coelho Sabido”, ocorridas com a 2ª série da escola municipal “João Paula da Cruz”.

6. JUSTIFICATIVA

A Informática educativa surge para incorporar as tecnologias computacionais no ensino. Durante o Estágio Supervisionado II, pode-se observar as grandes dificuldades que professores encontram em utilizar o computador como ferramenta de auxílio em suas aulas, dessa forma espera-se com esse projeto que o uso de softwares educativos durante as aulas, faz-se necessário. E além do software “Coelho Sabido” atender esta necessidade, ainda trabalha a interdisciplinaridade que também é uma das problemáticas que os professores tentam solucionar.

Os professores procuram dentro da sala trabalhar um conteúdo de modo que haja uma integração entre as disciplinas, e com o uso do computador podem achar que isso se torna mais difícil. Contudo o software atende esse problema e busca o modo de fazer com que as aulas tornem-se mais atrativas. É importante dizer que, antes de ser aplicado, esses softwares devem ser avaliados, para garantir sua qualidade educacional e técnica.

Contudo para que os professores se apropriem dos softwares como recurso didático, é necessário que estejam capacitados para utilizar o computador como instrumento pedagógico. E dizer também que a informática não soluciona todos os problemas da educação, mas é uma ferramenta que vem agilizar o processo educacional escolar, desde que haja um planejamento no seu uso.

7. METODOLOGIA

O presente projeto demanda alguns passos para sua elaboração, como apresentar um levantamento dos materiais bibliográficos, os quais fazem referência ao assunto que será abordado. As obras ajudam a comprovar o quanto é importante incluir nas aulas as tecnologias educacionais, auxiliando assim no processo de ensino / aprendizagem. E em segundo plano, analisar o software, e logo após aplicá-lo. Depois de aplicado fazer uma pesquisa de campo, onde será elaborado um questionário a ser respondido por professores e alunos da 2º série e coordenadores de laboratório na escola municipal “João Paula da Cruz”. Fazendo assim, uma coleta de dados, a fim de avaliar a qualidade do software e também a aceitação das novas tecnologias dentro da sala de aula.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

NOGUEIRA, Nilbo Ribeiro. **Interdisciplinaridade aplicada**. 4 ed. São Paulo: Érica, 1998.

ROCHA, Ana Regina Cavalcanti da. **Qualidade de Software: teoria e prática**. 1 ed. São Paulo: Prentice Hall, 2001.

TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade**. 3 ed. São Paulo: Érica, 2001.

WEISS, Alba Maria Lemme; CRUZ, Mara Lúcia R. M. **A informática e os problemas escolares de aprendizagem**. 3 ed. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2001.

Divertire Educacionais. **Coelho sabido na terra do queijo**. Disponível em:
<<http://www.divertire.com.br/educacional/terra.htm>>. Acessado em 29 set 2005.