

ÁREA: EDUCAÇÃO
EIXOS TEMÁTICOS: ENSINO/APRENDIZAGEM

A importância da informática em relação há jogos educativos on-line no ensino fundamental: Diante a área de linguagem de 3 ao 5 ano

*Priscila Fernandes de Almeida¹
Robson de oliveira Jesus²
Fabio Bernardo da Silva*

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo mostrar a importância do ambiente virtual nas escolas dentro de sala não importando as áreas trabalhadas em relação a tecnologia. Iremos mostra aqui métodos que norteará como um docente pode estar trabalhando na sala de aula o nosso esta relacionado a área da linguagem de 3 ao 4 anos. Falará sobre a renova, se transforma, não tem como os professores se desviar ou tentar se abster de tais mudanças, que envolve nós seres humanos.

Palavras-chave: linguagem, docente, tecnologia e sala de aula.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho teve como proposta abordar a importância da tecnologia nas escolas, em relação a jogos educativos on-line. Através das disciplinas oferecidas nas mesmas, no entanto, será abordado apenas sobre o Ensino fundamenta, a importância da informática na área de linguagem de 3 ao 5 ano. Como já foi dito acima, Iremos relatar jogo educativo que poderá contribuir para os professores estar trabalhando com os alunos no laboratório, não importando área que iria ser trabalhado com eles.

E também iremos mostrar alguns métodos para pode nortear os docentes. Pois sabemos que alguns profissionais não conduzem os seus alunos para pesquisa corretas, pois

¹ ALMEIDA, Priscila Fernandes de; acadêmica do curso de Pedagogia – AJES.
priscilla_juina@hotmail.com

² JESUS, Robson de Oliveira; Acadêmico do curso de Pedagogia, bolsista do ProUni – AJESr.
robomnino@gmail.com

sabemos que muitos, na maioria das vezes, apenas pedem para os alunos, ir ao laboratório e nem orienta-los a maneira certa de se utilizar a tecnologia.

Os assuntos ditos são importantes, pois ira abordar a importância da informática no ensino dos alunos. É mais ainda que os mesmo sejam do ensino fundamental é onde as crianças estão iniciando a sua aprendizagem. Então é de suba importância que os professores saibam administrar suas aulas em laboratórios.

MATERIAIS E MÉTODOS

Os matérias utilizadas no trabalho foram métodos qualitativo através de sites, buscando informações e conceitos adequados ou que estejam relacionados ao tema do resumo expandido. Então desta maneira o mesmo foi dividido em alguns assuntos sobre a importância da tecnologia dentro de sala de aula em relação aos jogos educativo de 3 ao 5 ano do ensino fundamental e a importância dos professores estar trabalhando, de modo correto a tecnologia nas matérias não só apenas na areia de informática , mas como nas outras disciplinas. Sendo assim o resumo falara de que modo podemos aplicar os jogos educativos on-line e de que maneira os mesmo irão contribuir para aprendizagem dos alunos.

E também Utilizamos de pesquisa bibliográfica como foco no artigo de Graciele Alencar Dias – UFCG Rosiane de Alencar Cavalcanti – UFCG “ *As tecnologias da informação e suas implicações para a educação escolar: uma conexão em sala de aula*”.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A cada dia a tecnologia se renova, se transforma, não tem como os professores se desviar ou tentar se abster de tais mudanças, que envolve nós seres humanos, de maneira que em quase tudo, se utiliza e fazemos uso da tecnologia e nos induz aderir utilizando-se de muitas facilidades uma delas ao acesso à informação precisa apenas estar conectado o seu celular por exemplo a internet e poder se comunicar com o mundo, ou saber as notícias de qualquer lugar que lhe interessar e que estejam disponíveis na internet.

Tal tecnologia essencial para o mundo nos dias atuais, onde imagina se que só os professores Tenham a necessidade de uso dessas tecnologias de utilizá-la, apenas para lançar as notas e relatórios e pelo contrário precisa de uma intermediação docente para que as crianças também tenham acesso de maneira eficiente e eficaz levar a informação que se queira

ensinar e fazer uso da tecnologia em sala de aula, conforme a faixa etária. Por isso a importância do nosso trabalho enfatizado pela matéria de informática da educação, em levar uma informação correta a cada faixa etária do ensino na educação básica.

A classe dividiu em grupos buscando de forma mais eficaz, ou seja escolhendo entre vários sites jogos que fossem interativos, dividido por faixas etárias e disciplinas, nosso grupo ficamos responsáveis pela área de linguagem, não foi fácil selecionar conforme a faixa etária pois existem milhões de jogos disponíveis na internet e que muitas vezes tiram o foco do que realmente queremos ensinar aos alunos. Buscamos jogos que causam o interesse e a vontade de encontrar palavras escondidas em caça palavras, que podem ser usados em matérias interdisciplinares, onde pode ser usado a linguagem, mas também utilizar a grafia e, por exemplo, entre outras matérias e atividades que o professor tenha preparado para ministrar aos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A internet tem um papel fundamental na mudança de hábitos e de relacionamentos, criando um ambiente de ludicidade e de formação de identidades, vem sendo retratada como um novo espaço de atividade humana, essa é uma conclusão que podemos afirmar, com simples observações do nosso dia a dia segundo o artigo de seja nas práticas sociais, educacionais, culturais, enfim, no relacionamento com a sociedade.

REFERÊNCIAS

artigo de Graciele Alencar Dias – UFCG Rosiane de Alencar Cavalcanti – UFCG “ *As tecnologias da informação e suas implicações para a educação escolar: uma conexão em sala de aula*”.