

Projeto de reestruturação do Laboratório de Informática

EMEF Luiz Cláudio Magnante

JUSTIFICATIVA

Em uma unidade de ensino, a área das Mídias Aplicadas à Educação, em especial das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), precisam ser utilizadas para construir coletivamente o aprendizado, que deve ser contínuo e possibilitar o exercício de reflexões, intervenções e julgamentos práticos.

Atualmente, não há como ignorar as diversas formas de utilização da informática no dia-a-dia de todos os cidadãos, seja no comércio, bancos, órgãos públicos ou o uso privado de comunicação e interação, entre outros.

O trabalho em laboratório de informática escolar (Labin) incentiva a interação prática e a aplicação do conhecimento/tecnologia nas diferentes disciplinas do currículo. Com isso, o aluno começa a perceber que o uso de computadores com acesso à *internet* faz parte da vida de todas as pessoas, de maneira geral e não apenas dentro de um laboratório escolar.

A EMEF Luiz Cláudio Magnante, localizada no Bairro Arco Íris, atende um universo de 499 alunos do primeiro ao nono ano do Ensino Fundamental, em sua maioria carente, e que, em grande parte, só pode ter acesso às TIC dentro do ambiente escolar.

Por mais que os professores utilizem métodos e recursos pedagógicos para complementar suas atividades, é evidente o interesse dos estudantes no uso de computadores pessoais, *laptops*, *tablets* e telefones celulares. Esses dispositivos despertam a atenção constante, pela forma rápida e fácil de comunicação e acesso à informação.

Os órgãos públicos responsáveis, em todas as instâncias (federal, estadual e municipal), há bastante tempo, perceberam a importância da utilização de computadores na educação. Incentivaram e propiciaram a

formação de profissionais, e equiparam a escola com um laboratório, considerando-o adequado às necessidades dos alunos e professores.

Porém, os equipamentos chegaram a nossa escola em número insuficiente, com *softwares* desatualizados e que demoraram a ser instalados. Problemas elétricos, hidráulicos e de acesso à *internet*, falta de manutenção, aliados ao grande número de alunos que os utilizaram, contribuíram para a rápida deterioração do laboratório de informática. Infelizmente para toda a comunidade escolar, o Labin está desativado, por não ter nenhum computador.

Por estas razões e por acreditar na relevância da informática como recurso pedagógico complementar ao ensino, nossa escola necessita de instalações e equipamentos adequados para atender ao grande número de alunos.

OBJETIVO GERAL

O trabalho em laboratório de informática escolar possibilita o desenvolvimento de habilidades como cooperação, respeito e solidariedade, de forma a compartilhar curiosidades e conhecimentos.

O uso da informática deve ser considerado como um recurso pedagógico para agregar e enriquecer o planejamento pedagógico, embora não venha a ser o substituto das aulas regulares, nem do professor, tendo este que participar ativamente de seu desenvolvimento.

Assim, a base das atividades deve partir de projetos elaborados pelos professores dentro de suas disciplinas e específicos para a faixa etária das turmas participantes, em sintonia com o instrutor do Labin.

Os projetos sempre deverão conter objetivos relacionados aos conteúdos pré-estabelecidos pelo professor de classe e as normas de utilização do espaço e dos equipamentos, a fim de otimizar o tempo e incentivar hábitos e atitudes de respeito e preservação.

Para o ensino das diferentes áreas de conhecimento, em todas as turmas atendidas, deve ser incentivada a experimentação, pretendendo-se que a aprendizagem se concretize com maior facilidade.

Durante as aulas no Labin, os alunos trabalharão em grupos ou individualmente, manipulando, construindo e descobrindo coletivamente situações/fenômenos, através da prática e das suas observações e reflexões.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer os diferentes dispositivos do laboratório;
- Adotar hábitos e atitudes de cuidado e preservação do ambiente e dos equipamentos;
- Trabalhar de forma colaborativa e respeitosa com os seus pares;
- Formular hipóteses;
- Desenvolver o raciocínio lógico;
- Observar, medir, quantificar, caracterizar, manipular, identificar parâmetros e grandezas, estimar valores, tabular dados, fazer previsões, valorizando experiências e situações presentes no cotidiano;
- Produzir conhecimento em conjunto e de uma forma eficaz.

AMBIENTE

O laboratório necessita de sala adaptada e exclusiva para as aulas de Informática e, para atender às normas de segurança aos estudantes, dos seguintes itens:

- Bancadas adequadas aos computadores e aos demais dispositivos
- Cadeiras reguláveis e seguras para 30 alunos
- Ventiladores de teto e aparelho climatizador (*Split*)
- Tomadas de 110 e 220 v, identificadas e em diferentes localizações
- Fios de extensão, plugues e adaptadores
- Mesa e cadeira para o professor
- Dispensadores com álcool gel
- Armários para guardar material de consumo e dos alunos
- Quadro branco fixo
- Quadro mural para avisos e normas internas

- Piso de lajotas
- Janelas seguras, que permitam excelente ventilação externa
- Pintura das paredes com tinta lavável
- Tela branca para projeção de imagens de computador

MATERIAL E RECURSOS

PERMANENTES

- 20 PC (computador pessoal) completos, com 30 *mouses* e 30 teclados, com sistema operacional Windows, Microsoft Office e antivírus, e sem câmeras
- 30 estabilizadores
- Caixas de som pequenas e potentes
- Impressora copiadora, com scanner
- 20 *mousepad*
- *Datashow*

HIGIENE E LIMPEZA

- Kit para limpeza de computadores
- Álcool gel
- Álcool para limpeza
- Toalhas de papel
- Recipiente para lixo reciclável
- Protetores em TNT para cobertura de equipamentos

PLANO DE TRABALHO 2/3

5 - PLANO DE APLICAÇÃO

Aquisição de 20 computadores no valor de R\$1.250,00 cada, totalizando o valor de R\$25.000,00.

PLANO DE TRABALHO 3/3

6 - CRONOGRAMA DE DESEMBOLSO

Será utilizado o total do valor repassado em uma única parcela no mês de dezembro de 2018.