

PRIMEIROS PASSOS RUMO À INFORMÁTICA EDUCATIVA: RESULTADO DO PRIMEIRO QUADRIÊNIO

Marisa Morales Penati¹

João Segura Pappa²

RESUMO. O desenvolvimento científico e as constantes inovações tecnológicas indicam que precisamos ser estudantes por toda vida. Não apenas aperfeiçoando o que sabemos mas aprendendo coisas novas. Quando se fala em “sociedade do conhecimento” devemos entender que a educação deve ser para todos e não apenas para uma parcela privilegiada da população. O aluno nem sempre tem acesso ao computador, sendo assim, sua formação pode ser dificultada pois, encontrará restrições pelas constantes demandas do mercado de trabalho. Neste sentido, originou-se a idéia de desenvolver um projeto de trabalho com os alunos dos primeiros anos do Curso de Pedagogia. Em 1998, foi criado o projeto de ensino “Primeiros passos rumo à informática educativa”, em caráter permanente, visando: a) estudar aspectos da Informática Aplicada à Educação; b) oportunizar o acesso dos alunos às tecnologias alternativas de auto-aprendizagem; c) capacitar os alunos dos primeiros anos do Curso de Pedagogia para o desenvolvimento de competências com a Informática Aplicada à Educação, enfatizando-se o uso da Internet; d) construir um catálogo de “sites” interessantes para pesquisas educacionais. A proposta possibilita que os alunos do curso de Pedagogia que possuem domínio de informática possam compartilhá-lo com colegas ainda não detentores desse conhecimento. Durante o ano letivo os alunos desenvolvem dois módulos: Introdução ao ambiente Windows e Oficina de Texto Win-Word/98. Além desses módulos, os alunos elaboram trabalhos com conteúdos básicos de Internet. Os resultados obtidos têm sido satisfatórios uma vez que os alunos familiarizam-se com a tecnologia e, encaminham os primeiros passos na construção do próprio conhecimento partindo de experiências vivenciadas em um ambiente virtual com a mediação do colega de turma e da própria ferramenta utilizada. Destaca-se que além dos objetivos alcançados, o projeto tornou-se um interessante espaço de pesquisa e elaboração de trabalhos para os alunos do curso de Pedagogia da UEM.

Palavras-chave: Educação. Informática. Aprendizagem.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual de Maringá, Área de Concentração – Aprendizagem e Ação Docente.

² Pedagogo, Mestre em Aconselhamento Psico-Pedagógico, Doutorando em Educação, Professor de Psicologia da Educação da UEM, lotado no Departamento de Teoria e Prática da Educação.

INTRODUÇÃO

De que forma as rápidas e profundas transformações do mundo contemporâneo têm afetado e mudado a educação universitária? Quais as demandas desta sociedade pós industrial e cada vez mais globalizada? Até que ponto podem contribuir as novas – ou já não tão novas – tecnologias de comunicação e de informação para uma educação universitária diferente e/ou melhor? indagam os professores Valles e Abat (2000).

Podemos acrescentar ainda, até que ponto, num país com um índice significativo de pessoas vivendo abaixo do nível da pobreza justifica-se o uso da informática em sala de aula? Essa realidade justificaria dispensar o uso dessa ferramenta?

Segundo esses mesmos autores que, pasmem, são da área do Direito e não da Educação, caminhamos para a necessidade de uma formação universitária mais flexível, mais modular, capaz de assegurar uma educação continuada, como prevê o artigo 40 da LDBn – Lei 9394/96, que permita ao cidadão adaptar-se a contextos em constante mudança.

O desenvolvimento científico e as constantes inovações tecnológicas, bem como o ritmo em que isso ocorre, obrigam-nos a sermos estudantes por toda vida. Não apenas aperfeiçoando o que já sabemos, mas aprendendo coisas inteiramente novas.

Quando se fala hoje em “sociedade do conhecimento” nossos esforços devem ser no sentido de que a educação e o conhecimento sejam para todos e não somente para uma parcela privilegiada da população, nos precisos termos de Werthein e Cunha (2000).

Enquanto uns discutem as “controvérsias e confusões” (VALENTE, 1993) que a entrada dos computadores têm causado na área da educação, outros vão se

instrumentalizando e incorporando o uso desta ferramenta no cotidiano escolar. Órgãos governamentais, a exemplo do Ministério da Educação e Cultura, vêm implementando, dia a dia, a informatização de seus dados e procedimentos operacionais.

A comissão que elaborou as diretrizes para a prova do Exame Nacional dos Cursos de Pedagogia, a partir de indicações feitas pelo Conselho de Reitores das Universidades Brasileiras e pela Secretaria de Educação Superior do MEC destacou como um dos componentes do perfil do Pedagogo “a compreensão dos vários domínios do conhecimento pedagógico e dos conteúdos disciplinares específicos e respectivas metodologias, numa perspectiva de formação contínua e auto-aperfeiçoamento” e “a incorporação de tecnologias de informação e comunicação ao planejamento e as práticas educativas”.

Instituições de pesquisa, com apoio governamental, desenvolvem projetos que visam auxiliar as escolas tanto no processo de incorporação e planejamento das novas tecnologias, quanto no suporte técnico e capacitação de professores.

O PROINFO³, uma iniciativa que vem sendo desenvolvida pela Secretaria da Educação à Distância (SEED/MEC), abrangendo o ensino fundamental e médio, trabalha no sentido de promover a universalização do uso de tecnologia de ponta no sistema público de ensino.

Até mesmo para a escolha dos mandatários da Nação, seja o eleitor analfabeto ou não, para exercitar a sua cidadania, tem que “treinar” em uma urna eletrônica, mesmo o eleitor afirmando que “o difícil não é votar, mas em quem votar”.

Chegamos ao ponto de termos o “analfabeto digital”, que se não dispuser de um mínimo de “treinamento” vai passar pela situação de constrangimento de

³ Programa Nacional de Informática na Educação.

sequer movimentar sua conta bancária, ou ter acesso a importantes informações em seu cotidiano.

Neste contexto, o aluno das licenciaturas em geral, e da Pedagogia em especial, normalmente cognominado de “aluno trabalhador”, em geral desprovido de maiores recursos financeiros, que trabalha oito horas diárias, por conta própria, nem sempre tem oportunidade de acesso ao computador e seus periféricos, dificultando, destarte, a sua formação, de modo a atender às constantes e complexas demandas do mercado de trabalho.

A Universidade vê-se obrigada a atender as necessidades de seus alunos, e neste contexto, o projeto de ensino com o título em epígrafe está relacionado e guarda pertinência com o Programa de Informática Aplicada à Educação do Departamento de Teoria e Prática da Educação da Universidade Estadual de Maringá (UEM), criado em 1998 por iniciativa da professora Doutora Anair Altoé.

Este artigo não tem a pretensão de entrar na seara da discussão de aportes teóricos, e sim relatar uma experiência, nos moldes de um estudo de caso, no lapso temporal compreendido entre os anos de 1999 e 2002.

HISTÓRICO

Em 1998 o Coordenador deste projeto participou, na condição de discente, de um projeto desenvolvido na UEM pela professora Doutora Anair Altoé, denominado “Formação de professores do Curso de Pedagogia da UEM no uso de novas metodologias nas disciplinas que ministram”, uma vez que fazia parte de sua formação em nível de pós-graduação, no programa de doutorado, na área de informática educativa pela UNICAMP.

A partir daquele projeto, cujo objetivo principal era trabalhar com a capacitação de professores em novas tecnologias, originou-se a idéia de desenvolver um trabalho semelhante com alunos dos primeiros anos do Curso de Pedagogia, podendo ser identificado aí o nascedouro do projeto em questão.

OBJETIVOS

Entre os principais objetivos do projeto pode-se destacar:

1. estudar aspectos da Informática Aplicada à Educação;
2. oportunizar aos alunos acesso à tecnologias alternativas de auto-aprendizagem;
3. capacitar alunos dos primeiros anos do Curso de Pedagogia para que tenham competência na Informática Aplicada à Educação, enfatizando-se o uso da INTERNET;
4. preparar recursos humanos para a área de Informática Educativa;
5. construir um catálogo de "sites" mais interessantes a serem acessados para pesquisas educacionais.

A proposta é que os acadêmicos que já tenham algum domínio na área de informática possam compartilhá-lo com colegas que não sejam detentores desse conhecimento.

METODOLOGIA

Foram utilizados, inicialmente, quatro microcomputadores e uma impressora alocados na sala 4 do bloco 4, num espaço físico equivalente a 48m² e a estrutura do laboratório de micros de INTERNET do Núcleo de Processamento de Dados (NPD) da UEM em datas previamente reservadas. Durante o segundo ano de funcionamento do projeto, na sala 4 do bloco 4, foram instalados pontos de INTERNET.

Em levantamento prévio realizado junto aos alunos do primeiro ano do curso de Pedagogia, do turno noturno, constatou-se que poderiam ser utilizados 14 micros de propriedade dos acadêmicos, o que tipificaria o conceito do pesquisador argentino BATTRO de “escola expandida”.

A proposta consiste em que, após uma avaliação inicial de seus conhecimentos na área, os alunos possam ser distribuídos em pequenos grupos – 2 ou 3 alunos (aprendizes) - em horários pré estabelecidos (uma hora por semana), de acordo com a possibilidade dos participantes, contando, de forma solidária, com a assessoria de um monitor, preferencialmente da mesma turma dos aprendizes.

Contempla ainda uma atividade de discussão no grande grupo acerca das possibilidades de aplicação da informática na educação e suas possíveis implicações.

Durante o primeiro semestre de cada ano os alunos são iniciados no Módulo I – Introdução ao ambiente Windows, Módulo II – Oficina de Texto Win-Word/98. No segundo semestre privilegia-se o trabalho com conteúdos básicos de INTERNET.

RESULTADOS

Durante o período letivo de 1999, primeiro ano de desenvolvimento do projeto, inscreveram-se 25 acadêmicos como monitores voluntários que atenderam 64 alunos inscritos. No ano seguinte, período letivo de 2000 o projeto contou com a participação de 11 monitores que prestaram atendimento a 29 acadêmicos. No ano letivo de 2001 o projeto contou com a participação de 5 monitores que atenderam 17 alunos. Devido a um movimento grevista por melhores condições de trabalho que paralisou nossa instituição por seis meses, o período letivo de

2001 teve continuidade no ano de 2002, concluindo o primeiro quadriênio de desenvolvimento do projeto.

Ainda que no último ano tenha participado um número reduzido de alunos, os resultados alcançados podem ser considerados significativos. Destaque-se que, além de atender aos objetivos propostos quando da implementação, o projeto tornou-se interessante espaço aos alunos do curso para pesquisa e elaboração de trabalhos acadêmicos.

Como numa perspectiva da teoria da *gestalt*, quando muda-se uma das partes, não estamos necessariamente mudando só a parte mas, em muitos casos, mudando o todo, ou, pelo menos, interferindo no todo, o fato de se mudar, ou dar outras alternativas de aprendizagem ao aluno, tem feito com que o mesmo questione a forma tradicional de se trabalhar em sala de aula, e passe a provocar mudanças.

Por paradoxal que possa parecer, a informática, que de início, para uns passa uma idéia de *condicionamento*, máquinas de ensinar, de conceitos *behavioristas*, para outros têm sido utilizada como ferramenta para que ocorra a aprendizagem centrada no aluno, ou auto-centrada, numa perspectiva rogeriana de aprendizagem. Depoimentos de vários acadêmicos sinalizam nesta direção, o que, sem sombra de dúvida, contribui para o seu desenvolvimento.

Por outro lado, se analisarmos na perspectiva construcionista, ou construtivista de processos de aprendizagem, podemos observar que vários acadêmicos deram passos importantes no sentido da construção de seu próprio conhecimento a partir de experiências vivenciadas num ambiente virtual, com a mediação do monitor, ou da própria ferramenta utilizada.

Oferecendo novas alternativas de aprendizagem, faz com que os alunos questionem os métodos e a prática educacional, contribuindo para uma possível mudança no processo de ensino e de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA. **Revista do Provão**. Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais, 2002.

VALENTE, José Armando (Org.). **Computadores e conhecimento. Repensando a educação**. Campinas: Gráfica Central da UNICAMP, 1993.

VALLES, Ramon Casas e ABAT, Pere Fabra. *La enseñanza del Derecho en um entorno virtual: La experiencia de la Universitat Oberta de Catalunya*. **Revista da Faculdade de Direito da UFF**, v.4, Porto Alegre: Síntese Editora, 2000.

WERTHEIN, Jorge e CUNHA, Célio da. A UNESCO e as novas perspectivas para o ensino superior. In: **ECCOS: Revista Científica - Complexidade e Educação**. São Paulo: Centro Universitário Nove de Julho, 2000.