

RE-SIGNIFICANDO AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EMEF ENGENHEIRO ILO MENEGHETTI COM AUXÍLIO DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA¹

Marleci Cunha Rodrigues Peixoto²

Adriana Soares Pereira³

RESUMO

Vive-se na era da informática e a escola não pode ignorar esse fato, deixando de oportunizar à comunidade escolar essa experiência. A referida pesquisa originou-se do desafio de utilizar o Laboratório de Informática existente na escola, como um recurso facilitador das práticas pedagógicas, oportunizando facilitar o planejamento, e utilizando esse ambiente em benefício próprio, favorecendo a aprendizagem e procurando fazer com que este espaço possa ser realmente aproveitado em benefício dos educandos. O que suscitou o seguinte tema para a pesquisa: (Re) significando as práticas pedagógicas na EMEF Engº Ildo Meneghetti com o auxílio do Laboratório de Informática, com o objetivo de desafiar os professores a descobrirem e se apropriarem dessa maravilhosa ferramenta. A pesquisa caracterizada como pesquisa participante com caráter qualitativo. Os sujeitos são os docentes da Escola Municipal de Ensino Fundamental Engº Ildo Meneghetti, na cidade de Cruz Alta – RS. Como instrumentos da pesquisa, considerou-se a reuniões motivacionais e seminários com apresentações de práticas bem sucedidas. Conclui-se que há a urgente necessidade de se prever no P.P.P. da escola um trabalho efetivo que contemple a informática na prática pedagógica, utilizando o laboratório de informática para o desenvolvimento dos projetos desenvolvidos pelos professores. Bem como motivar os docentes a utilizar esse espaço tanto para facilitar seu planejamento como para a construção do conhecimento.

ABSTRACT

We live in the information age and the school can not ignore this fact, failing to create opportunities for the school community that experience. That research led to the challenge of using the existing Computer Laboratory at the school as a resource facilitator of teaching practices, providing opportunities to facilitate the planning, environment and using this to their advantage, encouraging people to learn and trying to make this space can be fully enjoyed the benefit of students. That provoked the following theme for the reach: (Re) meaning in pedagogical practices EMEF. Eng Ildo Meneghetti with the help of the Computer Laboratory, in order to challenge teachers to discover and take ownership of this wonderful tool. The research participant characterized as qualitative research. The subjects are teachers of School District elementary schools Eng Ildo Meneghetti in the town of Cruz Alta - RS. As instruments of research, we considered the motivational meetings and seminars with presentations from successful practices. It is concluded that there is an urgent need to introduce the PPP school that includes an effective work practices in educational computing, using the computer lab for the development of projects developed by teachers. As well

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora, Doutora, Universidade Federal de Santa Maria.

as motivating the teachers to use this space so as to facilitate their planning for the construction of knowledge.

PALAVRAS-CHAVE

Laboratório de Informática; práticas pedagógicas; construção de conhecimento.

1 INTRODUÇÃO

Desde o advento dos laboratórios de informática nas escolas públicas, a educação nunca mais foi a mesma, nem tão pouco professores e alunos. Tem-se vivenciado experiências inovadoras e dentre elas pode-se apontar a facilidade que os alunos demonstram ao dominar a máquina, parecem ter certa afinidade com as interfaces dos jogos, dos sites de relacionamentos, e pode-se citar até mesmo, em utilizar alguns programas do Word.

Em nenhuma outra época, a humanidade teve acesso tão fácil a tanta informação como atualmente, porém se faz necessário lembrar que os meios de informação não param de crescer e se renovar. Tudo isso faz com que o professor tenha uma preocupação significativa com a sua formação, no sentido de acompanhar a evolução tecnológica deixando-se conduzir pela curiosidade, pelo prazer de inventar e de explorar as novidades.

Desde o ano de 2004, a Escola Engenheiro Ildo Meneghetti oferece aulas de informática, onde são atendidos pequenos grupos de alunos em turno inverso, os quais realizam atividades pedagógicas e recreativas, previamente preparadas por um professor, destinado especificamente a informática, sem formação, mas de muita coragem, pois desenvolve um trabalho formal onde os alunos da escola tem o primeiro contato com o computador e suas ferramentas.

Em 2010, a escola recebeu 18 máquinas do Programa PROINFO, porém não foi possível instalá-las por não haver espaço físico suficiente para acomodá-las, e em 2011 construiu-se uma sala, a qual, atualmente, aguarda somente a presença dos técnicos para instalá-las. Felizmente, através do Programa Professor Digital, os professores tiveram a oportunidade de adquirirem notebooks, o que despertou um interesse considerável em se fazer uso desse instrumento para no seu fazer pedagógico.

Esse espaço desencadeará uma sequência de ações em prol do aluno, cabendo ao professor criar meios para que essa ferramenta contribua significativamente para a construção do conhecimento.

Esse ambiente de aprendizagem causa uma grande expectativa em todos os envolvidos no processo, os pais veem possibilidades de crescimento, tanto intelectual como profissional, relacionam a informática ao futuro. Os alunos o veem como um grande brinquedo, o qual são capazes de comandar sem nenhuma dificuldade, o qual são capazes de dominarem; os professores o veem como motivador e facilitador da aprendizagem, porém afirmam sentir-se inseguros, pois se faz necessário desacomodar, desconstruir o que acarretará em mais trabalho. A direção da escola está totalmente empenhada em motivar os professores a utilizar esse ambiente com objetivo de aumentar a qualidade do fazer pedagógico. Oferecer aos alunos uma oportunidade única de contato com essa tecnologia, visando a construção do conhecimento.

Este trabalho objetivou desafiar os docentes da escola a descobrirem o maravilhoso mundo da informática, se apropriando de recursos como a internet, tornando-a um aliado para a construção do conhecimento, buscando facilitar e enriquecer seu fazer pedagógico.

Partindo desses apontamentos o artigo está estruturado da seguinte forma, primeiramente refere-se ao tema Informática e educação, onde destaca a importância dessa ferramenta ser utilizada em prol da educação; logo após enfatiza o tema Informática e a escola, destacando a importância da utilização desse instrumento pela escola; continuando trata do tema Projeto Político Pedagógico enfatizando a necessidade de se ter previsto nesse documento atividades que oportunizem a construção da aprendizagem, através do Laboratório de Informática; após destaca o tema Informática e o aluno, apontando as facilidades que estes demonstram ao utilizar o computador e suas ferramentas; seguido do tema a Informática e o professor, apontando a necessidade urgente de nos qualificarmos para a utilização desses recursos para facilitar nosso planejamento e auxiliar nas práticas pedagógicas; após fala sobre os Blogs como ferramenta pedagógica, narrando tal ferramenta como facilitadora da aprendizagem; após Recortes da Prática, onde descreve o trabalho desenvolvido, o qual não se finalizou por acreditar que estamos iniciando uma longa caminhada; finalizando com as considerações finais que destaca o fato de se ter um laboratório bem equipado não é requisito para

uma educação de qualidade, e sim o envolvimento e o compromisso de todos os sujeitos, pais, professores, alunos e gestora, para se iniciar um processo melhoria da educação.

2 INFOMÁTICA E EDUCAÇÃO

A cada novo segundo o homem se supera nas suas próprias invenções. Consegue transformar o meio, aperfeiçoar as ferramentas criadas para transformar o mundo. Gasperetti (2001) afirma que desde a evolução do homem percebeu-se sua afinidade com os instrumentos que ele mesmo inventou ou descobriu pela própria necessidade: as ferramentas.

Hoje, a educação formal vem sofrendo constantes modificações, o novo mundo requer novas propostas de trabalho. Os profissionais precisam se apossar das novas tecnologias, transformar a realidade que Papert (1994) ilustra com propriedade ao narrar a interessante história de um grupo de viajantes do tempo que retornaram do século passado. Neste grupo viajavam cirurgiões e professores primários, ambos ansiosos para ver o quanto as coisas haviam mudado em suas profissões, considerando cem anos no futuro. Conta a história o espanto desses cirurgiões ao se depararem com a tecnologia utilizada no bloco cirúrgico por cirurgiões altamente qualificados para utilizá-la, creio que seriam incapazes de imaginar o que faziam ou qual finalidade de todos aqueles barulhentos aparelhos eletrônicos que sinalizavam e orientavam tais profissionais.

Os professores que igualmente foram verificar as mudanças ocorridas na educação nos últimos cem anos, reagiriam de uma forma bem diferente, ao se deparem em uma moderna sala de aula primária. Com certeza ficariam intrigados com a utilização de um quadro branco ao invés do tradicional quadro verde e giz, também se surpreenderiam, ao ver os alunos escrevendo em cadernos feitos de papel e não em uma pequena pedra verde que quando estava cheia de escritos deveria ser apagada e reutilizada. Talvez percebessem que algumas metodologias haviam sido substituídas, porém provavelmente discutiriam quando a eficiência e aplicabilidade dessas, sem ainda terem certeza de seus resultados. Ainda assim seria fácil perceber plenamente a finalidade da maior parte do que estava tentando fazer, e certamente atenderiam a turma sem a menor dificuldade. (PAPERT, 1994 p.9)

O professor, atualmente, não poderá ater-se somente ao giz e ao apagador, enquanto seu aluno ocupa o computador em casa para acessar a internet e vivenciar as inúmeras e interessantes informações sobre o assunto que desejar. Enquanto o professor copia no diário e passa no quadro, seu aluno recorta da internet e cola no seu trabalho.

Felizmente algumas escolas já fazem uso de algumas tecnologias, já possuem seu laboratório de informática muito bem equipado, porém sabe-se que não basta dispormos dos mais atualizados recursos tecnológicos, se não sabemos como utiliza-los. Pode-se dizer que essas tecnologias ainda assustam um pouco os educadores por não dominarem essas ferramentas tão necessárias nos dias de hoje. Esses anseios são ratificados por Gasperetti (2001,p.15) quando diz que “o professor ficará fascinado pelo computador e sonhará utilizá-lo para desenvolver seu método didático, depois ficará receoso de não estar a altura desse desafio, temendo ser superado pelos próprios alunos.”

Antigamente o saber aprendido na escola durava para sempre, uma vez formado, o profissional estaria eternamente apto para o mercado de trabalho, como nos afirma Gasperetti (2001,p.53):

Atualmente, vários estudiosos estão de acordo em considerar a escola insuficiente como única agência de instrução e educação. A educação (e a formação) deverá se tornar permanente e disponível a qualquer momento. Seria um grande erro considerar instruída somente uma pessoa que conseguiu um diploma em que, nos anos posteriores, viveu com base em um canudo de papel...

O profissional da educação nunca pode deixar de estudar, pois não ter uma constante preparação significa cair numa espécie de volta ao analfabetismo (Gaspereetti, 2001, p.53). A formação permanente é a aposta do futuro, nessa sociedade que está em permanente transformação, o saber não é estático e sim dinâmico, e envelhece em poucas décadas.

Zulian (2003, p.16) lembra que:

A tecnologia está aí e a redefinição da postura dos professores, pelo uso desta, é uma necessidade, pois envolve questões como: estilos e concepções de aprendizagem, mediação pedagógica e percepção da sala de aula como um sistema ecológico mais amplo, onde os professores passam a atuar em uma diferente modalidade de interação e, portanto, com questões inéditas que, em alguma medida, os reportam à (re)construção de

sua identidade, da função que desempenham e da atuação didático pedagógica.

Diante deste enfoque se faz necessário que aqueles que desejam qualificar seu trabalho devem incluir-se nesse novo processo, sem temer o novo, o desconhecido.

É importante o professor perceber as oportunidades que as tecnologias oferecem ao trabalho docente e também discente. É necessário perceber que o êxito será alcançado quando for oportunizado um trabalho de parceria, onde professor e aluno sejam sujeitos ativos desse processo de construção de saberes, investigando para descobrir novas e modernas técnicas que servirão como auxílio para o sucesso das atividades na escola.

3 INFORMÁTICA E A ESCOLA

Nossa escola é uma das poucas escolas da rede que recebeu computadores já em 2004, inclusive mantendo um professor sem formação nesta área, somente para atuar neste espaço, porém, computadores não significam implementação da informática no cotidiano escolar. É preciso que a informática funcione como um suporte às práticas pedagógicas e sejam utilizadas como ferramentas de aprendizagem. Que seu uso tenha a finalidade de potencializar as atividades curriculares previstas no projeto educativo.

O uso da informática na escola é imprescindível, mesmo porque se fez um alto investimento para adquirir esses equipamentos, não é justo inviabilizar a sua utilização, muito pelo contrario, temos o dever de nos apropriarmos desse universo, de estarmos preparados para as novas perspectivas do fazer pedagógico, bem como tomar consciência de todas as oportunidades que a informática pode sugerir ao espaço escolar se bem utilizada e integrada ao currículo e ao Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola.

3.1 PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO

O Projeto Político Pedagógico da escola onde este trabalho foi desenvolvido possui um pequeno texto que se refere à Inclusão digital, numa perspectiva construtivista. Tal documento precisa ser urgentemente reformulado,

dando uma visão mais real da prática que se quer para a escola, pois segundo Oliveira (2011):

O Projeto Político Pedagógico é um instrumento que reflete a proposta educacional da escola. É através dele que a comunidade escolar pode desenvolver um trabalho coletivo, cujas responsabilidades pessoais e coletivas são assumidas para execução dos objetivos estabelecidos.

O PPP representa o compromisso de um grupo para a reconstrução e ressignificação da educação na sociedade atual. Para isso este grupo deve ter consciência de sua representatividade na comunidade a qual está inserido, visando sempre o contexto social maior.

Este compromisso do PPP de uma escola é o que o caracteriza como um processo permanente de reflexão e discussão dos problemas da instituição, a fim de viabilizar sua real efetivação. Por isso, não se pode definir o PPP de uma instituição como uma construção acabada, mas como um processo de construção em permanente movimento.

No PPP da escola deve-se prever necessidades de ambos, alunos e professores. O computador e suas ferramentas são de suma importância para os alunos, pois é através da apropriação destas, que se dará a aprendizagem. A elaboração e realização dos projetos da escola, com auxílio dessas ferramentas, atuarão como mola propulsora da construção do conhecimento.

É notório que o envolvimento prévio e contínuo dos alunos, ao longo de seus estudos, irá contribuir para sua formação, pois estará adquirindo conhecimento e informações para utilizar na sua vida. Assim o aluno estará fazendo uso do seu aprendizado, o aprender/fazendo certamente contribuirá para o seu pleno desenvolvimento e construção da sua autonomia.

Hernández (1998, apud CARMO 2011) afirma que para a formação de docentes a revisão da prática não resolve os problemas, é necessário tempo para aprender, para vivenciar a aprendizagem. Para tanto, o Projeto Político Pedagógico deve contemplar essas oportunidades de vivenciar a aprendizagem, já que a escola incentiva e apoia o uso das novas tecnologias no fazer pedagógico, disponibilizando o Laboratório de informática para atuação do professor.

Lévy (1997, apud CARMO 2011) fala que a não linearidade desloca a competência do professor para o lado do incentivo para aprender e pensar.

4 INFORMÁTICA E O ALUNO

A maioria dos alunos chega à escola apresentado comportamento totalmente diferente dos alunos de antigamente, que se contentavam em fazer um chapéu de dobradura de jornal para usar na Semana da Pátria. Atualmente essas crianças exigem muito mais dos pais e dos professores, e tem causado sérias preocupações, por estarem frequentemente em frente ao computador e a televisão. O ato de brincar já não faz parte da sua rotina. Não fazem mais “artes” como: pular o muro, subir na árvore, jogar bola com os vizinhos na rua, e o que é mais grave não desenvolve o convívio com outras pessoas. Esse é o legado da era digital.

Veen e Wrakking (2011, p.5) afirmam que “as crianças hoje passam horas de seu dia assistindo à televisão, jogando no computador e conversando nas salas de bate papo. (...) processam quantidades enormes de informação por meio de uma grande variedade de tecnologias e meios.”

Porém, cabe a escola, enquanto ambiente socializador, tentar mediar às dificuldades que se apresentarão no decorrer do caminho. Para tanto se faz necessário à participação efetiva de todos os sujeitos envolvidos no processo de construção do conhecimento.

Certamente o aprendizado se tornará eficaz quando se une um conteúdo a um conhecimento prévio, traçando novos caminhos, pois para que o educando possa aplicar os conhecimentos, é necessário que a aprendizagem aconteça de forma significativa, considerando a suas experiências.

Papert (*apud* GASPERETTI, 2001, p.118) considera o computador uma máquina extraordinária para ensinar e aprender. Devemos considerar o modo como ocorre a aprendizagem na criança, e quando essas experiências de aprender e ensinar são prazerosas, oportunizadas pelas novas vivências, despertando novos sentimentos, e relacionando esses, com os bons momentos da vida, então essa aprendizagem torna-se realmente significativa. Porém isso somente acontece quando se está inteiramente comprometido.

Gardner (*apud* TAJRA, 2001, p.15) define a inteligência como a capacidade de resolver problemas ou elaborar produtos que sejam valorizados em

um ou mais ambientes culturais. A inteligência não pode ser medida, não deve ser quantificada, ela não é um produto acabado, dependendo do contexto sócio – econômico - cultural, uma ação pode ser valorizada em um ambiente e em outro ambiente não ter nenhuma significância.

5 INFORMÁTICA E O PROFESSOR

Faz-se urgente que os professores se habilitem às novas tecnologias inseridas na escola. Já é evidente a preocupação dos governos em concentrar as políticas públicas educacionais na formação e qualificação dos profissionais da educação, sabe-se que não basta somente entulhar as escolas com máquinas poderosas e não qualificar tais profissionais. Fernandes (2004, p.35) afirma que “os professores aprendem também com sua prática. Sua aprendizagem é caracterizada por um aprender fazendo-ensinando. É por meio da prática que ele experimenta, comete erros, toma consciência deles e cria novas estratégias.”

Aquele que ensina, também aprende através das trocas. Muitas vezes é necessário desconstruir nossas práticas e reconstruí-las novamente, para que não fiquemos parados no tempo pois, Fernandes (2004) afirma que do novo profissional da educação exige-se que além do conhecimento básico em informática, conhecimento para planejar e orientar a aprendizagem, é necessário estimular a pesquisa e o pensamento dos alunos para desenvolver um processo de ensino aprendizagem crítico e criativo.

Lopes (2011 p. 05) contribui ao afirmar que:

O importante é que o professor se sinta como uma peça participativa do processo e que a aula continua sendo dele, apesar de ser preparada, na sua forma, por um instrumento estranho ou por outra pessoa. Nesse momento ele observa a Informática como um novo instrumento, um giz diferente.

E percebível que a gestão da escola precisa ser eficiente o suficiente para que as novas tecnologias sejam contempladas no planejamento do professor, nem que para isso se faça necessário implementar atividades através de projetos, que

envolvam os professores e os façam vivenciar práticas no laboratório, utilizando suas ferramentas.

Hernández (1998, apud Carmo 2011) afirma que o trabalho por projetos pode ser uma porta que permita:

Aproximarmo-nos da identidade dos alunos e favorecer a construção de sua subjetividade afastados de um prisma paternalista. Utilizar projetos permite uma real construção por parte de todos, onde os conhecimentos não são simplesmente transmitidos, mas possibilita um processo de experimentação, erros e acertos.

Utilizar projetos na prática pedagógica permite explorar as fronteiras disciplinares, favorece a ligação entre as diversas áreas do conhecimento numa situação contextualizada de aprendizagem potencializando a interdisciplinaridade, deixando de lado a fragmentação dos conteúdos, tornando o conhecimento atrativo para os alunos, resgatando a importância do aprender.

6 BLOG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Em pleno século XXI, não se admite que um profissional da Educação fique alheio às novas tecnologias, é necessário atualizar-se para poder ao menos competir com as inovações tecnológicas, as quais os alunos dominam destemidamente.

Vasconcelos (2011) conceitua a palavra Blog afirmando tratar-se de uma interessante abreviatura para o termo inglês “*weblog*”, a qual apresenta-se como uma página web atualizada frequentemente, composta por pequenos parágrafos apresentados de forma cronológica.

O blog pedagógico auxilia o professor na construção de novos saberes de forma não linear, onde há uma interação constante do aluno e a aprendizagem, tornando-a mais agradável, possibilitando apresentar informações e imagens, concentrar dados, destacar assuntos e compartilhar conhecimentos.

Há muitas possibilidades de se criar blogs: Blog da Escola, Blog da turma, blog do aluno, blog de eventos pedagógicos, blogs temáticos – Arte – Matemática – Literatura. Antonio (2011) afirma que não se esgotam nem de longe as

possibilidades de tipos de blogs, destacando ainda Blog de conteúdo curricular, Blog de apoio as atividades de classe, Blog de registro de projetos, etc.

Podendo-se ilustrar sugerindo para o Blog da escola uma coletânea de fatos, temas e ações desenvolvidas durante o ano letivo.

Precisa-se definir previamente os componentes responsáveis pela manutenção do Blog, para que seja garantido a sequência e a atualização permanente desta ferramenta.

O Blog da Turma pode ser desenvolvido de forma colaborativa buscando todos os envolvidos no processo: professor, alunos, pais e outros, podendo conter todas as ações da turma. Já o Blog do aluno pode conter os registros de seus avanços nos estudos, pesquisas e fatos relevantes.

Certamente o uso dessa metodologia permite a produção de conhecimento de forma segura, pois torna-se um hábito que vai se converter em criatividade, análise e síntese de tudo que ele vivenciar.

Blog de eventos Pedagógicos serve para o registro das atividades pedagógicas desenvolvidas na escola, passeios, feira de ciências, olimpíadas, gincanas, nesse blog há a necessidade dos alunos se organizarem em grupos com funções determinadas.

Os Blogs temáticos podem conter conteúdos, sugestões, dificuldades, avaliações, críticas, etc...

Antonio (2011) afirma que para um blog sobreviver e cumprir seu papel como espaço de publicação e autoria é preciso possuir quatro requisitos básicos:

- | | |
|----|---|
| 1. | Possuir um objetivo claro |
| 2. | Visar um público específico |
| 3. | Possuir conteúdo útil para o público visado |
| 4. | Ser atualizado frequentemente |

Na verdade não se precisa de muitos recursos para elaborar blogs na escola, a possibilidade de divulgar um blog na web é motivante e apreciado pelos alunos, o blog é uma ferramenta de integração e colaboração e de fácil acesso, oferece diversas possibilidades, favorecendo o trabalho pedagógico da escola e do professor, desacomoda-os, pois organiza a maneira de ensinar e de aprender.

7 RECORTES DA PRÁTICA

A pesquisa surgiu do desafio de utilizar o Laboratório de Informática disponibilizado na escola onde este trabalho foi desenvolvido, como um recurso facilitador das práticas pedagógicas, oportunizando facilitar o planejamento por parte do professor, com o intuito de favorecer a aprendizagem, e enriquecer a construção do conhecimento. Ainda com a intenção de desmistificar esse ambiente, para que ele deixasse de ser visto como um “local proibido”, rótulo imposto por eles próprios, ou só para as pessoas que já sabem utilizá-lo e transforma-lo em um local de busca de conhecimento, onde os professores poderão utilizá-lo para facilitar suas tarefas diárias, facilitar seu planejamento, pesquisar novidades, buscar informações, enfim, desafiá-los a descobrirem-se inseridos no maravilhoso mundo da informática e suas ferramentas. Tal apropriação deverá acontecer de modo natural, de acordo com as necessidades de utilização desses recursos.

A evolução tecnológica está aí, cada vez mais atraente, inovadora, desafiadora, não se pode deixar de ter a real compreensão do que isso significa para o professor. Há uma história muito conhecida que conta que se um professor do século passado voltasse para dar aulas, não teria nenhum problema, pois ainda se continua com a prática do quadro verde, o giz, mimeógrafo, entre outros, como recurso para dar aulas, ao passo que se um médico voltasse do século passado, não conseguiria exercer sua profissão, pois seus métodos seriam ultrapassados pela evolução tecnológica.

A Internet já chegou às escolas. Tem-se incentivado os professores a se apropriarem desse recurso, pois de alguma maneira os alunos e professores, só terão a ganhar com a utilização das tecnologias.

Para efetivar isso na prática, terá que se desconstruir muitos conceitos já arraigados no cotidiano, mas certamente isso servirá para ensinar a construir novamente e experimentar um pouco as novidades disponíveis na internet.

A maioria dos professores não se mostrava interessado em frequentar o Laboratório de Informática, por não sentirem a necessidade de utilizá-lo nas suas tarefas diárias, porém a oferta, através da Plataforma Freire, de cursar a graduação sem custos, aliada ao Programa Professor Digital, causou uma extrema mudança de

atitude, surgiu a necessidade de se sentar em frente ao computador e realizar atividades corriqueiras como digitar um texto, pesquisar um tema na internet, acessar seu e-mail pessoal para trocar informações com os colegas e professores etc. Essas ações se tornaram efetivamente importantes para agilizar a vida acadêmica, sendo que se precisa utilizá-las também na vida profissional, e implementá-la no planejamento diário.

As atividades propostas ao grupo de professores contemplaram aspectos pedagógicos e administrativos integrados a utilização da informática, na escola e no fazer pedagógico. Procurou-se mostrar a importância da informática na educação e a utilidade de suas ferramentas, enfatizando sempre que o espaço do laboratório jamais pode ficar obsoleto, e que deve facilitar e enriquecer o fazer pedagógico. Não se pode permitir que o analfabetismo digital seja um entrave para as ações do professor. Toda a inovação dá trabalho, porém é preciso desacomodar, desconstruir e desafiar.

Apresentou-se a possibilidade de se criar um blog ou site da escola, com a intensão de articular aspectos pedagógicos e administrativos, pois estes atenderiam tanto os anseios da direção como dos professores, sendo possível a divulgação das propostas da escola, onde toda a comunidade escolar estaria acessando e conhecendo o trabalho desenvolvido.

Sabe-se que ainda há famílias que não tem acesso à internet, e professores que ainda não ousam provar dos desafios dessa fabulosa tecnologia, porém em breve essa realidade se transformará, e todos poderão ter acesso a essas tecnologias, pois não se tem como negar que a escola já não é mais o único lugar para aquisição de informações.

Pelo fato de ainda não se ter disponibilizadas as instalações das máquinas no prédio novo, para algumas das atividades práticas com os professores, houve a necessidade do improvisado, os professores utilizaram seus próprios computadores, o que foi uma experiência nova, pois muitos não dominavam suas máquinas, oportunizou-se então, um momento de trocas entre o grupo.

O seminário final foi o momento em que foram apresentadas sugestões práticas de atividades bem sucedidas, realizadas com os alunos no laboratório, as quais os professores usavam os recursos tecnológicos em suas aulas. O principal objetivo foi o de mostrar que é possível de se utilizar os mais variados recursos

tecnológicos desde o celular que filma e grava até o webquest, que organiza um trabalho escolar.

O grupo sentiu-se um tanto despreparado, por não dominarem tais tecnologias e ainda acreditam ser dever do professor que atua no laboratório o trabalho realizado com os alunos, apesar de estarem conscientes que são trabalhos totalmente diferentes das atividades propostas para realizar em sala de aula, com conteúdos a serem desenvolvidos.

Esse trabalho de conscientização é um processo longo que se estenderá por muito tempo, até que seja sentida a real necessidade de utilizá-lo no fazer pedagógico no dia-a-dia do professor e vislumbrar uma nova maneira de planejar, explorando todos os recursos disponíveis na internet.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação está cada vez mais em busca de novidades e propostas que enriqueçam e estimulem o universo da criança. Nesta busca, a informática poderá contribuir aliando-se à metodologia utilizada pelo professor da classe.

Sabe-se que não basta a informática na escola para se resolver todos os problemas da educação, utilizando-a como se fosse um antídoto, que exterminaria os problemas de ordem social, porém ela poderá contribuir para dinamizar o fazer pedagógico.

Os recursos tecnológicos disponibilizados hoje nas escolas públicas são elementos motivadores, desde que o professor tenha clareza dos objetivos que pretende alcançar com seus alunos podendo assim, elaborar e porque não dizer criar, inventar atividades motivadoras que poderão facilitar a construção do conhecimento do aluno, tornando nossa tarefa de mediar mais eficaz.

A informática, além de oportunizar ao docente a mediação da aprendizagem, também facilita o planejamento, pois tem uma capacidade interativa que possibilita tanto o aluno como o professor a recriar a construção do conhecimento. É importante a sua utilização adequada e planejada, fazendo com que o aluno se aproprie deste recurso o qual contribuirá qualitativamente e quantitativamente no processo ensino-aprendizagem.

A informática na educação se apresenta como um excelente auxílio para as praticas do professor, pois apresenta por si só o papel de motivador das

atividades propostas, sendo promotoras do pensar e também do desenvolvimento da inteligência, portanto, fontes de satisfação, e nada melhor para aprender do que sentir-se satisfeito.

É nesse momento que os educadores tem um grande papel, além da integração dos conteúdos, o do planejamento das intervenções, as quais mediarão o processo ensino-aprendizagem.

Na realização das atividades não houve problemas relevantes de ordem técnica, porém de ordem humana, da vontade em adquirir conhecimento, desconstruir, desacomodar, trocar o tempo de folga pelo aprender, deixar de fazer o mesmo para fazer o novo.

Durante o desenvolvimento da pesquisa percebeu-se a resistência de certos colegas em fugir do convencional e modificar seu planejamento, trocar o giz e o quadro verde pela tela do computador, abrir os horizontes para que as novas tecnologias sejam efetivamente implantadas no nosso fazer pedagógico. Ao longo caminho que tem-se que percorrer, sabe-se da necessidade de rever as metodologias e aproveitar as inovações disponíveis na área educacional.

Tem-se buscado melhorar as práticas pedagógicas utilizadas, certamente, falta ainda um pouco mais de conhecimento da teoria para direcionar melhor as ações do dia a dia, tem-se conhecimento da necessidade de se utilizar as tecnologias como um recurso que facilite a prática pedagógica, bem como fazer uso desses recursos com inteligência, para que auxilie efetivamente a construção do conhecimento, apesar das dificuldades que se tem em libertar-se do giz e do quadro verde, felizmente, já se dispõe de profissionais que ousam utilizar esses recursos, mesmo que limitados, o importante é que uma sementinha foi plantada e será cuidada para que dê bons frutos.

As dificuldades apresentadas no decorrer da pesquisa foram de ordem humana, evidenciadas pela resistência dos profissionais em desconstruir o ultrapassado, reaproveitando o essencial para, assim, reconstruí-lo novamente. Certamente que dá trabalho, pensar um novo jeito de ensinar e aprender, de planejar, de organizar novamente, utilizando ferramentas diferentes daquelas que estamos acostumados e ainda aprender a usa-las no nosso dia-a-dia, dá muito trabalho, mas se queremos bons resultados, desconheço outra maneira senão essa.

Acredita-se que somente após essa tentativa de reconstrução, esses profissionais caminharão rumo a uma educação de qualidade, onde as inovações já estão ao acesso de todos.

Espera-se que essa pesquisa tenha contribuído para o incentivo e motivação a todos os profissionais da escola, os quais são desafiados diariamente a quebrar barreiras, vencer tabus e vivenciar a era da informação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTONIO, José Carlos. Uso pedagógico do blog – o Edublog, **Professor Digital**. Disponível em: <http://professordigital.wordpress.com/2009/10/26/uso-pedagogico-do-blog-o-edublog/> . Acesso em: 26 de Outubro de 2011

CARMO, Josué Geraldo Botura do. **Informática aplicada à Educação**. Disponível em: http://www.educacaoliteratura.com.br/index%2064.htm#_ftnref5 . Acesso em: 09 out. 2011

FERNANDES, Natal Lânia Roque. **Professores e Computadores: Navegar é preciso**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2004. 110 p.

GASPERETTI, Marco. **Computador na educação: guia para o ensino com as novas tecnologias**. São Paulo: Editora Esfera, 2001.

LOPES, José Junior. **A introdução da Informática no ambiente escolar**. Disponível em: <http://www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.pdf> . Acesso em: 12 out. 2011.

OLIVEIRA, Emmanuele. **Projeto Político Pedagógico**. Disponível em: <http://www.infoescola.com/educacao/projeto-politico-pedagogico>. Acesso em: 07 out. 2011.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

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

VASCONCELOS, Nelson. **Sete motivos para um professor criar um blog**. Disponível em: http://www.educacional.com.br/articulas/betina_bd.asp?codtexto=636 . Acesso em: 05 maio 2011.

VEEN, Win; WRAKING, Ben. Educação na Era Digital. **Revista Pátio: Educação Infantil**, Porto Alegre, v. 28, n. , p.4-7, 22 set. 2011. Julho/setembro2011.

ZULIAN, Margaret Simone. **Redes Virtuais: formação de professores.** Porto Alegre: Imprensa livre, 2003.