

A thick, solid red vertical bar runs along the left edge of the page, extending from the top to the bottom.

Planejamento e formação do professor para uso das mídias na Educação

Resumo

Diante de discussões e preocupação com a qualidade de ensino e a inclusão das mídias no planejamento do professor, o presente trabalho salienta a formação do professor para o uso das mídias. A introdução de novas tecnologias na educação (TV, vídeo, computador, data show, TV pendrive, quadro interativo) pode enriquecer o ensino aprendizagem, para isso os professores devem está preparados para agir nesse novo contexto em que se apresenta.

Introdução

Diante do novo cenário sócio-cultural e tecnológico que afeta e modifica nossos hábitos de trabalhar e de aprender, surge então o desafio da utilização das mídias no planejamento do professor no seu cotidiano. A interação com as tecnologias provoca transformação cada vez mais visíveis em nossas vidas. Sabemos da importância e da relevância do planejamento utilizando as mídias no seu contexto educacional.

Trata-se de ferramentas que oferece ao professor refletir sobre o porquê e o para que utilizar essas tecnologias em seu planejamento. Os instrumentos tecnológicos oferecidos nas nossas escolas nos dão opções de desenvolver atividades significativas e refletir temas que fazem parte de sua prática docente.

Um breve histórico da tecnologia educativa no Brasil

O Brasil deu os primeiros passos no caminho da informática educativa em 1971, quando pela primeira vez se discutiu o uso de computadores no ensino de física (USP de São Carlos), em seminário promovido em colaboração com a universidade de Dartmouth/EUA. As entidades responsáveis pelas primeiras investigações sobre o uso de computadores da educação brasileira foram: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) e Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Os registros indicam a Universidade Federal do Rio de Janeiro como a instituição pioneira na utilização do computador em atividades acadêmicas por meio do Departamento de Cálculo Científico, criado em 1966, o qual deu origem ao Núcleo de Computação Eletrônica (NCE). Nessa época, o computador era usado como objeto de estudo e pesquisa, propiciando uma disciplina voltada para o ensino de informática.

Novas perspectivas foram surgindo durante os anos seguintes foram envolvidos pesquisadores e especialistas nas áreas de computação, linguística e psicologia educacional, dando origens as primeiras investigações sobre o uso de computadores na educação.

A partir daí passaram a potencialidade do computador que crianças das escolas pública que apresentavam dificuldades de aprendizagem de leitura, escrita e cálculo, procurando compreender o raciocínio lógico matemático dessas crianças e as possibilidades intervenção como forma de promover a aprendizagem autônoma.

Em abril de 1997, foi criado, pela Portaria nº 522/MEC, o Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo) para promover o uso pedagógico da informática na rede pública de ensino fundamental e médio. O programa é desenvolvido pela Secretaria de Educação a Distância (Seed), por meio do Departamento de Infra-Estrutura Tecnológica (Ditec).

A importância do ato de planejar e a interação com as mídias

A ação humana é continuamente marcada pelo planejamento. O ser humano ordena seus atos a fim de dar-lhes continuidade e evitar o apego a improvisação. É fundamental destacar que a prática do planejamento envolve mudanças, especificamente quanto às adaptações ao contexto, como também à segurança para agir de acordo com uma análise prévia e reflexiva.

Desse modo planejar caracteriza-se por preencher planos para outros. No que diz respeito à postura do educador, é importante destacar que o planejamento da atividade educativa é o ponto de partida para promover mudanças necessárias no seu campo de ação. Desse modo, é necessário que o docente, na busca por qualificar sua ação, torne por base uma atitude coerente, capaz de perceber as distintas realidades e mediar o processo de ensino aprendizagem de modo a consolidar o ato transformador que deseja.

Interação das mídias

Com a utilização do computador na educação é possível o professor e a escola dinamizarem o processo de ensino-aprendizagem com aulas mais criativas, mais motivadoras e que despertem, nos alunos, a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer descobertas.

As tecnologias, dentro de um projeto pedagógico inovador, facilitam o processo de ensino-aprendizagem: sensibilizam para novos assuntos, trazem informações novas, diminuem a rotina, nos ligam com o mundo, com outras escolas, aumentam a interação (redes eletrônicas), permitem a personalização (adaptação ao ritmo de trabalho de casa aluno) e se comunicam facilmente com o aluno, comunicação do dia-a-dia (MORAN, 1994,p.48). Para tanto, necessitamos de professores capacitados, conscientes do potencial e dos limites do uso dessas mídias. Precisamos superar as visões simplistas, ou simplesmente deslumbradas, que se tem a respeito das novas tecnologias e de sua inserção na educação.

Precisamos de uma compreensão muito ampla por parte de todos os envolvidos no processo, dos paradoxos que envolvem o computador e as novas mídias, para superar sedução ofuscante da visão linear, tradicional e unidirecional que nos é imposta de que o computador é o mais novo redentor da humanidade. Nessa nova perspectiva educacional, na qual a informática está inserida como recurso pedagógico, cabe às escolas um novo desafio: proporcionar um trabalho em equipe e enfatizar a capacidade do aluno a pensar e tomar decisões. O professor deve assumir o papel de mediador, facilitador, organizador, coordenador e parceiro, atendendo as necessidades individuais dos alunos. Porém, inserir informática na educação não é só adquirir computadores e programas para dentro da escola, mais sim uma eficácia do projeto educacional que utiliza esses recursos no processo pedagógico, transmitindo conhecimentos e visão crítica. Para isso o professor e todo profissional deverão estar capacitados para fazer a integração das mídias no seu cotidiano escolar.

Conclusão

As mídias estão presentes no cotidiano escolar como forma de mediar o processo pedagógico. Diante dessa nova realidade social e digital, crianças e jovens convivem diariamente com essas mídias seja em casa ou na escola, cabe ao professor um conhecimento mais profundo sobre as novas formas de interação dessa nova geração midiática.

É nesse sentido que a exigência do professor ser criativo, dinâmico, proativo para criar situações desafiadoras e fazer com que os alunos sintam prazer em buscar novos conhecimentos e as tecnologias de informação estão contribuindo para que esse processo de ensino aprendizagem aconteça com responsabilidade, eficácia e eficiência, pois estamos trabalhando com a formação intelectual, emocional, social e profissional do ser humano em desenvolvimento cognitivo.

O planejamento é outro ponto de fundamental importância para o cotidiano educacional como processo de organização administrativa e pedagógica dentro do contexto escolar.

Dessa forma, conclui-se que as resistências e o comodismo do ato de não planejar está ainda atrelados ao tradicionalismo, onde o professor ainda se utiliza do improviso, tornando suas aulas monótonas e causando a desmotivação e o desinteresse pelos alunos. A aprendizagem com a inserção das mídias na sala de aula significa novas linguagens comunicacionais, interatividade e novos conhecimentos.

Referências Bibliográficas

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Orientações Gerais/elaboração: SEB/MEC e CEAD/FE/UnB. Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, 2005.

LIBÂNEO, José Carlos, Didática. São Paulo. Editora Cortez. 1994. VASCONCELLOS, Celso dos Santos. Planejamento: Projeto de Ensino- aprendizagem e Projeto Político-Pedagógico – elementos metodológicos para elaboração e realização, 1995^{10ª} Ed.

MORAN, José Manuel. Interferências dos Meios de Comunicação no Nosso Conhecimento. Revista Brasileira de Comunicação - INTERCOM, v. 17, nº 2, São Paulo, p.38-49, jul/dez, 1994.