

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA – LICENCIATURA**

LUCIANA BETAT BITENCOURT LEAL

Informática e Educação: Mudanças e possibilidades

**Porto Alegre
2010**

LUCIANA BETAT BITENCOURT LEAL

Informática e Educação: Mudanças e possibilidades

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia, pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – FACED/UFRGS.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Albuquerque

**Porto Alegre
2010**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretora Faculdade de Educação: Prof. Johannes Doll

Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD: Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

Ficha catalográfica – Precisa ser confeccionada por bibliotecário habilitado.

RESUMO

O presente trabalho trata de uma análise de uma experiência vivenciada no estágio curricular a partir das dificuldades enfrentadas em função da precariedade de ferramentas tecnológicas, frente ao desafio e a obrigatoriedade de utilizar e incluir as mídias no processo de ensino-aprendizagem.

O conceito-chave que será utilizado para análise teórica será o conceito do inédito-viável, segundo Paulo Freire.

Para tornar concreto esse estudo de caso, foram utilizados questionários com alunos, professores, equipe diretiva e a realização de uma atividade planejada para ser executado no laboratório de informática a fim estabelecer comparações com outra atividade já realizada sem a utilização de ferramentas tecnológicas.

Palavras chave: Tecnologias digitais – Informática – Educação – Aprendizagem

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Página inicial do álbum virtual.....	27
Figura 2: Página 2 do álbum virtual.....	28
Figura 3: Página 3 do álbum virtual.....	28
Figura 4: Página 9 do álbum virtual.....	28

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	05
1 INTRODUÇÃO.....	07
2 QUANDO O CONTEXTO É UM FALSO DILEMA.....	11
3 IMPOSSIBILIDADES COMO GERADORA DE PROBLEMAS E DE APRENDIZAGENS.....	12
4 EXPERIÊNCIA COMO TEMA-PROBLEMA.....	15
5 AS POSSIBILIDADES DO USO DA TECNOLOGIA NO ESPAÇO ESCOLAR.....	20
5.1 Momentos Sem Tecnologia.....	23
5.2 Momentos Com Tecnologia.....	23
6 TÉCNOLOGIA NO ESPAÇO DA SALA DE AULA.....	25
7 ANÁLISE: UMA OPÇÃO TÉCNICA NÃO É SÓ UMA OPÇÃO TÉCNICA.....	26
7.1 Entrevistas Com os Segmentos Envolvidos.....	29
7.2 Análise Comparativa e Reflexiva Sobre as Duas Experiências.....	31
8 A CONVERGÊNCIA DA EXPERIÊNCIA COM ALGUNS TEÓRICOS....	34
9 CONCLUSÃO.....	38
REFERÊNCIAS.....	41

1 INTRODUÇÃO

As notas que seguem buscam dar conta das dificuldades e situações com as quais me deparei no estágio e que são muito mais do que interrogantes da ação do professor. São questões de fundo que interpelam a prática daquele que se pretende professor, pois não dizem respeito apenas a inclusão de novos métodos e/ou recursos aplicados a prática docente, mas ao que fazer diário de quem está na linha de frente na escola.

Como aluna de um curso de Licenciatura em Pedagogia na Modalidade à Distância, onde o uso de tecnologias é fundamental, surgiu à necessidade de implantar e agregar às novas tecnologias ao meu planejamento como forma de inovar no processo de ensino-aprendizagem.

Como professora, com experiência de dez anos na rede pública, percebi ao longo dos tempos que minhas necessidades relacionadas à prática pedagógica, exigidas pelo presente curso, ainda estavam distantes. A compreensão que atualmente é indispensável o uso de novas metodologias, principalmente as que se referem às tecnologias, é indispensável, e percebi que as minhas necessidades vão de encontro aos interesses dos alunos, pois eles demonstram familiaridade, habilidade e conhecimento desses recursos digitais, desde muito cedo.

Nesse momento surgiu a necessidade de questionar e debater sobre a importância da inclusão de novas tecnologias na sala de aula como forma de acrescentar ganhos ao processo de ensinar e aprender, e de que forma novos modelos pedagógicos inquietam os diversos segmentos envolvidos no ambiente escolar, como alunos, professores e equipe diretiva.

Como aluna de um curso de Graduação em Pedagogia-Licenciatura, Modalidade à Distância, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, onde o objetivo era qualificar professores aliando o uso de novas tecnologias às práticas docentes, fui instigada a me familiarizar com a tecnologia e suas possibilidades. Pois antes do início do curso, não tinha a menor idéia, nem intenção de incluir na minha prática pedagógica, algum tipo de ferramenta tecnológica, nem mesma percebia a importância e os benefícios que esses tipos de recursos trariam para a minha prática. Porém o curso de Pedagogia à distância me possibilitou um novo olhar frente à utilização das tecnologias na minha prática docente, promovendo mudanças

de atitudes e uma renovação na prática, permitindo a modernização no processo de ensino-aprendizagem.

O curso culminou com a prática do estágio curricular, cuja proposta era de desenvolver atividades, tais como debates, pesquisas, consultas a documentos (carteira de identidade, certidão de nascimento, carteira de vacinação), atividades artísticas, teatros, como forma de promover a construção de conceitos do Eus, nos diferentes ambientes, como família, escola, bairro, objetivando a construção dos conceitos de identidade, tempo, espaço onde teríamos a oportunidade e de certa forma uma obrigatoriedade de por em prática nossas aprendizagens, construídas ao longo de nossa formação acadêmica, principalmente inovando em nossas salas de aula com a utilização das tecnologias.

Todavia, na escola, onde trabalhava com uma turma de 3º ano, e que faria meu estágio, não havia um laboratório de informática. E aqui começa a história deste TCC.

O fundamento desse trabalho é discutir e analisar aqui sobre como as novas tecnologias interpelam os segmentos envolvidos e de como percebem a importância de novos modelos e paradigmas que favoreçam a construção de aprendizagens e como se comportam diante dessas mudanças.

Diante disso, será analisada a experiência de meu estágio, no intuito de contribuir e evidenciar a problemática ao introduzir novas tecnologias em meu planejamento, em consonância com a falta desses recursos.

Dessa forma, proponho aqui um debate sobre as questões, sem a pretensão de esgotar o assunto sobre a utilização e o uso das tecnologias proporcionando mudanças no processo de ensino-aprendizagem em minha escola.

Assim, no primeiro capítulo abordarei o contexto que originou a situação a ser analisada a partir do estágio, a fim de tornar evidente a inconformidade enfrentada a partir dessa experiência.

Para tanto, apresento os pressupostos teóricos nos quais busquei a inspiração para esse trabalho.

Os autores que contribuíram com suas relevantes colocações foram Paulo Freire, sob a ótica do inédito-viável, Jean Piaget, com suas considerações a cerca do conhecimento e da importância da ação e Pedro Demo, a partir de suas inquietações sobre a inclusão de tecnologias e a inovação no ambiente escolar.

No segundo capítulo, trarei as ações realizadas no estágio, descritas e analisadas e o que resultou disso. Apresentarei questões que se relacionam a essa experiência e o que resultou dela: a reabertura do laboratório de informática na escola.

No terceiro capítulo, apresentarei a experiência realizada a partir do estágio, bem como as necessidades e propostas elaboradas e a busca para incluir as tecnologias exigidas pelo curso.

No quarto capítulo apresentarei a experiência realizada após a reabertura do laboratório de informática, onde pude então experimentar a diferença que existe na prática pedagógica com e sem a possibilidade do uso da tecnologia. Através de uma consulta aos diferentes segmentos envolvidos na escola, através de um questionário e em seguida com a realização de uma atividade no laboratório de informática, onde permitiu a partir dos resultados, reflexões importantes no que se refere aos benefícios ao se trabalhar em parceria com as tecnologias nos dias atuais.

No quinto capítulo teço considerações a respeito ao uso das tecnologias, suas possibilidades, e limites em relação à aprendizagem.

No sexto capítulo apresento a atividade realizada no laboratório de informática, tendo a tecnologia ao alcance dos alunos, como principal recurso a ser utilizado, bem como a descrição e a intenção pedagógica ao propor a construção de um álbum virtual.

Ainda neste capítulo apresento uma entrevista realizada com os segmentos envolvidos no processo de aprendizagem escolar, como aluno, professores e direção, a fim de saber qual a importância de se ter um espaço informatizado dentro do ambiente escolar.

Em seguida estabeleço a análise comparativa e reflexiva sobre as duas experiências de ensino e aprendizagem: a primeira sem a utilização de tecnologias e, após a reabertura do laboratório de informática, a segunda tendo o uso do programa Power Point, com o objetivo de proporcionar a experiência aos alunos de construir um álbum virtual a partir de suas identidades.

Analiso as principais diferenças, reações e aprendizagens e problematizo sobre como novas possibilidades de ensinar refletem na aprendizagem dos alunos.

No sétimo capítulo, farei uma análise da minha experiência, em convergência com os pressupostos teóricos dos autores já citados.

No oitavo capítulo, farei uma avaliação final da experiência relatada, permitindo uma análise dos resultados e as considerações a partir dos fatos analisados.

2 QUANDO O CONTEXTO É UM FALSO DILEMA

A escola onde trabalho, local a ser realizado o meu estágio curricular obrigatório, era um local, que no início foi fator gerador de muitas incertezas e impossibilidades, frente ao principal objetivo, que era entrelaçar as novas tecnologias ao planejamento.

Na escola havia um laboratório de informática que estava desativado, restando alguns computadores sucateados.

A temática proposta para as nove semanas se baseou na construção de conceitos onde os alunos deveriam descobrir-se como sujeitos, que têm nome, que têm uma história, que ocupam um espaço, passando a utilizar a linguagem oral e escrita de forma espontânea, empregada no seu cotidiano, desencadeando uma proposta envolvente na busca de significados, partindo da leitura do seu próprio mundo, criando um ambiente favorável à aprendizagem, com atividades que propiciassem a interação e fixação dos temas propostos, buscando envolvimento dos alunos não somente em de sala de aula, mas também no período extraclasse na interação com familiares com o auxílio de informações pertinentes ao tema.

É necessário salientar que a essa proposta, deveriam estar direcionadas ações e atividades relacionadas ao uso de tecnologias.

O objetivo era que, através da vivência dos alunos, da interação, fossem construindo conceitos como, identidade, tempo, espaço, sempre partindo de suas vivências e saberes, a partir de seus contornos pessoais.

Como o uso das tecnologias, no primeiro momento estava inviabilizado, dei continuidade à proposta inicial.

Como forma de favorecer a construção desses conceitos e promover uma aprendizagem de forma significativa, as estratégias utilizadas foram atividades de pesquisa, consulta à documentos (carteira de identidade e certidão de nascimento), entrevistas com familiares, atividades lúdicas, brincadeiras e a inclusão das tecnologias como forma de mediatizar essas ações, a fim de se tornarem atividades enriquecedoras aproveitando o interesse e a interação que as crianças, desde muito pequenas têm com o uso das tecnologias.

3 IMPOSSIBILIDADE(S) COMO GERADORA DE PROBLEMAS E DE APRENDIZAGENS

A inexistência de um ambiente onde as tecnologias de informação pudessem ser utilizadas no cotidiano escolar sinalizava uma fragilidade da escola. É importante destacar este fator, porque não se pode desconhecer que as TICs, não apenas invadiram e vêm alterando, como estão modificando profundamente a realidade e o modo de conhecer das pessoas.

A inexistência ou a não operacionalização do laboratório de informática da escola em função de sua desativação apresentou-se como um problema, não só porque a evidenciou demandas que vêm a ela do contexto exterior não são atendidas, mas o desconhecimento sobre a possibilidade de potencializar os processos de aprendizagem, a partir de ambientes onde as tecnologias da informação são importantes.

Em outras palavras, em função de uma situação organizativa da escola, um problema se apresentou para a materialização de uma proposta de estágio utilizando as tecnologias.

Mas este problema de caráter local serviu como disparador para uma reflexão de fundo: as propostas de sala de aula podem e devem ser reorganizadas e repensadas questionando-se os velhos paradigmas educacionais.

As TICs são importantes porque relativizam no espaço escolar – a sala de aula - como o local privilegiado da transmissão do saber; deslocam o professor de sua posição de único responsável, pela promoção do saber escolar.

Este deslocamento é importante porque também nos faz refletir, que a proposta de ensino e aprendizagem, pode estar centrado em outros protocolos ou suportes técnicos da cultura escrita e não mais apenas o livro.

O computador e as possibilidades que ele abre, potencializa a capacidade de buscar informações e a fazer interligações com o conhecimento que os alunos já trazem para a sala de aula; conhecimento que foi organizado e acumulado fora dos espaços escolares.

Assim a questão que se apresentou foi como dar andamento ao estágio sem a utilização de recursos tecnológicos, principalmente os computadores, no meu planejamento docente?

Freire fala que em nossas vidas encontramos obstáculos, barreiras que precisam ser vencidas, dá a essas barreiras o nome de “situações-limites”. Frente a essas situações-limites, ele fala que temos alternativas: ou as transpomos, ou as vemos como algo que não queremos transpor, ou ainda algo que precisa ser rompido e aí se empenham a fim de vencer e superar esse obstáculo.

Surge, nesse momento, a necessidade de dialogar sobre o uso das tecnologias em educação.

A quem interpelam? Por que é necessária a inclusão de novas tecnologias em sala de aula? Qual a reação dos envolvidos ao se trabalhar com novos modelos pedagógicos? Qual a importância de se ter um laboratório de informática na escola?

Segundo Pedro Demo (1990), hoje somos desafiados a inovar, mas com método e perspectiva científica acerca da importância da atitude pesquisadora entre escolas e educadores.

Para Piaget, a aprendizagem deriva de ações, onde o sujeito transforma e estabelece relações, a partir do conhecimento de um objeto e da ação sobre ele.

Somente construiremos novas formas de educar, questionando a nossa própria prática pedagógica, através da discussão e reflexão a cerca de possibilidades ou alternativas, de aspectos inquietantes, a fim de experimentarmos práticas alternativas e modernas que venham de encontro ao perfil de nosso público discente.

Diante de uma nova percepção e da tomada de consciência de que estamos diante de uma situação-problema que necessita de mudanças, Freire chama de “percebido-destacado”, como algo que não pode e não deve permanecer como tal e passa a se configurar num “tema-problema” que precisa ser enfrentado e discutido.

A análise da minha experiência se configura num tema-problema, a inexistência de práticas pedagógicas que utilizem as tecnologias.

O fato da escola não dispor de um ambiente informatizado, exigia uma iniciativa.

Uma mudança principalmente, porque quando se fala de tecnologias, há um grande desconhecimento que se manifesta na falta de interesse e na acomodação pedagógica.

Realizar as atividades e aplicar novos conhecimentos, aos poucos introduzindo essas aprendizagens em nossas salas de aulas pode provocar mudança de hábitos?

Mas como fazer frente ao desafio: utilizar mídias e tecnologias em nossa prática docente e objetivar o inédito viável Freiriano? Este é o problema a ser assumido por todos aqueles que trabalham com as novas tecnologias.

4 EXPERIÊNCIA COMO TEMA-PROBLEMA

Por sua própria natureza, a experiência pedagógica, assim como o conhecimento são provisórios e incompletos, mas nem por isso inverídico.

A sua limitação, por sua vez, permite e abre possibilidade de questionamentos que de forma complementar e sucessiva constituem-se para o pedagogo – professor construir um ponto de junção entre processo de aprendizagem e intervenção.

Dito de outra maneira permite estabelecer uma estratégia de ação e intervenção em sala de aula.

Foi nesse sentido que a ausência de laboratório – um problema – abriu possibilidade para que outras formas de atuação fossem organizadas.

Para uma maior compreensão, vamos detalhar esta situação e como a partir dela foi possível construir um saber técnico.

Desde 2003, a escola contava com um laboratório de informática equipado com máquinas bastante danificadas e estado precário, onde os alunos podiam freqüentar uma vez por semana. Os alunos tinham acesso a jogos e vez ou outra fazia alguma atividade relacionada aos conteúdos paralelos à sala de aula. A pessoa que estava prestando auxílio neste ambiente, era voluntário, que saiu da escola em 2008. Desta forma a direção decidiu pelo fechamento desse ambiente, visto que não tinha nenhum professor habilitado e nem disposto assumir este espaço. Em virtude desse fato, a escola estava com o laboratório desativado, restando apenas duas máquinas, em condições precárias.

A impossibilidade de agregar uso da informática nas aulas, fez com que fossem adotadas outras formas e outras atividades a serem desenvolvidas e executadas, a fim de atingir os objetivos iniciais propostos.

Como aluna de um curso, na modalidade à distância, onde os usos das tecnologias se fizeram presentes e constantes, onde dispúnhamos de vários ambientes virtuais, (blog, wiki, rooda¹) para realizar as atividades e aplicar novos

¹ O ROODA (Rede Cooperativa de Aprendizagem), é uma plataforma de software livre na Web voltada tanto à educação a distância quanto à educação presencial. Esta disponibiliza ferramentas para interação/comunicação síncronas e assíncronas e para publicação de arquivos; é centrada no usuário e possibilita o processo de colaboração/cooperação. Sua primeira versão começou a ser desenvolvida em 2000 e, desde então, vem sofrendo mudanças, com o objetivo de acrescentar novas funcionalidades e aperfeiçoar a sua performance. A partir de 2003, o ROODA foi reconhecido institucionalmente e passou a fazer parte do projeto de Educação a Distância da UFRGS, sendo uma das plataformas oficiais de aprendizagem da instituição.

conhecimentos, fomos aos poucos introduzindo essas aprendizagens em nossas salas de aulas, que, aos poucos foram se tornando extensão do curso. O uso da tecnologia e diferentes mídias se fizeram presentes em nosso curso, fazendo com que tivéssemos uma mudança hábitos frente a um novo desafio: utilizar mídias e tecnologias em nossa prática docente.

Frente ao desafio do estágio e a obrigatoriedade de incluir as tecnologias na prática pedagógica, me deparei com um problema. A precariedade com que as escolas enfrentam para equipar seus laboratórios de informática. Mesmo com a falta de recursos tecnológicos, procurei incluir em minhas aulas, mesmo que de uma forma muito discreta, o uso da informática em meu planejamento. No meu planejamento semanal, preparava atividades muito simples, como postagens no blog a partir de textos produzidos pelos alunos em aula, novas aprendizagens, fotografias para serem postadas naquele local, a fim de proporcionar aos alunos a familiarização com esse ambiente.

Seria ingênuo de minha parte, pensar que sozinha conseguiria mudar o mundo, ou pelo menos uma mudança de valores frente a direção da escola onde trabalho, mas a esperança de que, através do diálogo, da relação simpatia entre as partes, chegaríamos a um consenso de que a educação anseia por mudanças e novas possibilidades, e que cabe a cada um fazer a sua parte, rompendo com velhos padrões, um desacomodar-se, uma busca por alternativas no trabalho em equipe, como um objetivo comum: modernizar a educação através do uso de tecnologias digitais. Assim, durante o desenvolvimento do estágio, o diálogo com a direção sobre a necessidade do uso da tecnologia era uma constante.

Sendo eu, aluna do curso de pedagogia na modalidade EAD, diante do meu estágio, sendo compelida a centrar junto ao planejamento proposto, o uso das tecnologias na minha prática, esbarrei diante de um impedimento. A ausência de um ambiente informatizado na minha escola.

Nesse momento, minha primeira reação foi de desânimo, pois parecia que a situação já estava configurada, sem chances de serem modificadas.

Como era do meu interesse, levei a questão até minha coordenadora, que se mostrou bastante sensibilizada, mas de antemão me colocou que a situação do

laboratório de informática era precária, contando apenas com duas ou três máquinas.

A preocupação da coordenação e atenção demonstrada com a minha necessidade me fez sentir mais confiante, de que a partir daquele momento, parecia que algo estava para acontecer. Uma esperança, de que aquela situação-problema havia provocado uma inquietação.

Após alguns dias depois veio a notícia de que eu poderia utilizar o laboratório, que estava sendo limpo e preparado, pois afinal, faziam pelo menos dois anos que estava desativado. A notícia não era das mais agradáveis e motivadoras. Afinal eu teria apenas três computadores à disposição e que as máquinas estavam muito frágeis e débeis. Naquele momento eu dispunha de um laboratório em condições incertas, um planejamento a ser desenvolvido e uma missão: integrar as tecnologias aprendidas e vivenciadas durante o curso de pedagogia à distância, à minha prática em sala de aula. Ser precursora de uma metodologia encarada pelo curso como indispensável ao ensino-aprendizagem.

Encarei o desafio, mas somente a partir da quarta semana de efetivo exercício do estágio é que pude desenvolver alguma atividade planejada desenvolvida no Laboratório de Informática.

E assim a cada semana eram preparadas atividades para serem desenvolvidas no ambiente informatizado, porém as condições foram sendo cada vez mais dificultadas pelas condições técnicas das máquinas, que acabaram inviabilizando essas atividades.

A partir da sétima semana de estágio não foi mais viável a utilização do L.I. As máquinas já não davam conta, nem mesmo de atividades simples como a digitação de um texto.

Em função das três máquinas não corresponderem mais a sua função, a direção começou uma busca por novas máquinas, mais modernas, a fim de equipar aquele espaço. De certa forma estava sendo despertado certo incômodo, por haver aquele espaço e não estar sendo utilizado.

Convém destacar que nesse primeiro momento de abertura do espaço de informática, nenhum colega se mostrou interessado em utilizar o laboratório, que foi aberto a todos os professores que tivessem interesse.

O fato é que essa inquietação por parte da equipe diretiva, fez com que houvesse uma mobilização em conseguir equipar novamente esse espaço, a fim de que toda a escola pudesse se beneficiar desse recurso.

Nessa busca, que envolveu pessoas comprometidas e que consideram o uso das tecnologias um recurso essencial, a escola acabou recebendo máquinas e equipamentos novos, que por vez, foram destinados a outra instituição escolar, que acabou sendo fechada, e os PCs estavam aguardando um novo destino.

A alegria e a possibilidade de poder contar novamente com um espaço informatizado, como sendo um recurso pedagógico foi sem dúvida uma realização e uma vitória pessoal. Pois me considero, colaboradora dessa iniciativa, que culminou com a reabertura do L.I.

Para mim, um esforço pessoal, um sonho impossível que se concretizou.

Após a reflexão de todos os aspectos que contemplaram a realização do estágio, foi possível gerar transformações voltadas para o futuro da educação em minha escola.

A semente foi plantada, e quem sabe, daqui a algum tempo, todos os professores possam abrir mão de seus métodos ultrapassados de ensino, encarando o uso das tecnologias como um recurso com infinitas possibilidades, a fim de serem utilizados com freqüência e de forma definitiva em suas práticas de ensino.

A questão a ser analisada, parte da investigação que tem como objetivo, saber das partes envolvidas, escola, professores e alunos, o que significa novas tecnologias e o laboratório de informática em educação?

Afinal, todas essas mudanças na sociedade atual, a quem interessa quem deve estar mobilizado em prol de uma educação modernizada que acompanha a evolução social, procurando construir novos paradigmas?

Somente construiremos novas formas de educar, questionando a nossa própria prática pedagógica, através da discussão e reflexão a cerca de possibilidades ou alternativas, de aspectos inquietantes a fim de experimentarmos práticas alternativas e modernas que venham de encontro ao perfil de nosso público discente.

Diante de uma nova percepção e da tomada de consciência de que estamos diante de uma situação-problema que necessita de mudanças, Freire chama de

“percebido-destacado”, como algo que não pode e não deve permanecer como tal e passa a se configurar num “tema-problema” que precisa ser enfrentado e discutido.

A análise da minha experiência se configura num tema-problema, a inexistência de práticas metodológicas que utilizem as tecnologias.

Percebi nesse instante que esse tema-problema não estava encoberto por uma situação-limite, passando a ser, como Freire chama de “percebido-destacado”, fazendo com que, a partir de ações e mobilizações da equipe diretiva, fosse descoberto o inédito-viável.

5 AS POSSIBILIDADES DO USO DA TECNOLOGIA NO ESPAÇO ESCOLAR

As TICs, como são conhecidas, ou tecnologias da informação e comunicação estão cada vez mais disseminados entre as pessoas. Entre professores o assunto ainda é tratado com cautela.

As mudanças sociais, a rapidez com que as coisas estão acontecendo, a modernização e o avanço tecnológico, tudo num ritmo muito acelerado, faz com que nossos alunos também acompanhem esse ritmo frenético de tantas mudanças.

Confrontar os métodos de trabalho em sala de aula faz com que tenhamos ou não a comprovação de quanto à inclusão tecnológica na práxis é necessário nos dias atuais.

Fazer parte dos novos tempos não depende apenas de equipamentos modernos. A interação que eles permitem pede uma revisão dos métodos tradicionais de ensino.

Durante os sete semestres do curso, nos preparamos para sermos protagonistas em nossas escolas com propostas inovadoras, onde seríamos precursoras, abrindo caminhos para que novas estratégias de ensino, baseadas nas tecnologias e mídias fossem disseminadas. Onde nosso papel seria de mediador do conhecimento, onde nossos alunos seriam os protagonistas na construção dos seus saberes através da pesquisa e da busca por informações a partir da rede mundial de computadores e do uso das diferentes mídias.

Essas mudanças devem acontecer, não somente na inclusão de máquinas, mas também nos modelos pedagógicos e teóricos, onde privilegiem a autonomia e a construção da cidadania a fim favorecer a renovação dos sujeitos envolvidos.

Atualmente a utilização de computadores na educação, tornou-se essencial, devido à globalização mundial e dos fenômenos físicos e humanos em geral.

A eficácia ao incluir o uso das tecnologias também não é garantia de efetivo aprendizado. A forma de abordagem, e o enfoque dos conteúdos pelo professor, devem se dar a partir de um aprofundamento teórico e tecnológico, conseguindo construir relações com os alunos, buscando assim uma tendência inovadora.

A informação é recebida em qualquer lugar do planeta, devido à utilização da rede mundial de computadores.

No nosso dia-a-dia, os computadores estão presentes em todas às áreas e na educação não poderia ser diferente.

A área educacional, não deve ignorar essa realidade tecnológica e deverá incorporar gradativamente as tecnologias da informação, em suas atividades didático-pedagógicas, como fonte de atender um grande número de pessoas e democratizar o acesso à informação.

Dessa forma, o uso de computadores nos processos de ensino-aprendizagem, deve propiciar mudanças de ensinar-aprender. O computador trouxe novas situações de aprendizagem que o professor deve gerenciar. É possível, por exemplo, estimular o raciocínio lógico com jogos virtuais, ou criar páginas na internet para as crianças publicarem seus textos. A internet requer perspicácia do professor em relação ao que ele solicita.

Trabalhar com informática possibilita compartilhar conhecimentos; estimular o raciocínio lógico e o conhecimento das mídias e facilita atividades de pesquisa. Claro que as consultas na web são recursos complementares, que devem ser utilizados de maneira integrada e inteligente.

O trabalho com informática é possível em todos os níveis de complexidade. No inicial, os alunos e professores exploram aos poucos os recursos das máquinas, por meio de jogos e produção de textos e desenhos, além de pesquisas em sites de busca. No nível intermediário, podem ser usadas ferramentas da internet para fazer programas de rádio ou se comunicar com outras escolas. Na etapa mais avançada, a turma constrói produtos com a ajuda de instrumentos como kit para robótica ou software para CDs multimídias.

Fazer parte dos novos tempos, não depende apenas de equipamentos modernos.

A interação que eles permitem, pede uma revisão dos métodos tradicionais de ensino.

Em muitas escolas, os computadores ficam durante a maior parte do tempo confinado às salas que só se abrem para aulas de informática, sem se incorporar ao projeto pedagógico. É como deixar os livros da biblioteca ou limitar seu uso ao processo estreito de alfabetização.

Alguns professores ficam constrangidos diante dessa desenvoltura, mas não há razão para isso. O que os alunos querem é ser orientados e ouvidos e não provar que entendem de computadores.

O papel do professor, portanto é dar sentido ao uso das tecnologias, produzirem conhecimento com base em um labirinto de possibilidades, promovendo

oportunidades para que seus alunos desenvolvam sua aprendizagem e sua capacidade de pesquisa, de trabalhar colaborativamente e de criar materiais autênticos e significativos.

O fator decisivo é a sincronia entre o laboratório de informática e a sala de aula, dando oportunidades para que todos os professores utilizem recursos tecnológicos de que dispõem.

A educação de hoje deveria ser algo extremamente diferente, procurando dar conta da atualidade, onde nossas crianças têm novas habilidades dentro de um mundo contemporâneo, ditado pelas novas tecnologias.

A era digital é uma realidade incontestável e irreversível. Não podemos dar as costas a esse fato.

Estamos diante de muitas transformações onde os papéis mudaram, os interesses mudaram, as competências do mundo contemporâneo mudaram.

O desafio, principalmente para professores, é pensar profundamente sobre as questões relacionadas à cultura digital, sobretudo no impacto sobre nossos alunos, revendo conceitos e adotando novas posturas.

Atualmente podemos considerar nossas crianças como nativos digitais², e, portanto não podemos negá-los sua natureza, virando as costas para sua linguagem e seus interesses.

Nossas práticas pedagógicas deveriam ser consideradas como práticas tecnológicas, abarcadas pelo uso constante e frequente de meios tecnológicos, atendendo as novas demandas educacionais.

Com a utilização de novas tecnologias, a aprendizagem se dá por meio de descobertas, e o papel do professor passa a ser de um guia.

Implantar novos recursos tecnológicos e novas práticas pedagógicas necessita que a escola reveja seu projeto pedagógico e que organize e engaje o professor para trabalhar com novos modelos valorizando as aprendizagens dos alunos que permita um trabalho interdisciplinar.

Um novo paradigma exige a utilização de novos ambientes apropriados para a aprendizagem, ricos em recursos e experiências variadas, utilizando as tecnologias como ferramentas condutoras para a construção de uma aprendizagem

² É uma expressão usada em um artigo escrito por Patrícia Alejandra Behar, criada para se referir àquele que tem contato com a tecnologia logo após o nascimento e cresce usando intensamente múltiplos meios tecnológicos.

significativa e efetiva, levando em conta o processo de construção da autonomia, autoria e da cooperação.

Educar num modelo vanguardista é sinônimo de inovar nos métodos, deixando de priorizar o modelo instrucionista. Segundo Pedro Demo, o sistema de aula instrucionista significa o enterro da oportunidade de participar da sociedade intensiva de conhecimento, permanecendo à sombra da oportunidade dos outros. Somente sociedades atrasadas ainda insistem neste tipo de aula, defendido em geral por professores que, não sendo autores, ainda assim se imaginam arautos da verdade. Superar a aula instrucionista não significa qualquer prejuízo para o professor. Ao contrário, vai encontrar na relação pedagógica mais profunda a razão de ser: cuidar que o aluno aprenda. Para tanto, antes, é indispensável que o professor seja exemplo bem resolvido de boa aprendizagem. Quem sabe aprender bem não precisa de “instrução”. Autoria, autonomia não provém de instrução.

5.1 Momentos Sem Tecnologia

Na atividade realizada sem a utilização da tecnologia, os alunos assumiram um papel passivo diante das questões apresentadas. Utilizou-se de recursos corriqueiros, como consulta a seu caderno a aos trabalhos construídos em aula. Como a atividade não apresentava nenhum diferencial, não despertou nenhuma reação de entusiasmo ou euforia.

A atividade não dispunha de atrativos visuais, pois os alunos, hora escreviam, hora desenhavam de maneira habitual.

5.2 Momentos Com Tecnologia

Já na construção da atividade com a ajuda da tecnologia, os alunos se entusiasmaram, pois podiam ser atuantes no processo da construção de cada uma das páginas do trabalho.

O fato de poderem realizar a atividade com recursos tecnológicos despertou o interesse de todos. Sentiram-se envolvidos e atraídos por um tipo de linguagem que já dominam a linguagem digital.

Interagem com os escritos e com outras pessoas, e essa interação modificou a forma de ser/estar deles, tornando seus modos de lidar que recebem de

uma maneira diferente de como lidam com as informações recebidas de livros e meios de comunicação.

6 TECNOLOGIA NO ESPAÇO DA SALA DE AULA

A tecnologia e a sua valorização não são apenas “pensadas”, são vividos e emergem com a vida e nas relações materiais. São as normas, regras, expectativas etc., necessárias e aprendidas, em primeiro lugar, na família, na escola e no trabalho. Sem esse aprendizado, do que é importante, a tecnologia não estaria presente nos processos de aprendizagem e na educação pensada de maneira mais ampla.

Por isso, a abertura do Laboratório de informática foi um dado importante e que precisa ser explicitado, porque deu uma nova dinâmica aos processos de administração da informação e construção do conhecimento.

Esta nova dinâmica tem dois movimentos: o primeiro se fez presente um novo desafio: quais são as possibilidades para o processo de ensino aprendizagem que agora poderiam estar disponíveis?

O segundo, em função dos paradigmas pedagógicos administrado pelo professor: o que poderia ser diferente do que vinha desenvolvendo com a turma até então?

Para melhor compreensão desta ruptura lógica e processual, proponho a análise de uma atividade desenvolvida com a mesma turma na qual realizei minha prática.

A atividade consistiu na elaboração de um álbum virtual, que tinha por objetivo, utilizar-se dos conceitos trabalhados ao longo do estágio, destacando como principal a construção da identidade.

Ao recuperar uma atividade desenvolvida no estágio, sem a utilização do laboratório de informática, foi possível problematizar as questões surgidas, estabelecendo diferenças e comparações, bem como a reação e respostas das crianças, e até onde atividades envolvendo a informática, promovem ou não a aprendizagem.

7 ANÁLISE: UMA OPÇÃO TÉCNICA NÃO É SÓ UMA OPÇÃO TÉCNICA

A atividade realizada no laboratório de informática foi a construção do Álbum Virtual. A atividade necessitou de uma preparação prévia, onde os alunos trouxeram fotografias suas e de suas famílias para serem digitalizadas com o objetivo de serem colocadas no álbum virtual que estava para ser construído no laboratório de informática.

A expectativa foi grande ao saberem que a atividade seria realizada no laboratório de informática, pois, mesmo terem ido poucas vezes naquele ambiente, a expectativa de poderem voltar era enorme.

Também levaram para casa uma árvore genealógica para ser preenchida com a ajuda dos pais.

Após o material ser recolhido, deu-se início o preparo da estrutura do Power Point que serviria como base para a construção do álbum. Levei a atividade montada e estruturada para facilitar a execução na hora da realização da atividade pelos alunos.

O álbum continha páginas ou slides onde os alunos tinham que procurar suas fotos em outras pastas, fazer desenhos no programa paint, a fim de anexar nas páginas do álbum, pesquisas em páginas da internet para colar imagens e escrever pequenos textos.

Conforme já previa, eu e a outra professora que trabalha no laboratório de informática auxiliando os alunos e preparando as máquinas, tivemos que ficar ao lado dos alunos para auxiliá-los na construção de seus álbuns.

Algumas crianças apresentaram mais facilidade e já demonstravam familiaridade com as máquinas e programas, enquanto outras tinham de ser conduzidas, pois apresentavam dificuldade, porém conseguiram concluir as atividades com êxito. Eles mesmos se ajudavam, quando algum colega não conseguia, eles davam auxílio aos que apresentavam dificuldade, principalmente os que apresentavam maior desenvoltura.

Eu mesma tive que me adaptar ao sistema operacional dos micros do laboratório da escola, que é o Linux³, diferente do meu computador onde trabalho, que é o Windows XP.

Convém destacar que essa atividade, planejada para ser executada no laboratório de informática, acabou demorando mais tempo do que havia sido estimada inicialmente, em virtude da demora de alguns alunos por não terem um domínio e também por serem ainda pequenos e não estarem acostumados com esse tipo de atividade.

Mas a dificuldade enfrentada em alguns momentos não era motivo para desanimar. Erravam, apagavam, tentavam até acertar. Era notável, que apesar de obstáculos, a vontade de vencê-los e de poderem ir para a próxima página do álbum era visível.

A cada página concluída, seus rostinhos evidenciavam que estavam gostando muito de poderem estar ali, construindo seus álbuns e fazendo uso de ferramentas que despertam muito prazer, principalmente em relação aos estímulos visuais que as ferramentas tecnológicas proporcionam.

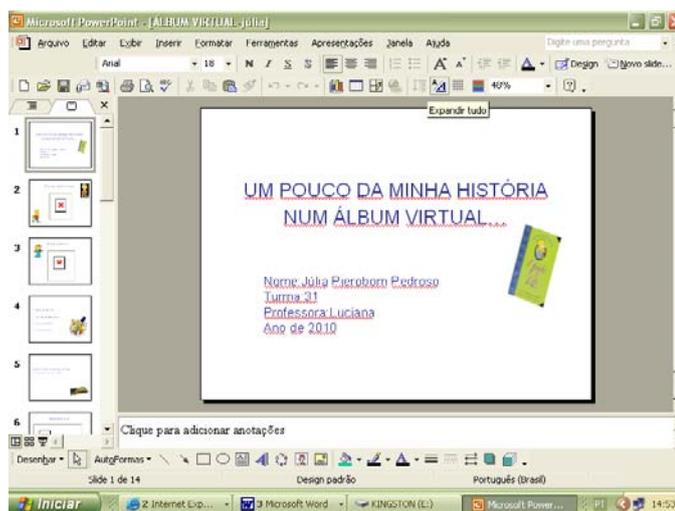


Figura 1: Página inicial do Álbum Virtual

³ É um sistema operacional, programa responsável pelo funcionamento do computador, que faz a comunicação entre hardware (impressora, monitor, mouse, teclado) e software (aplicativos em geral), conhecido como software livre, sem fins comerciais..

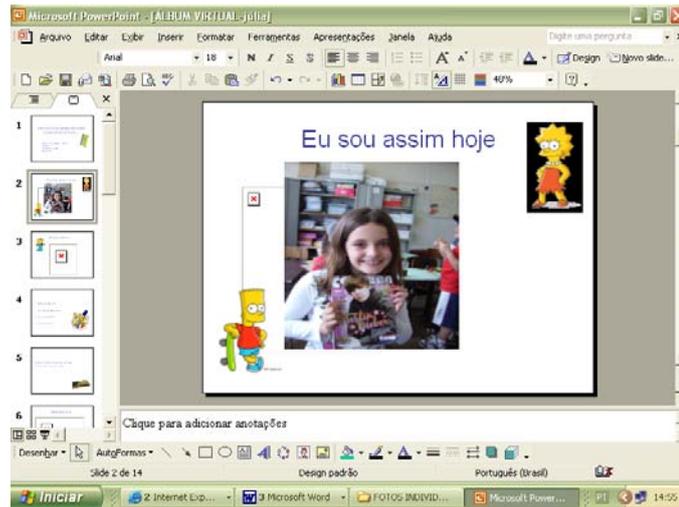


Figura 2: Página 2 do Álbum Virtual

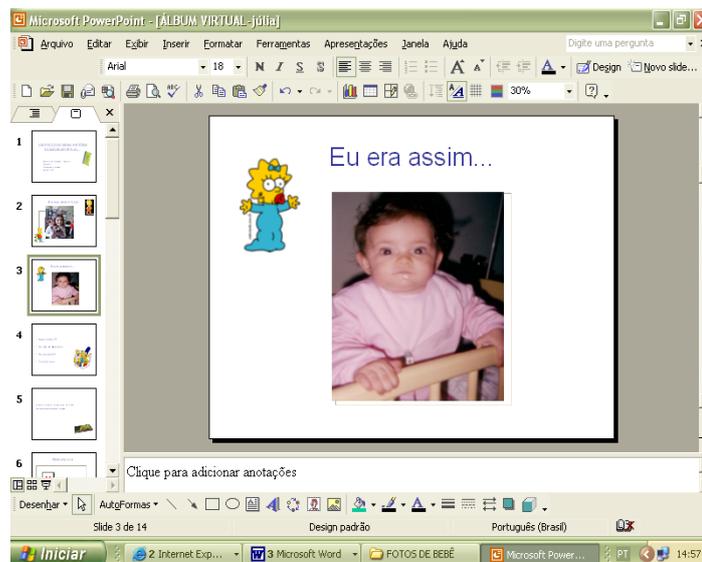


Figura 3: Página 3 do Álbum Virtual

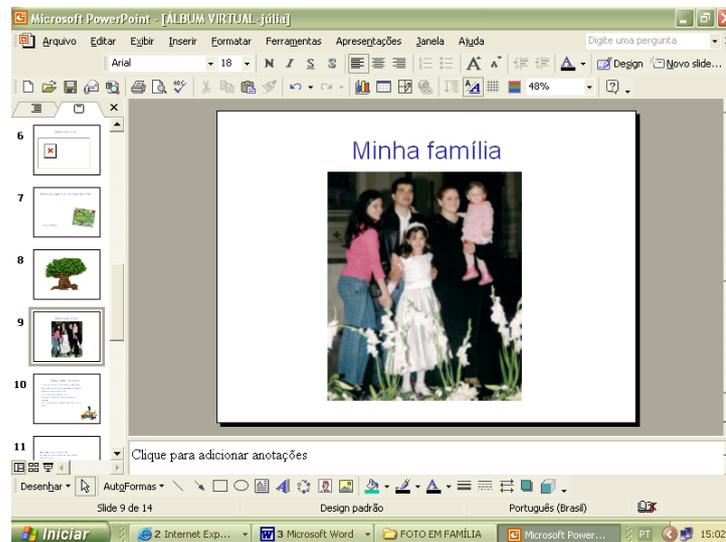


Figura 4: Página 9 do Álbum Virtual

7.1 Entrevistas Com os Segmentos Envolvidos

A fim de evidenciar e pontuar uma análise de forma mais eficaz, acreditei ser relevante aplicar um questionário com os segmentos envolvidos diretamente na escola: direção, professores e alunos.

A questão apresentada aos diferentes segmentos tem como objetivo, ter diferentes pontos de vista sobre a importância de se ter um laboratório de informática na escola, podendo saber, se realmente julgam importante o uso das novas tecnologias como forma de inovação e mudanças frente às práticas escolares de ensino-aprendizagem.

A fim de tornar concreta a pesquisa que avalia a importância de se ter um laboratório na escola, achei mais conveniente que a pergunta fosse feita por cada professor titular de cada turma, favorecendo o vínculo do mesmo com os alunos.

No total, foram entrevistados 50 pessoas, sendo 33 alunos, de diferentes anos (3º, 4º, 5º ano e 5º série), 11 professores e 6 pessoas da equipe diretiva.

A pergunta a ser respondida foi: o que significa ter um laboratório de informática na escola?

ALUNOS		33
Pesquisa	11	33,33
Diversão	6	18,18
Aprendizagem	11	33,33
Não é útil	5	15,15
	33	100,00

PROFESSORES		11
Recurso pedagógico	1	9,09
Desenvolvimento	1	9,09
Oportunidades	1	9,09
Inclusão digital	2	18,18
Interação	3	27,27
		0,00

Aprendizagem	3	27,27
		0,00
	11	100,00
DIREÇÃO		6
Aprendizagem	2	33,33
Interação	1	16,67
Inovação	1	16,67
Desafio	1	16,67
Oportunidade	1	16,67
		0,00
		0,00
	6	100,00

Com as informações da entrevista, iniciarei a seguir uma análise criteriosa, a fim de promover um debate sobre as opiniões das partes envolvidas, podendo a partir de fatos concretos estabelecerem a partilha de dados importantes na busca de um novo olhar na escola, com o foco no uso das tecnologias.

Na leitura e interpretação das respostas, procurei definir uma palavra-chave, reduzindo as frases a termos mais precisos, simplificando as opiniões, porém sem perder a essência das respostas, de forma a facilitar a tabulação das respostas, favorecendo uma melhor interpretação dos resultados apurados.

Na pesquisa, os envolvidos foram separados em três grupos: aluno, professores e equipe diretiva.

Ao analisar as respostas dos alunos, percebe-se que há um interesse em participar de atividades no laboratório de informática, destacando a aprendizagem e a pesquisa como principais pontos a serem contemplados. Dos 33 alunos, 11 responderam que a pesquisa é a área mais favorecida com o uso do laboratório na escola e 11 responderam que a aprendizagem é o ponto de maior relevância.

Confesso que fiquei surpresa, pois acreditava que os jogos seriam os mais lembrados, quando o assunto é informática. Talvez esse tipo de atividade, que privilegia a diversão (jogos), seja realizado com mais frequência em casa.

Já o tema não é útil, foi citado pela minoria, provavelmente pelo uso ainda ser restrito pelos alunos naquele local.

A interação e a aprendizagem foram os temas mais citados pelos professores, demonstrando uma preocupação com as relações entre professor-aluno de forma a contribuir e aprimorar o processo de aprendizagem. A interação neste momento é decisiva na aprendizagem dos alunos.

A equipe diretiva cita como ponto favorável em ter laboratório de informática, a aprendizagem como sendo relevante.

Portanto, os três segmentos convergem no entendimento de que a informática permite a aprendizagem, reconhecendo que as utilizações dos meios tecnológicos contribuem na construção de novos saberes.

7.2 Análise Comparativa e Reflexiva Sobre as Duas Experiências

Inicialmente serão estabelecidas comparações entre as atividades realizadas, bem como as reações e respostas dos alunos, e como se promove a aprendizagem em ambas.

As atividades são diferentes entre si no que se referem à dinâmica de construção.

No portfólio escrito, os alunos receberam as folhas com as questões para preencherem de forma habitual, como já estavam acostumados. Algumas questões eram dissertativas e outras desenhadas. Utilizaram conceitos construídos ao longo dos trabalhos realizados durante a prática de estágio para responderem as perguntas. Podiam consultar seus cadernos, e todo o material produzido através de trabalhos realizados em aula.

Enquanto que no álbum virtual, os alunos abriram uma estrutura pronta no Power Point, com as páginas em branco a fim de buscarem materiais em diversos locais (outras pastas, outros programas, no caso o paint e pesquisas na Internet).

As atividades do álbum eram simples, porém dinâmicas, que exigiam uma busca pelas respostas. A disposição e a oferta pela busca de dados favoreceram a construção do processo, onde os interesses, as possibilidades eram estimulantes. A cada página, era usado um tipo de ferramenta.

No preenchimento dos questionários os alunos eram mais passivos na busca por respostas, enquanto que no preenchimento do álbum, os alunos eram ativos e participante dessa busca, desempenhando assim outro papel, diante das suas produções e aprendizagens, explicitando sua autonomia.

Na atividade realizada com a ajuda das tecnologias, é necessário destacar a familiarização com os computadores na execução de atividades básicas, como digitações, conhecerem a função de algumas teclas, minimizarem páginas, ir à busca de outras, que a realização dessa atividade possibilitou.

Segundo LITWIN, (2007), a partir da expansão da Internet, as tecnologias passaram a desempenhar um novo papel, na medida em que asseguram a provisão da informação permanentemente atualizada, variando conforme a idade dos alunos, suas possibilidades de autonomia, seus interesses e, naturalmente, o acesso e a facilidade que tenham para dispor das novas tecnologias da informação.

Ao elaborar essa atividade, procurei aquela em que eu tivesse domínio sobre as funções do programa e dos aplicativos que seriam utilizados. Fiz questão de preparar com antecedência, a fim de que nada desse errado.

Nessa hora, o conhecimento das ferramentas a serem utilizadas é essencial para professores que pretendem usar ambientes tecnológicos como recursos a serem aplicados em aula, de forma a contribuir, para que os objetivos sejam alcançados, podendo auxiliar os alunos em desvantagens no uso das tecnologias.

A formação e atualização docente neste caso demarcam um modelo pedagógico onde se seleciona conteúdos culturais, estando atreladas as estratégias cognitivas, bem como a escolha de ferramentas tecnológicas mais adequadas, que um novo modelo pedagógico necessita.

As tecnologias revelaram inúmeras formas de favorecer a compreensão dos alunos, potencializando-as a fim de colaborar na geração de novas propostas de ambientes que favorecem os vínculos entre eles a partir do conhecimento.

Acredito que em ambas as propostas foram possíveis construir aprendizagens. Não podemos ser ingênuos em pensar que inserindo os alunos às novas tecnologias dentro da escola estaremos produzindo conhecimentos e garantindo que nossos alunos aprendam.

As aprendizagens, em ambas as atividades foram construídas, porém as dinâmicas foram opostas, visto que a interação, a participação na construção e a autonomia foram características que se destacaram na atividade realizada com a

utilização da informática. Nesta atividade os alunos se tornaram ativos, tornando-os co-participantes no processo de construção do saber.

No que se referem os conteúdos aprendidos, os conceitos, em ambas as atividades foram assimilados.

Para a epistemologia genética, a ação é promotora de aprendizagem. Piaget acreditava que a aprendizagem acontece a partir da ação do sujeito, sendo que essa ação pode ser física ou mental.

Diferentemente do que diz o senso comum, para quem a aprendizagem é um processo passivo, Piaget (1976, p.37) insiste na idéia de que conhecimento é ação, transformação e estabelecimento de relações, pois, “conhecer um objeto é agir sobre ele e transformá-lo, aprendendo os mecanismos dessa transformação, vinculados com as ações transformadoras. Conhecer é, pois, assimilar o real às estruturas de transformações”.

É a ação do sujeito que possibilita a construção de suas estruturas cognitivas.

A aprendizagem ocorre quando nos apropriamos do conhecimento. A aprendizagem resulta da prática e de experiências anteriores, seria como um processo interno.

Obviamente é possível se ensinar e aprender muito sem computadores. No entanto ensinar algumas atividades que requeiram pesquisas, por exemplo, na Internet, sem ter computadores é impossível.

O acesso aos recursos multimídia permite que os alunos aprendam conceitos de forma muito mais concreta e significativa em relação aos métodos e as formas tradicionais de trabalhos. Refiro-me aqui ao portfólio construído pelos alunos.

Entendo, portanto que ao se propor um trabalho, que envolva ferramentas tecnológicas, como uma necessidade da atualidade, pois as possibilidades são inúmeras, rompendo com um modelo tradicional, onde as práticas pedagógicas estão ultrapassadas, que não despertam mais a atenção dos alunos, e favorecem ricamente a construção de novas aprendizagens.

8 A CONVERGÊNCIA DA EXPERIÊNCIA COM ALGUNS TEÓRICOS

Paulo Freire (1999) destaca que a educação é uma forma de intervenção no mundo. Ele propõe para nós, educadoras (res), a reflexão de nos entendermos como mediadoras do conhecimento, provocando e estimulando a dar voz a todos os agentes envolvidos no processo de aprendizagem.

Diante dessa observação, acreditei que seria importante ouvir a opinião dos envolvidos, quanto à importância de ter um laboratório de informática na escola. Nesse momento, a utilização da entrevista, fez com que fosse possível dar voz a todos os agentes envolvidos.

Julgo necessário destacar aqui o papel da construção do conhecimento, que está diretamente ligado ao processo de aprendizagem

Segundo Piaget o conhecimento não é dado pronto, terminado. Esse conhecimento é construído através da interação desse indivíduo com o meio (físico ou social) através da ação, que pode ser física ou mental, da construção de hipóteses e por uma assimilação que posteriormente se transformará em uma acomodação.

O sujeito que age, vai à busca, questiona, é por que algo o inquieta, e essa inquietação fazem com que ele aja sobre o objeto a fim de encontrar uma resposta que vá de encontro aos seus questionamentos.

O uso de novas tecnologias proporciona essa ação promotora, em busca do conhecimento, utilizando a autoria e autonomia, como formas de adquirir novos conhecimentos e aprendizagens duradouras.

Em entrevista a um site, Demo fala que, “se a criança também é levada a buscar seu material, a fazer sua elaboração, a se expressar argumentando, a buscar fundamentar o que diz, a fazer uma crítica ao que vê e lê aí ela vai amanhecendo como sujeito capaz de ter uma proposta própria. Isso é o que queria, na verdade, Piaget. Ele sempre disse que a criança é um grande pesquisador: é curiosa, quer ver as coisas, quebra os brinquedos para ver o que tem lá dentro, pergunta muito. A escola é que, não sabendo disso, abafa essa vontade de conhecer que a criança tem.”

Também é categórico quando fala que o futuro da educação está na teleducação. Que vai ser muito difícil fazermos qualquer proposta na área da

educação que não seja em parte virtual. A transmissão do conhecimento é muito importante, porém a mídia faz isso com mais facilidade que o professor.

Para Piaget, a educação é um processo necessário, é importante considerar o principal objetivo da educação que é autonomia, tanto intelectual como moral.

A criança vai usando o sistema, pela sua própria estrutura mental, que ele destaca, a lógica, a moral, a linguagem e a compreensão de regras sociais que não são inatas, que não são impostas de dentro para fora e sim construídas pelo sujeito ao longo do desenvolvimento, através de estágios diferentes um do outro.

A interação que favorece a construção de regras de convívio sociais, que acaba por gerar na criança, uma série de conceitos. Neste caso, o trabalho com novas tecnologias e a construção de redes sociais que favorecem essa construção de normas e regras que são construídas coletivamente e socialmente.

Diante das dificuldades enfrentadas, e a precariedade na inclusão das novas tecnologias no meu estágio, o conceito do inédito-viável, a partir dos escritos da Pedagogia do Oprimido, de Paulo Freire, se faz pertinente para analisar a experiência vivenciada, por se tratar de um conceito cheio de esperança, por acreditar nos sonhos possíveis e utopias, advindos das idéias de Freire.

Para ele, as mulheres e os homens como corpos conscientes sabem bem ou mal de seus condicionamentos e de sua liberdade. Assim encontram, em suas vidas pessoais e sociais, obstáculos, barreiras que precisam ser vencidas. A essas barreiras ele chama de “situações-limites”, outro conceito a ser analisado a seguir, estando em consonância com a experiência proveniente do estágio diante dos obstáculos que serviram como desafios a serem enfrentados.

Ele queria mudanças, falava da necessidade de mudanças, e fez mudanças, mesmo sozinho. Nós devemos nos inspirar nele. Não adianta esperar que um dia nossa classe se uma. É sonho. Devemos começar em nosso dia- a- dia, na nossa escola, por nós mesmos. Se cada uma de nós começarmos as mudanças em nossas turmas, quão grande será o número de pessoas, de cidadãos que passarão por uma educação diferente. Devemos pensar nisso. Ele provou que para educar não precisa muito, somente amor, dedicação e força de vontade, todo resto, não quero dizer que não seja bom ou necessário, é complemento. Devemos começar a transformação por nós mesmos e aí sim estaremos preparadas para orientar futuros transformadores.

O homem é um ser da práxis, que reflete e age verdadeiramente, transformando a realidade.

A realidade da escola onde trabalho era de uma situação configurada e sem perspectivas de mudanças. Porém frente à práxis, foi possível refletir e perceber que algo precisava ser feito. A busca por novos computadores, que resultaria na reabertura do laboratório de informática, foi resultado de ação promotora de transformação da realidade.

As situações- limites não devem ser tomados como fossem barreiras insuperáveis, mas como desafios a serem vencidos através de ações que Vieira Pinto chama de “atos-limites”.

Ou seja, através dos atos-limites foi possível em minha escola, vencer essa barreira, que a princípio estava configurada. A direção não cruzou os braços, ao invés disso, foi à luta.

Sobre o inédito-viável, no livro *Pedagogia do Oprimido* o termo é concebido, por Freire (1976, p.107) da seguinte forma: “o inédito-viável, que não pode ser apreendido no nível da ‘consciência real’ ou efetiva, se concretiza na ação editando, cuja viabilidade antes não era percebida”.

Ana Maria Freire que compôs a nota nº 1 da *Pedagogia da Esperança* escreve sobre o inédito-viável:

“Uma das categorias mais importantes porque provocativa de reflexões nos escritos da *Pedagogia do Oprimido* é o “inédito-viável”. Pouco comentada e arrisco dizer pouco estudado, essa categoria encerra nela toda uma crença no sonho possível e na utopia que virá desde que os que fazem a sua história assim queiram, esperanças bem práticas de Freire... Esse “inédito-viável” é, pois, em última instância, algo que o sonho utópico sabe que existe, mas que só será conseguido pela práxis libertadora que pode passar pela teoria da ação dialógica de Freire que evidentemente, porque não necessariamente só pela dele, por outra que pretenda os mesmos fins”.

Ainda, por Ana Maria Freire, o “inédito-viável” é compreendido da seguinte forma: “Uma palavra que trás nela mesma o germe das transformações possíveis voltadas para um futuro mais humano e ético. Uma palavra que carrega no seu âmago, crenças, valores, sonhos, desejos, aspirações, medos, ansiedades, vontades e possibilidade de saber, fragilidade e grandeza humana.

O inédito- viável é um conceito carregado de inúmeras possibilidades frente a uma situação limite.

A partir dele, é possível aspirarmos por mudanças que são urgentes, no caso das tecnologias que são imprescindíveis, mesmo que os obstáculos pareçam intransponíveis, pois através do inédito-viável, aquilo que é um sonho, uma utopia, é possível sim que se torne uma situação concreta, no mundo real, uma experiência que possa ser vivenciada e vencida.

Assim o inédito-viável é uma possibilidade de emancipação, uma possibilidade de modernização e de uma educação voltada para as pessoas, oferecendo assim novas oportunidades diante de uma sociedade que exige transformações.

O inédito-viável, segundo Freire, é um sonho possível, e que a partir das nossas ações, como seres da práxis, temos condições de romper com tudo aquilo que nos impossibilita de conquistar um objetivo.

O laboratório de informática era uma utopia, que se tornou concreto, um inédito-viável, e hoje somos privilegiados por desfrutar de um sonho, que se tornou possível, graças as desconfortos e práxis de pessoas que acreditaram no possível, no viável.

9 CONCLUSÃO

Durante a realização desse estudo de caso, não tinha a pretensão de esgotar o assunto referente ao uso das tecnologias em educação. Mas sim verificar a quem interpelam novas práticas pedagógicas utilizando as tecnologias como recursos imprescindíveis na presente época.

Considero, sem dúvida que atualmente, o uso de ferramentas tecnológicas, deve permear a educação, estando inseridas em nossas aulas como um recurso facilitador e inovador de métodos atualizados, que acompanham as mudanças da sociedade.

A escola deve levar em consideração que nossos alunos mudaram, e enquanto essas mudanças não atingirem o ambiente escolar, estamos correndo num ritmo muito lento. Arrisco-me a dizer que estamos, digo professores e escola, em desvantagem, tornando a estadia dos alunos nesse ambiente, chata, desinteressante e ultrapassada, pois não consegue atrair o público que anseia por mudanças.

É certo que em um ambiente informatizado, os professores necessitam de um preparo, ou conhecimento sobre o assunto, e essa busca por novas aprendizagem, deve partir dos professores, a fim de se manterem atualizados, não devendo esperar por iniciativas coletivas da direção.

O trabalho pedagógico, aliado ao uso das novas tecnologias, atrai nossos alunos, que são motivados e podem por em prática um conhecimento que adquiriram desde muito pequenos.

A escola tem que utilizar desses conhecimentos trazidos de casa, ou do mundo que as cercam, como forma de atraí-lo para a construção de suas aprendizagens.

O trabalho com novas tecnologias atrai não só alunos, mas também aqueles que percebem que é através de práticas inovadoras que podemos fazer da educação uma aliada, frente ao compromisso de formar cidadãos autônomos, e emancipados, prontos para estar num mundo onde cada vez mais são exigidos e que sejam capazes de transformar sua realidade, frente aos obstáculos que se apresentam diante da vida.

Sem dúvida, o uso das tecnologias, é hoje sinônimo de uma prática inovadora, onde podem ocorrer muitas transformações, tanto na maneira de ensinar como de aprender.

Essa prática inovadora interpela a todos os segmentos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Tanto para alunos, professores e equipe diretiva em minha escola consideram que, ter um laboratório de informática na escola, traz benefícios à aprendizagem, ou seja, são unânimes em afirmar que uma escola equipada com ferramentas tecnológicas, favorece a aprendizagem e pesquisa, como formas de se adquirir novos saberes.

É mister salientar que a inclusão de ferramentas tecnológicas, em nossas escolas, por si só, não é garantia de uma aprendizagem eficaz, porém ao estar inserida num ambiente tecnológico, estamos colocando a instituição num patamar onde sinaliza um processo de igualdade com a sociedade onde nossos alunos estão inseridos. O processo de evolução dentro da escola deve estar de acordo com as transformações sociais da atualidade.

Diante de certa acomodação em minha escola, onde havia ausência de questionamentos e debates a cerca da importância de utilizarmos novas tecnologias em educação, houve indicativos de que o grupo de professores também possuía pouca conscientização sobre a importância de práticas inovadoras. Nesse momento, a equipe diretiva demonstrou uma inquietação frente ao problema. No momento em que foram confrontados, houve uma reação em tornar aquele ambiente novamente disponível para a realização dos trabalhos escolares.

A reabertura do nosso laboratório só foi possível, diante de uma desacomodação, que resultou em uma ação ou práxis frente a uma situação que estava consolidada. Uma superação, que segundo Freire, não existe fora das relações homens-mundo, somente pode verificar-se através da ação dos homens sobre a realidade concreta em que se dão as “situações-limites”.

Esse episódio promoveu um enfrentamento da realidade, a fim de se moverem em busca da superação dos obstáculos, que culminou com a reabertura de um espaço considerado pelos envolvidos no processo de ensinar-aprender como favorável à construção de novas aprendizagens.

Eu me considero parte dessa conquista, pois diante de uma situação, onde o uso das tecnologias era obrigatório, pude levar a minha inquietação e a minha

necessidade, que acabou abrindo os olhos da direção para um problema que antes não era visto ou que não se fazia necessário resolvê-lo.

Freire ainda salienta que através de sua permanente ação transformadora da realidade objetiva, os homens, simultaneamente, criam a história e se fazem seres histórico-sociais.

Para finalizar, o conceito que serviu para análise da situação vivenciada no estágio, o inédito-viável, abarcou uma situação onde os obstáculos eram insuperáveis, porém com o trabalho mútuo, a dialogicidade, a inquietação, e a desacomodação, os impossíveis tornaram agora uma realidade para a escola.

Uma utopia, um sonho, que foi alcançado e superado.

A volta de um ambiente informatizado que proporcionará, para muitos, a possibilidade de uma educação voltada para a construção da autonomia pela autoria e pela busca de saberes que lhes serão fatores de conscientização como prática de liberdade para viverem num mundo cheio de obstáculos que serão vencidos e derrubados e que não se prostrarão frente a eles, e sim tomarão atitudes a fim de romper com as barreiras, proporcionando uma vida plena e satisfeita.

REFERÊNCIAS

BEHAR, Patrícia Alejandra. **O planeta dos nativos digitais**: Um ambiente virtual de aprendizagem, dirigido à educação infantil, oferece recursos que permitem criar redes de interações, conteúdos e avaliação. Revista do professor **Carta Fundamental**, nº 8, p.22-23, maio. 2009.

DEMO, Pedro - **Pesquisa: princípio científico e educativo**. São Paulo: Cortez, 1993.

_____ - **Educação Hoje: "Novas tecnologias, pressões e Oportunidades**. São Paulo: Atlas, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

<http://www.pead.faced.ufrgs.br/sites/publico/eixo6/psicologiaiii/acao.html> acessado em 11/10/2010.

http://www.iadis.net/dl/final_uploads/200508L001.pdf (acessado em 23/10/2010).

<http://pedrodemo.sites.uol.com.br/textos/dissecando.html> (acessado em 23/10/2010).

<http://www.educacional.com.br/entrevistas/entrevista0035.asp> (acesso em 06/11/2010).

LITWIN, Edith. **Cenário para a análise das tecnologias**: As novas tecnologias ajudam a romper com a visão cristalizada do professor como provedor de informação e do aluno como usuário consumidor. Porto Alegre, Revista Pedagógica Pátio, nº 44, p. 16-19, novembro 2007/janeiro 2008.

PIAGET, Jean. **A Equilibração das Estruturas Cognitivas**. Problema central do desenvolvimento. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.