

Informática e Educação

*Marcelo Musci (FaCET/UNIG)
Luci Hildenbrand (NUTE/PROEG)
Vera Neves (NUTE/PROEG)*

Quando falamos em Informática, vêm à mente idéias que revelam a revolução, por ela provocada, em distintos setores sociais, dentre os quais a educação. Pode-se considerar mesmo que esta nova tecnologia alterou e continua alterando, profunda e significativamente, a cultura mundial, gerando movimentos dos respectivos tecidos sociais.

Enfim, em apenas vinte anos, a tecnologia eletrônica penetrou, de forma avassaladora por todas as áreas da sociedade, afetando, de modo ímpar, a vida de qualquer um. A televisão foi um dos maiores eventos do século passado. Novas imagens em radiodifusão passaram a ser disseminadas a distância, imediata e poderosamente, levando experiências, idéias e eventos para os mais longínquos recantos do planeta.

O uso do computador tornou possível armazenar grandes quantidades de dados, garantindo o seu acesso a todo e qualquer indivíduo que assim o desejasse. Neste sentido, de qualquer lugar do mundo e a qualquer tempo, o sonho fez-se realidade. A internet, dentro de nossas casas, veio proporcionar discussões em tempo real a baixos custos. Os equipamentos, por sua vez, agora já de pequeno porte, integram cenários diversos, inclusive, o doméstico. As informações necessárias a cada tempo podem ser instantaneamente buscadas, avaliadas e modificadas a partir de simples operações. A comunicação foi facilitada pela tecnologia e o processo de aprendizagem da escrita necessariamente questionado, requerido, incentivado. As novas possibilidades de texto tomaram-se flexíveis, sempre prontos para serem alterados.

Como consta da literatura, implantar a informática na educação requer a conjugação de quatro elementos básicos: computador, software educativo, professor capacitado e aluno. As formas através das quais a educação tem se apropriado do computador têm sido tão diversificada que fica difícil enumerá-las: é utilizado tanto para ensinar o manejo da tecnologia (hardware e software) como para ensinar qualquer assunto que se faça necessário.

O computador no ensino pode ser incorporado numa abordagem teórica tradicional ou inovadora, consoante com as tendências pedagógicas adotadas pelo docente. Os softwares que implementam a primeira abordagem são categorizados por alguns autores como tutoriais e exercício e prática. Há também tipos que possibilitam jogos educacionais e simulação. Na segunda abordagem, o computador, por exemplo, pode ser visto como uma ferramenta que permite ao aluno o livre desenvolvimento de seu potencial psíquico-cognitivo na resolução de problemas ou na realização de tarefas complexas, que envolvam parcerias.

Pelo exposto, grifa-se a necessidade de o computador fazer parte da prática pedagógica contemporânea, trazendo para a sala de aula programas de última geração capazes de contribuir no acesso à tecnologia e na democratização da informação.

As novas tecnologias consorciadas aos programas computacionais têm papel conteste no complexo desenvolvimento dos agentes educativos envolvidos – talvez esta seja a mais forte razão para descartar qualquer dúvida em torno de sua plena inserção no processo pedagógico. Urge conhecer para saber...