

GT-3 DIDÁTICA, CURRÍCULO E POLÍTICA EDUCACIONAL

REALIDADE VIRTUAL NA EDUCAÇÃO: as TICs e a renovação pedagógica

Aldeci Luiz de Oliveira
Profa. Dra. PMCG
E-mail: aldecioliveira@hotmail.com

Maria de Lourdes Cirne Diniz
Profa. Msc. PARFOR
E-mail: lourdinhadiniz@oi.com.br

Maria Júlia de Araújo Barbosa
Graduanda em Pedagogia – UEPB
E-mail: julia.araujo13@gmail.com

RESUMO

O presente artigo versa sobre a prática das políticas de informática na educação atual como um agente de inovação tecnológica no processo de ensino e aprendizagem e formas de participação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como uso didático-pedagógico nas relações que se estabelecem na prática educativa da escola pública. Definimos como objetivo de estudo, analisar como a escola tem utilizado a tecnologia na construção do conhecimento; refletir sobre aspectos do currículo num mundo digital e apontar mecanismos alternativos como forma de repensar a organização curricular. A metodologia utilizada trata-se de uma abordagem qualitativa de cunho documental e bibliográfico, na perspectiva de analisar a prática das políticas de informática na educação, como um agente de inovação tecnológica inseridas no currículo da escola pública. A Realidade Virtual na Educação não pode ser tratada apenas como "mais uma ferramenta" para melhorar a aprendizagem e sim, como um instrumento auxiliar de aprendizagem que objetiva permitir a descoberta e a exploração do conhecimento, construindo seu próprio saber, a serviço de alunos e professores, trabalhando de forma interativa com os mesmos e aprendendo com eles. Atribuímos relevância ao estudo, cujo interesse estar em olhar para a situação informacional da rede pública de ensino. Precisamos ultrapassar o convencional e propiciar novas metodologias de ensinar e aprender, utilizando de recursos de interatividade das novas mídias interativas, para a construção coletiva do conhecimento, como forma de promover a inclusão social e digital, contribuindo para a formação de cidadãos participativos e críticos, capazes de construir seu próprio conhecimento.

Palavras-chave: Tecnologia. Conhecimento. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A eclosão da Sociedade da Informação e Comunicação traz significativas consequências sobre as relações sociais, a cultura e a produção do conhecimento e seus efeitos são condicionados a algumas características das novas tecnologias, que segundo Cabero (1996) convergem para o computador e a Internet permitindo a instantaneidade e a velocidade de circulação para o mundo, através da qual conhece pessoas, realidades, experiências, conhecimentos, entre outros.

Neste sentido, Prensky (2007, p.1) considera que o mundo está dividido entre “os Nativos Digitais e Imigrantes Digitais”. Os primeiros são todos aqueles que nasceram na era da tecnologia e da informação, enquanto o último são todos os que nasceram num período anterior a esta “revolução”. Para os professores Imigrantes Digitais, o processo de ensino e aprendizagem não pode, nem deve considerar que os métodos através dos quais eles aprenderam são igualmente aplicáveis aos alunos dos nossos dias, uma vez que há uma grande diferença de mentalidades entre professores e alunos. Assim, cabe ao professor analisar regularmente as suas práticas para que, quando necessário, as ajuste de acordo com as necessidades, ou seja, com as formas de pensar e de aprender, dos alunos de hoje.

Nesta conjuntura, pretendemos analisar como a prática das políticas de informática na educação atua como um agente de inovação tecnológica no processo de ensino e aprendizagem e formas de participação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) como uso didático-pedagógico nas relações que se estabelecem na prática educativa da escola pública. A metodologia utilizada trata-se de uma abordagem qualitativa de cunho documental e bibliográfico, na perspectiva de analisar a prática das políticas de informática na educação, como um agente de inovação tecnológica inseridas no currículo da escola pública.

AS TICS E A RENOVAÇÃO PEDAGÓGICA

O surgimento das novas mídias interativas passou a desempenhar novos e diferentes papéis, tanto nos alunos, como nos professores e nas

próprias instituições, no ensino e na aprendizagem. Todavia, ao mesmo tempo, que os avanços das tecnologias proporcionam benefícios decorrentes da mobilização de conhecimentos científicos que transitam em redes on-line, esboçam-se os riscos decorrentes das interpretações de uma mídia globalizada, que transmitem imagens e visões de mundo que beneficiam os grupos sociais do poder.

Sem dúvida, a Internet, difundida no Brasil no início da década de 1990, traz novas possibilidades e oportunidades de aprendizagem para os alunos. O aprendizado é uma das marcas fundamentais da sociedade da informação e do conhecimento. Novos modos de aprender foram criados a partir de relacionamentos virtuais dentro dos ambientes informatizados, uma vez que as redes de telecomunicações e de suportes multimídia interativos, incorporação de ferramentas da Internet, como o correio eletrônico, páginas Web para disponibilizar conteúdos e ambientes virtuais de aprendizagem, cujo objetivo é estender à sala de aula além dos limites físicos.

A Constituição Federal de 1988, em cumprimento ao art.210, fixa como dever do Estado para com a educação “os conteúdos mínimos para o Ensino Fundamental, tendo em vista, a assegurar a formação básica comum e respeito aos valores culturais e artísticos, nacionais e regionais”, e o MEC, a partir de 1997, elaborou e distribuiu os Parâmetros Curriculares Nacionais /PCNs para a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, e posteriormente, o Conselho Nacional de Educação/CNE definiu as Diretrizes Curriculares para a Educação Básica.

Segundo o art. 26 da lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB n. 9.394, 20 dez. 1996: “Os currículos do ensino fundamental e médio devem ter uma base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e da clientela”. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) o objetivo da inclusão da informática como componente curricular da área de Linguagens, Códigos e Tecnologias é inserir os conceitos relacionados ao uso das novas tecnologias, em especial o computador, em diferentes situações de aprendizagem deve constar dos momentos formais como um instrumento do processo de ensino e aprendizagem.

Desse modo, em atendimento às normas vigentes, cabe à escola buscar novas possibilidades de discussão sobre os eixos organizadores do currículo, considerando o desenvolvimento humano, o conhecimento e a cultura, ou seja, reconhecendo interesses, diversidades, diferenças sociais, a história cultural e pedagógica da escola, partindo dos seguintes questionamentos: O que é? Para que serve? A quem se destina? Como se constrói? Por que e como ensinar e aprender? Como se implementa?

Essas indagações refletem a necessidade de uma reorientação curricular e das práticas educativas, de modo a atender às exigências da dinâmica da sociedade, incluindo o direito ao conhecimento, às ciências, aos avanços tecnológicos e às novas tecnologias da informação.

Nesse entendimento, foram criadas aplicações de Realidade Virtual (RV) para atividades curriculares, possibilitando elevar a qualidade do ensino, por meio de várias tecnologias, onde o sistema fornece ferramentas de aprendizagem, tanto para o 'usuário-autor', que constrói cenas virtuais, como para o 'usuário-explorador', que navega e interage com o mundo virtual, criando suas próprias experiências (ZUFFO, 2010).

O Programa Nacional de Informática na Educação (Proinfo), da Secretaria de Educação à Distância do MEC desenvolve projetos compartilhados em parceria com Universidades e Secretarias Estaduais de Educação, com o objetivo de oferecer cursos de formação para gestores educacionais e professores de escolas públicas na modalidade presencial, semipresencial, tendo em vista, prepará-los para a inserção das TICs na prática educativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Realidade Virtual na Educação não pode ser tratada apenas como "mais uma ferramenta" para melhorar a aprendizagem e sim, como um instrumento auxiliar de aprendizagem que objetiva permitir a descoberta e a exploração do conhecimento, construindo seu próprio saber, a serviço de alunos e professores, trabalhando de forma interativa com os mesmos e aprendendo com eles.

Contudo, acreditamos que estamos engatinhando nesse processo, precisamos ultrapassar o convencional e propiciar novas metodologias de ensinar e aprender, utilizando de recursos de interatividade e de colaboração, baseadas nas possibilidades das novas mídias interativas, para a construção coletiva do conhecimento, como forma de promover a inclusão social e digital, contribuindo para a formação de cidadãos participativos e críticos, capazes de construir seu próprio conhecimento.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Constituição Federal da República Federativa do Brasil**. Brasília: Senado Federal, 1988.

_____. **Lei 9.394, de 20 de dez. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, DF: Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, 1996.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEC, 1997.

_____. **Proinfo**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEC, 1997.

CABERO, J. Nuevas tecnologías, comunicación y educación. **Revista Electrónica de Tecnología Educativa**. Madrid, n.1, fev. 1996. Disponível em: <<http://www.uib.es/depart/gte/revelec1.html>. > Acesso: 9 fev. 2005.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais e Imigrantes Digitais**. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/>>. Acessado em: 09 jul. 2007. (Texto publicado na sua primeira versão em 2001).

ZUFFO, Marcelo K. Aprendizagem por meio de ambientes de realidade virtual. In: LITTO, Fredric M. e FORMIGA, Marcos. (Org.). **Educação a Distância: o estado da arte**. São Paulo: Pearson, 2010.