

UM COMPUTADOR POR ALUNO: LAPTOPS E APRENDIZAGEM NA ESCOLA

Coordenador: ITALO MODESTO DUTRA

O Projeto UCA - Um computador por aluno - modalidade 1: 1 (um para um) abre portas para avanços pedagógicos no que diz respeito às práticas e às teorias relacionadas ao ensino e à aprendizagens escolares fortemente baseadas no uso dos recursos de comunicação e interação digitais hoje disponíveis. Sabe-se que avanços pedagógicos podem resultar de tentativas de mudança e reflexão sobre os processos de aprendizagem apoiados no uso de equipamentos telemáticos já descritos em pesquisas acadêmicas envolvendo pensamento computacional, compreensão matemática, aprendizagem ativa, etc. Tais avanços podem ser observados na escala micro (a do aprendiz) e na escala macro (a do sistema escolar). Não é mais necessário testar se é possível utilizar o computador efetivamente para melhorar a aprendizagem. Já foi provado, que quando associado à uma proposta pedagógica consistente de construção do conhecimento, o computador traz grandes avanços para o desenvolvimento sócio-cognitivo das crianças e dos jovens. Existem muitas experiências ricas e válidas tanto no Brasil quanto ao redor do mundo que evidenciam isso. As limitações dessas experiências educacionais pretéritas dizem respeito à qualidade, se enfocarmos a escala dos experimentos. Atingir a qualidade pretendida pela educação contemporânea, quanto ao desenvolvimento de habilidades e competências requeridas ao cidadão atual, requer atualizações constantes das estratégias que permitem aprender e atuar responsavelmente no mundo. Experiências pedagógicas com uso intensivo de computadores conectados à internet conseguiram resultados entusiasmantes em pequena escala, mas limitam-se ao número de equipamentos disponíveis nos laboratórios de informática de cada escola. No modelo 1:1, cada estudante atua a partir de um terminal móvel (laptop) conectado à internet, o que lhes permite estar em rede. No momento, é necessário gerar massa crítica sobre o uso em escala do modelo 1:1, desafio a ser enfrentado no Projeto UCA, cuja finalidade é viabilizar transformações no sistema de ensino do país. No Brasil, a escala é continental. Apesar da abordagem Projeto UCA ser uma novidade em nível nacional, ela se baseia em experiências internacionais dos últimos 40 anos e, mais importante, em experiências nacionais nos últimos 25 anos em escolas e comunidades brasileiras. O CAP participou da maioria dessas experiências, em projetos pioneiros liderados pelo Laboratório de Estudos Cognitivos (LEC/IPsicologia). Consequentemente, seu corpo docente está convicto de que as crianças e os jovens

aprendem melhor quando têm um papel ativo, e não passivo; quando eles também seguem seus próprios interesses intelectuais, e não apenas o que está previsto na grade curricular; básica, quando eles estão se expressando, construindo e colaborando, e não apenas recebendo informação. Apresentar materiais multimídia que exigem dos estudantes um papel apenas passivo, têm se mostrado uma grande desilusão pedagógica, sejam os mesmos veiculados na TV ou no computador. Crianças e jovens necessitam criar questionamentos, reconhecer problemas, inventar soluções, colaborar e trabalhar em equipes, com seus colegas, professores e especialistas, em suas escolas. O uso do modelo 1:1 viabiliza tanto as interações intra-escola quanto as inter-escolas, com crianças, jovens, professores de outras comunidades, fator para se alcançar com qualidade os objetivos educacionais contemporâneos. O Colégio de Aplicação da UFRGS, uma das 300 (trezentas) escolas escolhidas pelo Governo Federal para participar do Piloto do Projeto UCA (<http://www.uca.org.br/institucional/>), apoia-se em suas experiências inovadoras envolvendo o uso de tecnologia nos últimos anos (dentre elas, destaca-se o Projeto Amora (<http://amora.cap.ufrgs.br>) e prepara-se para enfrentar o desafio. Por essa razão, com o início das atividades do piloto do Projeto UCA, em 2010, nossa instituição toma para si a tarefa de, não apenas inovar na utilização pedagógica dos laptops, como também de contribuir para a divulgação de experiências significativas e para a formação inicial e continuada de professores. Entre os objetivos dessa ação no CAp/UFRGS estão: construir e compartilhar em meio eletrônico propostas de atividades educacionais inovadoras com o uso de laptops educacionais que possam ser avaliadas, adaptadas e utilizadas por outras comunidades escolares; contribuir na formação inicial de alunos da licenciatura na modalidade de Estágios de Docência e de Monitoria Acadêmica para o uso dos laptops educacionais em propostas inovadoras; e contribuir com a formação continuada do corpo docente do Colégio de Aplicação, dos professores egressos de licenciaturas participantes do Programa de Educação Continuada e dos docentes de outras escolas públicas participantes do Projeto UCA. Assim, iremos, durante a Mostra Interativa, promover, a partir das experiências acumuladas pelo corpo docente do Colégio de Aplicação, oficinas tecnológicas e pedagógicas que incluam o uso inovador dos laptops educacionais. Além disso, incluiremos momentos de discussão para o uso dos laptops educacionais em atividades pedagógicas e na iniciação científica em todos os níveis de ensino da educação básica. Outra atividade será a divulgação do Portal UCA do CAp/UFRGS (<http://paginas.ufrgs.br/projetouca>) no qual estão disponíveis as atividades desenvolvidas até o momento no CAp/UFRGS. Por fim, também se faz necessário mostrarmos as estratégias encontradas para estabelecer uma rede de suporte técnico interno para fornecer auxílio aos

docentes e alunos tanto na resolução de problemas simples com os laptops e a rede sem fio bem como no recolhimento e armazenamento dos laptops que apresentem algum defeito para contato com a assistência técnica já contratada pelo Projeto UCA. As oficinas tecnológicas serão oferecidas em grade de horários previamente combinada a ser divulgada oportunamente, de acordo com o estabelecido pela organização do Salão de Extensão. Os assuntos que serão tratados são: Google Docs, Wikis, Mapas Conceituais, Programação e Animações, Edição de Vídeos e de Imagens. Os assuntos serão agrupados de acordo com a disponibilidade dos docentes responsáveis e terão a duração de 2 (duas) horas. Além disso, os docentes responsáveis estarão divulgando as alternativas e soluções encontradas para os diversos problemas que ocorreram na implantação do Programa no Colégio de Aplicação. Por isso, usaremos os folders como material complementar à mostra.