

## EDUCAÇÃO E INFORMATIZAÇÃO

**Prof. Dr. Edemilson Jorge Ramos Brandão**

Diretor da Faculdade de Educação da Universidade de Passo Fundo e professor do Programa de Pós-Graduação em Educação FAED/UPF .

### RESUMO

O crescente desenvolvimento de tecnologias de informação e de comunicação nos leva a repensar todo o processo de ensino-aprendizagem, desafiando-nos a buscar condições que promovam uma aprendizagem mais interativa e dinâmica. Diante das possibilidades anunciadas pelo computador, os resultados esperados de sua utilização em termos de integração ao sistema educacional só serão capazes de produzir melhorias na comunicação didática se, como professores, formos capazes de propor aos nossos alunos tarefas mais criativas, que os conduza a aprender a raciocinar, a ampliar seus horizontes e a resolver situações de problemas. Nessa perspectiva, cabe ao professor criar condições para que a aprendizagem ocorra de forma efetiva, propondo desafios que possam conduzir a novas descobertas e à construção do conhecimento, utilizando o computador para problematizar e implementar projetos educacionais que atenda aos anseios atuais. Diante de tantas possibilidades que os avanços da tecnologia da informação e da comunicação nos oferece, a utilização do computador em Educação só se justifica na medida em que os professores o conceberem como uma ferramenta de auxílio as suas atividades didático-pedagógicas, como instrumento de planejamento e realização de projetos interdisciplinares, como elemento que motiva e ao mesmo tempo desafia o surgimento de novas práticas, tornando o processo ensino-aprendizagem uma atividade inovadora, dinâmica, participativa e interativa. Através de sistemas multimídia e hipermídia, por exemplo, o aluno pode descobrir, criar e reinventar seu próprio mundo, através de ambientes lúdicos e interativos que valorizam as características e os ritmos próprios de cada indivíduo, bem como atitudes coletivas de comunicação e interação entre pessoas. Com os avanços da tecnologia de software, a proliferação de linguagens de programação orientada ao objeto, de softwares de autoria e ferramentas de tipo “*user-friendly*”, é possível imaginar que o professor possa se tornar um agente ativo na construção de seus próprios materiais didáticos, incluindo softwares educacionais. Nesse sentido, a proposta de oferecer aos professores, na forma de minicurso, subsídios que os orientem na construção de seus próprios materiais didáticos, tem por objetivo propor mecanismos que tornem a produção de softwares nas escolas uma atividade economicamente viável, adequada à formação dos professores, coerente com a infra-estrutura tecnológica da escola e, principalmente passível de realização em tempo hábil, utilizando tão somente os recursos de multimídia e hipermídia presentes em aplicativos mais utilizados nas escolas. Nesse sentido, a proposta de se focar o tema Educação e Informatização na perspectiva da produção de material didático no computador, visa fornecer aos professores subsídios para a construção de seus próprios materiais didáticos utilizando recursos básicos de autoria (multimídia e hipermídia) presentes nos sistemas mais utilizados por professores e alunos.