

DIRECIONAL EDUCADOR

Coluna: E agora, professor?

Abril/2012

PNLD - 2014

Programa Nacional do Livro Didático (PNLD - 2014) efetiva inovação digital para a educação.

Por Cassiano Zeferino de Carvalho Neto

Há o tempo das reações ao *status quo*, o tempo das utopias, e o tempo das políticas que buscam transformar ideais em fatos.

Em 2014, quando milhões de estudantes brasileiros cursando o ensino fundamental receberem seus livros didáticos de um dos maiores programas mundiais para avaliar e disseminar obras educacionais, um fato novo estará contribuindo para transformar a realidade.

Pela primeira vez no Brasil, o Ministério da Educação (MEC) estará disponibilizando em larga escala, para as escolas brasileiras, objetos educacionais digitais (**OED**, como são cada vez mais conhecidos). As áreas abrangidas passam por Língua Portuguesa, Matemática, Ciências História e Geografia, dentre outras. Serão centenas de objetos gratuitamente acessíveis na Internet, que tendem a contribuir para enriquecer e inovar, sobremaneira, os processos educacionais, alguns deles já tão ultrapassados.

Às editoras nacionais inscritas para concorrerem no PNLD – 2014 caberão apresentar as obras e suas respectivas coleções, as quais serão submetidas à avaliação entre 2012 e 2013, para serem distribuídas aos estudantes, se aprovadas e escolhidas pelos professores e escolas, a partir de 2014. Mas, também serão apreciados os **OED**, em suas variadas modalidades de mídia, passando por infográficos, simuladores, audiovisuais, jogos digitais e outras. Aqueles OED que forem aprovados serão disponibilizados em sites especialmente dedicados ao PNLD de modo que todo estudante e cidadão, de um modo geral, poderão acessar esses conteúdos inovadores, dedicados à educação.

O que se faz com um OED?

Nem sempre os educadores estão familiarizados com um OED, mas o que se pode dizer deles é que se constituem em recursos de mídia capazes de contribuir para os processos pedagógicos em curso, durante o ano letivo.

Uma das modalidades de mídia, que permite construir OED interativos, é chamada de simuladores, incluindo-se nesta categoria também os jogos digitais, normalmente, mas não exclusivamente. De um modo geral um simulador permite que o usuário possa testar suas hipóteses a respeito de um assunto ou fenômeno, verificando como o sistema se comporta e, a partir daí, podendo tirar suas próprias conclusões.

Por exemplo: suponha que em um determinado momento os seus alunos e alunas tenham se interessado em saber como funciona o interior de um motor a explosão, como os que equipam a quase totalidade dos automóveis. O que fazer para suprir os estudantes com uma informação dessa natureza (uma inquietação cujo interesse pode, inclusive, surgir precocemente)?

Este seria o momento de acessar a Internet e trabalhar, pedagogicamente, com um simulador como o mostrado na figura 1, abaixo.

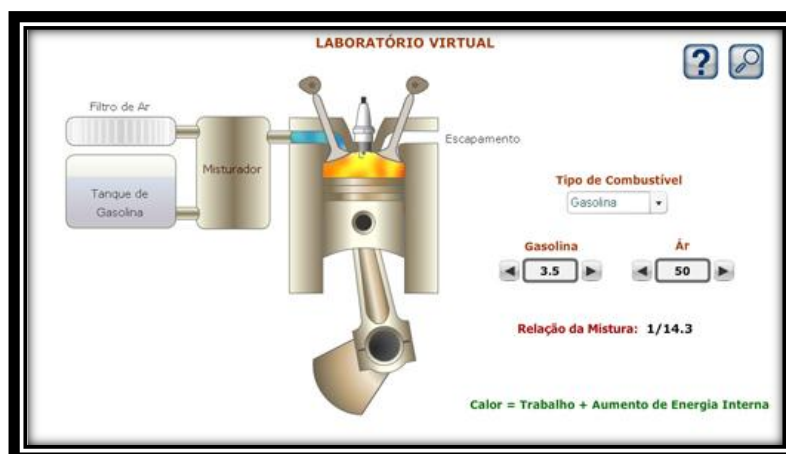


Figura 1: este simulador permite alterar o tipo de combustível e também compor a relação da mistura combustível e ar, permitindo verificar o que acontece com o rendimento do motor, cujas partes internas são desveladas pelo simulador. Fonte: Disponível em: http://www.fisicavivencial.pro.br/sites/default/files/sf/635SF/03_laboratorio_frame.htm, acesso em 05.04.2012. Projeto Condigital MCT/MEC/FNDE/IGGE, 2010.

Agora, suponha que o assunto vá para o estudo dos dinossauros. As crianças adoram esses animais! Então, o que fazer?

Na Internet se tem bastante material, mas nem tudo tem procedência confiável, não é mesmo? Neste caso, justamente por ser um programa público, o PNLD conta com um processo muito rigoroso de análise e validação de objetos educacionais digitais. Mas, como ainda não está disponível, vamos contar com o que temos na Internet, e um infográfico exemplar pode ser visto (e acessado, pelo endereço apresentado), abaixo, na figura 2.

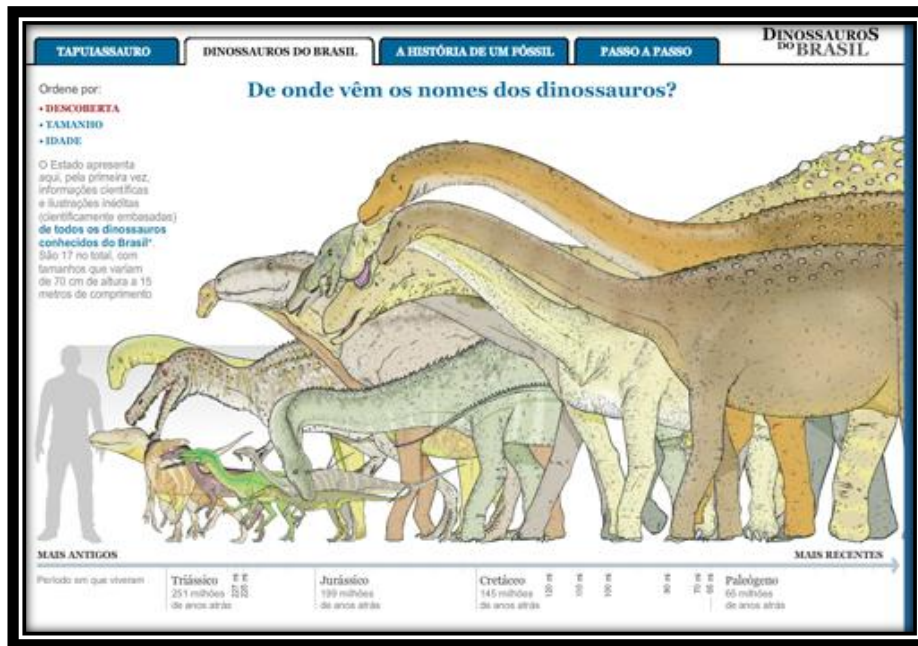


Figura 2: Dinossauros do Brasil: um infográfico bem elaborado, que pode ser encontrado em: <http://www.estadao.com.br/especiais/tapuiassauro-o-novo-dinossauro-do-brasil,118436.htm> (acesso em 05.04.2012)

Outras mídias digitais como audiovisuais e jogos digitais também enriquecerão as bibliotecas digitais autorizadas, acessíveis pela Internet, contribuindo para abordagens que levam em conta as narrativas e os diferentes canais de acessibilidade dos estudantes, e por que não dizer, dos educadores.

Para quem pensa que isso ainda vai demorar muito, é melhor procurar acompanhar o que pensam e fazem nossas crianças e adolescentes, principalmente quando estão fora do âmbito estritamente escolar aos moldes mais tradicionais. Para isso vale a pena assistir ao vídeo 'Nativos Digitais', disponibilizado no Youtube, no endereço: <http://www.youtube.com/watch?v=8tU5SGSBYIA> (acesso em 05.04.2012). Para além das políticas, utopias, reações e resistências, ali estão eles.



Figura 3: "Nativos digitais" – vale a pena assistir a este curto audiovisual, no Youtube.

É possível que nos olhem com estranheza, e se perguntem: em que mundo vive os educadores?

O futuro não está à frente, mas ao alcance de nossas mãos agora mesmo.

REFERÊNCIAS

CARVALHO NETO, C. Z. Educação Digital: Paradigmas, tecnologias e complexmedia dedicada à gestão do conhecimento. Tese de doutoramento defendida publicamente perante o Programa de pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2011. Disponível em: <http://www.carvalhonetocz.com/publicacao-academica/>. Acesso em 05.04.2012.

Cassiano Zeferino de Carvalho Neto tem Pós-doutorado em andamento no Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA); Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC/UFSC); Mestrado em Educação Científica e Tecnológica (ECT/UFSC); Especialidade em Qualidade na Educação Básica (INEAM/OEA/USA) e Licenciatura em Pedagogia, com complementação em Física (PUCSP). Fundador da Laborciencia Editora, do Instituto para a Formação Continuada em Educação (IFCE) e do Instituto Galileo Galilei para a Educação (IGGE). www.carvalhonetocz.com