



<b>Evento</b>	Salão UFRGS 2013: IX SALÃO DE ENSINO
<b>Ano</b>	2013
<b>Local</b>	Porto Alegre - RS
<b>Título</b>	Tecnologias digitais e a aprendizagem via projetos de Iniciação Científica na Educação Básica
<b>Autores</b>	ALEXANDRO LEONARDO HICKEL EDUARDO BRITTO VELHO DE MATTOS
<b>Orientador</b>	VIVIAN IGNES ALBERTONI DA SILVA

O presente trabalho pretende apresentar uma proposta na qual o aluno é incentivado a pesquisar sobre um tema, utilizando mídias eletrônicas, desenvolvendo técnicas de pesquisa, busca e tratamento da informação, bem como análise dos dados e inferência de resultados.

Um dos grandes problemas da educação pode estar na prática de decorar, na qual o aluno estuda para a prova e depois esquece a matéria. O trecho a seguir ilustra isso:

*[...] Eu tô aqui pra que?  
Será que é pra aprender?  
Ou será que é pra sentar, me acomodar e obedecer?  
[...] Manhê! Tirei um dez na prova  
[...] Decorei toda lição  
Não errei nenhuma questão  
Não aprendi nada de bom  
Mas tirei dez na prova (boa filhão)  
Quase tudo que aprendi, amanhã eu já esqueci  
Decorei, copiei, memorizei, mas não entendi.*

A música "Estudo Errado", de Gabriel, o Pensador, representa, de forma satírica, a triste realidade de muitas escolas, e o modelo tradicional de ensino através do qual eu e muitos estudantes passamos em nossa carreira escolar. Ao criticar esse modelo de estudo, que prioriza a “decoreba” no lugar do raciocínio do estudante, a canção representa o desejo de uma necessária mudança de rumo na educação.

Essa mudança pode ser feita a partir de projetos de Iniciação Científica na Educação Básica, como ocorre no Projeto PIXEL do Colégio de Aplicação/UFRGS, que incentivem a curiosidade dos alunos e contribuam para a sua aprendizagem, aprimorando a bagagem cultural e incluindo as mídias eletrônicas, que estão muito próximas das escolas: os celulares, notebooks, tablets e vários outros aparelhos já são acessíveis e presentes em boa parte das situações sociais, inclusive dentro das salas de aula, o que até pouco tempo era impensável. Algumas vezes atrapalham a aula, causando uma distração para o aluno; outras vezes, são um auxílio muito importante para o desenvolvimento do aprendizado.

Nesse sentido, qual será o real aproveitamento que as novas mídias podem ter para o desenvolvimento pessoal e cultural do aluno? Qual seria uma boa estratégia que instigue os alunos a investigar e aprender, ao invés de apenas reproduzir respostas que encontra prontas?

É preciso transformar a imagem do professor, também: de um reproduzidor de conhecimentos, ele deve passar a um indicador de caminhos, guiando o aluno para a construção do seu saber, mais completo e complexo, transformando também a própria escola, privilegiando a autoria e a autonomia dos estudantes no lugar da prática heterônoma da cópia e reprodução.

Na medida em que o educando muda de postura frente ao seu processo de aprendizagem e se interessa pelo processo de pesquisa, ele ganha ferramentas para construir estratégias de aprendizado e conhecimentos em todas as matérias do seu currículo escolar. A pesquisa começa com uma indagação (Por quê? Ou Como? Ou Onde? Ou Quando?), e se desdobra em uma busca autônoma por dados e em uma necessidade de reorganizar conhecimentos. Assim, ele sai da “zona de conforto” e busca a resposta para suas perguntas, o que aponta o início de uma trajetória de muitas aprendizagens.