



FUNÇÕES DO PROFESSOR DE INFORMÁTICA EDUCATIVA

A escola como espaço social deve oportunizar acesso às múltiplas linguagens, constituindo um lugar de ampliação e possibilidades de representar o mundo. Nesse sentido, o laboratório de informática representa uma oportunidade para que professores e alunos entrem em contato com os “aparatos tecnológicos” da sociedade digital e possam desenvolver a aprendizagem significativa e habilidades de uso dos equipamentos.

O professor que atua nesse espaço deve ser capaz de mediar esse processo, ou seja dar condições para que a comunidade escolar (principalmente os professores, alunos e pedagogos) possa interagir com os computadores e demais equipamentos integrando-os às suas práticas pedagógicas ou às disciplinas do currículo. O desafio do professor mediador é, pois, propiciar aos professores e alunos a apropriação crítica das mídias e seus impactos nas formas de ser, pensar, agir e se relacionar no/com o mundo.

No intuito de orientar a ação dos professores que atuam nos laboratórios de informática das escolas, elencamos as funções desses profissionais :

- ✓ Criar um ambiente de cordialidade e de aprendizagem mútua a partir das relações de parceria e de cooperação com os alunos e entre os alunos e os professores;
- ✓ Ter iniciativa para propor atividades e projetos junto aos profissionais da educação, procurando romper as barreiras, dificuldades ou resistências em relação ao uso das novas tecnologias educacionais;
- ✓ Participar de reuniões de planejamento com o (s) pedagogo (s) da escola incentivando os professores a utilizarem o laboratório de informática para o desenvolvimento de atividades, pesquisas, elaboração de projetos, capacitação e outras atividades afins;
- ✓ Propor o desenvolvimento de projetos cooperativos ou atividades extra-curriculares ou curriculares, utilizando temas emergentes, evitando assim, a ociosidade do laboratório;
- ✓ Possibilitar ao professor liberdade para propor as atividades e projetos que quer implementar, para que ele atue na direção de seu interesse;

- ✓ Incentivar projetos colaborativos envolvendo professores, alunos, escolas e comunidade (ex.: Projovem, Escola Aberta), utilizando recursos variados (TV, vídeo, livros, internet, visitas monitoradas, visitas de estudo, entrevistas, etc.);
- ✓ Fornecer informações sobre uso dos softwares instalados ou sobre outras aplicações ou conceitos requeridos pelos professores, para o desenvolvimento de suas atividades no laboratório;
- ✓ Elaborar o cronograma de atendimento ou agendamento de aulas, no horário da disciplina e/ou série;
- ✓ Assessorar o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC - nos outros espaços pedagógicos da escola (bibliotecas, salas de aula, secretaria, etc);
- ✓ Orientar a pesquisa na internet, certificando-se em relação ao acesso a sites acadêmicos;
- ✓ Criar um ambiente motivacional de alfabetização, socialização e comunicação, colocando cartazes, reportagens e outros recursos que facilitem a troca de conhecimento e informação;
- ✓ Provocar o pensar-sobre-o-pensar, ao analisar com o grupo os problemas que estão sendo implementados e estimular cada aluno a formalizar seu problema, a alternativa de solução adotada, as dificuldades encontradas e as novas descobertas.
- ✓ Incentivar a formação continuada individual e coletiva de professores no uso das novas tecnologias na educação;

Lembramos que:

- ✓ Oficinas Pedagógicas podem ser realizadas no Laboratório de Informática e os projetos e/ou atividades desenvolvidas pelos professores e alunos, bem como o uso de softwares educacionais e outras práticas pedagógicas podem e devem ser socializadas;
- ✓ O professor de informática educativa é um professor da escola e, portanto, tem autoridade para decidir sobre as ações desenvolvidas no laboratório, inclusive, controlando a disciplina dos alunos nesse ambiente, juntamente com o professor regente.

Equipe GTE

03/03/2010