

T I N O - Treinamento Interativo nas Organizações

Um Ensaio

Objetivo

Neste ensaio abordo a necessidade de investigar oportunidades e desafios relativos ao uso da Tecnologia de Comunicação e Informação como auxiliar no “Processo Ensino – Aprendizagem.” Acredito na importância de uma abordagem multiteórica, onde se considera características, vantagens e limitações das diversas formas de conduzir o ato pedagógico; bem como na aplicação da TI para o preparo e condução de formas interativas de aprendizagem.

A cada dia que passa aumenta a distância entre a potencialidade da TI e a percepção gerencial para usá-la a serviço das organizações. Busca-se mais do que nunca meios rápidos de informatizar a organização para que os usuários se tornem capazes de aproveitar o arsenal de ferramentas computacionais. Surgiu o conceito de “Brainware” que significa “usuário final” treinado para uso mínimo de equipamento; conhecendo um mínimo do software que necessita; consciente das limitações dos sistemas de computação; reconhecendo a necessidade de padrões; capaz de comunicar necessidades; motivado para usar, aprender e inovar.

Isso leva a uma crescente procura por processos educacionais para que haja uma educação adequada, eficaz, eficiente e aceitável em termos de tempo e custo. Através dessa educação, deveremos levar o conhecimento de metodologias e técnicas computacionais que aumentem a produtividade de cada indivíduo, e aprimore a eficácia de sua unidade administrativa.

Nos últimos anos, com os avanços da computação pessoal, grandes transformações se verificaram no âmbito da TI, que tornaram viáveis econômica e operacionalmente usos considerados anteriormente injustificáveis. A nova tecnologia fez emergir a verdadeira multimídia computacional, onde formas de combinar textos, imagens, sons, voz, música e filmes provocam, nas mentes mais inquietas, perspectivas de utilização do computador inimaginadas há uns 2 anos atrás.

Tudo isso nos levará a formas de conduzir o processo “Processo Ensino - Aprendizagem” nunca pensadas e uma conseqüente necessidade de redefinir as linhas pedagógicas existentes. Certamente teremos que conhecer com mais profundidade as nossas formas de aprender, para desenvolver novos métodos de aprendizagem que possam melhor aproveitar as tecnologias emergentes.

Dessa forma estaremos usando a tecnologia para amplificar capacidades e não apenas para fazer o que sempre fizemos de forma mais rápida. Entretanto, isto demanda um esforço criativo muito maior, pois teremos que imaginar como fazer as coisas de uma forma diferente para aproveitar o máximo a capacidade computacional disponível. Tudo em benefício de uma aprendizagem mais eficiente e eficaz.

Como qualquer tecnologia, a da informática, requer especialização para ser melhor aproveitada. Onde há necessidade de especialização, existirá o problema da definição do grau de extensão e do nível de profundidade desejável para cada caso.

O filósofo Ralph Barton Perry costumava dizer que *“o especialista conhece cada vez mais em relação a cada vez menos, até chegar a perfeição de entender quase tudo sobre nada; ao passo que o generalista conhece cada vez menos em relação a cada vez mais, até saber praticamente nada sobre tudo.”* Sempre haverá este risco e nos mundos da educação e da informática há diferenças marcantes nas funções do especialista e do generalista tanto nos ambientes empresariais como acadêmicos, pois cada um tem que lidar, cada vez mais, com operações e atividades diferentes, visando a solução dos mesmos problemas.

Hoje, nas organizações, cada vez mais informatizadas, ou “informatizadas” como alguns enfatizam, tanto especialistas quanto generalistas tem funções vitais a desempenhar. Quando estas funções tem que ser integradas para a solução de problemas, surge a necessidade urgente da comunicação. Pela falta de um conjunto de regras de ataque, um problema poderá ser resolvido pela metade ou complicado sem necessidade comprometendo assim o atingimento dos objetivos.

A elevada proficiência do especialista de TI ou do especialista em educação muitas vezes afasta-os das formas práticas de conduzir o ato pedagógico. Dificultando assim a comunicação do mesmo com os professores de cada disciplina. A especialização exigida pela informática distancia bastante o homem de sistemas dos usos práticos do computador no “Processo Ensino - Aprendizagem”.

Faz-se assim necessário a criação de um especialista não tão exagerado como o citado por Perry mas nem um pouco generalista para não correr o risco de sugerir soluções por demais genéricas ou simplórias. Este especialista faria papel de interface entre o professor, o homem de sistemas e o pedagogo, proporcionando assim uma sinergia capaz de promover eficaz e eficientemente o uso do computador no “Processo Ensino - Aprendizagem”. O problema passa a ser então definir qual seria o perfil de conhecimentos desse elemento de interface capaz de adotar uma atitude de consultor e elo de ligação entre o pedagogo, o professor e o “informonauta”.

Ressalto aqui que na condução do ato pedagógico, seja uma aula ou uma palestra, mesmo que o professor indevidamente relegue a segundo plano os princípios pedagógicos básicos, os alunos não vão abandonar a sala nem deixar de cumprir as obrigações curriculares.

O mesmo não acontece com os sistemas interativos de ensino, pois com certeza, se não forem suficientemente interessantes os alunos irão se desinteressar e partir para leitura de apostilas, notas de aula e livro texto da forma tradicional. Contudo, corre-se o risco de “motivar” os aprendizes pela pressão curricular e comprovação de conhecimento em provas periódicas, relegando a segundo plano qualquer vantagem construtivista da aprendizagem.

Infelizmente parece que isto já está ocorrendo.