

EDITORIAL

Glauco José Côrte

Presidente do Sistema FIESC

A educação tem se mostrado uma seara resistente a mudanças. As razões são muitas e oriundas de campos distintos que, porém, não cabem aqui abordar.

Fato é que pela importância do espaço que ocupa a educação em uma sociedade, profissionais da educação relutam em propor e até em experimentar inovações educacionais. A precaução é justa. A incúria nesse campo pode ser desastrosa. Tal contexto, todavia, impediu que a inovação adentrasse o espaço escolar, pelo menos na proporção adequada. Isso, no entanto, está mudando!

Felizmente, no Brasil, a exemplo de países desenvolvidos, a qualidade educacional tem mobilizado importantes setores da sociedade civil, o **Movimento A Indústria pela Educação** é um exemplo disso, bem como a criação de respeitadas fundações por empresários que estão investindo em pesquisa, formação de professores e inovação educacional – Fundação Lemann, Todos pela Educação, Instituto Inspirare/Porvir, para citar apenas algumas.

O que estamos vendo acontecer é um grande movimento em busca de inovação para melhorar a educação. Importantes debates estão sendo promovidos com esta finalidade e o uso da tecnologia está presente em todas as propostas para uma educação mais efetiva e de amplo espectro.

O que estamos vendo hoje é um marco divisório entre a proposição de uso da tecnologia na educação de algumas décadas atrás, em que cabia ao professor pesquisar, escolher e muitas vezes produzir conteúdo, e as experiências bem-sucedidas que oferecem formas inovadoras, por meio de ferramentas tecnológicas, de abordar conteúdos, inovando na experiência de ensinar e de aprender.

A adoção de ferramentas tecnológicas para potencializar o processo de ensino e de aprendizagem como suporte a uma metodologia baseada em projetos, os quais possibilitam resolver situações e problemas reais, tem se configurado item comum às experiências inovadoras em educação. Cabe aqui destacar a convergência metodológica do SENAI/SC com essas experiências na medida em que a abordagem com base em competências propicia condições de trabalho pedagógico pautado em situações de aprendizagem.

Ao se engajar na resolução de problemas reais por meio de aparato tecnológico, o qual apresenta formas diferentes de aprender, os estudantes sentem-se motivados, pois estão debruçados sobre coisas que serão úteis para a vida deles, utilizando para isso uma ferramenta que dominam. Na essência, significa conceber o currículo de modo tal que esteja articulado à realidade com conteúdos apresentados de modo e por meios diferentes: o uso de games para ensinar matemática e física tem se mostrado um sucesso – 51% de melhora nas notas baixas – em experiência realizada por universidade brasileira.

Recente evento internacional realizado no Brasil para discutir e apresentar experiências inovadoras em educação destacou forte tendência da aprendizagem baseada em projetos, com a utilização de conteúdos *on-line*, games e plataformas adaptativas, bem como destacou a importância dos *Moocs* (*Massive open online course*), cursos gratuitos e oferecidos em grande escala. Tais inovações educacionais, aliadas a uma abordagem com base em competências, por certo irão promover a revolução necessária no modo de ensinar e de aprender, preparando os alunos para serem capazes de aprender ao longo de toda vida.