

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
CENTRO DE TECNOLOGIA
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Luciana Carrion Viana

**INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: O USO DAS TECNOLOGIAS NA
PRÁTICA DOCENTE**

Santa Maria, RS
2018

Luciana Carrion Viana

**INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: O USO DAS TECNOLOGIAS NA PRÁTICA
DOCENTE**

Artigo de conclusão de curso apresentado ao Curso de Mídias na Educação (EaD) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS) como requisito parcial para obtenção do título de **Especialista em Mídias da Educação**

Orientador: Patricia Mariotto Mozzaquatro Chicon

Santa Maria, RS
2018

Luciana Carrion Viana


**INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: O USO DAS TECNOLOGIAS
NA PRÁTICA DOCENTE**

Artigo de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Especialização em Mídias na
Educação (EAD), da Universidade Federal de
Santa Maria (UFSM, RS), como requisito
parcial para obtenção do título de **Especialista
em Mídias na Educação.**

Aprovado em 21 de dezembro de 2018



Patrícia Mariotto Mozzaquatro Chicon, Prof. Msc. (UFSM)
(Presidente/Orientador)



Mary Lucia Pedrosa Konrath, Prof. Msc. (UFSM)



Luis Alvaro de Lima Silva, Prof. Dr. (UFSM)

Santa Maria, RS,
2018

INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: O USO DAS TECNOLOGIAS NA PRÁTICA DOCENTE¹

INFORMATICS IN EDUCATION: THE USE OF TECHNOLOGIES IN TEACHING PRACTICE

Luciana Carrion Viana²

Patrícia Mariotto Mozaquatro Chicon³

RESUMO

Este artigo aborda a utilização das novas tecnologias no contexto escolar, mais especificamente sobre o uso da informática como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem. E neste caso, o docente é o motivador intermediador desta aprendizagem, o mesmo precisa estar aberto as mudanças de paradigmas. O uso das mídias no contexto educacional vem para inovar os antigos métodos de ensinar e aprender, pois possibilita o acesso a ambientes virtuais extremamente atrativos para crianças, adolescentes e jovens. Sendo assim, o presente artigo partiu de um tema do currículo escolar, que é a Cultura Gaúcha, onde foram trabalhados textos, pesquisas em jornais, revistas, vídeos, e participação das famílias na confecção de brinquedos, danças, encenações. Após foi elaborado um objeto de aprendizagem, onde os alunos puderam criar contos a partir de suas vivências e aprendizagens, e finalmente contribuir com a pesquisa quantitativa que se consolidou com as turmas participantes de 4º e 5º ano da Escola Irmão Quintino em Santa Maria- RS. Através da criação destes contos pelos alunos, se pode observar os conceitos como linguagem, formação de palavras e frases, concordâncias verbais e nominais, dificuldades ortográficas, bem como a motivação dos alunos na construção das histórias e na utilização do objeto de aprendizagem. Para a pesquisa foram utilizados questionários, e se preocupou com a contribuição qualitativa que a informática, através do objeto de aprendizagem, pôde oferecer aos alunos no processo de aquisição do conhecimento.

DESCRITORES: Novas tecnologias; Objeto de aprendizagem; Aprendizagem significativa; TICs.

ABSTRACT

This article discusses the use of new technologies in the school context, more specifically on the use of informatics as a tool in the teaching and learning process. And in this case, the teacher is the intermediary motivator of this learning, the same needs to be open the changes of paradigms. The use of media in the educational context comes to innovate the old methods of teaching and learning, since it allows access to extremely attractive virtual environments for children, teenagers and young people. Thus, the present article was based on a theme of the school curriculum, which is the gaucho culture, where texts were worked, researches in newspapers, magazines, videos, and participation of families in the making of toys, dances, performances. After a learning object was elaborated, where students were able to create tales from their experiences and apprenticeships, and finally contribute to the quantitative research that was consolidated with the participating classes of 4th and 5th year of the Brother Quintino School in Santa Maria-RS. Through the creation of these tales by the students, one can observe the concepts such as language, formation of words and phrases, verbal and nominal concordances, orthographic difficulties, as well as the motivation of students in the construction of stories and in the use of Learning Object. For the research, questionnaires were used, and it was concerned with the qualitative contribution that informatics, through the object of learning, could offer students in the process of acquiring knowledge.

KEYWORDS: New technologies; Learning object, Meaningful learning; TICS.

1 INTRODUÇÃO

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluno(a) do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professor Orientador, Mestre, Universidade Federal de Santa Maria.

As novas tecnologias vêm se apresentando como nova modalidade de uso mundial que vem interferindo seriamente em todas as áreas do conhecimento, tais como saúde, comunicação, educação, e entre outros setores empresariais seja na esfera pública ou privada, de forma direta ou indireta. E hoje não é mais possível pensar em uma sociedade sem a utilização destes recursos em seu desenvolvimento.

Quando se fala em novas tecnologias, pensa-se diretamente na informática como transmissão de dados puramente técnicos, porém é um grande meio de avanço no ensino aprendizagem, principalmente para as crianças que possuem algumas dificuldades no seu desenvolvimento. Diante disto, justifica-se a realização desta pesquisa sobre a informática na educação, visando à utilização do computador como ferramenta pedagógica de grande importância ao desenvolvimento de habilidades e competências dos alunos de 4º e 5º ano de escola municipal de Santa Maria-RS.

A inserção da informática no contexto escolar público brasileiro começou a partir da política de incentivo do MEC através do Projeto Educom (1985-1991) destinado ao desenvolvimento de pesquisas e metodologias sobre o uso do computador como ferramenta pedagógica e logo em seguida pelo Projeto Formar que visava preparar docentes para utilização da Informática na Educação bem como multiplicadores do processo de formação de outros docentes em suas escolas de origem, pois tinha como meta a implantação dos CIED'S (Centro de Informática na Educação) em cada estado brasileiro (ALMEIDA, 2012).

Após algumas leituras, entre elas "Informática e a Formação de Professores" de Maria Elizabeth de Almeida, observando a realidade escolar no atual contexto, e analisando a iniciativa do Ministério da Educação e seu patrocínio ao Projeto Educom (1985-1991), e com a política adotada por este, que visava implantar em cada estado brasileiro o CIED (Centro de Informática na Educação) vê-se a necessidade de fazer uma análise sobre a formação dos professores que estão trabalhando com a inserção da informática no contexto escolar, se há formação disponibilizadas a estes professores, se há resistência de professores ou equipe diretiva em trabalhar com esta nova realidade, se

realmente há informática na escola, se existe suporte técnico, equipamentos e softwares adequados à faixa etária da criança ou adolescente.

O uso da informática na educação é um desafio que a sociedade está impondo a escola, onde ela tem um papel muito importante frente ao aluno. Tal papel é subsidiar recursos pedagógicos atualizados e preparar cidadãos conscientes de sua responsabilidade, críticos e construtivos. Ou seja, uma nova concepção de escola (ALMEIDA, 2012).

Neste contexto, a pesquisa tem por objetivo construir um objeto de aprendizagem para a criação de histórias, ainda busca analisar a motivação dos alunos ao trabalhar com o objeto de aprendizagem, bem como visualizar seus conhecimentos previamente construídos a cerca de conceitos de linguagem, formação de palavras, formação de frases, concordâncias verbais e nominais, dificuldades ortográficas. Também tem por finalidade avaliar até que ponto alunos e professores estão preparados para lidar com as tecnologias.

Este estudo fundamenta-se nos autores que analisam os aspectos do desenvolvimento infantil e suas possíveis representações sociais, tais como: Freire (1991), Vygotsky (1989) e Dewey (2002).

O resultado desta pesquisa poderá sinalizar as barreiras a serem rompidas para que ocorra o sucesso da inserção Informática na escola como recurso pedagógico que se faz tão necessário, e elaborar possíveis projetos de ação com o apoio de toda comunidade escolar.

Além de propor ações que visem à implantação da Informática no contexto escolar, esta pesquisa visa a desenvolver na escola um trabalho interdisciplinar onde todas as áreas do conhecimento possam estar unidas como forma de intermediar o conhecimento do aluno com o mundo, proporcionando a independência, criatividade e autocrítica na obtenção e seleção de informações.

Na seção 2 é abordada a informática na educação. A seção 3 descreve o uso das tecnologias na prática docente. A metodologia é descrita na seção 4. A construção do objeto de aprendizagem é apresentada na seção 5. A seção 6 apresenta os resultados. As considerações finais são expostas na seção 7. Por fim apresentam-se as referências.

2 INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

De acordo com Almeida (2000, p. 35), Seymour Papert, “criou a linguagem de programação Logo, que permite a criação de novas situações de aprendizagem” e enfatiza justamente o Construcionismo na utilização de computadores, método este que possibilita que o aluno construa de acordo com o seu pensamento métodos para a resolução de problemas, procurando identificar, refletir, compreender e corrigir os erros. Papert (1994) embasou sua teoria em diferentes pensadores contemporâneos, entre eles: Dewey, Freire, Piaget e Vygotsky.

Dewey contribuiu no pensamento de Papert através do princípio da continuidade, que diz que todo sujeito traz consigo experiências anteriores que estabelecem conexões com o novo conceito (PAPERT, 1994).

Freire inspirou Papert na medida em que propõe a educação progressista e emancipatória, que diz que o aprendizado não deve acontecer de forma “bancária”, sem a participação do educando, pois o aluno não é mero receptor passivo do conhecimento, ele tem que interagir para que este aprendizado alcance o sucesso (FREIRE, 1996).

Almeida (2000), concluiu que a principal discordância entre Papert e Freire é a questão espacial e temporal da escola, pois quando se tem acesso a Internet, o espaço virtual tem que ser utilizado como forma de aprendizagem à distância. E isto não é propor o fim da escola, pois é necessário o contato social entre as pessoas, mas é essencial uma transformação deste modelo escolar centralizado no espaço, tempo e professor como detentor do saber.

Piaget (1972) contribuiu muito ao pensamento de Papert dizendo que o conhecimento não é transmitido, pois ele é construído gradativamente através de ações que são interiorizadas e se transformam.

Papert (1994) ainda salienta que diferentemente de Piaget, não considera os estágios do desenvolvimento da aprendizagem, mas sim os instrumentos disponíveis para a construção da aprendizagem, e neste caso o computador proporciona estas mudanças de estágios.

E a teoria de Vygotsky (1989) tem como fator necessário a aprendizagem, a compreensão das relações sociais estabelecidas pelo meio. Vygotsky traz conceitos importantes para o entendimento da aprendizagem humana e conseqüentemente, muito contribui para a educação, enriquecendo as práticas

pedagógicas, pois trabalha constantemente a ideia de reconstrução e reelaboração, por parte do indivíduo, dos significados que lhe são transmitidos pelo grupo cultural. Os grupos são geralmente heterogêneos quanto ao conhecimento já adquirido nas diversas áreas, e um sujeito com o conhecimento mais avançado num determinado assunto pode contribuir para o desenvolvimento dos outros participantes deste grupo, tornando-se assim um mediador entre o indivíduo e as ações e significados estabelecidos pela sociedade.

Para Papert (1994), a teoria Vygotskyana, dá grande valor à palavra, sendo esta determinante nas inter-relações (aluno-aluno, aluno- professor, aluno-computador).

A utilização da informática e suas ferramentas na escola poderão trazer inúmeros benefícios aos alunos e professores, pois o ensino se torna mais atrativo, dinâmico e significativo, desenvolvendo uma nova forma de ensinar e aprender.

E quando é possibilitado o acesso à internet tudo se torna ainda mais interessante, pois alunos e professores podem pesquisar, jogar e construir novas aprendizagens. Recordando sempre que a informática é apenas um recurso pedagógico que tem o intuito de motivar e auxiliar de forma interativa na aprendizagem dos alunos.

Outro fator bastante importante é a inclusão digital que é possibilitada com o ensino da informática na escola, pois os comportamentos mudam e a sociedade como um todo começa a ser reconhecida e se torna participativa, pois com o acesso as informações a população toma consciência de seu valor, se tornando crítica e construtiva, buscando melhorias para si e para todos ao seu redor.

3 O USO DAS TECNOLOGIAS NA PRÁTICA DOCENTE

Tendo em vista a crescente ascensão dos recursos tecnológicos e informacionais, e pensando no contexto escolar, precisa-se repensar nas estruturas oferecidas, na qualificação do profissional diante do aluno, a sua função enquanto docente/intermediador a fim de provocar mudanças significativas na educação, e seus objetivos claros. A educação de forma geral tem grandes desafios a serem superados (GADOTTI, 2000).

Por muito tempo, a educação tinha como objetivo a instrução mínima, onde era oferecido um ensino que não provocava questionamentos, onde era somente para saber ler, escrever e calcular de forma básica, com o único objetivo de trabalhar, e muitos ainda nem concluíam os estudos, pois não era nada atrativo as crianças.

Hoje a situação é diferente, não há mais como ofertar uma educação tradicional sem objetivos claros, pois muitas das crianças já têm vivências e conhecimentos prévios sobre os assuntos tratados em aula, pois fazem uso das novas tecnologias em suas próprias casas. E o objetivo da escola hoje é alfabetizar para o mundo, onde a criança consiga expressar sua opinião e solucionar problemas. E aí entra um grande desafio, que é alfabetizar para o mundo digital.

Sendo assim Gadotti nos diz:

Neste começo de um novo milênio, a educação apresenta-se numa dupla encruzilhada: de um lado, o desempenho do sistema escolar não tem dado conta da universalização da educação básica de qualidade; de outro, as novas matrizes teóricas não apresentam, ainda, a consistência global necessária para indicar caminhos realmente seguros numa época de profundas e rápidas transformações (GADOTTI, 2000, p.6).

As escolas de educação básica aos poucos estão se adequando ao mundo digital com o intuito de oferecer melhor qualidade ao ensino e aprendizagem, porém ainda estão pouco preparadas para lidar com estas novas tecnologias, sendo necessária formação adequada aos professores e equipe diretiva, a fim de analisar suas ações pedagógicas e buscar novas formas de intermediar os conhecimentos.

3.1 O COMPUTADOR E A EDUCAÇÃO

Pensar na educação hoje é pensar num vasto espaço de possibilidades para o uso das novas tecnologias. Entre eles está o docente/intermediador que tem um papel importantíssimo neste contexto, pois ele poderá ofertar ao aluno um ou vários destes recursos possibilitando assim uma melhor qualidade de ensino-aprendizagem, aonde o aluno irá se motivar, questionar e buscar soluções (ALMEIDA, 2012).

O modo como este aluno vê o mundo mudou, pois ele assiste variados programas de TV, acessa internet, participa de chats e sites de relacionamentos

em grupos ou privados, pesquisa, tira dúvidas. Sendo assim não é mais possível o professor ficar aquém desta nova forma de ensinar, é preciso que o professor busque novos recursos para que a educação se torne realmente atrativa e conquiste o interesse e a atenção do aluno.

Contudo, é um grande desafio, mas o docente precisa ter objetivos claros, ser comprometido, criativo e manter-se conectado a estas novas mudanças tecnológicas. Porém é preciso estar consciente e capacitado a orientar os alunos sobre o uso das informações obtidas em rede, pois não podem ferir a integridade ou imagem de ninguém sem previa autorização, por exemplo, pois pode se configurar como ato ilícito ou fraudulento.

Neste caso, a inclusão dos meios digitais na educação, tem a capacidade de provocar mudanças éticas e morais, pois o professor como intermediador poderá levar o aluno a pensar sobre a sua função no mundo, como cidadão ético, criativo, provocador de mudanças, e que poderá contribuir com a formação de uma sociedade mais justa e humana (FREIRE, 1996).

De acordo com Freire (1996), o papel do professor é estabelecer relações dialógicas ao ensinar e aprender, pois é uma troca mútua, ao passo que ao ensinar também aprendemos.

A informática na educação está dividida em duas grandes linhas conceituais: a Instrucionista e a Construcionista.

Sendo que a Instrucionista foi planejada com base nos pressupostos skinnerianos. Neste caso a informática teve início como disciplina única, onde se aprende a Informática em si, a qual necessita de uma pessoa que domine especificamente os recursos computacionais, não se exigindo que esta pessoa seja um professor ou tenha algum conhecimento sobre educação. Nesta forma de ensino, o professor apenas seleciona o software mais adequado, propõe a atividade e acompanha o aluno na execução, porém o aluno não expõe o seu pensamento (PAPERT, 1994).

Já na abordagem Construcionista, o emprego do computador na educação tem o objetivo de auxiliar nas atividades pedagogicamente, ou seja, através da utilização de aplicativos como processadores de texto, planilhas, acesso a rede, banco de dados ou através de uma linguagem de programação que favoreça a construção do conhecimento a partir de suas próprias ações físicas e mentais (PAPERT, 1994).

Neste modo de aprendizagem o aluno não é mero receptor de informações, pois é ele quem manipula os dados a ser trabalhados, e quem coordena o computador para que este lhe dê as respostas desejadas, e neste caso o professor tem a função de instigar o aluno, fazê-lo refletir as possibilidades de construção e compreensão do problema.

De acordo com Papert (1994), a abordagem Construcionista acontece pela qual o aprendiz constrói, por intermédio do computador, o seu próprio conhecimento, motivado pelo seu interesse e envolvimento afetivo, tornando assim sua aprendizagem muito mais significativa.

4 METODOLOGIA

Esta seção irá descrever a metodologia de trabalho desenvolvida abordando a caracterização da escola e as etapas de desenvolvimento da pesquisa.

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

A Escola Irmão Quintino, em seus cinquenta anos de história, tem procurado fazer jus à sua importância na Zona Oeste da cidade, contribuindo para formar inúmeros cidadãos, pais, mães, profissionais atuantes nas áreas mais diversas, inclusive na educação, como o comprovam os tantos estagiários e professores que retornam à escola para iniciar ou para exercer sua atividade profissional.

Os alunos são bastante afetivos e a escola tem acompanhado o processo de amadurecimento de grande parte deles, muitos atualmente pais de alunos. Pode-se perceber um percentual expressivo de alunos interessados, estudiosos, colaboradores e que, mesmo jovens, já têm sonhos e vislumbram perspectivas para o futuro. Observa-se em um grande número de alunos um potencial criativo muito rico e, quando solicitados, desenvolvem trabalhos surpreendentes.

A infraestrutura física da escola é constituída por uma parte antiga e uma recente. Existe ainda na escola um Departamento Tradicionalista, Cultural e Estudantil (DTCE) chamado “Marcas do Pampa”. Possui-se um ginásio coberto, mas sem quadras para as aulas práticas e outras atividades esportivas,

vestiários com banheiros adequados, arquibancadas, enfim um local que possa ser ocupado também para atividades recreativas e eventos culturais.

Irmão Quintino tem como filosofia “*priorizar uma escola humana, contextualizada, comprometida com a qualidade do processo educativo, buscando o crescimento individual e coletivo e o exercício da cidadania*”.

O Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola está apoiado em referenciais teórico/metodológicos que apontam para a necessidade de se repensar a escola sob novos paradigmas e de ressignificar o papel dessa instituição, tornando-a eminentemente formadora (NÓVOA,1992).

O PPP tem como prioridades: o comprometimento com o processo educativo; a unidade de ação; a leitura e interpretação em todas as disciplinas; a limpeza geral e conservação da escola; a reestruturação do espaço físico, com a conclusão do novo prédio da escola e do ginásio de esportes, para que a escola disponha de todo o espaço necessário ao desenvolvimento do currículo; o desenvolvimento de projetos e experiências pedagógicas que venham ao encontro das necessidades curriculares, e uma prática pedagógica que priorize a construção de conhecimentos, possibilitando ao aluno o domínio do conhecimento que o faz agente de transformações do meio em que vive.

A Gestão Escolar, referente à escola, constituem-se em área estrutural de ação na determinação da dinâmica e da qualidade de ensino. Isso porque é pela gestão que se estabelece unidade, direcionamento, consistência e coerência a ação educacional, a partir do paradigma, ideário e estratégias adotadas para tanto.

4.2 ETAPAS DA PESQUISA

Para compreender melhor estes novos desafios de uso das novas tecnologias, foi feito um projeto no qual os alunos da Turma 41 e 51 da EMEF Irmão Quintino, localizada na Vila Caramelo em Santa Maria, dos meses de agosto a outubro deste ano, a fim de trabalhar o Folclore no âmbito Brasileiro, Regional e por fim dando ênfase ao Folclore Gaúcho. Com isto buscou-se e fez-se uso de pesquisas via internet, livros, revistas, vídeos, máquinas fotográficas, celulares, Datashow, confecção de cartazes, busca por objetos antigos, confecção de brinquedos de nossa infância, modelagem com argila, mostra literária, dança, teatro, e a construção de um objeto de aprendizagem via

computador, no qual os alunos teriam que criar histórias a partir das imagens gaúchas propostas pela professora.

Inicialmente a ideia da construção de um objeto de aprendizagem, partiu de um projeto maior intitulado “Nossa Terra, Nosso Lar: Minha Pátria e Nossa Cultura Gaúcha”. Sendo assim, desenvolveu-se uma pesquisa quantitativo-qualitativa, após a utilização do objeto de aprendizagem, com os alunos que participaram da criação da história. Esta pesquisa aconteceu de forma descritiva, quantitativa e qualitativa, pois partiu-se de um levantamento de dados coletados na escola em que a pesquisadora atua na rede municipal de ensino. O público alvo foram os alunos das Turmas 41 e 51 da EMEF Irmão Quintino. Os dados foram coletados por meio de questionário. As etapas da pesquisa são as seguintes:

Etapa 1 – Estudo teórico sobre:

- Informática na educação;
- O uso das TIC's na prática docente
- Computador versus educação: a informática na educação está

passando por grandes transformações e há um vasto espaço de possibilidades para o uso das novas tecnologias. Mas é importante salientar que há pessoas interagindo com estas máquinas, e desta maneira, o professor precisa entender que sua função é de intermediar o uso desta ferramenta em benefício da qualidade do ensino-aprendizagem para com seu aluno.

Etapa 2 – Modelagem do objeto de aprendizagem: em primeiro momento, e tendo em vista o projeto que estava sendo trabalhado na escola, o qual tratava do resgate dos últimos 15 anos de Semanas Literárias, a pesquisadora ficou responsável pelos “Contos e Lendas Gaúchas”. Resolveu-se então inserir a informática assim como outras mídias no contexto escolar, de modo que os alunos construíssem uma história baseada no que já haviam estudado, bem como visualizando as imagens e dando uma sequência aos fatos, como se fosse um álbum de fotografias.

Etapa 3 – Construção do objeto de aprendizagem: a ideia central foi pensar em imagens que estivessem no contexto da cultura gaúcha e montar um objeto de aprendizagem utilizando um editor de apresentações multimídia. Em primeiro momento verificou-se a disponibilidade do software na escola, trabalhou-se com o Libre Office do Linux que se assemelhava ao Power Point

do Windows. A etapa seguinte integrou a seleção das imagens, montando-as e dando espaços com balões para diálogo, onde os alunos usariam sua criatividade (Apêndice A).

Etapa 4 – Validação: nesta etapa pode-se colocar em prática o trabalho de construção textual. Porém como as turmas eram maiores do que a quantidade de computadores disponíveis na escola, resolveu-se organizá-los em pequenos grupos de 3 ou 4 alunos. Foram utilizadas 4 manhãs para que o trabalho de criação fosse concluído, sendo 2 manhãs para cada turma. Aplicou-se um questionário a fim de coletar a opinião dos alunos (Anexo A).

Etapa 5 – Escrita dos resultados: nesta fase foi a mais delicada e extremamente valiosa, pois as construções textuais foram surpreendentes. Houve dificuldades ortográficas, dificuldades de formação de frases e também dificuldades criativas. Mas de forma geral, os alunos estavam bastante motivados e empolgados, pois saíram da sala de aula e foram para um espaço diferente do contexto normal de aulas, e também por que tiveram contato com o computador e com as linguagens audiovisuais, puderam interagir com os colegas, trocar ideias um ajudando o outro. Foi uma experiência gratificante, e com certeza tenho planos futuros de inserir a sala de informática nos meus planejamentos.

Etapa 6 – Escrita dos resultados: com este trabalho teve-se a oportunidade de sair do senso comum, pois se precisou de mais tempo na organização e aplicação. Foi tudo planejado, pensando em elaborar algo significativo e que estivesse dentro do contexto trabalhado na escola e sala de aula.

5 TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS AOS ANOS INICIAIS: CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE APRENDIZAGEM

Esta seção irá descrever a construção de um objeto de aprendizagem.

Um Objeto de aprendizagem pode ser digital ou não, podendo ser usado, reusado ou acompanhando o ensino como suporte tecnológico, tais como o computador, ambientes interativos de aprendizagem, sistemas de ensino EAD e ambientes de aprendizagem colaborativa. Os objetos de aprendizagem

contemplam conteúdos multimídias, objetivos de ensino, softwares instrucionais ou construcionais, organizações ou eventos (BALBINO, 2007).

O trabalho com objetos de aprendizagem proporciona motivação no processo de ensino aprendizagem, estimula o pensamento dedutivo e indutivo, a construção de hipóteses e simulação de situações reais, e é de fácil empregabilidade em várias realidades e contextos educacionais.

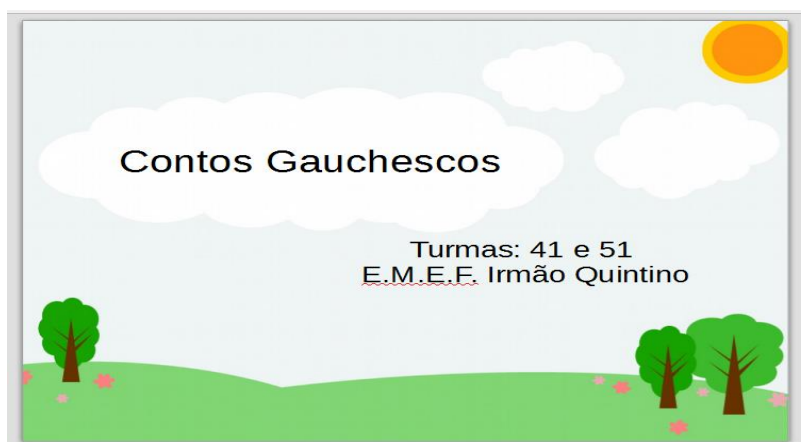
A utilização ou a criação de um objeto de aprendizagem tem o intuito de promover situações-problemas, possibilitando assim, a participação, o envolvimento, e o estímulo à criação colaborativa dos alunos.

Desta maneira, partiu-se do princípio da composição textual sequenciada baseada em imagens do contexto Gauchesco. Esta composição apresentou os conteúdos estudados em aula, como a Revolução Farroupilha, Personagens de nossa história (Paixão Cortes e Simões Lopes Netto), Contos, Lendas (Negrinho do Pastoreio, Erva Mate, Ymembuí, Lenda do Arroz, O gritador, Umbu, Quero-Quero, João de Barro, etc.), Músicas, Danças (Pezinho, Chimarrita, Xote, Vanerão, Maçanico, etc.), Símbolos gauchescos, tais como: Churrasco, Chimarrão, Vestimenta, Cavalo Crioulo, Flor Brinco de Princesa, etc., bem como a criação de um conto baseado em suas vivencias pessoais.

Após os conteúdos trabalhados, pesquisou-se imagens que poderiam fazer parte do objeto de aprendizagem, iniciando-se assim sua construção.

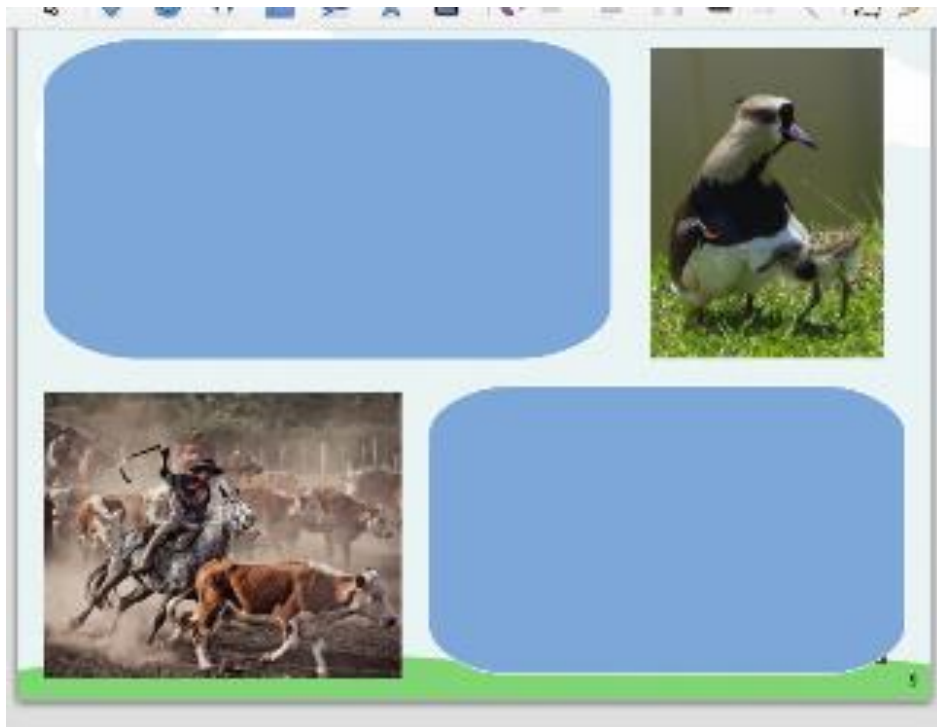
As Figuras 1, 2 e 3 ilustram imagens do objeto de aprendizagem desenvolvido.

Figura 1- Tela inicial



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 2- Tela Atividades



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 3- Tela Atividades



Fonte: Elaborado pelo Autor

6 RESULTADOS

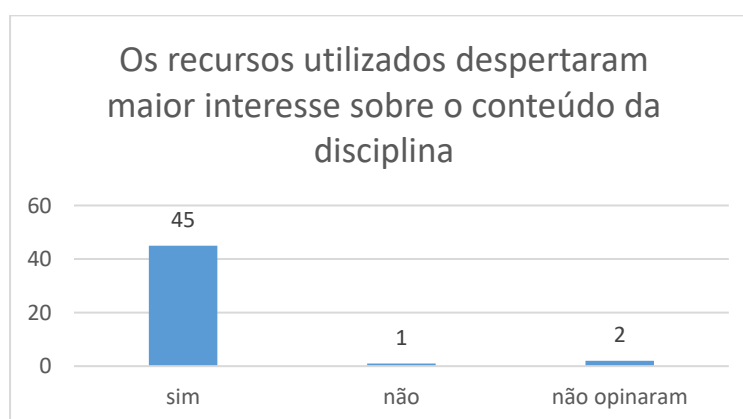
Após o trabalho de criação de texto em pequenos grupos na sala de informática da escola, foi feita a pesquisa de forma descritiva qualitativa, que partiu do questionário a seguir, onde os alunos das Turmas 41 e 51 (4º e 5º ano) da Escola Municipal de Ensino Fundamental Irmão Quintino responderam após terem trabalhado no objeto de aprendizagem.

Com esta pesquisa foi possível verificar o envolvimento dos alunos no objeto de aprendizagem, bem como interpretar e compreender suas opiniões, expectativas e conclusões na realização das atividades propostas.

O trabalho com o objeto de aprendizagem contou com a participação de 48 alunos entre as duas turmas de 4º e 5º ano. E os resultados da pesquisa foram os seguintes:

A Figura 4 ilustra um gráfico criado com base nas respostas sobre os recursos tecnológicos que foram utilizados pelos alunos ao decorrer das atividades acima propostas. Constatou-se que 45 alunos acham que os recursos utilizados despertaram interesse maior, 1 aluno constatou que “não” e dois alunos não opinaram.

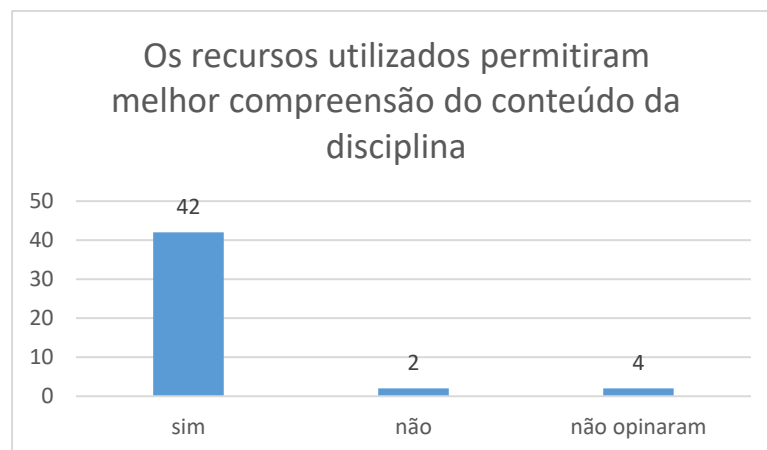
Figura 4- Interesse no conteúdo



Fonte: Elaborado pela Autora

A Figura 5 mostra com exatidão como o entendimento do conteúdo trabalhado por meio da informática. Constatou-se que foi satisfatório para a maioria dos alunos participantes.

Figura 5- Compreensão do conteúdo



Fonte: Elaborado pela Autora

A Figura 6 apresenta o nível de experiência que os alunos têm com o meio tecnológico. Constatou-se que 94% achou fácil e apenas 3% considera médio e difícil.

Figura 6- Experiência com as Mídias

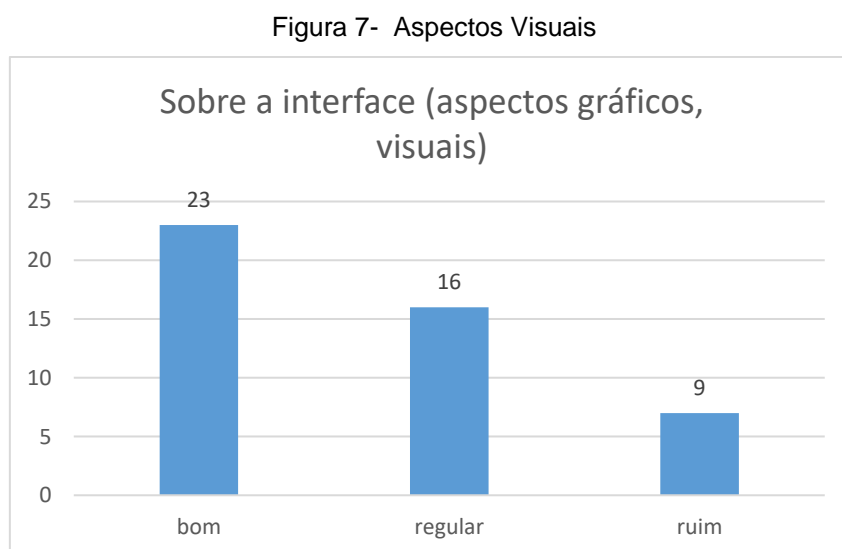


Fonte: Elaborado pela Autora

Foi questionada a seguinte afirmativa: Aponte vantagens (pontos positivos) que você considera para a utilização deste trabalho nas disciplinas. As respostas foram várias, mas dentre elas, as mais significativas foram: *“mais rápido digitar do que escrever; mais fácil de estudar, entender e aprender; vimos tudo o que trabalhamos em aula; mais divertido; diferente espaço de aprendizagem”*.

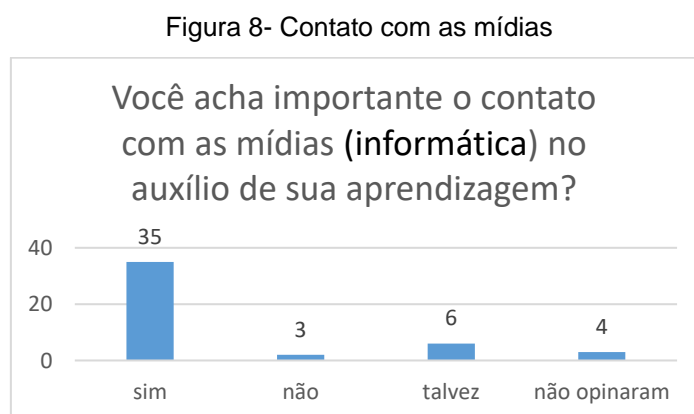
Após, questionou-se: Aponte desvantagens (pontos negativos) que você considera para a utilização nas disciplinas. As respostas foram várias, mas dentre elas, as mais significativas foram: *“não deu tempo de terminar; longo e demorado de fazer; pena não ser feito frequentemente; computadores com dificuldades técnicas”*.

A Figura 7 expõe com clareza como os alunos classificam a área de interação utilizada para as atividades que foram propostas. Observou-se que 23 alunos consideram “bom”, 16 alunos “regular” e 9 alunos “ruim”.



Fonte: Elaborado pela Autora

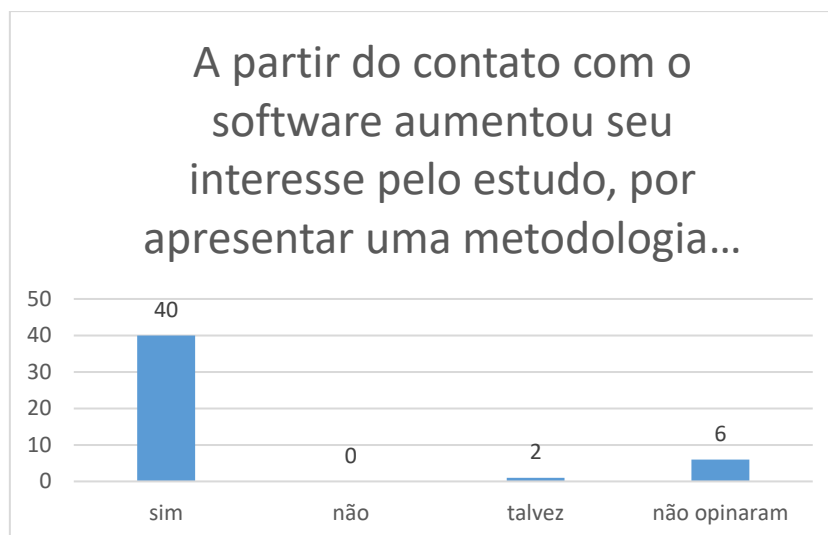
A Figura 8 mostra como os aprendizes avaliam o auxílio de meios tecnológicos na construção de sua aprendizagem. Constatou-se que 35 alunos dizem que as mídias auxiliam na aprendizagem, 10 alunos encontram-se indecisos e 3 alunos dizem que as mídias não auxiliam.



Fonte: Elaborado pela Autora

A Figura 9 ilustra como os estudantes relacionam o contato com o meio tecnológico como uma forma de melhor atração pelo estudo. Dos entrevistados, 40 responderam “sim” e 8 alunos ficaram indecisos.

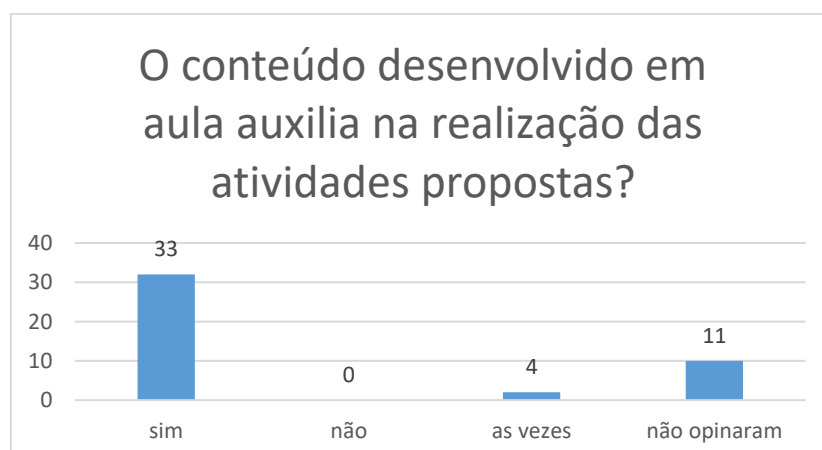
Figura 9- Interesse pelo estudo



Fonte: Elaborado pela Autora

A Figura 10 apresenta como os educandos qualificam a contribuição do conteúdo trabalhado em sala de aula com as atividades sugeridas. Constatou-se que 33 alunos dizem que auxiliou na realização das tarefas e 15 alunos ficaram indecisos.

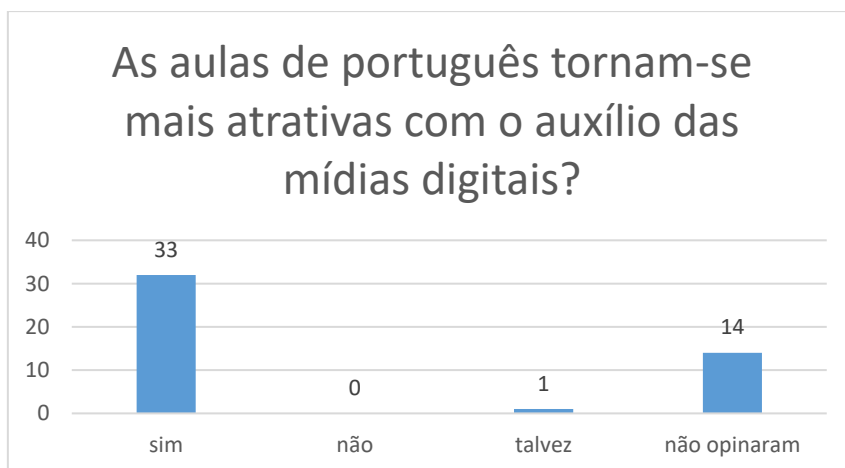
Figura 10- Realização das atividades



Fonte: Elaborado pela Autora

A Figura 11 apresenta o modo como os discentes associam as atividades elaboradas com melhor entendimento das aulas de língua portuguesa. Observa-se que 33 alunos consideram as aulas mais atrativas e 15 deles ficaram indecisos.

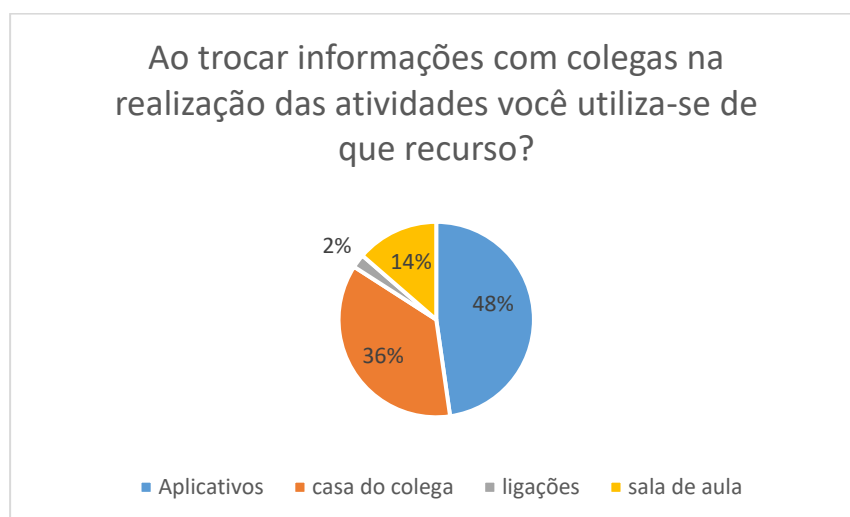
Figura 11- Aulas



Fonte: Elaborado pela Autora

A Figura 12 apresenta como os alunos se relacionam entre si para a realização das atividades. Constatou-se que a maioria utiliza aplicativos (48%), após a casa do colega (36%), sala de aula (14%) e ligações (2%).

Figura 12 - Troca de informações



Fonte: Elaborado pela Autora

Após, aplicou-se a seguinte questão: Dê sua opinião à aula: As respostas foram várias, mas dentre elas, as mais significativas foram: “*eu achei*

interessante e legal porque a gente aprendeu de uma forma diferente; eu gostei muito de fazer esta atividade na sala de informática; o trabalho foi ótimo e não tenho reclamações, pois a professora foi muito boa; aula muito criativa; aulas ótimas, precisamos ter mais aulas na sala de informática; foi uma aula boa porque trabalhamos em grupo e no computador é mais fácil de entender o conteúdo; trabalho em equipe; foi muito boa, porque além de ter informática aprendemos um pouco mais sobre nosso estado.”

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o uso do objeto de aprendizagem desenvolvido, pode-se verificar a qualidade da escrita dos alunos, as dificuldades ortográficas, dificuldades na formação de frases, pontuação, termos adequados, colocação verbal e nominal, concordância e sequência dos fatos.

Houve dificuldades de espaço físico, de software, de equipamentos com problemas, alunos desatentos e com dificuldades, mas acredita-se que todas foram superadas e o resultado foi maravilhoso, pois todas as situações problemas são desafiadoras para o desenvolvimento das habilidades e competências de cada um.

A maior dificuldade encontrada foi a utilização do espaço dedicado à informática, pois os computadores da escola nem sempre conseguiam ser ligados, dificultando o trabalho dos alunos que haviam iniciado a composição da história na aula anterior, tendo que ser reiniciado na aula seguinte, às vezes, em grupos diferentes do inicialmente feito por problemas técnicos.

Contudo, é importante ressaltar que os alunos foram bastante presentes e interessados em fazer o trabalho, pois muitos veem as tecnologias como algo bem mais atrativo do que ficar escrevendo com lápis ou caneta, copiando atividades ou textos do quadro.

Neste contexto, entende-se que os objetivos foram alcançados ao longo dos últimos meses, e têm-se expectativas de propor mais atividades com os alunos assim no próximo ano na escola.

Paulo Freire nos diz:

Você, eu, um sem-número de educadores sabemos todos que a educação não é a chave das transformações do mundo, mas sabemos também que as mudanças do mundo são um que fazer educativo em

si mesmo. Sabemos que a educação não pode tudo, mas pode alguma coisa. Sua força reside exatamente na sua fraqueza. Cabe a nós pôr sua força a serviço de nossos sonhos (FREIRE, 1991, p. 126).

Com o projeto desenvolvido buscou-se:

- Sensibilizar a comunidade escolar sobre a importância da Informática na Educação;
- Desenvolver no professor a consciência para a sua grande importância na formação de futuros cidadãos;
- Desenvolver no aluno a consciência para o pleno exercício de sua cidadania com responsabilidade, críticos e construtivos;
- Desenvolver atividades interdisciplinares entre os conteúdos propostos pela escola propondo momentos de troca entre turmas e professores;
- Incentivar o acompanhamento, análise e postura frente à sociedade atual através do uso de outras mídias, tais como Internet, jornais, revistas, livros, rádio e TV.

Para que se possa dar continuidade a este projeto, haverá a necessidade da equipe diretiva dar apoio para que os computadores sejam revisados e consertados, se necessário, e também obter uma internet de melhor qualidade.

REFERÊNCIAS

____MEC. **Programa Nacional de Informática Educativa**. Brasília, DF: Proninfe, Novembro de 1994.

ALMEIDA, F.J. de: **Educação e Informática- os Computadores na Escola**, Cortez Editora, 5ª edição, 2012.

ALMEIDA, M.E de: Proinfo: **Informática e formação de professores**, Vol.1 e 2. Secretaria de Educação à Distância, Brasília: Seed, 2000.

ALVES, M. N; ANTONIUTTI, C.L; FONTOURA, M: **Mídia e produção audiovisual: Uma Introdução**. Editora: Inter Saberes, 2012.

ARROYO, M. G. **Imagens Quebradas: Trajetórias e tempos de alunos e mestres**. Petrópolis: Vozes, 2001.

BALBINO, J. **Objetos de Aprendizagem: Contribuições para sua genealogia**, Agosto de 2007.

COX, K. K. **Informática na educação escolar**, Editora Autores Associados, 2ª edição, 2008.

DALBEN, A.I.L.F. **Conselhos de Classe e Avaliação: Perspectivas na Gestão Pedagógica da escola.** Campinas. Papirus. 2004. Coleção magistério: formação e Trabalho Pedagógico.

DEWEY, J. : **A escola e a sociedade/ a criança e o currículo**, Editora Relógio D'água, 2002.

FAZENDA, I. C. A. **Interdisciplinaridade: um projeto em parceria.** 3. ed. São Paulo : Edições Loyola, 2006.

FREIRE, P. **A Educação na Cidade.** São Paulo: Cortez; 1991.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**, São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, M. **Perspectivas Atuais da Educação**, Editora Artmed, 2000.

MANTOAN, M. T. E. **Inclusão Escolar: Pontos e Contra Pontos.** São Paulo: Summus, 2006.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à formação do futuro.** São Paulo: Cortez: Brasília, DF: UNESCO, 2000.

NÓVOA, A. **Os professores e as histórias de sua vida.** In: NÓVOA, Antonio (Org.). Vidas de Professores, 1992.

PAPERT, S. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PIAGET, J. **A Epistemologia Genética.** Ed. Vozes, Petrópolis, RJ, 1972.

SAVIANI, D. **Educação e questões da atualidade.** São Paulo, Ed. Cortez, 1991.

SILVA, R. S. da: **Objetos de aprendizagem para educação à distância: Recursos educacionais abertos para ambientes virtuais de aprendizagem**, Ed. Novatec, 07 de junho de 2011.

VASCONCELLOS, C. S. **Planejamento, Plano de Aprendizagem e Projeto Educativo.** São Paulo: Cadernos Pedagógicos Libertad, 2002.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**, 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**, Editora Martins Fontes; Edição: 4ª, 7 de abril de 2015.

WADSWORTH, B. **Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget.** São Paulo. Pioneira, 1992

ANEXO A

Os recursos utilizados despertaram maior interesse sobre o conteúdo da disciplina.

Sim Não

Justifique: _____

A. Os recursos utilizados permitiram melhor compreensão do conteúdo da disciplina.

Sim Não

Justifique: _____

A. Como você avalia sua experiência com as mídias:

Fácil Médio Difícil

Justifique: _____

B. Aponte vantagens (pontos positivos) que você considera para a utilização deste trabalho nas disciplinas:

C. Aponte desvantagens (pontos negativos) que você considera para a utilização nas disciplinas:

D. Sobre a interface (aspectos gráficos, visuais):

Bom Regular Ruim

E. Você acha importante o contato com as mídias (internet) no auxílio de sua aprendizagem?

Sim Não Talvez

F. A partir do contato com o software aumentou seu interesse pelo estudo, por apresentar uma metodologia diferente?

Sim Não Talvez

G. O conteúdo desenvolvido em aula auxilia na realização das atividades propostas?

() Sim () Não () Às vezes

H. As aulas de português tornam-se mais atrativas com o auxílio das mídias digitais?

() Sim () Não () Talvez

I. Ao trocar informações com colegas na realização das atividades você utiliza-se de que recurso?

() Aplicativos de celulares

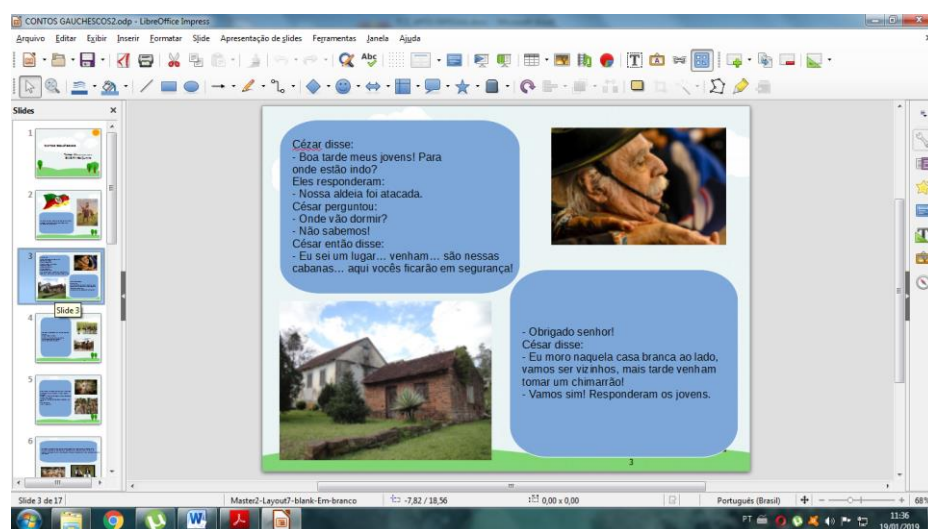
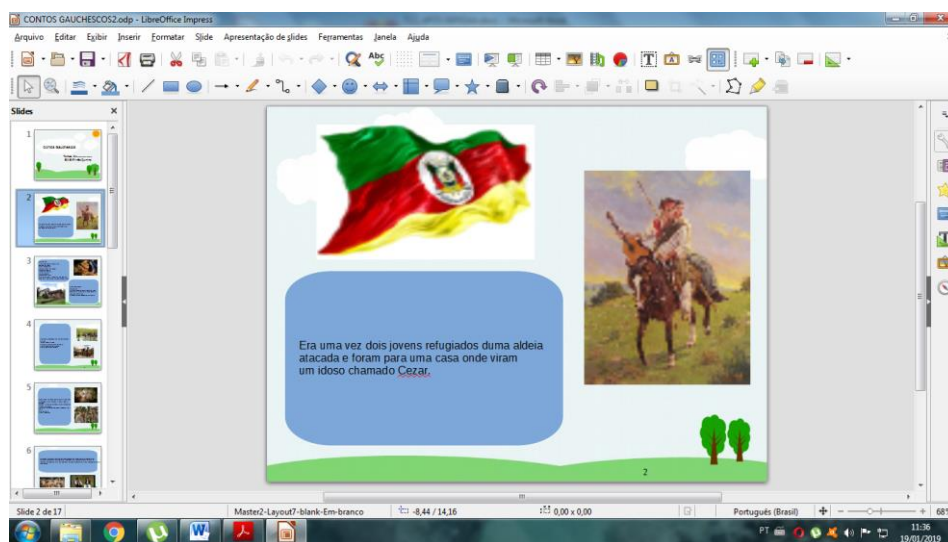
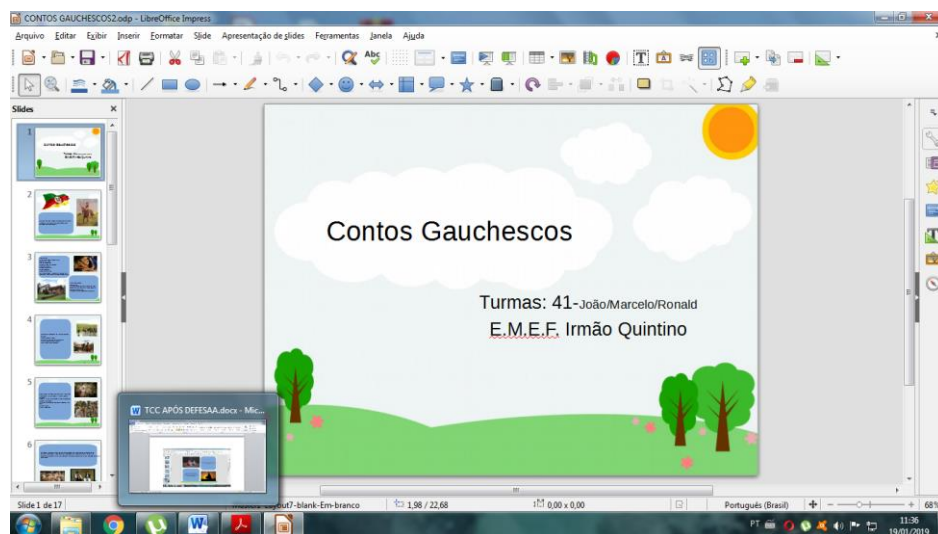
() Reunidos na casa de um colega

() Através de ligações telefônicas

() Outros, Quais? _____

J. Dê sua opinião à aula:

APÊNDICE A





CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

1
2
3
4
5
6

Uma guerra começou, e o capitão chegou e gritou:
- Atacar aquela aldeia!
E César viu e disse para os jovens:
- Corram enquanto da tempo!
E os jovens foram embora.

Slide 4 de 17 Master2-Layout7-blank-Em-branco -7,78 / 15,45 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:36 19/01/2019



CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

1
2
3
4
5
6

No caminho, os jovens encontraram 5 gaúchos chamados: Paula, Roberta, Isabela, João e Marcelo. Roberta estava apontando a arma e perguntou:
- Quem são vocês?
- Estamos fugindo de soldados! Podemos ficar aqui?
Elas disseram:
- Sim... Venham!

Slide 4 de 17 Master2-Layout7-blank-Em-branco -10,00 / 18,44 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:36 19/01/2019



CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

1
2
3
4
5
6

Os jovens foram para uma bela casa com cachorros, ovelhas e dois gaúchos que estavam acampando, tomando mate, comendo arroz com carne seca. Os dois se chamavam Roberto e Lúji. O jovem casal, comeu e acamparam juntos tomando mate e as ovelhas correndo junto com o cachorro.





Slide 6 de 17 Master2-Layout7-blank-Em-branco -7,82 / 17,74 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:37 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides




Eles foram para a cidade andar a cavalo com outros gauchos quando viram
Uma banda e gauchos e começaram a assistir

Slide 7 de 17 | Master2-Layout7-blank-Em-branco | -8,02 / 15,72 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 11:37 | 19/03/2019

CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides



Num belo dia o João de barro foi ver pela
Sua janela e viu um casal

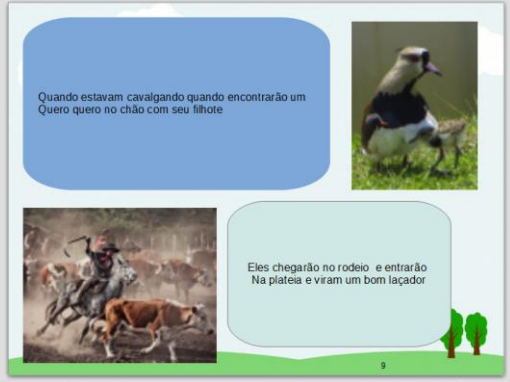
Ele achou mas era dois jovens eram amigos
E estavam passeando na mata um pouco
E cavalgarão para um rodeio para ganhar
Um dinheiro

Slide 8 de 17 | Master2-Layout7-blank-Em-branco | -3,82 / 14,86 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 11:37 | 19/03/2019

CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides



Quando estavam cavalgando quando encontrarão um
Quero quero no chão com seu filhote

Eles chegarão no rodeio e entrarão
Na plateia e viram um bom laçador


Slide 9 de 17 | Master2-Layout7-blank-Em-branco | -8,17 / 17,67 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 11:37 | 19/03/2019

CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Sídes

Então quando os dois jovens ganharam o rodeio eles largaram o cavalo preto de rodeio E foram comer uma picanha bem assada num churrasco bem bom incluindo aquele Bom chimarrão




Slide 10 de 17 | Master2-Layout7-blank-Em-branco | -4,05 / 19,38 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 11:37 | 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Sídes



Eles fizeram uma rodada de chimarrão e Começaram a conversar com os outros Gauchos e depois comerão mais um pouco



Slide 11 de 17 | Master2-Layout7-blank-Em-branco | -7,82 / 19,30 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 11:37 | 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Sídes

Depois de comer por meia hora anoiteceu e só Comeram mais um pouquinho

Amanheceu eles tomaram 2 chimarrão com um senhor Chamado pedro lus que tinha fugido duma aldeia atacada

Slide 12 de 17 | Master2-Layout7-blank-Em-branco | -7,82 / 18,87 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 11:37 | 19/01/2019


CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

10
11
12
13
14

Dai eles continuaram tomando chimarrão com musica com o gto do pedro luis Emusca estava muito boa do grupo de músicos gauchescos



Slide 13 de 17 | Master2-Layout7-blank-Em-branco | -7,98 / 20,90 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 68% | 11:37 | 19/01/2019


CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

11
12
13
14
15
16

Num belo dia de primavera os jovens entraram Num grupo de dança para aprender as danças Típicas dos gauchos então eles aprenderam Rapidamente as danças típicas e participaram De um concurso de danças típica e ganharam O concurso



Slide 14 de 17 | Master2-Layout7-blank-Em-branco | -7,78 / 18,79 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 68% | 11:38 | 19/01/2019


CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

11
12
13
14
15
16

Depois do concurso eles viram um cachorro que estava com sede e deram um pouco De agua e viram o papa francisco



Slide 15 de 17 | Master2-Layout7-blank-Em-branco | -7,82 / 18,91 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 68% | 11:38 | 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

12
13
14
15
16

Slide 16

16

Slide 16 de 17

Master2-Layout7-blank-Em-branco -7,82 / 20,54 1:1 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:38 19/01/2019

Idadeles fês tegaram muito depois da vitória
Comem do muitas coisas deliciosas

Efóra dai para um festival de comemoração dos 66 anos do
Setege marcas do pampas

CONTOS GAUCHESCOS2.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

13
14
15
16
17

Slide 17

Slide 17 de 17

Master2-Layout7-blank-Em-branco -7,78 / 20,58 1:1 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:38 19/01/2019

Depois da comemoração eles adotaram
Um cachorro eficaram muito fêisees

E dai tomaram um chi marão juntos
E viveram felizes para sempre

CONTOS GAUCHESCOS Slides - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

1
2
3
4
5
6

Slide 1 de 13

Nature_Illustration 21,71 / 6,85 1:1 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:27 19/01/2019

Contos Gauchescos

Turmas: 51 – Giovana,
Manuela, Brenda, Luize,
E.M.E.F. Irmão Quintino

CONTOS GAUCHESCOS Sbdop - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Uma atualização do LibreOffice está disponível
Clique no ícone para obter mais informações.

Slides

1
2
3 Slide 2
4
5
6

Certo dia uma moça linda - estava andando pelo
Seu terreno quando viu um lindo gaúcho com seu cavalo
No momento que eles se viram o moço cantou uma serenata
para aquela moça tao bonita
Quando o moço cantou a serenata ele viu que a amava .
Então ele pediu lhe em casamento
Ela não ficou insegura para aceitar sendo assim
Ela pediu um tempo para pensar no caso
Se passaram 2 dias
E o moço foi lá onde ele avia visto a moça .
Ela já avia pensado e resolveu a aceitar o pedido de casamento
Eles se casaram e

2

Slide 2 de 13 Nature_Illustration1 8,29 / 17,08 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:28 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS Sbdop - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

1
2
3
4
5
6

Sendo assim , como eles estavam dançando muito bem
Eles foram convidados para um show , um dos mais
importantes do mundo

Chegando lá eles viram gaúchos laçando
Boi, quero quero e entre outras coisas
Típicas .

3

Slide 3 de 13 Nature_Illustration1 5,84 / 9,46 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:28 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS Sbdop - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

1
2
3
4
5 Slide 4
6

A festa de casamento foi magnífica , teve bolo , salgadinhos , vários gaúchos e outras
Coisas sendo assim aquela noite foi uma da aquelas noites que ninguém esquece

4

Slide 4 de 13 Nature_Illustration1 8,05 / 11,79 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:28 19/01/2019



CONTOS GAUCHESCOS 5b.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

1
2
3
4
5
6

Eles tiveram 4 filhos. 2 foram gêmeos. Os outros 2 foram um menino e uma menina. Um dia eles resolveram viajar para a Cidade natal do moço para visitar os Pais dele e tabem para as crianças Conhecerem seus avós. Mas quando chegaram lá na casa viram Que eles avô se mudou para outra Cidade pois queriam conhecer paixão Cones

Mas eles só foram saber da noticia Quando chegaram em casa, pois Ligaram para os avós. seus avós Convidaram para ir na casa deles.

Slide 5 de 13 | Nature_Illustrations | -7,90 / 11,21 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 68% | 11:28 | 19/01/2019




CONTOS GAUCHESCOS 5b.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

1
2
3
4
5
6

Quando eles chegaram lá eles Foram comer, e depois seus Avós convidaram eles para olhar Algumas fotos de antigamente Quando eles foram olhar as fotos seus Avós mostraram também videos deles Dançando musica gaúcha, quando seus Netos viram os videos quiseram Dançar. Então seus pais botaram eles no CTG E também compraram roupas típicas.

Slide 5 de 13 | Nature_Illustrations | -8,41 / 18,76 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 68% | 11:28 | 19/01/2019



CONTOS GAUCHESCOS 5b.odp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

5
6
7
8
9
10

Eles se apresentaram, comeram um churrasco e como recompensa Eles ganharam um cavalo preto.

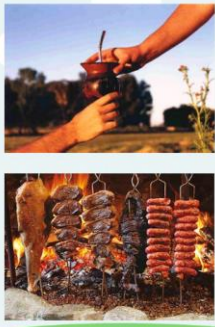



Slide 7 de 13 | Nature_Illustrations | -8,17 / 18,21 | 0,00 x 0,00 | Português (Brasil) | 68% | 11:28 | 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS Sbdop - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides



Mas eles não conseguiram voltar para casa
No mesmo dia pois já estava de noite
Daí eles voltaram no outro dia.



Slide 8 de 13 Nature_Illustration1 -7,86 / 18,76 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:28 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS Sbdop - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

Os filhos quando chegaram foi recebido com um Churrasco e chimarrão



A noite eles foram ensaiar para as suas outras Aapresentação.

Slide 9 de 13 Nature_Illustration1 -7,86 / 20,43 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:28 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS Sbdop - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

No CTG eles receberam vários aplausos por Ter ganhado o concurso
Eles também reseberao como presente Uma festa.

Slide 10 de 13 Nature_Illustration1 -8,44 / 19,03 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:29 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS Sbdop - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slide Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

8

9

10

11

12

13

Slide 11 de 13

Nature_Illustrations

7,82 / 20,97


0,00 x 0,00

Português (Brasil)

11:29

19/01/2019

No outro dia de manhã eles foram a missa para receberem
A bênção do padre e seu filhote também .



CONTOS GAUCHESCOS Sbdop - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slide Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

8

9

10

11

12

13

Slide 12 de 13

Nature_Illustrations

7,98 / 20,16


0,00 x 0,00

Português (Brasil)


11:29

19/01/2019

Saindo da missa eles receberam vários
Aplausos da cidade inteira
E abraços também



Suas comidas típicas maravilhosas, ele foram envelhecendo



CONTOS GAUCHESCOS Sbdop - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slide Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

8

9

10

11

12

13

Slide 9 de 13

Nature_Illustrations

7,98 / 21,09


0,00 x 0,00

Português (Brasil)


11:29

19/01/2019

Eles se casaram tiveram cachorrinhos
E filhos



Mais ainda continuaram com suas
Comidas típicas .



CONTOS GAUCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Uma atualização do LibreOffice está disponível
Clique no ícone para obter mais informações.

Slides

Contos Gauchescos

Turma: 51 maikén c. Ortiz
nathan g . viana rosa
E.M.E.F. Irmão Quintino


Slide 1 de 18 Nature_Illustration -0,27 / 26,65 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:30 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress


Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

Certo dia Paixão Côrtes estava assistindo Algumas danças gauchas ele assistiu varias E depois de assistir as danças ele resolveu ir no CIG praticar algumas danças com sua Amada.



Depois de dançar ele resolveu voltar pra sua Casa ele chegou tomou um banho, preparou O mate tomou na frente de sua casa e foi Dormir.




Slide 2 de 18 Nature_Illustrations -8,09 / 15,02 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:32 19/01/2019


CONTOS GAUCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

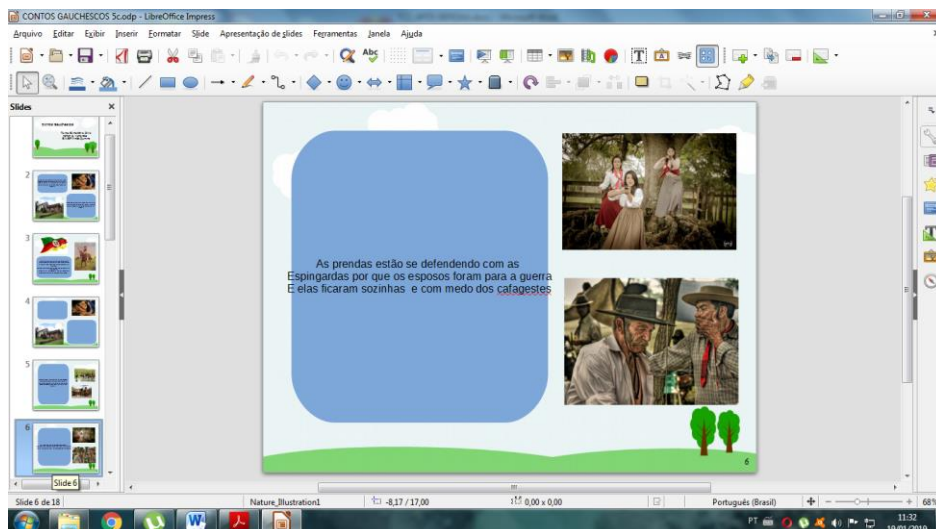
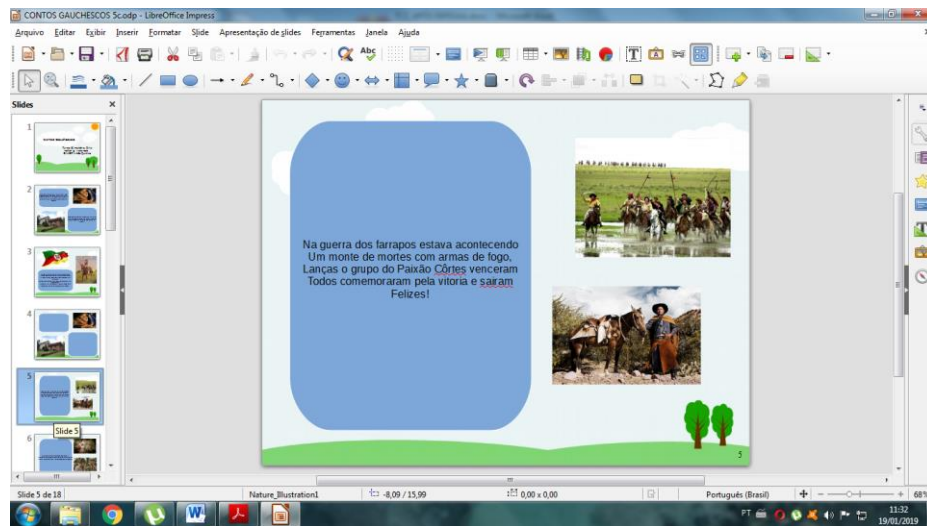
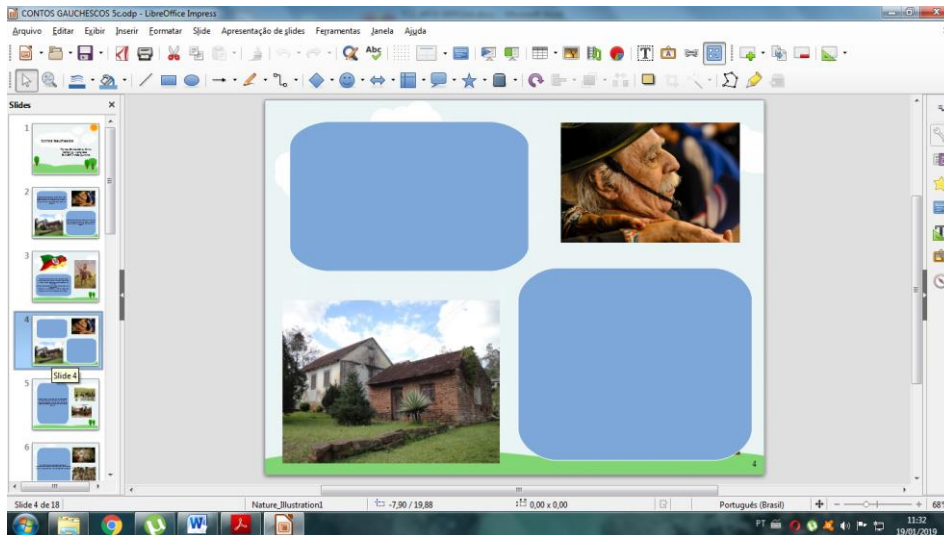
Slides



Um dia Paixão Côrtes e sua mulher estavam Cavalgando pelo pampa, ate que ele começou A tocar o violão todos gostaram e começaram A aplaudir.
-Parabéns você toca muito bem, você deveria criar Uma banda!
-Ele muito feliz agradeceu e falou obrigado pelo Conselho talvez eu faça mesmo uma banda.



Slide 3 de 18 Nature_Illustrations -7,98 / 19,07 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:32 19/01/2019




CONTOS GAÚCHESCOS Scodip - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slide 7 de 18

Os cachorros estão trazendo as ovelhas para os dois gaúchos para eles darem comida água E leite para as ovelhas pequeninas. Os gaúchos estão tomando chimarrão e observando o campo.




Slide 7 de 18 Nature_Illustration1 -8,09 / 20,70 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:33 19/01/2019

CONTOS GAÚCHESCOS Scodip - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slide 8 de 18

Os gaúchos estão passeando por Santa Maria e fazendo um show de músicas Gauchas e os gaúchos lembram do Paixão Corêz e começam a cantar as Músicas que ele fez



Slide 8 de 18 Nature_Illustration1 -7,82 / 16,50 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:33 19/01/2019


CONTOS GAÚCHESCOS Scodip - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slide 9 de 18

Enquanto isso o João de Barro está observando seus Filhos nascerem

O homem e a mulher estão observando O João de Barro



Slide 9 de 18 Nature_Illustration1 -7,59 / 21,60 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:33 19/01/2019


CONTOS GAÚCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda


Sídes

7
8
9
10
11 Slide 10

O quero-quero é um símbolo gaúcho que representa
Os gaúchos e a tradição gaúcha e o quero-quero
É a ave mais conhecida no rio grande do sul e tem em todo lugar do rio grande do sul.



Os gaúchos estão num rodeio o rodeio é um tipo
De tradição gaúcha



Slide 10 de 18 Nature_Illustration1 -7,90 / 19,22 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:33 19/01/2019



CONTOS GAÚCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Sídes

8
9
10
11
12 Slide 11

Os gaúchos estão fazendo um churrasco enquanto um amigo de velha data do Paixão Cortez

Slide 11 de 18 Nature_Illustration1 -7,90 / 19,42 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:33 19/01/2019



CONTOS GAÚCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Sídes

8
9
10
11
12 Slide 12

Pai e filho estão tomando chimarrão
E comendo churrasco


Slide 12 de 18 Nature_Illustration1 -7,90 / 19,46 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:33 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Sídes

Um homem estava tomando quando avista
Seu amigo e sua amiga que convidam
Para comer churrasco



Slide 13 de 18

Nature_Illustrations

7,90 / 19,34

0,00 x 0,00

Português (Brasil)


11:33
19/03/2019

CONTOS GAUCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Sídes

Uma criança esta num show com seus pais
esta gostando muito



Slide 14 de 18

Nature_Illustrations

7,86 / 21,21

0,00 x 0,00

Português (Brasil)


11:33
19/03/2019

CONTOS GAUCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Sídes

Uma prenda pega uma flor linda começa a
dançar



Slide 14 de 18

Nature_Illustrations

4,86 / 22,22

0,00 x 0,00

Português (Brasil)

11:33
19/03/2019


CONTOS GAUCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda

Slides

13
14
15
16
17 Slide 16
18

Enquanto Papa Francisco toma chimarrão um cachorro com seu dono passeia
Pela pampa



Slide 16 de 18 Nature_Illustration1 -7,82 / 20,82 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:33 19/01/2019


CONTOS GAUCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda


Slides

13
14
15
16
17 Slide 17
18

As moças estão fazendo crochê para as
Necessidades da casa e comendo quindins.



as prendas estão dançando no ctg com os
Cauchos




Slide 16 de 18 Nature_Illustration1 -7,86 / 21,32 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:34 19/01/2019

CONTOS GAUCHESCOS Scodp - LibreOffice Impress

Arquivo Editar Exibir Inserir Formatar Slides Apresentação de slides Ferramentas Janela Ajuda


Slides

14
15
16
17
18 Slide 18
19



Os dois gaúchos estão fazendo carinho
No cachorro

E Paixão Cortez esta tomando
Um chimarrão e ele disse que esse
Foi o dia mais feliz da vida dele e ele
Viveu feliz para sempre



Slide 18 de 18 Nature_Illustration1 -7,82 / 20,78 0,00 x 0,00 Português (Brasil) 11:34 19/01/2019