

A INTEGRAÇÃO ENTRE MÍDIA E ENSINO¹

ROSA MARIA HOLANDA²

MICHELE KAPP TREVISAN³

RESUMO

Diante da necessidade de adequação do ensino educacional às mídias e sua ligação com a inserção no planejamento diário, efetua-se então uma proposta pedagógica da inserção da mídia digital, bem como sua adequação à aplicação de projetos à realidade educativa na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Emilio Alves Nunes, situada no município de Herveiras, RS. Diante das necessidades de mudanças educacionais ante a realidade atual, este artigo visa propor a inserção de aprendizagem por meio de projetos pedagógicos tornando assim o ensino mais atrativo e efetivo. Para tanto, é viável realizar um trabalho junto ao corpo docente da escola, transmitindo a estes saberes adquiridos, outros construídos, com vistas a integrar em sua prática pedagógica o uso da mídia digital com fins pedagógicos, mesmo sendo esta ainda desconhecida. A metodologia por projetos relatada neste artigo, juntamente com a teoria construtivista inclui o fazer para aprender, o aluno como ser participativo da construção de seu conhecimento. Inclui o professor como peça fundamental para a integração entre mídia, ensino e construção do conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Mídia, educação, construção do conhecimento.

ABSTRACT

Faced with the need to adapt their teaching and educational links with the inclusion media in daily planning, is effected then inserting a pedagogical digital media, as well as their suitability for the application of educational projects to reality in the State School for Primary Education Middle and Emilio Nunes Alves, located in the center of Herveiras, Rs. Given the changing educational needs in the face of current reality, this article aims to propose the inclusion of learning through educational projects thus making teaching more attractive and effective. Therefore, it is feasible to carry out a work with the faculty of the school, passing on this knowledge acquired, others built, in order to integrate into their practice the use of digital media, computer and internet for teaching purposes, even though this is still unknown. A Methodology for projects reported in this article, along with the constructivist knowledge. Includes the teacher as a key to the integration of media, teaching and knowledge construction.

KEYWORDS: Media, Education, Construction of knowledge

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 Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria

³ Orientadora Doutora em Comunicação pela PUCRS

1 INTRODUÇÃO

Em um mundo permeado pela tecnologia, onde cada vez mais temos a nossa disposição ferramentas de interação, é difícil não pensar em sua utilização na área da educação. Contudo, esta é uma realidade para a qual a maioria dos nossos educadores não está preparada, e ainda mais, não se mostra muito disposta a quebrar paradigmas e assumir uma nova postura ante esta nova era, a da informática agregada à educação.

Mas uma escola que compartilha suas práticas ajuda outras a encontrarem mais rápido o caminho para o crescimento educacional do todo, configurando uma instituição onde a comunidade pode aprender contínua e flexivelmente. Dessa forma, este artigo apresenta uma proposta pedagógica, direcionada aos professores da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Emilio Alves Nunes (Herveiras/RS), visando a inserção da informática em seu planejamento das atividades diárias, tendo como base a perspectiva construtivista. Este estudo é consequência da necessidade de adequação da nova era tecnológica presente na escola, onde educador encontra-se em desvantagens quanto ao uso das tecnologias em prol da educação.

Sendo assim, este trabalho está dividido em quatro tópicos que irão abordar conceitos relativos ao tema proposto. O primeiro tópico fala do construtivismo e projetos, conceituando ambos e a sua função no ensino e aprendizagem, o mesmo tópico aborda também a pedagogia de projetos, responsável por um ensino significativo e responsável pela construção do conhecimento dentro do ambiente escolar. O segundo tópico fala sobre integrar as tecnologias de informação à educação e o uso digital das mesmas, já que crianças cresceram fazendo experiências e vivenciando situações que compuseram até ali suas construções. O terceiro tópico fala sobre o professor e a tecnologia digital, traz formas de utilizar as tecnologias em sala e o novo papel do professor formador, bem como uma proposta de integrar as tecnologias digitais em projetos pedagógicos escolares. Posteriormente é apresentada a proposta pedagógica da seguinte forma: primeiro fez-se uma apresentação com fundamentação teórica sobre o tema; após foi feita uma simulação de utilização das mídias na sala, depois foi deixado um tempo livre para que os professores navegassem na internet. Após este contato, foi preenchido um questionário onde os professores relatavam sua experiência e se estavam dispostos a utilizarem esta mídia em suas aulas, bem como seus propósitos de utilização, e o que falta para que os professores se aprofundem nesta prática.

2 CONSTRUTIVISMO E PROJETOS

Construtivismo é uma teoria que tenta mostrar que o desenvolvimento da inteligência humana é construído com a interação do indivíduo com o seu meio. Daí o termo construtivismo (PIAGET, 1997 p.72,). No âmbito da educação é a linha pedagógica que vem sendo implantada nas salas de aula na última década. A pedagogia construtivista propõe que o aluno participe da construção do seu aprendizado através de experimentação, pesquisas em grupo, desenvolvimento do raciocínio, estímulo a dúvida dentre outros, através desta participação, ele vai estabelecendo relações e construindo o seu conhecimento e aprendizagem que surge após a interação com o meio em que vive.

Quando não há uma assimilação ativa, a compreensão torna-se extremamente difícil, justificando tantos “esquecimentos”. ... quando a criança participa de uma ação educativa que propicie a construção de estruturas, já que são estas que podem ajuda-la a interpretar de maneira significativa o que recebe do exterior (SEBER, 1997.p.236).

Portanto, o método enfatiza a importância do erro como uma alavanca no avanço do conhecimento, e não como um tropeço, pois mostra como o registro foi feito em sua memória. Condena a rigidez do ensino tradicionalista, que é baseado na memorização, avaliações padronizadas, material desconhecido que não condiz com a realidade do aluno e o conhecimento pronto. No construtivismo as disciplinas são apresentadas na forma de reflexão e auto-avaliação.

Baseado nos estudos de Piaget ⁴(1997), o construtivismo não é um método a ser seguido na prática pedagógica, mas contribui para entender a forma como ocorre o aprendizado, assim, influencia na definição dos objetivos da educação e na forma de intervir pedagogicamente (BECKER, 1994). Sua teoria é de que o ser humano constrói a aprendizagem através de processos como assimilação, acomodação e equilíbrio.

A assimilação é o processo através do qual o indivíduo capta o ambiente e o organiza, assim, possibilita a ampliação de seus esquemas usando estruturas que já possui. Já

⁴ Um dos mais importantes pesquisadores da educação e pedagogia, nasceu na cidade de Neuchâtel (Suíça) em 09/08/1896 e morreu em 17/09/1980. Especializou-se em psicologia evolutiva e também epistemologia genética. Seus estudos revolucionaram a educação, derrubou varias visões e teorias tradicionais em relação à aprendizagem.

a acomodação se refere a modificação de um esquema em função das particularidades do objeto a ser assimilado. A acomodação pode ocorrer de duas formas: pode ser criado um novo esquema no qual se possa encaixar o novo estímulo, ou então modificar um que já existe de modo que o esquema possa ser incluído nele. (SEBER, 1997 p.52).

Depois dessa acomodação tenta-se encaixar o estímulo novamente no esquema e ocorre então a assimilação. A acomodação não é determinada pelo sujeito agente, e sim pela atividade do sujeito sobre este estímulo, para que seja assimilado. O balanço entre acomodação e assimilação se chama adaptação. Por fim, a equilibração é o processo de passagem de uma situação de menor equilíbrio para uma de maior equilíbrio. Ocorre um desequilíbrio quando se espera que algo aconteça de determinada maneira, mas isso não ocorre. (BRINGUIER, 1978 p.61-63).

A visão de desenvolvimento intelectual é bastante peculiar na teoria piagetiana. Conforme Chakur (et.al, 2004), tal linha de pensamento propõe que todo ser vivo tende a organizar os próprios esquemas/estruturas de conhecimento para lidar com o ambiente; e todo ser vivo tende adaptar-se ao ambiente, mediante os processos de *assimilação* e *acomodação* para ajustá-los às exigências ambientais. Assim, todo ato inteligente pressupõe um esquema de assimilação ou uma estrutura que permite ao sujeito organizar o mundo e compreendê-lo.

Embora a educação não fosse interesse específico de Piaget, suas idéias tiveram bastante repercussão no campo educacional, principalmente por focalizarem noções básicas presentes também nos currículos escolares, tais como as de conservação numérica, substância, peso e volume e as noções de classe lógica e seriação assimétrica, entre outras (CHAKUR, SILVA, MASSABNI, 2004).

Outra importante contribuição no campo dos estudos sobre o construtivismo é dada por Ferrero (1999)⁵, que se tornou uma espécie de referência para o ensino nas escolas brasileiras. Seu nome passou a ser ligado ao construtivismo em função da sequência de sua pesquisa a partir do campo de estudo e descobertas de Piaget. Enquanto este elaborou uma “teoria na investigação dos processos de aquisição e elaboração de conhecimento pela criança, o modo como ela aprende”, as pesquisas de Ferrero concentraram-se nos mecanismos cognitivos relacionados à escrita e leitura, principalmente nos processos de alfabetização inicial (SEBER 1997, p.235).

⁵ Doutorou-se na Universidade de Genebra, sob orientação do biólogo Jean Piaget, cuja teoria ela continuou estudando no campo em que seu mestre não havia explorado, a escrita. A partir de então, desenvolveu na Universidade de Buenos Aires vários experimentos com crianças que originou seu livro *Psicogênese da Língua Escrita* assinado junto com a pedagoga Ana Teberosky e publicado em 1979.

Ferreiro (1999, p.47) afirma que “a alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior a escola é que não termina ao finalizar a escola primária”. A autora observa que nenhum método pedagógico conseguiu solucionar os diversos problemas encontrados na aprendizagem da leitura e escrita em séries iniciais. Em geral, ela demonstra os processos de alfabetização da criança, não propõe técnicas e métodos a serem aplicados por professores, mas sim, leva a indagar “através de que tipo de prática a criança é introduzida na linguagem escrita, e como se apresenta esse objeto no contexto escolar” (FERRERO, 2000, p.30).

Ambas as descobertas destes estudiosos concluem que as crianças têm papel ativo em seu aprendizado. Elas constroem o próprio conhecimento, daí a palavra construtivismo. Sendo assim, acredita-se que a utilização das tecnologias da informação no processo de ensino, pode auxiliar na construção do conhecimento.

2.1 Pedagogia por projetos

Conforme Jolibert (et.al, 2007), aprender é um processo ativo e permanente, que parte do indivíduo. Esse aprender tem uma ligação direta com suas experiências, sua história, seu contexto social. “Nesse sentido, não podemos pensar em um aprendizado distante de um ensino significativo, que deve ser intrínseco a projetos pedagógicos, pois ambos são responsáveis pela construção do conhecimento. Visto que o projeto precisa ter um vínculo entre o que irá aprender e os conhecimentos prévios do aluno, este deveria sempre partir dos interesses do aluno, mas o mesmo pode também ser idealizado por professores, gestores e comunidade em geral”. (JOLIBERT, 2007, p.100).

Projeto é projetar-se, ir em direção ao futuro, no âmbito escolar o projeto é projetar a aprendizagem do aluno. Um tema que leva esta maneira de pensar a educação para as escolas é a pedagogia por projetos. Um projeto é concebido através do interesse em que os alunos demonstram por determinado fato, pois este interesse é uma busca da compreensão dos significados daquilo que eles vivenciam. O mesmo leva em consideração a formação dos alunos e sua participação como pesquisadores na vida social como um todo, procurando entender e interpretar suas ações no espaço escolar e em toda a comunidade, diferente do ensino tradicional que encontra-se hoje nas escolas, no qual seu cotidiano baseia-se em assimilação de um processo de transmissão distante da realidade.

As metodologias de ensino praticadas pela escola concentram-se a tal ponto na repetição que podemos falar, com propriedade, de uma “pedagogia de repetição” essa pedagogia exerce um poder deletério sobre o pensar, uma vez que intervêm no processo mesmo do conhecimento, subtraindo-lhe o dinamismo (BECKER, 1994, p.95).

O ensino praticado hoje leva a criança a repetir, assimilar, o que dificulta o aluno de refletir, pensar. Tal como é o ensino na atualidade, não há significado para o aluno freqüentar a escola e tentar ter uma qualificação onde o mesmo consiga realizar suas buscas e dignificar sua vivência. Contrariamente aos projetos pedagógicos.

Para Beauclair (2006) os projetos visam trazer para a sala de aula esta construção, onde ela se transforma num espaço que privilegia a construção do conhecimento. Uma prática pedagógica que permita a experimentação, a navegação, a simulação e a participação, levam o educando a criatividade e a capacidade de ousar, e o procedimento necessário para a efetivação desta prática é encontrarmos alternativas junto a modalidade convencional, que baseia-se na pedagogia da repetição e assimilação, transformar então as concepções de ensino para a possibilidade da inserção da metodologia de educação por projetos.

Por essa prática, pode-se permitir a articulação entre as diferentes disciplinas (interdisciplinariedade), onde um mesmo tema abrange várias disciplinas, tirando o ensino do fragmento e estudando o todo, e o que enriquece a prática pedagógica nesta metodologia é a presença ativa do aluno, eles se interessam muito, pois ao construírem suas produções visualizam que são autores de suas experiências e suas vivências ganham significado no espaço escolar e em suas vidas. Esta é uma estratégia de aprendizagem fundamental, pois experimentando se aprende.

Beauclair (2006) diz ainda que um projeto escolar deve acreditar na educação baseada na liberdade humana, no qual ensinar e aprender tem uma ligação com a compreensão a ser buscada, um projeto eficiente abrange noções de justiça, dialogo, solidariedade, direitos humanos, pluralidade cultural, ética, democracia, dignidade humana, tolerância, noções estas que almejem ir além dos limites da escola.

Assim, um projeto pedagógico vem trazer uma total transformação no ambiente escolar e na vida de educadores e educandos. Ao invés de aulas maçantes e improdutivas são alavancados a construir todo um processo que no fim torna-se gratificante, onde professores e alunos podem reconhecer a autoria no próprio processo de ensino-aprendizagem. A junção das tecnologias, com o construtivismo e a pedagogia por projetos será a projeção da educação a atingir resultados não esperados e surpreendentes.

3 INTEGRANDO AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO À EDUCAÇÃO.

Uma das maiores preocupações hoje no âmbito escolar é como tornar a aprendizagem significativa, já que as crianças cresceram fazendo experiências, vivenciando cada construção. Normalmente, quando elas chegam à escola há uma descontinuidade na sua forma de aprender. Paralisada com a aula tradicional, não vêem interesses naquilo que lhes é informado, daí o déficit de atenção e distração, sendo essa uma forma da criança querer dizer na verdade, que não está ouvindo.

Segundo Mattar, (2009, p.10), pode-se conceituar os alunos em dois tipos de leitores, os nativos e os imigrantes. Nativos digitais são aqueles que já nasceram e cresceram na era tecnológica, imigrantes digitais nasceram na era analógica, imigrando para o mundo digital somente na era adulta. Sendo assim, esses dois grupos processam as informações de modo diferentes.

A escola hoje é composta por falantes nativos da era digital dos computadores, vídeo, games e internet. Eles estão acostumados a receber informações mais rápido que seus professores podem transmitir, estes, por sua vez, estão lutando para ensinar pessoas com uma linguagem completamente nova.

O currículo tradicional inclui leitura, escrita, aritmética e raciocínio lógico, dentre outros conteúdos, enquanto o currículo do futuro deveria incluir também software, hardware, robótica, nanotecnologia e genoma, assim como ética, política, linguagens e outras questões que o acompanham (MATTAR, 2009 p.10).

Os alunos hoje se comunicam através de mensagens instantâneas, chats, celulares. Compartilham blogs, webcams e fones com câmeras. Compram e vendem, trocam músicas e vídeos, criam em sites mundos virtuais, se encontram em salas 3D, utilizam sistemas de reputação on-line para avaliar posts, pessoas e atividades. Jogam não mais sozinhas, mas em grupo, aprendem de forma que querem no momento que quiserem, existem ferramentas para ajudá-los nesta aprendizagem. Eles se modificam com mais rapidez, pesquisam, fazem relatos em blogs, flogs, twitter, etc. eles crescem explorando o mundo digital. Mas o acesso a todas estas informações não tem sentido algum se não for mediada pelo professor, este por sua vez deve trabalhar para que estas informações sejam utilizadas de forma significativa e tornar-se em conhecimento/aprendizagem.

Somando estas diferentes experiências, resulta-se em diferentes estruturas cerebrais. Portanto, exigir que nosso aluno tenha um pensamento linear retarda o aprendizado de quem tem mentes hipertextuais. “Os jovens de hoje tem realmente um déficit de atenção,

mas para os padrões antigos de aprendizado” (MATTAR, 2009, p.11). Esta geração aprende fazendo e trabalhando em grupo e interagindo, não assistindo palestras e lendo manuais ignoram a educação formal e preferem o método da tentativa e do erro, constroem seu aprendizado pouco a pouco, quase que somente quando o mesmo se faz necessário. Para estes alunos, e para os outros, é importante que o projeto seja interdisciplinar, pois assim atendera as demandas de ambos.

Diante desse quadro metamórfico, vê-se que não é possível falar de educação deixando de lado as tecnologias, não se pode pensar nas duas desvinculadas. O que se sabe é que dependendo da tecnologia o resultado do aprendizado é diferente. Destacando dentre elas o computador e a internet, ensinar pode atingir resultados significativos..

O conteúdo não está assim tão separado da forma. As plataformas e ferramentas não são pedagogicamente neutras. A tecnologia não é neutra em relação à educação, nem vice-versa.. Não é mais possível pensar em educação, nos objetivos educacionais, e a partir daí simplesmente escolher as ferramentas ou o mínimo de tecnologia para ministrar aquele conteúdo. A ferramenta não altera apenas o conteúdo, mas também todo o processo de ensino e aprendizagem. (MATTAR, 2009 p.53).

Para formar cidadãos com uma visão mais global da realidade é necessário vincular a aprendizagem a situações reais, trabalhar a partir da pluralidade e da diversidade. Formar cidadãos pensantes, críticos, pois já desde os primeiros contatos com a escola o educando pensa, onde vou usar? Pra que isso serve? Onde está o significado disto? Neste mundo tecnológico, nós, educadores estamos prontos para conceder estas e outras respostas?

A partir da inserção das mídias, tornamos as aulas mais gostosas e interessantes, inserindo a interdisciplinariedade através dos projetos pedagógicos conseguimos agregar respostas a perguntas dantes inimaginadas.

3.1 O uso da tecnologia digital na escola

Dentro do novo panorama tecnológico, o computador pode se tornar uma ferramenta de auxílio na abordagem pedagógica, pois através dele é possível transmitir informações para se tornarem conhecimento, a partir da criação de ambientes de aprendizagem e a facilitação do processo do desenvolvimento intelectual do aluno. Segundo Rörig e Backes (s/d), na educação existem várias possibilidades de uso do computador e da informática, que possibilitam incrementar a prática pedagógica, tais como os Softwares educacionais, programas direcionados a aplicações educativas, com atividades interativas, que não

necessariamente precisam estar conectados a rede mundial. Estas ferramentas servem para introduzir o computador nas séries iniciais.

A teleconferência que permite a transmissão de informações a partir de um comunicador a vários espectadores de diversas regiões, reforçando o aspecto de ensino pela troca de experiências. Entretanto,

Para que haja um processo de aprendizagem, essa técnica deve ser precedida de estudos sobre o tema, com um preparo prévio da conferência para a realização de um debate e não um monólogo. Outro ponto é a necessidade da continuidade da atividade que se integra a uma teleconferência, esta não pode ser um acontecimento isolado (Rörig e Backes 2008, p.4).

Outro tipo de utilização do computador é a vídeo conferência. Através desta ferramenta, várias pessoas localizadas em diferentes lugares, podem partilhar informações ao mesmo tempo, trocando arquivos de áudio, vídeo ou gráficos, construindo um quadro de comunicação. Há também os *chats*, espécie de sala de bate-papo virtual em que todos os participantes interagem sincronicamente, expressando suas ideias de forma livre. Conforme Rörig e Backes (2008, p.4), “esta técnica acontece numa velocidade surpreendente, podendo haver a manifestação simultânea de todos, o que requer um acompanhamento do professor orientando a atividade”. Para aprofundar os conhecimentos a partir de idéias iniciais, podem ser criadas as listas de discussão, ou seja, grupos de debate que promovem uma reflexão continuada, através da troca de mensagens através de correio eletrônico.

O recurso do correio eletrônico, ou *e-mail*, facilita inclusive a interação entre aluno e professor, fora da sala de aula, amparando a sequência do processo de aprendizagem. Contudo, a simples utilização das ferramentas tecnológicas em sala de aula não é sinônimo de aprendizado. Camargo (2008) afirma que, para que realmente aconteça a construção do conhecimento, é necessária uma proposta metodológica coerente, e isto é responsabilidade do mediador: que é o professor. Este por sua vez tem diante de si um novo papel, o de orientador, motivador. O professor precisa ser referência do processo de descoberta coletiva vivido pelos alunos. Não queremos dizer aqui que o professor se sobressaia aos alunos no manuseio da máquina, é apenas de suma importância que ele saiba o que quer que as crianças aprendam.

4 O PROFESSOR E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Várias são as opções para a utilização de ferramentas existentes no ambiente virtual em sala de aula, pode-se escrever sobre o que foi assistido ou jogado, desenhar personagens, redigir a história, (o mesmo conteúdo gera diferentes histórias que poderão ser socializadas com a turma), sem contar que estes conteúdos podem gerar interdisciplinaridade. Neste patamar, o professor deve ser um líder na construção do processo, mostrando caminhos, aprendendo juntos, já que ao ensinar também se aprende.

O aluno tem de ver o professor aprendendo em tempo presente. É preciso haver dentro da escola espaço em que o professor esteja aprendendo coisas e que o aluno possa compartilhar isso. O professor precisa aprender a dizer “eu não sei”, assumindo, quando necessário sua ignorância. (MATTAR, 2009, p.63).

No âmbito da educação com ferramentas tecnológicas, o professor precisa estar ciente de que sua proposta pedagógica deve estar voltada à aprendizagem do aluno e ao seu desenvolvimento, levando em conta incertezas, dúvidas, erros, numa relação de respeito e confiança. As intervenções do mediador precisam estar coesas as necessidades e /ou dificuldades dos alunos. Segundo Masetto (2000, p. 171), o professor que trabalha com a tecnologia digital em sala de aula,

há que desenvolver na relação aluno-computador uma mediação pedagógica que se explicita em atitudes que intervenham para promover o pensamento do aluno, implementar seus projetos, compartilhar problemas sem apresentar soluções, ajudando assim o aprendiz a entender, analisar, testar e corrigir erros. (MASSETO, 2000, p.171)

Sendo assim, o professor deve reavaliar seu papel na transmissão do conhecimento aos alunos. Não basta apenas incorporar as novas possibilidades tecnológicas, reproduzindo uma metodologia tradicional, é preciso compreender que sua função passa de reprodutor para transformador. Para Rörig e Backes (2008, p.5), o docente assume a responsabilidade de mediar a interação entre aluno e máquina, “tencionando o processo de construção do conhecimento desses sujeitos. Neste processo os alunos se conscientizam dos diferentes tempos e espaços da construção do seu conhecimento, através da autonomia”. Portanto, para os autores, a função do professor é contrabalançar a participação dos alunos, tanto em aspectos qualitativos, como colocações e percepções à cerca do tema proposto, quanto quantitativo, observando as causas da não participação dos educandos.

Sabemos que as TIC's (tecnologias de informação e comunicação) não substituem o professor, só modificam um pouco suas funções. Ele passa a ser o estimulador da curiosidade, leva o aluno a conhecer, pesquisar, buscar. O papel do professor é estimular a curiosidade do aluno, coordenar a apresentação dos resultados, questionar, comparar, adaptá-los à realidade

do educando. “A pedagogia por projetos permite que o aluno aprenda fazendo, reconheça sua autoria no que produziu por meio de investigações que o leva a contextualizar conceitos conhecidos e descobrir outros ao longo do processo” (PRADO, s/d. 2003). Isso vem corroborar com nosso entendimento sobre a perspectiva construtivista, ou seja, o construtivismo visa construir o conhecimento, a pedagogia por projetos faz esta construção.

Sendo assim, este artigo apresenta uma proposta pedagógica aos professores do currículo da escola Emílio Alves Nunes: o desafio de integrar a tecnologia da informação (informática, internet) no seu planejamento diário.

4. 1 Proposta de integração de tecnologias digitais em projetos pedagógicos

Antes de apresentar o roteiro de atividades que fazem parte desta proposta, é importante esclarecer a razão pela qual não foi ainda, totalmente implementada. Depois de concluído o projeto para ser aplicado na escola a prefeitura fez uma proposta aos gestores, unir os computadores do município com os do laboratório de informática da escola e formar um tele centro comunitário, mas o que seria para ser concluído no prazo de trinta dias, ainda não foi inaugurado, isso não permitiu a aplicação do projeto ainda, espera-se concluir no próximo ano. Diante da impossibilidade de realização deste projeto com os alunos foi então organizado um trabalho com os professores para fazer uma introdução das mídias para o ensino, e eles passaram por uma aula pratica navegando e descobrindo formas de se trabalhar o conteúdo escolar.

Portanto, a atividade deu-se da seguinte forma: primeiramente foi feita uma apresentação e orientação do uso da mídia proposta com fins pedagógicos seguido de um questionário. Neste questionário os professores responderam de maneira sucinta à questões de se fazer viável ou não a inserção desta mídia ao processo ensino aprendizagem, se ele faria uso da tecnologia determinados dias por semanas, se sim, quantos, e qual seria propósito de utilização das mídias, se com fins de informação, apresentação de conteúdos, entretenimento, aprendizagem, bem como o objetivo da mesma, a fim de introduzir/acompanhar o desenvolvimento e aprendizagem com a mesma..

Quando questionados se utilizariam a mídia digital (computador) em seu planejamento, todos responderam positivamente, visto que é um recurso que atrai a atenção, mas para isso seria preciso ter horas para um planejamento diferenciado (com a máquina), professor tutor para ficar com a turma, equipamento disponível e mais apoio da equipe diretiva. Quanto ao propósito de utilização desta mídia, a utilizariam com fins de

entretenimento, complementação do conteúdo, tornar o aprendizado mais significativo, um dos professores vai mais além quando coloca que

“o propósito seria chegar mais próximo da realidade do aluno, dos interesses, do entretenimento, mesmo eles não tendo esta mídia em casa, eles ouvem falar, visitam colegas que tem esse recurso. A mídia tornaria a aula mais prazerosa, daria mais vigor à aula, mas isto sem deixar fora da sala os outros recursos utilizados até agora. As mídias estão aí e não se pode fugir delas, o que precisa é uma filtragem do que é bom e o que não é” (S. B).

Perguntados sobre o que faltaria para que a inserção das TICs aconteça definitivamente no planejamento diário, obtivemos respostas como: falta de estrutura no espaço escolar (laboratório de informática de propriedade da escola), recursos para comprar mais máquinas, acesso à informática dentro da escola, falta de preparação dos professores, estes devem ter boa vontade e aceitar opiniões que vierem a acrescentar aprendizagem ao ensino proporcionado.

Após a inserção da mídia no período de no máximo trinta dias, o professor responderia a outro questionário, descrevendo o contato dos alunos com a mídia, informando o que mais chamou a atenção durante o manuseio da mesma, exemplificando se ocorreu aprendizagem significativa ou não, se sua inserção foi atrativa aos alunos e se ele continuaria a aplicar esta técnica em suas aulas. Assim, acredita-se que a partir da inserção das TIC's no dia-a-dia da Escola, far-se-á assim cumprir o projeto político pedagógico escolar, PPP, que visa a educação para a libertação, para a autonomia e para a cidadania.

5 CONSIDERAÇÕES

Diante de um universo cada vez mais integrado com pessoas interagindo através das mídias, e com boa recepção por parte dos alunos, a inclusão da mídia digital ao ensino escolar pode tornar as aulas mais atrativas e dinâmicas, podendo também auxiliar na assimilação e compreensão dos temas trabalhados.

A inclusão digital nos leva a refletir na necessidade de implantação da interdisciplinariedade, que é possível por meio de projetos escolares, assim, dentro de um único tema trabalham em conjunto, professores, alunos e gestores crescem juntos, avaliam juntos. A integração entre os conteúdos e a junção das tecnologias ao planejamento diário escolar leva a tornar as aulas mais atrativas, significativas e interativas. A inclusão da mídia digital é importante, pois leva o aluno a pesquisar, buscar novos conhecimentos, não só o

contido no conteúdo exposto pelo professor, com as portas abertas para o mundo, ele vai entrar em contato com as verdades e inverdades da questão, fazendo assim uma seleção dos mesmos.

Todo esse processo visa à formação integral do aluno, pois através de experimentos, pesquisas e estudos detalhados, a busca por seus interesses geram a construção do próprio conhecimento previstos nos projetos pedagógicos, contrário à aquisição de conhecimento a qual estamos habituados.

Foi idealizado por este trabalho, despertar os professores para a inclusão das mídias ao planejamento diário, e sua aplicação com os alunos, sendo que a primeira parte foi concluída com muito interesse por parte dos professores em aplicar o que vivenciaram e buscar inteirar-se mais sobre o que ainda é para outros uma “modernidade”. Sendo assim, pode-se dizer que é de suma importância a aplicação nas atividades curriculares junto aos alunos da escola. Pretende-se ainda, fazer esclarecimentos junto ao corpo discente e gestores da condição de se valer a idéia de introduzir a pedagogia por projetos aliada a mídia digital, assim através da interdisciplinariedade ajudar na construção do conhecimento dos nossos alunos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- BEAUCLAIR, João. **Educação por projetos: desafio ao educador no novo milenio.** DEA Intervenção Psicossocioeducativa Universidade de Vigo, Galícia, Espanha. 2006. Disponível em www.profjoaobeaclair.net>Todos>Artigos. Acesso em 27/10/2011.
- BECKER, Fernando. **O que é construtivismo.** São Paulo: FDE, 1994, disponível em www.livrosdamara.pbworks.com, acesso em 01/12/2011.
- CAMARGO, Paulo de. **Escolas plugadas.** Educar para crescer. Abril, agosto, 2002 .
- CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de. IVANOFF, Gregório Bittar. **Tecnologias que Educam.** Ensinar e Aprender com as Tecnologias da Informação e Comunicação. São Paulo: Pearson, 2010.
- CHAKUR, Cilene Ribeiro de Sá Leite, SILVA, Rita de Cássia da, MASSABNI, Vânia Galindo . **O construtivismo no ensino fundamental: um caso de Desconstrução.** Trabalho apresentado na 27ª reunião da ANPED, no GT: Psicologia da Educação, 2004 (disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/27/gt20/t203.pdf>, acesso em 20/10/2011.
- FERREIRO, Emilia. **Com Todas as Letras.** São Paulo: Cortez, 1999. v.2.
- FERREIRO, Emilia. **Reflexões Sobre Alfabetização.** São Paulo: Cortez, 2000. 104p.
- JOLIBERT, Josette, CABRERA, Irene, INOSTROSA, Glória, RIVEROS, Ximena. **Transformando a Ação Docente: Uma Proposta Didática em Pesquisa em Ação.** São Paulo: Artmed, 2007.
- MATTAR, João. **Games em Educação.** Como os Nativos Aprendem. São Paulo: Pearson, 2009.
- NOVA ESCOLA. **O que é construtivismo.** São Paulo: Abril. 1995.
- PIAGET, Jean. **A Teoria de Piaget.** In: CARMICHAEL. Manual de Psicologia da Criança. São Paulo, EPU/Edusp, 1997.
- PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. **Pedagogia de Projetos (s/d).** 2003. Disponível em www.eadconsultoria.com.br/matapoio/biblioteca/textos.../texto_18.pdf. Acesso em 12/11/2011.
- RÖRIG, Cristina; BACKES, Luciana. **O professor e a tecnologia digital na sua prática educativa (s/d).** Disponível www.pgie.ufegs.br/alunos_espie/espie/luciana/public.../mara.doc. Acesso em 21/11/2011.
- SEBER, Maria da Glória. **A escrita infantil.** O caminho da construção. São Paulo: Scipione, 1997.