

Projetos de aprendizagem e as mídias: novas implicações no processo de ensinar e aprender¹

Nelcí Andreatta Kunzler²

Eronita Ana Cantarelli Noal³

RESUMO: Este artigo aborda algumas reflexões em torno da metodologia de projetos de aprendizagem, seu referencial teórico e a relação desta com as mídias na educação. O objetivo foi compreender possíveis pressupostos para a efetivação de aprendizagens significativas através desta metodologia, buscando perceber carências e entraves que estão presentes na escola, assim como possíveis ganhos ao se dar a implementação da mesma nas escolas. A metodologia da pesquisa deu-se através da experiência dos projetos de aprendizagem como uma turma de ensino médio e de leituras de referências bibliográficas em torno do tema. A principal conclusão que se pode afirmar com esta pesquisa é que sendo protagonista de sua aprendizagem e partindo de sua curiosidade, o educando terá maiores possibilidades de aprender efetivamente, além de construir-se pesquisador, condição necessária para toda aprendizagem. Para isso, promover na escola vivências educativas através de projetos contextualizados é fundamental, focando o papel do professor na mediação.

PALAVRAS-CHAVE: Projetos de Aprendizagem, Mídias, Educação

ABSTRACT:

This article addresses some reflections on the methodology of learning projects, its theoretical reference and the relationship of it with the media in education. The objective was to understand possible assumptions for the enforcement of significant learning experiences through this methodology, seeking to realize deficiencies and barriers that are present in school as well as possible gains when its implementation takes place in schools. The research methodology was made through the experience of learning projects as a high school class and from readings of bibliographical references on the subject. The main conclusion that can be stated with this research is that being protagonist of its learning and departing from its curiosity, the student is more likely to learn effectively, in addition to building itself as a researcher, a necessary condition for all learning. To this end, promoting educational experiences in school through contextualized projects is essential, focusing on the teacher's role in mediation.

KEYWORDS: Learning Projects, Media, Education

¹Artigo 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 Professora Orientadora, Universidade Federal de Santa Maria.

Introdução

Vive-se um momento da educação em que, quase todas as escolas tem acesso às diferentes tecnologias, que professores e gestores tem a oportunidade de realização de cursos de formação continuada, pois esta oferta ampliou muito nos últimos anos e muitos tem sido disponibilizados gratuitamente. Mesmo assim, ouve-se com frequência que os educandos estão desinteressados, que não gostam e não querem estudar, que acessam a internet apenas para “matar tempo e conversar com amigos”. Por que isso acontece? Há muita defasagem entre os desejos dos educandos e a educação que a escola propicia? Os educandos deixaram de ser curiosos?

Na era do conhecimento e da internet, o papel do professor não deve ser o mesmo que foi antes deste advento. Os professores assumiram um novo papel, sabem como fazê-lo? Estão realmente mediando a construção do conhecimento dos educandos? O que exatamente significa mediação? Entender melhor que novo papel é esse diante de uma nova sociedade faz-se necessário. Aprofundar ainda mais os estudos em torno da aprendizagem, como ela acontece para o ser humano também é premente. Sabe-se que a aprendizagem se dá na relação do sujeito com o objeto, que esta parte da curiosidade e do interesse dele. A forma como tem sido provocado essa curiosidade é a mais eficaz?

Além de vivenciar uma experiência de sala de aula, encaminhada a partir da metodologia de projetos de aprendizagem, pretende-se fazer uma revisão bibliográfica de publicações sobre a temática, especialmente daqueles que partem dos estudos do LEC (Laboratório de Estudos Cognitivos), da UFRGS, que tem desenvolvido experiências e pesquisas desta metodologia.

Os projetos de aprendizagem partem de uma pergunta do educando, que irá tornar-se o problema da pesquisa, trazendo os conhecimentos prévios, as dúvidas temporárias, as certezas provisórias e as hipóteses de cada educando. Depois aproxima-se as perguntas e forma-se grupos de pesquisa. A partir daí, todas as formas de mídias e seus gêneros textuais podem e devem ser acionadas para buscar possíveis respostas e trocas de comunicação e de construção do conhecimento. E no decorrer do processo, os educandos são convocados a trocar e socializar pesquisas, junto com a intervenção do professor, que pode ser de diferentes maneiras e recursos. Muito possivelmente aqui

entram novamente as mídias, pois tanto educandos como professores percebem a necessidade de usá-las para a efetivação da aprendizagem.

O ideal dos projetos de aprendizagem é trabalhar interdisciplinarmente. Mas neste caso optou-se por realizar uma experiência apenas na disciplina Arte, para entender melhor a relação dos objetos de estudo com as diversas áreas do conhecimento e a necessidade de interrelação das mesmas e também pelo fato da arte por si só apresentar um caráter transdisciplinar. Para compreender e criar em arte, é necessário entender sobre a temática e seu contexto, daí a relevância e pertinência do projeto.

O artigo está organizado em três momentos, com enfoques de discussão que se complementam: a aprendizagem e a metodologia dos projetos de aprendizagem, as mídias neste processo e, pra sequência, o relato de uma experiência a partir dos projetos de aprendizagem e sua relação com as mídias e as reflexões dela decorridas. Tal projeto foi desenvolvido com uma turma de 2º ano do ensino médio, com um total de 23 alunos, nos meses de agosto a dezembro de 2011, no Centro de Educação Básica Francisco de Assis, de Ijuí/RS.

1. A aprendizagem e a metodologia dos projetos de aprendizagem

Para situar melhor a pedagogia dos projetos de aprendizagem, é importante retomar as concepções de ensino anteriores à concepção construtivista, da qual faz parte esta metodologia. Segundo Souza (2010) pode-se considerar que são três as concepções de ensino aprendizagem já adotadas pela maioria das escolas. São elas: concepção instrucionista/ transmissiva; concepção vivencial/ espontaneísta e a concepção construtivista do conhecimento.

Segundo Souza (2010) a concepção instrucionista/ transmissiva salientou a pedagogia tradicional, que foi importante para a educação, pois deu importância central ao conhecimento na sociedade. Porém, no contexto de hoje ela deve ser revista. Nesta concepção, o ato de aprender está vinculado à memorização e à reprodução de informações. O educando deve assumir uma postura passiva e fica na condição de receber do professor todas as informações, sob o recorte que este faz. Ele deve reproduzir o que diz o professor, ficar atento, escutar, anotar, repetir e aplicar o que

aprendeu. Professor é um mero repassador de informações e a qualquer momento vai requerer o que o educando memorizou, através de testes e avaliações. O conhecimento é descontextualizado. Nesta concepção não há lugar para o erro, que apenas vai definir a nota alcançada, através destes erros e dos acertos em prova. Avaliação é controle.

Este mesmo autor descreve a concepção vivencial/espontaneísta como aquela trouxe a ideia de que o estudante deve aprender um conteúdo experimentando situações escolares em que esse conteúdo esteja diretamente envolvido, foi muito válida para repensar a educação, mas por si só não é suficiente e não responde às funções de construção de conhecimento e efetivação da aprendizagem pelo educando. Baseia-se na ideia de *laissez faire* e falha pela falta de planejamento e organização. A ação fica centrada apenas nas decisões dos educandos, o professor é passivo, não interfere muito na aprendizagem, sem compromisso com o processo e o resultado destas aprendizagens.

A concepção construtivista do conhecimento, que apresenta como possibilidade a metodologia por projetos didáticos, vê a apropriação de conteúdo disciplinar e a participação em atividades escolares como ações indissociáveis e constitutivas do processo de aprendizagem, Segundo Souza,

a partir de uma "situação-problema", o estudante é levado a refletir sobre certos dados ou fatos, para posteriormente construir, com base em análise devidamente orientada pelo professor e/ou pelo material didático, o conhecimento em questão. O processo deve possibilitar, ao final, a sistematização dos conhecimentos construídos, levando o estudante a demonstrar que sabe o que aprendeu (Souza,2010,p.4).

Muda, em relação às concepções anteriores, a função do professor, que passa a ser a de mediador, e a ação do educando, que passa de mero receptor ou mero experimentador, a agente do processo, num ambiente colaborativo dos envolvidos na construção do conhecimento. Define a aprendizagem como um processo de troca mútua entre o meio e o indivíduo, tendo o outro como mediador. O educando é um elemento ativo que age e constrói sua aprendizagem. Cabe ao professor instigá-lo, desafiando, mobilizando, questionando e utilizando os “erros” de forma construtiva, garantindo assim uma reelaboração das hipóteses levantadas, favorecendo a construção do conhecimento.

O professor deverá perceber que o “construir” não significa para o aprendiz reproduzir a realidade e sim interpretar e reelaborar um objeto já existente, e para isso

esse professor precisa considerar seu contexto social e cultural, bem como suas hipóteses de construção. Nesta concepção, há necessidade e a viabilidade de realizar uma avaliação compatível com a forma de aprendizagem como um processo permanente, marcado por continuidades, rupturas e retrocessos.

Diante desta concepção, as mídias na educação tornam-se meios significativos para a construção deste conhecimento, uma vez que o mundo de hoje é mediatizado por elas e potencializam as maneiras de comunicação e acesso às informações. Neste contexto também a metodologia de os projetos é a que mais dela se aproxima com fidelidade os conceitos de aprendizagem.

Mesmo tentando desenvolver as aprendizagens dos educandos através da metodologia de projetos, inclusive interdisciplinares, tem sido comprovado em avaliações e pesquisas diversas que as construções do conhecimento ainda se dão de maneira rasa e muitas vezes ineficazes. Por que isso acontece? Por que ainda há desinteresse dos educandos mesmo com todas estas tentativas? Em quais pontos a escola precisa ampliar ações para que ocorra uma efetiva e significativa aprendizagem dos envolvidos neste processo?

Um desafio pode ser o de entender as metodologias a partir das concepções e teorias às quais estão estas vinculadas. Santos afirma que

Uma metodologia somente é revolucionária com a respectiva filosofia(...) Ao desvincular-se da Teoria, o Método perde seu potencial transformador. Ao se aplicar novas metodologias, novas tecnologias sem a mudança conceitual, aperfeiçoa-se a educação para a reprodução social. (Santos, 2006, p. 5).

Portanto, metodologia de projetos pode ser aplicada em qualquer uma das pedagogias, inclusive a tradicional, se não entende-se bem a teoria e seus pressupostos, para que haja mudança epistemológica. De verdade, não haverá transformação, apenas adaptação.

O método de projetos requer inter/transdisciplinaridade, protagonismo do educando, mediação do professor e aprendizagem efetiva. Requer sair do senso comum que já se estabeleceu no campo educacional. Conforme Santos (2006), “Uma pedagogia resulta da relação entre Filosofia, História, Psicologia, Sociologia, Antropologia, Política, Economia, ciências em geral, enfim, todo o conhecimento humano acumulado

tornando-se um campo realmente complexo”. (Santos,2006,p.3). Isso requer que os professores reconheçam estas relações, pois

mesmo que estes mantenham uma postura coerente com a teoria assumida, ainda restam certas ambiguidades a serem esclarecidas porquanto faltam construções conceituais mais elaboradas. Ou seja, os conceitos que vêm sendo construídos, nas últimas décadas, pelas pesquisas emergentes não só na área educacional mas também provenientes de diversas áreas do conhecimento.(Santos,2006,p.3)

Um exemplo é o conceito de aprendizagem desenvolvido na área da neurobiologia, vista como um ato autopoietico, que estabelece relação profunda entre mente, cérebro e sentimentos. ”O funcionamento cognitivo é sistêmico, dinâmico e complexo e só se desenvolve na e pela interação. As condições de interação são determinantes tanto para o funcionamento atual quanto para a potencialização da genética de um aprendiz.” (Fagundes, 2004, p.3)

Para que tal condição se efetive melhor na escola, tem-se que considerar que

Os espaços educativos constituem-se em fenômenos sociais que manifestam, com fundamento nas emoções, os pensamentos, os conceitos e os objetivos dos grupos sociais, num processo histórico e relacional, criando realidades que, nesta interação constante, recria os sujeitos dela participantes. Para Humberto Maturana, este agir humano nas relações é cooperativo. A Pedagogia de Projetos se coloca como uma das expressões dessa concepção, pois permite aos alunos analisar os problemas, as situações e os acontecimentos dentro de um contexto e em sua globalidade, utilizando, para isso, os conhecimentos presentes nas disciplinas e sua experiência sócio-cultural. (Vieira, 2004, p.1)

Autores se debruçam em pesquisas desenvolvidas diretamente nas escolas em relação a projetos e um deles é o projeto de aprendizagem que muda um pouco a concepção da educação por projetos didáticos. Pesquisadores desta proposta tem apresentado uma mudança significativa e exitosa tanto no comportamento dos educandos quanto de sua aprendizagem. Lea Fagundes, em sua vasta experiência nos apresenta essa nova possibilidade:

Não é mais a lógica do individualismo e da competição em que os mais fortes são privilegiados e os fracos são excluídos. Não é a lógica do atendimento de massa em que uma sala abriga uma classe organizada como se fosse “homogênea”, considerando apenas “idade e nível de escolaridade”, a quem é ensinado o mesmo conteúdo, da mesma forma, ao mesmo tempo, a todos os alunos, no mesmo espaço. O conteúdo é o centro do processo, é ordenado em seqüências lineares, de modo compartimentalizado e descontextualizado. O suporte da produção é o plano estável do papel e a comunicação e as trocas são restritas. (Fagundes, 2004, p.341).

Na metodologia de projetos de aprendizagem esta lógica se subverte. Eles partem da metodologia de projetos, mas com enfoque um pouco diferenciado daquele que mais é conhecido e realizado pelos professores. Neles, se busca ampla afinidade com sua teoria/filosofia. É amparado na concepção construtivista de ensino-aprendizagem, com foco na teoria sociointeracionista da aprendizagem, concebida por Vygotski. Apoia-se também nas descobertas recentes da neurociência, mais especificamente da psicologia genética.

Os projetos de aprendizagem priorizam o protagonismo do educando, respeitando um dos princípios que compõe a ideia de projeto enquanto metodologia educacional. Ele é o autor e o problema da pesquisa constitui-se de um desejo/projeto seu, de conhecer e resolvê-lo, constitui-se da busca de uma necessidade do próprio educando em aprender algo. Inicia-se a investigação a partir de uma dúvida que cada educando possui. Seja ela de que natureza for.

Sendo assim, uma nova dinâmica se institui no contexto escolar, tanto no que se refere a atuação do professor, na atuação e participação dos educandos, e na organização dos espaços e tempos da escola.

O papel do professor que detém a autoridade do saber e decide o que, como e quando o aluno deve aprender está superado. O professor precisa ser também um aprendiz, com todas as incertezas, um formulador de dúvidas tal como seus alunos, um parceiro. Suas novas funções, no entanto, são exigentes: ele precisa tornar-se o orientador confiável, um negociador nas buscas, na problematização e testagens das informações disponíveis nas fontes da rede mundial e, sobretudo, nas buscas de novas respostas. As novas relações necessitam se constituir em respeito mútuo, considerações de reciprocidade que garantam a cooperação e a solidariedade na escolha dos conteúdos a estudar, e nas tomadas de decisões sobre como estudá-los para também produzir novas informações. (Fagundes, 2004, p.3)

Os meios de produção dos conhecimentos também são outros, uma vez que as tecnologias digitais mudaram todo o processo de acesso ao conhecimento, ampliaram as relações de comunicação e proporcionam novas formas de socializar e construir saberes.

O suporte da produção dos alunos é o meio digital, dinâmico, em que a comunicação ampla e as trocas recíprocas são naturais, facilitadas e estimuladas. A própria concepção dos projetos é realimentada e reconstruída continuamente na dinâmica de seus desenvolvimentos e das trocas entre os pares, internas e externas, em constante reconstrução. (Fagundes, 2004, p.34)

Neste viés, a inter/transdisciplinaridade é enfatizada, mas de maneira alguma se organiza os projetos em detrimento dos conteúdos das disciplinas. O desenvolvimento

de projetos, com o objetivo de resolver questões relevantes para o grupo, vai gerar necessidades de aprendizagem e, nesse processo, os educandos irão se defrontar com os conteúdos das diversas disciplinas, valiosos para a compreensão da realidade e intervenção em sua dinâmica.

O que muda é a organização da escola, negando a disciplinarização fechada dos saberes. Não é só em qualidade que a escola deve avançar, segundo Lèvy, é também a possibilidade de diversificação e de personalização. Lèvy afirma que “os indivíduos toleram cada vez menos seguir cursos uniformes ou rígidos que não correspondam as suas necessidades reais e à especificação de seu projeto de vida”. (Lèvy, 1999,p.169), por isso também a necessidade de mudança nas metodologias adotadas.

Há que se levar em conta que o momento presente, entre outras características, tem sido marcado pelo consumismo e prazer imediato e que a escola deve colaborar na possibilidade de criar novos valores e de construir um educando/cidadão que mudaria o rumo desta história, ao constituir-se protagonista e pesquisador de seus saberes. Quando ele também é autor de sua aprendizagem, tem-se maiores chances de formar um cidadão com iniciativa, compromisso e responsabilidade, que queira aprender com esforço e rigor.

Neste sentido, cabe ao professor entre tantas funções, também a tarefa de ir criando com os educandos o hábito de perguntar, como já afirmava Paulo Freire, que é necessário “viver a pergunta, viver a indagação, viver a curiosidade(...), espantar-se”. (Freire, 1985, p.46).

Numa prática de projetos de aprendizagem, na qual os educandos também decidem o que deve ser feito diante de uma determinada situação-problema, onde podem definir ações (quem faz, como, quando, onde e com que recursos) e colabora para por em prática o que planejou; avaliar, projetar e promover novas ações, é preciso que o professor assuma outros papéis junto aos educandos e evite atitudes que podem negar o seu protagonismo.

Já nas discussões em torno da pergunta, o professor deve ajudar o educando a identificar a situação-problema contida nas perguntas, posicionar-se diante dele e

orientar caminhos que os auxiliem na pesquisa, para que saiam do senso comum, os desestabilizem e desejem esforçar-se na busca de respostas e aprendizagens novas.

Parafraseando Costa (2000) o professor será o motivador para que o grupo não desanime, favorecendo sempre os vínculos de trabalhos coletivos, sua coesão e a participação de todos os envolvidos. A avaliação deve ser permanentemente estimulada e quando necessário replanejamento, isso deve ser incentivado em conjunto. Cuidar para manter o clima de entusiasmo e de esforço, assim construindo um educando desejoso de aprender, mesmo tendo que enfrentar situações difíceis.

Segundo Costa (2000, p.12), o perfil básico de um professor que incentive o protagonismo juvenil deve ser:

- a) ter convicções sólidas a respeito da importância da participação dos jovens na solução de problemas reais na escola e na comunidade;
- b) Conhecer os elementos básicos da dinâmica e funcionamento dos grupos;
- c) Ter algum conhecimento sobre a situação-problema a ser enfrentada;
- d) Ter alguma experiência como participante ou animador de atividades de trabalho em grupo;
- e) Ser capaz de administrar as oscilações de comportamento frequente entre os jovens: conflitos, passividade, indiferença, agressividade e destrutividade;
- f) Ter controle sobre seus sentimentos e reações;
- g) Estar aberto para acolher e compreender as manifestações verbais e não-verbais emitidas pelo grupo;
- h) Demonstrar-se capaz de respeitar a dignidade, o dinamismo e a identidade de cada um dos membros do grupo.

2. As mídias e os projetos de aprendizagem

O mundo mudou radicalmente nos últimos anos, principalmente pelos avanços científicos e tecnológicos que, juntamente com as transformações sociais e econômicas, revolucionaram as formas de comunicação e relacionamento das pessoas, destas com os objetos e com o mundo ao seu redor. Expandiram-se as fronteiras, o mundo tornou-se bem mais globalizado.

As mídias surgidas neste contexto foram reconfigurando as maneiras que as pessoas utilizam suas possibilidades de expressão, constituindo jeitos novos para aprender e interagir com o mundo, por meio das mais variadas linguagens, constituídas de diferentes signos orais, textuais, gráficos, imagéticos, sonoros, entre outros. O contato com todas essas tecnologias está revolucionando a relação com a informação e, portanto, revoluciona a escola também. Se antes a questão era como ter acesso às

informações, hoje elas estão por toda parte, sendo transmitidas pelos diversos meios de comunicação. A informação e o conhecimento não se encontram mais fechados no âmbito da escola, foram democratizados.

Neste sentido, impõe-se novos desafios à escola e talvez o principal deles, é refletir como orientar o educando em saber o que fazer com essa informação, promovendo a aprendizagem significativa a partir delas e, principalmente, como fazer para que ele saiba aplicar esse conhecimento com autonomia, responsabilidade e ética no mundo em que vive. Ao professor descortina também a função de compreender as diferentes formas de representação e comunicação propiciadas pelas tecnologias disponíveis no mundo contemporâneo, bem como criar dinâmicas que permitam estabelecer o diálogo entre as formas de linguagem das mídias.

As mídias favorecem o desenvolvimento de uma série de capacidades e permitem o contato com linguagens variadas. O uso das diferentes mídias enquanto recursos para o acesso a aprendizagens com qualidade e o desenvolvimento de capacidades e saberes/competências devem ser usada para criar ambientes em que a problematização, a atividade reflexiva, a atitude crítica, a capacidade de decisão e a autonomia sejam prioridades, junto com a construção do conhecimento.

Se a aprendizagem é um processo interativo e autopoietico, se o protagonismo do educando é realmente valorizado, as mídias obviamente estarão presentes no desenvolvimento de propostas educativas que tem os projetos de aprendizagem como metodologia, porque elas, além de fazer parte da vida dos educandos, exercem um grande fascínio sobre eles. Mas não só por isso, e trazê-las para o contexto da escola, por si só não gera aprendizagem.

As mídias são fortes potências de geração de comportamentos e de saberes, geram interatividade. Mas de que tipo? Aí é que entra novamente o papel do professor, de auxiliar o educando a fazer essas leituras e usar a tecnologia para a educação e o crescimento pessoal e intelectual dos educandos e da sociedade. “No paradigma construtivista os equipamentos eletrônicos não devem servir para o consumo dos usuários. A tecnologia não vai ensinar o aprendiz. Trata-se do oposto - o aprendiz vai dominar a tecnologia, vai ensiná-la, colocando-a a seu serviço.” (Fagundes, 2004, p.5)

Pensando assim, o uso de mídias a partir dos projetos de aprendizagem favorece a construção do conhecimento de forma contextualizada em que o educando pode aprender a usar o rádio, a televisão, o computador, o vídeo, a Internet e outros meios, em contextos de pesquisa de questões relevantes ou de organização dos dados obtidos durante o estudo. Os projetos de trabalho não devem ser definidos em função dos recursos tecnológicos, mas, sim, incorporar esses recursos segundo a necessidade que a pesquisa provoca.

O rádio, por exemplo, mesmo sendo uma das mídias mais antigas, ainda pode ser melhor explorada nas escolas. A sua utilização pretende desenvolver habilidades próprias deste meio de comunicação, além de propor-se multidisciplinar. Sendo bem orientado, também potencializa a capacidade crítica dos educandos a outras mídias que deste desencadeiam.

Na mídia impressa os livros, painéis, cartazes, maquetes, álbuns, folhetos, seminários, histórias em quadrinhos, charges, campanhas, são produtos que geralmente são utilizados. Já na mídia da televisão e do vídeo, mais recente que a impressa, tem-se muitas possibilidades que podem ser exploradas na escola: entrevistas, debates, filmes, programas de entretenimento, de informação. Muitas dessas estão disponíveis na internet, o que facilita para ser levada a escola.

Pode-se afirmar que a televisão foi uma invenção humana que revolucionou comportamentos e ampliou o campo da educação e da informação. Através dela, o mundo passou a receber outras informações além daquela transmitida na escola e pela família, podendo vivenciar opiniões de diferentes pessoas e ampliar o repertório seja de qual assunto for. Hoje, com a possibilidade da televisão digital, a relação das pessoas com essa mídia, tende a ampliar mais ainda.

O futuro parece nos conduzir inevitavelmente para o estabelecimento de redes digitais por onde circulam áudio, vídeo e dados, que permitirão a interatividade e o fim do consumo televisivo ingênuo e unidirecional. Com a televisão digital poderemos nos ocupar mais com a seleção e controle da informação. Estaremos diante de um meio diferente, poderemos ver e escutar as notícias ou ver uma partida de futebol quando desejarmos e, mais importante, estaremos diante de uma TV Interativa". "A tv digital interativa aplicada na educação (Amaral,2011,p.2).

O computador, além de seus variados *softwares* que facilitam e diversificam as aprendizagens, também possibilitou a internet, que disponibiliza vários serviços que tem permeado cada vez mais o cotidiano das pessoas como o correio eletrônico, bate-papo, fórum de debates e sites de relacionamento, gerando formas diferentes de interações sociais. Os sites disponibilizam serviços de publicação de páginas web, sistema de

busca e consulta de informações, torna-se um grande espaço de informações, com uma facilidade e amplitude bastante democrática. Sendo assim, a rede configura-se como um ambiente em potencial para a comunicação, interação e socialização de conhecimento e informação, agregando vários recursos que podem ser explorados por professores e educandos no processo de construção dos conhecimentos.

Os *softwares on-line* podem ser possibilidades atrativas e significativas para a efetivação da aprendizagem dos educandos envolvidos. Muitas ferramentas de vídeo, áudio, mapas e redes sociais e colaborativas estão disponíveis a serviço da educação. O professor pode elaborar páginas web com a intenção de divulgar e trabalhar o conteúdo de sua disciplina ou área de atuação, de forma hipertextual, com ligações para páginas externas. Os próprios educandos também podem elaborar suas páginas na rede, sendo orientados pelos professores, tendo como objetivo o desenvolvimento de determinadas habilidades ou aprendizagens de diferentes conceitos.

A participação em projetos tem uma dimensão coletiva, a educação também. Envolve compartilhamento de ideias e valorização do processo de intercâmbio. Isso pode ser promovido de várias maneiras que dinamizam as aprendizagens. As comunicações em seminários e encontros de professores e educandos; produção de vídeos; exploração de softwares diversos, publicação de boletim informativo; publicações em jornais; criação de sites, pesquisas, debates; criação de livros com produção coletiva de textos, reportagens, fotos, entrevistas, recortes de reportagens da televisão. São possibilidades enriquecedoras que vão bem além do quadro e giz e do professor dar sua aula oralmente e com exercícios, apenas, modificando a dinâmica da escola de maneira significativa e colaborando para maior inserção do educando no mundo em que vive, de maneira crítica e transformadora.

2.3 Reflexões acerca de uma experiência de metodologia de projetos de aprendizagem

Com o título: *?!O QUE EU QUERO APRENDER AGORA...?!* o projeto que será relatado foi realizado com uma turma de 2º ano de Ensino Médio, no componente

curricular da Arte a partir da metodologia de projetos de aprendizagem enfocando possibilidades de relações com as mídias.

No Centro de Educação Básica Francisco de Assis, tem sido preocupação desde sua fundação, como se dá o processo de ensino e aprendizagem. Esta escola iniciou com a proposta da escolinha de Arte, que preocupava-se com o processo criativo do educando. Com o tempo, passou a ser escola de ensino infantil e fundamental e a partir de então já iniciou tendo a concepção construtivista o seu mote de ensino, hoje atendendo também ao ensino médio e cursos profissionalizantes. O Projeto Político Pedagógico da escola é pautado nesta concepção e tem princípios claros quanto a ela, incluindo questões de relevância como o respeito às diferenças, de igualdade, de acolhida, preocupa-se com a formação integral do educando.

Todos os segmentos são ouvidos para a construção do projeto de escola. Tem como slogan “O mundo está aberto para quem pensa” e a todo tempo procura trabalhar com projetos interdisciplinares e projetos que incentivam um educando pesquisador, crítico, agente do processo de aprendizagem. Nos componentes curriculares específicos, sabe-se que a iniciativa dos professores é pela metodologia de projetos. A escola é seriada, possui avaliação por conceitos nos anos finais do ensino fundamental e por nota no ensino médio.

A escola apresenta uma boa infraestrutura em tecnologias com dois laboratórios de informática, com assessoria técnica quando necessário, possui uma sala de multimeios, com TV, datashow, som e internet. Tem um profissional responsável pela assessoria de comunicação, que trata dos informativos impressos e virtuais da escola. A escola possui um site de divulgação de suas ações e também para propostas pedagógicas e administrativas. O grêmio estudantil da escola possui um *blog*, máquina fotográfica, máquina xerográfica. Muitos instrumentos/equipamentos tecnológicos os alunos dispõe em suas famílias. Para a disciplina de Arte, dispõe de uma sala equipada com livros e muitas imagens de obras de arte, pias e materiais à disposição para os trabalhos.

O projeto foi encaminhado com o objetivo maior de compreender e reconhecer a metodologia dos projetos de aprendizagem e de como as mídias tornam-se potências para a construção e socialização do conhecimento, possibilitando ao educando ser

pesquisador e coautor deste processo de forma mais eficaz . Iniciou-se a primeira aula sugerindo aos educandos que pensassem numa pergunta que eles tinham muita curiosidade de buscar respostas, sejam estas científicas ou não. Os projetos de aprendizagem partem de uma pergunta do educando. Em seguida, eles deveriam elencar as certezas provisórias, as dúvidas temporárias e as hipóteses que eles tinham referente ao assunto. Este momento é central para o encaminhamento da pesquisa, no sentido de levantar questionamentos para ver se é relevante ou se já não sabem as respostas.

Depois aproximou-se as perguntas e formou-se grupos de pesquisa. Iniciou-se aqui um dos primeiros enfoques importantes que é a ideia de colaboração nos processos de aprendizagem. As aproximações vão se dar a título de conhecimento, das dúvidas e não apenas por afinidades pessoais. Pode-se aqui ampliar o respeito às diferenças, gerando caminhos para boa convivência social.

As estratégias e atividades foram sendo construídas no decorrer do projeto. As definidas pelo professor já no início do projeto, logo após as perguntas foram:

- 1) Pesquisas diversas a fim de possibilitar o entendimento das interrelações de seus objetos de pesquisa em vários campos do conhecimento e buscar as respostas desejadas;
- 2) Promoção de discussões nas diferentes mídias e gêneros textuais em torno da situação-problema de cada grupo. Foram apresentadas as possibilidades abaixo para que os educandos pudessem discutir e decidir coletivamente.

Tabela 01- Possibilidades de mídias e gêneros apresentados aos educandos:

<i>Mídia</i>	<i>Gêneros</i>
Impresso	notícia, nota, reportagem, entrevista, infográficos, artigo, coluna, editorial, carta de leitor, ensaio, resenha crítica, charge, cartum, história em quadrinhos, anúncio publicitário etc.
Rádio	notícia, reportagem, debate, documentário, boletim informativo, programa de entrevista, programa musical, programa de variedades, radionovelas, transmissões esportivas, chamada de programação, spots, jingle, script etc.
TV	telejornal, programa de entrevista, debate, reportagem, documentário, talk-show, programa musical, programa de variedades, novelas, minisséries, seriados, filmes, chamada de programação, comerciais, programas sobre esporte, roteiro etc.
Internet	sites de informação, sites de busca, páginas pessoais, blogs, flogs, webquest, sites de relacionamento, fórum de discussões, mapas

	conceituais, softwares on-line, entre outros
Informática	Softwares em geral: editores de vídeos e imagens, de textos e outros

(Adaptado de texto da disciplina *Desenvolvimento de projeto com mídias integradas na educação*, do curso de Pós-graduação Mídias na Educação - UFSM/RS)

- 3) Escrita da pesquisa usando as regras de pesquisa científica (ABNT) com capa, folha de rosto, introdução, desenvolvimento do trabalho, conclusão e bibliografia consultada; o trabalho deve ser impresso.
- 4) Apresentação da pesquisa com tempo determinado de 15 minutos cada grupo, neste momento sem intervenção dos colegas e professor; após um momento de discussões e pontuações do coletivo;
- 5) Apresentação e/ou vivências de arte em editor de áudio, imagens e/ou vídeos que conste pesquisa de artistas e arte em geral a partir do tema do grupo (sugeriu-se esta ação por estar realizando o projeto na disciplina Arte);
- 6) Criação artística por grupo tendo como tema a pergunta do grupo, podendo escolher as linguagens a serem utilizadas,
- 7) Criação com o tema “Qual é a pergunta que a EFA quer fazer”, associando ao slogan da escola é “o mundo está aberto para quem pensa”, com linguagens da arte contemporânea que foram definidas no coletivo. Novos grupos foram encaminhados, agora por afinidade das linguagens que foram definidas.

Sugeriu-se que cada grupo buscasse, no decorrer da pesquisa, os recursos materiais e tecnológicos existentes na escola e mesmo fora dela e buscar informações junto a profissionais que colaborem na busca de respostas para suas dúvidas e mobilizar para a dinâmica e efetivação do projeto. Neste formato de metodologia, encaminha-se a pesquisa para as mais diferentes áreas de conhecimento das quais os educandos necessitarem para responder as perguntas e que permitem buscar possíveis respostas.

O projeto foi desenvolvido em quatro meses, sendo duas aulas semanais para os encontros presenciais e mais as atividades à distância.

Tabela 02– Ações planejadas para o desenvolvimento do projeto:

DATA/AÇÃO	ENCAMINHAMENTOS/ SOCIALIZAÇÃO	FORMAS	DE
Agosto:	1)Grupo 1: <i>Por que temos medo? Por que gostamos de</i>		

<p>Definição das perguntas, aproximação das perguntas afins para formar o grupo, discutir certezas provisórias, dúvidas temporárias e hipóteses de cada um sobre sua pergunta.</p>	<p><i>alguém? Porque temos medo de ser feliz? Por que somos tão suscetíveis às emoções e sentimentos?</i> 2)GRUPO 2: <i>Por que o que não é real nos atrai?</i> 3) Grupo 3: <i>Deus existe? Existe vida após a morte? Se sim, como somos julgados? Por que eu existo? Foi explosão ou criação de Deus?</i> 4) GRUPO 4: <i>O homem nasce bom ou a sociedade o estraga? Ou a espécie humana não tem jeito?</i> 5) Grupo 6: <i>Espíritos existem?</i> 6)Grupo 7: <i>Por que sorrimos quando alguém sorri? Por que bocejamos quando alguém boceja? Por que sofremos quando alguém chora?</i></p>
<p>Agosto: Pesquisa em diferentes fontes sobre cada temática: informática, revistas, profissionais, internet e livros.</p>	<p>Sugeriu-se trocas de textos, vídeos, sites, comunicação via email, facebook, msn e outros meios; Entrevistas com profissionais de áreas afins às perguntas.</p>
<p>Agosto: Planejamento do trabalho escrito e das formas de socialização e dinâmicas de discussões das temáticas. Continuidade da pesquisa.</p>	<p>Encaminhou-se 4 ações: um fórum de discussões organizados por um dos grupos; um debate no <i>facebook</i> e uma videoconferência com uma psicóloga. Outro grupo agendou um debate entre grupos da sala sobre a sua temática, todos eram para estudar o assunto em casa. Criação de mapa conceitual que reúne as ações e pesquisas de todos os grupos. Divulgação no site da escola. Visita à 8ª Bienal do Mercosul.</p>
<p>Agosto e setembro Socializações e discussões dos temas por grupo</p>	<p>Encaminhamentos das ações acima planejadas e outras surgidas no decorrer das pesquisas e socializações.</p>
<p>Outubro: Apresentação (defesa) do trabalho escrito de conclusão</p>	<p>Todos os grupos. Foi usado o Power Point por todos os grupos, por escolha deles.</p>
<p>Novembro: Apresentação e socialização das artes com o tema e da criação poética e artística do tema de cada grupo e da “pergunta da EFA”.</p>	<p>Todos os grupos. Linguagens artísticas usadas: vídeoperformance, videoinstalação, pintura, instalação, música</p>

Após a organização dos grupos, como um primeiro recurso de pesquisa usou-se a internet. Neste primeiro contato percebeu-se a dificuldade de buscar pesquisas aprofundadas. Aqui a mediação do professor é que irá provocar a busca destes caminhos. Outra atitude que notou-se em alguns grupos é que algumas respostas simples já os satisfaziam, algumas encontradas em sites como o *yahoo respostas*. Foi

possibilitada a leitura de textos em revistas, levantando sugestões de leituras com professores de outras áreas do conhecimento, especialmente de filosofia, biologia e história, pois os assuntos das perguntas levavam a isso. Apresentou-se dificuldades de insistir na pesquisa, de ir a fundo em suas procuras. Mas a maioria respondeu positivamente às propostas da professora e pode-se vivenciar experiências mais significativas como o foi o caso de um fórum de discussões promovido por um dos grupos; um debate no *facebook* onde foram indicadas leituras e pesquisas virtuais e uma videoconferência com profissional da área da psicologia para debater questões das perguntas dos grupos.

Nas socializações existiu uma forte tendência de organizá-las em formato de apresentação de slides, de muita “cópia e cola”, e com apresentação lida pelos componentes do grupo, como tem sido corriqueiro no âmbito escolar, mas a partir das ideias e sugestões entre o grupo, ampliou-se muito as formas de socializar e provocar reflexões acerca das temáticas.

Mesmo tendo pesquisado seus assuntos em fontes de pesquisa científica, com forte cunho teórico, os educandos tendiam emitir suas opiniões, sem pautar-se na fundamentação pesquisada.

As discussões de avaliação do processo foram constantes, analisando com cada grupo aprendizagens e necessidades e também no coletivo da turma. Constantemente avaliou-se atitudes diante deste projeto no sentido de ser colaborativos, atuantes, participativos e pesquisadores. Os depoimentos e relatos dos educandos mostram que este está sendo um formato de estudo bastante curioso e instigante, no qual cada um ou cada grupo vão em busca de respostas científicas para perguntas que realmente desejam saber respostas, um assunto vivo e que oportuniza que eles possam escolher as estratégias de aprendizagens. As aulas foram interessantes, dinâmicas e os educandos mostraram-se bastante envolvidos, mesmo com as dificuldades apresentadas. Talvez a maior dificuldade foi do projeto não estar sendo desenvolvido com outras disciplinas, de forma mais interdisciplinar.

Considerações finais

Os projetos de aprendizagem exigem novas formas de organização da escola. A primeira dela é a real possibilidade de interdisciplinaridade. Momentos de mais diálogo entre professores e entre disciplinas. A testagem da experiência aqui realizada tinha o propósito de analisar a possibilidade de efetuar a dinâmica dos projetos de aprendizagem apenas numa disciplina, no caso a Arte. Também é possível, mas com certeza as contribuições de especialistas de outras áreas, especialmente aquelas que as perguntas suscitam, tornaria o trabalho mais rico e significativo. O olhar de professores de outras áreas poderia chamar a atenção para conceitos que aqui não foram explorados, por desconhecimento do professor orientador e mesmo dos educandos. E muito também pelo tempo de aula de uma disciplina apenas, com o risco de ser estudar pouco dos conceitos próprios da arte.

Outra questão importante de salientar é que os educandos desta faixa etária, na escola, parecem ter perdido a capacidade de perguntar, de tomar iniciativas, de ter autonomia, parecem estar formatados em algumas dinâmicas apenas, usando recursos limitados ao menos no espaço da sala de aula. Em geral, eles estão anestesiados esperando o professor dizer o que fazer. Sentem-se pouco autônomos para definir os caminhos possíveis para responder suas angústias, dúvidas e desconhecimentos. Onde foi parar a sua curiosidade, nata do ser humano?

Na verdade, os professores precisam ser perturbados em seus sistemas de significação da escola e da aprendizagem, pois muito ainda que se acredita na transmissão do conhecimento. Conhecimento não se transfere. Uma explicação oral do professor pode contribuir muito para a aprendizagem de um determinado assunto, mas se o educando estiver em condições de aprender assim, se tiver interesse e curiosidade.

Quando a pergunta é do educando, também a sequência dos conteúdos será alterada e aí entra a grande questão que desestabiliza o professor. Como fazer isso? Como pensar em saberes e atitudes necessárias ao educando e não apenas em conteúdos que poderão um dia lhes fazer falta? As perguntas dos educandos giram em torno de questões pessoais, suas curiosidades existenciais. Como trazer para estas os conteúdos de cada disciplina? Seguindo a lista de conteúdos que muitas escolas possuem, será mais difícil. Reside um desafio, neste caso, que faz-se necessário realizar experiências mais profundas e debates dos envolvidos em educação.

Também o professor e os próprios educandos não estão acostumados a cada grupo estar estudando um assunto diferente. Em arte, essa prática tem sido recorrente, assim como a escolha das pesquisas também. Mas de maneira geral, tem-se dificuldade em lidar desta forma nas escolas, em que o espaço da criação e da autonomia do educando é respeitado. Nos recursos das mídias, as ações são síncronas e assíncronas, que possibilitam deslocamentos e formas diferentes, e não apenas todos no espaço da sala de aula ao mesmo tempo. Nos momentos presenciais, nas pesquisas dos grupos, por exemplo, alguns educandos podem estar na biblioteca enquanto outros estão trabalhando em pesquisas em seus computadores, em função das demandas de suas perguntas. Muda a forma de administrar esses espaços e tempos.

A cooperação e a inclusão foi bastante significativa na experiência dos projetos de aprendizagem. Em muitos momentos foi reforçado pelos próprios educandos o respeito às diferentes pesquisas e opiniões, a troca de materiais e suportes dos diferentes grupos também foram evidentes. Por se tratar de questões escolhidas por eles, as dúvidas e desejos se aproximavam, próprios da idade, do lugar e das vivências do grupo como um todo.

Como a tecnologia faz parte da vida deles fora da escola também, e com muita força, o espaço da educação formal pode contribuir para potencializar ou provocar o educando a reconhecer nelas também as riquezas que estas podem trazer às suas vidas, não apenas em comodidade, atentar também para os perigos e potencializar as mídias para a emancipação humana, isto é, para crescimento pessoal e coletivo, em busca de um mundo que acolha a todos com dignidade, que repense a condição humana.

Em arte, esta metodologia é bastante interessante, pois todo artista, para criar, reflete sobre questões várias. Toda criação artística contempla uma pesquisa, uma opinião em torno de um tema.

A metodologia dos projetos de aprendizagem aliada às mídias, nesta experiência realizada, potencializou princípios hoje salientados nas propostas de educação contemporânea como a colaboração, o protagonismo do educando, a autonomia, o fortalecimento do aprender a aprender e a interdisciplinaridade dos conhecimentos de uma educação inserida no contexto do educando, sem perder de vista os conceitos e saberes específicos da disciplina arte.

Referências:

Amaral, Sérgio. A tv digital interativa aplicada na educação”, disponível em http://lantec.fae.unicamp.br/lantec/pt/tvdi_portugues/sergio.pdf . Acessado em julho de 2011.

Araújo, L.M. Teoria do conhecimento em Maturana e Varela- movimento, realidade e autopoiese. Disponível em http://www.prac.ufpb.br/copac/extelar/producao_academica/artigos/pa_a_moviment_o_realidade_e_autopoiese.pdf Acessado em agosto de 2011.

Costa, Antonio Carlos Gomes, Protagonismo Juvenil- O que é e como praticá-lo – Disponível na internet <http://escola2000.net/aprendizagem/ac-protagonismo.htm>. Acessado em novembro de 2011.

Entrevista com Léa Fagundes: “O professor deve tornar-se um construtor de inovações” Em 23 de Agosto de 2004. Disponível em <http://www.midiativa.tv/blog/?p=341>. Acessado em julho de 2011.

Fagundes, Lea; Sato, Luciane; Lauriono-Maçada, Débora. Aprendizizes do futuro: as inovações começaram! Brasília: SEED; MEC; PROINFO, 1999. Disponível na Internet <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me003153.pdf>. Acessado em julho de 2011.

Fagundes, L.C., Projeto EducaDi – CNPq/97-98: Educação a Distância em Ciência e Tecnologia. LEC-UFRGS, 199. Disponível na Internet <http://educadi.psico.ufrgs.br>. Acessado em julho de 2011.

Freire, Paulo; Faundez, A. Por uma pedagogia da pergunta. Rio de Janeiro: Paz we Terra,1985.

Hernandez, F. Transgressão e Mudança na Educação — Os Projetos de Trabalho. Ed. Artmed.

Lèvy, Pierre. Cibercultura. Rio Janeiro: Editora 34

Lévy, Pierre. Educação e Cibercultura- A nova relação com o saber. Disponível na Internet <http://www.serprofessoruniversitario.pro.br/> Acessado em agosto de 2011.

Programa Nacional de Informática na Educação. Programa da Secretaria de Educação à distância do MEC. Disponível em <http://eproinfo.proinfo.mec.goc.br>. Acessado em agosto de 2011.

Projeto Amora. Disponível na Internet <http://www.cap.ufgrs.br/~amora/>. Acessado em junho de 2011.

Santos, Akiko. Pedagogia ou Método de projetos? Referências Transdisciplinares. Setembro de 2006. Disponível na internet http://www.ufrj.br/leprans/arquivos/Pedagogia_ou_Metodo_de_Projetos.pdf. Acessado em agosto de 2011.

Vieira, Adriano J.H. Humberto Maturana e o espaço relacional da construção do conhecimento. 2004. Disponível em <http://www.humanitates.ucb.br/2/maturana.htm> Acessado em setembro de 2011.

Souza, A. Três concepções e uma escolha, 2010. Disponível em <http://aureliosouza.spaceblog.com.br/> Acessado em julho de 2011.