

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

DINALVA VIVAN SOLIGO

**AUTORIA NAS CLASSES MULTISSERIADAS:
criação de histórias usando softwares do pacote Office**

**Porto Alegre
2010**

DINALVA VIVAN SOLIGO

**AUTORIA NAS CLASSES MULTISSERIADAS:
criação de histórias usando softwares do pacote Office**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador:

Valéria Machado da Costa, Msc.

**Porto Alegre
2010**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenador(as) do curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profas. Rosa Maria Vicari e Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho as minhas filhas que são a razão do meu viver.

Aos meus alunos por fazerem parte da minha vida profissional e por sempre provocarem a minha busca pelo meu aperfeiçoamento.

Aos meus colegas educadores da rede municipal de ensino pela cumplicidade no fazer pedagógico

AGRADECIMENTOS

Ao concluir este trabalho quero agradecer...

A Deus, acima de tudo, por estar sempre comigo nas horas difíceis, iluminando meu caminho.

A minha família, que sempre esteve ao meu lado enfrentando os desafios junto comigo.

A todos os professores e, em especial, a Professora Valéria Machado da Costa, pelo acompanhamento, orientação, inesgotável paciência e, acima de tudo, pelo apoio prestado na hora de dúvidas.

Às escolas Municipais de Santa Tereza, pela oportunidade de implantar meu projeto de estudo e assim aprimorar meus conhecimentos e minhas vivências.

Aos alunos das escolas municipais de Santa Tereza, motivo principal desse projeto de estudo, pela criatividade e imaginação com que desenvolveram as histórias e desenhos contidos neste trabalho, fazendo com que eu tenha cada vez mais vontade de estar sempre dando o melhor de mim em minhas aulas.

Aos professores das Escolas Municipais de Santa Tereza, que aceitaram o desafio de trabalharem em suas escolas o projeto: “Vídeo e Computador em Classes Multisseriadas”.

A colega Sirley Morello Cella que foi ponte de apoio durante todo o curso, parceira tanto na troca de ideias como na hora de sanar as inúmeras dúvidas que surgiram durante o percurso.

Enfim, a todos que, de forma direta ou indireta, contribuíram para a realização deste trabalho.

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo proporcionar aos alunos de classes multisseriadas atividades mais dinâmicas, colaborativas, de co-autoria e que envolvessem o uso do computador em sala de aula. A pesquisa foi realizada junto às escolas municipais de Santa Tereza no Estado do Rio Grande do Sul. Optou-se por uma pesquisa qualitativa cujos instrumentos foram o questionário e a observação direta. O projeto elaborado foi desenvolvido em dez etapas: elaboração do projeto, oficina de PowerPoint, definição dos temas, desenho de imagens, fotografia, desenho de imagens no Paint, montagem de texto, digitalização do texto no editor de texto do computador, elaboração do PowerPoint e apresentação dos resultados. Ao final dos trabalhos confirmou-se a hipótese de que através da criação de histórias utilizando o computador é possível estimular a autoria nos alunos bem como o trabalho colaborativo, pois os alunos conseguiram realizar uma produção textual em grupo, onde as diferenças das séries e idades foram superadas pelo interesse em comum no tema e pelo uso do computador, o que tornou o trabalho mais prazeroso e dinâmico.

PLAVRAS-CHAVE: Classes multisseriadas, mídias, co-autoria, computador.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CD	Compact Disc
CD-ROM	Compact Disc Recordable
CNE	Conselho Nacional de Educação
DVD	Digital Vídeo Disc
MEC	Ministério da Educação e Cultura
TV	Televisão
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Elaboração do projeto O uso do computador em classes multisseriadas .	31
Figura 2: Oficina para professores sobre PowerPoint	32
Figura 3: Distribuição dos temas por escola - Mapa conceitual	32
Figura 4: Alunos elaborando o desenho no papel a partir do tema defenido pelo grupo	33
Figura 5: Aluno transcrevendo o desenho através do programa Paint.....	34
Figura 6: Alunos realizando a produção escrita da história.....	34
Figura 7: Alunos transcrevendo para o computador o texto criado em grupo	35
Figura 8: Fotos tiradas pelos alunos durante a brincadeira de esconde esconde	36

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 O DESAFIO DA EDUCAÇÃO NA ESCOLA MULTISSERIADA	14
2.1 Dificuldades de Aprendizagem no Ensino Multisseriado	17
3 O USO DO COMPUTADOR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA.....	20
3.1 Promovendo a Autoria em Classes Multisseriadas	26
4 CRIANDO HISTÓRIAS COM OS SOFTWARES DO PACOTE OFFICE.....	29
4.1 Descrição das Atividades Desenvolvidas pelos Alunos.....	33
4.2 Análise do Projeto em Cada Escola	38
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS.....	45
APÊNDICES	47
Apêndice A: Questionário de pesquisa.....	48
Apêndice B: Relatório das atividades desenvolvidas nas escolas.	49
Apêndice C: Projeto Pedagógico.....	51

1 INTRODUÇÃO

O papel da escola é preparar o educando para a vida que está em constante transformação, de forma que o educador deve enfrentar estas mudanças, assumindo o papel de orientador para que aluno construa seu próprio conhecimento. Quando o professor tem a responsabilidade de atender ao mesmo tempo várias turmas com níveis e idades diferentes, isto é, atender classes multisseriadas, este papel de orientador é ainda mais fundamental, já que não é possível sequer pretender levar todo o grupo num mesmo ritmo. Principalmente, quando a escola encontra-se na zona rural, onde o desafio aumenta.

Nos dias atuais, percebemos que o avanço tecnológico e a utilização das mídias se fazem presente em inúmeras situações do dia a dia, inclusive no meio rural, portanto não podemos desconsiderar esses fatores. Cabe ao professor valer-se desses recursos para que o aluno tenha um desenvolvimento integral e real, para minimizar as desigualdades históricas, advindas desde o início da história da educação rural.

O momento é de transformação e mudanças de paradigmas, em relação à maneira como os professores, estão se adaptando a esses avanços para que possam fazer uso das mídias e tecnologias, possibilitando ao aluno a permanência em seu meio, mantendo-se interligado a realidade, de maneira que possa lidar com isso, buscando construir conhecimento e ultrapassar os muros da escola para tornar-se cidadão do mundo.

Dessa forma, o presente projeto de ensino busca investigar se é possível tornar o computador um auxiliar do professor e do aluno para a construção do conhecimento. Para tanto, partiu-se da seguinte questão norteadora: De que maneira o computador pode ser usado em uma classe multisseriada de forma colaborativa, de modo a estimular a autoria dos alunos?

Para responder a esta questão, partiu-se da hipótese de que através da criação de histórias utilizando o computador é possível estimular a autoria nos alunos bem como o trabalho colaborativo.

Desta forma, foi elaborada uma proposta didática com o propósito de levar os alunos de classes multisseriadas do interior do município de Santa Tereza a desenvolverem atividades pedagógicas no computador, buscando através desta tecnologia proporcionar a todos o acesso à informatização e favorecendo a construção do conhecimento de forma dinâmica e colaborativa.

Sendo assim, o objetivo geral desta pesquisa é proporcionar situações de aprendizagem em classes multisseriadas utilizando o computador como auxiliar na construção do conhecimento através das trocas de saberes entre as diferentes séries e faixas etárias.

E os objetivos específicos são:

- Estimular o pensamento através da narrativa de uma foto imaginária; Desenvolver a criatividade e a produção escrita a partir de imagem desenhada;
- Promover a utilização de aparelhos fotográficos para que os educandos percebam os diferentes enquadramentos (plano geral, plano aberto, plano médio, plano americano, close, super close);
- Desenvolver análise das fotos selecionando-as para compor o story board;
- Reconhecer as principais ferramentas do editor de textos, do paint e do PowerPoint para organizar a composição (narração/ áudio/texto).
- Criar uma história utilizando os desenhos e fotos realizados anteriormente e apresentá-la através de um PowerPoint.

Compreendendo que o aluno pode tornar-se autor de seu próprio conhecimento, acredita-se que após a realização das etapas descritas no projeto os alunos seriam capazes de produzirem textos mais criativos e dinâmicos, respeitando as opiniões dos demais membros do grupo e também saberiam resolver os problemas que surgissem no decorrer do processo através do diálogo e do respeito ao outro.

A metodologia do presente estudo consiste em uma pesquisa experimental para promover a autoria em classes multisseriadas através da criação de histórias usando os softwares do pacote Office. Para a realização da pesquisa foram escolhidas as escolas Municipais de Ensino Fundamental de Santa Tereza que possuem classes multisseriadas. A pesquisa é qualitativa e os instrumentos utilizados para coleta de dados foram: I) um questionário para os alunos (Apêndice A) sobre o acesso ao computador; e II) um questionário de relato de experiência para os professores (Apêndice B) que aplicaram as atividades.

Buscou-se como ponto inicial para a reflexão, um breve histórico das classes multisseriadas no Brasil, o que é apresentado no capítulo 2, a seguir, concluindo com a apresentação das principais dificuldades existentes no processo de ensino e aprendizagem nessas classes. Em seguida, no capítulo 3, apresentou-se o uso do computador como ferramenta pedagógica e de que maneira podemos utilizar os softwares do pacote Office a fim de promover a autoria do aluno. No capítulo 4 realizou-se o estudo de caso nas escolas municipais de Santa Tereza, que atuam com classes multisseriadas e procurou-se analisar a utilização das ferramentas do pacote Office como forma de despertar o interesse dos alunos e promover a sua autoria. Ressaltou-se a importância da colaboração entre as diferentes séries, apresentamos as atividades desenvolvidas nas escolas e ao final da seção os depoimentos dos professores que aceitaram participar deste projeto, no capítulo 5 apresentou-se as considerações finais.

2 O DESAFIO DA EDUCAÇÃO NA ESCOLA MULTISSERIADA

O Brasil pela sua grande extensão de terras e pelo clima subtropical, desde os primórdios, se constituiu a partir da produção agrícola. Neste sentido, o surgimento da escola no espaço rural é consequência dessa política agrária.

As necessidades educacionais após a abolição da escravatura eram voltadas para cursos profissionalizantes que formassem alunos com condições de trabalharem no meio agrícola. Conforme Calazans (1993) é com o fim da escravidão, com a produção cafeeira e também com o desenvolvimento de outras culturas de importância para a agricultura, que decorre a necessidade de qualificação para o trabalho agrícola. De acordo com o autor, no percurso da escola brasileira o setor público se volta para a instituição escolar somente no início do século XIX, quando cria o ensino técnico agrícola na Bahia, sendo a primeira escola de agronomia do país.

Devido à concentração da população no campo, pela escassez de professores, distância entre as famílias e a cidade, as escolas no meio rural constituem-se por classes multisseriadas.

Para termos um entendimento do que são classes multisseriadas analisemos, pois, algumas definições:

Classes multisseriadas são classes onde os alunos de níveis diferentes estudam juntos numa sala, o professor atende simultaneamente várias séries, e é uma característica da educação rural. (DIB, 2005)

A palavra multisseriada conforme Arroyo (2004, p.81) significa: “Multi=vários; Seriado=séries; logo, pode ser caracterizado por um conjunto de séries dentro de uma única sala de aula”.

Percebe-se, assim, que na classe multisseriada os alunos de diferentes séries, geralmente as quatro primeiras séries do Ensino Fundamental, estudam em uma mesma sala e todas as funções da escola estão concentradas na mão de um

só professor, que administra os recursos, cuida da merenda, limpeza e organiza o programa pedagógico da escola.

Pode-se constatar que, ainda hoje, em muitas escolas do campo, a distribuição dos alunos em classes multisseriadas é realidade, pois alguns fatores são determinantes para a manutenção destas classes, como êxodo rural, a distância das cidades, a má distribuição das terras e principalmente a diminuição de filhos por família.

Vive-se num país, em que, historicamente, as classes dominantes exercem seu poder sobre os menos favorecidos, e que a educação é um dos fatores que aumentam ainda mais essa desigualdade.

Para Araújo:

[...] a contextualização da escola no meio rural brasileiro é, em última análise, buscar a inversão social dos discursos políticos e econômicos, que tentaram (e ainda tentam) descaracterizá-la, negando a sua importância para as classes populares, as quais historicamente sempre estiveram à margem, relegadas a um estado de submissão, enquanto recrudesciam os anseios elitistas de acesso ao poder e ao ensino superior (ARAÚJO, 2006, p.3).

Como se vê no contexto histórico, as classes multisseriadas do campo sempre foram desprezadas, pois aos que detêm o poder, pouco importa se o homem do campo aprende a ler e escrever ou adquire conhecimento, desde que ele saiba lidar com a terra e fazê-la produzir, a aprendizagem escolar é desnecessária.

Conforme Pizza e Sena:

Historicamente, as classes multisseriadas são consideradas como ensino de segunda categoria e o que é pior, sem alternativa de melhoria. Partindo desse ponto de vista, muitos educadores e gestores optaram por esquecê-las, esperando que desaparecessem talvez como conseqüência natural de um processo de desenvolvimento econômico que destacou para as cidades, nas últimas décadas, enorme contingente da população rural (PIZZA e SENA, 2001).

Contudo, a existência de classes multisseriadas no Brasil é muito forte, pois, conforme dados do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisa, referente ao Censo Escolar de 2005, havia 106.454 turmas de multisseriadas, número significativo que não pode ser ignorado pelos programas governamentais.

Conforme a Lei de Diretrizes e Bases, em seu artigo 28, diz que:

Na oferta de educação básica para a população rural, os sistemas de ensino promoverão as adaptações necessárias à sua adequação às peculiaridades da vida rural e de cada região, especialmente:

I - conteúdos curriculares e metodologias apropriadas às reais necessidades e interesses dos alunos da zona rural;

II - organização escolar própria, incluindo adequação do calendário escolar às fases do ciclo agrícola e às condições climáticas;

III - adequação à natureza do trabalho na zona rural (BRASIL, 1996, p. 11).

No entanto, o que se observa na prática educacional é a demora da chegada de recursos que viabilizem melhoria nas condições da qualidade de ensino das escolas do campo. Em virtude disso, no ano de 2002, foram aprovados pelo Conselho Nacional de Educação as Diretrizes Operacionais para a Educação Básica nas Escolas do campo, com a Resolução do CNE/CEB 1, que em seu artigo 4º, relata:

O projeto institucional das escolas do campo, expressão do trabalho compartilhado de todos os setores comprometidos com a universalização da educação escolar com qualidade social, se constitui num espaço público de investigação e articulação de experiências com estudos direcionados para o mundo do trabalho, bem como para o desenvolvimento social, economicamente justo e ecologicamente sustentável (BRASIL, 2002, p. 01).

Como se viu, nos últimos anos, tem crescido a discussão sobre educação, principalmente a que se desenvolve no campo, tanto quanto à natureza do conteúdo, quanto à qualidade da educação que nela se pratica.

De acordo com Ferreira:

O Ministério da Educação – MEC – vem assumindo o papel de ofertar subsídios as secretarias municipais de educação no desenvolvimento de metodologias específicas à educação no campo, principalmente para as escolas situadas em locais onde é impossível implantar escolas com mais de um professor. Nesta procura por novos caminhos, encontra-se a proposta da Colômbia – “Escola Nueva”, no Brasil chamada de “Escola Ativa” (FERREIRA, 1999, p. 5).

A Escola Ativa, segundo Pizza (2002, p.109), “é uma proposta metodológica voltada para classes multisseriadas, que combina, na sala de aula, uma série de elementos e de instrumentos de caráter pedagógico-administrativo, e cuja implementação objetiva aumentar a qualidade do ensino”.

Com esta proposta pretende-se, pois, uma melhora na qualidade educacional para as escolas antes esquecidas, busca-se a inserção dos indivíduos que vivem distantes da civilização urbana, através de metodologia mais dinâmica e eficaz.

O manual da Escola Ativa diz que:

Para melhorar as práticas pedagógicas na sala de aula, é necessário rever profundamente a educação básica à luz de um novo paradigma educacional, que considere o aluno como um sujeito ativo e participante de seu próprio processo de aprendizagem [...]. Os princípios do novo paradigma estão amplamente fundamentados em correntes pedagógicas do início do século e em modernas teorias de aprendizagem. A novidade consiste em aplicá-los por meio de estratégias concretas em escolas de pouco recurso (BRASIL, 2003, p. 20).

Este programa busca a valorização do homem do campo, tornando-o agente de transformação do meio em que vive e sujeito na construção do conhecimento, valoriza a cooperação entre as diversidades das classes multisseriadas e o professor assume o papel de mediador, fazendo as intervenções sempre que necessário, de modo que o aluno progrida na construção do seu conhecimento.

2.1 Dificuldades de Aprendizagem no Ensino Multisseriado

Sabendo-se das características das classes multisseriadas, do descaso do poder público com a educação do campo, da imagem negativa deste tipo de ensino e da dificuldade de encontrarem-se professores dispostos a trabalharem nestas escolas, analisa-se alguns pontos que dificultam a aprendizagem significativa em classes multisseriadas bem como as possíveis soluções para a melhoria na qualidade de ensino nestas classes.

Vale destacar que na aprendizagem significativa:

O aprendiz não é um receptor passivo. Longe disso. Ele deve fazer uso dos significados que já internalizou, de maneira substantiva e não arbitrária, para poder captar os significados dos materiais educativos. Nesse processo, ao mesmo tempo em que, está progressivamente diferenciando sua estrutura cognitiva, está também fazendo a reconciliação integradora de modo a identificar semelhanças e diferenças e reorganizar seu conhecimento. Quer dizer, o aprendiz constrói seu conhecimento, produz seu conhecimento (MOREIRA, 2000,p.3)

Dessa forma, partiu-se primeiramente das angústias sentidas pelos professores ao organizarem os trabalhos pedagógicos para as suas turmas, pois devem elaborar tantos planos de ensino e estratégias de avaliação da aprendizagem quantas forem às séries presentes em sua escola. Como resultado, os professores se sentem ansiosos, pois querem realizar o trabalho da melhor forma possível e procuram organizar o tempo escolar de modo a atender adequadamente as

diferentes séries. Além disso, também sofrem cobranças das Secretarias de Educação que solicitam a observação dos currículos em cada série.

Ferri (1994) ao pesquisar as classes multisseriadas nas áreas rurais, apresenta algumas limitações que os professores afirmam ter ao lecionarem nessas classes. São elas:

- a) o professor sente solidão e está, de fato, isolado;
- b) há dificuldade de atendimento individual aos alunos;
- c) as crianças têm dificuldade de se adaptarem à 5ª série;
- d) o professor acumula cargos: é também merendeiro, faxineiro, diretor, secretário;
- e) existem dificuldades de acesso ao material didático e às bibliotecas;
- f) atender quatro séries ao mesmo tempo é muito trabalhoso;
- g) as crianças da 1ª série, no processo de alfabetização, são muito prejudicadas, pois não têm a atenção de que necessitam;
- h) planejar para quatro séries, fazer quatro planos por dia é demais; entre outras tantas dificuldades (FERRI, 1994, p. 67).

Cientes desta realidade e das dificuldades apontadas pelos professores, nos questionamos se há possibilidade de reverter-se este quadro, se consegue-se preparar professores adequadamente para lidarem com esta realidade, uma vez que as universidades não formam professores para atuarem nestas classes, nem possibilitam aos futuros professores estágios em escolas multisseriadas.

De acordo com Rabello e Goldenstein, para a melhoria da qualidade de ensino nas classes multisseriadas:

[...] é necessário oferecer um planejamento e execução de um trabalho que parta da coletividade da sala de aula, que permita a todos se expressarem de forma a se criar uma dinâmica e uma perspectiva de sistematização dos conhecimentos que todos, ainda que diferentemente, têm (RABELLO e GOLDENSTEIN, 1996, p.13).

Refletir sobre a importância das trocas entre os educandos como momentos significativos no processo ensino-aprendizagem permitem pensar um ser humano em constante construção e transformação que, mediante as interações sociais, entre as diferentes faixas etárias e séries, percebe a sociedade onde vive com outros olhos e possibilita-lhe resolver os problemas do seu cotidiano de forma autônoma.

De acordo com Freire:

A autonomia vai se constituindo na experiência de várias, inúmeras decisões, que vão sendo tomadas. [...] É neste sentido que uma pedagogia

da autonomia tem de estar centrada em experiências estimuladoras da decisão e da responsabilidade, vale dizer, em experiências respeitadas da liberdade (FREIRE, 1996, p.107).

Para que esta expressão da liberdade e autonomia se efetive, cabe aos educadores compreenderem a diversidade de sua sala de aula e buscar nesta diversidade a construção coletiva do conhecimento, onde uns aprendem com os outros, através da troca de experiências e do trabalho colaborativo. E é nesse sentido que se propõe aqui o uso do computador.

3 O USO DO COMPUTADOR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Vive-se na era da informação. Grande parte do que se faz no dia-a-dia, passa impreterivelmente pela utilização de diferentes mídias que têm o propósito de, através de sua abrangência e persuasão, fomentar opiniões levando o cidadão à formação de suas ideias, papel anteriormente realizado exclusivamente pela escola.

No entanto questiona-se: o que fazer com estas mídias na escola? Os educadores estão preparados para lidarem com estas tecnologias? De que maneira pode-se utilizar o computador como ferramenta pedagógica?

Neste capítulo, pretende-se refletir sobre a utilização do computador em nossas escolas, pois apesar de muitas já possuírem laboratório de informática, algumas ainda não sabem como utilizá-lo a favor da construção do conhecimento.

Hoje em dia, em algumas escolas, o uso das mídias virou modismo, ou seja, o educador que utiliza as mídias é atualizado, criativo, crítico. Entretanto, a utilização das mesmas no ambiente escolar somente terá eficácia na construção do conhecimento quando o educador estiver preparado para utilizá-las adequadamente, planejar muito bem suas aulas, sendo o mediador, instigador e coordenador do uso das mídias.

Segundo Barbero (2007):

A simples introdução dos meios e das tecnologias na escola pode ser a forma mais enganosa de ocultar seus problemas de fundo sob a égide da modernização tecnológica. O desafio é como inserir na escola um ecossistema comunicativo que contemple ao mesmo tempo: experiências culturais heterogêneas, o entorno das novas tecnologias da informação e da comunicação, além de configurar o espaço educacional como um lugar onde o processo de aprendizagem conserve o seu encanto.

Para trabalhar com as mídias na escola é necessário, inicialmente, despertar a curiosidade nos professores. É preciso que eles experimentem, vivenciem, errem, criem, reformulem, para que possam perceber as inúmeras possibilidades que as tecnologias oferecem e como enriquecem a prática pedagógica. Porém a tecnologia,

sozinha, não modifica a relação pedagógica, nem o processo ensino-aprendizagem, pois segundo Almeida:

[...] caso o professor não conheça as características, potencialidades e limitações das tecnologias e mídias, ele poderá desperdiçar a oportunidade de favorecer um desenvolvimento mais poderoso do aluno. Isso porque para questionar o aluno, desafiá-lo e instigá-lo a buscar construir e reconstruir conhecimento com o uso articulado de tecnologias, o professor precisa saber quais mídias são tratadas por essas tecnologias e o que elas oferecem em termos de suas principais ferramentas, funções e estruturas (ALMEIDA, 2005, p.64).

Cada vez mais as tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, e os educadores, não podem ignorá-las, mas devem elaborar estratégias para utilizá-las adequadamente e a favor deles, como forma de cativar os alunos, levá-los a refletir sobre suas utilidades e a questionar se tudo o que é transmitido tem cunho real ou são formas de induzir a ter atitudes pré-determinadas e consumistas.

Segundo Moran:

A transmissão de informação é a tarefa mais fácil e onde as tecnologias podem ajudar o professor a facilitar o seu trabalho [...]. O aluno nem precisa ir à escola para buscar as informações. Mas para interpretá-las, relacioná-las, hierarquizá-las, contextualizá-las, só as tecnologias não serão suficientes. O professor o ajudará a questionar, a procurar novos ângulos, a relativizar dados, a tirar conclusões. (MORAN, 2007, p.3).

A utilização das mídias deve ser um recurso auxiliar para que possamos mostrar aos alunos novas formas de expressão, de pensamentos e de diferentes ideias, a fim de que ele perceba que não é um ser isolado, mas parte de uma sociedade com a qual, muitas vezes, vai compartilhar dos mesmos anseios e opiniões.

Lévy (1998, p. 35) afirma que “a informática é a última, até a data, dessas grandes invenções que têm ritmado o desenvolvimento da espécie humana, reorganizando sua cultura e abrindo-lhe uma nova temporalidade”.

Desta forma, para que haja uma boa utilização da informática na escola, primeiramente é necessário que os professores sejam qualificados e saibam utilizar adequadamente o computador. Professores qualificados poderão desenvolver projetos na área da informática, usando suas diferentes ferramentas para adquirir

conhecimentos, motivar seus alunos e tornar suas aulas mais dinâmicas e interessantes.

Coscarelli destaca que:

Desde as primeiras gerações de hardware e software, os "informatas" buscam o desenvolvimento e o aprimoramento da utilização da informática na educação. [...] o software educativo, além de ter dois tipos de usuários que atuam quase simultaneamente (aluno e professor), também deve levar em consideração questões pedagógicas que nem sempre suportam um mapeamento digital, principalmente em função do alto grau de subjetividade intrínseco ao processo ensino aprendizagem (COSCARRELLI, 2006, p. 55).

O sistema operacional Windows, por exemplo, apesar de ser um programa proprietário, ainda é muito utilizado nas escolas. As ferramentas do Pacote Office (PowerPoint, Excel, Word, Paint, etc.), que rodam na plataforma Windows, auxiliam nas mais variadas produções. Seu uso pode favorecer a pluralidade da escrita, a utilização de sons e imagens que nos permitem criar inúmeras atividades pedagógicas como: slides com conteúdos programáticos, criação de histórias, de textos, elaboração de tabelas e gráficos, entre outros.

Quanto ao Linux, trata-se de um sistema operacional livre e está sendo instalado nas escolas através de programa governamental¹ que as equipou com computadores. Este programa contém ferramentas como BrOffice², OpenOffice³, Firefox⁴ e outros. É protegido contra vírus e tem a vantagem de se reorganizar se for desconfigurado. Tendo em vista que poucas pessoas conhecem sua operacionalização, tem-se, a princípio, uma limitação no seu uso, mas o mesmo tem as mesmas potencialidades que o Windows.

Segundo Giraffa (1999):

[...] todo o programa pode ser considerado um programa educacional desde que utilize uma metodologia que o contextualize no processo ensino-aprendizagem. Assim, qualquer *software* pode ser utilizado no processo educacional, dependendo da criatividade dos seus usuários (GIRAFFA, 1999, p. 25)

¹ Programa Nacional de Informática na Educação, que distribuiu 12 mil Laboratórios de Informática do PROINFO.

² BrOffice: projeto de código aberto e multiplataforma, composto por processador de texto, planilha eletrônica, gerador de apresentações, banco de dados e um programa de desenhos.

³ OpenOffice: software livre para processamento de textos, planilhas, apresentações, gráficos, base de dados, entre outros.

⁴ Firefox: navegador extensível em que se pode agregar funções que se fundem a ele e que lhe adicionam novos recursos.

Há vários tipos de softwares Educativos voltados especificamente para fins de aprendizagem do aluno e utilizados na educação. Nos programas de simulação digital, por exemplo, o aluno é capaz de interagir em situações da vida real, experimentando diferentes possibilidades de intervenção, sem, contudo, prejudicar a si ou à sociedade.

Para Coscarelli:

Esses *softwares* nem sempre conseguem atingir qualidade satisfatória. Isso acontece, principalmente, devido a dois problemas do processo de construção desse tipo de aplicativo: (a) dificuldade de programação de modelos e fenômenos complexos, e (b) limitações dos sistemas computacionais disponíveis nas instituições de ensino ou no lar dos estudantes, pois um *software* de simulação mais sofisticado exige grandes recursos computacionais. (COSCARELLI, 2006, p. 57).

Sendo assim, percebe-se que os softwares, mesmo os mais complexos e completos, esbarram em empecilhos organizacionais e/ou operacionais, que dificultam o acesso e até mesmo o seu funcionamento.

Contudo, a criação de softwares educacionais voltados para áreas específicas do conhecimento visando atender às exigências educacionais, motivam os professores a buscarem cada vez mais estes recursos e aplicá-los em suas aulas, mas “como qualquer software, “os educacionais” possuem pontos fortes e limitações. É importante reconhecer quando um software é adequado para os objetivos curriculares pretendidos, podendo integrar-se, dessa forma ao contexto educacional” (FIOCCO, 2007).

Como se vê, o computador possui inúmeras possibilidades de aprendizagem, conforme observado por Valente (1993, p. 8): “[...] o computador não é mais o instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo e, portanto, o aprendizado ocorre pelo fato de estar executando uma tarefa por intermédio do computador”.

Os jogos virtuais, por exemplo, são desenvolvidos observando-se fases evolutivas, ou seja, iniciam num nível mais fácil e vão se tornando complexos, gradativamente, o que permite ao educando resolver problemas para atingir o nível superior. Quando o obstáculo é superado, o aluno consegue resolver o problema, caso contrário, o aluno deve analisar a etapa que não conseguiu superar e procurar novas estratégias para superá-la.

Para Valente:

O professor precisa compreender as ideias do aprendiz sobre como atuar no processo de construção de conhecimento para intervir apropriadamente na situação, de modo a auxiliá-lo neste processo. No entanto, o nível de envolvimento e atuação do professor são facilitados pelo fato de o programa ser a descrição do raciocínio do aprendiz e explicitar o conhecimento que ele tem sobre o problema que está sendo resolvido (VALENTE, 2005. p.34).

Assim, o computador oferece inúmeras possibilidades de aprendizagem, por exemplo: resolução de jogos, superação de obstáculos, fontes de pesquisa, possibilita a produção textual, criação de slides, vídeos, entre outros. Contudo, a máquina por si só não interpreta todas as informações nem o significado dos conteúdos.

Percebe-se, pois, que o professor ainda é indispensável no processo de construção do conhecimento, pois ele orienta, interpreta, analisa e emite o parecer final sobre os dados elaborados pelo educando no computador.

O computador, entretanto, permite ao educando, através de tentativas e erros, elaborar diferentes hipóteses para a resolução do problema proposto. E assim, é importante que o professor acompanhe o educando durante o processo, pois é possível identificar as estratégias que foram utilizadas para resolver o problema.

Outro aspecto importante a destacar é a parte estética dos *softwares*, já que a profusão de imagens, movimentos e sons mexem com o emocional o que estimula o interesse do educando na resolução das atividades.

Para Valente:

À medida que recursos de combinação de textos, imagens, animação estão se tornando cada vez mais fáceis de serem manipulados e explorados, é possível entender como as pessoas expressam estes sentimentos por intermédio dos *softwares*. Representar ou explicitar esse conhecimento estético constitui o primeiro passo para compreender o lado emocional, que na educação tem sido sobrepujado pelo aspecto cognitivo, racional. (VALENTE, 2005 p.36).

Buscar o emocional do educando para viabilizar a aprendizagem é uma maneira de ganhar a confiança do aluno, estabelecer uma relação de

companheirismo e cumplicidade, o que favorece a caminhada pela busca do conhecimento.

A utilização eficaz do computador na construção da aprendizagem requer planejamento, conhecimentos técnicos e pedagógicos por parte do professor, para que ele possa desafiar e conduzir os educandos no processo de pesquisa, bem como na resolução de problemas.

Valente ressalta:

Os grandes desafios dessa área estão na combinação do técnico com o pedagógico e, essencialmente, na formação do professor para que ele saiba orientar e desafiar o aluno para que a atividade computacional contribua para a aquisição de novos conhecimentos (VALENTE, 2005, p. 40).

Cabe então, ao professor, elaborar projetos pedagógicos que possibilitem a integração do computador na sua prática pedagógica, buscando sempre temas de interesse do educando, que contextualizem a realidade, que possibilitem, através da aprendizagem, resolver problemas que evidenciem situações do cotidiano.

Mas, para que esse processo realmente aconteça nas escolas, muitos desafios devem ser superados, tais como: melhoria nas condições de espaço físico, técnico e de estrutura da escola, professores que estejam abertos a novos conhecimentos e tecnologias, projetos pedagógicos que possibilitem ao educando construir seu conhecimento a partir dos desafios propostos pelo professor.

Só assim a educação deixará de ser mera transmissora e se efetivará através da construção e reconstrução do conhecimento pelo próprio educando, que conseqüentemente deixará de ser um ser passivo e receptivo, para tornar-se agente de transformação da sua realidade.

3.1 Promovendo a Autoria em Classes Multisseriadas

Nesta seção pretendeu-se analisar as possibilidades do educando não ser apenas um usuário e consumidor dos programas existentes num computador, mas que o mesmo possa tornar-se autor e construtor do seu próprio saber.

De acordo com TAPSCOTT (2007), os *prosumers* são pessoas que participam da criação do produto que consomem, ou seja, podem transformar um

produto virtualmente de maneira ativa e contínua, de acordo com seus interesses. *Prosumer* é um termo criado por Toffler (1970 apud TAPSCOTT, 2007) para indicar a junção dos termos *producer* e *consumer*, isto é, a junção de produtor e consumidor.

Esta visão de *prosumers* que se quer despertar nos alunos, que eles não sejam meros consumidores da informação transmitida pelo professor, mas também sejam produtores de conteúdo, construindo seu próprio conhecimento.

Pedro Demo salienta que:

[...] autoria precisa ser relativizada porque, mais que ser modo de se apropriar de idéias exclusivas, é natural e tipicamente fenômeno participativo. Nenhuma idéia pode ser em si, original, porque não somos originais. Como parte da cultura, nossa mente é produto também dela. Há que conjugar, de um lado, a importância da autoria para a formação própria e social e, de outro apontar seu caráter culturalmente coletivo (DEMO, 2009, p.17).

Como seres sociais, criados à luz de uma cultura que está em nós, nossas criações partem do que já conhecemos, do meio em que vivemos, das nossas relações sociais, dos nossos conhecimentos prévios, sendo assim somos autores dos nossos pensamentos, das nossas opiniões e da maneira crítica de vermos o mundo a nossa volta.

Desta forma criamos, recriamos e damos nova forma ao que já existe. Conforme Demo: “Autoria significa nesse ato buscar no aluno sua oportunidade de sujeito reflexivo e que lhe permite apresentar-se como produtor de idéias criativas, com base na autoria do argumento (DEMO, 2009, p.20)”.

Percebe-se, pois, que tudo o que se cria não é o fim em si, mas uma passagem, algo que poderá ser recriado na visão do outro, que pode ser questionado e posto em dúvida através da argumentação e transformado sucessivamente.

Quanto ao processo educacional, Demo afirma que:

[...] autoria é fundamento docente e discente, por ser referencia crucial da aprendizagem no professor e no aluno. Professor que não é autor, não tem aula para dar. Só pode produzir. Aluno que não é autor continua copiando, ainda não está aprendendo (DEMO, 2009, p.20).

Portanto, enquanto educadores tem-se o dever de ser autores de nossa prática pedagógica, Freire (1996, p.23) salienta que cabe aos educadores “saber

que ensinar não é só transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”, portanto deve-se instigar o aluno a ser autor do seu próprio conhecimento, proporcionando a ele situações em possa expor suas idéias, analisar criticamente sua realidade na busca da transformação social e da melhoria da qualidade de vida.

Conforme Klimick:

O processo de autoria desperta uma capacidade de leitura crítica dos alunos e professores tornando-os mais capazes de lidar com a mídia. Além disso, a apresentação pública de sua criação tende a trazer uma compreensão melhor do processo de construção do conhecimento, além de um senso de responsabilidade e compromisso ético para os autores (KLIMICK, 2009, p.1).

Contudo, no campo da autoria da informatização, percebe-se que:

[...] autoria virtual celebra a possibilidade da autoria coletiva [...] à medida que todos, podendo colaborar, comparecem como autores [...]. Não se dilui o autor, mas comparece outro tipo de autor, aquele que é original não para si, mas para o grupo. Informação guardada para si não vale nada. Sem comunicação, nenhuma informação (DEMO, 2009, p.23).

Parte-se, pois da autoria individual para a autoria coletiva, na qual a troca de idéias e opiniões favorece a criação, proporcionando uma constante construção e reconstrução do conhecimento, mediada pelas constantes intervenções da coletividade.

Para Demo, o ambiente virtual pode proporcionar situações efetivas de autoria, pois

[...] as crianças que nasceram na era digital, lidam facilmente com estas tecnologias e que o processo educacional utilizando a interatividade no computador, além de despertar o interesse dos alunos, facilita o processo de construção do conhecimento, pois o aluno discute o seu pensamento com o do colega o que proporciona a construção de novos conhecimentos, baseados na autoria coletiva, ou seja, “a história é sempre um texto também coletivo” (DEMO, 2009, p.24).

Portanto, quanto mais variadas forem as situações de aprendizagens propostas aos educandos, maiores são as chances dele construir seu conhecimento, quem sabe se aproximar de idéias criativas, quase originais.

No próximo capítulo será mostrado através do estudo de caso, que o aluno utilizando as ferramentas da informática, a troca de informações, a sua criatividade e valendo-se dos seus conhecimentos prévios pode tornar-se autor de seu conhecimento.

4 CRIANDO HISTÓRIAS COM OS SOFTWARES DO PACOTE OFFICE

Este trabalho foi projetado, analisado e desenvolvido em classes multisseriadas nas Escolas Municipais de Santa Tereza, município com aproximadamente 1.703 habitantes, localizado na Encosta Superior do Nordeste, a 125 km da capital, Porto Alegre.

Neste sentido foi realizado o estudo de caso das seis escolas municipais que se localizam na zona rural, atendem a 44 alunos, que estão distribuídos em classes multisseriadas do primeiro ao quinto ano do Ensino Fundamental de nove anos e quinta série do Ensino Fundamental de oito anos.

Conforme Rodrigo, o estudo de caso:

Evidencia-se como um tipo de pesquisa que tem sempre um forte cunho descritivo. “O pesquisador não pretende intervir sobre a situação, mas dá-la a conhecer tal como ela lhe surge.” Pode utilizar vários instrumentos e estratégias. Entretanto, um estudo de caso não precisa ser meramente descritivo. “Pode ter um profundo alcance analítico, pode interrogar a situação. Pode confrontar a situação com outras já conhecidas e com as teorias existentes. Pode ajudar a gerar novas teorias e novas questões para futura investigação. As características ou princípios associados ao estudo de caso se superpõem às características gerais da pesquisa qualitativa”. (RODRIGO, 2008, p. 3)

Buscando compreender melhor a realidade analisada destaca-se que, em cinco dessas escolas os alunos são atendidos por um único professor que além de dar aula para todas as séries, realiza a limpeza da escola e a merenda escolar. Apenas uma das escolas possui dois professores que também desenvolvem os trabalhos de merenda escolar e limpeza, além de atenderem às diferentes séries.

Todos os professores possuem Licenciatura e os que não possuem especialização, estão matriculados e cursando uma pós-graduação.

As escolas são bem equipadas com aparelho de TV, DVD, computador, vídeo cassete, rádio e juntas possuem uma máquina digital. O acervo de material didático pedagógico e educativo é muito bom com inúmeros DVDs (recebidos da TV

Escola), fitas, CD-ROM, CDs, entre outros e disponibilizam também de espaço para a prática de atividades recreativas e jogos.

As escolas municipais participam do Programa Escola Ativa, uma iniciativa do Governo Federal através do Ministério da Educação e Cultura (MEC) em parceria com a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Programa, este que tem como principal objetivo manter as escolas ativas na comunidade, valorizando a cultura local, bem como a permanência do educando no campo.

Para compreender um pouco mais da realidade das escolas do Município de Santa Tereza, descreve-se um pouco sobre cada uma delas: a Escola Municipal de Ensino Fundamental Rodrigues Alves, localiza-se a oito quilômetros da sede do município, possui 19 alunos sendo dois alunos de primeiro ano, sete de segundo ano, quatro de terceiro ano, um de quarto ano, quatro de quinto ano e um de quinta série. Os alunos desta escola são atendidos por duas professoras e distribuídos em duas turmas multisseriadas, uma turma atende do primeiro ao terceiro ano e outra turma o quarto e quinto ano incluindo a quinta série.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Almirante Barroso, localizada a sete quilômetros da sede, possui quatro alunos, sendo um aluno de primeiro ano, dois alunos de segundo ano e um aluno de quinto ano.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Afonso Pena, localizada a seis quilômetros da sede, a única com acesso asfáltico, possui cinco alunos, dois alunos de segundo ano, dois alunos de quarto ano, sendo um deles incluso e um aluno de quinto ano.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Dom Alberto Biagiott, localizada a doze quilômetros da sede, possui sete alunos, sendo quatro alunos de segundo ano, um aluno de quarto ano e dois alunos de quinto ano.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Hermínio José Casagrande, localizada a dez quilômetros da sede, possui cinco alunos, sendo três de primeiro ano, um do quarto ano e um incluso de quinto ano.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Bandeirantes, localizada a 11 quilômetros da sede do município, possui dois alunos de segundo ano, um aluno de quarto ano e um aluno de quinta série.

Nesta pesquisa, desenvolveu-se em conjunto com as demais escolas um projeto a fim de estimular os alunos a desenvolverem atividades pedagógicas e de construção do conhecimento a partir do computador e do vídeo. Em reunião com professores, elaborou-se o projeto “O Uso do Computador e Vídeo em Classes Multisseriadas” (Apêndice C) que foi desenvolvido em todas as escolas municipais.

O projeto foi dividido em 4 etapas. Na **primeira**, os professores municipais elaboraram o projeto: “O uso de Computador e Vídeo em Classes Multisseriadas” (Figura 1)⁵. Tal projeto tinha como objetivo buscar a participação dos professores de todas as escolas. Após a organização do mesmo, alguns professores sentiram necessidade de fazer uma oficina para terem maior segurança para ajudar os alunos a utilizarem adequadamente as ferramentas do PowerPoint, pois não tinham domínio deste programa.



Figura 1 – Elaboração do Projeto

Na **segunda etapa** foi realizada uma oficina de quatro horas para os professores aprimorarem seus conhecimentos da ferramenta PowerPoint, tais como inserir imagens e anexar sons aos slides. Nesta oficina, os professores que conheciam as ferramentas auxiliaram os demais a utilizá-las adequadamente na produção de slides e textos com os alunos, conforme Figura 2.

⁵ Todas as imagens deste trabalho foram autorizadas de acordo com a Lei nº 9.610/98.



Figura 2 – Oficina de PowerPoint

Na **terceira etapa**, cada escola realizou seus trabalhos de produção de textos e vídeos a partir de temas propostos pelos alunos, conforme mostrado na Figura 3 e realizaram anotações do desenvolvimento do trabalho bem como suas considerações e de seus alunos.

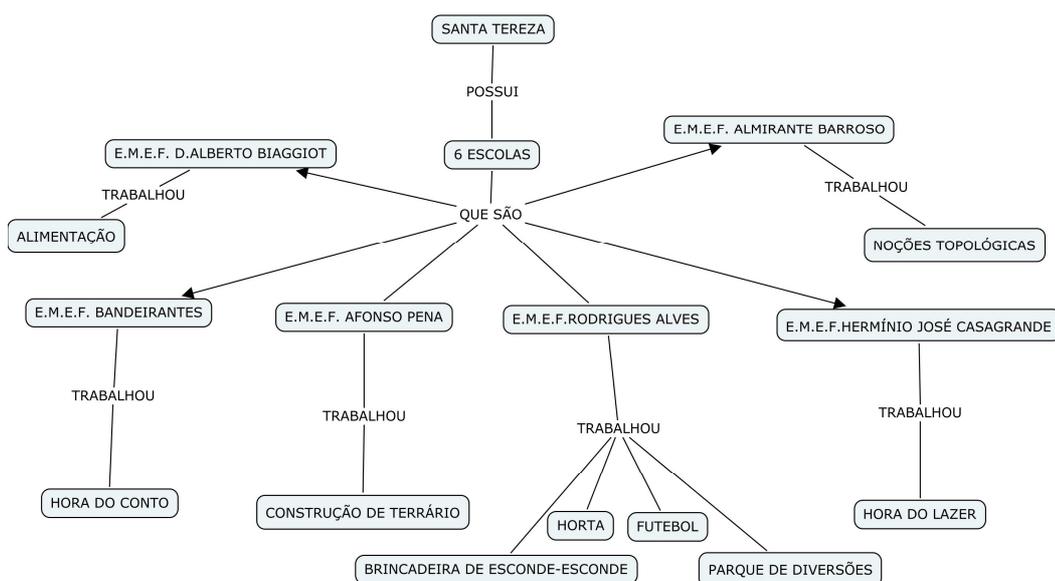


Figura 3 – Distribuição dos temas por escola Mapa Conceitual

Na **quarta etapa** os alunos apresentaram suas produções aos demais grupos.

4.1 Descrição das atividades desenvolvidas pelos alunos

A criação das histórias usando o PowerPoint foi composta em sete etapas⁶: I) definição do tema; II) desenho no papel; III) desenho no Paint; IV) fotografia; V) produção textual; VI) digitação do texto em editor de texto; e VII) elaboração de PowerPoint utilizando as imagens e texto.

Primeiramente os alunos foram divididos em pequenos grupos com integrantes de diferentes séries, cada grupo definiu um tema e individualmente realizaram a produção de uma imagem que poderia ser encontrada no pátio da escola e a reproduziram no papel (Figura 4).

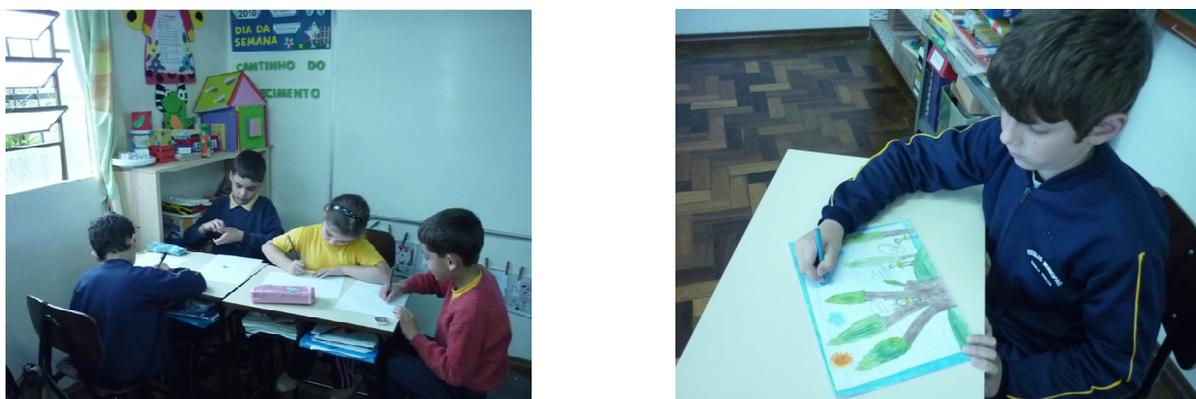


Figura 4 - Alunos elaborando o desenho no papel a partir do tema definido em grupo

Após esta etapa, passaram a imagem desenhada para o computador usando o programa Paint. Nesta tarefa percebeu-se a dificuldade de alguns alunos em desenhar o que haviam feito no papel devido às limitações do uso das ferramentas do programa. A maior dificuldade foi em desenhar pessoas, pois a precisão dos traços era muito difícil de realizar, mas cada um encontrou uma estratégia diferente para resolver o problema do seu desenho e reproduzir o mais parecido possível no computador (Figura 5).

⁶ As imagens e relatos dessa seção fazem referência ao trabalho realizado na escola Municipal de Ensino Fundamental Rodrigues Alves, pela autora. Os demais trabalhos serão abordados na seção 4.2



Figura 5 - Aluno transcrevendo o desenho através do programa Paint

Após a execução desta tarefa de transcrição da imagem do papel para o Paint, os alunos se reuniram novamente em grupos para escrever o texto a partir dos desenhos realizados. Escolheram um redator e após trocas de idéias, opiniões acerca do texto a ser escrito foram criando a sua história. Nesta etapa da atividade pode-se perceber o envolvimento de todos os membros do grupo, cada qual dando a sua opinião, principalmente dos alunos do primeiro ano que incluídos nos grupos também contribuíram com a produção da história (Figura 6).

Retoma-se neste momento as palavras de Pedro Demo ao salientar que a “[...] autoria virtual celebra a possibilidade da autoria coletiva [...] à medida que todos, podendo colaborar, comparecem como autores [...].” (DEMO, 2009, p.23).



Figura 6 - Alunos realizando a produção escrita da história

A seguir, como todos queriam transcrever a história para o editor de texto do computador, cada grupo se organizou de maneira que todos tivessem a oportunidade de digitar parte da história. Nesta fase, os alunos menores e os que possuíam mais dificuldade de digitar eram auxiliados pelos maiores que ditavam as letras e ensinavam como aplicar a pontuação corretamente (Figura 7).

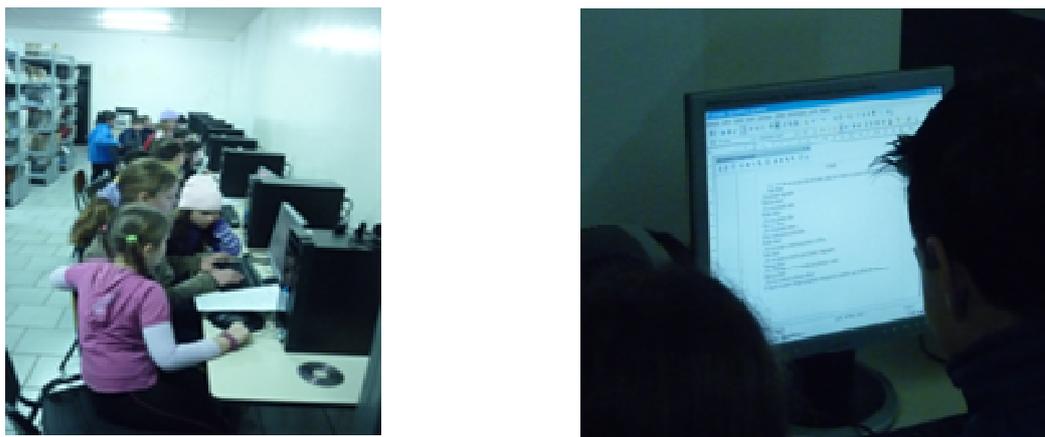


Figura 7 - Alunos transcrevendo para o computador o texto criado em grupo

Percebeu-se a facilidade com que os alunos que possuem computador em casa dominavam as letras do teclado durante a digitação, em contrapartida os alunos que não possuem acesso ao computador fora da escola demoravam muito tempo procurando as letras no teclado e digitando as palavras, esses alunos eram auxiliados pelos que dominavam a ferramenta do editor de texto.

Este ponto vem ao encontro aos escritos de Rabello e Goldenstein (1986) que defendem um planejamento voltado para a coletividade onde todos contribuem para a sistematização do conhecimento.

Na quarta etapa, os alunos transcreveram o texto para os slides e ilustraram o mesmo com as imagens que haviam feito no Paint. Depararam-se então com outro problema, alguns grupos haviam escrito além do que aparecia na imagem, e queriam reeditar o texto, outros disseram que não iam reeditar o texto, pois nos livros também as ilustrações aparecem de partes da história e não de toda a história. Um aluno do 4º ano disse: “só aparecem todas as imagens da história nas histórias em quadrinhos, mas nós estamos fazendo um texto ilustrado, portanto não é preciso desenhar tudo”.

Percebeu-se então a capacidade dos alunos em resolverem os problemas através do trabalho cooperativo, pois cada um dava a sua opinião até chegarem a um consenso.

Aqui também é possível perceber que a atividade permitiu aos alunos identificarem as relações existentes entre texto e imagem questionando e discutindo situações problemas que iam surgindo no percurso, o que Demo ressalta como

importante para a formação de um aluno autor, em suas palavras destaca: “Autoria significa nesse ato buscar no aluno sua oportunidade de sujeito reflexivo e que lhe permite apresentar-se como produtor de idéias criativas, com base na autoria do argumento (DEMO, 2009, p.20)”.

Dando continuidade às atividades os alunos tentaram reproduzir as imagens que haviam feito no Paint através da fotografia. Mais problemas para serem solucionados, pois o grupo que havia reproduzido as imagens da brincadeira de esconde-esconde não conseguia enquadrar na foto todas as árvores e os personagens desenhados no papel. As fotografias apresentavam enquadramento geral, pois só podiam ser feitas a distância para que todos os elementos do desenho fossem fotografados, mesmo assim a disposição dos personagens não poderia ser a mesma do desenho no papel (Figura 8).

O aluno que fotografava resolveu afastar-se do ambiente a ser fotografado até conseguir enquadrar todos os elementos que eram necessários, mesmo que os personagens ficassem em tamanho menor.



Figura 8 - Fotos tiradas pelos alunos durante a brincadeira de esconde-esconde

Nesta atividade, os alunos perceberam as dificuldades e sem a intervenção do professor conseguiram resolvê-la da melhor maneira possível. Ao serem questionados se poderiam tirar a foto mais próxima, um dos alunos respondeu que poderiam sim, mas por partes, fotografando uma árvore, a que estava mais distante e após as outras. Fica bem claro, nesta situação, o que preconiza o manual da Escola Ativa (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2005), “é necessário rever profundamente a educação básica à luz de um novo paradigma educacional, que considere o aluno como um sujeito ativo e participante de seu próprio processo de aprendizagem”.

Na atividade citada, pode-se perceber que o aluno é um sujeito ativo e participante do seu processo de aprendizagem e como ressalta Freire, cabe aos educadores “saber que ensinar não é só transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”, portanto deve-se instigar o aluno a ser autor do seu próprio conhecimento.

Na etapa final foram para a produção do PowerPoint, onde transcreveram o texto e anexaram às imagens, bem como inseriram movimentos e sons à apresentação dos slides. Alguns grupos decidiram usar as imagens que haviam feito no Paint para ilustrarem a história, outros optaram pelas fotografias.

No desenvolvimento desta atividade percebeu-se a dificuldade dos alunos em escolherem o slide adequado, bem como em inserir sons e movimentos, pois para a maioria dos alunos era a primeira vez que trabalhavam neste programa.

Já para os alunos que possuem computador, frequentam ou frequentaram algum curso de informática⁷, conseguiram realizar a atividade facilmente e auxiliaram os demais na realização da tarefa.

Percebe-se aí uma das vantagens do trabalho em grupo nas classes multisseriadas, pois uns ajudam os outros nos trabalhos colaborativamente. Os que possuem determinados conhecimentos auxiliam o professor a orientar os demais, tudo transcorre num clima de coleguismo e espontaneidade. Cabe aqui ressaltar outro ponto importante da escola de classes multisseriadas, que é reforçado pelo programa da Escola Ativa que busca valorização do homem do campo, tornando-o agente de transformação do meio em que vive e sujeito na construção do conhecimento, valoriza a cooperação entre as diversidades das classes multisseriadas e o professor assume o papel de mediador, fazendo as intervenções sempre que necessário, de modo que o aluno progrida na construção do seu conhecimento.

Nota-se também a contribuição das mídias para o desenvolvimento do trabalho de autoria do aluno em classes multisseriadas uma vez que conforme Rabello e Goldenstein (1986), “é necessário oferecer um planejamento e execução de um trabalho que parta da coletividade da sala de aula, que permita a todos se

⁷ Pelo questionário realizado constatou-se que vários alunos estão participando de um curso de informática.

expressarem de forma a se criar uma dinâmica e uma perspectiva de sistematização dos conhecimentos que todos, ainda que diferentemente, têm”.

O computador é um dos meios que facilita o trabalho de construção deste conhecimento, pois as crianças que nasceram na era digital lidam facilmente com estas tecnologias e que o processo educacional utilizando a interatividade no computador, além de despertar o interesse dos alunos, facilita o processo de construção do conhecimento, pois o aluno discute o seu pensamento com o do colega o que proporciona a construção de novos conhecimentos, baseados na autoria coletiva, ou seja, “a história é sempre um texto também coletivo” (DEMO, 2009, p.24).

4.2 Análise do projeto em cada escola

As informações contidas nessa seção foram obtidas através de um questionário (Apêndice C) contendo perguntas abertas que foi entregue aos professores das demais escolas, bem como os dados colhidos pela autora, professora da escola Escola Municipal de Ensino Fundamental Rodrigues Alves.

Na Escola Municipal de Ensino Fundamental Rodrigues Alves, o projeto pedagógico foi bem aceito pelos professores e alunos, as atividades propostas no computador foram realizadas com entusiasmo, pois os alunos gostam de trabalhar no computador. Os temas escolhidos surgiram do interesse dos grupos como brincadeira de esconde-esconde, jogo de futebol, um dia no parque de diversões, um dia de aula e a horta.

O trabalho permitiu que elaborassem textos criativos e que retratavam situações do seu dia a dia. Alguns alunos apresentaram dificuldades na construção dos desenhos no Paint e na edição do PowerPoint, outros que estão realizando um curso de informática demonstraram mais facilidade em realizar as tarefas e auxiliaram os colegas.

Um aluno durante a produção do PowerPoint relatou “É muito legal realizar os textos e aplicar os movimentos e sons, parece um filme”. Nesta colocação podemos perceber que a motivação do trabalho no computador prendeu a atenção de todos e o resultado da construção de textos foi muito significativo e prazeroso.

O professor da Escola Municipal de Ensino Fundamental Afonso Pena, relatou que o tema surgiu a partir do estudo que estavam realizando sobre os vegetais e o ciclo da água na natureza. Os alunos se interessaram pela experiência do terrário que era mostrada no livro. A partir desta curiosidade queriam saber se a experiência daria certo ou não, partiram para o desenho das imagens, fotografaram a construção do terrário, escreveram o relatório da experiência e construíram o PowerPoint.

O professor apontou como dificuldade durante o processo a digitação do texto pelos alunos do segundo ano do Ensino Fundamental que possuíam acesso ao computador somente na escola. Um ponto importante a ser destacado nesta escola é a presença de um aluno portador de necessidades especiais. Segundo o professor, o aluno participou de todas as atividades e sentiu-se valorizado por poder ajudar os colegas, tendo gostado especialmente de realizar as atividades no Paint.

Na Escola Municipal de Ensino Fundamental Hermínio José Casagrande o tema escolhido foi “A Hora do Lazer”. Cada aluno desenhou imagens de elementos que estavam próximos à escola, como o parque e o campo de futebol. Em grupo decidiram realizar a produção textual e PowerPoint escrevendo sobre como se divertem na escola.

A professora relatou que os alunos tiveram dificuldades em realizar os desenhos no Paint e a construção do PowerPoint, pois os mesmos nunca haviam trabalhado com estas ferramentas. Contudo, com o auxílio da professora, conseguiram superar as dificuldades. A aluna com síndrome de Down gostou muito de realizar os desenhos no Paint e contribuiu com suas ideias na produção textual.

Segundo a professora, os alunos gostaram de trabalhar com o computador, se sentiram fazendo parte da realização do projeto, para eles o trabalho foi educativo e prazeroso.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Dom Alberto Biaggiotti escolheu o tema alimentação devido à construção da horta no pátio da escola. Realizaram todas as etapas do projeto com interesse pela novidade de realizarem as tarefas no computador. Contudo tiveram dificuldades em utilizar as ferramentas do Paint e PowerPoint, pois dos sete alunos, apenas um possui computador em casa. Mas como o trabalho foi coletivo e teve o auxílio da professora, conseguiram desenvolver

todas as etapas. A digitação foi lenta, pois os alunos não dominavam a posição das letras no teclado e neste momento a ajuda da aluna que possui computador foi muito importante para auxiliar os demais a colocarem a pontuação, letra maiúscula, troca de parágrafo entre outros.

De acordo com a professora, os alunos gostaram muito, pois as atividades no computador são atraentes e puderam aprender novas ferramentas que o computador oferece e muitas vezes não se usa por falta de conhecimento de como integrá-las pedagogicamente.

Na Escola Municipal de Ensino Fundamental Almirante Barroso o que motivou os alunos a escolherem o tema foi a pintura e jardinagem realizadas na escola, portanto, desenharam a escola e elementos do jardim.

No entanto ao fotografarem as imagens, tiveram dificuldades em enquadrar o coqueiro que está ao lado da escola devido a sua altura. Para resolver esta situação, afastaram-se do coqueiro até que o mesmo ficasse no enquadramento da foto.

Quanto à realização do desenho no Paint e na digitação do texto não apresentaram nenhuma dificuldade, pois todos os alunos possuem computador e sabem lidar com estas ferramentas, no entanto, apresentaram dificuldades na construção do PowerPoint, pois não conheciam a ferramenta. Mas com as explicações da professora conseguiram colocar as imagens, o texto e usar efeitos.

A professora salientou a importância de realizar o trabalho no computador para que os alunos possam lidar com o computador tecnologia esta, tão utilizada atualmente.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Bandeirantes escolheu o tema a partir da apresentação da Hora do Conto do livro Os Bolsos do Mundo de Fabiana Tasca Perin. Cada aluno desenhou o seu bolso com a visão de mundo que possuem. A produção dos desenhos no Paint despertou o interesse deles, pois podiam errar e apagar quando necessário sem a imagem ficar “borrada”, como acontece no papel. Na construção do PowerPoint tiveram dificuldades por desconhecerem a ferramenta, mas com as orientações dadas o trabalho final ficou interessante e criativo.

A professora relatou que possui dificuldades em realizar atividades no computador e por conta disto não propõe atividades para os alunos, salientou que a oportunidade que teve em desenvolver o projeto possibilitou que ela pudesse aprender novas formas de utilizar o computador na educação e em várias situações aprendeu com os alunos que possuem computador e têm facilidade em manusear suas ferramentas, conclui ela: “aprendemos juntos”.

Após os relatos das escolas que desenvolveram o projeto, percebe-se que é possível realizar atividades pedagógicas utilizando o computador em classes multisseriadas, que a viabilização do projeto depende da disposição dos professores em aprenderem novas tecnologias e que não são necessários grandes recursos na informática para torná-la presente na educação como forma de auxiliar na construção do conhecimento, basta, além da infra-estrutura física, boa vontade e criatividade.

No entanto aqui deve-se fazer uma ressalva, pois, uma vez que o professor de classes multisseriadas acumula outras funções, não há, no desenvolvimento destas atividades, problemas burocráticos que podem surgir nas demais escolas, pois sendo professor e diretor ao mesmo tempo pode organizar os projetos que deseja e que sejam, segundo ele, significativos para a realidade de seus alunos, sem necessitar da autorização da direção ou coordenação pedagógica como ocorre em escolas maiores que possuem outros recursos humanos.

Além disso, um ponto importante relatado por todos os professores foi o prazer em aprender demonstrado pelos alunos e a importância de torná-los mais participativos, autores de seu próprio conteúdo. Dessa forma, sentiram-se valorizados e aprenderam a resolver os problemas e desafios que apareceram ao longo do processo, como questões de enquadramento, divisão de tarefas, produção de desenhos no paint, produção do PowerPoint, entre outros.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desenvolver do projeto constatou-se que o computador pode ser um aliado do professor que souber utilizá-lo adequadamente. Possibilita aulas criativas, dinâmicas e desenvolve, no educando, além do conhecimento, estratégias que fazem com que ele busque a solução dos problemas através da parceria com o outro.

Além disso, o uso do computador em classes multisseriadas tem a vantagem de aproveitar os diferentes níveis de conhecimento, num mesmo trabalho proposto, em sala de aula, cada um contribuindo com o que tem de melhor.

Os resultados apresentados mostraram a confirmação da hipótese de que através da criação de histórias utilizando o computador é possível estimular a autoria nos alunos bem como o trabalho colaborativo, pois os alunos conseguiram realizar uma produção textual em grupo, onde as diferenças das séries e idades foram superadas pelo interesse em comum no tema que estava sendo desenvolvido, bem como na motivação dada pelo uso do computador no desenvolvimento das aulas, saindo-se do habitual para algo novo e dinâmico.

Durante o projeto, ao desenvolver as atividades, o crescimento dos alunos era visível, a disposição, o companheirismo e a interação com o grupo estavam sempre presentes, o cansaço e as dificuldades eram superadas em equipe.

Na apresentação dos trabalhos, a satisfação com o trabalho realizado era percebida na empolgação dos grupos e o conhecimento construído no processo ficou evidente nos trabalhos finais.

No decorrer do processo surgiram algumas dificuldades como a existência de um único computador por escola e o mesmo ser muito antigo, no entanto, os professores se dispuseram a se deslocarem até a sede do município e utilizaram os computadores do Telecentro para realizarem as atividades.

Como se vê, apesar da precariedade é possível desenvolver trabalhos na área da informática, desde que os educadores estejam dispostos a se desacomodarem e buscar soluções possíveis para os problemas, estarem abertos as inovações e as facilidades que as tecnologias nos oferecem.

A ideia de usar os softwares do pacote Office foi tomada com o intuito de utilizar ferramentas que estejam acessíveis a qualquer professor, pois mesmo nos computadores que utilizam o sistema operacional Linux há versões bem semelhantes às utilizadas nesta pesquisa.

Enquanto professor pesquisador, tive muitas dificuldades em encontrar material teórico sobre classes multisseriadas, o que comprova o descaso da população em saber mais sobre este assunto, ou mesmo aprofundar conhecimentos sobre esta realidade tão presente em nosso meio. Por outro lado, a ausência de material sobre o tema mostra a relevância da pesquisas desenvolvida no sentido de contribuir para o trabalho de outros professores que atuam em classes multisseriadas ou se interessem pelo tema.

Enquanto professora de classes multisseriadas há vinte anos, acredito que num trabalho em conjunto, buscando nas diferenças de séries a colaboração e ajuda mútua, é possível desenvolver bons projetos valendo-se da informática para dinamizar as aulas e favorecer a autoria do aluno.

Para que a poderosa ferramenta seja bem utilizada e surta os efeitos desejados, é necessário, que o professor tenha domínio e conhecimento sobre ela, se disponibilize a criar situações que realmente cativem o aluno a interagir com ela para isso, uma boa estratégia, comprovada por este trabalho, é dar a eles o poder de escolher o que querem trabalhar. Também é de fundamental importância o apoio do poder público para equipar melhor as escolas do campo, com computadores mais modernos, com acesso à internet, entre outras tecnologias que possam facilitar a vida do homem do campo, onde os alunos tenham uma boa educação e uma vida digna, para que possam permanecer na terra e tirar dela o seu sustento.

Todo o projeto bem elaborado, bem desenvolvido e que tenha como objetivo o crescimento do aluno é viável. Para isto é necessário disponibilidade, vontade de se adaptar ao novo empenho em romper barreiras e vencer obstáculos.

Diariamente, o professor de classes multisseriadas vivencia situações que requerem bom senso de inovar, criar para poder atender várias séries, sem deixar de estimular a todos, ao mesmo tempo. Aí está à tecnologia a disposição do professor, para que faça dela uma aliada para facilitar seu trabalho.

Cabe a ele, estar aberto à mudança para acompanhar o ritmo da humanidade. Cabe às autoridades e ao próprio sistema, olhar aquele profissional, que quase caiu no anonimato, a se sentir valorizado e como consequência resgatá-lo para que com sua contribuição enriqueça a educação no campo e prenda mais o homem a terra, fazendo com que muitos seres humanos encontrem seu espaço no convívio com o meio rural.

Como prosseguimento do trabalho, pretende-se apresentar os resultados à Secretaria Municipal de Educação, mostrando a importância de trabalharmos com a informática nas escolas de classes multisseriadas como forma de levar o aluno a construir seu próprio conhecimento e para que percebam a necessidade de termos recursos de informática atualizados em nossas escolas a fim de realizarmos estudos futuros sobre a questão do uso do computador para promover a autoria do aluno.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Prática pedagógica e formação de professores com projetos**: articulação entre conhecimentos, tecnologias e mídias. Disponível em: <<http://midiasnaeducacao-joanirse.blogspot.com/2009/02/pratica-e-formacao-de-professores-na.html>>. Acesso em: 06 out. 2010.

ARAÚJO, Joana D´arc do Socorro Alexandrino de. **A Escola Rural Brasileira**: Vencendo Os Desafios Nos Caminhos E Descaminhos Do Tempo. Disponível em: <http://www.ufpi.edu.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/2006.gt1/GT1_03_2006.PDF>. Acesso em 14 nov. 2010.

ARROYO, Miguel; FERNANDES, Bernardo M. **A Educação Básica e o Movimento Social do Campo**. Vol. 2. Brasília. BF: articulação nacional por uma educação básica do campo, 1999.

BARBERO, Jesús Martin. Diversidade em Convergencia. In: **Seminário Internacional sobre diversidade cultural: práticas e perspectivas**, Ministério da Cultura, Brasília, 27 -29 de junho de 2007. Disponível em: <<http://WWW.cultura.gov.br/diversidadecultural/seminário/index.html>>. Acesso em: 05 out. 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Nova LDB** 9.394/96.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. CEB. **Diretrizes Operacionais para a Educação Básica nas Escolas do Campo**. Resolução CNE/CEB Nº 1, de 3 de abril de 2002.

COSCARELLI, Carla Viana, org. **Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar**. 3ªed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

DEMO, Pedro. **Educação Hoje**: “novas” tecnologias, pressões e oportunidades. São Paulo: Atlas, 2009.

DIB, Sueli. **Classes Multisseriadas**. Disponível em: <<http://www.pedagogos.pro.br/noticia.php?a=52&c=1>>. Acesso em: 12 nov. 2010.

FERREIRA, Luciane Rocha. **Direito a Educação**: Analisando uma Escola Multisseriada no Município de Santo Antônio de Leverger – MT. Disponível em: <<http://www.ie.ufmt.br/semiedu2009/gts/gt11/ComunicacaoOral/LUCIANE%20ROCHA%20FERREIRA2.pdf>>. Acesso em: 21 nov. 2010.

FERRI, Cássia. **Classes multisseriadas que espaço escolar é esse?** Florianópolis:UFSC, 1994. Dissertação de mestrado.

FIOCCO, Mário Jr. **Softwares Educacionais**. Artigo publicado em 13/06/2007. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/1828/1/Software-Educacional/pagina1.html>>. Acesso em: 25 nov. 2010.

GIRAFFA, Lúcia M.M. **Uma arquitetura de tutor utilizando estados mentais**. Tese de Doutorado. Porto Alegre: CPGCC/UFRGS, 1999.

INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS. **Sinopse Estatística da Educação Básica**: Censo Escolar 2005. Brasília: Inep. 2005.

LÉVY, Pierre. **A Máquina Universo**: criação, cognição e cultura informática. Porto Alegre: ARTMED, 1998.

KLIMICK, Carlos. **TNI (Técnica de Narração Interativa) Pedagogia da Autoria e Educação Flexível**. 2009. Disponível em: <<http://historias.interativas.nom.br/klimick/?p=8>>. Acesso em: 13 dez. 2010.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. FNDE. Escola Ativa: diretrizes para implantação e implementação da estratégia metodológica Escola Ativa. Brasília, 2005.

MORAN, José Manuel. **As Mídias na Educação**. 2007 p.3, Disponível em: <http://mariocz.files.wordpress.com/2008/08/mídias_educacao.pdf>. Acesso em: 07 out. 2010.

MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem Significativa Crítica**. 2000, p.3. Disponível em: <<http://www.famema.br/semanadeplanejamento/aprendizagemsignificativacritica.pdf>>. Acesso em: 13 dez. 2010.

PIZZA, Fernando Ferreira e SENA, Lílian Barboza de. 2001. **Escola Ativa**. Disponível em <<http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2001/cms/cmstxt3.htm>> Acesso em: 13 nov. 2010.

RABELLO, Ivone Daré & GOLDENSTEIN, Marlene Shiroma. **Ação pedagógica em classes multisseriadas**: uma proposta de análise e atuação. Projeto Ipê, Ano 2, Fundamentos VI, São Paulo, ed., 1986.

RODRIGO, Jonas. Estudo de Caso: fundamentação teórica.. **Brasília: Vestcon, 2008**.

SAVIANI, Demerval. **Pedagogia histórico-critica. Primeiras aproximações**. São Paulo: Cortez Editora/ Autores Associados, 1991.

TAPSCOTT, Don. **Wikinomics**: como a colaboração em massa pode mudar o seu negócio/Don Tapscott, Anthony D. Williams; tradução de Marcello Lino. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2007.

VALENTE, José Armando. **Pesquisa, Comunicação e Aprendizagem com o Computador**: O Papel do Computador no Processo Ensino-Aprendizagem. IN: MORAN, José Manuel e ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Integração das Tecnologias na Educação – Salto para o Futuro. Brasília: Posigraf, 2005.

APÊNDICES

APÊNDICE: A – Questionário de Pesquisa aplicado aos alunos

- 1 Nome: _____
- 2 Idade: _____
- 3 Ano: _____
- 4 Possui computador em casa?
() Sim () Não
- 4.1 Se a resposta for SIM, tem acesso a internet?
() Sim () Não
- 4.1.1 Se a resposta da pergunta 4.1 for SIM, é banda Larga?
() Sim () Não
- 4.2 Se a resposta for NÃO, tem acesso ao computador em outro lugar?
Qual? (respostas múltiplas)
() Casa de Parente
() Escola
() Lan house
() Outro _____
() Não tenho acesso ao computador.
- 4.3 Neste outro lugar, tem acesso à Internet?
() Sim () Não
- 5 Caso tenha acesso à Internet, quantas vezes acessa por semana?
() Todos os dias
() De 4 a 6 vezes por semana
() Menos de 4 vezes por semana
() Não acesso toda semana
- 6 Qual das atividades abaixo costuma fazer na Internet? (respostas múltiplas)
() Assistir vídeo
() Acessar o email
() Acessar redes sociais (Facebook, Orkut, MySpace etc.)
() Ler notícias
() Estudar, pesquisar conteúdos educativos na Internet
() Ouvir/baixar música
() Jogar
() Outros _____
- 7 Possui curso de informática?
() Sim () Não

Assinatura do Aluno

APÊNDICE B: Relatório das atividades desenvolvidas nas escolas referente ao projeto: **“O uso do Computador e Vídeo em Classes Multisseriadas”**

Nome da Escola:

Nº de Alunos por série:

Nº de professores:

OBS: Professor escreva os pontos positivos, negativos e considerações dos alunos em cada etapa do trabalho.

1ª Etapa: Definição do tema para a produção de imagens.

.....
.....
.....

2ª Etapa: Reprodução em papel de uma imagem.

.....
.....
.....
.....

3ª Etapa: Fotografar as imagens que haviam sido desenhadas.

.....
.....
.....
.....

4ª Etapa: Reprodução da imagem do papel no computador usando a ferramenta Paint

.....
.....

5ª Etapa: Produção textual a partir das imagens produzidas pelo grupo

.....
.....
.....

6ª Etapa: Digitação do texto no computador usando o editor de texto

.....
.....
.....

7ª Etapa: Edição do texto no programa PowerPoint usando movimento, som e as imagens realizadas nas etapas anteriores.

.....
.....
.....
.....
.....

Escreva suas considerações sobre o trabalho realizado:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Santa Tereza, ____ de _____ de _____

Assinatura do Professor

APÊNDICE: C – Projeto Pedagógico: “ O uso do Computador e Vídeo em Classes Multisseriadas”

PROJETO: O USO DO COMPUTADOR E VÍDEO EM CLASSES MULTISSERIADAS

TURMAS ATENDIDAS: 1º, 2º, 3º, 4º, 5º ano e 5ª série.

PERÍODO: 08 de setembro de 2010 a 10 de dezembro de 2010.

JUSTIFICATIVA:

Percebendo que as Mídias e tecnologias estão cada vez mais presentes na vida dos educandos justificamos o referido projeto com o intuito de levar as mídias aos bancos escolares integrando-as nas diferentes disciplinas de forma que proporcionem momentos de aprendizagens de aspectos dinâmicos, colaborativos e prazerosos.

OBJETIVO GERAL:

Desenvolver a produção de texto utilizando o computador e a produção de um vídeo a partir de situações vivenciadas pelos educandos, para que os mesmos possam se sentir autores do processo ensino aprendizagem.

OBJETIVO ESPECÍFICOS

- Estimular o pensamento através da narrativa de uma foto imaginária;
- Desenvolver a criatividade e a produção escrita a partir de imagem desenhada;
- Promover a utilização de aparelhos fotográficos para que os educandos percebam os diferentes enquadramentos (plano geral, plano aberto, plano médio, plano americano, close, super close);
- Desenvolver análise das fotos selecionando-as para compor o story board;
- Reconhecer as principais ferramentas do editor de textos, do paint e do PowerPoint para organizar a composição (narração/ áudio/texto)
- Proporcionar situações onde ocorra a definição por parte dos educandos, dos papéis que irão executar na gravação do vídeo;
- Promover uma avaliação onde serão observados o local e os recursos necessários para a filmagem;
- Estimular a participação de todos no processo de edição do vídeo;

- Desenvolver o raciocínio lógico matemático, através de atividade co-relacionadas (ângulo, área, perímetro, relação termo a termo, seriação, classificação, dentre outros)
- Coletar dados para a realização de relatórios, gráficos das experiências realizadas;
- Promover a criação artística a partir das imagens feitas (fotos)
- Favorecer o desenvolvimento psicomotor através de representações pertinentes às filmagens;

METODOLOGIA

Para a realização do referido projeto serão utilizadas diversas metodologias como: contação de histórias, oficinas de PowerPoint e edição de vídeo, experiências, relatos escritos, ilustrações, representações, produção de PowerPoint e vídeo, apresentações dentre outras tantas.

RECURSO UTILIZADOS:

- Material didático pedagógico;
- computadores;
- celulares;
- máquina digital;
- Pen drive, cds;

AVALIAÇÃO

O projeto será avaliado durante toda sua execução observando-se: a participação nas atividades propostas, o interesse dos educandos em utilizar as mídias em sua aprendizagem, a apresentação dos trabalhos, a organização e o conhecimento construído bem como a participação e colaboração de todos na produção dos textos e vídeos.