

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

GILLAINÉ MARILEY GÜNTHER GOULART

**A INCLUSÃO DAS MÍDIAS NA
EDUCAÇÃO E O USO DO BLOG EM
SALA DE AULA**

**Porto Alegre
2015**

GILLAINÉ MARILEY GÜNTHER GOULART

**A INCLUSÃO DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO E
O USO DO BLOG EM SALA DE AULA**

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(a):
Fernando Favaretto**

**Porto Alegre
2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo principal perceber como a presença das mídias em atividades escolares pode contribuir para o melhor rendimento escolar de uma maneira lúdica e prazerosa, principalmente através do uso dos blogs. Através de recursos tecnológicos é possível proporcionar para o aluno oportunidades para realizar atividades de forma dinâmica e prazerosa, por meio das quais ele pode desenvolver outras habilidades como raciocínio lógico e a imaginação, e também despertar outros interesses; isso tudo é importante para o desenvolvimento do aluno. Ao realizar uma atividade curricular em algum aplicativo de uma maneira criativa, os estudantes podem interagir e construir conhecimentos de modo multidisciplinar também. No presente trabalho, mostraremos um projeto sobre inclusão digital do Governo do Estado do Rio Grande do Sul (UCA) desenvolvido na escola, a partir do qual trabalho com meus alunos utilizando mídias diversas por meio de um blog.

Palavras-chave: Mídias. Aluno. Habilidades. UCA. Blog.

The inclusion of Medias in education and the use of Blogs in classrooms

ABSTRACT

This study aims to understand how the presence of media in school activities can contribute to better school performance in a fun and enjoyable way, mainly through the use of blogs. Through technological resources is possible to provide opportunities for students to perform activities in a dynamic and pleasant way, through which they can develop other skills such as logical thinking and imagination, and also awakening other interests; all that is important for the development of the student. To be performing a curricular activity in any application in a creative way, students can interact and build multidisciplinary way of knowledge as well. In this work, we show a project on digital inclusion State Government (UCA) developed at school, from which work with my students using various media through a blog.

Keywords: Media. Student. Skills. UCA Blog.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Formação de Professores – UCA	19
Figura 2 - Blog da Professora pesquisadora	30
Figura 3 - Atividade do aplicativo Tagul	31
Figura 4 - Vídeo sobre violência na escola	33
Figura 5 - Produção textual foto-novela	33
Figura 6 - Produção textual, livro áudio.....	34
Figura 7 - Produção textual através do scrach	35
Figura 8 - Jogo sobre a reforma ortográfica da Língua Portuguesa	37

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
1.1 A Importância da Inclusão Digital	08
2 REFERENCIAL TEÓRICO INICIAL	10
2.1 Um Novo Olhar à Prática Docente	12
3 METODOLOGIA	14
3.1 Indagações de Pesquisa	14
3.2 Descrição dos Sujeitos da Pesquisa	15
4 PROJETO UCA - UM COMPUTADOR POR ALUNO	16
4.1 Formação Continuada para o Projeto UCA	18
4.2 O Uso dos Netbooks em Sala de Aula	20
4.3 O Uso de Jogos, Softwares e Tecnologias em Sala de Aula	21
5 BLOGS E SEU POTENCIAL PEDAGÓGICO	23
5.1 Principais Características dos Blogs	24
5.2 Blogs como Ferramenta de Aprendizagem	24
5.3 Edublogs: Ambientes de Aprendizagem Cooperativa	25
6 UM BLOG COMO ESPAÇO DE MEDIAÇÃO E INTEGRAÇÃO DE MÍDIAS	30
6.1 Página Inicial	30
6.2 Blogs como Ferramenta de Aprendizagem	31
6.3 Vídeo Bulling	32
6.4 Fotonovela/ Calaméo	32
6.5 Audacity - Livro Audio	34
6.6 Scratch: Trabalho realizado na aula de Língua Portuguesa	35
6.7 Webquest e Jogos Educativos	35
7 CONCLUSÃO	37
REFERÊNCIAS	39
ANEXO A - MAPA CONCEITUAL	42
ANEXO B - FOTOS	43

1 INTRODUÇÃO

Este capítulo apresenta o debate sobre a educação de alunos através da inclusão digital; principalmente sobre os alunos do sexto ano da Escola Estadual Miguel Gustavo, que participam do projeto UCA – Um Computador por Aluno, e com os quais foi desenvolvida a pesquisa da qual fala essa monografia. Destacamos que essa mesma escola e um trabalho similar a este também foi objeto de outra pesquisa, desenvolvida por Silva (2012), também durante a Especialização em Mídias na Educação.

Nosso objetivo com este trabalho é proporcionar recursos para aprendizagem, por meio dos quais haja maior preparação dos estudantes para a produção e expressão escrita, e, conseqüentemente, para o mercado de trabalho, incentivando-os também a aproveitar as oportunidades propostas e contribuindo com a diminuição dos índices de reprovações.

Com recursos de trabalho pedagógico mediados pelo blog, o aluno poderá desenvolver outros interesses e poderá ter melhor desempenho para realizar as produções textuais, se valendo de vários aplicativos e ferramentas oferecida pelas mídias.

Entre diversas ferramentas que auxiliam os educandos no processo de aprendizagem, o computador é a que mais oportuniza estas possibilidades. A sociedade atual tem como base o conhecimento, exigindo assim profissionais críticos, competentes, criativos, reflexivos, capazes de trabalhar em grupo e de aprender a instruir-se, portanto é indispensável a introdução da tecnologia na escola para alcançar esta exigência.

Uma grande vantagem do computador comparado a outras tecnologias é que ele exige a atividade do usuário, seja por meio de singelos cliques que o façam ter opções, seja através de amplos processos de pesquisa, leitura e produção tecnológica com uso de aplicativos e ferramentas mais complexas – de qualquer forma, o cérebro trabalha de forma ativa, ampliando a mente e gerando motivação.

Como o uso da informática proporciona a utilização de diversas tecnologias, aplicativos e ferramentas educacionais, cada vez mais é preciso que os educadores busquem formação e capacitação para explorar suas múltiplas possibilidades.

1.1 A Importância da Inclusão Digital

A inclusão digital não se resume à disponibilidade de aparelhos, como computadores e telefones, mas a capacitação das pessoas para o uso efetivo dos recursos tecnológicos. Para que haja inclusão digital, não é suficiente que as pessoas tenham acesso a computadores e celulares ou mídias diversas conectadas a internet, acima de tudo é necessário estar preparado para utilizar estas ferramentas todas, esses softwares e dispositivos, não somente com formação contínua de informática, mas com uma preparação educacional que ajude todos a usufruírem de seus recursos de modo o mais amplo possível.

As tecnologias da informação e da comunicação, chamadas TIC's, precisam se tornar ferramentas que contribuam para desenvolvimento social, intelectual, econômico e político do cidadão.

O uso do computador na aprendizagem provoca um desafio aos educadores e aos gestores do ensino, bem como a administradores, especialistas e pessoas que desenvolvem recursos educacionais digitais: impulsionar os processos tecnológicos e pedagógicos para melhor se adaptarem aos objetivos da formação pedagógica e, principalmente, aos objetivos e anseios dos estudantes.

Podendo ser usada na educação, a internet, consegue trazer um potencial inovador sem igual, uma vez que ajuda a superar os limites da sala de aula, e com a troca de ideias, inclusive com alunos de outras escolas e países, pode-se fazer um intercâmbio entre educadores, nacional e internacionalmente. Nessa direção, também podem ser realizadas pesquisas on-line em bancos de dados, assinatura de revistas eletrônicas e o compartilhamento de experiências educacionais e pedagógicas em comum. Diante disso, pode-se configurar um novo ambiente de aprendizagem, que não se restringe apenas à escola, mas também alcança lares, empresas, instituições diversas, através das quais podem ser trazidos e superados novos desafios para os educadores.

De acordo com Valente (1997, p.2):

A história da informática na Educação do Brasil data de mais de 20 anos. Nasceu no início dos anos 70 a partir de algumas experiências na UFRJ, UFRGS, UNICAMP. Nos anos 80 se estabeleceu através de diversas atividades permitiram que essa área hoje tenha uma identidade própria, raízes sólidas e relativa maturidade. Apesar dos fortes apelos da mídia e das qualidades inerentes ao computador, a sua disseminação nas escolas

está hoje muito aquém do que se anunciava e se desejava. A informática na Educação ainda não impregnou as ideias dos educadores e, por isto, não está consolidada no nosso sistema educacional.

Mesmo que computadores, internet e outros recursos digitais estejam presentes na escola, esta presença não significa garantia de acesso a essas tecnologias, justamente porque ainda é preciso caminhar em direção a uma consolidação da informática em nosso sistema educacional.

Com o avanço das tecnologias a demanda de acesso às escolas públicas aos computadores não se faz suficiente. Como já citei anteriormente, se faz necessário entre outras ações qualificar os professores, disponibilizar recursos financeiros e principalmente disponibilizar um número de equipamentos compatível com o número de alunos da escola, no sentido de garantir a globalização a escola com o mundo, viabilizando a troca de informações, experiências e consequentemente a construção do conhecimento.

2 REFERENCIAL TEÓRICO INICIAL

Com o avanço tecnológico, cada vez mais as crianças e adolescentes deparam-se com efeitos visuais, auditivos, convivendo com imagens animadas como na televisão e nos filmes, e com os recursos da informática, desafiando os profissionais da educação no processo ensino-aprendizagem.

[...] a realidade da pedagogia dos meios modernos, cuja interação professor-aluno- informação deverá levar o indivíduo a aprender a cultivar o espírito crítico e criativo para que ele possa sobreviver num mundo onde inúmeras informações estarão disponíveis, e que precisam e que precisam ser criticamente avaliadas, para serem transformadas em conhecimentos. (MORAES 2000, p. 23).

Segundo Valente (1993), o computador pode promover a aprendizagem do educando e ajudar na construção do processo de conceituação e no desenvolvimento de habilidades importantes para que ele participe da sociedade do conhecimento. Para que isso aconteça, no entanto, é preciso planejamento, organização, é preciso levar em consideração aspectos cognitivos, pedagógicos,

sociais e culturais ligados à realidade dos estudantes, para que se consiga inserir a informática nas práticas educacionais cotidianas de modo fluido e dinâmico.

O professor tem uma função muito importante na escola, portanto deve estar sempre motivado, mostrando sempre interesse pelo assunto que ensina. Ele deve não só ensinar, mas também aprender com os alunos para ocorrer uma relação de troca de conhecimentos.

O computador é uma tecnologia alternativa, não pode ser entendido como uma solução para todos os problemas pedagógicos, e sim como uma forma de contribuir para que eles sejam resolvidos. De qualquer forma, softwares educacionais, jogos educativos, uso de redes sociais e de aplicativos diversos fazem com que os alunos tenham mais interesse pelas atividades escolares.

Para uma efetiva inclusão digital é preciso investir num processo de letramento digital, pois não basta que o sujeito tenha somente o acesso às TICs, e sim que avance da mera utilização funcional para o patamar de interatividade, que se desdobra através do potencial discursivo do sujeito. Referimo-nos a uma utilização funcional associando a ideia de Almeida (2005 apud Araújo 2007, p. 110), uma vez que, para ela:

ler telas, apertar teclas, utilizar programas computacionais com interfaces gráficas, dar ou obter respostas do computador, equivale a inclusão digital, semelhantemente como ocorre na alfabetização no sentido de identificação das letras quando equivale a alfabetização funcional.

Esta mesma autora pontua sobre a importância do avanço da inclusão digital denominado este como fluência tecnológica:

A influência tecnológica se aproxima do conceito de letramento como prática social, e não como simplesmente aprendizagem de um código ou tecnologia, implica a atribuição de significados à informações provenientes de textos construídos com palavras, gráficos sons e imagens dispostos em um mesmo plano, bem como localizar, selecionar e avaliar criticamente a informação, dominando as regras que regem a prática social da comunicação e empregando-as na leitura do mundo, na escrita da palavra usada na produção e representação de conhecimentos. (ALMEIDA, 2005, p.174)

Existem inclusive expressões similares como democratização da informação ou universalização da tecnologia.

Para Silva Filho (2003 apud SILVA, 2009, p.16)¹,

três pilares formam um tripé fundamental para que a inclusão digital aconteça: TIC's, renda e educação. Sem qualquer um desses pilares, não importa qual combinação seja feita, qualquer ação está fadada ao insucesso. O mesmo autor destaca que a exclusão sócio-econômica desencadeia a exclusão digital, ao mesmo tempo em que a exclusão digital aprofunda a exclusão sócio-econômica. A inclusão digital, portanto, deveria ser fruto de uma política pública com destinação orçamentária, a fim de que ações promovam a inclusão e a equiparação de oportunidades a todos os cidadãos.

No que se refere às atividades lúdicas, destacamos o construtivismo epistemológico de Piaget (1998) que aponta para a construção espontânea do conhecimento através da interação do sujeito com a sua realidade. Também, nas TDIC abordadas à luz das concepções de Lévy (1993), evidenciando-se que esses recursos tecnológicos podem conduzir o educando a uma aprendizagem significativa, por destacar seus interesses individuais, suas experiências prévias e sua interação com o mundo.

Em relação às atividades lúdicas destacamos os estudos de Moyles (2002), Kishimoto (2011), entre outros. Moyles (2002, p. 13), por exemplo, reitera: "Qualquer pessoa que tenha observado o brincar durante algum tempo reconhece que, para as crianças pequenas, o brincar é um instrumento de aprendizagem". Já para Piaget (2000) o desenvolvimento integral aparece na vivência lúdica quando a criança opera mentalmente, socializando-se, motiva-se, se envolve afetivamente.

Por fim, destacamos que "[...] o brincar é um processo, virtual e influenciável, no caminho para a aprendizagem e é na implementação do currículo que o brincar mantém a sua posição, pois é no desenvolvimento de muitos aspectos intangíveis que o brincar se sobressai" (Moyles, 2002, p.106).

2.1 Um Novo Olhar à Prática Docente

As práticas tradicionais da escola baseavam-se, e em muitas realidades ainda se baseiam, em transmissão de conhecimento, conhecimento este no qual só o professor detém e o aluno um ouvinte receptor de conteúdos.

¹ SILVA FILHO, A. M. **Os três pilares da inclusão digital**. Revista Espaço Acadêmico. n. 24, ano III, maio, 2003.

A evolução está muito rápida, e com isso a sociedade exige o novo, novas práticas que prepare o indivíduo para ter capacidade, habilidade, aprenda ser crítico e dinâmico, a fim de exercer mais amplos papéis sociais, políticos e culturais.

A teoria sociointeracionista de Vygotsky (1988), que tem como base a origem social da inteligência, defende uma aprendizagem cooperativa, a qual costuma acontecer de forma intersíquica, geralmente de modo coletivo, para depois se configurar como uma construção intrapsíquica. Nesse sentido, valendo-se do pressuposto de que o conhecimento, ou a aprendizagem, são construídos pelas interações do sujeito com outros indivíduos, entendemos que essas interações sociais seriam, então, as principais desencadeadoras do aprendizado.

As interpessoais, segundo ele, possibilitam mudanças cognitivas da interação com a conseqüente reelaboração e construção das ideias.

Ainda segundo o filósofo Pierre Lèvy (2007), existe uma dimensão coletiva do conhecimento, uma dimensão alteritária, que a escola não pode desconsiderar: “As escolas devem ajudar as pessoas a avaliar e reconhecer o conhecimento que está nos outros. Talvez a escola deva ser o lugar onde se aprende a gerir conhecimento e a produzi-lo coletivamente” (LÈVY, 2007, p.1). O autor atribui um papel ao educador como mediador desse processo, pois não acredita que haja uma pura espontaneidade em aprendizagens escolares. Ela precisa ser planejada e organizada. “As únicas redes que funcionam sem mediador são as de entretenimento”. Nestes os aprendizes tem a oportunidade de criar páginas na *internet* para a produção de *hipertextos* pertinentes e trabalhos escolares. Tanto a *wiki*, como o *Blog* favorecem um trabalho cooperativo por possuírem livre acesso, permitindo a mais de um usuário modificar o conteúdo dos textos.

Como afirma Primo (2006, p.1), “a web 2.0 refere-se não apenas a uma combinação de técnicas informáticas (...) mas também a um determinado período tecnológico, a um conjunto de novas estratégias mercadológicas e a processos de comunicação mediados por computador” (grifo nosso).

A partir de conceitos como hipertextos, *wikis* ou *blogs*, de sua abrangência como recursos e de sua capacidade de dinamizar acesso à informações e conhecimentos, percebemos a necessidade de promover situações de aprendizagem nas quais o coletivo possa se sobrepor ao individual, através das quais aprender esteja atrelado a viver situações em que as pessoas sintam-se estimuladas a compartilhar experiências, de forma dinâmica, interativa e

sistematizada, permitindo que as rotinas e o cotidiano cheguem na escola e a ela se integrem.

3 METODOLOGIA

Considera-se a metodologia para essa pesquisa de campo qualitativa. Conforme Léa Fagundes, toda criança é capaz de aprender ao longo de sua vivência, pesquisas e estudos.

Professores precisam experimentar junto com seus alunos as possibilidades das tecnologias digitais, ressalta ainda hoje em suas formações.

Qualitativa porque a fonte de dados envolveu um ambiente natural, no caso uma Escola, onde a pesquisadora atua como professora de Língua Portuguesa para alunos do 6º ano, sendo estes os atuantes na pesquisa.

A coleta de dados foi realizada através de atividades em sala de aula, na Escola Estadual de Ensino Fundamental Miguel Gustavo de Sapucaia do Sul, para as quais foi feito uso dos *laptops*, disponibilizados aos estudantes através do projeto UCA, sobre o qual melhor falaremos na sequência. Optou-se por manter a identidade de todos os alunos, e só identificá-los por uma letra inicial, se necessário.

3.1 Indagações de Pesquisa

Fazem parte desta pesquisa os alunos e professores da Escola Estadual de Ensino Fundamental Miguel Gustavo, que pertence à rede de ensino coordenada pela 27ª Coordenadoria Regional de Educação. Localizada na Rua XV de Novembro, 305, Bairro Silva na cidade de Sapucaia do Sul, zona urbana, a escola foi fundada no ano de 1962. Possui 230 alunos e corpo de docente composto por 14 professores e 3 funcionários. Conta com uma equipe diretiva composta por um diretor com carga horária 40 horas, um vice-diretor com 20 horas de atuação no turno da tarde, um orientador educacional com carga horária de 40 horas para turnos da manhã e tarde e no turno da manhã há um supervisor para a área

curricular, com 20 horas de atuação. A comunidade escolar é participativa, com pais e alunos sempre presente na escola.

O regime escolar está organizado com duzentos dias letivos e carga horária de 800 oitocentas horas-aulas, conforme a legislação LDB/96.

Esta instituição de ensino atende alunos do ensino fundamental até o 6º ano, nos turnos da tarde e manhã, além de duas turmas de educação infantil (manhã e tarde) por meio de convênio firmado entre poderes públicos Estadual e Municipal.

De acordo com o Projeto Político e Pedagógico da Escola Miguel Gustavo sua filosofia de ensino propõe “Colaborar na formação de cidadãos críticos, autônomos, responsáveis, comprometidos com os valores morais e éticos, buscando o progresso da capacidade de convivência em comunidade e a natureza.” (RIO GRANDE DO SUL, 2015, p.4).

3.2 Descrição dos Sujeitos da Pesquisa

Alunos

A Escola Miguel Gustavo possui 230 alunos com idades entre quatro e treze anos, matriculados em turmas desde a pré-escola até o 6º ano. A maioria dos alunos pertence a classe média e reside próximo a escola. O projeto está sendo desenvolvido com todas as turmas da escola a partir do 1º ano até o 6º ano. Somente as turmas da pré-escola que não participam porque são alunos do município que ocupam espaço da escola.

Professores

Na Escola de Ensino Fundamental Miguel Gustavo a concepção de professor também está sendo vista como aprendiz, mediador, articulador do processo de conhecimentos. A Escola possui 14 professores atuantes nas turmas desde a pré-escola até o 6º ano. São professores nomeados ou contratados pelo Governo do Estado. Da pré-escola os professores são contratados ou nomeados pela secretaria Municipal de Educação.

De acordo com Rio Grande do Sul (2015, p.22), os professores têm a função de:

- I – participar da elaboração do Projeto Político-Pedagógico do estabelecimento de ensino;

- II – elaborar e cumprir os Planos de Trabalho de forma interdisciplinar, segundo o Projeto Pedagógico-Político do estabelecimento de ensino;
- III – zelar pela aprendizagem dos alunos;
- IV – estabelecer estratégias de recuperação para os alunos de menor rendimento, conforme os meios utilizados pela escola;
- V – ministrar aulas nos dias letivos, cumprindo a carga horária estabelecida, além de participar, integralmente dos períodos dedicados ao planejamento, à avaliação e ao desenvolvimento profissional;
- VI – colaborar com as atividades de articulação da escola com as famílias e a comunidade.

4 PROJETO UCA - UM COMPUTADOR POR ALUNO

Conforme UCA (2015), em 10 de junho de 2010, a Medida Provisória 472/09 foi convertida na Lei 12.249 criando assim definitivamente o Programa Um Computador por Aluno PROUCA. Nessa data, também foi instituído o Regime Especial de aquisição de computadores para o uso educacional, o RECOMPE.

O programa UCA tem como objetivo utilizar a tecnologia, a inclusão digital e o adensamento da cadeia comercial do Brasil na Educação.

O início desse projeto pode ser datado de 2005, no Fórum Econômico Mundial, em Davos, na Suíça, quando foi apresentado ao governo brasileiro o projeto OLPC (One Laptop per Child – um laptop por criança) que aliava um laptop ao custo de US\$100,00 a educação. Na ocasião, o presidente do Brasil aceitou a ideia e resolveu criar um grupo interministerial para avaliá-la e apresentar um relatório, pensando em futuros investimentos nessa proposta.

De acordo com UCA (2015), após muitas conversas, reuniões e debates sobre a utilização pedagógica das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) nas escolas, foi criado um grupo de trabalho, formado por especialistas no seu uso na educação, o qual foi dividido em três frentes: um grupo responsável pela formação, outro grupo pela avaliação e um terceiro para a pesquisa.

No ano de 2007, foram selecionadas 5 escolas, de cinco estados, para se aplicar o projeto experimentalmente, e em janeiro de 2010, um consórcio ganhou o pregão para o fornecimento de 150 mil laptops educacionais para aproximadamente 300 escolas públicas selecionadas. Para tornar o início do projeto possível, cada

escola recebeu a infraestrutura necessária para a internet, além de capacitação para os professores e gestores sobre o programa. Além disso, e tão importante quanto a estrutura técnica, houve formação para o uso da nova ferramenta. As escolas participantes foram selecionadas pelas Secretarias de Educação Estadual ou Municipal via UNDIME (União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação). Para poder participar do projeto, cada escola precisaria:

- Ter em torno de 500 alunos e professores;
- Possuir energia elétrica e armários para armazenar os equipamentos;
- Em cada estado, pelo menos uma escola deveria estar na capital e outra na zona rural;
- Preferencialmente estar próxima ao NTE (Núcleo de Tecnologia Educacional) ou instituições de Ensino Superior Públicas ou Escolas Técnicas Federais;
- Secretarias de Educação Estaduais ou Municipais deveriam assinar um termo de adesão e enviar um ofício ao MEC (Ministério da Educação).

No começo, seis municípios receberam o UCA, e todas as escolas participantes foram contempladas com equipamentos, conexão e capacitação. Os municípios foram:

- Barra dos Coqueiros/SE;
- Caetés/PE;
- Santa Cecília do Pavão/PR;
- São João da Ponta/PA;
- Terenos/MS;
- Tiradentes/MG.

Segundo informações encontradas no site institucional do projeto UCA (2015), o mesmo iniciou no Brasil em 2007 com o projeto pré-piloto em cinco escolas, visando avaliação dos equipamentos pelos alunos em sala de aula. Para esta fase de experimentos foram doados pelos fabricantes três modelos de laptops: A Intel doou o modelo Classmate para as escolas de Palmares/TO e Pirai/ RJ. A OLPC doou o modelo XO para as escolas de Porto Alegre/RS e São Paulo/SP. Empresa Indiana Encore doou o modelo Molilis para escolas de Brasília/DF (BRASIL, 2012).

De acordo com Silva (2012), a partir de 2010 o UCA deixou de ser pré-piloto e passou a ser piloto, contando então com a adesão de mais escolas públicas da rede estadual e municipal, de diversos municípios brasileiros. A essa altura, o projeto já estava abrangendo cerca de trezentas escolas selecionadas mediante critérios acordados com o conselho Nacional de Secretários Estaduais de Educação (Consed), a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (Undime), a Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação (SEED/MEC) e a Presidência da República. Silva (2012) também acrescenta que o consórcio que venceu o pregão 107/2008 para o fornecimento dos laptops educacionais às escolas contempladas com o projeto piloto foi da CCE/DIGIBRAS/METASYS com sistema operacional Linux Metasys e softwares educativos.

Silva (2012), em sua monografia de conclusão da Especialização em Mídias a Educação, que também tratou do projeto UCA, destaca que na Escola Estadual de Ensino Fundamental Miguel Gustavo o projeto teve início no ano de 2010. Naquele ano, houve uma adequação da infraestrutura para implantação da rede elétrica e logística, oferta de Access Point, e de pontos de acesso à internet WI-FI nas salas de aulas e sala de professores, que foi executada por uma equipe técnica do Ministério da Educação. Também houve o recebimento dos laptops que chegaram à escola neste mesmo ano.

A seleção da instituição de ensino para fazer parte deste projeto foi durante o ano de 2009 com critérios propostos pelos organizadores do projeto, sendo estes vinculados ao número de alunos, que deveria ser inferior a quinhentos, a localização da escola, de fácil acesso pelo grupo de formadores do NTE, a participação da comunidade de pais e professores que deveria ser atuante e significativa e a aceitação do projeto pelo grupo de docentes atuantes na escola. (SILVA, 2012, p.18)

Silva (2012) destaca ainda que a coordenação do Proinfo Estadual na SEDUC (Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul) fez a mediação entre Ministério da Educação, NTE e Escola para a escolha da instituição a ser contemplada com o Projeto UCA. Depois dessa escolha, e para que ela pudesse se concretizar, a direção e equipe docente da escola assinaram um acordo de aceitação do projeto, documento que foi encaminhado ao Ministério da Educação, em Brasília.

4.1 Formação Continuada para o Projeto UCA

A formação de professores para o projeto UCA ocorre em conjunto com universidades (IES), Secretaria de Educação (SE) e os Núcleos de Tecnologias Educacionais (NTEs) . Esta formação envolveu dimensões teórica, tecnológica e pedagógica em caráter semipresencial, dividido em módulos. A Escola Estadual Miguel Gustavo recebeu os *laptops* no início de 2010 e em julho deste mesmo ano, NTE e equipe diretiva iniciaram a formação de formadores junto a equipe LEC-UFRGS. Em agosto o NTE-Canoas em parceria com professor Daniel Lopes/PGDU/UNISINOS iniciaram a formação de professores, que passou a ocorrer concomitante com a prática em sala de aula.

Esta formação continuada se dividiu em módulos. O módulo um envolveu apropriação tecnológica, momento em que os professores passaram a explorar os recursos do laptop refletindo sob suas possibilidades para promoção da aprendizagem dos alunos ao mesmo tempo em que manuseiam os recursos do equipamento portátil.

No módulo dois o uso da internet passou a ser foco de análise e conhecimento, no módulo três foi trabalhada a exploração do blog, e no módulo quatro, a elaboração de projetos. A exploração da web, como e-mail, blog, bate-papo, sites educativos, entre outros trouxe as tecnologias da informação a comunicação para debate na escola, ampliando e diversificando os recursos no uso do *laptop*. Explorando recursos da internet durante este módulo professores participaram de lista de discussão, usaram bate-papo e ainda criaram *emails e blogs* onde publicaram depois, fotos e vídeos produzidos pelos alunos e professores durante as aulas. Foi durante esse processo que se deu a criação do blog no qual se baseiam as principais atividades dessa pesquisa, e que pode ser acessado no endereço: <http://gillainemariley.blogspot.com.br>.

Figura 1 - Formação de Professores - UCA



Fonte: Autora (2016)

4.2 O Uso dos Netbooks em Sala de Aula

Souza (2002), destaca que Piaget, em sua teoria sobre a Epistemologia Genética, partiu de interesse a respeito da natureza do conhecimento para nos explicar que o sujeito aprende interagindo com o meio, principalmente, manipulando objetos, trocando ideias com outros sujeitos e elaborando diversos esquemas de ações organizados pelo seu pensamento, calcados em grande parte nas trocas entre indivíduos. Nesse sentido, podemos entender que “Sujeito é aquele que assimila os objetos por meio de suas ações físicas e/ou mentais, e que, ao fazer isso transforma-os e incorpora-os, construindo conhecimentos a este respeito” (SOUZA, 2002, p.57).

Pensando nessas ações físicas e mentais, pode-se entender que o *laptop* representa o objeto a ser manipulado, o objeto a ser explorado com outros alunos e pelo próprio professor, que, normalmente, faz o papel de mediador neste processo, intervindo no momento em que o aluno encontrar dificuldade. Diante dessa mediação do professor, e valorizando a participação ativa dos estudantes, percebe-se que o Projeto UCA, um *laptop* por aluno na sala de aula, pode contribuir para a criação de ambientes de aprendizagem significativos na escola. Esses ambientes

vão ser tanto mais potencializados quanto mais forem explorados os usos de mídias digitais como jogos educativos, internet, vídeos e áudio disponíveis no laptop, que, se bem trabalhados, ampliam as possibilidades de ensino, envolvendo alunos e professores na construção de conhecimentos e desenvolvimento de competências e habilidades múltiplas.

4.3 O Uso de Jogos, Softwares e Tecnologias em Sala de Aula

As tecnologias de informação e comunicação no ambiente escolar provocam reações distintas, desde a expectativa em utilizar novas tecnologias até a desconfiança e impotência em utilizar novas tecnologias e novos recursos. Essas reações, segundo Palato (2009), geram o seguinte questionamento: quando e como utilizar a tecnologia em sala de aula?

A resposta para estes questionamentos, aparentemente, é simples, deve-se utilizar novas tecnologias quando as mesmas contribuem para o desenvolvimento do conteúdo, levando-se em conta à didática específica de cada área. Também deve-se objetivar ainda, que seja possível o desenvolvimento do maior número possível de habilidades do aluno.

Alinhados com a utilização de jogos em sala de aula, podemos destacar os softwares educacionais, que costumam ter uma maior aceitação por parte dos educadores. De qualquer forma, se eles não possuírem uma boa aplicação e não forem devidamente contextualizados, poderão ser encarados apenas como mais um recurso audiovisual e perderem grande parte de sua riqueza pedagógica.

Para Almeida (2015), entendendo que o computador passa a ser uma ferramenta de complementação e aperfeiçoamento, cabe ao professor direcionar seu uso para colocar em prática propostas de trabalho que incentivem construção de conhecimentos, que permitam uma reflexão sobre temas e conteúdos relevantes e facilitem a interação social e tecnológica, incentivando desse modo um aprendizado através desta ferramenta.

A maneira através da qual o professor utilizará esses recursos, sejam eles jogos ou softwares educativos, sejam eles usados para treinamento ou desenvolvimento, permitirá que o aluno compreenda o porquê dele estar utilizando tais ferramentas, as razões que fazem com que ele esteja explorando. Desse modo o aluno conseguirá encarar as atividades no *laptop* de um novo modo,

não somente para entretenimento, mas principalmente, para a construção de saberes e para o desenvolvimento de habilidades.

Almeida (2015), destaca ainda que, segundo Piaget (1990), todo e qualquer conhecimento cognitivo só ocorre a partir de uma ação, concreta ou abstrata, de uma ação do sujeito sobre o objeto de seu conhecimento. Nesse sentido, a teoria construtivista de aprendizagem, baseada na Epistemologia Genética (PIAGET, 1990) tem este pressuposto como sua matriz estruturante, colocando a ação, ou mais especificamente a interação como requisito fundamental para sua prática. Conforme esse entendimento, o aluno altera a dimensão de sua atuação no processo de construção do conhecimento, conseguindo uma postura menos passiva e mais protagonista. Como consequência, o professor perde seu posto de detentor e repassador do conhecimento, passando a ser aquele que fomenta, que estimula, que provoca o desequilíbrio cognitivo do aluno, na busca de um reequilíbrio em um nível cognitivo mais elevado.

Almeida (2015) reforça que são inúmeros os recursos hoje disponíveis para atividades em sala de aula, assim como são inúmeras também as formas que podemos explorar a utilização destes recursos. No entanto, cabem principalmente ao professor o adequado uso e aplicações destes recursos, e como principal discussão desse trabalho, concentraremos nosso olhar sobre o uso das mídias em atividades escolares, obtendo o melhor rendimento escolar de uma maneira lúdica e prazerosa, principalmente explorando blogs.

5 BLOGS E SEU POTENCIAL PEDAGÓGICO

Conforme destacado por Alves (2012), um blog, também chamado de blogue ou mesmo de weblog, é uma espécie de caderno digital, uma página da web, que permite o acréscimo de dados e de informações de diversos tamanhos, comumente chamados artigos ou posts. Esses artigos ou postagens podem ser organizados de forma cronológica inversa ou divididos em links sequenciais, que trazem a temática da página, e podem ser escritos e publicados por várias pessoas, dependendo das suas regras e de suas formas de organização.

O blog conta com algumas ferramentas básicas para classificar informações técnicas a seu respeito, que são disponibilizadas na internet por servidores ou usuários comuns. A maioria dos sistemas de criação e edição de blogs despertam interesse dos usuários graças às facilidades que costumam apresentar, uma vez que, geralmente, não exigem conhecimento mais complexos de informática e de recursos técnicos, como o domínio da linguagem HTML, o que incentiva pessoas sem maiores conhecimentos técnicos a criá-los e a alimentá-los.

Weblogs, comentários, compõe redes sociais abertas que rompem o formato fechado dos ambientes de aprendizagem tradicionais, são pontos de contato entre textos, são parte dinâmica de fluxos comunicativos. A interação entre pessoas e objetos de conhecimentos possibilita a aprendizagem colaborativa/cooperativa a qual produz liberdade, que significa autoridade e autonomia (ISSN na Biblioteca Nacional- R/J).

Para professores e alunos, a participação e a interação, o diálogo e a cooperação a teorização e a reflexão são o espaço possível do sentido, que produz meios de aprender/ensinar. Ensinar/aprender como atividade criativa, aprender/ensinar como processo e como movimento social. Aprender/ensinar que implica na conscientização, como forma de inserir-se no processo histórico como sujeito (FREIRE, 1983, 2002a, 2003b).

5.1 Principais Características dos Blogs

Conforme destaca Senra (2011), os blogs são espaços interativos, nos quais praticamente tudo pode ser publicado, dito e escrito, sem maiores limites para o conteúdo, nem para quem pode os criar e manter, uma vez que qualquer pessoa, instituição ou comunidade, de qualquer idade ou região, com qualquer intenção comunicativa e de interação, podem criar um blog e postar as afirmações que julgarem pertinentes. Também é importante destacar que uma das principais dinâmicas do blog, diferente de um diário, é que as postagens recentes ficam no princípio, de modo que o blogueiro/autor escreveu por último, o usuário/leitor vê primeiro.

Apesar das semelhanças de estrutura e de organização, cada blog pode possuir um formato diferente, de acordo com as pessoas que criaram e que o

alimentam. Em muitos blogs, as postagens são divididas em pastas ordenadas numa sequência necessária aos propósitos do alimentador e aos objetivos que ele quer alcançar frente aos usuários, enquanto que em outros as informações são organizadas de modo mais informal. Também é importante levar em conta que uma grande vantagem do uso dos blogs é a gratuidade oferecida, uma vez que criar e manter um deles normalmente não exige gastos financeiros, o que abre ampla o seu uso e alcance, tendo em vista que poucas pessoas têm condições ou estão dispostos a pagar por este espaço na web.

5.2 Blogs como Ferramenta de Aprendizagem

Uma das aplicações mais interessantes da web para ambientes escolares é o blog, que conforme já analisado anteriormente, permite uma grande interatividade, uma vez que é possível tanto uma troca de informações a partir de simples postagens, que vão desde rápidos e curtos comentários, quanto pode-se atingir conteúdos mais complexos com a inserção de artigos, imagens e vídeos.

Pensando os desafios das tecnologias digitais como o blog, podemos retomar as palavras de Freire (1996, p.22), que nos lembra que “ninguém ensina ninguém; aprende sozinho. Os homens aprendem em comunhão, mediatizados pelo mundo”. Diante dessa afirmação, fica clara a importância e a eficiência do blog, principalmente do ponto de vista da construção entre professor e aluno.

Nesse sentido, é importante destacar o quanto o blog propicia que os diferentes ritmos de aprendizado sejam considerados no processo educativo:

Outra grande vantagem do uso do blog na educação é a facilidade de o professor fazer intervenções, corrigindo e orientando todas as postagens, sem o limite de tempo imposto pela sala de aula, e da mesma forma o aluno pode realizar suas atividades no seu ritmo, conforme sua agenda e disposição. Desta maneira o aluno tem ampliada sua liberdade de expressão, embora necessitando da ciência de que, uma vez postados, os seus comentários poderão ser vistos por todos, sem que possa controlar. (REZENDE, 2015, p.1)

Os diários eletrônicos, pensados sob essa perspectiva, tem o poder de mudar o trabalho pedagógico promovendo o envolvimento dos participantes, e aproximando professores e alunos. Eles também podem ajudar a ampliar as relações de criação e

de autoria, em espaços como a escola, nos quais habitualmente os estudantes são poucos estimulados em sua criatividade.

Rezende (2015), também nos lembra que um blog pode constituir-se num recurso de apoio à aprendizagem por ser um espaço de criação coletiva, que aproxima professores e alunos, por meio do qual é possível uma nova forma de construção de saberes. Também explorando as TICs (Tecnologia da Informação e Comunicação) , a escola pode cumprir com um de seus mais significativos papéis, o de preparar o aluno para melhor dialogar com uma sociedade em constantes transformações, com um mundo de novas linguagens e de desafios que se ampliam, modificam e complexificam por meio de tecnologias multifacetadas.

5.3 Edublogs: Ambientes de Aprendizagem Cooperativa

Ao pensarmos os blogs como ambientes de aprendizagem, não devemos nos esquecer de que eles não nasceram exatamente com finalidades educativas:

Sabemos que os blogs não foram criados para fins educacionais. Apesar disso estão sendo, cada vez mais utilizados no âmbito educacional, pela interatividade que promovem, permitindo um letramento digital, formando redes colaborativas estimula educadores e alunos a exercerem sua autonomia no aprimoramento da comunicação e no processo de construção dos saberes. (CASTRO, 2013, p. 03)

Tendo em vista o uso de um blog como ferramenta de aprimoramento da comunicação e como incentivador de construções de saberes, é importante reforçar que ele pode favorecer, também, o desenvolvimento de um convívio ético, organizado e pautado pelos termos estabelecidos pelos usuários, uma vez que há regras a serem seguidas, há procedimentos a serem respeitados e há uma troca constante entre usuários que deve ser o tempo todo alimentada e mediada de modo dialógico.

Pensando essa dinâmica de interações, explorando recursos do blog, a escola pode proporcionar a alunos e professores o uso de uma ferramenta interativa e que exige de todos os participantes uma postura atuante e responsável, cumprindo com sua função social, o que vem ao encontro das teorias sócio interacionistas.

Durante a pesquisa analisei outras monografias sobre inclusão digital e sobre uso pedagógico de blogues, dentre as quais achei relevante a proposta de Alves (2012), que trabalhou as potencialidades de um blog com estudantes de Educação de Jovens e Adultos. Segundo ele, “o blog, como ambiente virtual de aprendizagem, contribuiu decisivamente para o ensino, já que os estudantes passaram a participar ativamente das aulas de geografia” (ALVES, 2012, p. 49). Além do aspecto da participação dos estudantes, que costuma ser ampliado por meio do uso de recursos tecnológicos, o uso dos blogues também pode ajudá-los a buscar e a entender melhor mais informações:

O professor tem que orientar seus alunos ajudando-os a entender que a internet será muito mais útil para busca das informações, para sua aprendizagem se eles a utilizarem de forma produtiva e organizada. É preciso buscar uma prática educativa reflexiva, capaz de valorizar a utilização da informática como ferramenta pedagógica (...) (ALVES, 2012, p. 50).

Essa prática reflexiva depende, em grande parte, do comprometimento do professor em orientar os estudantes, uma vez que sua mediação é fundamental diante da amplitude de recursos disponíveis:

As novas atividades didáticas realizadas através da rede – como as tele ou videoconferências, os chats, os fóruns de discussão, os blogs com suas inúmeras formas de interação e colaboração entre professores e alunos – apontam para uma redefinição do papel do professor e, uma atitude mais efetiva do aluno. (ARAUJO, 2009, p.14).

Nesse sentido, reforçamos que o computador pode ser utilizado para diversos fins, de acordo com a concepção e com as preocupações pedagógicas de cada docente, as quais podem levar a novas descobertas, e nessa respectiva o computador na escola pode ser usado para socialização, para o desenvolvimento de atividades lúdicas ou para a exploração de técnicas favoreçam um melhor entendimento informações. De acordo com Valente (2001, p. 3)

o uso do computador em ambientes de aprendizagem implica em aprender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas ideias e valores.

É indiscutível que precisamos, e de certa forma, estamos vivendo já, um novo processo educacional. Aliado às tecnologias digitais e interativas, esse processo pode permitir que o aluno seja não apenas o costumeiro receptor, e sim que ele possa agir como um produtor de conteúdos, juntamente com seus colegas e com seus professores. É preciso, pois, se investir em um novo processo de ensino aprendizagem, buscando uma nova formação do aluno, a qual possa acontecer conforme sua capacidade de aprender a pensar, a agir e interagir e a questionar saberes, conhecimentos e procedimentos. De acordo com Lévy:

a maioria dos programas atuais desempenham um papel de tecnologia intelectual: eles reorganizam, de uma forma ou de outra, a visão de mundo de seus usuários de modificam seus reflexos mentais. As redes informáticas modificam os circuitos de comunicação e de decisão das organizações. Na medida em que a informatização avança, certas funções são eliminadas, novas habilidades aparecem, a ecologia cognitiva se transforma [...] Cada nova inovação de informática abriu a possibilidade de novas relações entre homens e computadores [...] eles intervêm sobre a comunicação, a percepção e as estratégias cognitivas de indivíduos e de grupos de trabalho". (LÉVY, 1993, p. 54-56).

Os blogs se tornaram instrumentos de conexões e diálogos entre professores e alunos, uma vez que permitem compartilhar informações das atividades desenvolvidas em seu processo de aprendizagem, se configurando como meios capazes de desenvolver a capacidade de análise e crítica dos conteúdos, exercícios e debates próprios das aulas. Através dos blogs muitos alunos são motivados a interagir com os assuntos de seus estudos, alcançando assim uma autonomia de pesquisa e de leitura, que permite a liberdade de comentários, de opiniões e de apresentação dos conteúdos sob a forma de imagens e textos. Segundo Valente (2001, p.3), "informação é o fato, é o dado que encontramos nas publicações, na internet ou trocando informações. O conhecimento é a informação interpretada, relacionada e processada". No paradigma antigo, o professor ensina transmite a informação ao aluno e este consegue memorizá-la. No atual, o aluno aprende quando constrói o conhecimento interagindo no mundo dos objetos e das pessoas.

6 UM BLOG COMO ESPAÇO DE MEDIAÇÃO E INTEGRAÇÃO DE MÍDIAS

Baseamos esta proposta na criação de um *blog* educativo, novidade para os alunos, num processo de inserção e interesse pelo estudo. Meu Blog foi criado dede

2010 com o início do projeto na Escola, pois usamos ele em nossas formações de professores que acontecem uma vez no mês na própria escola, com orientação da SEDUC em parceria com a UFRGS.

Muito mais do que uma aula atrativa o importante é observar se a ferramenta utilizada mantém os alunos interagindo, num processo de participação cooperativa, na promoção da aprendizagem.

Com o decorrer do projeto, à medida que surgiram fotos foram inseridas, atividades no sentido de colaborar para o aprendizado e interesse do aluno. Postagens com regras da Língua Portuguesa e apresentações de trabalhos dos alunos.

O uso do *blog* como ferramenta de aprendizagem a professora pesquisadora optou pela criação de um *blog* na Língua Portuguesa e Ensino Religioso, as disciplinas nas quais atua. Mas existem atividades interdisciplinares também, realizadas com seus alunos do Ensino Fundamental.
<http://gillainemariley.blogspot.com.br/>

Segundo as Diretrizes Curriculares de Língua Portuguesa (2008, p.50-51), o professor de Língua Portuguesa precisa propiciar ao educando a prática, à discussão, a leitura de textos das diferentes esferas sociais (jornalísticas, literária, publicitária, digital, etc...). Sob o exposto, defende-se que as práticas discursivas abrangem, além dos textos escritos e falados, a integração da linguagem verbal com outras linguagens (multiletramentos):

[...] (as artes visuais, à música, o cinema, a fotografia, a semiologia gráfica, o vídeo, a televisão, o rádio, a publicidade, os quadrinhos, as charges, a multimídia e todas as formas infográficas ou qualquer outro meio linguageiro criado pelo homem), percebendo seu chão comum (são todas as práticas sociais, discursivas) e suas especificidades (seus diferentes suportes tecnológicos, seus diferentes modos de composição e de geração de significados) (FARACO, 2002, p.101).

As páginas utilizadas pela professora pesquisadora são todas direcionadas as aulas, ou postagens de trabalhos que já foram realizados com os alunos durante as aulas utilizando as mídias como podemos perceber em alguns *Software* citados na pesquisa. Essas atividades desenvolvidas em aula, são trabalhados primeiro o conceito com atividades e chegando aos *Software* para exercitar melhor os conteúdos. Como no “TAGUL”, os alunos tinham que criar alguma das formas *Software* com algum dos substantivos que haviam aprendido em aula.

6.1 Página Inicial

A página inicial do blog de imediato mostra as principais postagens, a maior parte delas de atividades feitas pelos alunos, além de dicas de Português e também informações sobre eventos dos quais participo e nos quais faço demonstração dos trabalhos que os alunos fizeram. Como é comum em todos os blogs, qualquer usuário tem acesso para comentar, dar sua opinião e sugestão.

Conforme já citado, o Blog foi criado pela professora pesquisadora no início do projeto UCA (Um Computador por Aluno), em 2010. Desde então, foi iniciado um trabalho que procura explorar as as diversas mídias, registrando no Blog as principais atividades dos alunos e criando outras páginas para diversificar o trabalho em sala de aula.

Figura 2 - Blog da Professora pesquisadora



Fonte: <http://gillainemariley.blogspot.com.br>.

6.2 Software Utilizado no Blog

A Nuvem de palavras (TAGUL) é um aplicativo no qual se aplica qualquer conteúdo para trabalhar com os alunos e para eles, costuma ser uma uma diversão. Nesse exemplo aqui mostrado os alunos trabalharam com os substantivos próprios, utilizando nomes dos colegas de classe e da Professora. Trabalhamos em aula com

o conceito de substantivos e seus tipos, os estudantes fizeram exercícios, pesquisa nos *netbooks* sobre o conteúdo e para finalizar, quando já estavam entendendo o conteúdo, fomos para o aplicativo.

Foi utilizada a lousa e o aparelho multimídia para fazer a demonstração de como usar o aplicativo inicialmente, e logo os próprios alunos foram se ajudando entre si e encontrando nele, algumas vezes, outros recursos, o que fez do resultado dessa atividade muito satisfatório.

Atividade realizada em sala de aula pelos alunos, com aplicativo TAGUL.

Figura 3 – Atividade do aplicativo Tagul.



Fonte: Autora (2015)

6.3 Vídeo Bullying

Também está disponível no blog um trabalho realizados pelos alunos do 6º ANO para apresentar na disciplina de Ensino Religioso, sobre o *BULLYING nas escolas*.

Inicialmente foi exibido um documentário, também disponível no endereço (<https://drive.google.com/file/d/0B9hfYspp7mQ5SnRBSmE4LVI2a3c/view?usp>),

sobre a violência nas escolas, de modo geral, envolvendo docentes e discentes, mostrando realidade de vários Estados do Brasil, não só a realidade que eles vivenciam todos os dias. Posso dizer que chocou alguns, outros já tinham acesso as informações.

Depois disso, dividimos a turma em grupos e cada grupo criou sua maneira de passar melhor o recado para que não haja mais violência nas escolas, por menor que seja.

Figura 4 – Vídeo sobre violência na escola.

Vídeo realizado pelos alunos sobre violência, para apresentação de Ensino Religioso.



Fonte: Autora (2015)

6.4 Fotonovela /Calaméo

Os alunos do 6º ANO, produziram também uma fotonovela, utilizando o *powerpoint* e outros recursos das mídias, a qual pode ser acessada no endereço (<http://www.calameo.com/accounts/4309491>)

O objetivo principal com este trabalho era desenvolver a produção textual e a criatividade, além de explorar o manuseio com várias mídias para um mesmo trabalho em equipe. Os alunos foram divididos em grupos; a primeira tarefa do grupo era escolher um tema para sua produção textual, isso imaginando um teatro, pois iriam produzir uma fotonovela.

A professora transitava pelos grupos auxiliando na ajuda pelo tema e escrita da história. Depois que escreveram a história e dividiram os papéis de cada um

começaram a ensaiar na escola. Só depois de tudo bem ensaiado foi que trouxeram o figurino para fazer as fotos com câmera digital, celular ou mesmo utilizando os *netbooks*. Em alguns trabalhos houve a necessidade de se fazer cenas fora da escola por causa do cenário.

Todas as fotos prontas e escolhidas foram trabalhadas a partir do *PowerPoint*, com o qual foi produzida a fotonovela, com o auxílio da professora. O resultado foi excelente, tanto que fomos mostrar nosso trabalho na UFRGS em seminário sobre mídias/robótica.

Figura 5 – Produção textual-fotonovela

Produção textual-fotonovela realizada pelos alunos, trabalho de Língua Portuguesa.



Fonte: <http://gillainemariley.blogspot.com.br>.

6.5 Audacity - Livro Áudio

O livro áudio, disponível no endereço (<https://youtu.be/ToH6a2QtqZ0>) foi uma atividade confeccionada pelos alunos, utilizando um recurso do computador chamado *audacity*, com o qual foi possível contar a história de um livro.

Primeiro os estudantes fotografaram todas as imagens do livro, depois colocaram na ordem e depois no editor de imagens. Como terceiro passo, gravaram em grupos as falas, cada um com seu papel, utilizando o *audacity*, cujo resultado sonoro foi editado com as imagens.

O objetivo, com esse trabalho, era desenvolver no aluno habilidades de leitura e de dicção, além de incentivar o trabalho em equipe e a capacidade de organização em grupo, por meio da exploração de recursos de áudio e vídeo disponíveis na internet e potencializados pelo uso dos *netbooks*.

Durante esse trabalho, os alunos encontraram dificuldade para realizar algumas atividades, uma vez que, na parte das fotos foi tudo bem, mas quando chegaram na parte do áudio, entraram em pânico. Os que conseguiam gravar não conseguiam editar com a imagem, e levamos meses aperfeiçoando esses trabalhos. Mas no final valeu o esforço, fizeram muito bem.

Figura 6 – Produção textual, livro áudio

Livro áudio, trabalho realizado pelos alunos para apresentar em Língua Portuguesa.



Fonte: <http://gillainemariley.blogspot.com.br>.

6.6 Scratch: Trabalho realizado na aula de Língua Portuguesa.

Figura 7 – Produção textual através do scratch

Scratch produção textual, trabalho para Língua Portuguesa.



Fonte: <http://gillainemariley.blogspot.com.br>.

O *scratch* é um aplicativo que permite programar jogos e animações, e que possui uma interface bastante simples e acessível. Ao o utilizarmos nas aulas de Língua Portuguesa, tivemos o objetivo de ajudar o aluno a desenvolver a criatividade, melhorar sua produção textual e explorar os muitos recursos do aplicativo, ampliando sua capacidade de trabalhar com tecnologias digitais.

Utilizando esse aplicativo, os alunos tiveram que criar tudo, o cenário, as personagens, as falas, os movimentos, tiveram que dar vida para história. A atividade foi realizada com êxito, o exemplo a cima foi criado por um dos alunos.

6.7 Webquest e Jogos Educativos

Por meio do blog também são postados conceitos relacionados aos conteúdos, atividades e jogos educativos sobre os mesmos, além de exercícios e atividades diversas que podem contribuir com a formação dos estudantes de modo dinâmico e divertido.

Diversos jogos educativos ajudam a motivar o interesse do aluno e ao mesmo tempo fazem com que ele aprenda utilizando o lúdico, com o recurso das mídias. Abaixo, alguns exemplos de jogos e atividades disponibilizadas através do blog:

Figura 8: Jogo sobre a Reforma Ortográfica da Língua Portuguesa



Fonte: <http://www.fmu.br/game/home.asp>

- Jogo sobre Substantivos Coletivos:
<http://www.smartkids.com.br/jogos-educativos/coletivos-quiz.html>
- Site com atividades diversas como jogos, quiz e testes acerca de conhecimentos diversos, como Quadrinhos e TV, Folclore, Antigas Civilizações, Lógica e Matemática, que podem ser trabalhados de diversas maneiras, em inúmeros momentos:
<http://sitededicas.ne10.uol.com.k:r/testes.htm>

7 CONCLUSÃO

A inclusão digital vêm em benefício da humanidade, assim como o mundo evolui muito rápido, é necessário acompanhar essa evolução, pode-se dizer que à maneira mais eficiente é através das TICs. Para que no futuro possamos encontrar um profissional compatível com o mercado de trabalho.

Nesse sentido o projeto UCA, hoje sendo chamado de Província de São Pedro, tem feito a diferença na educação, uma vez que representa uma importante iniciativa de aproximação e familiarização dos professores e dos estudantes com inúmeros recursos tecnológicos digitais.

Com a inclusão digital explorando os softwares educativos, o comportamento dos alunos no que se refere a concentração, atenção, interesse e participação manifestou uma melhora significativa, principalmente em sala de aula.

Todavia, é importante destacar que a simples disponibilização de recursos tecnológicos, como os *netbooks* do Projeto UCA, não é suficiente para as necessárias transformações na educação. A verdadeira inclusão digital acontece quando é inserida em um contexto escolar por uma proposta pedagógica coerente, realizada de maneira eficiente, cautelosa e responsável, podendo então mudar o cenário da educação, e portanto melhorar o aprendizado dos alunos de forma eficaz, motivadora e acima de tudo, de modo a prepará-los para um futuro competitivo.

Como as tecnologias educacionais desenvolvem-se e transformam-se rapidamente, o educador deve estar sempre em constante reciclagem, buscando o novo, o aprimoramento, enriquecimento de seu trabalho de maneira lúdica, atrativa e proporcional ao enriquecimento de seus alunos.

O uso das mídias oportuniza uma troca constante, todos estão ampliando seus conhecimentos, alunos e professores podem encontrar por meio delas uma oportunidade de criar, transformar, ir além, conhecer o mundo. Também uma ferramenta muito útil para atividades em salas multifuncional.

Dentre os muitos recursos tecnológicos disponíveis, o presente trabalho destacou a importância do Blog, o qual, a exemplo de muitas ferramentas e diversos aplicativos, permite trazer o aluno para sala de aula com mais interesse, podendo ser utilizado desde as séries iniciais, para aprender a ler e escrever, até as séries mais avançadas, as quais podem explorar suas potencialidades de variadas maneiras, principalmente utilizando-o como conexão entre diferentes recursos de

comunicação e informação. Naturalmente, para que esses trabalhos se tornem eficazes, deve existir o desempenho do professor, a quem prioritariamente cabe buscar o conhecimento, coisa que nem sempre, ou a maioria das vezes não acontece.

Desde o início do projeto UCA- em nossa Escola Estadual de Ensino Fundamental Miguel Gustavo, em 2010, estão acontecendo mudanças na postura dos professores, uma vez que os mesmos se viram desafiados, principalmente a deixar de ser os donos do saber para se tornarem mediadores de conhecimentos. No ambiente da sala de aula, com o uso do *laptops*, tanto professores como alunos ensinam e aprendem juntos.

O uso dos recursos oferecidos pelo laptop, com acesso à internet, a softwares e sites educativos, oportuniza aos professores a criação de ambientes de aprendizagem cooperativos, com trocas constantes de conhecimentos, liberdade e autonomia para os alunos desenvolverem seu próprio processo de aprendizagem. Observou-se, durante o trabalho pedagógico aqui relatado, que as experiências feitas com fotonovela, audacity, tagu, scratch, mapa conceitual, webquest e outros recursos mobilizaram os estudantes, incentivaram sua criatividade, ampliaram seu repertório de saberes, seu domínio de ferramentas tecnológicas, sua capacidade de organização e trabalho em grupo, e, acima de tudo, sua assimilação de conhecimentos diversos.

A utilização do Blog como um espaço mediador de aprendizagens, através do qual os estudantes puderam ter acesso a vários recursos pedagógicos e puderam compartilhar suas próprias produções, reforçou a percepção de que, cada vez mais, é preciso se investir no uso das tecnologias digitais em sala de aula. Através do Blog, foi sendo criado um novo canal de comunicação e uma nova forma de se promover atividades pedagógicas significativas, as quais ampliaram o domínio cognitivos dos estudantes e incentivaram suas habilidades criativas.

Portanto, os resultados encontrados na presente pesquisa levam a certeza de que a prática pedagógica para uso das tecnologias na escola, deve ser contínua, com um olhar diferenciado do professor para com seus alunos e sobre os recursos utilizados, e que, dentre tantos recursos possíveis de ser utilizados, o blog é um dos mais dinâmicos, interativos e amplos, razão pela qual muito ainda pode ser feito através de seu uso em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Ana P. **O uso de jogos, softwares e tecnologias em sala de aula através do uso de ambientes de aprendizagem.** (2015) Disponível em: <<http://anapdealmeida.com/2010/10/26/o-uso-de-jogos-softwares-e-tecnologias-em-sala-de-aula-atraves-do-uso-de-ambientes-de-aprendizagem>>. Acesso em: 15 ago. 2015

ALVES, Vanderlei Carvalho. **A contribuição da Informática para a EJA: uma proposta do uso do blog para o ensino da Geografia.** Monografia. Especialização em Mídias na Educação. 2ª Edição. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012.

ARAÚJO, Michele Costa Meneghetti de. **Potencialidades do uso do blog em educação.** Natal: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2009. p.207. Dissertação. Programa de Pós Graduação em Educação, Natal, 2009

ARAÚJO, Rosana Sarita de. Letramento digital e educação. In: MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. (Org.). **Percursos na formação de professores com tecnologias da informação e comunicação na educação.** Maceió: EDUFAL, 2007.

BLOG UCA - **Um Computador por Aluno.** Sugestões de aula. Disponível em: <<http://ucapotaldoprofessor.wordpress.com/sugestoes-de-aulas>>. Acesso em: 23 Abr. 2015.

Brasil, Ministério da Educação. Mídias na Educação: Design e Usabilidade: **Módulo 4: Os jogos Educativos.** Apresentação sobre jogos educativos. Disponível em: <[HTTP://moodle.cinted.ufrgs.br/moodle/resource/view.php?id=26260](http://moodle.cinted.ufrgs.br/moodle/resource/view.php?id=26260)> Acesso em: 15 Ago. 2015.

CASTRO, C. Blogs na Educação. Portal Educa Rede/curso de blogs na educação. 2010, vol.1, Ed. 1, 2010.

FARACO, C. A. *Área de Linguagem: algumas contribuições para sua organização.* In: Kuenzer, A.(org.) **Ensino Médio – construindo uma proposta para os que vivem do trabalho.** 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

FREIRE, Paulo. **Extensão ou comunicação?** 7 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança.** São Paulo: Paz e Terra, 1994.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Isa Maria. **Da construção do conhecimento científico à responsabilidade social da ciência da informação.** Informação & Sociedade, João Pessoa, v. 12, n. 1, 2002.

FREIRE, F. M. P. Formas de materialidade lingüística, gêneros de discurso e interfaces. In. SILVA, T. E. da. (Org.). **A leitura nos oceanos da Internet.** São Paulo: Cortez, 2003. pp.65-88.

HERMAN, M. R.; ALMEIDA, M. P.; SILVA, R. P. **Inclusão social através da inovação tecnológica aplicada na educação.** São Paulo, 2006, 63f. Monografia (Especialização em Conhecimento, Tecnologia e Inovação) – Fundação Instituto de Administração.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al . **Jogo e letramento:** crianças de 6 anos no ensino fundamental. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 37, n. 1, abr. 2011 . Disponível em: www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S151797022011000100012&lng=pt&nr m=iso. Acesso em: 18 set. 2015.

Léa Fagundes, www.educadigital.org.br/biodaleafagundes/a-educadora.

LÉVI, Pierre. **As tecnologias da inteligência** – o futuro do pensamento na área da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 2. ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. Loyola, 2007.

MORAES, R.. **Informática na educação.** 2ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000, v. 1.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PALATO, Amanda. **Sem culpar o outro. Revista Nova Escola/ Guia do Ensino Fundamental de 9 anos.** São Paulo n.225,Abril. set.2009, p. 102-104.

PIAGET, Jean. **A Psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998

PIAGET, Jean. **Epistemologia Genética.** São Paulo: Martins Fontes, 1990.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional na Web 2.0. ENCONTRO DOS NÚCLEOS DE ESQUISA DA INTERCOM, VIP.** Brasília: UnB, 2006.

REZENDE, Neide. **O uso do blog na prática educacional.** Disponível em: <http://www.neiderezende.blogspot.com.br>. Acesso em agosto de 2015.

SANTOS, Maria Edilene do Amaral Silva. **Inclusão Digital:** Navegando Pelo Conhecimento. 2009. 29 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Pós-Graduação da Especialização em Educação Profissional e Tecnológica Inclusiva) - Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Mato Grosso, Cuiabá, 2009. Disponível em: <

http://bento.ifrs.edu.br/site/midias/arquivos/201001595931124maria_edilene.pdf>. Acesso em: 10 set. 2015.

SENRA, Marilene Lanci Borges. **Uso do blog como ferramenta pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa**. Trabalho de conclusão de curso. Especialização em Mídias Integradas na Educação. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2011.

Silva, Eliane Soares. UCA – Um Computador por Aluno: **Possibilidades de aprendizagem com o uso do laptop na sala de aula**. Porto Alegre, 2012.

UCA – **Um Computador por Aluno. Site oficial do projeto**. Disponível em <http://www.uca.gov.br/institucional>. Acesso em 10 set. 2015.

VALENTE, José Armando. (Org.). **Computadores e Conhecimento: repensando a educação**. Campinas, SP: Gráfica da UNICAMP, 1993.

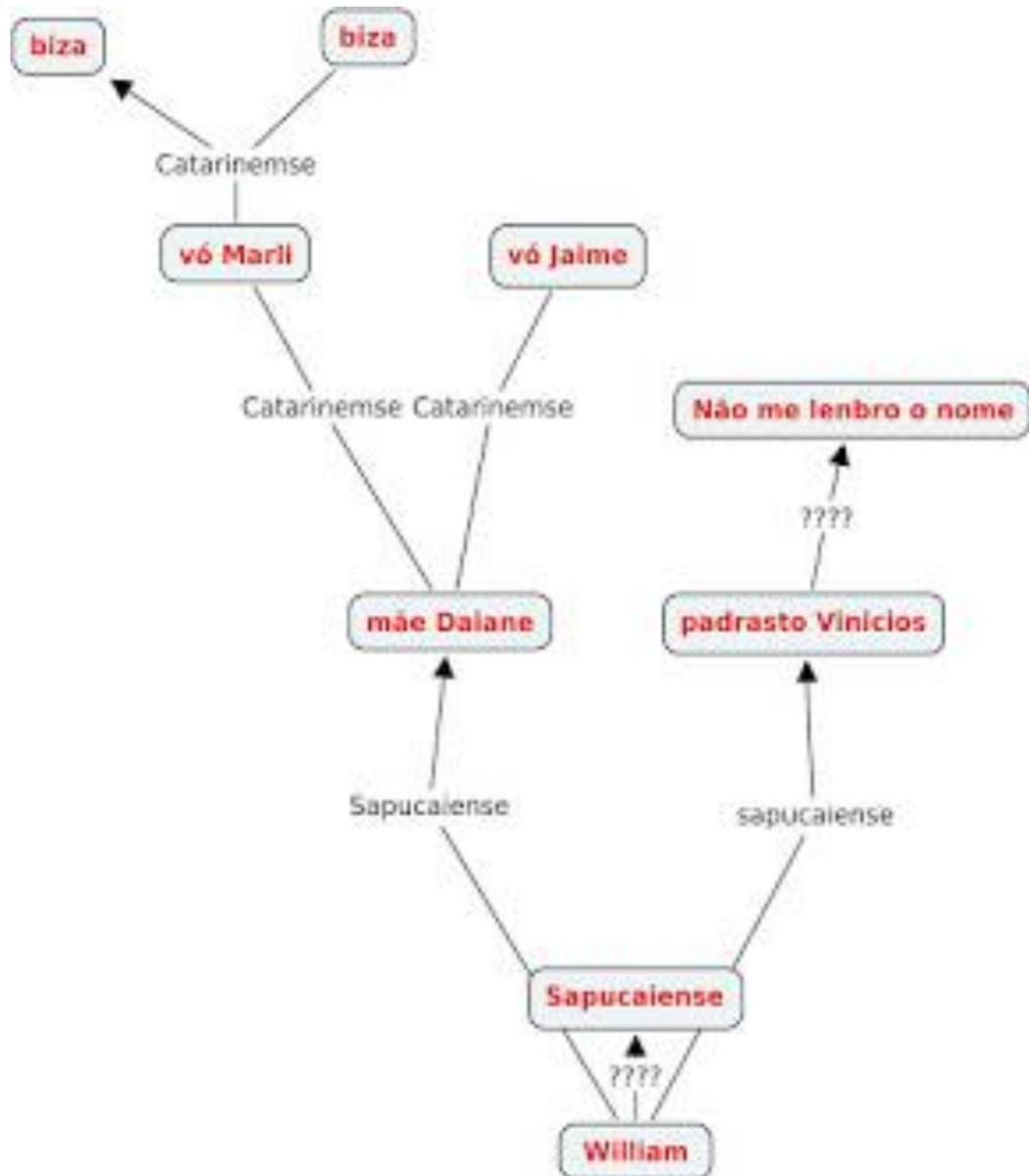
VALENTE, José Armando. **O Uso Inteligente do Computador na Educação**. In: Pátio: Revista Pedagógica. Porto Alegre: Artes Médicas Sul. ano 1, n.º 1, 1997.

VALENTE, José Armando. Aprendendo para a Vida: **O uso da Informática na Educação Especial**. In: M. P. Freire e J. A. Valente (orgs). Aprendendo para a Vida: **Os Computadores na Sala de Aula**. São Paulo: Cortez, 2001.

VIGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone, Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

ANEXO A – Mapa Conceitual

Trabalho realizado pelos alunos do 6º ano A da Escola E. Miguel Gustavo. Cada aluno pesquisou a origem da Língua Portuguesa em sua família.



Anexo B: Fotos

- FISL15º Forum Internacional Software Livre. 05/2014.

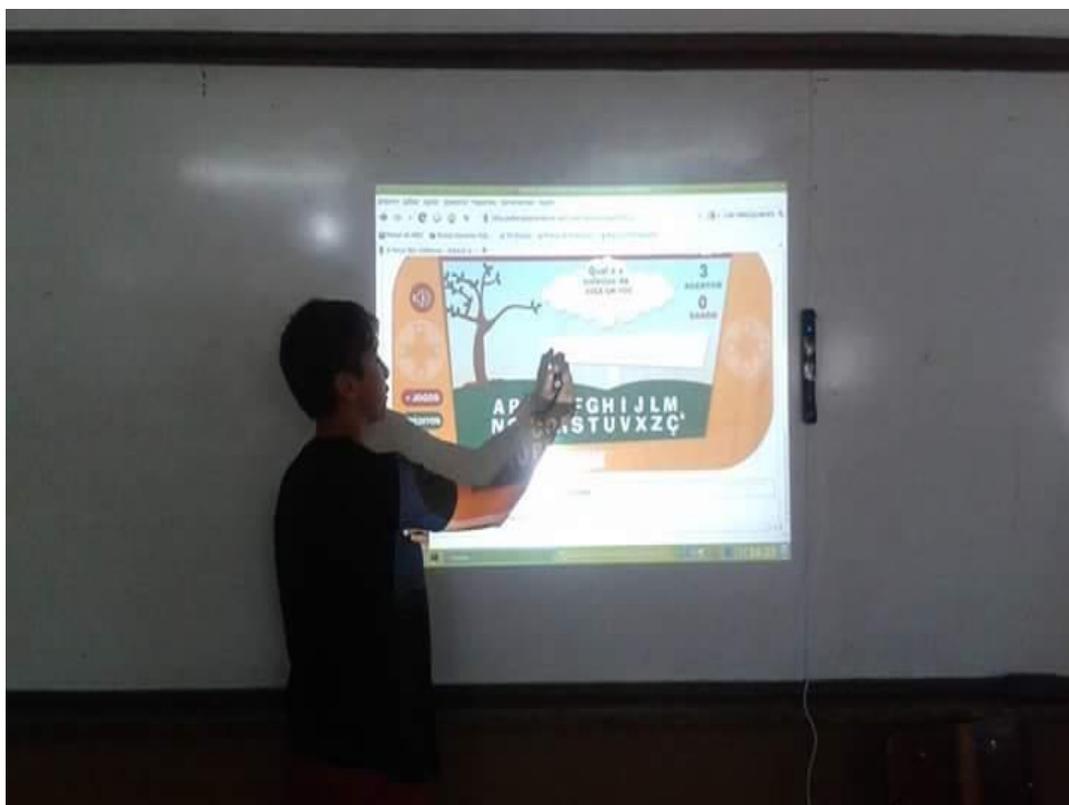


Alguns professores da Escola participaram desse Forum Internacional, oferecendo assim mais conhecimento na área de mídias na Educação.

- FISL15º Fórum Internacional Software Livre. 05/2014.



- Aula com lousa digital.



Fonte: [HTTP://moodle.cinted.ufrgs.br/moodle/resource/view](http://moodle.cinted.ufrgs.br/moodle/resource/view)

- 3ª Olimpíada de Programação de computadores na UPF em Passo Fundo.
(scrach)



- 3ª Olimpíada de Programação de computadores na UPF em Passo Fundo.
(scrach)



