

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

ALESSANDRA GIROLA

**A CONTRIBUIÇÃO DA INFORMÁTICA EDUCATIVA, ATRAVÉS DOS SEUS
OBJETOS DE APRENDIZAGEM, NO COTIDIANO DOS 5º ANOS DO ENSINO
FUNDAMENTAL DE 9 ANOS**

**Porto Alegre
2012**

ALESSANDRA GIROLA

**A CONTRIBUIÇÃO DA INFORMÁTICA EDUCATIVA, ATRAVÉS DOS SEUS
OBJETOS DE APRENDIZAGEM, NO COTIDIANO DOS 5º ANOS DO
ENSINO FUNDAMENTAL DE 9 ANOS**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado como requisito final 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.

Orientadora:
Profa. MSc. Alessandra Pereira Rodrigues

**Porto Alegre
2012**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

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

Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na

Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:

Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

Aos meus pais Fausto e Rosângela, sem
eles nada aconteceria.

À minha filha Tatiana por ser minha vida.

AGRADECIMENTOS

Aos meus Pais, Fausto e Rosângela, pelo amor, pela compreensão e pela força durante o tempo em que estava estudando.

A minha filha Tatiana, que em muitos momentos me ajudou a superar mais este desafio. Todo o meu amor.

Aos professores, tutores do curso e em especial a Professora Alessandra Pereira Rodrigues que possibilitou a realização deste trabalho, orientando-me e conduzindo-me a novas aprendizagens com seu incentivo, paciência e dedicação.

Às colegas Rejani, Maria Bianca e Tania, amigas e companheiras nesta caminhada muitas vezes árdua, mas que nos uniu e nos ensinou muito.

À Direção da Escola Municipal de Ensino Fundamental Paulo Arandt, em especial as colegas dos 5º anos, Perla Gulart, Fabiana Moraes e Rosilaine Jacoboski, companheiras na caminhada diária.

Aos meus alunos que muito contribuíram para a realização deste trabalho. Obrigado todo especial a vocês.

Enfim, a todos que de uma forma ou de outra colaboraram nesta minha caminhada.

RESUMO

O trabalho apresenta uma pesquisa caracterizada mista, realizada com alunos de três (3) turmas de 5º ano do Ensino Fundamental de nove (9) anos, com idades entre 10 e 13 anos, que utilizam o LIE (Laboratório de Informática Educativa) e seus recursos, em uma instituição pública, de Ensino Fundamental, localizada a 60 km de Porto Alegre/RS. Sabe-se da necessidade da utilização da informática nos dias de hoje. Os educandos têm contato desde o berço com tecnologia computacional, o que a torna uma grande aliada no processo de ensino-aprendizagem. Dentro desta proposta oferece-se a utilização de ferramentas e softwares que atuam perfeitamente como objetos que proporcionam outra maneira de construir a aprendizagem, renovando a prática pedagógica abordada. A partir desse avanço e sentido a necessidade de oferecer algo inovador, o município de Dois Irmãos juntamente com a instituição de ensino, citada na pesquisa, propiciou que os alunos pudessem melhorar suas práticas e expandir os seus conhecimentos e competências. Através um questionário realizado com os alunos e com alguns professores, pode-se ver a importância e vontade que se tem de trabalhar com a Informática e seus meios.

Palavras-chave: Informática Educativa, Objetos de aprendizagem, ensino-aprendizagem.

LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS

IEEE	<i>Institute of Eletrical and Eletronic Engineers</i> - (Instituto de Engenheiros, Eletricistas e Eletrônicos)
LIE	Laboratório de Informática Educativa
LOM	<i>Learning Metadata Object</i>
OA	Objeto de aprendizagem
PPP	Projeto Político Pedagógico
PROINFO	Programa Nacional de Tecnologia Educacional

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Laboratório de informática educativa – Dois Irmãos/RS.....	13
Figura 2: Exemplo de objeto de aprendizagem – j'click editor.....	20
Figura 3: Gráfico comparativo de gêneros das turmas.....	24

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 O USO DA INFORMÁTICA EDUCATIVA	13
2.1 OBJETOS DE APRENDIZAGEM	15
2.2 INTERFACES ENTRE OS OBJETOS DE APRENDIZAGEM E A INFORMÁTICA EDUCATIVA NOS 5º ANOS	17
3 METODOLOGIA	19
4 ANÁLISE DOS DADOS	22
4.1 PERFIL DAS TURMAS ENTREVISTADAS	23
4.2 PERFIL DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS	24
4.3 ANÁLISE FINAL	25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	31
APÊNDICE B – Questionário professores da escola	36
APÊNDICE C – Termo de consentimento do aluno	38
APÊNDICE D – Termo de consentimento do professor	39
APÊNDICE E – Projeto Porto Alegre	40

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que a tecnologia está presente na vida de nossos alunos, desde o momento de seu nascimento até a terceira idade. Qualquer adolescente “antenado” possui um celular, um notebook ou computador onde ele baixa jogos, músicas, vídeos, etc. São os chamados nativos digitais, ou seja, pessoas que nasceram na era digital (PRESNKY, 2001).

Aproveitando esta influência, com a evolução da educação e do processo de ensino-aprendizagem, as tecnologias, principalmente a informática educativa, vem ao longo dos anos tornando-se uma grande aliada neste desenvolvimento. Através desta perspectiva, consegue-se encontrar embasamentos que podem fazer a diferença no dia a dia escolar.

Conforme disposto no PPP da Escola (Dois Irmãos, 2009), a informática aplicada à educação, possibilita uma metodologia diversificada, renovada no modo de trabalhar os conteúdos programáticos das disciplinas, oferecendo novas perspectivas de apoio à formação educacional. A escola como sendo um ambiente criado para a aprendizagem, muito rico em recursos pedagógicos necessita abrir espaço amplamente para os recursos tecnológicos.

Esses novos recursos tecnológicos, apresentados pela Informática Educativa, podem dependendo do modo que são empregados, enriquecer as condições do ensino, bem como, a construção do conhecimento, ampliando-o, ao adotar diferentes abordagens que são complementares aos recursos tradicionais.

Esta vasta tecnologia proporciona ao aluno uma gama de possibilidades de atividades pedagógicas e didáticas. Utilizando softwares para melhorar a leitura e a parte escrita, bem como, blogs, editores de texto e a Internet como fonte real de pesquisa e leitura sem o famoso “copiar e colar”. Também a

utilização de fotos e vídeos, downloads de arquivos, além da comunicação virtual. A utilização da tecnologia torna as atividades escolares menos monótonas e cansativas, tanto para o professor como para os alunos, se bem elaboradas. Visto que, o computador pode tornar-se uma ótima ferramenta de ensino-aprendizagem ressaltado também o desenvolvimento de habilidades e competências.

Nas séries finais do Ensino fundamental exige-se dos alunos trabalhos mais científicos e elaborados. Muitas vezes, havendo a possibilidade, digitados e impressos. Costuma-se dentro da Informática praticar estas habilidades com os alunos, dentro de uma cruzadinha para que resumam um texto lido e aprendam os recursos do editor de texto. Também usar uma metodologia de pesquisa na Internet para assuntos trabalhados em sala de aula. Assim, além de uma estratégia didático-pedagógica, o computador aprimora a pesquisa científica e o esforço em melhorar a qualidade profissional.

Não muito diferente é a realidade do Município de Dois Irmãos-RS, onde cada vez mais se adota recursos para auxílio no processo de ensino-aprendizagem nas escolas. Além de proporcionar dinamicidade e trabalhar as temáticas, apoia a intersecção dos conteúdos curriculares dentro da interdisciplinaridade. O seu uso também proporciona a organização de trabalhos e tarefas escolares, digitação e pesquisa.

E visando ampliar o conhecimento e a autonomia a informática educativa através dos recursos tecnológicos amplia os horizontes do educando. A mesma contribui para o reforço escolar, proporcionando ainda uma vasta troca de experiências entre educador e o educando.

Para abordar o tema – A contribuição da informática educativa, através dos seus objetos de aprendizagem – o presente trabalho contextualiza a Informática Educativa, o uso do computador e suas tecnologias como um todo.

Contextualiza também o conceito de Objetos de Aprendizagem e seus tipos de aplicação e a relação da Informática com os conteúdos do 5º ano do ensino fundamental.

Com os objetivos de investigar o cotidiano escolar e quais as dificuldades apresentadas pelos alunos, como a Informática e seus Objetos de aprendizagem se inserem e auxiliam nesta questão.

Ao final, apresenta-se análise pela própria experiência desenvolvida durante a atuação no Laboratório de Informática Educativa e uma breve análise dos dados, coletados através dos questionários aplicados. Finalmente são tecidas algumas considerações finais.

2 O USO DA INFORMÁTICA EDUCATIVA

As escolas da rede municipal de Dois Irmãos vêm adotando cada vez mais o uso de computadores, como recursos de auxílio no processo de ensino e aprendizagem, assim, na prática, atingindo objetivos, ensinando os alunos a trabalhar com um sistema operacional, aplicativos e adquirindo novas formas de ensino e aprendizagem, disseminando a interdisciplinaridade trabalhando temáticas e conteúdos do currículo.

No ano de 2010, o Governo Federal através do Programa PROINFO e em parceria com o município modernizou e adaptou as estruturas dos LIES de todas as escolas do município em questão. Abaixo (Figura 1), pode-se ver a estrutura do LIE onde se realizou o trabalho de pré-pesquisa.



Figura 1: Laboratório de informática educativa – Dois Irmãos/RS

Segundo Coelho (2008), o uso da informática educativa numa instituição educacional significa o desenvolvimento do conteúdo de disciplinas curriculares por intermédio do computador. Este processo não depende diretamente de recursos físicos e sim de um processo de conscientização por parte dos alunos, direção e, principalmente, dos professores. É preciso entender a função dos professores das disciplinas e do professor especialista em informática. O professor da disciplina (seja ela qual for) não deve substituir seus métodos e estratégias de ensino/aprendizagem e sim enriquecê-los com as novas possibilidades.

A inserção da informática educativa no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades da educação são desenvolvidas por intermédio do computador. A informática educativa vai muito além de ensinar o aluno sobre competências computacionais. Pode-se dizer que não basta ter conhecimento técnico e conhecer a fundo os componentes do computador, ou saber programar com diversas linguagens, mas levar em consideração às diversas formas de ensinar e aprender neste processo. O mais importante e necessário é ter consciência das implicações pedagógicas do computador na escola.

É papel do professor de informática desenvolver as atividades com o uso do computador nas disciplinas e resolver as dificuldades de maneira dinâmica, potencializando outras aprendizagens dos alunos. Considera-se que a parceria entre educadores, o trabalho em equipe e um planejamento prévio são importantes para alcançar resultados significativos.

As atividades devem ter interface amigável e permitir que qualquer erro realizado pelo aluno, seja reversível, desenvolvendo a segurança na criança durante o processo de alfabetização e considera-se importante se ela recebe um feedback, um retorno se errou ou um estímulo se ela acertou. Estas atividades ou aplicativos devem estar apropriados de uma linguagem compatível com a faixa etária do aluno, para facilitar a compreensão do que está sendo ensinado. A variedade das atividades torna o aprendizado mais dinâmico sem a necessidade de memorizar informações de uma tela para a outra.

É pertinente tornar a aprendizagem lúdica com o uso de cores, imagens, associações, sons, ilustrações entre outros recursos. A acessibilidade também é um ponto importante na utilização de recursos que contribuem para proporcionar ou ampliar habilidades funcionais de alunos com deficiências, sendo estas, motora, visual, auditiva, cognitiva.

Dentre os diversos materiais pedagógicos que podem ser utilizados com alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem, uma tendência crescente para o desenvolvimento é a utilização de materiais pedagógicos digitais, e ferramentas geralmente instrucionais apresentadas através das mídias: textos, vídeos, filmes, animações. Estas ferramentas são conhecidas como objetos de aprendizagem, já citados no começo do capítulo.

2.1 Objetos de aprendizagem

Caracteriza-se o uso das tecnologias como efeito das necessidades sociais e educacionais que nos cercam. Com maior frequência, estamos utilizando ferramentas tecnológicas em nosso dia a dia, seja no trabalho, em casa ou no ambiente escolar. Também pode-se caracterizar a tecnologia, como um agente de mudança na educação, quebrando até então paradigmas e revolucionando o processo de ensino e aprendizagem na educação.

Para Gonçalves Lima (1994) a tecnologia é muito mais que apenas equipamentos, máquinas e computadores. Tudo depende de dois sistemas que funcionam de maneira variada. Existe um sistema técnico, formado pelas técnicas e ferramentas e utilizadas para realizar cada tarefa. Existe também um sistema social, com suas necessidades, expectativas, e sentimentos sobre o trabalho. Assim pode-se dizer que é construída a aprendizagem através da informática educativa, diferenciando o conhecimento técnico do conhecimento tecnológico.

Conforme Wiley (2000), o uso da tecnologia é um grande agente de mudanças que, pode resultar modificações em paradigmas inteiros. Nas últimas décadas, mesmo que primariamente, a utilização de recursos tecnológicos na educação, permitiu que o acesso aos conteúdos curriculares

fosse mais rápido e eficiente do que a maneira tradicional. A Internet, por exemplo, é uma destas tecnologias que transformaram o mundo, inclusive a educação.

De acordo com Anderson (2005, p. 3): “A aprendizagem é o processo pelo qual modificações duradouras ocorrem no potencial comportamental como resultado da experiência”. E para que o aluno construa uma boa aprendizagem, muitos professores procuram transformar as suas aulas em propostas mais proveitosas através de recursos educacionais digitais. E dentre estes recursos podemos destacar os objetos educacionais ou objetos de aprendizagem.

Os objetos de aprendizagem também chamados de “OAs” são materiais digitais ou não digitais, que possam vir a ser utilizados durante o ensino regular como apoio pedagógico. Segundo Gerard (1967), “é uma coleção de itens de conteúdo, itens práticos e itens de avaliação que são combinados com base em um objetivo de aprendizagem único”.

Conforme consta no IEEE 1484/12/01 - 2002:

Exemplos de Objetos de Aprendizagem incluem: conteúdo multimídia, conteúdo instrucional, Internet software instrucional e ferramentas de software e pessoas, organizações ou eventos referenciados (LOM, 2000).

Pode-se dividir a sistemática de aplicação dos objetos de aprendizagem em três partes distintas: A primeira nos coloca quais são OAs a buscar e utilizar, se OAs em questão, seguem os conteúdos em que serão previstas as ferramentas de criação e por último, o feedback do aprendiz, voltando a utilizar o OAs sempre que precisar (BECK, 2008).

Nesta sistematização, os alunos podem aprender conteúdos através de aulas mais compactas e dinâmicas, explica Robert J. Beck. Segundo Beck (2008), os “OAs” proporcionam divisão de conteúdos em partes mais dinâmicas entre 2 min a 15 min, ao invés de aulas mais teóricas e expositivas. O que pode tornar o ensino e a construção do conhecimento mais prazerosa e gratificante para o aluno e para seu professor.

Os Objetos de aprendizagem podem se trabalhados de duas formas: os auto-suficientes e com construção de materiais. Isto quer dizer, que pode-se apresentar ao aluno um OAs pronto, só com botões e setas ou um OAs em que os alunos possam também participar de sua construção. Podem-se reutilizar os OAs em vários momentos, desde que isto ocorra de maneira coerente e dentro dos conteúdos pré-estabelecidos (WILLEY, 2000).

2.2 Interfaces entre os objetos de aprendizagem e a informática educativa nos 5º anos

Tantos autores e educadores nos relatam experiências na educação através da tecnologia e mesmo as pessoas estando tão conectadas, o computador ainda sim é uma mídia impactante na educação. Para Esteves (2012), a utilização de novas tecnologias aliadas à vontade e a velocidade de aprender vêm tornando o ensino tecnológico, uma ferramenta muito útil. É fato que pode-se proporcionar um aprendizado diferenciado, disseminando novos conhecimentos e abandonando velhas práticas e, mesmo assim, ainda muitos professores resistem a essa prática.

Assim a informática educativa, através dos seus objetos educacionais proporciona aos educadores um aparato de ferramentas virtuais que possibilitam desenvolver atividades de ensino-aprendizagem. Ambientes virtuais como: o software educativo, pacote de escritório, blogs, ambientes de conversas, jogos educacionais, entre outros podem ser utilizados para promover a construção da aprendizagem, tornando o ensino uma experiência agradável tanto ao professor como ao educando. Assim a informática educativa torna-se também uma fonte de ensino-aprendizagem, bem como, uma ferramenta que pode proporcionar o desenvolvimento de habilidades e competências.

Segundo Lévy (1993), a utilização da Informática não estabelece uma identidade única, pois o computador não se resume em uma ideia platônica, sozinha, sendo constantemente mutável. Assim ocorrem variadas interfaces e conexões que transformam radicalmente seu uso.

É preciso entender que o 5º ano do Ensino Fundamental é um ano bastante problemático, já que o professor deve preparar os alunos para as séries finais do Ensino Fundamental. Por esse e outros motivos, é importante também a utilização dos OAs como mais uma estratégia para o desenvolvimento de potencialidades e habilidades cognitivas. Visando também, a problematização, a motivação, como trabalhar com informações e o desafio.

Dentro deste contexto, entende-se que a utilização de ferramentas pedagógicas, juntamente com os OAs, tende a auxiliar e a complementar o trabalho realizado pelo professor. Contextualizando os conteúdos com as atividades integradas, facilita o raciocínio e possibilita um melhor entendimento do que se pede.

3 METODOLOGIA

A metodologia é uma ferramenta que possibilita traçar a linha de ação para fundamentar o trabalho de pesquisa. A função da metodologia num trabalho científico é gerar melhor entendimento ao leitor, apresentando em etapas os critérios utilizados. Para a pesquisa atingir o resultado esperado, é necessário um bom planejamento e estruturação da metodologia.

Segundo Prodanov e Freitas:

A metodologia deve ser definida como um elemento facilitador da produção de conhecimento, uma ferramenta capaz de auxiliar a entender o processo de busca de respostas e o próprio processo de nos posicionarmos, adequadamente, com perguntas pertinentes. (PRODANOV e FREITAS, 2009, pg. 19)

Conforme o plano de estudos da Escola escolhida em questão, o tema utilizado nesta pesquisa foi à cidade de Porto Alegre e algumas de suas características, como por exemplo: sua história, localização, pontos turísticos. A partir deste tema, elaborou-se um projeto em conjunto com os outros professores envolvidos. Foram elaborados os seguintes objetivos para a sua realização: Proporcionar aos alunos uma experiência além da sala de aula, Manifestar pensamento crítico, localização, conhecer a capital do estado entre outros. Utilizando a Internet e através de vídeos, os alunos das turmas: 51, 52 e 53 conheceram e caracterizaram a capital virtualmente. Utilizando os Broffice Writer e Impress realizaram uma coleta de dados e montaram uma apresentação eletrônica.

Em seguida, foram expostos cartazes com os principais pontos turísticos da cidade e apresentados aos colegas no data show.

A avaliação do projeto aconteceu através atividades, textos. Mostras, maquetes, questões descritiva e de múltipla escolha. Como culminância visava-se a construção de um quebra-cabeça e/ou um jogo de memória, no programa J'click (Figura 2), e que fossem trocados entre as turmas. Infelizmente não houve tempo hábil para a realização de todas as tarefas planejadas.

Lembrando que, estas atividades são realizadas com os alunos da escola, sempre que possível, já que se utilizam objetos de aprendizagem deste a Educação Infantil até o 9º ano.

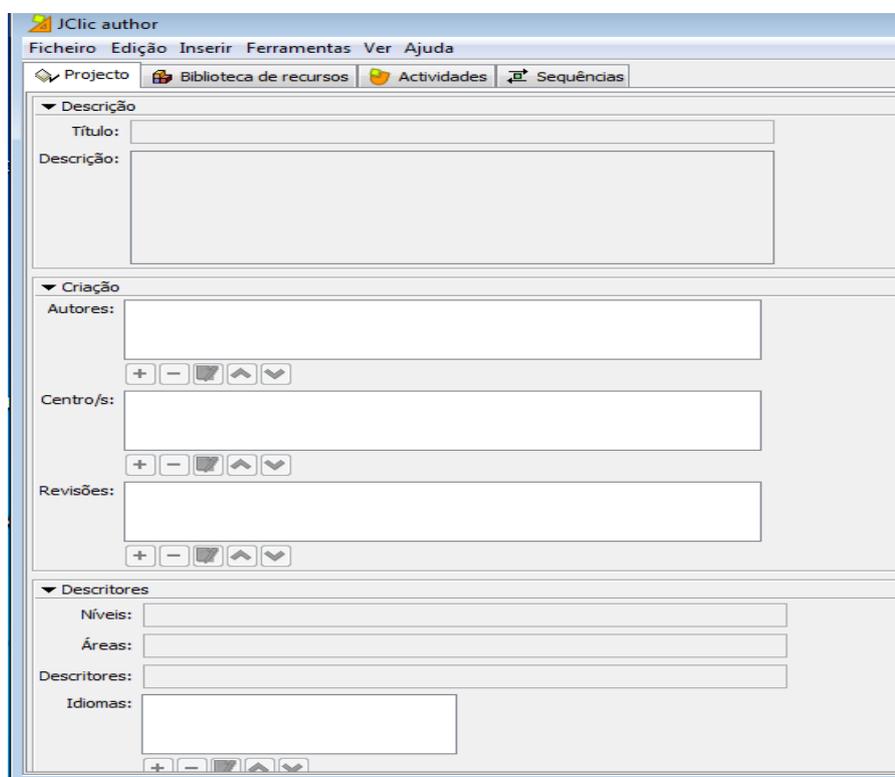


Figura 2: Exemplo de objeto de aprendizagem – j'click editor

Esta pesquisa foi realizada com três (3) turmas de 5º do Ensino Fundamental de 9º que utilizam semanalmente o LIE. A única exigência para a realização desta pesquisa foi que os alunos estivessem neste específico ano, estivessem dentro do projeto aplicado (Apêndice E) e fossem liberados pelos pais para participar da pesquisa (Apêndice C)

Os alunos participantes foram submetidos a um questionário elaborado pela autora desta monografia (Apêndice A), após a realização das atividades citadas na metodologia de trabalho. Em seguida foram realizadas entrevistas

individuais, que ocorreram no LIE da referida escola e foram gravadas através de uma câmera digital. Nestas entrevistas foram debatidas as perguntas que foram realizadas com os alunos. Posteriormente, assistiu-se a elas para a verificação e análise de dados.

Os professores receberam o questionário para responder sobre a influência das tecnologias no cotidiano escolar, questionário elaborado pela autora da monografia (Apêndice B). O questionário foi enviado por e-mail ao professor, que posteriormente retornou.

Seguiram-se os seguintes procedimentos para a realização da pesquisa, no primeiro momento: conversou-se com o grupo sobre a presente monografia, apresentou-se o assunto e os objetivos da mesma, que era um trabalho de pesquisa para que se pudesse avaliar o conhecimento dos alunos na informática, bem como, no assunto “Capital Porto Alegre”. A partir, desta primeira abordagem, convidaram-se os alunos para a realização do questionário individual, garantindo aos participantes, sigilo absoluto das informações e a devolução dos resultados das pesquisas.

A partir dos dados coletados através do questionário e pela pesquisa, analisou-se quantitativamente informações levantadas e analisando com teorias apresentadas por outros autores, verificou-se em que sentido a Informática Educativa, através dos objetos de aprendizagem, influencia no cotidiano escolar da escola pesquisada.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo é apresentada a análise e interpretação das entrevistas, de acordo com a metodologia apresentada anteriormente, fazendo uma relação entre a literatura estudada, os questionários e complementando com o posicionamento do pesquisador.

Na entrevista realizada buscou-se perceber a contribuição da Informática Educativa, através das suas ferramentas de aprendizagem e OAs, no cotidiano escolar dos participantes. Para enriquecer a pesquisa, aplicou-se um questionário com alguns professores que também utilizam o LIE.

Com a aplicação dos questionários, pode-se perceber que os objetivos propostos para a utilização da Informática Educativa e seus meios são em sua maioria, amparados pelas bibliografias utilizadas. A coleta de dados e os embasamentos teóricos forneceram o suporte necessário para que conheça esta realidade escolar. É inevitável que o pesquisador também opine sobre os assuntos tirando suas próprias conclusões, já que se utiliza de suas experiências com informática Educativa para tanto.

Sendo importante a avaliação dos sujeitos envolvidos na pesquisa, foi aplicado um pequeno questionário para os alunos e professores. Com este questionário, pôde-se verificar que a informática Educativa, utilizando objetos de aprendizagem, contribui para melhorar o desenvolvimento dos conteúdos curriculares.

No andamento das aulas e durante o estudo, pôde-se perceber o interesse dos alunos em diferenciar o seu cotidiano, em descobrir o novo. Atividades diferentes e aulas fora da realidade sempre proposta, cativam, impressionam, marcam os que por elas passam. Percebe-se também que aulas simples, diretas podem muito bem funcionar, bem como, as atividades mais elaboradas. Destaca-se também o interesse dos alunos na busca de um

algo a mais e da descoberta de novas maneiras de realizar o mesmo trabalho.

Outro aspecto importante, deixado bem claro aos frequentadores deste espaço diz respeito à “aula diferente”. Por mais descontraídos e relaxados e que sejam os trabalhos no LIE, salientamos a seriedade e a importância dos mesmos. O profissional responsável pelo LIE e pelos projetos, mantém uma postura parecida com a sala de aula e procuram utilizar os mesmos métodos de disciplina em concordância com a professora regente da turma.

É importante também salientar, que trabalhar através projetos interdisciplinares, auxilia na construção de ideias e metodologias. Cada indivíduo participante, inclusive os próprios alunos podem contribuir para estruturar e melhorar a qualidade das aulas e disciplinas apresentadas. O conhecimento de cada um é único e se trabalhado dentro de um conjunto pode se modificar e melhorar o seu desempenho.

4.1 Perfil das turmas entrevistadas

As turmas que responderam ao questionário, para a realização desta pesquisa foram turmas de 5º ano, do Ensino Fundamental, de uma escola Municipal em Dois Irmãos. Este questionário foi aplicado em sala de aula, em conjunto e com a presença da professora titular. Em função de se manter em sigilo a identidade dos alunos e da professora, neste trabalho as turmas são referidas como: Turmas A, B e C. Por coincidência e até por uma questão legal, as turmas do Ensino Fundamental não podem ultrapassar o limite de 25 alunos, as três (3) turmas possuem o mesmo número de alunos: 21. O que as diferencia é o gênero, ou seja, o número de meninas difere dos meninos, como é demonstrado no gráfico a seguir (Figura 3):

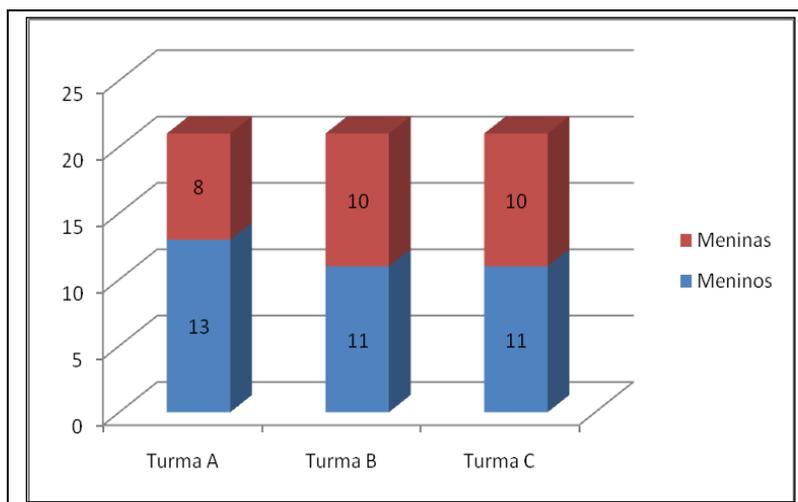


Figura 3: Gráfico comparativo de gêneros das turmas

Todas as três (3) turmas são atendidas por cinco (5) professores. Estes são divididos por projeto ou disciplina: Professor Titular da turma, de Arte e Movimento, de Inglês, de Educação física e de Informática educativa. Sendo que, pelo menos a cada quinze (15) dias, as turmas comparecem ao LIE para realizar alguma atividade. Nem sempre o professor titular da turma os acompanha. É possível também, utilizar o LIE para aulas de projetos da escola.

Verificou-se através do questionário que, mais de 90% dos alunos mora com os pais e no mesmo bairro onde se situa a escola. Também se salienta que, a maioria não possui computador em casa, sendo a escola o único local em que os alunos utilizam este tipo de tecnologia.

4.2 Perfil dos professores entrevistados

O questionário (Apêndice B) elaborado para entrevistar os professores da escola foi respondido por dez (10) professores da escola. Todos do sexo feminino, entre 25 a 35 anos, em sua maioria professores de currículo (Ed. Infantil ao 5º ano). Todos são pós-graduados, sendo que só um obteve o título de mestre. Também são moradores do município em questão e trabalham a mais de cinco (5) anos com o magistério e/ou na mesma escola. O questionário (Apêndice B) foi enviado via email a todos os professores da escola e foi devolvido por eles da mesma maneira. Ressaltou-se em uma reunião pedagógica, a importância da realização dos questionários para a

pesquisa que vinha sendo realizada pela Professora de Informática.

4.3 Análise final

As crianças quando nascem apresentam múltiplas possibilidades de aprender e o meio que cada uma vive está carregado de significados. Desta forma, as significações e aprendizagens que ocorrem na vida de cada indivíduo fazem parte da constituição dos futuros cidadãos e profissionais da educação de nossa sociedade (DALL'OGGIO, 2010).

No mundo atual os adultos encantam-se quando uma criança brinca com um celular, muda de canal na televisão ou manuseia o computador na maior naturalidade. Este comportamento parece tão natural para as crianças e adolescentes de hoje em dia, que muitos autores costumam denominá-los: Nativos Digitais. Segundo Bennet (2008), todo o ser humano que nasceu e cresceu dentro das tecnologias recebe esta nomenclatura. E uma destas tecnologias é computador.

Com todas estas possibilidades de tecnologia, destacam-se os Laboratórios de Informática Educativa. Nestes espaços, os alunos participam de aulas e projetos interdisciplinares. Estes alunos se utilizam de softwares, ferramentas e programas educativos, que podem ou não ajudar, a proporcionar uma melhora no raciocínio lógico, na aprendizagem e também complementar os conteúdos trabalhados na sala de aula. Para que isso aconteça, o professor titular e o professor de informática educativa, devem estar de comum acordo nas atividades propostas e procurando contextualizar as aulas de Informática com os conteúdos trabalhados em sala de aula juntamente com o trabalho pedagógico.

Para a realização desta pesquisa, utilizou-se ferramentas de aprendizagem e objetos de aprendizagem, para que os alunos pudessem trabalhar o assunto e seus conteúdos do projeto das turmas (Apêndice E). Dentre estas ferramentas pode-se destacar: Pacote BrOffice, Mozilla, editor de imagens GIMP. E dentre os OA pode-se destacar: Atividades retiradas do site da SMED de Porto Alegre e o J'click. São atividades de: Quiz, caça-palavras, cruzadinhas, adivinhas, entre outras.

Foram também utilizadas atividades já prontas, retiradas da internet,

sobre o Projeto e seus significados. Em seguida foi feito um trabalho de motivação e de pesquisa com os alunos. A motivação também se destaca e é uma parte importante neste projeto. Analisando o questionário, a conversa individual e as conversas de sala de aula, percebe-se que com a motivação e com o gosto desenvolvido no “aprender” é que despertou-se nos alunos esta vontade do novo, de buscar novas informações. Assim como salienta Piaget (1977, p. 49):

As construções intelectuais têm dois aspectos indissociáveis o afetivo e o cognitivo. Enquanto o primeiro oferece condições internas de motivação para o desenrolar das ações o segundo refere-se aos mecanismos de raciocínio, que possibilitam uma compreensão do que acontece nestas ações.

Os alunos, da escola em questão têm utilizado o LIE e suas ferramentas, desde a Educação Infantil. Já o J’click foi o software escolhido para trabalhar com os alunos, neste projeto. Pode-se perceber também que as turmas estão familiarizadas com o ambiente do LIE e sua rotina. Embora a realidade da escola pesquisada seja muito boa, alguns professores comentaram não utilizar às ferramentas na maneira que deveriam ou simplesmente as ignoram. Talvez por medo do novo, ou por falta de conhecimento ou por não saberem efetivamente que tipos de atividades irão fazer com os alunos. Isto é demonstrado claramente quando os colegas afirmam com o que trabalhar e por que de se trabalhar.

Apesar dos professores admitirem a importância da informática e suas ferramentas no cotidiano de vida da escola, conclui-se que muitas atividades deixam de ser realizadas pelos colegas, por falta de conhecimento e da real inserção da Informática educativa no cotidiano escolar. Muitos ainda não veem a aula de informática como um recurso pedagógico a mais e sim como uma ferramenta “diferente”.

Outro ponto observado foram as repostas, que os professores entrevistados deram sobre o que sabem utilizar de tecnologia computacional: Redes sociais, e-mail, pesquisa na internet, formatação de textos, utilização MSN, gravação CD/DVD, baixar músicas e vídeos. Muitas vezes por falta de conhecimento ou por insegurança, muitas destas possibilidades perdem-se.

Assim cabe ao professor de informática demonstrar e incentivar a utilização do LIE, mesmo que seja para visualizar uma foto, digitar frase ou construir seu próprio material.

Verificou-se também que, no questionário realizado com os professores, que muitos não sabem o que é um OA, para que serve, quais seus objetivos e muito menos que se pode utilizar a gama de recursos que temos no LIE, como o OA J'click. No projeto em questão, foi proporcionado aos professores um maior esclarecimento sobre os OAs, como funciona o editor J'click e um maior número de possibilidades de atividades, que na sequência foram relatadas ao grande grupo de professores, em uma reunião pedagógica. Assim espera-se que a procura por atividades diferenciadas, específicas e diferentes aumente nos anos subsequentes.

Ao elaborar este estudo e realizar os questionários, pensou-se numa proposta de trabalho em que os alunos pudessem demonstrar seus conhecimentos e habilidades na elaboração de suas próprias atividades. Primeiramente, utilizando-se ferramentas que estão inseridas no seu cotidiano. Em seguida elaborando uma pesquisa sobre o assunto e em seguida aplicando a aprendizagem e passando ela a diante.

Sabe-se que a Informática Educativa, nem sempre satisfaz a que se propõe, assim como acontece em uma aula tradicional. Consegue-se trazer aos alunos uma realidade talvez bem diferente da habitual. E isso também se destacou no desenvolvimento do projeto, já que ao final programava-se a construção de um quebra-cabeça, no programa editor J'click e que não se obteve sucesso por fatores técnicos.

Ao final desta pesquisa, avalia-se que, a utilização dos OAs e as ferramentas de aprendizagem estão ainda em processo de descoberta e manuseio tanto pelos professores citados como pelos alunos ao qual ele foi aplicado. E que deve-se trazer novas ideias e incentivos. Esse processo iniciou-se pelas turmas dos 5º anos, mas pretende-se utilizar também com outras turmas e propagar essas ideias.

Muitos autores comentam e discutem a repercussão da informática educativa e suas mídias, principalmente dentro da ambiente escolar. Borba e Penteado (2001) colocam que para que o professor em todos os níveis

aprenda a conviver como as incertezas trazidas pelas mídias, um amplo trabalho de reflexão coletiva deve ser desenvolvido.

A reflexão foi algo muito positivo dentro do Projeto “Porto Alegre”. Além da avaliação realizada, dentro do conjunto de professores envolvidos, também se pôde analisar através do questionário o quanto cada um pode contribuir para aprendizagem. Mas para que isso possa vir acontecer é importante o envolvimento de todos e a busca por matérias e ferramentas novas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo realizado através de pesquisa, leitura, construção de atividades e registros avaliou o quanto informática Educativa e os seus recursos, principalmente os OAs, Influenciam a vida escolar de alunos e professores. Demonstrando uma boa participação e um significativo interesse neste grupo. É possível, que esse grupo de alunos procure muito mais o LIE para realização de outras atividades, pois se percebe o quanto ele se tornou importante dentro do dia a dia escolar.

É conveniente avaliar as dificuldades apresentadas na pesquisa, para que se possa elaborar atividades que venham ajudar a realidade escolar. Usar estratégias e subsídios específicos para que o aluno e seu(s) professor(es) aproveitem melhor estes recursos pedagógicos é uma boa estratégia. Assim, compartilhando ideias e chegando a um objetivo comum entre os professores, presenciaram-se durante o estudo, subsídios para melhorar a qualidade das aulas.

Percebeu-se também através da pesquisa realizada, que o computador e seus recursos, ajudam a reforçar o aprendizado, iniciado em sala de aula ou até mesmo em outros ambientes. Constatou-se também como ele influencia o mundo em que os alunos estão inseridos, nas escolhas que fazem e até mesmo na profissão que se quer seguir. Como ele trabalha questões mais complexas, e torna o aluno um agente do seu próprio conhecimento inovador.

É importante salientar também a vontade dos alunos em participar, em querer aprender e construir suas próprias ideias e atividades. Isto ficou bem evidenciado nas entrevistas e nas conversas realizadas com esse grupo de alunos. E é através desta vontade, que os professores responsáveis pela orientação, das aulas de informática devem utilizar para buscar parceria com os professores titulares da turma.

Não há como negar que, os objetos de aprendizagem, juntamente com a informática educativa proporcionam uma visão diferente do currículo escolar diário. Desafiar os alunos e também seus professores influencia e muito na qualidade do seu ensino e na sua aprendizagem. As barreiras que surgem apenas proporcionam um incentivo a todos que da Informática se utilizam.

Mas não se pode esquecer é que, a Informática Educativa e os OAs por si só não resolvem todos os problemas de aprendizagem. É preciso também que todos se comprometam: pais, alunos, professores, escola, comunidade. Uma aula bem planejada, com todos os seus objetivos bem definidos, a troca de ideias e as experiências de cada um também contribuem para a melhora do ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, John R. **Aprendizagem e memória: uma abordagem integrada**. 2. Ed. Rio de Janeiro: LCT Editora, 2005.

BECK, Robert J., "**O que são objetos de aprendizagem?**" , *Objetos de Aprendizagem*, Centro Internacional de Educação, da Universidade de Wisconsin-Milwaukee. Disponível em:
http://www4.uwm.edu/cie/learning_objects.cfm?gid=56. Acesso: 10/09/2012.

BENNETT, S.; Maton, K.; Kervin, L. (2008). **The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence**. *British Journal of Educational Technology* 39 (5): 775-786.

BORBA, M e PENTEADO, M. G. - **A informática e a educação da matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

COELHO, Luiz, "**O que é informática Educativa?**" Texto. Disponível em:
<http://leaderinformatica.blogspot.com.br/2008/10/o-que-informtica-educativa.html>. Acesso em: 10/09/2012.

DALL'OGGIO, Adriana; BACKES, Cristiane; SANTOS, Michele Hoefling dos Santos. **Relatório do Projeto de Aprendizagem "Como utilizar a Internet com a Terceira Idade"**. Disponível em:
<<http://www.humanas.unisinos.br/ambiente/pindividual/20011/disc/ie2/2420/aluno/9611342/hp/relat.doc>>. Acesso em outubro de 2012.

ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL "PROFESSOR PAULO ARANDT". **Proposta Político Pedagógica (2009 – 2012) Dois Irmãos/RS – SEMEC/DI**.

ESTEVES, Hidelbrando Neto. **Objetos de Aprendizagem**. Disponível em:
Http://www.janeladofuturo.com.br/noticias/artigo_Objeto_de_Aprendizagem.pdf.

GERARD, RW. "**Shaping the mind: Computers in education**", Nova York, Mac Graw – Hill, 1967

GONÇALVES, José Ernesto Lima, **Os impactos das novas tecnologias nas empresas prestadoras de serviços**. São Paulo, RAE, v. 34, n. 1, p. 663-681, jan/fev. 1994.

LÉVY, P. **“As Tecnologias da inteligência”**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PRESNKY, M. **“Nativos digitais, Imigrantes Digitais”**. Disponível em: <http://crisgorete.pbworks.com/w/file/58325978/Nativos.pdf>.

PRODANOV, C.; FREITAS, E. **Manual de metodologia científica**. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2009. 288 p.

WILEY, D. A. (2000). **Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy**. Disponível em: <http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>.

APÊNDICE A – Questionário 5º ano

Idade:

Sexo:

Onde mora:

Mora com:

Pai e a mãe

Só com o pai ou só com a mãe

Outro familiar ou responsável: _____

Tem computador em casa:

sim

Não

1 - Com que frequência sua turma frequenta o Laboratório de Informática?

Sempre

Às vezes

Nunca

2 - O que é para você as aulas de Informática Educativa?

Complemento das aulas

Joguinhos, brincadeiras e Internet

"Matação" de tempo

3 - Você acha que o laboratório tem uma boa estrutura?

Sim

Mais ou menos

Não

4 - Como você se sente participando das aulas de Informática educativa?

- Motivado
- Bem
- Não motivado

5 - As atividades que a professora propõe são interessantes?

- Muito
- Em parte
- Não

6 - As aulas de informática educativas ajudam você na escola?

- Sempre
- Às vezes
- Nunca

7 – Você acha que o seu desempenho melhora quanto você utiliza o LIE?

- Sim
- Talvez
- Não

8 – Que programa ou atividade você mais gosta de fazer nas aulas de informática?

- Digitar
- Pesquisar
- Quiz
- Atividades prontas
- Construir atividades

9 – Você acha que aconteceria se não houve ajuda das aulas de informática:

- Nada
- Teríamos que usar só a biblioteca.
- Não ampliaríamos o nosso horizonte e acompanharíamos só o avanço da nossa cidade.

10 - Marque com um X o que você já sabe utilizar sozinho no LIE:

- enviar e-mail
- Baixar vídeos
- Digitar e formatar textos

() Entrar sozinho nos “programas” e atividades

() Pesquisa na Internet -Baixar músicas

APÊNDICE B – Questionário professores da escola

Idade:

Sexo:

Naturalidade:

Formação:

Ano que atua na escola:

1) Como funciona a organização do LIE (Laboratório de Informática Educativa) na escola?

Horário Fixo

Agendamento

Não é usado

2) Como você caracteriza as aulas de Informática Educativa?

Ajudam na aplicação dos conteúdos do dia a dia

Serve para dar uma folga ao professor

Serve como Lan House

3) Você sabe o que são objetos de aprendizagem?

Sim

Mais ou menos

Não

4) Com que frequência você utiliza os recursos do LIE com seu alunos?

Semanalmente

Mensalmente

nunca

5) Quais recurso do LIE você mais usa? Cite.

6) Você percebe que a Informática Educativa ajuda no cotidiano das atividades ou Não? Por quê?

7) Com que frequência você utiliza tecnologias fora do ambiente escolar?

sempre

às vezes

nunca

8) Marque com um X aquilo que você já sabe utilizar sozinho.

enviar email

MSN

Orkut

Comunidades virtuais

DVD (leitura, gravação) x no meu computador

Pesquisa na internet

Baixar músicas

Baixar vídeos

Digitar e formatar textos.

Organizar tabelas e cálculos

Programação

Construção de material didático.

Outros

9) Marque com um X aquilo que você já sabe utilizou no LIE com os seus alunos.

enviar email

MSN

Orkut

Comunidades virtuais

DVD (leitura, gravação) x no meu computador

Pesquisa na internet

Baixar músicas

Baixar vídeos

Digitar e formatar textos.

Organizar tabelas e cálculos

Programação

Construção de material didático.

Outros

APÊNDICE C – Termo de consentimento do aluno

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação

Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu*

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A pesquisadora Alessandra Girola, aluna regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-graduação lato sensu promovida pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação da Professora Alessandra Pereira Rodrigues, realizará a investigação sobre: A contribuição da Informática Educativa, através de seus Objetos de aprendizagem, no cotidiano escolar dos 5º anos do Ensino Fundamental, junto a Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Paulo Arandt, com o(a) aluno(a) do 5ºano do Ensino Fundamental, no período de 27/09/2012 à 08/11/12. O objetivo desta pesquisa é:

A utilização dos OAs no planejamento das atividades de IE, Identificar as dificuldades de aprendizagem dos alunos dos 5º anos da escola, Investigar como é utilizada a informática educativa no processo de ensino e aprendizagem, compreender a realidade dos alunos para auxiliar na construção do conhecimento de através do uso dos AOS.

Os (as) participantes desta pesquisa serão convidados (as) a tomar parte da realização da realização do questionário escrito bem como da análise dos dados e discussão dos resultados.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade do (a) pesquisador (a) a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o (a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

A pesquisadora compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 99674708 – agirola@hotmail.com

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

Eu _____ inscrito (a) sob o nº. do RG. _____, Concordo em participar esta pesquisa.

Assinatura do (a) aluno (a) participante

Assinatura da pesquisadora

Assinatura do (a) responsável pelo (a) aluno(a) participante da pesquisa

Porto Alegre, 31 de outubro de 2012.

APÊNDICE D – Termo de consentimento do professor

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação

Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu*

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

A pesquisadora Alessandra Girola, aluna regular do curso de **Especialização em Mídias na Educação** – Pós-graduação lato sensu promovida pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, sob orientação da Professora Alessandra Pereira Rodrigues, realizará a investigação sobre: A contribuição da Informática Educativa, através de seus Objetos de aprendizagem, no cotidiano escolar dos 5º anos do Ensino Fundamental, junto a Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Paulo Arandt, com um (a) professor (a) do Ensino Fundamental, no período de 27/09/2012 à 08/11/12. O objetivo desta pesquisa é:

A utilização dos OAs no planejamento das atividades de IE, Identificar as dificuldades de aprendizagem dos alunos dos 5º anos da escola, Investigar como é utilizada a informática educativa no processo de ensino e aprendizagem, compreender a realidade dos alunos para auxiliar na construção do conhecimento de através do uso dos AOS.

Os (as) participantes desta pesquisa serão convidados (as) a tomar parte da realização da realização do questionário escrito bem como da análise dos dados e discussão dos resultados.

Os dados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético. Não serão mencionados nomes de participantes e/ou instituições em nenhuma apresentação oral ou trabalho acadêmico que venha a ser publicado. É de responsabilidade do (a) pesquisador (a) a confidencialidade dos dados.

A participação não oferece risco ou prejuízo ao participante. Se, a qualquer momento, o (a) participante resolver encerrar sua participação na pesquisa, terá toda a liberdade de fazê-lo, sem que isso lhe acarrete qualquer prejuízo ou constrangimento.

A pesquisadora compromete-se a esclarecer qualquer dúvida ou questionamento que eventualmente os participantes venham a ter no momento da pesquisa ou posteriormente através do telefone (51) 99674708 – agirola@hotmail.com

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos desta pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas:

Eu _____ inscrito (a) sob o nº. do RG. _____, Concordo em participar esta pesquisa.

Assinatura do (a) professor (a) participante

Assinatura da pesquisadora

Porto Alegre, 31 de outubro de 2012.

APÊNDICE E – Projeto Porto Alegre

Escola Mun. de Ens. Fund. Professor Paulo Arandt
Rua Tocantins nº 875 – Bairro: São João - Dois Irmãos – RS - CEP 93950-000
Fone: 3564-4640- E-mail: pauloarandt@doisirmaos.rs.gov.br

PROJETO PASSEIO 5ºanos: (RE)CONHECENDO PORTO ALEGRE

Turmas: 51, 52, 53.

TURNOS: manhã e tarde

Nº DE ALUNOS: aproximadamente 60 alunos.

PROFESSORAS TITULARES: Fabiana de Moraes, Perla Gulart e Rosilaine Isabel
Jacoboski.

Professora de Informática: Alessandra Girola

DOIS IRMÃOS, MAIO DE 2012.

JUSTIFICATIVA

Conforme o plano de estudos do 5º ano, dentro dos conteúdos de História e Geografia deve-se trabalhar os conhecimentos gerais sobre o Rio Grande do Sul.

É por consequência estudar mais profundamente capital do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

O projeto (re) conhecendo Porto Alegre se denomina assim por conta dos estudos que já terão sido feitos pelos alunos ao longo do ano letivo de 2012 e o passeio seria a culminância, a realidade estudada, ou seja, seria tornar real a grande importância que os estudos realizados terão em suas vidas. Pois segundo o Plano de Estudos *“a prática de ensino precisa (...) circular informações relevantes sobre determinado aspecto do conhecimento, buscando-se a apropriação delas pelos alunos, oferecendo referências aos alunos”*. (p.60)

Por isso, este projeto justifica-se, por proporcionar aos educandos a oportunidade de vivenciar os conteúdos desenvolvidos durante o ano. Conforme indica o plano de estudos *“visita a museus, à capital gaúcha e demais pontos turísticos do Estado”* (p.81). Sendo que 95% ou mais dos alunos terão a primeira oportunidade de conhecer Porto Alegre, alguns a única.

OBJETIVO GERAL

Proporcionar aos alunos a experiência de para além da sala de aula, do livro didático conhecer os principais pontos turísticos de Porto Alegre.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- *“Reconhecer através do estudo e trabalho aspectos históricos, geográficos, econômicos, sociais e políticos importantes do estado”* (p.80);
- “Manifestar o pensamento crítico diante dos problemas sociais, econômicos do meio em que vivem: bairro, município, estado ou país”; (p.80)
- *“Identificar o Estado do RS como parte de um todo maior: o Brasil e o mundo”* (p.80);
- Identificar e reconhecer as principais vias de comunicação e meios transportes do Estado;
- “Localizar o Estado do RS no mapa do Brasil” (p.80);
- “Reconhecer os limites do RS” (p.80);
- “Identificar e caracterizar as principais atividades econômicas do Estado (pecuária, indústria, comércio)” (p.81);
- “Identificar e reconhecer as principais vias de comunicação e meios transportes do Estado” (p.81);
- Identificar os principais pontos de turismo da Capital Gaúcha;

- Proporcionar momentos de integração e lazer entre as turmas dos quintos anos da escola Paulo Arandt;

AVALIAÇÃO:

A avaliação será realizada através de textos feitos pelos alunos posteriormente ao passeio histórico.

Realizaremos uma amostra com fotos e maquetes dos lugares que mais chamaram a atenção dos alunos de forma que eles possam tornar realidade os ensinamentos que esta aula-passeio proporcionou.

Faremos debates onde os alunos poderão expor o que mais gostaram no passeio.

Formaremos grupos que irão apresentar um trabalho sobre alguns pontos turísticos sorteados, utilizando materiais diversificados, como cartazes, fotos, maquetes...

Utilizaremos também uma avaliação escrita com questões descritivas e de múltipla escolha.