TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL DO MUNICÍPIO DE JAGUARÃO: CONSTRUÇÃO DE POSSIBILIDADES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA

Natali Marques Da Cunha [1]

Grazielle De Souza Brandão [2]

Juliana Brandao Machado [3]

Resumo:

O presente trabalho visa relatar o desenvolvimento até o momento, do projeto de extensão, ""Tecnologias Digitais no contexto educacional do município de Jaguarão: construção de possibilidades para a prática pedagógica", que se originou através de uma pesquisa realizada no município de Jaguarão, nas escolas da rede estadual, pesquisa intitulada "Cibersocialidade e inclusão digital no município de Jaguarão: construindo potencialidades educacionais". A pesquisa teve como objetivo geral analisar o contexto de cibersocialidade e inclusão digital no município, explorando as potencialidades educacionais desenvolvidas na Educação Básica.Ao final da pesquisa ficou evidente a necessidade de uma formação continuada, direcionada às tecnologias digitais, para os professores do município.Voltado aos professores da rede municipal e estadual do município de Jaguarão, que tem por objetivo geral, oportunizar formação continuada aos docentes do município de Jaguarão, focalizando a incorporação das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas numa experiência de construção de um projeto de autoformação.

Palavras-chave: Cibersocialidade;Inclusão digital;Autoformação;tecnologias digitais

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL DO MUNICÍPIO DE JAGUARÃO: CONSTRUÇÃO DE POSSIBILIDADES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA

[1] Aluno de graduação. natali.marques1909@gmail.com. Autor principal

[2] Aluno de graduação. grazisbran@gmail.com. Co-autor

[3] Docente. julianamachado@unipampa.edu.br. Orientador

TECNOLOGIAS DIGITAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL DO MUNICÍPIO DE JAGUARÃO: CONSTRUÇÃO DE POSSIBILIDADES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA

1.INTRODUÇÃO

Este trabalho visa relatar o desenvolvimento do projeto de extensão, "Tecnologias Digitais no contexto educacional do município de Jaguarão: construção de possibilidades para a prática pedagógica", que se originou através de uma pesquisa realizada no município de Jaguarão, nas escolas da rede estadual, pesquisa intitulada "Cibersocialidade e inclusão digital no município de Jaguarão: construindo potencialidades educacionais". A pesquisa teve como objetivo geral analisar o contexto de cibersocialidade e inclusão digital no município, explorando as potencialidades educacionais desenvolvidas na Educação Básica.

Ao final da pesquisa ficou evidente a necessidade de uma formação continuada, direcionada às tecnologias digitais, para os professores do município. Dessa maneira, foi construído o projeto de extensão "Tecnologias Digitais no contexto educacional do município de Jaguarão: construção de possibilidades para a prática pedagógica", voltado aos professores da rede municipal e estadual do município de Jaguarão, que tem por objetivo geral, oportunizar formação continuada aos docentes do município de Jaguarão, focalizando a incorporação das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas numa experiência de construção de um projeto de autoformação. A incorporação das tecnologias digitais na escola e no projeto pedagógico de cada professor é essencial no mundo em que vivemos compostos pelo avanço, das tecnologias digitais. Como fala Silva (SILVA, p.63):

> "Se a escola não inclui a Internet na educação das novas gerações, ela está na contramão da história, alheia ao espírito do tempo e, criminosamente, produzindo exclusão social ou exclusão da cibercultura. Quando o professor convida o aprendiz a um site, ele não apenas lança mão da nova mídia para potencializar a aprendizagem de um conteúdo curricular, mas contribui pedagogicamente para a inclusão desse aprendiz na cibercultura."

Compreendemos a partir da pesquisa realizada nas escolas estaduais de Jaguarão, que a capacitação dos professores para o uso dos recursos das tecnologias digitais é de suma importância na inserção dos seus alunos para sociedade em que vivemos. Segundo BONILLA (2009,p.186) "[...]e uma vez que se constitui a escola em espaço de inserção dos jovens na cultura de seu tempo – e o tempo contemporâneo está marcado pelos processos digitais",os professores tem o dever de introduzir em seus planos pedagógicos recursos das tecnologias digitais.

Portanto o projeto de extensão se justifica a partir de todas as etapas de pesquisa realizada, que nos trouxeram elementos importantes para perceber a relação dos docentes com as tecnologias digitais: a maioria utiliza os recursos no seu cotidiano e para o seu planejamento pedagógico (pesquisas na internet, por exemplo), mas ainda não foram incorporados no seu fazer pedagógico, assinalando assim a importância de uma formação continuada nessa área.

Sendo assim, apresentamos a seguir a proposta metodológica deste projeto de extensão, descreveremos e analisaremos as etapas desenvolvidas até aqui e proporemos as considerações finais.

2. METODOLOGIA

Primeiramente começamos nossos encontros para estudos, e aprofundamento teórico, com reuniões quinzenais. Assumiu-se como conceitos fundamentais para o início das atividades, o conceito de cibercultura, inclusão digital e leituras sobre o mapa da inclusão digital no Brasil, que indica cidades e os estados que estão conectados ou não à rede(BONILLA, 2011; LEMOS, 2003; NERI, 2012; SANTAELLA, 2010; SANTOS, 2012; SANTOS, 2015; SILVA, 2010).O projeto tinha uma data prevista para início de suas atividades de oficinas no mês de abril de 2017 com encontros mensais, mas, por motivos de atrasos nas atividades de planejamento e algumas questões envolvendo a submissão ao edital PDA, tivemos que reorganizar nosso calendário de atividades e início das oficinas. Assim, o projeto foi readequado para a execução das oficinas com a periodicidade quinzenal, iniciando em agosto de 2017.

Começamos nossas atividades no projeto de extensão "Tecnologias Digitais no contexto educacional do município de Jaguarão: construção de possibilidades para a prática pedagógica", com a divulgação do trabalho proposto, em cada escola pública do município de Jaguarão. Iniciamos a etapa de divulgação algumas semanas antes da primeira oficina presencial. Visitamos cada escola da rede municipal e estadual do município, fazendo o convite e conversando sobre a importância desse projeto de extensão, para a capacitação e prática pedagógica dentro do ambiente escolar, também distribuímos folders para as escolas, onde explicava os dias que aconteceriam as oficinas e a quantidade horas a serem certificadas. Fizemos, também, cartazes, que foram afixados no campus Jaguarão e divulgados nas redes sociais.

O projeto se alicerça no conceito de "experiência formadora" (JOSSO,2004). Segundo Josso, o que torna uma experiência formadora

> [...] é uma técnica que articula, hierarquicamente: saber-fazer e conhecimentos, funcionalidades e significação, técnicas e valores num espaço-tempo que oferece a cada um a oportunidade de uma presença para si e para a situação, por meio da mobilização de uma pluralidade de registros (JOSSO,2004,p.39).

Conforme já mencionado, a proposta deste projeto de extensão está sendo desenvolvida em encontros quinzenais. A cada encontro uma temática é abordada em uma proposta de formação que contemplará o conceito de experiência formadora, articulando o "saber-fazer" aos conhecimentos, numa proposta de oficina, em que os docentes experienciam as possibilidades de construção de projetos pedagógicos com os recursos digitais.

No dia 16 de agosto de 2017 começamos o projeto de extensão, com a primeira oficina intitulada, "Explorando conceitos fundamentais: tecnologia digital, sociedade em rede, cibercultura", uma oficina pensada para a apresentação do projeto, e os participantes se familiarizarem com os conceitos que orientam o projeto. Até o momento tivemos mais três oficinas, intituladas "Oficina de uso do ambiente Moodle. Explorando os recursos do computador: desde as funcionalidades básicas, programas, jogos, possibilidades de criação", "Oficina Ferramentas da Web 2.0" e "Oficina Objetos de aprendizagem e metodologia de projetos". As próximas oficinas serão "Elaboração de um projeto pedagógico com tecnologias digitais"; "Socialização dos projetos elaborados"; "Experiência e recursos tecnológicos"; "Experiências e alternativas: projetos e práticas que inovam em diferentes contextos"; "Construção de material didático digital"; "Socialização dos materiais didáticos digitais".

3.RESULTADOS e DISCUSSÃO

No dia 16 de agosto de 2017 começamos os encontros presenciais com a primeira oficina. Para a nossa surpresa compareceram apenas três participantes inscritos. Após a primeira oficina, abrimos inscrições para o público em geral, através disso tivemos mais um aluno inscrito no projeto de extensão, totalizando quatro alunos. A baixa procura por uma formação continuada pelos docentes do nosso município acabou preocupando-nos, pois a partir da pesquisa ficou evidente o pouco uso dos professores de recursos tecnológicos digitais no seu fazer pedagógico, como já foi falado ao longo do relato (MACHADO, 2016).

Ainda que com um grupo muito menor que o esperado, a primeira oficina intitulada "Explorando conceitos fundamentais: tecnologia digital, sociedade em rede, cibercultura", foi desenvolvida com o objetivo situar cada participante sobre a origem do projeto de extensão e a importância dessa formação na prática pedagógica de cada docente, familiarizando-os com conceitos fundamentais como, tecnologia digital, sociedade em rede e cibercultura. Foi proposto a cada participante que respondesse cinco perguntas, para que pensássemos as próximas oficinas de maneira condizente com a realidade de todos os docentes, são essas: "O que eu quero aprender nesse projeto de extensão?";"Qual a relação dessa aprendizagem com minha prática profissional?";"O que eu já sei sobre isso?";"Como eu irei construir essas aprendizagens (ferramentas, conceitos, métodos)?";"Ao final do curso, o que eu espero ter aprendido?". As respostas comuns entre eles foi a de se atualizar e desenvolver atividades com seus alunos, utilizando as tecnologias digitais. O interesse destacado foi o de construir através das oficinas ferramentas, conceitos, métodos que possam ser utilizadas nos seus planos pedagógicos.

Portanto, ficou evidente a importância para eles de uma formação continuada nessa área, onde tantos professores têm dificuldade de incorporar recursos tecnológicos digitais ao seu fazer pedagógico. Como completa Porto (2012, p. 192):

> A formação docente para a apropriação da tecnologia é fundamental, porém entendemos que ela não pode acontecer apenas relacionada à utilidade da ferramenta de trabalho, descontextualizada do espaço escolar, além é lógico, de motivar reflexões sobre o modelo de escola, que se deseja, com ou sem tecnologia, vencendo barreiras, muitas vezes maiores do que a incorporação.

A segunda oficina foi realizada no dia 30 de agosto de 2017, intitulada "Explorando os recursos do computador: desde as funcionalidades básicas, programas, jogos, possibilidades de criação". No primeiro momento apresentamos o ambiente Moodle aos docentes, pois a proposta do projeto contempla também atividades à distância, e todos os projetos desenvolvidos nas oficinas deverão ser postados no ambiente Moodle. Após esse primeiro momento foi explicado aos docentes sobre recursos *offline*[1] do computador, que podem ser usados como recursos para o desenvolvimento de propostas com os alunos.Através disso foi proposto que cada docente procurasse no computador quais ferramentas poderia ser usada sem acesso a internet, após essa pequena pesquisa, foi proposto pela coordenadora do projeto que os participantes construíssem um plano de aula, com três recursos*offline* (que não dependem da internet para o seu funcionamento) do computador, com o tema animais e postassem essa atividade no ambiente Moodle.A atividade proposta pelos participantes foi:

1- Criar uma história com animais. Escrever no editor de texto.
2- Desenhar os animais citados na história no *Paint*.
3- Gravar áudio contando a história- no gravador de voz.

[1] Recursos offline são aqui definidos como todos os recursos disponíveis no computador que não dependem de acesso à internet para seu funcionamento.

4- Editar um vídeo com os desenhos e as narrações no *MovieMaker* ou, fazer uma apresentação no *PowerPoint*.

Compreendemos que para planejar uma aula com os recursos das tecnologias digitais não se precisa necessariamente estar conectado á rede, o computador oferece várias ferramentas que podem ser utilizadas em um plano de aula que possa enriquecer e aperfeiçoar o entendimento desses alunos. Para MORAES (1997), o que importa não são as tecnologias digitais em si, mas como usá-las.

A terceira oficina aconteceu no dia 13 de setembro de 2017, intitulada "Ferramentas Web 2.0. A professora responsável começou a oficina situando os participantes sobre o que é WEB 2.0, através de uma linha do tempo com o documentário,"Z A geração do agora", sobre a invasão tecnológica nos anos 80 até os dias atuais, que seriam os "Nativos Digitais", crianças que nascem e crescem em meio a essas tecnologias, manuseando, desde muito cedo, *videogames*, Internet, MP3, MP4, tablets e celulares. O documentário informa que a geração atual está muitas vezes conectada em vários recursos tecnológicos, mas esses recursos não são utilizados com o propósito de fornecer informação ou conhecimento os professores devem estar atentos a isso, introduzir nos seus planos pedagógicos recursos das tecnologias digitais, para adquirir conhecimentos e informações, pois, foi através da Web 2.0 que o aluno deixou de ser apenas receptor, como falam Santos e Radike (2005,p.328).

> O aluno deixa de ser receptor de informação para tornar-se o responsável pela construção do seu conhecimento, usando o computador para buscar, selecionar, inter-relacionar informações significativas na exploração, reflexão, representação e depuração de suas próprias idéias, segundo seu estilo de pensamento. Professores (as) e aluno (as) desenvolvem ações em parceria, por meio de cooperação e da interação com o contexto, com o meio e com a cultura circundante.

A quarta oficina aconteceu no dia 27 de agosto de 2017, intitulada "Objetos de aprendizagem e metodologia de projetos". No primeiro momento da oficina, a coordenadora contextualizou para os participantes presentes sobre o conceito de objetos de aprendizagem, através de slides. Informando que todas as definições sobre esse tema se concentram no requisito reusabilidade, entendendo que um conteúdo pode ser usado múltiplas vezes em contexto de ensino.

Foi proposto inicialmente para cada docente explorasse três objetos de aprendizagem e através disso elencar se o mesmo era composto por esses eventos: "Ganhar a atenção; Informar sobre os objetivos da lição; Lembrar aprendizagem prévia; Apresentar estímulos com características distintas; Guiar a aprendizagem; Elicitar a performance durante a lição; Proporcionar a realimentação durante a lição; Verificar a performance; Aprimorar a retenção", como forma de analisar a sua qualidade. Após a exploração dos objetos de aprendizagem os docentes deveriam elencar essas características de acordo com o objeto de aprendizagem selecionado. Os três docentes presentes selecionaram objetos de aprendizagem sobre a alfabetização e começaram sua exploração. Ao longo da noite a proposta da oficina foi reorganizada, inicialmente seriam três objetos de aprendizagem a serem explorados e se reformulou para um projeto, entendendo que o andamento das atividades deve ir conforme o andamento de cada um, pois alguns docentes ainda têm dificuldades com as ferramentas das tecnologias digitais. A proposta da oficina foi encerrada com atividades à distância em que cada docente deverá postar no ambiente Moodle uma proposta pedagógica com o objeto de aprendizagem selecionado, e a análise das características do projeto de aprendizagem. Cabe

ressaltar, também, que ao final de cada oficina é solicitado aos participantes que façam um registro da avaliação do encontro, fundamental para o replanejamento das oficinas e para a avaliação final da atividade de extensão.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A procura da formação continuada no projeto de extensão, de apenas três docentes da rede municipal de Jaguarão, é algo bem preocupante, pois ficou claro através da pesquisa que uma formação continuada seria de grande valia para os docentes da rede. Por entendermos que o momento atual requer apropriação das tecnologias digitais no contexto da escola, percebemos que estar bem preparado para incluir cada indivíduo nesse tempo, não se dá apenas comprando máquinas, aparelhos novos e sim construindo possibilidades de usar essas ferramentas em favor do aluno, saber em que ambiente cada aluno/indivíduo da comunidade escolar está inserido.

Entendemos que toda mudança leva algum tempo para ser implantada de maneira eficaz, e com as tecnologias digitais no ambiente escolar não é diferente, os professores tem que se qualificar e se atualizar, a escola em geral deveria fazer isso.

Percebeu-se através das primeiras oficinas que existe o envolvimento dos participantes e o engajamento em tentar construir uma proposta nova para os seus planos pedagógicos, no entanto para que haja uma inclusão digital dentro da escola e consequentemente no fazer pedagógico, cada docente deveria pensar que essas ferramentas podem ajudar e tornar suas aulas mais atrativas, entendendo que os alunos de hoje em dia vivem a era digital no seu cotidiano.

5. REFERÊNCIAS

BONILLA, Maria Helena Silveira. **Inclusão digital nas escolas**. Disponível em: <http://www.twiki.faced.ufba.br/twiki/pub/GEC/RepositorioProducoes/artigo_bonilla__mesa_inclusao_digital.pdf>. Acesso em 19/09/2017.

Documentário **Z A Geração do Agora**, produzido por: Thiago Toshio Ogusko, Fernanda Gonçalves, Rafael Fortuna, Marcus Teixeira, Alan Zanelato e Paula Garrido - Núcleo Ativo – 2012 [acesso em 19/09/2017] Disponivel em: https://www.youtube.com/watch?v=ssl5VXD_X5I

MACHADO, Juliana Brandão. **Os desafios da formação docente no contexto da inclusão digital**: análise de práticas pedagógicas. Disponível em: http://www.anpedsul2016.ufpr.br/wp-content/uploads/2015/11/EIXO6_JULIANA-BRAND%C3%83O-MACHADO.pdf. Acesso em 02 de outubro de 2017.

MORAES, M. C. **Subsídios para Fundamentação do Programa Nacional de Informática na Educação**. Secretaria de Educação à Distância, Ministério de Educação e Cultura, Jan/1997.

PORTO, Tania Maria Esperon**. As tecnologias estao na escola. E agora o que fazer com elas?** In: FANTIN, Monica; Rivoltella, Pier Cesare (orgs.). Cultura Digital e Escola: pesquisa e formação de professores. Campinas, SP: Ed. Papirus, 2012, p. 167-194.

SANTOS,B.S.dos;RADIKE, M.L.**Inclusão digital: reflexão sobre a formação docente.**In:PELLANDA,N.M.C.;SCHLUNZEN,E.T.;SCHLUNZEN,K.S.J.(orgs).Inclusã o digital: tecendo redes afetivas/cognitivas. Rio de Janeiro: DP&A.2005,p.327-343.

SILVA, Marco. **Internet na escola e inclusão**. In: MEC. Tecnologias na escola, s/d. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/2sf.pdf (Acesso em 26 de agosto de 2017)