



ISSN 2317-9198

ANAIS

V ENCONTRO
DE PRÁTICAS
DOCENTES DO
CURSO DE
LICENCIATURA EM
COMPUTAÇÃO

TECNOLOGIA, EDUCAÇÃO E SOCIEDADE: ESPAÇOS
ESCOLARES AMPLIADOS

Resumos e resumos expandidos apresentados

IFTM Campus Uberlândia Centro
23 a 25 de Agosto de 2017

FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IFTM - Campus Uberlândia Centro

Bibliotecária: Márcia Aparecida Bellotti Camborda - CRB-6/2948

E562r Encontro de Práticas Docentes da Licenciatura em Computação: Estágio Supervisionado e Pibid (5. : 2017: Uberlândia, MG).

Anais / V Encontro de Práticas Docentes da Licenciatura em Computação: Estágio Supervisionado e Pibid, 23, 24, 25 de agosto de 2017 em Uberlândia, Minas Gerais; Organizadores: Walteno Martins Parreira Junior... [et al.]. -- Uberlândia: IFTM, 2017.

Anais eletrônicos.

Anual

ISSN 2317-9198

1. Ensino superior – Formação de professores. 2. Estágio supervisionado - Pibid. 3. Computação - Ensino. I. Parreira Junior, Walteno Martins. II. Instituto Federal do Triângulo Mineiro. III. Título.



Copyright 2017

IFTM – Campus Uberlândia Centro
Todos os direitos reservados

ISSN 2317-9198

Este trabalho está sujeito a direitos de autor. Todos os direitos são reservados, no todo ou em parte, mais especificamente os direitos de tradução, reimpressão, reutilização de ilustrações, re-citação, emissão, reprodução em microfilme ou de qualquer outra forma, e armazenamento em bases de dados. A permissão para utilização deverá ser sempre obtida do IFTM Campus Uberlândia Centro. Por favor, entrar em contato com cclicensiatura.udicentro@iftm.edu.br.

Organizadores dos Anais:

André Souza Lemos
Walteno Martins Parreira Júnior

Coordenador Geral do Evento:

Walteno Martins Parreira Júnior

Bibliotecária:

Márcia Aparecida Bellotti

Comitê Científico

André Souza Lemos
Camilo de Lellis Barreto Junior
Crícia Zilda Felício Paixão
Danielle Cristina Silva
Edson Angoti Júnior
Elisa Antônia Ribeiro
Keila de Fátima Chagas Nogueira
Kenedy Lopes Nogueira
Luciana Araújo Valle de Resende
Polyana Aparecida Roberta Silva
Sirley Cristina Oliveira
Thiago Bruno Caparelli
Walteno Martins Parreira Júnior

Capa

Lityeh Karolline Ferreira da Silva

Como Referenciar um trabalho deste documento:

Autor(es). Título do resumo. In: Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação, 5., 2017, Uberlândia. **Anais...** Uberlândia: IFTM Campus Uberlândia Centro, 2017. p. pagina inicial-pagina final. Disponível em <>, aceso em data.



O Encontro de Práticas Docentes (EPD) é um evento organizado pelo Curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM), Campus Uberlândia Centro, desde 2013, com o propósito de promover um espaço de discussão e reflexão entre pesquisadores, estudantes e profissionais da educação a respeito das possibilidades que as diferentes linguagens, a produção e a utilização da tecnologia no ensino da computação oportunizam. É a consolidação de momentos dispersos do processo formativo para profissionais da educação, estudantes e pesquisadores; oportunidade de discutir e ampliar os olhares sobre a formação do licenciando nas atividades que desenvolve, sejam elas no campo do ensino, da pesquisa ou da extensão.

O V EPD constituiu um espaço privilegiado para o debate acerca da articulação entre a tecnologia, a educação e a sociedade nos variados espaços da educação. É o momento da discussão do Estágio Supervisionado e do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) para a formação dos licenciados.

Nesta quinta edição foram ofertadas onze oficinas e minicursos, além de duas mesas redondas. Foram aceitos doze resumos e vinte e seis resumos expandidos, que foram apresentados em quatro rodas de conversas.

Agradecemos aos gestores do IFTM Campus Uberlândia Centro pelo apoio, aos membros da comissão organizadora, bem como aos avaliadores dos trabalhos científicos, que não mediram esforços para que este evento se tornasse realidade. Aos palestrantes convidados e aos mediadores das rodas de conversas também estendemos os nossos agradecimentos pela generosa contribuição para o sucesso do evento.

Professor Walteno Martins Parreira Júnior

Professor André Souza Lemos

SUMÁRIO

Resumos

A Computação e o Meio Ambiente Juntos	5
Fabio Rodrigues Maciel Júnior, Fernando Guimarães Silva, Kenedy Lopes Nogueira, Graziela Pereira Lopes Eugenio	
Automação da Coleta de Águas da Chuva Utilizado com Objeto de Ensino-Aprendizagem	6
Abel Antônio Alves, Kenedy Lopes Nogueira, Walteno Martins Parreira Júnior	
Desafios, Perspectivas e Reflexões Sobre o Uso das Mídias na Educação	7
Fernando Lopes da Silva, Avani Maria de Campos Corrêa, Juscelina Maria Dias Torres	
Educação e Tecnologia: Possibilidades e Desafios do Ensino Híbrido	8
Kellen Cristina Gonçalves, Sirley Cristina Oliveira	
O Ensino da Língua Portuguesa - Numa Visão Sociolinguística - Permeado pela Tecnologia.....	9
Regina Aparecida Ferreira Mello, Talita de Cássia Marine	
Oficina Registrando Experiências no Currículo Lattes.....	10
Elaine Cristina Borges dos Santos, Benedito Elias Ferreira, Talisrander Teixeira, João Marcos de Oliveira Machado, Jacqueline Aparecida Mendonça	
Plataforma Virtual Escolar - Português Nosso de Cada Dia	11
Kayo Ribeiro dos Santos, Danilo dos Passos Terra, Regina Aparecido Ferreira Melo, Walteno Martins Parreira Junior	
Reconhecimento do Perfil dos Alunos Ingressos no Curso de Licenciatura em Computação a Distância do IFTM - Polo Uberaba.....	12
Carlos Henrique Cardoso Junior, Juliene Silva Vasconcelos	
Relato de Experiência Adquirido em Prática de Ensino de Computação	13
Alex R. Campos, Luana M. Santos, Marcelo J. Vieira, Keila de Fátima Chagas Nogueira	
Relato de Experiência Utilizando o Scratch em como Objeto no Processo de Ensino e Aprendizagem.....	14
Alex Ribeiro Campos, Lityeh Karolline F. Silva, Keila de Fátima Chagas Nogueira	

Universo Virtual de Ensino-Aprendizagem para Treinamento da Equipe de Help Desk da Algar Telecom.....	15
Abel Antônio Alves, Walace Bernad Guimarães, Kenedy Lopes Nogueira, Walteno Martins Parreira Júnior	
Uso de Realidade Aumentada em Geometria Espacial	16
Marco Aurélio Martins Bessa, Mikaele Pereira Caetano, Marcelo Barsanulfo, Kenedy Lopes Nogueira	

Resumos Expandidos

A Construção do Conhecimento Utilizando Técnicas de Pesquisa e Aplicativos de Produção e Edição de Textos	17
Claudio Roberto do Nascimento, Danúbia Flávia Passavante Laranjeira, Keila de Fátima Chagas Nogueira	
A Efetivação de ações estratégicas em Educação à Distância.....	21
Ilza Maria da Silva Alves	
A Importância do Laboratório de Informática no Ensino	25
Lucas Magri de Souza, Igor Alves Pereira, Sara Fernandes Teixeira Rodrigues	
Alice 3D - Programação para Crianças.....	31
Fernanda Rodrigues Silva, Regina Aparecida Ferreira Melo	
Capacitação de Professores: A Lousa Digital como Ferramenta para o Ensino Aprendizagem	36
Claudio Roberto do Nascimento, Flávius Átila Gama Carvalho Ferreira, Lívia Cristina Bortoloni Ide, Sara Fernandes Teixeira Rodrigues, Kennedy Lopes Nogueira	
Capacitação de Professores para o Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação e Google Drive: Como Fazer o que Precisamos?	40
Flavíus A. G. C. Ferreira, Lívia C. B. Ide, Claudio R. Do Nascimento, Sara F. T. Rodrigues, Kennedy L. Nogueira, Walteno Martins Parreira Júnior	
Capacitação de Professores: Tecnologias da Informação e Comunicação e Google Drive	49
Flávius Átila Gama Carvalho Ferreira, Claudio Roberto do Nascimento, Lívia Cristina Bortoloni Ide, Sara Fernandes Teixeira Rodrigues, Kennedy Lopes Nogueira	
Educação Enquanto Processo de Humanização: Breve Retrospectiva da História da Educação no Brasil	54

Ilza Maria da Silva Alves

Educomunicação e a Construção do Conhecimento para Além dos Espaços Escolares 58
Jordana Vilela Martins

Ensino de Programação no Ensino Fundamental Através do Scratch..... 62
Uneviston Alves Pinto, Walteno Martins Parreira Júnior

Ensino Superior: Quando Permanecer é o Desafio 66
Ilza Maria da Silva Alves

Inclusão Digital e Ensino de Software Editor de Apresentações: Relato de Experiência na Educação de Jovens e Adultos - E.J.A 70
Claudio Roberto do Nascimento, Danúbia Flávia Passavante Laranjeira, Keila de Fátima Chagas Nogueira

Novas Formas de Avaliação Escolar com o Uso da Web 2.0 74
Talisrander Teixeira Santos, Jacqueline Aparecida Mendonça

Novos Tempos, Velhas Práticas: A Verificação da Aprendizagem Perpetuada nas Ações 79
Ilza Maria da Silva Alves

O Ensino Através do Letramento Digital para Uso de Ferramentas Google 83
Camila Valdomiro Mariano, Sara Fernandes Teixeira Rodrigues, Kenedy Lopes Nogueira

O Ensino na Educação Infantil Através de Projetos 87
Ana Abadia dos Santos Mendonça

O Uso das Ferramentas Digitais para a Produção e Elaboração de Material Educacional 91
Kellen Cristina Gonçalves, Liliana Laura da Silva, Walteno Martins Parreira

Práticas Avaliativas: A Relação entre Desempenho e Conhecimento 95
Ilza Maria da Silva Alves

Projeto Repensar 98
João Marcos de Oliveira Machado, Benedito Elias Ferreira, Elaine Cristina Borges dos Santos, Jacqueline Aparecida Mendonça, Kenedy Lopes Nogueira

Realidade ou Mito: Redes Sociais como Agentes na Mediação do Processo Ensino/Aprendizagem 105

Viviane N. Araújo, Alex R. Campos, Walteno M. P. Júnior

Reflexões sobre a Utilização de Tecnologias Educacionais nas Aulas de Literatura..... 110
Pablo Anastácio de Oliveira Santos, Jhonathan Alves Carvalho, Kelly Silva Dias, Cícero de Sousa
Silva, Geanne Cruz A. Morais

Robótica Educacional Utilizando Arduíno e Lixo Digital: Relato de Experiência com Alunos da
E.J.A (Educação de Jovens e Adultos) 115
Claudio Roberto do Nascimento, Camila Valdomiro Mariano, Danúbia Flavia Passavante
Laranjeira, Walteno Martins Parreira Júnior

Sequência Didática e a Condução do Processo Ensino-Aprendizagem 119
Donizete Lima Franco

Um Relato de Caso no Atendimento Educacional Especializado: Contagem, Numeração e
Desenvolvimento Pessoal 123
Hutson Roger Silva, Ângela Maria Volpi, Maria Tereza Menezes Freitas

Utilizando o Word Para Folders na Divulgação de Atividades do AEE 127
Camila Valdomiro Mariano, Sara Fernandes Teixeira Rodrigues, Kenedy Lopes Nogueira

Website como Ferramenta Digital na Aprendizagem da Língua Inglesa 131
Maria Aparecida Viegas de Melo

A COMPUTAÇÃO E O MEIO AMBIENTE JUNTOS

Fabio Rodrigues Maciel Júnior¹; Fernando Guimarães Silva²; Kenedy Lopes Nogueira³; Graziela Pereira Lopes Eugenio⁴;

O trabalho foi inicialmente desenvolvido como uma forma de usar a Computação na Biologia durante a atividade do PIBID na Escola Estadual Segismundo Pereira. O projeto já estava em andamento, dessa forma não participamos da elaboração do projeto, porém participamos de todo o seu desenvolvimento. O trabalho consistia no desenvolvimento de um jogo de tabuleiro com a temática da reciclagem e para subsidiar financeiramente o projeto foi desenvolvida uma campanha de coleta e reciclagem de latinhas de alumínio com a ajuda dos alunos. Esse jogo foi denominado “desafio”, e ainda está sendo finalizado. Ele consiste em conectar o conteúdo de biologia e a computação em um jogo. O jogo é formado com várias questões sobre reciclagem, para o jogador ver a resposta da questão que respondeu, ele tem que ler por meio do smartphone, o QR code correspondente à questão e se acertou a resposta pertinente à pergunta ele avança determinado número de casas. No momento estamos elaborando os QR code, que é a sigla de "Quick Response" que significa resposta rápida, para finalizarmos o desenvolvimento do jogo. Após a finalização do jogo, serão distribuídas algumas unidades na escola e também levaremos esse jogo para o hospital do câncer assim como uma quantidade de caixas de leite que estão sendo arrecadados nesta ação. As caixas de leite e as latinhas de alumínio foram doadas pelos alunos, e como método de incentivo para a colaboração dos alunos foi criada uma disputa entre os grupos de alunos. A disputa consistia que os grupos deveriam pesquisar o método de reciclagem que foi atribuído a eles através de sorteio, tais como reciclagem do vidro, reciclagem do papel etc. Além disso, teriam que fazer um cartaz sobre o tema da pesquisa e também trazer as contribuições para o projeto. Para os grupos ganhadores serão atribuídos prêmios com unidades do jogo. Com a conclusão do trabalho, objetivo terá efetivado com a discussão sobre reciclagem e sua importância para os alunos.

Palavras-chave: Reciclagem; Computação; Educação ambiental.

¹ Estudante do curso de Licenciatura em Computação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, fabiojr_123@yahoo.com.br;

² Estudante do curso de Licenciatura em Computação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, fernandoguimaraessilva@hotmail.com;

³ Coordenador do PIBID, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, kenedy@iftm.edu.com.br;

⁴ Supervisora do PIBID, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, ministerioparaascriancas@yahoo.com.br;



AUTOMAÇÃO DA COLETA DE ÁGUAS DA CHUVA UTILIZADO COM OBJETO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Abel Antônio Alves¹; Kenedy Lopes Nogueira²; Walteno Martins Parreira Júnior³;

Torna-se gradativamente complicado, encontrar fontes de água potáveis, logo a preservação de água doce é urgente. Pode-se contribuir com o futuro do nosso planeta com a reutilização ou reciclagem da água, principalmente a proveniente das chuvas. Falaremos agora de outra realidade do nosso cotidiano. A tecnologia está presente na maioria das soluções de nossos problemas. As nações buscam formas de incluir disciplinas ligadas à tecnologia nas grades curriculares, com o intuito de preparar os alunos, qualificando as próximas gerações para vivenciar todo o potencial que ela tem a oferecer. A preservação ambiental e a robótica são dimensões distintas da educação que auxiliam no desenvolvimento individual. Considerando essas realidades, desenvolveu-se um sistema capaz de automatizar a coleta de água de chuva sem a necessidade da participação humana no processo, ou seja, a coleta acontecerá de maneira automática, segura e eficiente. Para a apresentação do sistema de automação de coleta das águas das chuvas propõe-se o desenvolvimento de um objeto de estudo que auxilie ludicamente o processo ensino-aprendizagem. Transmitiremos tais conhecimentos aos alunos, através da exposição de uma maquete, atentando para a importância da preservação ambiental com o uso direto das novas tecnologias, nesse caso a domótica. Esse trabalho foi apresentado aos alunos do ensino fundamental de escolas públicas como uma maquete com a ligação do sistema de automação de coleta de água de chuva que serviu de exemplo, pois ao visualizarem o trabalho do sistema de automação e purificação das águas em objeto “palpável” o despertar acontecerá naturalmente impulsionado pela curiosidade intrínseca das crianças, pré-adolescentes e adolescentes na faixa etária do ensino fundamental. Aproveitando o interesse dos alunos e aprofundando os conceitos, descrevendo e detalhando os métodos utilizados para realização da maquete, bem como a forma como funciona o sistema de automação, a descrição dos ciclos da água e a importância de sua preservação e reutilização. Foi evidenciado que com o auxílio da tecnologia e do uso de bons hábitos podemos contribuir com o aprendizado dos alunos e ainda trabalhar pela preservação do nosso planeta e assim foi possível comprovamos que a atividade desenvolvida com a maquete foi viável e funcional, apoiando a aprendizagem dos discentes de forma eficiente e lúdica.

Palavras-chave: Objeto de Ensino-Aprendizagem, Domótica, Automação de coleta, Purificação e esterilização de chuva, Ensino Lúdico.

¹ Discente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, alvesaaa@hotmail.com

² Doutor e Docente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, kenedy@iftm.edu.br.

³ Mestre, Coordenador e Docente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, waltenomartins@iftm.edu.br.



DESAFIOS, PERSPECTIVAS E REFLEXÕES SOBRE O USO DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

Fernando Lopes da Silva¹; Avani Maria de Campos Corrêa²; Juscelina Maria Dias Torres³;

O uso das mídias na educação tem despertado a atenção e o interesse dos educadores que buscam aprimorar o seus conhecimentos tecnológicos em face das demandas educativas do mundo contemporâneo. Esta pesquisa parte da experiência em um curso de especialização de Mídias na Educação, ofertado por uma instituição pública de ensino superior. O desafio para os discentes que desejavam se especializar na área era familiarizarem-se com um curso a distância (EAD) em um ambiente virtual de aprendizagem, cuja finalidade consistia em aprimorar o uso da tecnologia para fins pedagógicos no contexto escolar. O objetivo desta pesquisa é identificar as especificidades entre a teoria e a prática quanto ao uso da tecnologia na educação. O método utilizado é o que SOUZA, SANTOS e DIAS (2013, p.70) definem como pesquisa participante, que “implica compreender, numa perspectiva interna, o ponto de vista dos indivíduos e dos grupos acerca das situações que vivem”. A partir dessa experiência, e das reflexões sobre o uso da tecnologia na educação, podemos compreender que a mudança de prospectiva dos discentes que buscam por essa formação é essencial para lidar com a tecnologia no ambiente pedagógico como ferramenta para compartilhar saberes e favorecer o aprendizado em rede.

Palavras-chave: Educação. Mídias. EAD.

Referência: SOUZA, G. S. D.; SANTOS, A. R. D.; DIAS, V. B. **Metodologia da pesquisa científica:** a construção do conhecimento e do pensamento científico no processo de aprendizado. Porto Alegre: Animal, 2013.

¹Jornalista, Especialista em Mídias na educação, Mestrando em Estudos literários, UFU, e-mail: fernando.jor@ufu.br.

²Pedagoga, Especialista em Mídias na educação, Mestranda em Tecnologias, Comunicação e Educação, UFU, e-mail: avacorrea@hotmail.com.

³Graduada em Letras, Especialista em Tecnologia Digital Aplicada à Educação, Mestre em História pela UFU, e-mail: juscelinatorres@hotmail.com.



EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: POSSIBILIDADES E DESAFIOS DO ENSINO HÍBRIDO

Kellen Cristina Gonçalves¹; Sirley Cristina Oliveira²;

A presente comunicação tem como proposta discutir os aspectos teóricos e metodológicos que circundam a relação entre educação e tecnologia. Para tanto, tomamos como objeto de estudo o modelo de Ensino Híbrido, cuja origem é norte americana, mas já implantado em diferentes escolas brasileiras. O ensino híbrido, ou *blended learning*, é uma das maiores tendências da educação do século XXI e se caracteriza por promover a conexão entre o ensino presencial e o ensino *online*, ou seja, uma metodologia que integra a Educação à Tecnologia. No entanto, esse cenário de inclusão das tecnologias ao processo de construção da aprendizagem, muitas questões importantes se colocam no debate, a saber: *o que é Ensino Híbrido? Quais são as metodologias utilizadas? Uma experiência pedagógica norte americana pode ser experimentada ou adotada em sua íntegra nas escolas brasileiras? Quais são as rupturas e permanências com a adoção do ensino híbrido no espaço escolar?* Para responder a essas problematizações, optou-se por desenvolver uma pesquisa bibliográfica, cujo referencial teórico será desenvolvido a partir do debate promovido pela obra *Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação* (BACICH, Lilian, 2015), que interpreta o hibridismo no ambiente escolar sem levar em contas contradições e os impactos deste novo processo educacional.

Palavras-chave: Ensino Híbrido; Educação; Tecnologia, Espaço Escolar.

¹Aluna da Pós Graduação em Tecnologias, Linguagens e Mídias na Educação, IIFTM Campus Uberlândia Centro, kellencgoncalves@gmail.com

²Professora Dra de História da Educação, IFTM Campus Uberlândia Centro, sirley@iftm.edu.br



O ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA – NUMA VISÃO SOCIOLINGUÍSTICA- PERMEADO PELA TECNOLOGIA

Regina Aparecida Ferreira Mello¹; Talita de Cássia Marine²;

O presente trabalho é um recorte do Projeto de Pesquisa que está sendo desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Letras, da Universidade Federal de Uberlândia, na Linha de Pesquisa - Leitura e Produção Textual: diversidade social e práticas docentes, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Talita de Cássia Marine.

Partindo do pressuposto de que o ensino de língua portuguesa tem sido um dos grandes desafios da educação brasileira, principalmente nas escolas públicas, que atendem uma clientela oriunda de classes sócio-econômica e cultural tão diversas, acreditamos, assim como Cyranka (2007), Dantas (2015), Santos (2016) e Frasson (2016) que diagnosticar crenças linguísticas do alunado pode ser um caminho profícuo rumo à busca de um ensino de língua portuguesa significativo e estimulante na Educação Básica. Neste sentido, acreditamos também que para que tal ensino possa ser viabilizado, é preciso levar em consideração o vasto conhecimento prévio que o aluno possui de sua língua materna, enquanto falante nativo do português, algo que quase invariavelmente é ignorado pelos milhares de professores de língua portuguesa no Brasil. Diante desse cenário e pautadas na hipótese de que a maioria dos alunos da Educação Básica, sobretudo da escola pública, possuem crenças linguística bastante negativas, tanto em relação ao ensino da língua portuguesa, quanto ao conhecimento que possuem dessa língua enquanto nativos, envolvidos pela Pedagogia da Variação Linguística (cf. BORTONI-RICARDO, 2004; 2005; FARACO, 2008), pretendemos desenvolver uma proposta de intervenção didática a ser aplicada a alunos do 6º ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Uberlândia, buscando contribuir para a elevação da autoestima linguística desses alunos. Para tal, acreditamos ser imprescindível sensibilizar o alunado quanto a heterogeneidade linguística, desconstruindo com eles a noção de língua homogênea, a falsa relação de língua como sinônimo de gramática normativa e, sobretudo, abolir a dicotomia “certo x errado” em favor da noção de “adequado e inadequado” a determinadas situações comunicativas de fala e escrita (cf. BAGNO, 2007). Para atingirmos nossos objetivos, pretendemos explorar os recursos digitais presentes no cotidiano dos alunos como uma forma de despertar seu interesse para o desenvolvimento de suas habilidades e ampliar, assim, sua competência comunicativa. Desse modo, pretendemos criar um suporte na web onde tanto professores quanto alunos possam encontrar de forma simples e prática informações úteis e um espaço interativo para refletir, entre outros, sobre as questões relacionadas à concepção social e, portanto, heterogênea de língua, atentando-se para a variação linguística em todos os seus diferentes níveis.

Palavras-chave: Sociolinguística; Ensino de Língua Portuguesa; Crenças linguísticas; Tecnologia.

¹Mestranda PROFLETRAS - Pólo Universidade Federal de Uberlândia; professora efetiva da Rede Municipal de Uberlândia/MG; professora supervisora PIBID IFTM; reginaferreiramelo@yahoo.com.br

²Orientadora PROFLETRAS; Professora Dr^a da Universidade Federal de Uberlândia; Coordenadora Local do Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS-UFU); talita.marine@gmail.com



OFICINA REGISTRANDO EXPERIÊNCIAS NO CURRÍCULO LATTES

Elaine Cristina Borges dos Santos¹; Benedito Elias Ferreira²; Talisrander Teixeira³; João Marcos de Oliveira Machado⁴; Jacqueline Aparecida Mendonça⁵;

O Currículo Lattes é ferramenta indispensável na vida acadêmica, quando o aluno se prepara para concorrer a bolsas e concursos. Normalmente, no Ensino Superior, percebe-se pela primeira vez a importância de valorizar sua formação e as experiências surgidas ao longo da vida estudantil. Os alunos do PIBID elaboraram o projeto-oficina que visa proporcionar aos estudantes da fase final do Ensino Médio construir o currículo acadêmico com dados pessoais, atividades extras curriculares existentes, registrar as qualificações e experiências profissionais ou acadêmicas de forma organizada e progressiva durante a jornada estudantil. Também foi discutido a diferença entre Currículo Vitae e Currículo Lattes, refletindo sobre as situações que exigem este gênero textual. Como a escola em que atuam como bolsistas não há local adequado para atender a oficina, o IFTM disponibilizou seu laboratório, criando a oportunidade destes jovens conhecerem o Campus Uberlândia Centro e seus cursos. Durante uma tarde de sábado, os alunos da escola estadual foram orientados pelos Pibidianos no cadastro da Plataforma Lattes. Foram selecionadas imagens do passo a passo da construção do currículo, assim como das possíveis situações posteriores ao cadastramento, para auxiliar na dinâmica da aula. Como incentivo maior aos jovens, o IFTM ofereceu certificação que pode ser acrescida ao seu próprio currículo. Os instrutores puderam exercer a prática pedagógica na elaboração da oficina, dos materiais, na solução de problemas para a realização do evento. Os alunos da oficina avaliaram a atividade por meio de formulário eletrônico onde foi observado se o conhecimento adquirido seria utilizado futuramente, se já havia conhecimento prévio sobre a ferramenta e proporcionou feedback sobre o conteúdo e os monitores. Estudando atuais conceitos de ensino-aprendizado buscou-se nesta atividade aplicar o planejamento de aula, discussão, atividade prática e avaliação. Este tipo de atividade é de suma importância para que o docente melhore sua prática, auxiliando cada vez mais o aluno na construção do conhecimento. Proporciona ao Pibidiano, uma oportunidade única de ser professor e aluno no mesmo momento.

Palavras-chave: PIBID, Currículo Lattes, Ensino Médio, oficina.

¹ Estudante Licenciatura em Computação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, graduada em Pedagogia, UFU Bolsista PIBID (elainelaracris@hotmail.com);

² Estudante Licenciatura em Computação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, Bolsista PIBID (joao.machado1@me.com);

³ Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, Bolsista PIBID (talisrander@hotmail.com);

⁴ Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, Bolsista PIBID (beneditoferreira@hotmail.com);

⁵ Professora do Ensino Médio na Escola Estadual Segismundo Pereira, Supervisora do PIBID, Instituto Federal de Educação Ciência Tecnologia do Triângulo Mineiro, Mestrado em Educação e graduação em História pela Universidade Federal de Uberlândia, Brasil (jamhistoria@yahoo.com.br).



PLATAFORMA VIRTUAL ESCOLAR - PORTUGUÊS NOSSO DE CADA DIA

Kayo Ribeiro dos Santos¹; Danilo dos Passos Terra²; Regina Aparecido Ferreira Melo³; Walteno Martins Parreira Junior⁴;

Nosso projeto com os alunos da Escola Municipal Eurico Silva, está realizando a implementação de um blog que tem por objetivo geral auxiliar os alunos do ensino fundamental 1 e 2. Partindo da idéia que a tecnologia instiga os jovens de hoje a estar conectados. Assim, começamos com abordagem simples de jogos disponíveis em sites educacionais como o Escola Games; pois por meio da gameficação temos a oportunidade de conseguir um melhor resultado de aprendizado com os alunos porquanto em sua maioria aprendem através do raciocínio lógico e assimilação sinestésica, e notamos que além de divertir também contribuiu na alfabetização de alguns dos alunos e por consequência na elaboração de novos conhecimentos. Para continuarmos com a idéia utilização de plataforma de auxílio, também utilizamos alguns vídeos sobre um tema proposto por uma professora de português sobre dialeto regional. Este tema é importante para que o aluno entenda a diversidade de culturas regionais que existem no país, e de tal forma contribuir para evitar o preconceito para as outras culturas existentes e evitando o bullying. Há ainda o benéfico de ter acesso a recursos multimídia na internet e a disponibilidade de uso por parte do aluno. Colocando os conteúdos selecionados por ano escolar, os alunos tem a facilidade de ver somente o seu conteúdo, assim como também o professor que tem sua própria aba no blog desenvolvido. Ele apresenta o plano pedagógico do ensino fundamental, o letramento digital e dicas sobre aulas diversificadas para os alunos, o próprio professor pode acompanhar os conteúdos sugeridos para seus alunos, também utilizando o blog como instrumento de aula. Utilizando a internet como meio podemos colocar diferentes ferramentas para utilizar em sala de aula ou fora dela, temos planos de fazer com que os alunos criem mais intimidade com a plataforma há um ponto que os das séries finais consigam postar coisas de seu interesse de compartilhamento, afinal queremos que a computação seja utilizada para sair do método tradicional de ensino e instigar cada vez mais os alunos a buscar o seu conhecimento, auxiliando-os e aprimorando até mesmo sua competência online, claro que isso não será unânime, afinal tem casos de alunos que não tem acesso à plataforma, mas segundo nossas pesquisas a maioria possui interesse e acesso, o que torna mais fácil o progresso do projeto tanto na parte de desenvolver as competências dos alunos assim como auxiliar a alfabetização dos mais novos por meio do letramento e letramento digital. Através de e-books animados que contam as histórias clássicas de contos infantis, os mais novos aprendem e se divertem e ao ver a animação da história se torna mais interessante a cada página e pode estimular a leitura de outros livros.

Palavras-chave: Ensino Fundamental; Plataforma Virtual; Letramento Digital; Blog.

¹ Discente curso de Lic. em Computação, IFTM Campus Uberlândia Centro. kayo.ribeiro.santos@gmail.com

² Discente do curso de Lic. em Computação, IFTM Campus Uberlândia Centro. danilopterra@hotmail.com

³ Docente Escola Municipal Eurico Silva, Supervisora do PIBID. reginaferreiramelo@yahoo.com.br

⁴ Docente do Curso Lic.Em Computação IFTM Campus Uberlândia Centro. waltenomartins@iftm.edu.br



RECONHECIMENTO DO PERFIL DOS ALUNOS INGRESSOS NO CURSO DE LICENCIATURA EM COMPUTAÇÃO A DISTÂNCIA DO IFTM - POLO UBERABA

Carlos Henrique Cardoso Junior¹; Juliene Silva Vasconcelos²;

Reconhecer o perfil dos alunos matriculados em um curso é essencial para compreender os motivos e perspectivas destes em contraposição ao objetivo da formação dispensada. Se por um lado, o professor é um sujeito essencial à formação de uma sociedade educadora-cidadã (FREIRE, 2002; 1993; 1992), por outro lado, vê-se este cada vez menos valorizado profissionalmente (LÜDKE; BOING, 2004; NÓVOA, 1995). E, em um curso que visa somar reflexões pedagógicas de atuação docente com desenvolvimento tecnológico emergente (MORIN, 2003), como este curso de Licenciatura em Computação a Distância do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro (IFTM), Campus Avançado Uberaba Parque Tecnológico (CAUPT), esta pesquisa tem-se como objetivo investigar o perfil dos alunos ingressos no mesmo, no polo Uberaba. Para esta investigação, buscou-se identificar o perfil dos alunos do Polo Uberaba do primeiro período do curso (Edital n. 022/2016). Para isso, metodologicamente, optou-se por submeter este grupo de alunos (sessenta e um) a um questionário via *Google Forms*, com sete questões de múltipla escolha e três abertas. Teve-se um retorno de 72% do universo de alunos matriculados e ativos neste polo na última disciplina do semestre letivo. Importante considerar que 36% dos alunos nunca acessaram a disciplina, logo, são matriculados e não ativos. Destes que estão ativos, 59,1% são do sexo masculino e 40,9% feminino; 18,2% possui entre 26 e 30 anos, 50% entre 31 e 40 e, 31,8% mais de quarenta anos; 90,9% cursou o ensino médio em escola pública e 9,1% em escola particular; e, 9,1% cursaram na modalidade EJA e, 13,6% em programas como Supletivo ou de aceleração. Importante destacar que 54,5% destes alunos buscam a primeira formação em nível superior, enquanto 45,5% já possuem outra formação, em licenciatura ou bacharelado; 81,8% desempenham função profissional remunerada, sendo que a média salarial varia entre 1 e 3 salários mínimos para 77,8% e, 4 e 6 para 22,2%. Em busca de melhorar esta condição, usam este curso como motivação para aumentar renda, ampliar oportunidades no mercado de trabalho, alcançar uma formação em nível superior para descortinar novos horizontes profissionais. Há também os que alegam gostar da área da informática e aqueles que gostam da área da educação. Por fim, indicam pretender atuar na área da docência, apesar de preocuparem-se com o baixo reconhecimento e valorização profissional. Deste modo percebemos um perfil bastante variado em idade, interesses e objetivos. No entanto, chama a atenção a aposta destes sujeitos na oportunidade que este curso lhes apresenta enquanto ascensão social e profissional.

Palavras-chave: perfil aluno; importância do curso; oportunidade formativa e profissional.

¹Estudante, IFTM Campus Avançado Uberaba Parque Tecnológico, Polo Uberaba, MG, cardosojuniorch@yahoo.com.br

²Professora, Me. Educação, IFTM Campus Uberaba, MG, juliene@iftm.edu.br



RELATO DE EXPERIÊNCIA ADQUIRIDO EM PRÁTICA DE ENSINO DE COMPUTAÇÃO

Alex R. Campos¹, Luana M. Santos², Marcelo J. Vieira³, Keila de Fátima Chagas Nogueira⁴;

A professora apresentou em sua ementa a transposição didática da ciência da computação, objetivando os seus conteúdos a serem ministrados. Aplicou de forma objetiva e com abordagens lúdicas os temas referentes às concepções de ensino de programação de computadores, de arquitetura e organização de computadores, e dos fundamentos teóricos da computação. O repasse do conhecimento foi conduzido cuidadosamente, considerando as especificidades de cada conteúdo ministrado. Por meio do estudo crítico com aulas expositivas, estudos dirigidos, aulas experimentais, debates, pesquisas e problematizações. Nomeando espaços disponíveis para o ensino e aprendizado da computação. Vivenciado a transposição do conhecimento de forma prática por meio de esforços conjuntos. Apresentação do ensino e representação da informação, algoritmos, por meio da computação desplugada, foi possível replicar o conhecimento. Assistido sobre as tendências pedagógicas, metodologias e práticas de ensino e avaliações, sobre a transposição didática na ciência da computação, sobre a necessidade de inovar. Recapitulou sobre a avaliação do processo de ensino e aprendizagem deve ser realizada de forma contínua cumulativa e sistemática com objetivos em diagnosticar a situação da aprendizagem de cada aluno, relacionado na programação curricular. Ressaltando que na avaliação, em consonância com os objetivos propostos, predominam os aspectos qualitativos sobre os quantitativos, considerando a construção de conhecimentos e o desenvolvimento para a vida profissional e social.

Palavras-chave: Ensino Lúdico, Práticas de ensino, Didática.

¹ Discente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, licomprofalexcampos@gmail.com

² Discente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, luanamirandasantos2014@gmail.com

³ Discente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, marcellojviera@gmail.com

⁴ Mestre e Docente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, keilanogueira@iftm.edu.br



RELATO DE EXPERIÊNCIA UTILIZANDO O SCRATCH EM COMO OBJETO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Alex Ribeiro Campos¹; Lityeh Karolline F. Silva²; Keila de Fátima Chagas Nogueira³;

Observado e vivenciado que atualmente um dos grandes desafios é ensinar o conteúdo de programação. Depois que foi apresentada a ferramenta Scratch no conteúdo assistido em Práticas de Ensino de Computação no 1º-SEMESTRE/2017, despertou a avaliar o potencial do Scratch no processo de ensino aprendizagem. O Scratch é um software que se utiliza de blocos lógicos, e itens de som e imagem, para você desenvolver suas próprias histórias interativas, jogos e animações, além de compartilhar de maneira online suas criações. O Scratch é um projeto do grupo Lifelong Kindergarten no Media Lab do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), onde foi idealizado por Mitchel Resnick. O Scratch ajudou no desenvolvimento de capacidades avaliativas, permitindo a reformulação de resoluções facilitando a estruturação e a organização do pensamento. O MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts) fornece aos usuários do Scratch variados meios de criarem projetos educacionais com a ferramenta. Por meio da orientação e apresentação do conteúdo a professora fez o desfecho do conhecimento, o conduzido cuidadosamente, fazendo com que houvesse melhor entendimento da programação de forma lúdica, muito mais atrativa e instrutiva, visando despertar o interesse em programação.

Palavras-chave: Didática, Objeto de aprendizagem em programação, Pensamento criativo.

¹ Discente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, licomprofalexrcampos@gmail.com

² Discente do curso de Tecnologia em Sistemas para Internet do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, lityehkfs@gmail.com

³ Mestre e Docente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, keilanogueira@iftm.edu.br



UNIVERSO VIRTUAL DE ENSINO-APRENDIZAGEM PARA TREINAMENTO DA EQUIPE DE HELP DESK DA ALGAR TELECOM

Abel Antônio Alves¹; Walace Bernad Guimarães²; Kenedy Lopes Nogueira³; Walteno Martins
Parreira Júnior⁴;

As organizações ampliam os investimentos na área de treinamento de associados, pois esse processo, gera vínculo entre os gestores e os recursos humanos dos quais dispõe, além de alinhar os conceitos, os valores, a filosofia e as políticas da companhia. O processo ajuda na compreensão e execução das funções e atividades inerentes de cada cargo, pois inicia os trabalhos com conhecimentos avançados sobre a área em que atuará. Dessa forma elaboramos um novo método para o treinamento das equipes ingressantes no cargo de analista de suporte do departamento de Help Desk da Algar Telecom. Para a execução das atividades diárias nativas do cargo utilizamos uma infinidade de aplicativos e ferramentas com a finalidade de cumprir diferentes tarefas referentes ao atendimento dos seguintes serviços: 3G; e-mail (netsite); internets banda larga (nas tecnologias xdsl e cable modem); TVs (nas tecnologias CaTV e DTH); além dos processos de registro e interações resguardados pelos órgãos regulamentadores. Essa vasta gama de aplicativos e ferramentas demandam tempo e atenção aliados a pratica que demanda tempo para serem dominadas. Assim nosso sistema propõe que façamos um recorte de dados nos bancos de dados da empresa, trazendo dados virtuais de supostos clientes reais, para cada produto, de onde faremos a mineração de casos e relatos de atendimento. Com base nesses, elaboramos as questões e interações virtuais para o treinamento. Os treinandos farão as simulações e posições de atendimento padrão com computadores, baias e headsets como os usados na operação. O processo terá duas fases distintas. Primeiro os alunos são divididos em duas turmas, uma simulará os clientes que ligaram em busca de atendimento, esses seguiram um roteiro de informações fornecidas pela ferramenta e com a interação (virtual) do ambiente para o qual se quer suporte. O cliente (simulado por alunos) passará as informações e executar as ações do atendente (um membro da outra equipe simulando o atendimento). Assim, podem ter vivencia tanto das dificuldades dos clientes como do atendimento. No segundo momento, os treinandos farão a interação randomicamente e com interação completamente virtualizada onde uma Unidade de Resposta Automática – URA fará as interações por parte dos clientes. Assim, os profissionais estarão preparados e com conhecimentos aliados a pratica mais ampla vivenciadas desde o treinamento.

Palavras-chave: Objeto de Ensino-Aprendizagem, Ambiente virtual de ensino, Automação de treinamento.

¹ Discente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, alvesaaa@hotmail.com.

² Discente do curso de Sistema de Informação da Faculdade Pitágoras de Uberlândia, walacebg@algartech.com.

³ Doutor e Docente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, kenedy@iftm.edu.br.

⁴ Mestre, Coordenador e Docente do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro – IFTM campus Uberlândia Centro, waltenomartins@iftm.edu.br.



USO DE REALIDADE AUMENTADA EM GEOMETRIA ESPACIAL

Marco Aurélio Martins Bessa¹; Mikaele Pereira Caetano²; Marcelo Barsanulfo³; Kenedy Lopes Nogueira⁴;

Uma grande dificuldade encontrada pelos alunos do ensino médio na aprendizagem de Geometria Espacial é a compreensão/abstração do espaço tridimensional. A proposta do trabalho desenvolvido na Escola Estadual Segismundo Pereira é utilizar realidade aumentada para projetar os sólidos (cubos, cilindros, prismas e outros), fornecendo assim uma facilidade na visualização e abstração do ambiente 3D. As ferramentas utilizadas para o desenvolvimento do projeto foram: 3D Max Studio para modelagem dos sólidos, o aplicativo *Aurasma* disponível na Play Store e o livro didático utilizado na sala de aula. O *Aurasma media* a interação entre o aluno no ambiente real e o sólido virtual e as figuras do livro funcionam como marcadores. Quando o aluno acessa o aplicativo *Aurasma* e posiciona a câmera sobre a figura do livro uma animação é exibida na tela do celular. Através da animação o aluno pode observar: as dimensões, as faces e o número de faces do sólido, o número de arestas e vértices entre outras.

Palavras-chave: Computação; Geometria Espacial; *Aurasma*; Realidade Aumentada.

¹ Estudante do curso de Licenciatura em Computação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, marco.bessa@gmail.com;

² Estudante do curso de Licenciatura em Computação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, mikaele164@gmail.com;

³ Supervisor do PIBID, Escola Estadual Segismundo Pereira, MG, sanulfo@gmail.com;

⁴ Coordenador do PIBID, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, kenedy@iftm.edu.com.br;



A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO UTILIZANDO TÉCNICAS DE PESQUISA E APLICATIVOS DE PRODUÇÃO E EDIÇÃO DE TEXTOS

Claudio Roberto do Nascimento ¹; Danúbia Flávia Passavante Laranjeira ²; Keila de Fátima Chagas Nogueira ³;

Resumo: De acordo com várias pesquisas, uma grande parte das pessoas não sabe ligar um computador, digitar, a maioria dos adolescentes não sabe distinguir a diferença entre uma informação verdadeira e uma propaganda e 55% dos brasileiros acham que a *internet* é o Facebook. O projeto aqui descrito foi elaborado e realizado pelos alunos bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no intuito de propiciar a inclusão digital aos alunos do 9º ano da Educação de Jovens e Adultos (EJA) da Escola Municipal Professor Eurico Silva, ensinando o uso do computador como ferramenta educacional e propondo técnicas de pesquisa, com as quais os alunos, de maneira prática, aprenderam a obter informações relevantes, de boa procedência e credibilidade e, depois, organizar tais informações, utilizando, para tanto, editores de texto e *softwares* de apresentação, tendo a possibilidade depois de compartilhar o material produzido com seus professores e companheiros de turma.

Palavras-chave: Técnicas de pesquisa; PIBID; Editor de Texto; Ferramentas; Wrinter.

Introdução

O projeto ofereceu aos alunos do 9º ano da Escola Municipal Professor Eurico Silva, o conhecimento necessário, a fim de propiciar aos mesmos os saberes e habilidades necessárias para realizar uma pesquisa realmente satisfatória, crítica e com credibilidade, a partir de fontes confiáveis, trabalhando a integração do conhecimento e corroborando com a inclusão digital. Desenvolvendo também a construção de textos, produção e apresentação do material pesquisado, utilizando, para isso, os recursos computacionais que a escola tem à disposição no Laboratório de Informática.

A professora de Língua Portuguesa de escola, Danúbia Passavante, sugeriu um tema, que foi dividido em subtemas. A partir disso, os alunos foram divididos em grupos, ficando cada grupo responsável por um desses subtemas.

¹Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, claudiorobertodonascimento@gmail.com

²Professor, Docente de língua Portuguesa, Escola Municipal Professor Eurico Silva, MG, dana_fpl@yahoo.com.br

³Professor, Me.Educação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, keilanogueira@iftm.edu.br



Os alunos participaram, então, de uma oficina, na qual puderam aprender sobre técnicas de pesquisa, como conseguir informações relevantes, de boa procedência e credibilidade. Após a oficina, realizaram as pesquisas sobre os temas, tendo então o suporte dos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID).

Após a pesquisa, o material *corpus* das buscas foi preparado: os alunos da escola Eurico Silva puderam montar os textos e proceder as correções necessárias e posteriormente preparar as apresentações que foram então mostradas a seus professores, aos pibidianos e demais colegas de sala de aula.

Fundamentação Teórica

De acordo com a pesquisa *Trust Online: Young Adults' Evaluation of Web Content* (HARGITTAI et al., 2010):

estudos mostram que muitos adolescentes não possuem os conhecimentos necessários para avaliar, na web, de forma eficiente ou crítica, a credibilidade do que eles encontram

Já o coautor do relatório *RISKS AND SAFETY ON THE INTERNET: COMPARING BRAZILIAN AND EUROPEAN RESULTS*, que foi coordenada pela *The London School of Economics and Political Science*, e que faz um comparativo sobre os hábitos das crianças brasileiras e europeias, Alexandre Barbosa, fala que:

A Pesquisa TIC Kids Online Brasil é uma importante fonte de dados para a elaboração de políticas públicas e certamente vai contribuir para promover o debate sobre as questões dos direitos digitais, liberdade de expressão e privacidade.



Também, de acordo com um relatório que está sendo desenvolvido pela Mozilla, 55% dos brasileiros pensam que o Facebook é a *internet* (Internet Health Report v0.1, 2017).

Uma pesquisa em pequena escala em 5 países mostrou que muitos usuários do Facebook ou não sabem que o aplicativo está na internet, ou não têm ideia de que há uma internet além do Facebook.

Resultados e Discussão

Os alunos puderam aprender técnicas de pesquisa e validação de dados, realizaram análises, produção de texto, montagem e edição de apresentações de *slide*, utilizando ferramentas computacionais. Uma grande parte desses alunos nunca havia tido contado com computadores ou *softwares* editores de texto.

A Educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade de ensino que trabalha com alunos diferenciados. A maioria já está no mercado de trabalho e procura terminar o ensino fundamental para obter melhorias profissionais e financeiras, tendo deixado de estudar por anos, não pôde concluir os estudos antes por conta da necessidade de dedicar mais tempo ao trabalho. Uma grande parte sai do trabalho e vai direto para a escola, sem jantar, sem passar antes em casa. O que levava a uma grande irregularidade de frequência dos alunos e uma alta taxa de evasão escolar.

Conclusão

A participação dos alunos bolsistas do PIBID, neste projeto, foi de grande relevância, pois, assim, foi possível colocar em prática, dentro da escola Professor Eurico Silva, o que foi aprendido em sala de aula no Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM). O suporte de coordenadores e professores acadêmicos envolvidos e bem capacitados, o acompanhamento de experientes supervisores e professores da escola e o convívio com os alunos da EJA, uma turma diferenciada por se tratar de alunos de faixa etária heterogênea, partindo de 15 até os 69 anos de idade, e que já estão quase todos



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

inseridos no mercado trabalho, foram fatores muito importantes para o desenvolvimento profissional dos pibidianos e enriquecimento das experiências adquiridas durante a execução do projeto.

Agradecimentos

Agradecemos o imprescindível apoio da direção da escola para a realização do projeto, aos professores Glauber Gilson de Oliveira, supervisor do PIBID na instituição de realização, e Danúbia Flávia Passavante Laranjeira, docente de Língua Portuguesa da escola, à Coordenadora do PIBID Keila de Fátima Chagas Nogueira e aos demais alunos bolsistas do PIBID que ajudaram na realização do projeto.

Referências

HARGITTAI, ESZTER et al. Trust Online: Young Adults' Evaluation of Web Content°. International Journal of Communication, Chicago, 01 abr. 2010. Vol4, p. 1. Disponível em: <<http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/download/636/423>>. Acesso em: 04/08/2017.

Barbosa, A., O'Neill, B., Ponte, C., Simões, J.A., and Jereissati, T. (2013). Risks and safety on the internet: Comparing Brazilian and European children. LSE, London: EU Kids Online. Disponível em: <<http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20III/Reports/Brazil-report-21nov-final.pdf>>. Acesso em: 04/08/2017.

SILVA, Walcyryana Alves da et al. *INFORMÁTICA PARA EJA: UMA INSERÇÃO NO MUNDO DIGITAL*. Jepex 2009, Recife, p. 1-2, jan. 2009. Disponível em: <<http://www.eventosufrpe.com.br/jepex2009/cd/resumos/r0241-1.pdf>>. Acesso em: 04/08/2017.

MOZILA. InternetHealthReport – USA, 2017. Disponível em: <https://d20x8vt12bnfa2.cloudfront.net/InternetHealthReport_v01.pdf>. Acesso em: 04/08/2017.



A EFETIVAÇÃO DE AÇÕES ESTRATÉGICAS EM EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

Ilza Maria da Silva Alves¹;

RESUMO: Este trabalho tem por objetivo divulgar de forma resumida as propostas contidas no documento elaborado pelo grupo de trabalho EAD no ensino superior (GTEADES/MEC/SESU Brasília), datado de 28 de janeiro de 2005 intitulado: “Documento de recomendações “ações estratégicas em educação superior à distância em âmbito nacional””. O referido documento traz como objetivo deste grupo de trabalho a realização de estudos, pesquisas, debates, palestras, seminários regionais ou nacionais com a participação das IES, sociedades científicas, empresas e outros setores organizados da sociedade, direta ou indiretamente envolvidos com a Educação a Distância, com vistas à preparação do Documento “Ações Estratégicas em Educação Superior a Distância em Âmbito Nacional”. Apresentaremos suas principais propostas, e seus eixos temáticos que se dividem em 1. Políticas e Legislação. 2. Avaliação em EAD: de processo; de desempenho escolar e de desempenho docente. 3. Educação Especial. 4. Divulgação e Relação com a Comunidade e, 5. Tecnologia da Informação e Comunicação. As propostas criadas a partir deste grupo foram responsáveis pela efetivação de políticas que hoje temos em relação à Educação a Distância. Entendemos que a educação à distancia hoje se apresenta como um desafio para educadores em geral e que se faz necessário o investimento cada vez maior em pesquisas destinadas a formação docente e a desvendar o universo da educação a distancia no sentido de desmistificar seu uso e sua função, tornando seu acesso mais amplo e irrestrito possível.

PALAVRAS CHAVE: Ensino EAD; Propostas; ações estratégicas; Educação.

RUMO À EFETIVAÇÃO DE AÇÕES ESTRATÉGICAS EM EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

Podemos afirmar que nosso país é asseguradamente um país de dimensões continentais e que ainda conta com regiões de difícil acesso. De acordo com pesquisa do IBGE, o equivalente a 49,4% da população, possui internet. Segundo indica pesquisa divulgada pelo IBGE. Estes fatores entre outros, favorecem o ampliação do ensino a distancia em nosso país. Entende-se como ensino a distância “modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e

¹ Mestre em Educação. Assistente Social da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos.” (MEC 2005, p. 1)

Em 2015 a Secretaria de Educação do MEC (SESU/MEC) instituiu um grupo de trabalho com objetivo de realizar um estudo englobando a educação a distância. Este estudo contou com a participação de várias universidades públicas e também com instituições de ensino superior privadas, com o intuito de elaborar um documento com as principais recomendações para ações estratégicas direcionadas à educação superior no Brasil.

Ao elegerem cinco grupos temáticos para início dos trabalhos, o grupo se posicionou como a favor da diversidade, da inclusão e do ampla divulgação de seus resultados.

Os temas se dividiam em cinco eixos a saber: -

1. Políticas e Legislação. Traz a proposta de que a regulamentação da Educação a Distância leve em conta os princípios abrangendo recomendações referentes à regulamentação da EAD no âmbito do MEC, como também em outras esferas.

2. Avaliação em EAD: entendendo a avaliação como “o ato de dar valor, valorizar, valorar um determinado projeto (proposta), processo educacional ou produto dele resultante”. O grupo aponta para sistemas de avaliação em diferentes níveis: por programas, por cursos e por instituições, buscando a “contribuir democraticamente para a elevação dos patamares de excelência de ensino superior que tanto reclama e necessita a nação.”

3. Educação Especial. Traz propostas com relação a educação especial, no sentido de melhorar no tocante ao acesso, a divulgação, no sentido que esta modalidade seja regulada de forma diferenciada nas normas jurídicas de Educação a Distância em cada nível de ensino entre outras propostas. E que dentre os cursos a distancia já existentes, tenham como parte integrante de sua avaliação institucional o atendimento a condições de acessibilidade e adequação a deficientes.

4. Divulgação e Relação com a Comunidade – traz como proposta a criação de um



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

canal permanente de comunicação entre o GTEADES e a comunidade com interesses na área de EAD, ampliando o raio de interação entre o Grupo e a comunidade.

5. Tecnologia da Informação e Comunicação. Entendendo que a entrada das TICS na EAD exige uma nova logística, uma nova organização, mais afinada adequação curricular; exige uma diferente e adequada formação de professores, gestores, técnicos e alunos, assim como clareia a necessidade de um Planejamento aberto e um diagnóstico, que fazem a base do PPP (Projeto Político Pedagógico) do curso em questão; exige-se também , novo padrão de gerenciamento, de um processo aberto de pesquisa, de comunicação e adaptação/ flexibilidade para com as novas questões sociopolíticas e culturais que as TICs e a EAD colocam.

Para além do apoio técnico e pedagógico, a distribuição geográfica de alunos no território nacional exige disponibilidade de infraestrutura tecnológica que permita atender igualmente a todos os alunos

Por fim o grupo atenta para a necessidade de se ampliar a discussão a respeito de temas considerados primordiais

Considerações finais

Entendemos que adentrar no universo da educação à distância é uma tarefa árdua. Porem, entendemos também a necessidade de fomentar o debate a respeito dessa modalidade de ensino que cresce a cada dia.

O documento criado pelo grupo foi de extrema importância para a efetivação das políticas que hoje temos em relação ao ensino a distância. Este documento foi utilizado como base para construção de documentos regulatórios oficiais, principalmente o Decreto 5.622 de dezembro de 2005, que regulamenta o art. 80 da Lei n o 9.394, no tocante a legislação sobre EAD que hoje temos.

Entendemos que a educação à distancia hoje se apresenta como um desafio para educadores em geral e que se faz necessário o investimento cada vez maior em pesquisas destinadas a formação docente e a desvendar o universo da educação a distancia no sentido

de desmistificar seu uso e sua função, tornando seu acesso mais amplo e irrestrito possível.

Referências

BRASIL. **Decreto No. 5.622**, de 19 de dezembro de 2005. Regulamenta o art. 80 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Publicado no Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Brasília, 20 de dezembro de 2005.

MEC. **Ações estratégicas em educação superior à distância**. 2005. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/sesu/arquivos/pdf/acoes-estrategicas-ead.pdf>> Acessado em 11/06/2017.

Site consultado:

<http://portal.mec.gov.br/instituicoes-credenciadas/educacao-superior-a-distancia>. Acesso em 20 de junho de 2017.



A IMPORTÂNCIA DO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA NO ENSINO

Lucas Magri de Souza¹; Igor Alves Pereira²; Sara Fernandes Teixeira Rodrigues³;

Resumo: Este artigo visa explicar e demonstrar a importância do laboratório de informática como ferramenta para auxiliar o processo de ensino nas escolas, bem como, o papel do laboratorista como mediador da utilização e manutenção desses laboratório fazendo um comparativo com o que julgamos ser ideal neste ponto com o que é realmente aplicado na realidade da educação brasileira, com ênfase no ensino municipal da cidade de Uberlândia/MG.

Palavras-chave: laboratorista; informática; ensino; dificuldades.

1. Introdução

A informática, num período de 10 anos, evoluiu de uma maneira significativa a nível global, de tal modo que é difícil encontrar alguma pessoa, nas grandes cidades, que não tenha contato com nada que seja eletrônico, ou seja, celulares, smartphones, tablets, computadores, etc. Esse crescente avanço das tecnologias sobre os centros populacionais ocasiona algumas mudanças comportamentais visíveis, em virtude da facilidade com que as informações são acessadas, a velocidade com que essas informações trafegam e também o volume de informações que podem ser veiculadas por meio da internet.

Esse aumento na quantidade e facilidade de acesso às tecnologias computacionais, inevitavelmente, é levada também para as salas de aula, de modo que, muitos alunos possuem celular com acesso à internet, o que ocasiona, na maioria das vezes, distração aos alunos de modo que prejudica seu entendimento e compreensão dos conteúdos ministrados pelos professores.

Assim é necessário estabelecer alguma forma de que essas tecnologias, dentro de sala de aula, sejam voltadas para o ensino e aprendizado, de modo a despertar o interesse dos alunos por meio de objetos que são de uso constante por parte deles. Porém, o desafio é de que forma esses objetos podem ser utilizados para o aprendizado e ensino sem que os alunos se distraiam com as funcionalidades que seus aparelhos apresentam? De que modo pode se tornar eficiente o uso desses aparelhos para a educação? Como quebrar a



resistência de alguns educadores às tecnologias da informação? Como o laboratorista das escolas pode auxiliar nessa nova etapa da educação brasileira?

Para responder as perguntas acima, faz-se necessário analisar o atual modelo de educação brasileiro, o que será realizado ao longo deste artigo.

2. O Modelo Brasileiro de Educação e Inclusão da Informática

O atual modelo da educação brasileira segue a Lei das Diretrizes Básicas da Educação (LDB), que é a Lei nº 9.394/96. Essa lei tem como objetivo normatizar o sistema educacional e garantir o acesso à educação para todos, de forma igualitária.

A Lei serve também para definir o papel das instituições de ensino no país, estabelecendo os deveres e obrigações que devem ser desempenhadas por cada uma em seu campo de atuação, bem como a base comum curricular que deve ser seguida por essas escolas.

Desse modo, cada escola tem de seguir uma base comum a ser ministrada para seus alunos, de modo que devem distribuir suas disciplinas de modo que cumpram a carga horária mínima exigida em sua aplicação durante os dias letivos.

A inclusão da informática poderá ser realizada nas escolas segundo o postulado nos artigos 14 e 15 da LDB, ultimo esse que diz: “Os sistemas de ensino assegurarão às unidades escolares públicas de educação básica que os integram progressivos graus de autonomia pedagógica e administrativa e de gestão financeira, observadas as normas gerais de direito financeiro público.”

Assim, em virtude da autonomia pedagógica das escolas podemos incluir a disciplina de informática no currículo da mesma, observando a Base Comum Curricular, dessa maneira, os alunos poderão ter contato com as tecnologias da informação, aprendendo a utiliza-las de maneira correta e proveitosa para o ensino.

Podemos ainda citar o Programa Nacional de Informática na Educação (Proinfo), criado em 1997 com o objetivo de introduzir as tecnologias da informação e comunicação nas escolas públicas do país.



Porém, a inclusão da informática como conteúdo ou até mesmo como facilitadora da compreensão do conteúdo ministrado pelos professores ainda é vista com resistência por alguns professores e até mesmo por pais de alunos, que veem essas tecnologias como uma forma da escola de abrir mão de suas competências, atribuindo a terceiros a função primordial da escola, ensinar. Além disso, muitos professores não são capacitados para promover o ensino de informática na escola, pois não tiveram um contato prévio com a informática como ferramenta de ensino.

Desse modo, abre-se a possibilidade da inclusão de um laboratorista nas escolas como um profissional capaz de administrar o laboratório de informática cuidando de sua estrutura, manutenção e utilização, de modo a servir como o responsável a ministrar os conteúdos relacionados à informática e/ou auxiliar aos professores a utilizar as tecnologias da informação para facilitar a compreensão e explanação dos conteúdos a ser ministrados em sala de aula.

3. Qual a Importância do Laboratorista Nas Escolas

Conforme narrado anteriormente, vê-se na própria Lei de Diretrizes Básicas da Educação a possibilidade para a inclusão da informática nas escolas, tendo o laboratorista como responsável pelo laboratório de informática, porém, existem outras formas em que o laboratorista pode auxiliar na escola, sem que perca sua característica.

Com a resistência em incluir as tecnologias da informação como ferramenta de auxílio à transmissão dos conteúdos em sala de aula por alguns profissionais da educação, o laboratorista pode desempenhar o papel de instrutor, ministrando cursos quanto à utilização das ferramentas disponibilizadas pelas tecnologias da informação, assim, capacitando os professores a utilizá-las de forma eficiente para auxiliar na transmissão dos conteúdos em sala de aula, demonstrando o quanto essas podem facilitar o trabalho do professor, despertando o interesse do mesmo.

Além do papel de instrutor dos professores, o laboratorista pode ser o responsável em ministrar as aulas de informática, ensinando aos alunos a maneira correta de utilizar as



**V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em
Computação:**
Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

tecnologias da informação para extrair o máximo das funcionalidades para auxiliar em sala de aula, para auxiliar no aprendizado.

Assim, o laboratorista desempenha um papel fundamental na reformulação da educação brasileira, que é o papel de mediador entre o modelo tradicional de educação e as tecnologias da informação de modo a unir essas duas fontes de conhecimento para tornar o processo de ensino e aprendizagem uma tarefa mais eficiente, mais confortável tanto para alunos quanto para professores.

4. Cenário Atual Da Informática Na Educação

A atual conjuntura da educação brasileira dificulta a implantação da informática nas escolas pois, em sua maioria, as escolas não possuem laboratórios montados para que seja possível ministrar aulas de informática ou utilizar esses laboratórios para as aulas em geral. Assim, temos um atraso quando ao desenvolvimento da informática perante os alunos e os professores.

Por outro lado, existem escolas que possuem laboratórios montados, porém, não contam com um laboratorista para que sejam utilizados, o que é exigência de determinados governos. Impossibilitando, assim, a utilização desse espaço pelos alunos e pelos professores que desejam utilizar os recursos computacionais em suas aulas.

Porém, no caso das escolas que possuem o laboratório já montado, mas não possuem laboratorista, ainda ocorre dos dispositivos montados serem antiquados e não possibilitar atualizações devido ao seu hardware ultrapassado, o que impossibilita o uso mesmo com autorização do governo dispensando o laboratorista para supervisionar o ambiente.

Assim, por mais que o laboratório esteja estruturado o acesso é negado pela ausência de um laboratorista, dessa forma, mesmo que o professor ainda seja capacitado para operar as máquinas, o mesmo é impedido por legislações em vigor que determinam a presença de um laboratorista para realizar a supervisão do laboratório. Dessa forma, os laboratórios caem em desuso, ficando sucateado, fazendo com que os professores não



tenham interesse em utilizar as tecnologias da informação em suas aulas, aumentando assim a resistência à implantação das tecnologias computacionais.

5. Conclusão

Com base no exposto acima, podemos concluir que a informática na educação é essencial para a manutenção da atenção do aluno em sala de aula e também para facilitar o processo de ensino e aprendizagem, permitindo ao professor a realização de aulas interativas, interessante aos olhos dos alunos, facilitando a explanação de conteúdos massivos, complexos.

Podemos ainda inferir que, existe um longo caminho para que a informática seja realmente aplicada em salas de aula, pois muitas escolas ainda não possuem laboratórios de informática em perfeito funcionamento, ou, não possuem um laboratorista para realizar a supervisão dos laboratórios, o que, muitas as vezes é exigido pelos governos municipais, como o que ocorre em Uberlândia, Minas Gerais.

Dessa forma, por mais que a Lei das Diretrizes Básicas da Educação permita uma autonomia da escola perante aos conteúdos que serão disponibilizados em seu currículo, salvo os já definidos pela Base Curricular Comum, a implantação de conteúdos que exijam tecnologias da informação ficam barradas pela falta de estrutura ou pela ausência de uma pessoa para gerenciar os laboratórios de informática, assim, criamos novamente uma certa resistência ao uso dessas tecnologias, seja por profissionais que não são capacitados para utilizar as tecnologias ou por profissionais que temem que essas tecnologias sirvam para dispersar a atenção dos alunos em sala de aula.

Assim, as iniciativas devem partir das próprias escolas em lutar para realizar essa implantação de forma que demonstrem quais são os benefícios que as técnicas da informação trarão para a escola e para a aprendizagem de seus alunos, fazendo que, de certa forma, a escola se torne um centro de atração para novos alunos. As tecnologias da informação não servirão para dispersar a atenção dos alunos, desde que essas sejam utilizadas justamente para atrair a atenção aos alunos.



6. Referências

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes básicas da educação nacional. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 20 dez. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm. Acesso em: 10 mai 2017.

HOFSTEIN, A.; LUNETTA, V. N. The role of the laboratory in science teaching: Neglected aspects of research. Review of Educational Research, v.52, n.2, p. 201-217, 1982.

WASELFISZ, Julio Jacobo. Mapa das desigualdades digitais no Brasil. Brasília: RITLA, Instituto Sangari, Ministério da Educação. 2007. Disponível em: . 10 mai 2017.

TERUYA, Teresa Kazuko. Trabalho e educação na era midiática: um estudo sobre o mundo do trabalho na era da mídia e seus reflexos na educação. Maringá, PR: Eduem, 2006.

PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994

BRASIL. Indicadores do ProInfo. (2006). Ministério da Educação/Secretaria de Educação à Distância. Disponível em: . Acesso em: 10 mai 2017.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini. Da atuação à formação de professores. In: BRASIL. Secretaria de Educação a Distância. TV e Informática na educação. Brasília, DF: MEC, 1998.

PRETTO, Nelson De Luca. Linguagens e tecnologias na educação. Em CANDAU, Vera Maria. Cultura, linguagem e subjetividade no ensinar e aprender. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 1993.



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

ALICE 3D – PROGRAMAÇÃO PARA CRIANÇAS

Fernanda Rodrigues Silva¹, Regina Aparecida Ferreira Melo²;

Resumo: O Alice 3D é um ambiente de programação baseado em blocos que facilitam a criação de narrativas interativas ou o programa de jogos simples em 3D motivando o aprendizado através da exploração de criatividade. O Objetivo é desenvolver com os alunos na prática os conceitos básicos da programação utilizando o programa Alice 3D, conciliando a matéria de história com o conteúdo aplicado pela professora em sala de aula sobre a Pré-História despertando assim maior interesse deles tanto na matéria tornando-a lúdica e prática quanto na área da computação. Os principais resultados são a realização de programas feitos pelos próprios alunos, o aperfeiçoamento do aprendizado da matéria de história, e despertar nos alunos maior interesse na área da computação.

Palavras-chave: Alice 3D, Programação, Pré-História, Computação.

Introdução

O Projeto Alice 3D foi desenvolvido na Escola Municipal Eurico Silva com alunos do ensino fundamental, em turmas de 6º anos, com a participação de bolsistas do PIBID.

O Principal objetivo foi desenvolver com esses alunos habilidades de pensamento lógico e computacional, princípios fundamentais de programação e ser uma primeira exposição à programação orientada a objetos.

Esse recurso é próprio para iniciantes, pois não utilizam códigos extensos e sim bloquinhos de instruções que facilitam o uso dos alunos.

O Projeto Alice 3D foi elaborado para fornecer aos alunos ferramentas e materiais suplementares com a intenção de engajar e reter grupos diversos e desatendidos na educação utilizando os recursos da informática. E pode-se afirmar que os benefícios podem ser comprovados com os resultados alcançados.

A atividade teve início no dia 16/02/2017 e foi finalizada no dia 04/07/2017, sendo as aulas realizadas uma vez na semana com duração de 50 minutos. Foram selecionados 10 participantes de 3 salas, totalizando 30 alunos.

¹Discente do curso de Licenciatura em Computação, Bolsista do PIBID, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, fernandarodriguesilva1@gmail.com

²Docente da Escola Municipal Eurico Silva, Supervisora do PIBID, reginaferreiramelo@yahoo.com.br

V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

Este projeto utiliza o software Alice que é um “ambiente de programação tridimensional de fácil utilização no qual podem ser criadas animações e interações entre personagens e objetos lembrando muito jogos de vídeo game” (PUCRS, p.3).

A Imagem 1 apresenta uma das autoras preparando as atividades a serem desenvolvidas no projeto.



Imagem 1 – Preparação do conteúdo.

A Imagem 2 mostra alunas no laboratório de informática durante o desenvolvimento do Projeto utilizando o software Alice 3D.



Imagem 2 – Alunas participantes do projeto desenvolvendo o trabalho.

Para que o Projeto Alice 3D não fosse um projeto sem interação com as disciplinas curriculares, foi integrado à matéria de história e o conteúdo aprendido pelos alunos sobre a Pré-História incentivando-os a montarem um trabalho relacionado ao tema para apresentarem no último dia ao restante da classe, e esse trabalho era livre para eles usarem a criatividade.



Fundamentação Teórica

O projeto basicamente utiliza o programa Alice que é ambientado num cenário virtual denominado World (Mundo) que é o local onde as interações acontecem. E selecionando elementos pré-programados que acompanham o ambiente que permite criar histórias seguindo uma sequência lógica. “Cada objeto possui características próprias com classes básicas que podem ser modificadas e organizadas a maneira do programador” (PUCRS, p. 3).

Segundo Gross, Christmann e Martini (2009, p. 1006), o ambiente possibilita interação externa através de periféricos como o mouse e o teclado e a partir destes pode-se fazer com que os objetos interajam entre si.

E com o desenvolvimento de atividades direcionadas é “possível explicar como funciona a organização de um programa utilizando o conceito de algoritmos onde nos quais serão abordadas as relações lógicas de um programa” (GROSS; CHRISTMANN; MARTINI, 2009, p. 1006). E também a sequência lógica de uma história ou conto.

Resultados e Discussão

Os resultados do projeto foi a realização de programas feitos pelos próprios alunos, o aprendizado da matéria de história que foi integrado ao projeto com tema da pré-história, e o despertar do interesse dos alunos para a área da computação.

A Imagem 3 apresenta um cenário desenvolvido por uma das alunas participantes do projeto, mostrando alguns elementos inseridos na cena.

V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados



Imagem 3 – Cenário de um diálogo criado por uma aluna participante.

A Imagem 4 apresenta o código fonte gerado para a montagem da cena desenvolvida na Imagem 3.

skaterGirl	gire	direita	0,25 revoluções	duration = 2 segundos	mais...
skaterGirl	mova	frente	6 metros	duration = 4 segundos	mais...
iceSkater	mova	frente	1 metro	duration = 4 segundos	mais...
iceSkater	diga	Oi Vitória, você sabia que Tiranossauro Rex significa: lagarto tirano rei porque ele era muito feroz ?			duration = 6 segundos mais...
shannon	diga	Oi Viviane que legal! Eu não sabia! E você sabia que ele se alimentava de carne de outros animais?			duration = 7 segundos mais...
skaterGirl	diga	Nossa Olha que Tiranossauro Rex grande!			duration = 2 segundos mais...
skaterGirl	gire para a face	câmara			mais...
skaterGirl	diga	Oi meninas!!!			duration = 2 segundos mais...
skaterGirl	mova	frente	4 metros	duration = 1.5 segundos	mais...
skaterGirl	gire	direita	0,25 revoluções	duration = 1 segundo	mais...
shannon	diga	Oi Laisa...			duration = 2 segundos mais...
iceSkater	diga	Oi Laisa faz tempo que não te vejo, amiga!			duration = 3 segundos mais...
skaterGirl	diga	O que vocês estavam fazendo?			duration = 3 segundos mais...
iceSkater	diga	Nós estávamos falando sobre Tiranossauro Rex!			duration = 4 segundos mais...
skaterGirl	diga	Que legal! Vocês viram o que colocaram aqui no parque?			duration = 5,5 segundos mais...
shannon	diga	Não, onde?			duration = 2 segundos mais...
skaterGirl	diga	Ali, eles colocaram uma estátua do Tiranossauro Rex			duration = 6 segundos mais...

V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

Imagem 4 – Código da imagem 3.

Conclusão

Com a finalização desse trabalho, concluiu-se que o Alice 3D contribuiu para que os alunos conhecessem um pouco mais sobre a computação, de como são feitos os programas, o que acontece por trás de cada um, seus códigos e que precisa seguir um passo-a-passo, ou seja, uma sequência lógica para que funcione.

Referências

GROSS, P. C. R.; CHRISTMANN, F.; MARTINI, A. Desenvolvendo lógica para programação com o alicé. Salão de Iniciação Científica – PUCRS, 10. **Anais...** Porto Alegre: PUCRS, 2009.

PUCRS – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Programando com Alice (Apostila), disponível em <http://waltenomartins.com.br/pecomp_aps_alice.pdf>, acesso em 10 mar. 2017.



CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES: A LOUSA DIGITAL COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO APRENDIZAGEM

Claudio Roberto do Nascimento¹; Flávius Átila Gama Carvalho Ferreira²; Livia Cristina Bortoloni
Ide³; Sara Fernandes Teixeira Rodrigues⁴; Kennedy Lopes Nogueira⁵;

Resumo: A capacitação de docentes da Escola Municipal Odilon Custódio Pereira para o uso da Lousa Digital atende a uma das necessidades de formação destes profissionais e também à troca de experiências didático pedagógicas dos pibidianos da Licenciatura em Computação do IFTM. O minicurso foi elaborado e oferecido aos profissionais do turno vespertino e atendeu a oito professores, nos meses de abril e maio de 2017, com três horas-aulas semanais, às quartas-feiras, no Laboratório de Informática da referida escola. Tal ferramenta, quando bem usada pode levar a uma maior interatividade por parte dos alunos e a dinamização do ensino-aprendizagem na sala de aula.

Palavras-chave: Lousa Digital; Tecnologia Educacional; Formação de Professores.

Introdução

Foi proposto pelos alunos bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) em parceria com a Professora Sara Fernandes e junto à direção da Escola Municipal Odilon Custódio Pereira a capacitação de professores referente ao uso da Lousa Digital, tecnologia esta que estava à disposição da escola, mas que ainda não havia sido implementada por falta de treinamento dos professores devido a problemas relacionados às políticas públicas e a logística utilizada pelo Município de Uberlândia para a formação de professores.

Com o objetivo de desenvolver a capacitação destes professores sobre utilização da Lousa Digital, o Pibidiano Claudio Roberto do Nascimento elaborou uma apostila e um minicurso sobre a utilização da ferramenta.

O uso da tecnologia é relativamente simples e tem como pré-requisito o uso de um computador com o aplicativo *MINT for Board* instalado, um projetor de vídeo, uma tela branca para projeção e a Lousa, que é composta pela Caneta Digital, um transmissor de

¹Estudante, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, claudiorobertodonascimento@gmail.com

²Estudante, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, flaviusatila@gmail.com

³Estudante, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, livialaura.ll@gmail.com

⁴Professor, Escola Municipal Professor Odilon Custódio Pereira, sarafernandestr@gmail.com

⁵Professor, Me.Educação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, kenedy@iftm.edu.br



sinal que é fixado junto à tela de projeção que envia o sinal para um receptor acoplado ao computador por USB.

Fundamentação Teórica

Em 2007, a Secretaria de Educação a Distância (SEED) e o Ministério da Educação e Cultura (MEC) criaram o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) para promover o uso das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação básica. No art. 1, são citados os objetivos do ProInfo (Brasil, 2007):

Art. 1º O Programa Nacional de Tecnologia Educacional - ProInfo, executado no âmbito do Ministério da Educação, promoverá o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas redes públicas de educação básica.

Parágrafo único. São objetivos do ProInfo:

I - promover o uso pedagógico das tecnologias de informação e comunicação nas escolas de educação básica das redes públicas de ensino urbanas e rurais;

II - fomentar a melhoria do processo de ensino e aprendizagem com o uso das tecnologias de informação e comunicação;

III - promover a capacitação dos agentes educacionais envolvidos nas ações do Programa;

IV - contribuir com a inclusão digital por meio da ampliação do acesso a computadores, da conexão à rede mundial de computadores e de outras tecnologias digitais, beneficiando a comunidade escolar e a população próxima às escolas;

V - contribuir para a preparação dos jovens e adultos para o mercado de trabalho por meio do uso das tecnologias de informação e comunicação; e

VI - fomentar a produção nacional de conteúdos digitais educacionais.

De acordo com o item III, um dos objetivos do ProInfo é promover a capacitação dos envolvidos nas ações do programa.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), onde, no Título VI, o art. 62 faz referência à necessidade da formação continuada dos professores e contempla o uso das tecnologias nessas formações (Brasil, 1996):

§ 1º A União, o Distrito Federal, os Estados e os Municípios, em regime de colaboração, deverão promover a formação inicial, a continuada e a capacitação dos profissionais de magistério. (Incluído pela Lei nº 12.056, de 2009).

§ 2º A formação continuada e a capacitação dos profissionais de magistério poderão utilizar recursos e tecnologias de educação a



distância. (Incluído pela Lei nº 12.056, de 2009).

E também na LDB, no art. 67, a redação assegura a formação continuada dos professores da rede pública de ensino. (BRASIL, 1996):

Art. 67. Os sistemas de ensino promoverão a valorização dos profissionais da educação, assegurando-lhes, inclusive nos termos dos estatutos e dos planos de carreira do magistério público.
[...] II – aperfeiçoamento profissional continuado, inclusive com licenciamento periódico remunerado para esse fim;[...]).

Resultados e Discussão

O uso das tecnologias educacionais vem crescendo nas salas de aula da Educação Básica e tem se mostrado um recurso vantajoso para produção do conhecimento, pois muitas vezes potencializa o ensino e a aprendizagem. No entanto, com o constante desenvolvimento das tecnologias, se faz necessário que o professor continue se capacite para que a atuação na sala de aula melhore, abrindo horizontes em relação à tecnologia educacional.

Uma vez verificada esta necessidade na Escola Municipal Odilon Custódio Pereira, foi proposto o minicurso que a atendesse. O curso foi oferecido nos meses de abril e maio de 2017, às quartas-feiras, ocupando o Laboratório de Informática, por três horas-aulas, no turno da tarde.

O minicurso foi aberto a todos os profissionais da escola, visando principalmente professores. Os três pibidianos alternaram-se na ministração das aulas para oito professores-alunos, que puderam utilizar a lousa, produzir e editar materiais pedagógicos e os usar com aporte da tecnologia, em suas respectivas disciplinas. Alguns professores já têm produtos que podem integrar ao *desktop* da Lousa Digital e tornar sua aula mais interativa.

Conclusão

O desenvolvimento do projeto junto à escola foi muito positivo, pois além de levar o conhecimento dessa ferramenta aos professores, também pôde aproximar os alunos



**V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em
Computação:**
Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

bolsistas do PIBID da sala de aula, levando a uma troca de experiência entre os professores-alunos e bolsistas. Para a escola, os ganhos são também significativos, pois dinamizam o ensino-aprendizado junto a professores e alunos.

Todas essas experiências ajudam a inserir o aluno do curso de licenciatura em Computação a um ambiente de prática educacional dos conhecimentos desenvolvidos na academia.

Agradecimentos

É importante nesse momento ressaltar a importância do apoio recebido da professora supervisora do PIBID na Escola Odilon Custódio Pereira, que possui largas experiências na docência, a gestão escolar, que nos deu todo suporte para a realização do treinamento e a toda a coordenação do PIBID.

Referências

BRASIL. *Lei das Diretrizes e Bases da Educação - LDB*. Brasília, 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 05 agosto 2017.

BRASIL. *Programa Nacional de Tecnologia Educacional – ProInfo*. Brasília, 2007. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2007/Decreto/D6300.htm>. Acesso em: 05 agosto 2017.

CARLI, Daniel de; SOARES, Eliana Maria do Sacramento . A lousa digital como recurso pedagógico: algumas reflexões. In: Seminário Nacional de Inclusão Social, 3º ., 2014, Rio Grande do Sul. **Seminário Nacional de Inclusão Social...** [S.l.: s.n.], 2014. p. 1-10. v. 1. Disponível em: <http://gepid.upf.br/senid/2014/wp-content/uploads/2014/Artigos_Completos_1920/123564.pdf>. Acesso em: 05 agosto 2017.



CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES PARA O USO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E GOOGLE DRIVE: COMO FAZER O QUE PRECISAMOS?

Flavius A. G. C. Ferreira¹; Livia C. B. Ide²; Claudio R. Do Nascimento³; Sara F. T. Rodrigues⁴;
Kennedy L. Nogueira⁵; Walteno Martins⁶;

Resumo: Devido a constantes mudanças e evoluções na área das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), formar professores para o uso das mesmas se torna constantemente necessário, visto que os profissionais da educação estão entre os que necessitam bastante destas tecnologias para aquisição e construção do conhecimento. O intuito desse artigo é mostrar como minicursos oferecidos através de programas como o PIBID (Programa de Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) da Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM) podem contribuir para o aprimoramento profissional e capacitação de professores da Escola Municipal Odilon Custódio Pereira. O conteúdo da formação (*Google Drive*), foi proposto de dentro da escola para atender às necessidades específicas dos docentes a fim de tornar a formação legítima e realmente significativa, como indica Antônio Nóvoa (2009).

Palavras-chave: Formação de Professores, Tecnologias, Práticas Educacionais.

A formação do professor é para a vida toda

A escola é um excelente lugar para a discussão, elaboração e construção do conhecimento, no entanto, com maior acesso da população às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) este lugar passou a não ser o único e sofreu influências também do ciberespaço. Logicamente, em função dos avanços tecnológicos e do alto custo dos mesmos, a maioria da população sempre estará atrasada em relação às inovações tecnológicas. Isso também ocorre com a escola e com os professores.

Na escola, deve-se oportunizar também o uso das TIC, com o intuito de dinamizar e intensificar o processo de ensino e aprendizagem. Contudo é perceptível que somente o investimento em recursos tecnológicos não bastam para tornar efetivo o uso do computador no processo de ensino e aprendizagem. Dessa forma, os professores se vêm desafiados a incorporar as TIC em sua prática pedagógica de forma significativa e não apenas como mais uma ferramenta para motivar a sua aula ou simplesmente acessar conteúdos.

¹Estudante, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, email@gmail.com

²Professor, Me.Educação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, email@iftm.edu.br

³Professor, Me.Educação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, email@iftm.edu.br

⁴Professor, Me.Educação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, email@iftm.edu.br

⁵Professor, Me.Educação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, email@iftm.edu.br

⁶Professor, Me.Educação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, email@iftm.edu.br



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

Embora muitos acreditem erroneamente que os professores serão desnecessários com o uso das TIC, com a popularização das mesmas, percebe-se que isso não tende a ocorrer, pois o modelo de educação proposto é único e unificado e, devido à diversidade presente em sala de aula, o professor do século XXI necessita essencialmente redefinir suas práticas para a inclusão e a integração social, como afirma Nóvoa, (2009, p. 13):

Os professores reaparecem, neste início do século XXI, como elementos insubstituíveis não só na promoção das aprendizagens, mas também na construção de processos de inclusão que respondam aos desafios da diversidade e no desenvolvimento de métodos apropriados de utilização das novas tecnologias.

O professor precisa dominar, e refletir sobre sua prática, ao defrontar-se com as novas tecnologias invadindo o seu espaço e muitas vezes com a imposição de absorvê-las no seu processo educativo. Não é apenas uma mudança pessoal que deve ocorrer por causa da tecnologia em constante evolução, mas sim observar que a sociedade como um todo está evoluindo e modificando.¹

O desafio que se impõe hoje aos professores é reconhecer que os novos meios de comunicação e linguagens presentes na sociedade devem fazer parte da sala de aula, conhecendo a potencialidade e a contribuição que as TIC podem trazer ao ensino como recurso e apoio pedagógico às aulas presenciais e ambientes de aprendizagem no ensino a distância.

É imprescindível o desenvolvimento de um projeto de formação de professores que contemple a inserção das TIC numa perspectiva construtiva e reflexiva da ação docente, atualizando-os frente às novas tecnologias proporcionando assim, novas oportunidades no processo de ensino e aprendizagem, despertando cada vez mais o interesse no aluno em buscar novas formas de pesquisa e conhecimento.

Alguns olham-nas com desconfiança, procurando adiar o máximo possível o momento do encontro indesejado. Outros usam-nas na sua vida diária, mas não sabem muito bem como as integrar na sua prática profissional. Outros, ainda, procuram usá-las nas suas aulas sem, contudo, alterar as suas práticas. Uma minoria entusiasta desbrava caminho, explorando incessantemente novos produtos e idéias, porém defronta-se com muitas dificuldades como também perplexidades (POCHO, 2000, p.2).

As possibilidades do uso dos computadores deve ser aliado tanto na administração escolar quanto na educação, na administração pode ser usado como: arquivo com todas as informações da administração da escola; como contador, através de planilhas; banco de



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

dados com arquivos dos alunos e das aulas, como provas, notas, frequência². No ensino pode ser utilizado para auxiliar no ensino de determinado conteúdo, como “colega” em jogos e programas educativos; de forma a facilitar a orientação, correção e análises de trabalhos dos alunos, como forma de simular e concretizar experiências, acessar e armazenar informações, como meio de comunicação e informação entre professores e alunos, dentre outros.

O profissional escolar vê-se diante destas possibilidades e embora saiba o que “pode e deve ser feito”, ainda assim não consegue transpor a barreira do “como fazer”, pois a formação de professores deve contemplar a necessidade do educador e na maioria das vezes as propostas de formação vem de especialistas da educação e de organizações internacionais que buscam números em base de dados governamentais, não atendendo a demanda específica e direta dos professores, de acordo com Nóvoa (2009, p. 16).

Este autor comenta ainda que tanto os acadêmicos da Educação, como especialistas internacionais como a indústria do ensino – agora com as tecnologias educacionais – promoveram uma inflação discursiva sobre os professores, sendo que o profissional em questão não participou das discussões e teve seu território profissional e simbólico invadido.

Nóvoa (2009, p. 19) enfatiza que a formação de professores necessita ser passada para dentro da profissão, pois “Trata-se, sim, de afirmar que as nossas propostas teóricas só fazem sentido se forem construídas dentro da profissão, se forem apropriadas a partir de uma reflexão dos professores sobre o seu próprio trabalho.” - por isso a escuta dos pibidianos à necessidade dos educadores.

Proposta de formação

Assim como Antônio Nóvoa (2009, p. 22,23) argumenta em seu livro *Professores: Imagens do futuro presente*, a aprendizagem ao longo da vida é um direito, uma necessidade da profissão, mas não deve ser vista como obrigação ou constrangimento, pois os professores não devem ser submetidos a um “mercado da formação”, mas convidados a construção de redes de trabalho coletivo, para que sejam suporte da prática de formação, baseada na partilha e no diálogo profissional.

Buscando oferecer formação por meio das atividades desenvolvidas no âmbito do projeto PIBID no subprograma informática do IFTM Uberlândia Centro, os pibidianos, juntamente com a professora supervisora, buscaram ouvir os professores, suas necessidades, anseios e dúvidas sobre as práticas educativas e as possibilidades que a informática poderia trazer aos mesmos, para que coletivamente construíssem uma proposta de formação que os atendesse.



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

Notoriamente, os professores necessitam ser consultados sobre o que desejam aprender em sua formação e os pibidianos verificaram, na escola municipal em que atuam, que os professores que se interessavam em conhecer e manipular as ferramentas do Google Drive.

Assim, o curso de formação foi planejado para ser oferecido durante três meses no primeiro semestre de 2017, com duração de uma hora semanal, às quartas-feiras, das 14:40 às 15:40 horas, no laboratório de informática da escola, realizado dentro das possibilidades de horários dos professores.

Foram convidados tanto professores do Atendimento Educacional Especializado (AEE) como do Ensino Regular. A divulgação ocorreu por cartaz informativo sobre o curso afixado em mural na sala dos professores e ainda convite verbal aos mesmos sendo o curso e todas as ações levadas a conhecimento da gestão escolar, que muito nos apoiou.

Público alvo e seus desafios

Aproximadamente sessenta profissionais que atuam no turno vespertino receberam e/ou tiveram acesso ao convite e ao cartaz, sendo que a grande maioria demonstrou bastante interesse em fazer o minicurso, no entanto, apenas seis professores realmente se inscreveram. Todas as inscritas foram mulheres, com idade entre 30 e 57 anos. Duas professoras são do Ensino Regular e ministram aulas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa. As demais atuam no AEE da escola, sendo duas na Complementação Pedagógica do 1º ao 5º ano, uma como Professora de Braille e outras duas ministram Pensamento Lógico Matemático e Linguagem.

Faz-se necessário descrever o porquê do grande número de não inscritos: muitos não trabalhavam na quarta-feira, outros ministravam aulas em todos os horários ou não tinham módulo no horário de início e término do curso (intervalo de 50 minutos destinado à orientação, atendimento a pais ou atividades extraclasse), outros, alegando sobrecarga de trabalho, protelaram a formação e houve ainda alguns que não acharam a temática relevante.

Dentre as motivações de realização do curso, vários fatores foram citados pelas profissionais, sendo os principais deles: saber de fato o que é “salvar na nuvem”, conhecer o drive, suas ferramentas e possibilidades, aprender realmente a usá-lo e buscar facilidades para elaboração e correções de atividades avaliativas. Foi observado durante o curso que todas já haviam falar sobre o drive, mas apenas duas o usavam para *upload* de fotos, sem saber no entanto como organizá-las no drive; a maioria admitiu desconhecer as possibilidades que ele oferece e uma outra havia lido sobre as funções e ferramentas, porém não sabia utilizá-las.



Após o primeiro mês de curso, duas professoras deixaram a formação devido a mudanças e ajustes no horário da escola e outras duas se desestimularam com as constantes quedas e mesmo ausência de Internet sofridas na escola e evadiram-se do curso, de forma que apenas três cursaram a carga horária estabelecida e concluíram as atividades planejadas e propostas.

Sobre a realidade posta, Nóvoa (2009, p. 21) comenta sobre a necessidade de se promover novos modos de organização da profissão docente e fortalecer os movimentos pedagógicos e de se diminuir a burocracia que oprime os professores, pois os movimentos pedagógicos das comunidades de prática reforçam a identidade profissional - o que é muito necessário para que os professores se apropriem do processo de mudança e transformação e intervenção no seu local de trabalho.

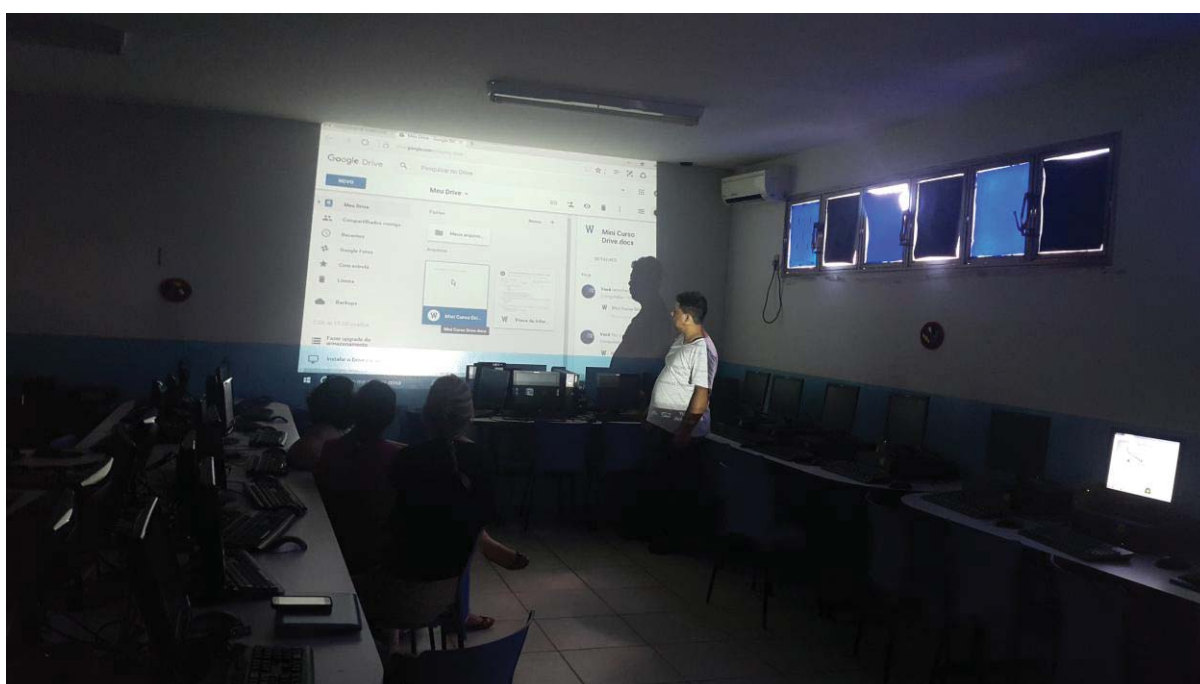
Materiais e Método

As aulas tiveram o propósito de capacitar os docentes quanto o uso do Google Drive, que abriga o Google Docs e um leque de aplicações de produtividade, que oferece a edição de documentos, folhas de cálculo, apresentações, e outros. Sendo que o Google Drive tem o conceito de computação em nuvem, pois o usuário poderá armazenar arquivos através deste serviço e acessá-los a partir de qualquer computador ou outros dispositivos compatíveis, desde que ligados à internet.^{3,4}

As aulas ocorreram no Laboratório de Informática da escola e também na sala do Programa Mais Educação, que embora não tenha computadores, possui data show e acesso à Internet. Durante as aulas, os alunos eram instigados a executarem o que era apresentado, com atividades de compartilhamento e criação de arquivos. A Figura 1 apresenta o início do curso no laboratório de informática da escola.

Figura 1 - Aula de Google Drive - Apresentação

V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em
Computação:
Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados



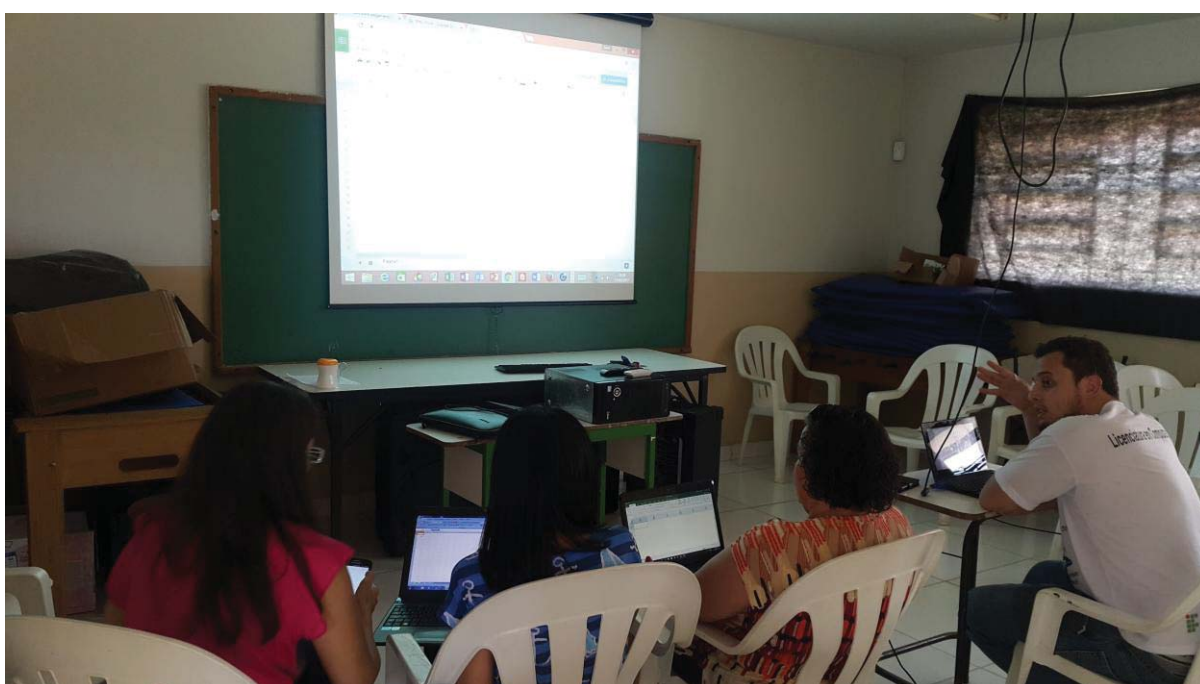
Fonte: Autoria própria (2016)

Nossas aulas foram separadas pelos tópicos, apresentando os principais usos do Google Drive, assegurando que os alunos estavam tendo suas dúvidas esclarecidas. Durante as aulas como na figura 1, o aluno do PIBID através do *data show*, demonstrava como utilizar o *Google Drive* para salvar arquivos na nuvem, dessa forma elas eram instigadas e conseguiam acompanhar o processo em suas máquinas, reproduzindo o que era explicado.

Figura 2 - Aula de Google Drive na sala do Programa Mais Educação



**V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em
Computação:**
Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados



Fonte: Autoria própria (2016)

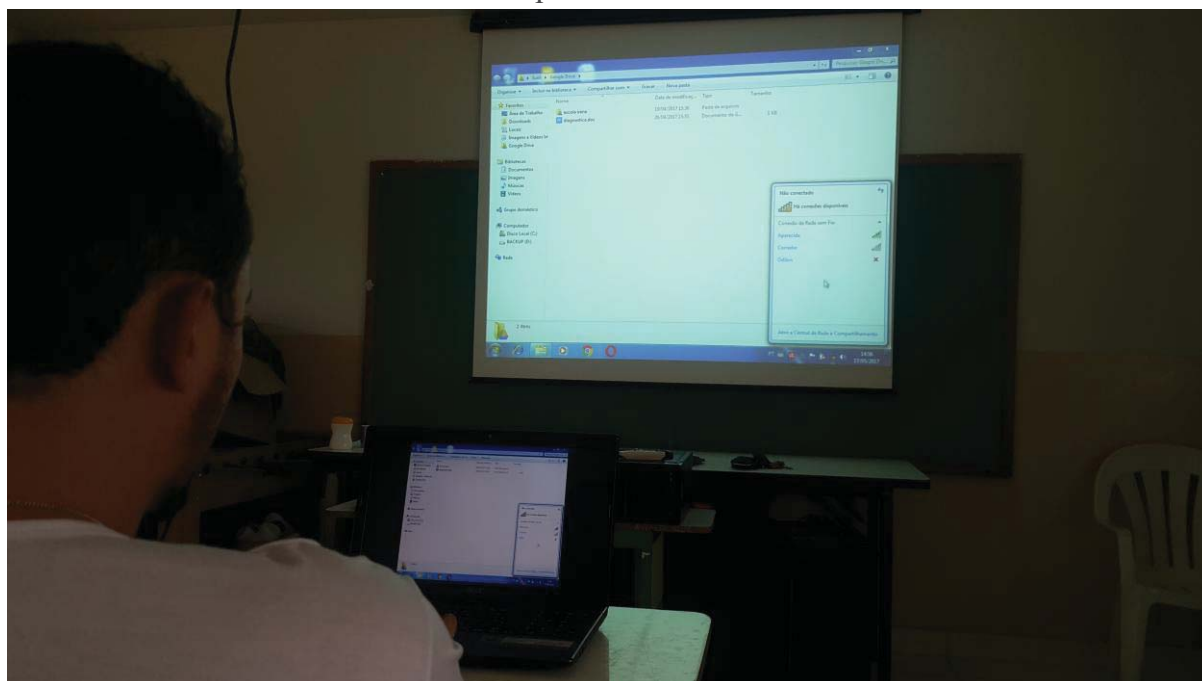
Na figura acima, (figura 2), o aluno do PIBID explica às alunas como construir uma planilha utilizando os recursos do *Google Drive*, sendo bem similar ao Excel. Nesta atividade muitas dúvidas surgiram e foram sendo solucionadas no decorrer das aulas. Apesar do Google Drive apresentar funções parecidas com as do Office, as alunas ficaram receosas em utilizá-lo, fazendo com que o poderia ser simples se tornasse complicado. Tal atitude é compreensível, visto que as mesmas utilizam-se mais dos programas editores de texto do que de tabelas e o uso de arquivos na nuvem não são vistos ainda como confiáveis, pelas as alunas que estavam utilizando a ferramenta.

Resultados

As professoras participantes sempre demonstravam interesse nas aulas, e tinham muitas dúvidas, principalmente em relação a segurança do uso do Google Drive, o receio de outra pessoa alterar um documento, e o original ser descartado. Para explicar, os instrutores estimularam as cursistas a criarem inúmeras vezes arquivos e salvá-los e posteriormente fazer o acesso para observarem sua segurança, contribuindo para que elas exercitem o que era ensinado em aula.

A Figura 3 mostra o desenvolvimento de uma atividade durante o curso.

Figura 3 - Aula Google drive -
planilhas



Fonte: Autoria própria (2016)

Após as primeiras aulas, as professoras começaram a utilizar o Google Drive para realizar seus trabalhos, contudo com grandes dificuldades - inclusive uma professora não conseguiu salvar uma tarde inteira de trabalho, pois não conseguia encontrar o arquivo. A mesma foi orientada a salvar como estavam acostumadas, assegurando dessa forma, que possíveis inconvenientes não ocorressem e assim que estiverem mais habituadas ao uso do Drive, deixariam de salvar os arquivos das duas formas.

Foi proposta ainda uma aula em que professores e alunas estivessem a distância e editassem juntos um documento comentando as dificuldades e facilidades encontradas no

decorrer do curso.

Considerações finais

Através das aulas, podemos concluir que o interesse mesmo que restrito a poucos professores, é extremamente válido. Por meio de cursos de capacitação para a utilização de novas tecnologias é extremamente válido, considerando que pode contribuir na organização e execução das aulas, na produção de planos de aula, relatórios, diários escolares e documentos em geral, que necessitam de vários contribuidores. Observando que essas ferramentas contribuem de forma significativa no cotidiano de pessoas que atuam em equipe e necessitam de compartilhar documentos e outros recursos.

Referências

AFONSO, Carlos. Internet no Brasil: o acesso para todos é possível? São Paulo: Ildes/Fundação Friedrich Ebert, 2000.

POCHO, Cláudia Lopes. Tecnologia Educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula/ Cláudia Lopes Pocho, Marcia Medeiros Aguiar, Marisa Narcizo Sampaio; Lígia Silva Leite (coord.). 8.ed.-Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

Google Drive - Armazenamento em nuvem *webinfor.net*

<http://www.desafiosdaeducacao.com.br/professor-esta-preparado-para-uma-classe-digital/>

<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/Políticas%20publicas%20de%20inclusão%20digital%20no%20governo%20Lula.pdf>

https://www.faecpr.edu.br/universidadevirtual/artigos/artigo_tecnologia_da_informacao_e_comunicacao_na_educacao.pdf

NÓVOA, Antônio. **Professores:** Imagens do futuro presente. Lisboa, 2009.



CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES: TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO E GOOGLE DRIVE

Flávius Átila Gama Carvalho Ferreira¹; Claudio Roberto do Nascimento²; Livia Cristina Bortoloni
Ide³; Sara Fernandes Teixeira Rodrigues⁴; Kennedy Lopes Nogueira⁵;

Resumo: Devido a constantes mudanças e evoluções na área das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), formar professores para o uso das mesmas se torna constantemente necessário, visto que os profissionais da educação estão entre os que necessitam bastante destas tecnologias para aquisição e construção do conhecimento. O intuito desse artigo é mostrar como minicursos oferecidos através de programas como o PIBID (Programa de Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) da Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Triângulo Mineiro (IFTM) podem contribuir para o aprimoramento profissional e capacitação de professores da Escola Municipal Odilon Custódio Pereira. O conteúdo da formação (Google Drive), foi proposto de dentro da escola para atender às necessidades específicas dos docentes a fim de tornar a formação legítima e realmente significativa, como indica Antônio Nóvoa (2009).

Palavras-chave: Formação de Professores, Tecnologias, Práticas Educacionais

A formação do professor é para a vida toda

A escola é um excelente lugar para a discussão, elaboração e construção do conhecimento, no entanto, com maior acesso da população às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) este lugar passou a não ser o único, e sofreu influências também do *ciberespaço*. Logicamente, em função dos avanços tecnológicos e do alto custo dos mesmos, a maioria da população sempre estará um passo atrás em relação às inovações tecnológicas.

Embora muitos acreditem erroneamente que os professores serão desnecessários com o uso das TIC, com a popularização das mesmas, percebe-se que isso não tende a ocorrer, pois o modelo educacional proposto é único e, devido à diversidade presente em

¹Estudante, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, flaviusatila@gmail.com

²Estudante, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, claudiorobertodonascimento@gmail.com

³Estudante, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, livialaura.ll@gmail.com

⁴Professor, Escola Municipal Professor Odilon Custódio Pereira, sarafernandestr@gmail.com

⁵Professor, Me.Educação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, kenedy@iftm.edu.br



sala de aula, o professor do século XXI necessita essencialmente redefinir suas práticas para a inclusão e a integração social, como afirma Nóvoa, (2009, p. 13):

Os professores reaparecem, neste início do século XXI, como elementos insubstituíveis não só na promoção das aprendizagens, mas também na construção de processos de inclusão que respondam aos desafios da diversidade e no desenvolvimento de métodos apropriados de utilização das novas tecnologias.

O desafio que se impõe hoje aos professores é reconhecer que os novos meios de comunicação e linguagens presentes na sociedade devem fazer parte da sala de aula, conhecendo a potencialidade e a contribuição que as TIC podem trazer ao ensino como recurso e apoio pedagógico às aulas presenciais e ambientes de aprendizagem no ensino a distância.

Alguns olham-nas com desconfiança, procurando adiar o máximo possível o momento do encontro indesejado. Outros usam-nas na sua vida diária, mas não sabem muito bem como as integrar na sua prática profissional. Outros, ainda, procuram usá-las nas suas aulas sem, contudo, alterar as suas práticas. Uma minoria entusiasta desbrava caminho, explorando incessantemente novos produtos e ideias, porém defronta-se com muitas dificuldades como também perplexidades (POCHO, 2000, p.2).

Nóvoa (2009, p. 19) enfatiza que a formação de professores necessita ser passada para dentro da profissão, pois “ Trata-se, sim, de afirmar que as nossas propostas teóricas só fazem sentido se forem construídas dentro da profissão, se forem apropriadas a partir de uma reflexão dos professores sobre o seu próprio trabalho” - por isso a escuta dos pibidianos à necessidade dos educadores.

O curso de formação foi planejado para ser oferecido durante três meses no



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

primeiro semestre de 2017, com duração de uma hora semanal, às quartas-feiras, das 14:40 às 15:40 horas, no laboratório de informática da escola, realizado dentro das possibilidades de horários dos professores.

Foram convidados tanto professores do Atendimento Educacional Especializado (AEE) como do Ensino Regular. A divulgação ocorreu por cartaz informativo sobre o curso afixado em mural na sala dos professores e ainda convite verbal aos mesmos sendo o curso e todas as ações levadas a conhecimento da gestão escolar, que muito nos apoiou.

Público alvo e seus desafios

Aproximadamente sessenta profissionais que atuam no turno vespertino receberam e/ou tiveram acesso ao convite e ao cartaz, sendo que a grande maioria demonstrou bastante interesse em fazer o minicurso, no entanto, apenas seis professores realmente se inscreveram. Todas as inscritas foram mulheres, com idade entre 30 e 57 anos. Duas professoras são do Ensino Regular e ministram aulas de Língua Portuguesa e Língua Inglesa. As demais atuam no AEE da escola, sendo duas na Complementação Pedagógica do 1º ao 5º ano, uma como Professora de Braile e outras duas ministram Pensamento Lógico Matemático e Linguagem.

Após o primeiro mês de curso, duas professoras deixaram o curso devido a mudanças e ajustes no horário da escola, outras duas se desestimularam com as constantes quedas e mesmo ausência de Internet ocorridas na escola e evadiram-se do curso, de forma que apenas três cursaram a carga horária estabelecida concluindo as atividades planejadas e propostas.

Materiais e Método

As aulas tiveram o propósito de capacitar os docentes quanto o uso do Google Drive, que abriga o Google. Com o conceito de computação em nuvem, pois o usuário poderá armazenar arquivos através deste serviço e acessá-los a partir de qualquer computador ou outros dispositivos compatíveis, desde que ligados à internet^{3,4}. Ocorreram

no Laboratório de Informática da escola e na sala do Programa Mais Educação, que embora não tenha computadores, possui data show e acesso à Internet.

Durante as aulas, os alunos eram instigados a executarem o que era apresentado, com atividades de compartilhamento e criação de arquivos. A Figura 1 apresenta o início do curso no laboratório de informática da escola.

Figura 1 - Aula de Google Drive - Apresentação



Fonte: Autoria própria (2016)

Nossas aulas foram separadas pelos tópicos, apresentando os principais usos do Google Drive, assegurando que os alunos estavam tendo suas dúvidas esclarecidas. Durante as aulas como na figura 1, o aluno do PIBID através do data show, demonstrava como utilizar o Google Drive para salvar arquivos na nuvem, dessa forma elas eram instigadas e conseguiam acompanhar o processo em suas máquinas, reproduzindo o que era explicado.

Considerações finais

Concluimos que através de cursos de capacitação para a utilização de novas tecnologias com a atualização e inovação desses profissionais, contribui tanto para o uso pessoal quanto para uso em sala de aula. Auxiliando na organização e execução das aulas, na produção de planos de aula, relatórios, diários escolares e documentos em geral.



Referências

1. AFONSO, Carlos. **Internet no Brasil: o acesso para todos é possível?** São Paulo: Ildes/Fundação Friedrich Ebert, 2000.
2. POCHO, Cláudia Lopes. **Tecnologia Educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula.** Claudia Lopes Pocho, Marcia Medeiros Aguiar, Marisa Narcizo Sampaio; Lígia Silva Leite (coord.). 8.ed.-Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
3. Google Drive - Armazenamento em nuvem *webinfor.net*<Acesso: 21 de julho de 2017>
4. <http://www.desafiosdaeducacao.com.br/professor-esta-preparado-para-uma-classe-digital/><Acesso: 21 de julho de 2017>
5. <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/Políticas%20públicas%20de%20inclusão%20digital%20no%20governo%20Lula.pdf>
6. https://www.faecpr.edu.br/universidadevirtual/artigos/artigo_tecnologia_da_informacao_e_comunicacao_na_educacao.pdf<Acesso: 21 de julho de 2017>
7. NÓVOA, Antônio. **Professores: Imagens do futuro presente.** Lisboa, 2009.



EDUCAÇÃO ENQUANTO PROCESSO DE HUMANIZAÇÃO: BREVE RETROSPECTIVA DA HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO NO BRASIL

Ilza Maria da Silva Alves¹;

Este artigo tem por objetivo fazer uma breve retrospectiva na história da educação brasileira até o ensino superior. Ao elegermos a escola enquanto espaço privilegiado de ensino, temos que considerar também que esse espaço encontra-se permeado pela diversidade cultural, étnica, social e econômica que permeia todo o contexto histórico do nosso país. Encontramos registros que asseveram que desde os primórdios da Grécia antiga já era perceptível que a educação era direcionada para as elites da época. Com relação ao ensino superior, pode-se ver que a sua inserção no Brasil se deu a partir do terceiro século de seu descobrimento. Para alguns autores, a exemplo de Cunha (1980) isto pode ser considerado uma inserção de forma tardia, servindo inicialmente para atender aos filhos da elite brasileira. Assim sendo, pode-se afirmar que é urgente e necessário a implementação de políticas inclusivas que contemplem a população menos favorecida para que essas possam ter o acesso a educação gratuita e de qualidade com igualdade de acesso e permanência.

Palavras chave: Humanização; Educação; História.

EDUCAÇÃO ENQUANTO PROCESSO DE HUMANIZAÇÃO: BREVE RETROSPECTIVA DA HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO NO BRASIL

A educação tem um caráter inerente aos seres humanos, assim sendo, ela corresponde “tanto ao trabalho material quanto ao trabalho espiritual, na relação de uma organização social necessária ao próprio homem” (PIMENTA, 1999, p. 64). Para a autora a educação é:

Um processo de humanização, que ocorre na sociedade humana com a finalidade explícita de tornar os indivíduos participantes do processo civilizatório e responsáveis por levá-lo adiante. Enquanto prática social é realizada por todas as instituições da sociedade. Enquanto processo sistemático e intencional ocorre em algumas, em as quais se destaca a escola (PIMENTA, 1999, p. 19).

As primeiras lições de educação aprendemos no seio de nossas famílias, com nossos pais, avós e outros parentes e amigos com os quais convivemos, porém, é na escola

¹ Mestre em Educação. Assistente Social da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

enquanto instituição, que vivenciamos a educação formal e a partir da qual vamos vislumbrando as possibilidades para a sistematização dos conhecimentos adquiridos.

Ao abordarmos a temática envolvendo a educação, nos remetemos a Grécia antiga onde educação era direcionada para as elites da época, já não contemplando toda a sociedade. Encontramos na filosofia socrática a preocupação em levar os discípulos ao autoconhecimento e assim exercitar a prática do bem. Seguidor socrático, Platão é considerado o primeiro pedagogo, foi responsável pela sistematização poética e política do sistema educacional da época nos deixando um importante legado que hoje temos.

A concepção de educação que hoje temos deve muito também a John Locke (1632-1704). Para Ferrari (2006) Locke fez uma sistematização acerca dos processos de ensino e aprendizagem. Para ele as crianças eram tabulas rasas, e assim sendo a educação viria de fora para dentro, ou seja, viria preencher o indivíduo, que a princípio se encontrava “vazio”.

Mais de 2000 anos depois, encontramos em Marx (2006) a concepção que afirma que o saber vai ser definido pelas relações sociais que acontecem na sociedade. Para Marx (2006),

As idéias da classe dominante são em todas as épocas, as idéias dominantes, ou seja, a classe que é força material da sociedade é, ao mesmo tempo, a sua força espiritual dominante. [...]. As idéias dominantes são, pois, nada mais do que a expressão ideal das relações materiais dominantes compreendidas sob forma de idéias; são, portanto, a manifestação das relações que transformam uma classe em classe dominante; são, dessa forma, as idéias de sua dominação (MARX, 2006, p. 78).

Percebe-se que à educação sempre coube um papel: o de servir a um determinado objetivo, seja atribuir uma utilidade aos educandos defendida por Locke, seja a serviço de uma classe dominante já preconizado por Marx, seja para catequizar os nativos que aqui se encontravam quando do “descobrimento” do Brasil.

Nos aportamos em Saviani (2006) cuja matriz teórica se embasa na perspectiva da pedagogia histórico crítica. Considerando as especificidades da educação, o autor coloca



que esta é “um fenômeno próprio dos seres humanos”, assim ao humanizar o processo educativo Saviani adentra na busca da compreensão da natureza humana. Para ele a escola deve se ocupar dos conteúdos científicos e da sistematização do saber, assim sua função é clara: Transmitir conhecimento científico, transmissão essa que se dá nos diversos níveis da educação. Essa transmissão de conhecimentos ocorre na relação entre professor e aluno.

Com relação a educação superior, Os primeiros cursos superiores no Brasil datam de 1808 e segundo registros a Bahia e o Rio de Janeiro foram os precursores nesse nível de ensino. Para alguns autores, a exemplo de Cunha (1980) isto pode ser considerado uma inserção de forma tardia, pois só veio a se concretizar 3 séculos após o descobrimento do Brasil. Ainda segundo esses autores, este nível de ensino servia inicialmente para atender aos filhos da elite brasileira. Mesmo chegando tardiamente observamos que por décadas o ensino superior brasileiro se desenvolveu de forma lenta, com faculdades isoladas inicialmente nas regiões nordeste e sudeste, com cursos relacionados à área da saúde

De acordo com Teixeira (1969) no final do século XIX havia apenas 24 instituições de ensino superior no território brasileiro. A partir desse período, a iniciativa privada, representada pela elite brasileira, passou a criar seus estabelecimentos de ensino superior graças à possibilidade legal disciplinada pela Constituição da República de 1891.

Ainda de acordo com Aranha (1989), com a reforma universitária em 1961, foi promulgada a primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) a qual continha um direcionamento favorável à inserção do ensino superior privado.

Com relação à educação de modo geral, a LDB 9394 (BRASIL, 1996), entre outras deliberações, já enfatizava a necessidade de incrementar, nos cursos superiores, os campos da pesquisa e investigação científica para desenvolver o entendimento do homem com o meio, proclamando a educação como direito e dever de todos.

Considerações finais:



Consideramos que a educação, como todas as práticas sociais, é permeada pelas ações dos sujeitos e como tal é marcada pela diversidade. Assim sendo, ela sofre os reflexos de seu tempo, fazendo com que práticas educativas sejam redimensionadas para atender as demandas que surgem.

Entendemos que a educação desde o início de sua história era direcionada aqueles que detinham maior poder econômica. Hoje percebe-se que este cenário pouco mudou. Para reverter esse quadro de iniquidade, entendemos ser necessário a implementação de políticas inclusivas que contemplem a população menos favorecidas, caminhando assim para uma educação realmente voltada pra todos.

Referências:

- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da educação**. São Paulo: Moderna, 1989.
- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, DF, 1996.
- CATANI, Afrânio Mendes. **Educação em debate**. Organização: Maria Aparecida Baccega. São Paulo: Moderna, 1998. p. 127-141.
- CUNHA, Luis Antonio. **A Universidade Temporã** - o ensino superior da Colônia à Era de Vargas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980.
- FERRARI, M. **Revista Nova Escola**. Abr./ago. 2006.
- MARX, K. **A ideologia alemã**. São Paulo: Martin Claret, 2006.
- PIMENTA, Selma Garrido. (org.). **Saberes pedagógicos e atividade docente**. São Paulo: Cortez, 1999. 246 p.
- SAVIANI, D. **Pedagogia histórico crítica**: primeiras aproximações. 9 ed. Campinas: Autores Associados, 2006.
- TEIXEIRA, Anísio. **O ensino superior no Brasil** – análise e interpretação de sua evolução até 1969. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1969.



EDUCOMUNICAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO PARA ALÉM DOS ESPAÇOS ESCOLARES

Jordana Vilela Martins¹;

Resumo: O termo educomunicação vem sendo utilizado para tratar da interação entre educação e comunicação e traz consigo o significado amplo da integração social dos envolvidos nessa prática. Apesar da nomenclatura aparentemente nova, a educomunicação vem sendo estudada principalmente na América Latina há décadas e evidenciando a relevância da participação do aluno na construção do conhecimento através da colaboração, produção e da socialização do que foi produzido de maneira a extrapolar os espaços escolares. Partindo de conceitos reconhecidos por este conjunto de práticas, este estudo tem como objetivo entender a práxis educacional e sua relação com a construção do conhecimento para além dos espaços escolares. Através da pesquisa documental podemos refletir sobre a importância da proposta educacional para a escola dos dias de hoje.

Palavras-chave: educomunicação; sociedade; escola;

Introdução

A educomunicação é um movimento e campo de estudos que existe na América Latina a mais de 40 e que pode ser entendida como um conjunto de esforços, uma maneira de organizar a expressão (dentro da educação formal ou não), um conjunto de ações que possibilita ao indivíduo gozar da tecnologia em práticas de cidadania. Como características marcantes desse processo, destacam-se a construção do próprio conhecimento através da possibilidade de expressão dos envolvidos no processo de ensino/aprendizagem, aliás, ela desbanca esta dualidade (professor-aluno, ensino-aprendizagem) do processo educacional e propõe uma reconstrução baseada nas tecnologias comunicativas e na interação social.

Com a tecnologia disponível hoje, o processo de comunicação deixou de ser somente em massa e passou a dar frente à possibilidade de expressão através da produção e da colaboração possibilitada pela chamada comunicação em rede (e comunicação pela rede) que, inegavelmente, está transformando os espaços e as formas aprendizagem.

¹Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, email@gmail.com



Diante deste panorama buscamos entender como as práticas educomunicativas interagem com relação à construção do conhecimento e do ser social, fundamentados em autores como Muniz Sodré (2012) e Roberto Aparici (2014), que analisam o processo educomunicativo, Paulo Freire (1996), que aborda o contexto educacional e Manuel Castells (2000) que analisa o âmbito social alterado pelas tecnologias.

Fundamentação Teórica

As Tecnologias da Informação e da Comunicação tornaram-se cada vez mais evidentes no nosso cotidiano e passaram a estabelecer novas formas de interação e organização social. O autor Manuel Castells (2000, p.59) já havia afirmado que as tecnologias da informação “agem sobre todos os domínios da atividade humana e possibilitam o estabelecimento de conexões infinitas entre diferentes domínios, assim como entre elementos e agentes de tais atividades”. Desta forma, vemos surgir, além de novos tipos tecnológicos, um novo tipo de sociedade a qual o universo escolar também encontra-se incluído.

Diante desse contexto, vemos emergir novas práticas e inúmeras tentativas de modernizar a escola e trazer a tecnologia para dentro dos seus portões. No Brasil, algumas dessas investidas são, inclusive, institucionalizadas com projetos como: EDUCOM², PRONINFE³, PLANINFE⁴, PROINFO⁵, entre outros. Todas elas, buscando suprir a então crescente necessidade de mudanças no âmbito escolar com relação ao sopro das tecnologias ascendentes.

Mesmo ante estes balbucios, a educação que temos hoje nas escolas, como já afirmava o autor Paulo Freire é predominantemente uma “educação bancária” e tradicional. E, de acordo com o Aparici (2014), ela traz consigo as mecânicas e dinâmicas da forma de aprender e de ensinar que já não suprem completamente as suas necessidades. De igual

² EDUCOM – considerado o principal projeto de informatização da educação brasileira. Teve suas origens a partir do I Seminário Nacional de Informática na Educação, em 1981.

³ PRONINFE – Programa Nacional de Informática na Educação, criado em 1989.

⁴ PLANINFE – Plano de Ação Integrada, criado em 1991.

⁵ PROINFO – Programa Informática nas escolas, criado em 1997. Com o intuito promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica, procurando equipar as escolas com computadores, tecnologias da informação, conteúdos educacionais, além de oferecer Internet banda larga nas escolas.



maneira, para Muniz Sodré (2012), resume-se a uma educação que além de ser imposta, colonizada, europeia, grita a necessidade de ser reinventada.

Para essa necessidade, Roberto Aparici (2014), Ismar de Oliveira (2014), Mário Kaplún (2014), entre outros, elegem a educomunicação como uma prática que pode ser extremamente eficiente, mas que, não traz consigo um modelo a ser seguido, ou um padrão a ser estabelecido de forma a substituir o modelo vigente.

Entretanto, a educomunicação, tem o papel de nortear outras perspectivas sobre a comunicação e a educação. Segundo Aparici (2014), o contexto de aprendizado é incorporado ao ato participativo sendo que, participar traz consigo a interação, a produção e a colaboração até que se percam os limites sobre quem é o autor e quem é o receptor desse processo.

Nesse âmbito, em um processo de conhecimento, pesquisa e inserção, a prática educ comunicativa engloba não somente a sala de aula, mas, abre margem para o conhecimento que provém da comunidade, da realidade a qual está inserida no aluno e que, embora não seja encontrada nos livros didáticos, tem valor social e significância para os sujeitos envolvidos, incluindo, principalmente, o aluno.

Conforme Kaplún (2012), como consequência desse processo, a autoexpressão, pode levar o aluno a descobrir suas próprias potencialidades, que na educação popular, tal prática tem-se revelado como motor de crescimento da transformação dos estudantes uma vez que a produção expressiva promovida pela educomunicação dá um salto qualitativo no processo de formação educacional e social.

Resultados e Discussão

Percebemos no sistema educacional vigente a necessidade de autonomia dos envolvidos no processo educacional. Vemos a necessidade de mudanças nessa estrutura uma vez que a educação encontra-se em estado de conflito, em um momento de transição sobre o significado do aprender e do ensinar. De tal forma, os modelos do século passado permanecem sendo aplicados ao mesmo tempo em que os contextos comunicativos e de



interação social fora da escola impulsionam uma nova maneira de ensino e de aprendizagem que envolvem mídias, comunicação e tecnologia.

Conclusão

Consideramos como resultados o reconhecimento da necessidade de mudança no sistema educacional e que, nesse sentido, a educomunicação pode representar a busca por um sentido e a criação social que, até então, não havia sido permitida ao aluno. Entretanto, por não representar um modelo/molde estrutural pronto a ser replicado, este tipo de prática traz consigo a singularidade prática que torna sua institucionalização uma prática intrincada.

Referências

- APARICI, Roberto (org.). **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- Fundação Banco do Brasil. **Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento** Rio de Janeiro: 2004. Disponível em <http://www.oei.es/salactsi/Teconologiasocial.pdf>. Acesso em 02 ago. 2017.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KAPLÚN, Mario. Uma pedagogia da comunicação. In: **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.
- OLIVEIRA, Ismar de. Caminhos da educomunicação: utopias, confrontações, reconhecimentos. In: **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.
- SODRE, Muniz. **Reinventando a educação: diversidade, descolonização e redes** Petrópolis, RJ: Vozes: 2012.



ENSINO DE PROGRAMAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL ATRAVÉS DO SCRATCH

Uneviston Alves Pinto¹; Walteno Martins Parreira Júnior²;

Resumo: As Tecnologias da informação e Comunicação (TICs) podem ser compreendidas como uma aplicação de recursos tecnológicos, possibilitando um suporte no processo ensino-aprendizagem das crianças com o objetivo de torná-los mais criativos e confiantes. Encontramos laboratórios de informática nas escolas sem utilização e nem usados como geradores de oportunidades aos professores, seja por falta de uma proposta pedagógica para a utilização desses recursos ou interesses dos professores em acreditar e buscarem aperfeiçoamento para sua aplicação. Este trabalho buscou por meio de oficinas explicarem conceitos computacionais e linguagem de programação a alunos do ensino fundamental e médio de uma escola estadual, utilizando o software Scratch, criando oportunidades que auxiliem no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino de programação, Scratch, TICs.

Introdução

As tecnologias educacionais podem ser compreendidas como uma aplicação de recursos tecnológicos no processo ensino-aprendizagem dos alunos com o objetivo de ampliar as possibilidades de trabalhar os conteúdos disciplinares.

Ainda há uma dificuldade em aderir às tecnologias como uma ferramenta de ensino capaz de proporcionar o mesmo (ou até mais) interesse em um aluno do ensino fundamental ou médio pelos estudos.

Encontramos laboratórios de informática nas escolas sem utilização e nem usados como geradores de oportunidades aos professores, seja por falta de uma proposta pedagógica para a utilização desses recursos ou interesses dos professores em acreditar e buscarem aperfeiçoamento para sua aplicação.

Objetivo Geral do projeto é o desenvolvimento de um material didático para ser aplicado no ensino da computação aos alunos do ensino fundamental e médio da Escola Estadual do Parque São Jorge.

¹Licenciado em Licenciatura em Computação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, unevistonap@gmail.com

²Professor do Curso de Licenciatura em Computação, Me.em Educação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, waltenomartins@iftm.edu.br



E este artigo tem como proposta descrever o desenvolvimento do projeto e das aplicações através de oficinas para alunos e professores da instituição desenvolvida por discentes do curso de Licenciatura em Computação.

Fundamentação Teórica

Há vários programas do governo federal e dos governos estaduais e municipais para a inclusão digital nas escolas. Estas escolas e entidades precisam desenvolver um Projeto Político Pedagógico de uso das TICs na educação e de alguma forma prover a infraestrutura para o adequado funcionamento dos laboratórios de informática.

Além de capacitar os profissionais da escola para a utilização destes recursos, para que o resultado final seja satisfatório, há a necessidade de preparação por parte do professor, delimitando os objetivos e os recursos a serem utilizados na sua produção.

Inserir as TICs no ambiente escolar significa desenvolver as atividades pedagógicas entendendo que não se deve utilizar aos recursos tecnológicos “apenas esporadicamente, mas reconhecer que há metodologias de aprendizagem que podem e devem ser utilizadas como parte dos recursos didático-pedagógicos usados habitualmente pelo professor” (BULHÕES, 2012, p. 2).

Este procedimento na maioria das vezes não é de conhecimento do professor, que não foi capacitado para a utilização dos recursos digitais por parte das instituições onde estudou ou trabalha. Logo, há uma necessidade de atualização de seus conhecimentos. Inicialmente foram produzidos os planos de aula com o uso de ‘Guias de utilização’ que são importantes para a transmissão dos conhecimentos produzidos no projeto.

As oficinas foram ministradas para alunos(as). Posteriormente, ocorreu uma avaliação dos resultados obtidos, elaborando as correções e modificações necessárias à conclusão do projeto.

O Scratch é um software que permite criar histórias, jogos, animações. A programação é baseada em uma sequência de comandos simples em blocos de comandos de várias categorias, encaixados e encadeados de forma a produzirem as ações desejadas



(ROCHA, 2015). Os objetos gráficos são chamados de Sprites, através de comandos podemos mudar sua aparência, seu traje ou parecer com uma pessoa, permite usar imagem como traje ou desenhar uma imagem no seu editor de pintura ou alterá-la, pode importar uma imagem do disco rígido e criar uma interação com ela (ROCHA, 2015).

O Scratch permite programar instruções a um personagem, criando movimento, reproduzir música e a reagir a outros personagens, tudo isso criado por uma sequência de comandos, arrastando e encaixando os blocos de instruções.

Sua interface ou ambiente de programação possibilita a montagem de um algoritmo de programação através de um diagrama de bloco, que é um diferencial a outras linguagens que realizar sua programação são digitados comandos.

Resultados e Discussão

As aulas de software Scratch foram ministradas contendo uma introdução sobre sua finalidade, como acessá-lo no sistema operacional Linux Educacional, e também como criar o primeiro projeto utilizando algumas funções básicas do programa, tais como inserir personagem ou Sprite, comandos de controle de movimento, aparência dos personagens, introduzindo som e outras funções.

Posteriormente os alunos realizaram um desafio que consistia em construírem uma história usando a maior quantidade de recursos apresentados sobre o programa. Vamos citar alguns exemplos de produção.

A aluna criou a história de duas garotas que estavam em um parque e sentadas e pensativas começaram a dialogar, após se conhecerem, brincariam de bola.

A aluna criou a história de duas garotas que estavam em um parque e sentadas e pensativas começaram a dialogar, após se conhecerem, brincariam de bola.

Em outro trabalho, o aluno criou um cenário onde dois personagens, gatos, vinham caminhando pela calçada, encontravam-se e dialogavam sobre vários assuntos.

Ao criarem seus projetos, os alunos demonstraram que necessitavam rever alguns conceitos sobre a linguagem de programação, já que tinham a intenção de criar um projeto



mais integrado, em que poderiam inserir outros cenários na mesma história e chamar outros personagens. Assim, foi proposto um projeto que é desenhar um carro que obedece aos comandos acionados pelas setas do teclado. É necessário criar um cenário próprio onde esse carro se locomove e coleta alguns objetos pelo caminho.

Conclusão

Esse projeto possibilitou o entendimento sobre a abrangência do conceito de curso de licenciatura em computação no que refere a teorias e práticas com a utilização dos recursos tecnológicos.

O professor não será substituído pelo computador, mas se qualificando tem um grande aliado para incluir na forma de ensinar, pois é preciso ajudar os alunos a usarem as tecnologias digitais de forma inovadora e produtiva, estar apto a promover experiências criativas e promover a interdisciplinaridade.

No desenvolvimento do trabalho foi possível ampliar meu conhecimento docente, um passo elementar e relevante para minha formação, também possibilitando a aplicação dos saberes da computação na formação da educação básica, contribuindo para um ensino de excelência.

Referências

- BULHÕES, J. E pra quê serve? Refletindo sobre as atitudes de licenciandos de letras face ao uso de recursos tecnológicos no ensino-aprendizagem da língua portuguesa. In: Simpósio Internacional de Ensino de Língua Portuguesa, 5. Uberlândia: **Anais...** 2012.
- ROCHA, K. C. Programando com o Scratch na aula de Matemática. **Revista Novas Tecnologias na Educação**. Porto Alegre, v.13, n. 2. dezembro 2015.



ENSINO SUPERIOR: QUANDO PERMANECER É O DESAFIO

Ilza Maria da Silva Alves¹;

RESUMO: Nesse artigo objetivamos identificar a evolução da Assistência Estudantil universitária. O acesso ao ensino superior no Brasil, historicamente marcado pela presença da classe social mais favorecida, de alguns anos para cá tem mudado, oportunizando o acesso de indivíduos de diferentes classes sociais. Nesse contexto, de ampliação de direitos e políticas de apoio ao estudante universitário, direcionamos nosso olhar para a assistência estudantil. A presente pesquisa teve como procedimento metodológico a pesquisa bibliográfica e indicou que houve um aumento significativo dos benefícios oferecidos pelas universidades aos estudantes em maior condição de vulnerabilidade social, no sentido de oportunizar melhores condições tanto na manutenção durante a faculdade quanto no término do ensino superior. A relevância da assistência estudantil desde sua gênese e o aumento dos benefícios é notória e incontestável, mas seu histórico de lutas e conquistas também aponta que esta está longe de sua efetivação enquanto política de Estado rumo à ampliação de direitos e exercício pleno da cidadania.

PALAVRAS CHAVE: historia da assistência estudantil; cidadania; direitos.

ENSINO SUPERIOR: QUANDO A PERMANECER É O DESAFIO

Este trabalho é resultado de uma pesquisa que buscou identificar o processo evolutivo da assistência estudantil no Brasil, utilizando além da pesquisa bibliográfica pertinente ao assunto.

Nos anos mais recentes foram adotadas diversas iniciativas do poder público com vistas a fortalecer e expandir o ensino público gratuito; a exemplo da política de quotas para estudantes carentes, negros e indígenas e o Programa Universidade para Todos (ProUni).

Se por um lado, a ampliação da forma de ingresso no ensino superior possibilitou a ascensão de grupos sociais mais vulneráveis, por outro lado, verificamos que aumentaram também as demandas por ações e políticas de apoio a este estudante, na garantia da sua permanência e conclusão da universidade.

Ao resgatarmos a historia da assistência estudantil no Brasil, é possível verificar que só a partir de 1929 encontram-se registros a respeito de tal ação destinada aos

¹ Mestre em Educação. Assistente Social da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).



**V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em
Computação:**
Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

estudantes com a criação da casa do estudante no Rio de Janeiro.

Segundo Araújo (2007, p.23), “a Casa do Estudante do Brasil era uma entidade sem fins lucrativos, de cunho beneficente, que tinha por objetivo auxiliar os estudantes carentes”.

Com a promulgação do Estatuto das universidades brasileiras em 1931 pudemos identificar as primeiras ações no sentido de regulamentar as políticas voltadas o estudante em situação de vulnerabilidade socioeconômica (BRASIL, 1931), entre as ações incluíam concessão de bolsa de estudo além de serviço medico hospitalares.

A Constituição Federal de 1934, reconhecendo a necessidade de se estabelecerem ações concretas destinadas aos estudantes tidos mais “necessitados”, estabelece a destinação de parcela dos fundos de educação para a aplicação em “auxílios a alunos necessitados”. Pode-se dizer que esta é uma das primeiras ações, legalmente falando, destinadas ao estudante em situação de vulnerabilidade social e econômica (PINTO; DAVID; MACHADO, 2015).

As décadas de 60, 70 e 80 trouxeram mudanças significativas para a assistência estudantil que passa a ser vista numa perspectiva de igualdade e ampliação de direitos.

Em 1972, foi promulgado o Decreto nº 69.927, que estabeleceu o programa bolsa de trabalho que deveria “proporcionar aos estudantes de todos os níveis de ensino oportunidades de exercício profissional em órgãos ou entidades públicas ou particulares [...]” (BRASIL, 1972).

Em 1987, foi criado o Fórum Nacional de Pró-Reitores de Assuntos Comunitários e Estudantis (FONAPRACE) com o objetivo de fortalecer as políticas de assistência estudantil das universidades federais, representando um avanço no sentido de fortalecer o discurso a respeito da necessidade de se ampliar aos benefícios a todos os níveis de ensino

Em 2001 foi instituída a lei nº 10.172 regulamentando o Plano Nacional de Educação-PNE que entre outras determinações trazia a necessidade de “estimular a adoção, pelas instituições públicas, de programas de assistência estudantil, tais como bolsa-trabalho ou outros destinados a apoiar os estudantes carentes que demonstrem bom desempenho



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

acadêmico.” (BRASIL, 2001).

Buscando reduzir desigualdades sociais e regionais, por meio da equalização das oportunidades de acesso à educação de qualidade, o Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE) (BRASIL, 2007) propõe ações como por exemplo a ampliação do crédito educativo através do Fundo de Financiamento ao Estudante do Ensino Superior (FIES), criação do Plano Nacional de Assistência Estudantil² e instituição do Programa de Apoio aos Planos de Reestruturação e Expansão das Universidades Federais (Reuni), que grosso modo se resume numa sistematização de ações voltadas reestruturação e expansão das Universidades Federais. Em 2010 é criado o programa Nacional de assistência estudantil (PNAES) (BRASIL, 2010).

Estes planos e programas até os dias atuais ainda não se tornaram política de governo, neste contexto de fragilidade de ações governamentais, no sentido de garantir a efetividade das políticas voltadas ao segmento menos favorecido da população brasileira, a assistência estudantil destaca-se como um aspecto necessário para permanência de jovens de camadas populares no ensino superior.

Considerações finais

As instituições públicas de ensino superior brasileira abriram as portas para um novo perfil de estudante que antes não adentrava os portões das mesmas, ou seja, um público cada vez mais carente de recursos tanto financeiro quanto cultura.

A realidade das Instituições Federais de Ensino Superior (IFES) aponta que, embora tenha tido um aumento significativo no número de benefícios oferecidos aos estudantes em maior condição de vulnerabilidade social, esse crescimento não está sendo suficiente para abarcar a demanda que se apresenta. Essa constatação corrobora para ressaltar a relevância da assistência estudantil para estes estudantes, porém, ao acompanharmos o contexto histórico de criação e de consolidação da assistência estudantil

² O Plano Nacional de Assistência estudantil elege como áreas estratégicas para atendimento ao estudante universitário: **Permanência** (saúde, alimentação e moradia), **Desempenho** (Suporte didático-científico e eventos político-acadêmicos) e **Cultura, esporte e lazer** acadêmico (Eventos artístico-culturais).



no Brasil, ao vermos o contexto social, econômico e político do nosso país aliado aos ataques neoliberais aos direitos e as conquistas da população brasileira, vemos também a urgência da mobilização da comunidade universitária, dos fóruns de Pró-Reitores de assistência estudantis e das lideranças governamentais para unir forças no sentido de fortalecer o discurso sobre a necessidade de implementar uma política de assistência estudantil.

Diante do cenário atual marcado por crise financeira, política e social, pode-se dizer que a assistência estudantil ainda terá um longo caminho a percorrer na busca pela sua efetivação enquanto política de Estado numa perspectiva de ampliação de direitos e exercício pleno da cidadania, tendo como público alvo os estudantes universitários em geral, independente de sua condição social ou econômica.

Referência bibliográfica

ARAÚJO. Maria Paula. **Memórias Estudantis**: da fundação da UNE aos nossos dias. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2007.

BRASIL. Decreto nº 19.851, de 11 de abril de 1931. Estatuto das Universidades Brasileiras. Brasília, DF, 1931. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1930-1949/D19851.htm>. Acesso em: 02 de mar. 2017.

BRASIL. Decreto nº 69.927, de 13 de janeiro de 1972. Institui em caráter nacional, o Programa Bolsa de Trabalho. Brasília, DF, 1972.

BRASIL. Lei nº 10.172, de 09 de janeiro de 2001. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. Brasília, DF, 2001.

BRASIL. Portaria normativa nº 39, de 12 de dezembro de 2007 Institui o Programa Nacional de Assistência Estudantil - PNAES. 2007. Brasília, DF, 2007.

BRASIL. Decreto nº 7.234, de 19 de julho de 2010. Dispõe sobre o Programa Nacional de Assistência Estudantil. Brasília, DF, 2010.



INCLUSÃO DIGITAL E ENSINO DE SOFTWARE EDITOR DE APRESENTAÇÕES: RELATO DE EXPERIÊNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS - E.J.A.

Claudio Roberto do Nascimento ¹; Danúbia Flávia Passavante Laranjeira ²; Keila de Fátima Chagas Nogueira ³;

Resumo: Este projeto teve como objetivo apresentar aos alunos do 9º ano da Educação de Jovens e Adultos (EJA) da Escola Municipal Professor Eurico Silva (E.M.P.E.S.) um software livre de edição de apresentações, utilizado para informar sobre um determinado tema, serviço, assunto ou produto, possibilitando a utilização de imagens, sons, textos e vídeos, com animações e outros recursos. O mercado apresenta várias versões desse tipo de *software*, alguns pagos, como o Microsoft Power Point e outros livres, como o Libreoffice Impress. Foi utilizado o Libre Office Impress, que já vem pré-instalado nos computadores da escola, funciona tanto em plataforma Linux quanto Windows, e possibilita a edição de apresentações com nível profissional. As aulas foram ministradas no laboratório de Informática e na sala de Multimídias, juntamente com o responsável pelo Laboratório e supervisor do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), professor Glauber Gilson de Oliveira, e pelo professor de História, Luiz Humberto Zacharias, que sugeriu, para isso, um tema. O projeto possibilitou aos alunos da Escola Eurico Silva a inclusão digital e aprendizagem de técnicas de pesquisa, elaboração, formatação e apresentação de trabalhos e colocou em prática a aprendizagem adquirida pelos bolsistas do PIBID em sala de aula.

Palavras-chave: PIBID; Libre Office; E.J.A; Eurico Silva; Impress; Tecnologia.

Introdução

A realização do projeto se deu em três etapas e, em todo seu percurso, foram feitas intervenções e suporte pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), que foram de grande relevância para o bom andamento e desenvolvimento do mesmo.

Inicialmente, foi feita a apresentação do *software*, por meio de aulas expositivas, nas quais os alunos aprenderam a utilização de diversas técnicas e ferramentas para a criação das apresentações.

A segunda etapa foi elaborar um projeto de pesquisa sobre um ex-presidente brasileiro, tema esse proposto pelo professor Zacharias. A turma foi dividida em grupos, e

¹Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, claudiorobertodonascimento@gmail.com

²Professor, Docente de Língua Portuguesa, Escola Municipal Professor Eurico Silva, MG, dana_fpl@yahoo.com.br

³Professor, Me.Educação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, keilanogueira@iftm.edu.br



cada equipe ficou responsável por um período da história do ex-governante. Com o auxílio dos bolsistas do PIBID, os alunos utilizaram a internet, aprendendo a buscar em sites e fontes confiáveis.

Na terceira e última etapa do projeto, cada grupo montou uma apresentação utilizando o *software* Impress e as informações encontradas nas pesquisas. Os trabalhos foram apresentados na sala de multimídias da escola, onde os grupos tiveram oportunidade de apresentar o que aprenderam sobre o tema e foram avaliados pelos alunos bolsistas do PIBID e pelos professores Zacharias e Glauber.

Fundamentação Teórica

Existem vários recursos tecnológicos à disposição do professor, um deles é o Laboratório de Informática, espaço esse que, quando bem utilizado, pode se prover uma maior interação entre o aluno e o conteúdo escolar. Para Valente(1999):

Hoje, a utilização de computadores na educação é muito mais diversificada, interessante e desafiadora, do que simplesmente a de transmitir informação ao aprendiz. O computador pode ser também utilizado para enriquecer ambientes de aprendizagem e auxiliar o aprendiz no processo de construção do seu conhecimento.

Com esse contexto, espera-se que o professor assuma a mediação entre o aluno e o, conhecimento, tendo os recursos computacionais de um Laboratório de Informática a seu lado.

Não se pode negar que a informática, hoje, faz parte do dia a dia das pessoas, e isso vem impactar a relação do professor com o aluno. O docente que não trabalhar essa inclusão em sua prática pedagógica pode vir a se tornar obsoleto. Em contrapartida, aquele que for capaz de aproveitar os recursos tecnológicos em suas práticas, pode trazer grandes benefícios ao processo de ensino aprendizagem, mantendo um diálogo inovador e atraente com seus alunos.

Resultados e Discussão



Muitos obstáculos foram enfrentados, mesmo com uma boa aceitação do projeto por parte dos alunos da escola. Os bolsistas trabalharam com muita persistência e dedicação para alcançar o êxito no projeto. Outro fator que influenciou bastante o resultado foi o interesse dos alunos, pois, se comparado ao ensino regular, a modalidade EJA exige um trabalho diferenciado dos projetos do PIBID por vários motivos, como a diversidade de faixas etárias e contextos sociais nos quais os alunos estão inseridos e, neste caso, por se tratar de uma escola de periferia. Em sua maioria, o aluno da EJA trabalha e, por isso, muitas vezes saem direto do trabalho para a escola, iniciando o turno escolar já cansado e sem alimentação. Terminar o curso e obter o diploma para tentar melhores salários ou uma colocação no mercado são seus principais interesses, então, não se preocupam muito com o desenvolvimento das habilidades e conhecimento.

Conclusão

O contato com o meio escolar é de grande importância para os alunos Bolsistas do PIBID e o contexto da EJA agrega um grande diferencial, ao realizar uma interação que pode proporcionar uma relação teoria/prática singular. Esse ambiente, onde colocamos em prática os conhecimentos acadêmicos, influenciou tanto na aprendizagem dos alunos da Escola Municipal Professor Eurico Silva como no desenvolvimento da formação do professor.

A experiência realizada pelos bolsistas é de suma importância na carreira docente por trabalhar com perfis diferenciados de alunos, os quais apresentam experiências de vida diversas, objetivos variados, além da heterogeneidade etária encontrada numa mesma sala.

Agradecimentos

Agradecemos o imprescindível apoio da direção da escola para a realização do projeto, aos professores Glauber Gilson de Oliveira e Luiz Humberto Zacharias, à supervisora do PIBID, Keila de Fátima Chagas Nogueira, e aos demais alunos bolsistas do PIBID que ajudaram na realização do projeto.



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

Referências

SILVA, Walcyranya Alves da, et al. Informática para EJA: uma inserção no mundo digital, **Recife**, Disponível em <http://www.eventosufrpe.com.br/jepex2009/cd/resumos/R0241-1.pdf>, acessado em 30/07/2017

FERREIRA, Jacques de Lima. Tecnologia como fator fundamental de inclusão social para os educandos da EJA no ensino profissional. **Belo Horizonte**, Disponível em http://www.senept.cefetmg.br/galerias/Arquivos_senept/anais/terca_tema6/TerxaTema6Artigo12.pdf acessado em 30/07/2017

VALENTE, Jose Armando; et al. Formação de professores: diferentes abordagens pedagógicas. In: Valente (org) O Computador na Sociedade do Conhecimento, Campinas, SP:UNICAMP/NIED, 1999



NOVAS FORMAS DE AVALIAÇÃO ESCOLAR COM O USO DA WEB 2.0

Talisrander Teixeira Santos¹; Jacqueline Aparecida Mendonça²;

Resumo: Este trabalho apresenta o aplicativo Socrative e alguns resultados parciais de sua utilização, visando proporcionar a introdução de uma nova ferramenta para avaliação do ensino utilizando a internet e suas tecnologias de informação e comunicação. Resultados parciais demonstram que o aplicativo poderá melhorar as formas de avaliação atualmente.

Palavras-chave: Pibid; internet; avaliação;

Introdução

O presente trabalho consiste em um projeto desenvolvido para o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) vinculado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – Campus Uberlândia Centro (IFTM) e a Escola Estadual Segismundo Pereira (EESP). Tal programa, sendo subsidiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) para os cursos de licenciatura no Brasil, tem como finalidade aproximar o licenciando do ambiente escolar, visando uma e valorizar a formação do futuro docente.

Ao se tratar do trabalho com ferramentas digitais, devemos pensar nas dificuldades encontradas pelos professores de ensino médio ao tentar introduzir as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) em suas aulas, levando em conta a estrutura física da escola e o nível de conhecimento dos professores e alunos que utilizarão os recursos.

Para tanto, existem diversas ferramentas que foram criadas para facilitar e estimular o aprendizado nas escolas, tornando as aulas mais interativas e que por consequência, tendem a despertar o interesse de estudar e aprender dos alunos, pois as tradicionais aulas expositivas podem ser dinamizadas e enriquecidas pelas ferramentas baseadas na Web 2.0.

Tais tecnologias passam a fazer parte de todos os âmbitos educacionais, inclusive do escolar e para Buzato (2006, p.1) as novas tecnologias são oportunidades para melhorar

¹Estudante, 4º período Licenciatura em Computação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, talisrander@gmail.com

²Professora orientadora, Supervisora PIBID, Escola Estadual Segismundo Pereira, MG, jamhistoria@yahoo.com.br



o mundo, não deixando de pensar na educação como um todo. Neste trabalho utilizaremos a ferramenta Socrative como impulsionador e como recurso na consolidação do aprendizado.

Justificativas

A atual pedagogia de exames traz o dilema onde o estudante se dedica aos estudos não porque os conteúdos sejam importantes ou significativos, mas sim porque estão ameaçados por uma prova (LUCKSEI, p.37).

Se faz necessário pensar em novas formas de avaliar os conhecimentos que são repassados aos alunos ao longo de um ano letivo e o uso da plataforma *Socrative* se consolida como forma de auxiliar os professores na busca de avaliar o conhecimento dos alunos.

Além disso o uso do *Socrative* permite uma economia de tempo e recursos por parte do professor, no sentido de não ter que corrigir provas impressas uma a uma, além de reduzir os insumos necessários com impressão. O tempo economizado pode ser então utilizado para se preparar novas atividades ou fazer um acompanhamento mais pessoal dos alunos, de forma a identificar as dificuldades mais pontuais e estudar formas de resolvê-las.

O aplicativo se mostra bastante útil, principalmente no último ano do Ensino Médio, no qual várias escolas costumam gastar muitos recursos com aplicações de provas preparatórias para o ENEM, portanto tais avaliações físicas poderiam ser feitas de forma online e totalmente automatizada. Sendo assim, o treinamento de professores na utilização das novas tecnologias é essencial para um melhor aproveitamento das mesmas como um todo.

O Socrative App

Tal ferramenta proporciona aos professores a criação de salas de aula virtuais e conteúdos em forma de quizzes onde os resultados podem ser obtidos em tempo real pelos

professores. Em testes preliminares realizados no ano de 2016, os alunos tiveram uma boa adesão às atividades propostas, principalmente pela facilidade em poder utilizar diferentes dispositivos para realizar tarefas, como celulares, tablets e computadores.

O *Socrative* é uma plataforma online gratuita disponibilizada pela empresa MasteryConnect, onde sua versatilidade de funcionar em diferentes plataformas (Android, iOS, Windows Mobile, smartphones, tablets e computadores) se torna um dos principais destaques na utilização.

A ferramenta pode ser utilizada em sala de aula e também de forma extraclasse, relatórios são gerados e podem ser utilizados para se fazer o acompanhamento individual ou de uma classe inteira, verificando os pontos necessário de reforço.

Era Vargas - Wed Sep 28 2016

RH.11-12.3

☐ Mostrar nomes ☒ Mostrar respostas

Nome ↑	Nota (%)	#1	#2	#3	#4	#5	#6
*****	90%	E	C		E	D	D
*****	90%	E	C	E	E	D	D
*****	50%	E	C	E	B	D	D
*****	90%	E	C	E	E	D	D
*****	70%	E	C	E	E	D	D
*****	40%	E	B	E	C	E	C

Figura 1 – Exemplo de resultados obtidos em uma avaliação no ano de 2016

Metodologia

Se pensarmos na atualidade, na qual muitos jovens possuem celular com acesso à internet, tais atividades se tornam fáceis de serem aplicadas, pois não necessitam de recursos adicionais por parte dos alunos ou professores, podendo utilizar os equipamentos que os mesmos já fazem uso. Ao invés de coibir o uso de smartphones durante as aulas, podemos utilizá-los como aliados no processo de ensino.



Para Luckesi (2011, p.30) “aprender a avaliar é aprender conceitos teóricos sobre avaliação, mas, concomitantemente a isso, aprender a praticar a avaliação, traduzindo-a em atos do cotidiano. Aprender conceitos é fácil, o difícil mesmo é passar da compreensão para a prática”.

A internet vem como uma das mais promissoras tecnologias de suporte ao ensino, tanto presencial como a distância e como recurso para a sala de aula convencional. Tal tecnologia facilita a comunicação, disponibiliza várias opções de interatividade e está virtualmente presente em vários dispositivos conectados a rede mundial de computadores. Segundo O’Riley (2005), podemos definir a Web 2.0 como uma plataforma que inclui todos os dispositivos a ela conectados, transformando os dados de forma participativa e colaborativa.

Dessa forma, constata-se que a tecnologia deve ser compreendida como uma ferramenta que auxilia o docente no planejamento e execução de situações de aprendizagem realmente significantes aos alunos dos diversos níveis e modalidades que compõem o ensino.

Na execução do projeto foi criado um guia prático de utilização e os professores serão treinados a utilizar a plataforma por meio de oficinas. O incentivo a adoção e ao uso da ferramenta é essencial para que se possa levantar dados qualitativos e quantitativos sobre o uso deste novo recurso, tanto pelos alunos quanto pelos professores.

Discussões

Podemos perceber que através de novas experiências é possível ensinar professores a utilizar tais softwares sem que eles tenham conhecimentos avançados em computação (BARBOSA, FERNANDES E PARREIRA JÚNIOR, 2015).

Muitas vezes o ensino não passa de uma decoração exacerbada, da enumeração e da descrição de fatos isolados. Não podemos mais negar a realidade ao aluno. As provas e



**V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em
Computação:**
Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

testes, necessariamente, devem proporcionar a construção de novos conhecimentos sólidos que serão úteis ao aluno.

Utilizar as ferramentas virtuais não garantem exclusivamente que a avaliação seja significativa, pois, tal fato envolve uma série de outras implicações, mas pode proporcionar atividades mais prazerosas e dinâmicas aos alunos.

Após ministrada oficina, os professores serão instruídos a utilizarem a plataforma, criarem novas provas e compartilharem as questões criadas relativas as diferentes disciplinas ministradas, sendo a adoção do software como ideia de substituição de avaliações corriqueiras no ambiente escolar.

Referências

LUCKESI, C. C. Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições. 22ª edição. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

BUZATO, M. Letramentos Digitais e formação de professores. São Paulo: Portal Educare. 2006. Disponível em: <http://www.academia.edu/1540437/Letramentos_Digitais_e_Formação_de_Professores>. Acesso em: 07 de março de 2017.

O'REILLY, Tim. Web 2.0: compact definition? 2005. <<http://radar.oreilly.com/2005/10/web-20-compact-definition.html>>. Acessado em: 07/03/2017.

BARBOSA, J. L. M.; FERNANDES, F. G; PARREIRA JÚNIOR, W. M. "O uso do Software Hot Potatoes em Jogos Educativos". In: XIII Conferência de Estudos em Engenharia Elétrica, 2015, Uberlândia. Anais da XIII CEEL. Uberlândia: EdUFU, 2015. v. Único. p. 1-6.



NOVOS TEMPOS, VELHAS PRÁTICAS: A VERIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM PERPETUADA NAS AÇÕES

ALVES, Ilza Maria da Silva¹;

Este trabalho teve por objetivo levantar as mudanças ocorridas nas práticas avaliativas ao longo dos tempos. Compreendendo que a avaliação é permeada por contradições cuja concepção sentenciadora voltada para aprovação ou reprovação, acaba excluindo estudantes das escolas, como também fortalecendo as relações de poder dentro da instituição escolar, questionamos quais as tendências que dominaram este universo (o da avaliação) que influenciaram nas produções que temos hoje sobre avaliação e que se perpetuaram. Realizamos levantamento bibliográfico onde constatamos que o desenvolvimento dos primeiros estudos referentes à avaliação da aprendizagem no Brasil é conferido principalmente a Tyler (1974), que traz a concepção de “avaliação por objetivos”, atribuindo à avaliação o papel de verificar se os objetivos educacionais estão sendo atingidos pelo programa de ensino. No Brasil, podemos afirmar que ainda hoje se verifica uma forte influência norte americana cujas concepções focam a avaliação nos objetivos e em sua maioria colocam o estudante como objeto e não o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras chave: avaliação; verificação; exame.

NOVOS TEMPOS, VELHAS PRÁTICAS: A VERIFICAÇÃO DA APRENDIZAGEM PERPETUADA NAS AÇÕES

Compreendendo que a avaliação é permeada por contradições cuja concepção sentenciadora, acaba excluindo estudantes das escolas e às vezes fortalecendo as relações de poder dentro da instituição escolar, buscamos entender as tendências que dominaram este universo (o da avaliação) que influenciaram as produções que hoje temos sobre avaliação e que se perpetuaram nas práticas adotadas nas instituições escolares.

De acordo com Sousa Z. (1993, p. 28) e Hoffmann (2005, p. 33) o desenvolvimento dos primeiros estudos referentes à avaliação da aprendizagem no Brasil é conferido principalmente a Tyler, que traz a concepção de “avaliação por objetivos”, que se constitui numa abordagem que atribui à avaliação o papel de verificar se os objetivos educacionais estão sendo atingidos pelo programa de ensino.

Sousa (1993) faz um levantamento a respeito das definições de avaliação em que

¹ Mestre em Educação. Assistente Social da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

destaca as concepções dos seguintes autores: Tyler (1974), Popham (1977) ato de aferir através da comparação entre o que se obteve e o resultado esperado; Fleming (1974) avaliar para verificar se as mudanças previstas ocorreram realmente; Bloom e outros (1975) coleta sistemática de evidências por meio das quais se determinam mudanças que ocorrem nos alunos e como elas ocorreram; para Ausubel e outros (1980) avaliar significa emitir um julgamento de valor ou mérito, examinar os resultados educacionais para saber se preenchem um conjunto particular de objetivos educacionais. Ebel (1968) avaliação sempre implica julgamentos de melhor ou pior e Gronlund (1976) avaliação compreende um processo contínuo e sistemático que determina a extensão na qual os objetivos educacionais foram alcançados pelos alunos, dentre outros.

Sousa (1993), conclui que a avaliação pode cumprir três funções básicas, as quais agrupamos de acordo com as concepções dos autores identificados abaixo:

1. Diagnosticar: H. Taba, W. Ragan, Bloom, Hastings e Madaus, Ausubel, Novak e Hanesian.
2. Retroinformar: Ralph W. Tyler, H. Taba, W. Ragan, R. Fleming, J. Pophan, Bloom, Hastings e Madaus, R. Ebel, N. Gronlund, Ausubel, Novak e Hanesian.
3. Favorecer o desenvolvimento individual: W. Ragan, R. Fleming, Ausubel, Novak e Hanesian.

Quanto à função da avaliação, maior ênfase foi dada à função retroinformar. Essa função busca verificar os resultados e com base nesses resultados replanejar o trabalho.

Voltando o olhar para as práticas avaliativas adotadas por instituições de ensino no Brasil, podemos afirmar que ainda hoje se verifica uma forte influência norte americana. Essas concepções focam a avaliação nos objetivos e em sua maioria colocam o estudante como objeto e não o processo de ensino e aprendizagem. Observa-se que há a tendência em valorizar o caráter cientificista, bem como os métodos e procedimentos operacionais trazidos por essas concepções a respeito da avaliação (SOUSA, 1993).

Dentre os autores mencionados, Hoffmann (1991) destaca o trabalho de Tyler, embora o enfoque de avaliação concebido por ele tenha recebido muitas críticas de outros



teóricos, o que se percebe é que essas críticas e os modelos contemporâneos “não foram decisivos para a derrubada dessa concepção, sedimentada fortemente na ação das escolas e universidades, em documentos e órgãos oficiais da educação, em publicações na área da avaliação” (HOFFMANN, 1991, p. 34).

Considerações finais:

Apesar dos novos tempos com a inserção de novas tecnologias e ferramentas de ensino, pode-se perceber que as práticas de avaliação da aprendizagem em sua maioria permanecem as mesmas, cuja concepção de avaliar restringe-se a medir, numa concepção reducionista que atribuição de uma nota a determinado conteúdo, sendo reproduzidas nas escolas, faculdades e universidades.

Referências

- AUSUBEL, David P.; NOVAK, Joseph e HANSENIAN, Helen. **Psicologia Educacional**. Trad. Eva Nick. Rio de Janeiro: Editora Interamericana, 1980. 626p.
- BLOOM, Benjamin Samuel; HASTINGS, John Thomas; MADDAUS, George F. **Evaluación del aprendizaje**. Buenos Aires: Troquel, 1975. 416 p.
- EBEL, Robert L. **Encyclopedia of educational research**. Londres: Mac Millan, 1968. p. 756-766.
- FLEMING, Robert S. **Currículo moderno; um planejamento dinâmico das mais avançadas técnicas de ensino**. 2ed. Rio de Janeiro: Lidador, Brasília, INL, 1974.
- GRONLUND, Norman Edward. **Measurement and evaluating of teaching**. Nova York: Mac Millan, 1976.
- HOFFMANN, Jussara. Avaliação e construção do conhecimento. **Educação e Realidade**. Porto Alegre: RFRS, 1991.
- _____. **Avaliação mito e desafio: uma perspectiva construtivista**. 39. Ed Porto Alegre: Mediação, 2005. 104 p.
- POPHAN, W. James. **Manual de avaliação: regras práticas para o avaliador educacional**. Tradução de Círcia L. da Rocha Bastos. Petrópolis: Vozes, 1977.



**V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em
Computação:**

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

SOUSA, Clarilza Prado de (Org). **Avaliação do rendimento escolar**. 2 ed. Campinas, SP: Papirus, Coleção magistério: formação e trabalho pedagógico, 1993a. 180 p.

SOUSA, Sandra Zaquia. L. Revisando a teoria da avaliação da aprendizagem. In: SOUSA, C.P. de (org). **Avaliação do rendimento escolar**. 2 ed. Campinas, SP: Papirus, 1993. Coleção magistério: formação e trabalho pedagógico. 180p.

TYLER, Ralph. **Princípios básicos de currículo e ensino**. São Paulo: Globo, 1974, p. 119.



O ENSINO ATRAVÉS DO LETRAMENTO DIGITAL PARA USO DE FERRAMENTAS GOOGLE

Camila Valdomiro Mariano¹; Sara Fernandes Teixeira Rodrigues²; Kenedy Lopes Nogueira³.

Resumo: A atividade realizada consistiu na criação de um e-mail da plataforma Google para cada aluno do 8º ano E da Escola Municipal Odilon Custódio Pereira. Atividade que contou com a ajuda da professora e supervisora do PIBID (Programa Instituição de Bolsas de Iniciação a Docência) na escola, que é professora de Língua Portuguesa da turma a qual o trabalho foi desenvolvido e do Coordenador do PIBID. Nesta atividade, o letramento digital é compreendido como a obtenção de um conjunto de habilidades para ler, escrever e comunicar com a mediação de equipamentos digitais. Isso é a inclusão digital das tecnologias da informação e comunicação na educação e provocamos o letramento digital quando utilizamos e as dominamos.

Palavras-chave: E-mail; Letramento Digital; Ferramentas Google.

Introdução

O mundo está emerso em uma profunda transformação científica e tecnológica. Cada vez mais vencemos as distâncias para conhecer pessoas, realizar negócios e estar próximos das pessoas que amamos sem ter que sair de casa. Computadores de última geração, celulares smartphones com novas utilidades a cada instante, sistemas de monitoramento em tempo real... Tantas mudanças em todos os setores de nossas vidas e na educação isso não é diferente. As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) estão presentes na educação e isso tem sido um de seus maiores desafios.

Segundo Fagundes, “A aplicação eficaz das tecnologias digitais consiste em enriquecer o mundo do aprendiz para sustentar interações produtivas e favorecer o desenvolvimento de sua inteligência”. (2008, p.12)

Neste contexto é que a atividade foi desenvolvida e executada. Através de uma conta de e-mail (correio eletrônico), haverá possibilidade de variedade de atividades para trabalhar o processo de leitura e escrita no letramento digital. O e-mail escolhido para os alunos foi o da Google, o Gmail.

¹Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, milacvm@gmail.com

²Professor, Escola Municipal Professor Odilon Custodio Pereira, sarafernandestr@gmail.com

³Professor, Me.Educação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, kenedy@iftm.edu.br



Fundamentação Teórica

Qual o significado de letramento? Segundo Kleiman (1995). Pode-se definir letramento como um conjunto de práticas sociais que se usam na escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos. Então qual é a definição de letramento digital, o que vem a ser este novo termo?

O Letramento digital implica realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital. [2]

As ferramentas Google estão sendo utilizadas como mediadora pedagógica no processo de aprendizagem neste trabalho, inicialmente pela criação do correio eletrônico Gmail.

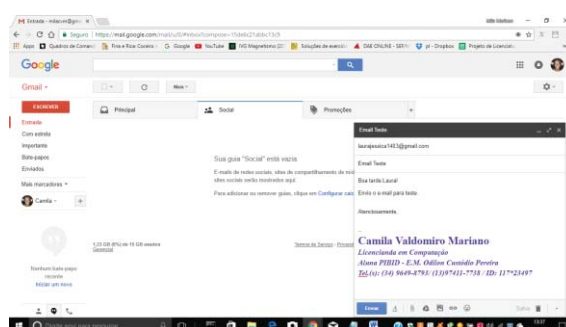
Google é uma empresa multinacional americana de serviços online e software. O Google hospeda e desenvolve uma série de serviços e produtos baseados na internet. [3] O Google tem uma variedade de serviços e ferramentas, onde muitas delas são interligadas umas com as outras. O usuário precisa ter uma conta de e-mail cadastrada no Google (Gmail) para ter todos os serviços à disposição. Foi ensinado para os alunos que poderiam acessar ferramentas como o Drive, o Youtube, o Play, a Agenda e ainda a sincronização caso tenham celulares smartphones que suportem a plataforma Google.

Resultados e Discussão

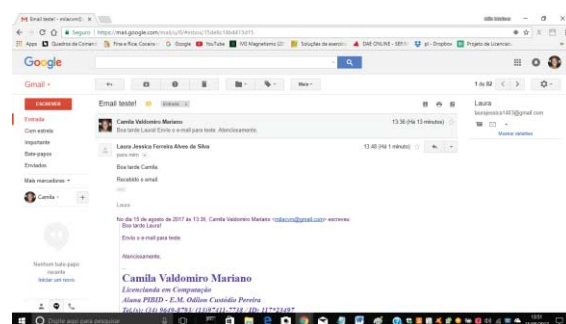
A criação e verificação de e-mails se deram nas aulas de Língua Portuguesa. Por vezes com dois alunos por vez um somente. Foram criados arquivos com todas as informações coletadas. Realizou-se testes de envio de e-mails para testar se a funcionalidade era garantida. As imagens a seguir são parte do resultado.

V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados



1. Envio de e-mail para aluno



2. E-mail de resposta do aluno

Os resultados iniciais indicaram que os alunos, por estarem expostos a equipamentos tecnológicos desde cedo, tendem a adquirir o letramento digital tão naturalmente que alguns alunos já tinham conhecimento da ferramenta apresentada e inclusive já tinham o e-mail Gmail. Pelo menos três alunos da classe têm um perfil de canais no Youtube e com este trabalho puderam aumentar seu número de seguidores, pois a maioria da sala de aula que ainda não tinha conta Gmail passou a ter e poder acessar diretamente o canal dos colegas. Vemos também que o letramento digital acarreta impactos positivos no seu processo de aprendizagem escolar. Assim com o uso da internet

podemos proporcionar um ambiente de aprendizagem e práticas escolares condizentes com o que os alunos devem aprender.

Conclusão

A atividade contribui para o processo de ensino-aprendizagem utilizando as TIC's e o processo de leitura e escrita no letramento digital. A possibilidade que o aluno tem de usar o e-mail criado para atividades extraclasse, tirar dúvidas com a professora e armazenar seus trabalhos no Drive da Google por exemplo, pode ser um convite para que o aluno se sinta motivado a aprender, pois tem a tecnologia, que ele, fora do contexto escolar consegue dominar de uma forma simples e natural.

Referências

1. KLEIMAN, A.(Org). **Os significados do letramento**. Campinas. Mercado de Letras, 1995.
2. XAVIER, Antônio Carlos. Letramento digital e ensino. In. SANTOS, Carmi Ferraz & MENDONÇA, Márcia (orgs). **Alfabetização e letramento: conceitos e relações**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, pp. 133-148.
3. **O que é Google?** Disponível em: <<https://www.significadosbr.com.br/folder>>. Acesso em 10/08/2017.



O ENSINO NA EDUCAÇÃO INFANTIL ATRAVÉS DE PROJETOS

Ana Abadia dos Santos Mendonça¹;

Resumo: Sendo a Educação Infantil a primeira etapa da educação básica e que tem como principal metodologia para com o processo ensino-aprendizagem o trabalho com Projetos Pedagógicos, a Escola Estadual Professora Juvenília Rodrigues dos Santos através dos professores e coordenação do curso Normal em nível médio, promoveram um evento a nível interno com todos os alunos do referido curso, em que em grupos, os discentes deveriam elaborar um projeto de trabalho para a Educação Infantil, como metodologia de ensino-aprendizagem de conteúdos desse nível da educação básica. Seu objetivo foi de projetar numa demonstração, como o trabalho com projetos é pioneiro nessa etapa para promover o aprendizado. Foram apresentações feitas em três dias, onde alunos e professores do curso puderam tomar contato com as pesquisas feitas pelos discentes. Conclui-se que todos se empenharam para levar temas diversificados e atuais e exibiram conhecimentos ligados à teoria das aulas do curso.

Palavras-chave: Educação Infantil; Projetos; Alunos do Curso Normal.

Introdução

Ensinar por meio de projetos pedagógicos é uma metodologia usada por vários professores e adotada por muitas escolas, especialmente em se tratando de Educação Infantil. Existem diversos tipos de projetos, mas segundo KAMINSKI (2000), todos seguem uma estrutura básica: observação e análise: definição do problema, pesquisa, definição de objetivos e restrições; planejar e projetar: geração de opções de projeto, escolha de opção de projeto, desenvolvimento, aprimoramento, detalhamento; construir e executar: protótipo; produção do projeto propriamente dito.

A educação infantil é uma modalidade que desafia os profissionais que nela trabalham, pois o contexto trazido pelas crianças precisa ser entendido e estudado com seriedade e compromisso. Neste sentido, trabalhar com a metodologia de projetos é algo que pode enriquecer as experiências tanto das crianças, como do educador, pois os dois terão a oportunidade de socializar e criar seus conhecimentos durante as etapas do trabalho.

Nesse contexto trazemos a contribuição de Barbosa e Horn (2008) que asseveram:

A pedagogia de projetos vê a criança como um ser capaz, competente, com um imenso potencial e desejo de crescer. Alguém que se interessa,

¹ Professora do Curso Normal da Escola Estadual Professora Juvenília Ferreira dos Santos. Supervisora do PIBID - IFTM - Campus Uberlândia Centro.



pensa, duvida, procura soluções, tenta outra vez, quer compreender o mundo a sua volta e dele participar, alguém aberto ao novo e ao diferente. Para as crianças, a metodologia de projetos oferece o papel de protagonistas das suas aprendizagens, de aprender em sala de aula, para além dos conteúdos, os diversos procedimentos de pesquisa, organização e expressão dos conhecimentos (2008, p. 87).

A educação infantil é um período em que a criança vivencia grandes desafios e descobertas, que por sua vez, garante o amadurecimento dos seus aspectos físicos, psíquicos e sociais, ampliando assim cada vez mais sua visão de mundo. Além do mais a pedagogia de projetos faz com que a criança tenha participação ativa em todas as etapas da construção do seu conhecimento.

Pensando dessa forma e através do curso Normal em nível médio da Escola Estadual Professora Juvenília Ferreira dos Santos, professores e coordenação do curso promoveram um evento a nível interno com todos os alunos do referido curso, em que em grupos, os discentes deveriam elaborar um projeto de trabalho para a Educação Infantil, como metodologia de ensino-aprendizagem de conteúdos desse nível da educação básica.

Fundamentação Teórica

Para além de tantos atributos, a pedagogia de projetos é uma estratégia que amplia a visão de mundo daqueles que fazem uso dela “é uma possibilidade interessante em termos de organização pedagógica porque, entre outros fatores, contempla uma visão multifacetada dos conhecimentos e informações” (BARBOSA; HORN, 2008 p.53).

Possibilita ainda, o diálogo com a realidade dos alunos ampliando seus conhecimentos, com as diversas áreas de conhecimento e fomenta a perspectiva de trabalho coletivo entre professores, alunos e comunidade escolar.

Os projetos apresentados foram construídos através dos estudos de Jean Piaget (1993), Piaget & Inhelder (2007), Rousseau (2000), Lev Vygotsky (2001), Wallon (1975).

Resultados e Discussão

As seções de apresentações dos projetos foram sorteadas e se iniciaram numa quarta-feira e finalizando na sexta-feira. Cada grupo se encarregou de resolver sua melhor



forma de expor suas falas. Como forma de enriquecimento das apresentações, todos levaram bastante material didático.

Iniciando os trabalhos, no primeiro dia, a turma do 2º período “B”, se destacou com os seguintes temas: Jogos Infantis para a Aprendizagem, O papel da Reciclagem, Alimentação Saudável e Saúde Bucal.

Na quinta-feira, foi a vez do 2º período “A” que tiveram os seguintes assuntos discutidos: A Criança e a Natureza, Contação de Histórias, A Festa da Matemática, Musicalização, Identidade, e Deficiências – Toda Criança é Especial.

O 1º período “A” se apresentou na sexta-feira com os temas: A Importância da Alimentação Saudável, Preservação do Meio Ambiente, Cantigas de Roda e O Brincar na Educação Infantil.

Durante os três dias de apresentações de Projetos, pode se perceber que todos estavam empenhados em fazer o melhor. Todas as turmas compareceram à escola todos os dias para acompanhar as exposições dos colegas, prestigiando-os e aprendendo.

São vários os aspectos que devem ser considerados quando o professor escolhe esta modalidade organizativa para desenvolver sua ação com as crianças. O primeiro e, sem dúvida, o mais importante é o sentido que pode ser atribuído às aprendizagens.

O Artigo 29, da LDBN, define a Educação Infantil como primeira etapa da Educação Básica, tendo como objetivo “o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade” (BRASIL, 1996).

Kramer (1997) mostra que projeto pedagógico e proposta curricular são expressões correlatas e trazem os princípios fundamentais para a organização do trabalho pedagógico com as crianças.

Segundo Gadotti (2000), projetar supõe uma transformação com o presente, significa uma promessa de melhora futura. Assim o projeto pedagógico é o eixo norteador, construído a partir da participação da coletividade de seus membros.



Conclusão

Trabalhar com projetos na educação infantil é a metodologia mais usada nas escolas, pois coloca a criança como sujeito protagonista de sua própria história, desenvolvendo relações afetivas, sociais e humanas que no futuro vão dar o suporte necessário para um crescimento intelectual e cognitivo necessário para se afirmar na vida adulta, seja no profissional, na família, na sociedade, participando de cada etapa do seu desenvolvimento.

Referências

- BARBOSA, M. C. S.; HORN, M. G. S. **Projetos pedagógicos na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Dispõe sobre as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: MEC, 1996.
- GADOTTI, M. **Dimensão política do projeto pedagógico da escola**. Petrópolis: Pedagogia da Terra, 2000.
- KAMINSKI, P. C. **Desenvolvendo Produtos com Planejamento, Criatividade e Qualidade**. Rio de Janeiro: LTC Livros Técnicos e Científicos, 2000.
- KRAMER, S. Propostas pedagógicas ou curriculares: Subsídios para uma leitura crítica. **Revista Educação & Sociedade**, ano XVIII, nº 60, dezembro, 1997.
- PIAGET, J; INHELDER, B. **A psicologia da criança**. Tradução CAJADO, O.M. 3. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2007.
- _____. **A linguagem e o pensamento da criança**. Tradução CAMPOS, M, APPENZELLER, M. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- ROUSSEAU, J, J. **Do Contrato Social**. São Paulo: Martin Claret, 2000.
- WALLON, H. **Psicologia e Educação da Infância**. Lisboa: Estampa, 1975.
- VYGOTSKI, L. **Pensamento e linguagem**, V. N. Gaia, Estratégias Criativas, 2001.



O USO DAS FERRAMENTAS DIGITAIS PARA A PRODUÇÃO E ELABORAÇÃO DE MATERIAL EDUCACIONAL

Kellen Cristina Gonçalves¹; Liliana Laura da Silva²; Walteno Martins Parreira³;

Resumo: Este artigo descreve algumas das diversas ferramentas tecnológicas para uso em sala de aula pelo professor, fomentando as possibilidades de aplicabilidade de atividades didático-pedagógica para alunos dos diversos níveis escolares. O recurso midiático será a produção de um vídeo com o intuito de mostrar as diferentes ferramentas de apoio à aprendizagem e sua importância quando utilizada dentro do contexto escolar. O conteúdo estudado aborda múltiplos objetos educacionais em redes como as ferramentas do Google Docs, Blogs, Google Sites, Edilim e Audacity. A construção do vídeo utilizando recursos totalmente das redes eletrônicas extrapola o campo da educação formal, possibilitando uma visão pedagógica e compartilhada para um aprendizado significativo, motivador e dinâmico, incentivando o docente a buscar novas práticas pedagógicas.

Palavras-chave: TIC's; ferramentas tecnológicas; práticas pedagógicas.

Introdução

A utilização da tecnologia em sala de aula vem sendo abordada de forma ofegante desde o advento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) e vindo sendo alvo de um debate incisivo de sua utilização dentro do espaço escolar. Baseado neste conjunto de possibilidades, o educador pode conduzir o educando a novos aprendizados significativos favorecendo a construção de saberes variados por meio do uso das TIC's, que será evidenciada através de um vídeo. A escolha pela apresentação do vídeo se deve principalmente pela construção informativa e atrativa que essa ferramenta tecnológica proporciona, pois o uso dos recursos midiáticos inegavelmente possibilita o despertar da criatividade à medida que, estimula a construção de aprendizados múltiplos em consonância com a exploração da sensibilidade e das emoções dos alunos, além de contextualizar conteúdos variados, objeto deste trabalho.

Esta mescla, entre sala de aula e ambientes virtuais é fundamental para abrir a escola para o mundo e para trazer o mundo para dentro da escola (MORAN, 2015), construindo um conjunto de possibilidades e saberes variados, possibilitando inovações na

¹Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, kellencongcalves@gmail.com

²Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, lilianalauraiiftm@gmail.com

³Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, waltenomartins@iftm.edu.br



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

prática dos docentes e aprendizados efetivos aos discentes. Muitos são os recursos tecnológicos, aplicativos e softwares voltados para o desenvolvimento educacional do aluno, no entanto, muitos professores desconhecem ou ainda se limitam ao uso da tecnologia em sala de aula devido a obstáculos e desafios pertinentes à profissão docente associado à realidade educacional brasileira.

A produção e elaboração do vídeo vêm em contraponto a esta perspectiva educacional brasileira, pois salienta as ferramentas disponíveis em redes eletrônicas, de fácil acesso, gratuitas e passíveis de elaboração e comprometimento a qualquer docente. O Google é um exemplo pertinente de ferramenta que pode ser utilizada dentro do contexto educacional pois através dele podemos criar formulários, sites, blog, agenda, planilhas, dentre outros.

No presente trabalho desenvolveu-se um vídeo interativo e atrativo com o objetivo de mostrar as temáticas das ferramentas tecnológicas gratuitas para uso pelo professor dentro do ambiente escolar enfatizando o uso de recursos tecnológicos como forma de inclusão social e formação integral de cidadãos capazes de transformarem e expandirem a sociedade que vivem. Por isso, este estudo torna-se de grande contribuição a estudantes, pesquisadores e professores da área, à medida que favorece um novo olhar sobre a sala de aula e suas possibilidades de aprendizado.

O software utilizado para a produção do vídeo e criação do vídeo foi o aplicativo VivaVideo disponível para smartphones, tablets, computadores e desktop que foi desenvolvido para permitir ao usuário seus próprios vídeos, disponível na versão gratuita pelas redes eletrônicas.

Fundamentação Teórica

Para o desenvolvimento do trabalho proposto e uma melhor compreensão clara a cerca das TIC's nas práticas pedagógicas, alguns autores foram fundamentais para uma construção sólida e pertinente quando se trata de tecnologia e educação. Autores como José Manuel Moran, Marcos T. Masetto foram indispensáveis na busca por conceitos que

exemplifiquem bem o papel da tecnologia na educação. Foram feitas também pesquisas em sites específicos na internet bem como a leitura de artigos científicos que retratam o tema.

Resultados e Discussão

Foi criado um vídeo para apresentar de forma criativa, interativa e motivadora elementos disponíveis nas redes computacionais para a utilização e criação de material pedagógico. O vídeo tem como título *Tecnologias Educacionais* e aborda diferentes ferramentas como *Google Docs*, *Google Sites*, *Blogs*, *EdiLim* e *Audacity*. Foram criados diversos mini-clipes, com recursos audiovisuais disponibilizados pelo software de edição de vídeos informando com podem ser utilizadas algumas ferramentas digitais pelo professor no âmbito escolar.

A Figura 1 mostra *blog* desenvolvido com informações sobre ensino híbrido.



Figura 1

É importante ressaltar que todas as ferramentas apresentadas no vídeo podem ser criadas pelo docente e até mesmo compartilhadas com alunos de forma a construir uma proposta pedagógica norteada pela aquisição da linguagem tecnológica, de maneira a estabelecer uma relação crítica-produtiva entre o aprendizado escolar e o surgimento das novas tecnologias, as quais clamam por indivíduos que saibam manuseá-las com habilidade.

Conclusão

Este artigo teve com proposta fomentar aos professores, o uso das diversas digitais

V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados



para o uso em sala de aula, independente da área e nível de conhecimento. A proposta se configura através da produção e criação de um vídeo utilizando um software gratuito para a apresentação dos diferentes recursos digitais.

O trabalho vem como base para futuras pesquisas a respeito do uso das tecnologias dentro do ambiente escolar, podendo assim estimular e incentivar docentes a aplicá-las na sua realidade educacional, desconstruindo uma cultura educacional tradicional mesclando para um dialogo de uma mediação pedagógica voltada para as novas tecnologias.

Todo o trabalho desenvolvido, assim como a produção do vídeo demonstrativo, os referenciais deste projeto e os conteúdos abordados são facilmente encontrados nas redes eletrônicas e assim se fez justamente por entender que iniciativas e projetos como este visam não só a gratuidade do acesso, assim como o compartilhamento de idéias afim de uma educação integrada com a cultura digital.

Referências

CORTÊS, H.A **importância da tecnologia na formação de professores**. Revista Mundo Jovem. Porto Alegre, n. 394, p.18, mar de 2009.

MORAN, José Manuel. Coleção **Mídias Contemporâneas Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens** Vol. I. Carlos Alberto de Souza e Ofélia Elisa Torres Morales (orgs.), 2015.

MASETTO, Marcos T. **Mediação pedagógica e o uso da tecnologia**. In: Moran, José Manuel (org.). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP: Papirus, 2013.



PRÁTICAS AVALIATIVAS: A RELAÇÃO ENTRE DESEMPENHO E CONHECIMENTO

ALVES, Ilza Maria da Silva¹;

RESUMO: Este artigo é parte de uma pesquisa cujo objetivo foi verificar a relação entre o desempenho em uma avaliação e conhecimento. O modelo de avaliação da aprendizagem que hoje temos no Brasil possui ainda uma forte influência norte americana cujas concepções focam a avaliação nos objetivos e em sua maioria colocam o estudante como objeto e não o processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa bibliográfica nos mostrou que existe a formulação sobre o que seria a forma mais adequada de avaliar que em nosso entendimento deveria contemplar o estudante e o professor, numa proposta de superação da concepção hierárquica. Implica numa reconstrução de práticas avaliativas que se encontram solidificadas no cotidiano escolar, no sentido que estas se voltem mais para o processo de aprendizagem que para os resultados, que podem não necessariamente indicar que os estudantes obtiveram conhecimentos necessários e esperados para o seu nível de aprendizado.

PALAVRAS CHAVE: Avaliar; verificar; acompanhar.

PRÁTICAS AVALIATIVAS: A RELAÇÃO ENTRE DESEMPENHO E CONHECIMENTO

O presente artigo traz uma reflexão a respeito da avaliação da aprendizagem e sua relação com o conhecimento, levando em consideração que nem sempre o bom desempenho em uma avaliação indica necessariamente que o estudante conseguiu obter conhecimento a respeito de determinado conteúdo.

A avaliação é um dos instrumentos de apoio ao processo de ensino aprendizagem tida como “inerente e indissociável enquanto concebida como problematização, questionamento, reflexão sobre a ação” (HOFFMANN, 2005, p.15). Nesta concepção, a avaliação se insere numa perspectiva dialética e construtiva, em que o objetivo é proporcionar ao estudante a possibilidade de crescimento progressivo num processo sucessivo e dialógico.

Numa rápida observação sobre as definições que se tem a respeito do ato de

¹ Mestre em Educação. Assistente Social da Universidade Federal de Uberlândia (UFU).



avaliar, imediatamente nos remetemos à avaliação voltada para simples verificação do grau de apreensão de determinado conteúdo e consequente quantificação.

A diferença fundamental entre avaliar e verificar está na própria dinâmica do ato: avaliar compreende processo, acompanhamento e retorno quanto ao andamento desse processo, enquanto a verificação é uma atividade estagnada; isenta de desdobramentos que nos remete a idéia de que nenhuma contribuição será acrescida ao processo.

Função e finalidade da avaliação

Ao referir-se à avaliação Romão (2003, p. 72) afirma que “a medida, enquanto tentativa de constatação exata das dimensões do desempenho do aluno, predominou nas primeiras tentativas e em várias décadas da trajetória da avaliação nos sistemas educacionais”. Para esse autor, uma educação que se diz dialética, e traz como consequência uma avaliação também dialética, é aquela que possibilita um processo de reflexão sobre determinada realidade e, a partir dessa reflexão, intervir buscando mudanças e melhorias dos envolvidos. Esse processo de reflexão é ratificado por Hoffmann (2006, p. 116) quando afirma que:

[...] a avaliação, enquanto relação dialógica vai conceber o conhecimento como apropriação do saber pelo aluno e pelo professor, como ação-reflexão-ação que se passa na sala de aula em direção a um saber aprimorado, enriquecido, carregado de significados, de compreensão. Dessa forma, a avaliação passa a exigir uma relação epistemológica com o aluno. Uma conexão entendida como uma reflexão aprofundada sobre as formas como se dá a compreensão do educando sobre o objeto do conhecimento.

Ao caracterizar a avaliação enquanto parte do processo de reflexão transformado em ação, cria-se um movimento provocativo causando inquietação e questionamentos, tanto por parte do aluno quanto por parte do professor. Criam-se, assim, possibilidades para uma concepção de avaliação como espaço para reflexão, tanto do aluno sobre seus erros, quanto do professor sobre as manifestações desse aluno e sobre sua prática.

Para Hoffmann (2005, p. 57), a avaliação deve ser colocada como ação



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:
Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

“mediadora” da “reorganização do saber” e os dados sobre o aluno transformar-se-ão em elementos fundamentais à “produção de conhecimento educador/educando, decorrente da interação professor/aluno numa relação dialógica”.

É a esta avaliação a qual nos referimos, ou seja, a avaliação em que se identifica a constante regulação entre o que se pretende desse estudante e o que ele está realmente adquirindo em termos de conhecimentos.

Considerações finais

A pesquisa bibliográfica nos mostrou que existe a formulação sobre o que seria a forma mais adequada de avaliar que em nosso entendimento seria aquela que contempla o estudante e o professor, numa proposta de superação da concepção hierárquica que envolve a avaliação em que o professor tenha apenas o papel de ensinar e o estudante o de aprender. Implica numa reconstrução de práticas avaliativas que se encontram solidificadas no cotidiano escolar, no sentido que estas se voltem mais para o processo de aprendizagem que para os resultados, que podem não necessariamente indicar que os estudantes obtiveram conhecimentos necessários e esperados para o seu nível de aprendizado.

A avaliação é parte de um processo voltado para a aprendizagem que, se bem empregado irá possibilitar o acompanhamento do desenvolvimento e percepção do estudante quanto ao conteúdo ministrado. Nessa perspectiva, a avaliação, desde que bem empregada é parte do instrumento de promoção do sujeito e se constitui uma ferramenta importante na educação.

Referências

HOFFMANN, Jussara. **Avaliação mito e desafio:** uma perspectiva construtivista. 39. Ed. Porto Alegre: Mediação, 2005. 104 p.

_____. **Avaliação mediadora: uma prática em construção da pré-escola a universidade.** 26^a. ed. Porto Alegre: Mediação, 2006.

ROMÃO, José Eustáquio. **Avaliação dialógica:** desafios e perspectivas. 5 ed., São Paulo; Instituto Paulo Freire: Cortez, 2003. (Guia da escola cidadã). 136 p.



PROJETO REPENSAR

João Marcos de Oliveira Machado¹; Benedito Elias Ferreira²; Elaine Cristina Borges dos Santos³;
Jacqueline Aparecida Mendonça⁴; Kenedy Lopes Nogueira⁵;

Resumo: Este projeto surgiu a partir de discussões entre as professoras de História da Escola Estadual Segismundo Pereira, sobre como comemorar a Semana da Consciência Negra de uma forma que não seja representada apenas com um apêndice das aulas ministradas pelas mesmas, mas sim de um momento de culminância de várias experiências criadas e desenvolvidas ao longo do ano letivo. Como duas das professoras envolvidas são supervisoras do Pibid, uma do IFTM e outra da UFU, as mesmas compartilharam seus projetos com os bolsistas de cada programa. O projeto conta com três frentes de trabalhos, sendo uma delas a construção da página do facebook, atividade desenvolvida pelos bolsistas do IFTM.

Palavras-chave: Repensar; Tolerância; Página do facebook;

Introdução

O projeto Repensar foi criado para atender aos ensejos das professoras de História, da Escola Estadual Segismundo Pereira, de não comemorar a data da Consciência Negra em apenas uma semana ou dia, por acreditarem não ser possível trabalhar de forma plena “consciência negra”, sem antes trabalhar a concepção de consciência humana (de tolerância às ideias divergentes e respeito ao diferente). Foram tecidas várias reflexões entre as professoras e os bolsistas do Pibid, tanto do IFTM como da UFU, sobre os procedimentos pedagógicos do projeto. O projeto REPENSAR foi desenvolvido não com a pretensão de fechá-lo como um manual de passo a passo, mas sim de criar várias oportunidades para que os estudantes daquela instituição pudessem traçar seus próprios itinerários a caminho do respeito e tolerância por seus iguais e desiguais, repensando e avaliando sua forma de pensar e agir diante situações diversificadas.

Coube à equipe do Pibid-IFTM, a função de criar uma plataforma digital que pudesse chamar a atenção dos jovens, especificamente do terceiro ano do Ensino Médio, para a reflexão e debate sobre diversos assuntos polêmicos em destaque na sociedade vigente com intuito de criar ou recriar seus próprios conceitos ampliando ou modificando-os de maneira



responsável e respeitável, objetivo principal do projeto.

Repensar, é um ato sublime de alguém que assume não ter a prerrogativa ou a prepotência de achar que é "dono da verdade", que se abre a verdade ou a opinião do outro, que se propõe ou aceita revisar ou reavaliar seu conceito, pensamento ou ideologia, seu modo de agir ou reagir, de influenciar ou ser influenciado por outros.

Repensar é necessário para que a “verdade absoluta” de um indivíduo, de uma classe, de uma etnia, de um povo ou nação de uma torcida ou religião, não pratique injustiças a outros(as), seja através de palavras ou ações, preconceituosas, caluniosas, de injúrias, de discriminação, de intolerância e de não aceitação.

O simples ato de Repensar o seu pré-conceito, o seu possível erro de avaliação ou conclusão, evita o ódio, a briga, a exclusão, a guerra, a separação, o extermínio de um povo ou até mesmo de uma nação, pois quem repensa e muda para o certo, não odeia, não agride, não humilha, não exclui, não calunia, não discrimina, não morre e não mata, não sofre e não faz sofrer o seu irmão, independentemente de sua raça, sua cor, seu credo ou sua opção.

Repensar gera respeito, amistosidade, paz, amor, fraternidade e união, pois quem repensa, muda o seu conceito, sua opinião e sua ação.

A escolha da ferramenta “pagina no Facebook”.

Há tempos, as redes sociais mostram-se, como bons espaços para que professores e alunos compartilhem materiais, vídeos, multimídias, notícias e matérias de jornais e revistas, que envolvam assuntos trabalhados em sala de aula, de maneira complementar. E por se avaliar que: alunos passam muito tempo nas redes sociais, o que torna mais fácil a eles a visualização dos conteúdos compartilhados pelos professores ou colegas neste ambiente virtual.

Diante de tal realidade, a escolha da criação da página no facebook, foi uma sugestão dos alunos do Pibid por acreditarem ser esta uma ferramenta de fácil manuseio e



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

agradabilidade e na qual os jovens na sua maioria se identificam e se utilizam da mesma quase que diariamente.

E ainda por entendermos que páginas no facebook podem ser concebidas como eficientes espaços de troca de informações entre professores-estudantes, estudantes-estudantes. O ideal é que neste tipo de ferramenta de ensino, tenha um mediador das discussões propostas e cujo papel fosse também de orientador e fiscalizador dos assuntos e temas abordados para que não houvesse abusos ou mau direcionamento, o grupo do Pidid, UFU e IFTM, colaboraram neste sentido.

O que dizem organizações ou Pesquisadores sobre o uso de tecnologias na educação.

Já em 2014 em matéria veiculada na página do Portal Brasil www.brasil.gov.br > Educação > 2014 > 07, sob o título Novas Tecnologias Facilitam a Aprendizagem Escolar, a pesquisadora e professora do setor de educação da Universidade Federal do Paraná(UFPR), Núria Pons Vilardeall Camas, esclarece sobre o uso das ferramentas digitais:

Uso integrado de novas mídias desafiam professores e alunos a adotarem a produção colaborativa em salas de aula.

Estudar a integração de novas tecnologias ao currículo educacional é o que faz a pesquisadora e professora do setor de educação da Universidade Federal do Paraná (UFPR), Nuria Pons Vilardell Camas. Desde 2000, ela se dedica ao estudo e impacto da cultura digital na educação e constata que o mundo no qual vivemos é praticamente digital e que, portanto, a tecnologia faz parte do dia a dia.

Segundo a professora, independentemente da tecnologia, é importante entender, criar e dar vazão a uma nova escola, que vislumbre o currículo como o caminho a ser construído para e pelos aprendizes.

“O melhor resultado não virá pela tecnologia, mas pela compreensão do que se espera da educação”, avalia. “A tecnologia é parte, não é o todo”, completa.[...]



O uso do facebook na sala de aula.

Vejamos o que diz a matéria veiculada no portal do Brasil Escola
educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/facebook-na-sala-aula.htm

Diariamente os professores precisam disputar com as tecnologias a atenção dos alunos. A estratégia de ensino “Facebook na sala de aula” busca aproximar esses dois universos.

A escola vem enfrentando um problema que de epidêmico tornou-se endêmico: as várias tecnologias que os alunos levam e usam na escola. Não é novidade que, durante as aulas, os estudantes atualizam seus perfis, curtem fotos de amigos, comentam publicações, assistem a vídeos, e tudo isso enquanto o professor explica o assunto.

A proibição feita por algumas instituições, em muitos momentos, causa situações conflituosas em sala de aula, o que termina por desgastar professores e alunos. O que fazer então? Se proibir não é a solução, liberar também não é. Portanto, é preciso encontrar um ponto de equilíbrio para resolver essa questão.

Um ditado muito conhecido que diz “Se não pode vencê-los, ajunte-se a eles” pode ser perfeitamente aplicado para resolver esse impasse. Se não é possível proibir, vamos permitir a utilização, mas não de forma leviana. O ideal é vincular o uso da tecnologia à educação, e uma estratégia interessante é o uso do Facebook.
[...]

O projeto

Para o Projeto Repensar, então foi criado pelos alunos do Pibid, uma página fechada no Facebook, para que os alunos daquelas turmas de 3ºs ano do ensino médio daquela instituição de ensino, mais especificamente, somente àqueles alunos, pudessem publicar neste canal relatos de experiências e conhecimentos , de matérias ou artigos,

V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

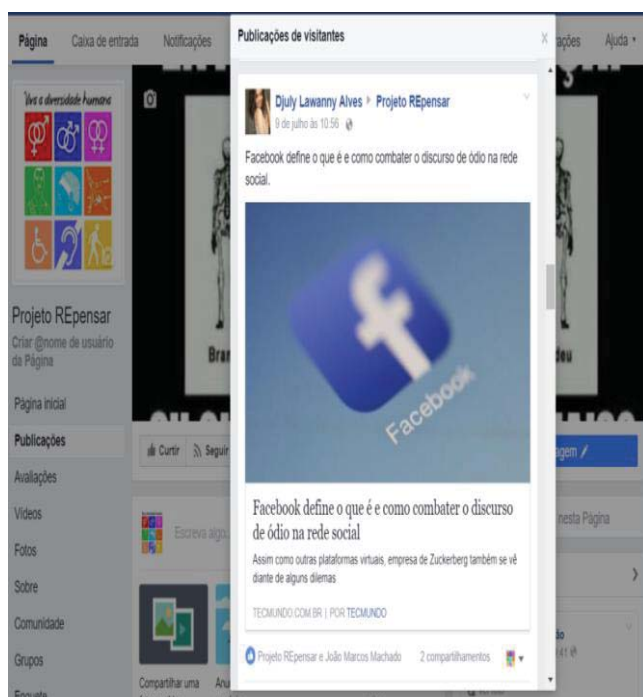
compartilhando uns com os outros, tecendo entre eles comentários e opiniões acerca das publicações, criando e recriando opiniões pessoais e de senso comum sobre os assuntos e materiais diversos, ali publicados.

Para o projeto foi proposto um cronograma, que os alunos pudessem escolher o tema de sua preferência e algumas atividades para os meses de março, abril, maio, junho e julho do corrente ano de 2017; tais como: o discurso do ódio nas redes sociais; intolerância religiosa; racismo; preconceitos nas suas mais variadas formas; gêneros e opções sexuais; discriminação racial; e outros.

Diante da escolha dos alunos, os professores escolhiam os temas para um determinado período e os pibidianos ficavam responsáveis por indicarem artigos, matérias e vídeos; vários temas foram propostos como: Feminismo, injúria racial, homofobia...

A página criada.

Para os alunos Pibidianos, a criação da página no Facebook pode ser avaliada um tanto quanto apropriada e fácil, por ser um dos aprendizados que fazem parte da grade curricular no seu curso de origem; a Licenciatura em Computação, e por consequência dos mesmos já estudarem e estarem já familiarizados com estes aprendizados e procedimentos.



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

A página do projeto Repensar no Facebook.

Achamos por bem não expormos publicações, bem como os comentários e demais intervenções, por considerarmos ser de cunho privado daquele grupo de estudos.

A página era periodicamente monitorada, pelos professores envolvidos e pibidianos a fim de monitorar e validar as publicações, os compartilhamentos, os comentários, retirar publicações indevidas, ou coibir desvios de finalidade e ainda de colher dados sobre o seu uso e seu resultados.

Amostra de resultados da página.



Gráfico da página, período inicial 10 de julho a 06 de agosto do corrente ano de 2017.



Se considerássemos a avaliação feita apenas pelas informações do presente gráfico o resultado do projeto já poderia ser considerada como boa, por considerar que parte deste período os alunos estarem de recesso escolar.

Conclusão e Avaliação final.

Sendo assim, avaliamos o projeto Repensar, como extremamente positivo não só pelos resultados obtidos através dos gráficos, mas pelo monitoramento do envolvimento, da aceitação e a integração dos envolvidos e ainda pelo número de publicações e comentários nas mesmas, bem como a troca de opiniões e contra opiniões dos participantes, possibilitando aos mesmos a troca de informações, de conhecimentos e de aprendizado bem como de mudança de opiniões e conceitos de atitudes e ações.

Portanto concluímos que: A plataforma do facebook, ou melhor, a página utilizada mostrou se um canal e um meio muito eficaz e agradável para atividades como a proposta.

Referencias Bibliográficas:

Portal Brasil www.brasil.gov.br > Educação > 2014 > 07

Brasil Escola, educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/facebook-na-sala-aula.htm



REALIDADE OU MITO: REDES SOCIAIS COMO AGENTES NA MEDIÇÃO DO PROCESSO ENSINO/APRENDIZAGEM

Viviane N. Araújo ¹; Alex R. Campos ²; Walteno M. P. Júnior ³;

Abstract: The purpose of this article is to analyze the use of social networks in the teaching / learning process, rather than being a myth, but rather as part of the reality of the educator and as a pedagogical tool for the mediation of the teaching / learning process. Therefore, it is necessary for the educator to be able to choose which social networks to use to teach dynamic, motivating and attractive classes and understanding that the available technologies assist in the teaching-learning process, which come to collaborate with the teacher, functioning as a support, As one more resource for this process and not as a resource in its place.

Keywords: Social Networks; Teaching / learning; Tools

Resumo: O presente artigo tem como objetivo fazer uma análise sobre o uso das redes sociais no processo de ensino/aprendizagem deixando de ser um mito, mas sim fazendo parte da realidade do educador e educando como ferramenta pedagógica potencializadora na mediação do processo de ensino/aprendizagem. Para tanto é necessário que o educador seja capaz de escolher quais redes sociais deve utilizar para ministrar aulas dinâmicas, motivadoras, atrativas e entendendo que as tecnologias disponíveis auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, as quais vêm para colaborar com o professor, funcionando como suporte, como um recurso a mais para esse processo e não como um recurso em sua substituição.

Palavras-chave: Redes Sociais, Ensino/aprendizagem, Ferramentas.

Introdução

Diante de uma sociedade contemporânea que está sempre buscando por novos anseios, conquistas, saberes, e que está em constante transformação, nesse contexto surge as novas tecnologias de informação e comunicação (NTICs), trazendo com elas novos paradigmas para a educação.

Sabemos que as tecnologias funcionam como um apoio, entretanto com o avanço das redes a comunicação passou a ser em tempo real. Essa possibilidade de adquirir informações quase que na mesma hora com que as coisas acontecem, possibilitou a

¹Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, vivianne.sailes18@gmail.com

²Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, tecnicoemplantao@hotmail.com

³Professor, Me.Educação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, waltenomartins@iftm.edu.br



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

educação promover mudanças fundamentais, deixando de lado a educação tradicional e focando no aluno como um ser ativo deste processo (MORAN, 2007).

As redes sociais podem colaborar neste sentido da seguinte forma: na exploração das ciberlinguagens transmitidas através das redes sociais, na produção de linguagens, estas que permitem a comunicação, diálogo e interação visando assim promoção e a socialização de saberes (BARRETO, 2010). De acordo com esses preceitos o educador assume uma nova postura que é a de mediador de conhecimentos, e não de transmissor. Ensinando ao seu educando que as redes sociais além de oferece entretenimento e diversão, elas também podem colaborar no processo ensino/aprendizagem, pois estes ambientes podem proporcionar ao educando criar seus próprios textos, reflexões, pensamentos, questionar, debater, promover fóruns, enquetes etc., enfim serem coautores do seu próprio conhecimento.

Metodologia da Pesquisa

A metodologia utilizada neste trabalho inclui a utilização de uma revisão sistemática sobre o tema abordado, tendo como base alguns autores e artigos científicos que tratam do assunto e que contribuíram para a fundamentação teórica da pesquisa. Segundo Almeida et al (2016, p. 997), o a utilização das redes sociais é bastante comum entre os brasileiros e considerando os alunos que utilizam redes sociais, apenas 28% dizem que não utilizam para fazer seus trabalhos escolares.

Nesse artigo foi feito um levantamento do “uso das redes sociais como mediação pedagógica no processo de ensino/aprendizagem” através da leitura e análise das informações obtidas, fez-se uma comparação do ponto de vista dos autores, interpretando-os de modo a fomentar o uso das redes sociais na construção do conhecimento.

Do mito a realidade: Redes Sociais como agentes na mediação do processo ensino/aprendizagem

As novas tecnologias de informação e comunicação ao longo dos anos vêm



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

passando por transformações e nesse contexto assume uma nova abordagem principalmente na educação deixando de ser um mito e passando a fazer parte da realidade do nosso educando, que em tempos atuais já nascem imersos nessas tecnologias, conhecidos como principais usuários da geração net (TAPSCOTT, 2010).

Neste cenário social a comunicação em rede, teias, a colaboração torna-se aliadas surgindo assim várias comunidades, ambientes virtuais facilitadores no processo de mediação de ensino aprendizagem, tais como: Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram, dentre outras, estes permitem debates, mobilizações, compartilhamento do conhecimento e entretenimento entre pessoas.

Diante da realidade vivenciada no contexto atual faz se necessário refletir sobre o uso das redes sociais nas escolas enquanto uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem já é um fato que acontece em muitas instituições de ensino; os alunos trazem para dentro da escola elementos de sua realidade externa, através do uso dos celulares, Mp's, notebooks, netbooks, usando os computadores da escola e outros recursos eletrônicos que lhes permitem manter essa conexão com os outros e com o mundo.

As Redes Sociais acabam se por fazer presente no contexto escolar, então cabe ao professor aproveitar essa oportunidade e torna-las um elemento fortalecedor na mediação do processo de ensino/aprendizagem do seu aluno.

O professor ao utilizar as redes sociais como estratégias de ensino/aprendizagem precisam identificar em que momento de sua abordagem pedagógica estas serão funcionais e potencializadoras na mediação do processo de ensino/aprendizagem, assim exigindo do professor o conhecimento das ferramentas existentes nas redes, compreendendo as possibilidades e as limitações que estas possam oferecer como um recurso tecnológico adaptado para a educação (PIMENTEL et al, 2010).

As redes sociais podem oferecer uma gama de possibilidades e estratégias de ensino/aprendizagem para os educandos. O ciberespaço é um universo que os educandos de todas as idades estão inseridos, através deles compartilham informações diferentes, desenvolvem diferentes tipos de linguagem oral e escrita, a todo o momento eles absorvem uma infinidade de conhecimentos, estes que se forem bem aprimorados desenvolvem



potencialidades positivas para a sua aprendizagem. Os mecanismos oferecidos pelo ciberespaço possibilitam o aluno através da internet, a viajar pelo o mundo, ele pode conhecer bibliotecas, cidades diferentes e até mesmo países, cabe ao professor criar projetos que levem o seu aluno a viajar pelo o conhecimento. (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000).

Kenski (2007) enfatiza que os ciberespaço ou espaços virtuais como ferramenta na mediação do processo de ensino/aprendizagem oferece uma interação síncrona e assíncrona permanente entre seus usuários. As redes sociais promovem debates, fóruns, chat etc.; ela trás consigo a hipertextualidade, e são vários textos interligados entre si, estes que possuem outras mídias interligadas como: sons, fotos, vídeos e etc. Essa conectividade com o acesso rápido facilita a propagação de atitudes de cooperação entre os participantes, em qualquer lugar. O professor pode utilizar estas redes para coordenar as atividades e projetos desenvolvidos, diante dessa interatividade todos participam, e estes são utilizados com fins para aprendizagem.

As redes sociais oferecem os professores/educadores novas possibilidades de tanto de ensinar quanto de aprender, vão compartilhando os saberes uns com os outros em uma rede que dispõem de vários recursos que podem ser utilizados de forma atrativa para chamar e prender a atenção de todos os que nela estão envolvidos. É a busca por um conhecimento mais interacionacionista, na qual todos participam, criam e recriam, é a busca por objetivos em comum, que a construção social do conhecimento.

Referências

ALMEIDA, R. et al. Recomendação de Recursos Educacionais para Grupos: buscando soluções em Redes Sociais. Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 27. **Anais do XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação** (SBIE 2016), Uberlândia 2016.

ARAÚJO, V. D. L. **O impacto das redes sociais no processo de ensino e aprendizagem.** Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação: Redes Sociais e aprendizagem, 3. 2010.



**V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em
Computação:**
Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

Disponível em: goo.gl/8Fs7dO

BARRETO, R. P. Por uma pedagogia da ciberlinguagem: explorando redes sociais Orkut, twitter e weblog. **Revista Digital: Hipertextos**. nº.5, Ago. 2010. Disponível em: <goo.gl/da8o0Mcontent_copy>. Acesso em: 14 de mar.2017.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias**: O novo ritmo da informação. 6 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

MORAN, J. M. **A Educação que desejamos**: novos desafios e como chegar lá. 4. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHERENS, M. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 17 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2000.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital**. Rio de Janeiro: Agir,2010.



REFLEXÕES SOBRE A UTILIZAÇÃO DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NAS AULAS DE LITERATURA

Pablo Anastácio de Oliveira Santos¹; Jhonathan Alves Carvalho²; Kelly Silva Dias³; Cícero de Sousa Silva⁴; Geanne Cruz A. Morais⁵;

Resumo: Em uma escola municipal da periferia de Uberlândia, diversas tecnologias educacionais estão sendo utilizadas nas atividades de literatura, desde livros e cadernos, a computadores e *smartphones*, todas elas contribuindo para planejamentos contextualizados à vida do aluno, estimulando-os em sua formação enquanto leitor e na melhoria de sua escrita. As atividades realizadas basearam-se no gênero literário diário ilustrado pelo livro “O diário de um Banana: a verdade nua e crua” do escritor Jeff Kinney. Durante as atividades realizadas, os alunos se mostraram muito participativos e demonstraram um crescente aumento no interesse pela leitura e produções de textos orais e escritos. Progressos no desempenho escolar também foram observados.

Palavras-chave: Tecnologia Educacional; literatura; diário; leitura; escrita.

Introdução

Formar alunos com uma alta competência para a leitura e a escrita é algo que toda a escola almeja e que cada vez mais a sociedade precisa. Neste contexto, através do programa PIBID, está sendo desenvolvido um trabalho utilizando tecnologias educacionais para incentivar o desenvolvimento da linguagem oral e escrita de alunos matriculados no 6º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Hilda Leão Carneiro situada no bairro Morumbi, localizado na região leste de Uberlândia. Este trabalho está sendo realizado com o objetivo de realizar atividades lúdicas e contextualizadas com a vida do aluno afim de estimular e contribuir para o seu desenvolvimento da linguagem oral e escrita. Para tal, utilizou-se várias tecnologias educacionais classificadas de acordo com Leite (2003) como tecnologias independentes tais como livros, cadernos, lápis e borracha e tecnologias dependentes como computadores, data show, smartphones, etc. A metodologia baseou-se nas ideias apresentadas por Silva (2014) que sugere momentos distintos antes, durante e depois da leitura. Primeiramente buscou-se relacionar o contexto social do aluno com a leitura do

¹Estudante, Bolsista PIBID, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, pabloanast1@gmail.com

²Estudante, Bolsista PIBID, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, jhonathanalves_br@hotmail.com

³Estudante, Bolsista PIBID, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, mundopinkdakelly@gmail.com

⁴Estudante, Bolsista PIBID, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, cicero.s_sousa@yahoo.com.br

⁵Professor, Supervisor/Bolsista PIBID, Escola Municipal Hilda Leão Carneiro, MG, geannecruz@yahoo.com.br



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

livro escolhido para a leitura que chama-se “O diário de um Banana: a verdade nua e crua” do escritor Jeff Kinney. Posteriormente, os alunos além de lerem o livro em sala de aula, assistiram ao filme baseado na obra, fizeram roda de conversa sobre o tema adolescência e por fim escreveram textos do gênero página de diário no caderno, digitaram os textos, formataram e produziram vídeos referentes aos trabalhos realizados.

Fundamentação Teórica

Para Tajra (2012), a educação para ser válida deve ser contextualizada com os fatores histórico-culturais, biológicos e pessoais do aluno.

As tecnologias educacionais podem ser divididas em duas vertentes principais de acordo com Leite (2003): tecnologias independentes que não necessitam utilizar recursos elétricos ou eletrônicos e tecnologias dependentes, que dependem da utilização de recursos elétricos e eletrônicos.

Tajra (2012, p.41) pondera que “a escola precisa estar inserida nesse contexto tecnológico e cotidiano de todos nós, apresentar as crianças situações mais reais, tornar as atividades mais significativas e menos abstratas.”

Em atividades que se deseja trabalhar a leitura, Silva (2014) sugere mediá-las com os alunos em três etapas: antes, durante e após a leitura. Ainda segundo Silva (2014), é no pós leitura que dar-se-á voz ao aluno para que ele reflita, exercite seu pensamento e torne-se mais participativo e criativo em vez de apenas reproduzir ideias.

Para Leite (2003), a presença das tecnologias dependentes na sala não garantem qualidade e dinamismo à prática pedagógica, mas elas trazem novas formas de pensar, sentir e agir contribuindo para a inserção do cidadão na sociedade, ampliando sua leitura de mundo, possibilitando sua ação crítica e transformadora.

Resultados e discussão

Todas as atividades de literatura planejadas para os alunos do 6º ano, basearam-se em aumentar o contato do aluno com o livro. Silva (2014) sugere que este contato



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

seja dividido em três momentos: antes, durante e após a leitura do livro. Pensado em um momento pré-leitura e no que pondera Tajra (2012) que afirma que a educação precisa estar inserida no contexto de vida do aluno, utilizou-se um momento antes da leitura do livro “O diário de um Banana: a verdade nua e crua” onde houve a contextualização social entre a vida dos alunos e os personagens do livro. Antes da leitura também foram ativados os conhecimentos prévios sobre as mudanças, conflitos, e peculiaridades relacionadas ao período da adolescência, fase da vida na qual os alunos do 6º ano se encontram. Para Tajra (2012), a educação consiste em um diálogo aberto entre o aprendiz com ele mesmo e com os outros. Mediante esta ideia, durante a leitura, os alunos participavam fazendo leituras em voz alta, comentando situações lidas e comparando-as com suas próprias vidas, fazendo perguntas quando sentiam necessidade e rindo muito dos episódios engraçados lidos no livro com os quais eles se identificavam. Segundo Silva (2014), é no pós leitura que dar-se-á voz ao aluno para que ele reflita, exercite seu pensamento e torne-se mais participativo e criativo em vez de apenas reproduzir ideias. Posteriormente à leitura do livro, ocorreram vários momentos onde os alunos assistiram ao filme “O diário de um banana”, que é inspirado no livro lido, fizeram roda de conversa fazendo comparações entre o livro, o filme e suas vidas e subsequentemente escreveram uma página de diário no caderno para contar sobre as aulas de literatura envolvidas no trabalho.

Para Tajra (2012), a escola precisa estar inserida no contexto atual da tecnologia para tornar as atividades mais significativas e menos abstratas. Compartilhando o mesmo pensamento, durante o projeto, foi apresentado aos alunos noções de informática básica, uma vez que mostrou-se a eles algumas funções básicas do Windows 7, sistema operacional utilizado nos computadores do laboratório de informática da escola, e de manipulação de arquivos de texto com o programa Microsoft Word 2007. De posse destes novos conhecimentos, foi proposto aos alunos que digitassem seus textos no computador. Os textos produzidos foram formatados de acordo com o desejo pessoal de cada aluno recebendo lindas letras, bordas de página e imagens extraídas da internet



através de pesquisas realizadas. Por último, foi proposto aos alunos que gravassem vídeos de acordo com sua criatividade apresentando os textos produzidos ou dando suas opiniões sobre o projeto. Foram utilizados *smartphones* e celulares para realizar as gravações que ocorreram em diversos pontos da escola: no laboratório de informática, na quadra de esportes, na biblioteca e até ao ar livre, tudo de acordo com a criatividade dos alunos. Os textos escritos e os vídeos gravados estão disponíveis no site⁶ desenvolvido para as aulas de literatura.

A maioria dos alunos fizeram todas as atividades propostas durante o projeto: leitura e reflexão sobre o livro e o filme, produção de textos orais e escritos e apresentação dos vídeos. O projeto foi um sucesso nas turmas e teve uma grande repercussão na escola. Os comentários positivos dos alunos sobre as aulas diferenciadas e divertidas fez com que alunos de outras turmas também despertassem interesse pelos livros do gênero diário.

Os resultados das atividades propostas e executadas pelos alunos mostram que eles absorveram conhecimentos sobre o gênero literário diário, apresentaram melhorias em sua linguagem oral e escrita, compreenderam um pouco sobre as mudanças fisiológicas pelas quais estão passando e ainda aprenderam conceitos básicos de informática. É possível perceber ainda um aumento no interesse pessoal pela leitura e escrita além de ter sido observado um crescimento na participação coletiva durante as aulas e atividades de literatura. Aspectos de melhora de comportamento geral, relacionamentos interpessoais e até disciplina geral das turmas também pode ser observado.

Outro resultado positivo das atividades propostas na escola, foi passado pela pedagoga da escola que constatou um índice de melhora geral no desempenho escolar das turmas de 6º ano participantes do projeto no segundo bimestre letivo em comparação com o primeiro, uma vez que o boletim escolar dos alunos envolvidos apresentou melhoras nas notas e redução na infrequência escolar.

⁶ O site da turma está disponível no link: <https://sites.google.com/view/diariosextoanohildaleao2017/>.



Conclusão

Mediar o processo de ensino e aprendizagem é a função básica do professor, cabe a ele escolher a forma como o fará. As tecnologias educacionais dependentes e independentes se bem utilizadas, podem contribuir para que a mediação feita pelo professor seja mais lúdica e divertida aumentando o interesse e a participação coletiva durante as aulas. O uso tradicional do livro, auxiliado por tecnologias dependentes como o uso de data show, computador e *smartphone* trazem grande dinamismo para as aulas, amplia as possibilidades de produção textual, aguça o interesse dos alunos e motiva até mesmo o professor. Os resultados são excelentes para toda a escola que ao ser envolvida por um clima de educação significativa acaba por melhorar em todos os aspectos.

Referências

- FIGUEIREDO, Laura de; BALTHASAR, Marisa; GOULART, Shirley. **Singular & Plural:** Leitura, produção e estudos de linguagem. 2ª ed. São Paulo, SP: Moderna, 2015. p. 16-35.
- LEITE, Lígia Silva; et al. **Tecnologia Educacional:** Descubra suas possibilidades na sala de aula. 8ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- SILVA, Silomar. Ler é importante e pode ser divertido. Revista Pátio Ensino Médio, ano 6, n. 23, p. 34-36, 2014.
- TAJRA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação:** Novas Ferramentas Pedagógicas para o Professor na Atualidade. 9ª edição. São Paulo. Editora Érica. 2012. 224 p.



ROBÓTICA EDUCACIONAL UTILIZANDO ARDUÍNO E LIXO DIGITAL: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM ALUNOS DA E.J.A. (EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS)

Claudio Roberto do Nascimento¹; Camila Valdomiro Mariano²; Danúbia Flavia Passavante Laranjeira³; Walteno Martins Parreira Júnior⁴;

Resumo: A proposta é apresentar um trabalho desenvolvido no ano de 2016 junto a 20 alunos do 9º ano do ensino fundamental na modalidade E.J.A (Educação de Jovens e Adultos) da Escola Municipal Professor Eurico Silva. Trabalho esse que contou com o suporte do professor, laboratorista e supervisor do PIBID (Programa Instituição de Bolsas de Iniciação a Docência) na escola e da professora de Língua Portuguesa, que cedeu os horários e a turma para a realização das aulas. Foi usado o laboratório de Informática da escola, onde apresentamos aos alunos o Arduino, que é uma plataforma aberta de prototipagem eletrônica, com baixíssimo custo e fácil de trabalhar, e não tem pré requisitos quanto a conhecimentos prévios em eletrônica e robótica. Para a execução do projeto foram utilizados equipamentos eletrônicos velhos e foi feito um trabalho de conscientização quanto ao descarte do lixo digital.

Palavras-chave: E.J.A; Informática; Robótica; Lixo digital; Arduino.

Introdução

A proposta do projeto Robótica com Arduino e Lixo Eletrônico para Alunos da E.J.A. (Educação de Jovens e Adultos) foi a reutilização do lixo eletrônico em conjunto com o Arduino para a construção de protótipos. Foi realizado na Escola Municipal Professor Eurico Silva durante o primeiro semestre de 2016. Foram utilizadas as aulas da professora de Língua Portuguesa, Danúbia Flavia Passavante Laranjeira, que acompanhou os bolsistas do PIBID, e ajudou os alunos da escola pólo quanto à elaboração de relatórios e pesquisas referentes ao assunto. As aulas aconteceram no Laboratório de Informática, onde tivemos também o suporte do Professor e Supervisor do PIBID, Prof. Glauber Oliveira. Participaram do projeto 20 alunos do 9º ano da E.J.A.

Nas primeiras aulas, através de slides em Power Point apresentamos aos alunos a placa do Arduino e outros componentes, como Protoboard, resistores, leds, ferramentas,

¹Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, claudiorobertodonascimento@gmail.com

²Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG milacvm@gmail.com@gmail.com

³Professor, Escola Estadual Eurico Silva, Uberlândia MG, dana_fpl@yahoo.com.br

⁴Professor, Me.Educação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, email@iftm.edu.br



V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação:

Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados

motores, servos e sensores. Simultaneamente disponibilizamos os componentes para que os alunos pudessem ter o contato manual com eles.

Logo após apresentamos à plataforma de programação do Arduíno, mostramos como é feito o download e a instalação da plataforma no computador, iniciamos o aplicativo e conectamos no computador via cabo USB e apresentamos os sketches e as bibliotecas que vêm pré-instaladas na plataforma.

Apresentamos vários projetos aos alunos. Montamos um circuito conhecido como Blink, que já vem na biblioteca do Arduíno, depois programamos um led para piscar, montamos um semáforo, depois um sistema de acesso. Iniciamos a montagem de um carro seguidor de trilha, mas como o semestre terminou não conseguimos finalizar sua montagem.

Fundamentação Teórica

Segundo Zilli (2004), a Robótica Educacional é um recurso tecnológico bastante interessante e rico no processo de ensino-aprendizagem, ela contempla o desenvolvimento pleno do aluno, pois propicia uma atividade dinâmica, permitindo a construção cultural e, enquanto cidadão tornando-o autônomo, independente e responsável.

A inserção de recursos tecnológicos como forma de auxílio na educação é um dos grandes debates abertos no Brasil. Em países de primeiro mundo esse assunto já foi superado, pois a maioria da população já tem acesso a recursos como computador, internet e programas educativos na escola e até na própria residência. Por outro lado, a realidade brasileira aponta para o uso intenso de soluções livres, abrindo assim um campo interessante para disseminação de recursos tecnológicos a baixo custo.

Para que o ensino da robótica seja um diferencial na aprendizagem do aluno e não apenas um discurso vazio sobre o uso da tecnologia no ambiente escolar, é importante ressaltar os objetivos metodológicos. Em escolas públicas sabemos como é difícil e caro o ensino de robótica, mas através de pesquisas e boa vontade podemos incluir este método tão interessante de aprendizado na educação. Para facilitar o processo de construção de



robôs, principalmente para principiantes, existem diversos kits de robótica que são usados no âmbito educacional, dentre os mais conhecidos estão os kits Lego e Vex, mas pelas condições do ambiente e da escola, foi decidido utilizar a robótica de uma maneira mais acessível. Para tal feito, seguimos utilizando a plataforma Arduino.

O lixo eletrônico é todo resíduo material produzido pelo descarte de equipamentos eletrônicos. Com o elevado uso da eletrônica no mundo moderno, este tipo de lixo tem se tornado um grande problema ambiental quando não descartado em locais adequados. Ele é composto por Monitores de Computador, telefones sem fio e celulares, baterias e pilhas, computadores, placas de circuitos eletrônicos, televisores, câmeras fotográficas, impressoras, calculadoras, e todo tipo de aparelhos eletroeletrônicos (MIGUEZ, 2010). Estes são descartados quando apresentam defeito ou se tornam obsoletos (ultrapassados). O problema ocorre quando este material é descartado no meio ambiente, pois como possuem substâncias químicas (chumbo, cádmio, mercúrio, berílio, etc.) em suas composições, podem provocar contaminação de solo e água, e além de contaminar o meio ambiente, estas substâncias químicas podem provocar doenças graves em pessoas que coletam produtos em lixões, terrenos baldios ou na rua.

São compostos também por grande quantidade de plástico, metais e vidro, materiais que demoram muito tempo para se decompor no solo. Para não provocar a contaminação e poluição do meio ambiente, o correto é fazer o descarte de lixo eletrônico em locais apropriados como, por exemplo, empresas e cooperativas que atuam na área de reciclagem (MIGUEZ, 2010).

Resultados e Discussão

Trabalhar com a modalidade de ensino da E.J.A. trouxe um diferencial para o nosso projeto, visto que os alunos em sua maioria já estão inseridos no mercado de trabalho, e o principal objetivo deles é conseguir uma melhor qualificação. Entre os alunos participantes do projeto, podemos destacar um que trabalha com instalação de equipamentos eletroeletrônicos e antena parabólica e outro que era auxiliar técnico em uma empresa de



informática. Os dois alunos foram muito participativos nas aulas. Podemos citar também um grande interesse por parte de algumas alunas do curso, que também foram muito participativas.

Conclusão

O contato do aluno bolsista do PIBID com o meio escolar e ainda mais no contexto onde se situa o E.J.A. é de grande importância, por realizar essa interação e por proporcionar um grande diferencial na construção do conhecimento e da relação entre a teoria adquirida nas salas de aula do instituto e a prática adquirida nas salas de aula das escolas pólo do PIBID.

É nesse ambiente, onde podemos aproveitar o contato com professores e coordenadores experientes, envolvidos com o projeto, onde podemos desenvolver os conhecimentos, influenciando na aprendizagem dos alunos da Escola Municipal Professor Eurico Silva.

Referências

- BANZI, M.; SHILOH, M. **Primeiros Passos com Arduíno**. São Paulo: Novatec, 2014.
- DICIONARIO de Conceitos. **Conceito e Definição de robótica**. Disponível em: <<https://dicionarioconceitos.blogspot.com.br/2016/05/conceito-e-definicao-de-robotica.html>>, Acesso em 06 ago. 2017
- EVANS, M., HOCHBAUM, J, NOBLE, J. **Arduíno em Ação**. São Paulo: Novatec, 2013.
- MACROBERTS, M. **Arduíno Básico**. São Paulo: Novatec, 2011.
- MIGUEZ, Eduardo C. **Logística reversa como solução para o problema do lixo eletrônico**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2010.
- ROBÓTICA Educacional. **O que é robótica**. Disponível em: <<http://laroboticaeducacional.com.br/conceito.php>>, Acesso em 06 ago. 2017.
- ZILLI, S. R. A Robótica Educacional no Ensino Fundamental: Perspectivas e Práticas. Dissertação de Mestrado – Florianópolis: UFSC, 2004.



SEQUÊNCIA DIDÁTICA E A CONDUÇÃO DO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM

Donizete Lima Franco¹;

Resumo: Sequência Didática é um conjunto de atividades, estratégias e intervenções planejadas etapa por etapa pelo docente para que o entendimento do conteúdo ou tema proposto seja alcançado pelos discentes. É uma metodologia de ensino que leva os alunos à pesquisa e a compreensão de conteúdos de maior dificuldade. Este trabalho tem como objetivos conceituar esta metodologia didática, discutindo sua eficiência no trabalho do professor com relação à aprendizagem. A metodologia usada foi uma pesquisa bibliográfica e a partir dela com a colaboração de vários autores foi possível elaborar uma discussão a respeito do assunto. A Sequência Didática tornou-se conhecida no Brasil a partir dos PCNs e é possível de ser desenvolvida por várias disciplinas e conteúdos, possibilitando um processo de ensino-aprendizagem diferenciado.

Palavras-chave: Sequência Didática; Metodologia, Ensino-aprendizagem.

Introdução

Sequência Didática sempre faz parte de um planejamento didático maior, em que você coloca o que espera dos estudantes ao longo do ano. A escolha dos temas de cada proposta não pode ser aleatória. É preciso organizar as ações de modo que exista uma continuidade de desafios e uma diversidade de atividades. Essa metodologia de ensino pode ser usada em praticamente todos os conteúdos.

Sequência Didática é um conjunto de atividades, estratégias e intervenções planejadas etapa por etapa pelo docente para que o entendimento do conteúdo ou tema proposto seja alcançado pelos discentes (KOBASHIGAWA *et al*, 2008). Lembra um plano de aula, entretanto é mais amplo que este por abordar várias estratégias de ensino e aprendizagem e por ser uma sequência de vários dias.

Por meio da sequência didática, o docente que tenha fragilidade em algum conhecimento pode ter a oportunidade de adquiri-lo enquanto se prepara para lecionar tal tema.

¹ Professor Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro – *Campus Ituiutaba*.



De acordo com NONAT (2006), os objetivos em usar a sequência didática são: conduzir os discentes a uma reflexão e apreensão acerca do ensino proposto na sequência didática e almejar que estes conhecimentos adquiridos sejam levados à vida dos estudantes e não somente no momento da aula ou da avaliação.

Fundamentação Teórica

O professor tem a missão de favorecer o processo de assimilação do aprendizado junto a seus estudantes, organizando o ensino de forma que esta assimilação possua uma ordem e o estudante a reconstrua em sua mente o objeto de ensino (LIBANEO & FREITAS, 2009). Neste contexto, as unidades didáticas representam uma alternativa metodológica interessante para nortear o trabalho do professor em sala de aula, representando uma técnica para organização do ensino e da aprendizagem, conforme relata Damis (2006).

As sequências didáticas contribuem com a consolidação de conhecimentos que estão em fase de construção e permite que progressivamente novas aquisições sejam possíveis, pois a organização dessas atividades prevê uma progressão modular, a partir do levantamento dos conhecimentos que os alunos já possuem sobre um determinado assunto, conforme Brasil (2012, p-20).

Conforme preceitua Brasil (2012) as sequências são uma ferramenta muito importante para a construção do conhecimento:

Ao organizar a sequência didática, o professor poderá incluir atividades diversas como leitura, pesquisa individual ou coletiva, aula dialogada, produções textuais, aulas práticas, etc., pois a sequência de atividades visa trabalhar um conteúdo específico, um tema ou um gênero textual da exploração inicial até a formação de um conceito, uma ideia, uma elaboração prática, uma produção escrita (BRASIL, 2012, p-21).

Uma Sequência Didática é dada num processo interativo no qual o objetivo é a elaboração de um grupo de decisões para que os processos tenham significados e as estratégias sejam mais efetivas. Valorizando as respostas dos alunos e as condições as quais estão submetidas.



Resultados e Discussão

O termo SD surgiu em 1996, nas instruções oficiais para o ensino de línguas na França, quando pesquisadores viram a necessidade de superação da compartimentalização dos conhecimentos no campo do ensino de línguas. Para Dolz & Schneuwly (2004: 53), “elas procuram favorecer a mudança e a promoção dos alunos a uma melhor mestria dos gêneros e das situações de comunicação”.

O termo Sequência Didática surgiu no Brasil nos documentos oficiais dos Parâmetros Curriculares Nacionais como "projetos" e "atividades sequenciadas" (MACHADO & CRISTOVÃO, 2006). Ela corresponde a um conjunto de atividades articuladas que são planejadas com a intenção de atingir determinado objetivo didático. Também é organizada seguindo critérios previamente elaborados pelo professor. Possui diversos itinerários que vão desde um pré-teste até a avaliação do conteúdo trabalhado.

A partir de uma sequência didática, o professor pode realizar um trabalho articulado em vários eixos de ensino, bem como organizar os alunos de diferentes maneiras (em pequenos grupos, duplas, individualmente ou coletivamente), de acordo com os objetivos didáticos e as necessidades dos estudantes, possibilitando aprendizagens diferentes.

Conclusão

A sequência didática é uma forma de organização do trabalho pedagógico que permite antecipar o que será focado em um espaço de tempo que é variável em função do que os alunos precisam aprender, da mediação e do constante monitoramento que o professor faz para acompanhar os alunos, por meio de atividades de avaliação durante e ao final da sequência didática.

O desenvolvimento da Sequência Didática possibilita um processo de ensino-aprendizagem diferenciado, compreendendo aspectos como: conceitualização, contextualização, flexibilidade, interdisciplinaridade e aprendizagem.



Referências

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: alfabetização em foco: projetos didáticos e sequências didáticas em diálogo com os diferentes componentes curriculares**: ano 03, unidade 06 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. - Brasília: MEC, SEB, 2012. 47 p.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais** – Documento Introdutório. Versão Preliminar. Brasília: MEC/SEF, novembro, 1995.

DAMIS, O. T. **Unidade Didática**: uma técnica para a organização do ensino a da aprendizagem. In: VEIGA, I. A. P. (org.). **Técnicas de ensino**: novos tempos, novas configurações. Campinas, SP: Papirus, 2006. cap. 5. p. 105-135.

DOLZ J; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. 2004. Sequências didáticas para o oral e escrita: apresentação de um procedimento. In: **Gêneros orais e escritos na escola**. Trad. e (Org.). de Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas-SP: Mercado de Letras, p. 95-128.

LIBÂNEO, J. C.; FREITAS, R. A. M. M. **A elaboração de planos de ensino (ou de unidades didáticas) conforme a teoria do ensino desenvolvimental**. 2009.

Disponível em

<<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:IDbfFeyBUNUJ:professor.pucgoias.edu.br>. Acesso em 17/07/2017.

KOBASHIGAWA, A.H.; ATHAYDE, B.A.C.; MATOS, K.F. de OLIVEIRA; CAMELO, M.H.; FALCONI, S. **Estação ciência: formação de educadores para o ensino de ciências nas séries iniciais do ensino fundamental**. In: IV Seminário Nacional ABC na Educação Científica. São Paulo, 2008. p. 212-217.

MACHADO, A.R.; CRISTOVÃO, V.L.L. A construção de modelos didáticos de gêneros: aportes e questionamentos para o ensino de gêneros. **Revista Linguagem em (Dis)curso**. v. 6, nº 3. set/dez., 2006.

NONATO, E.R.S. **Novas tecnologias, Educação e Contemporaneidade**. Práxis Educativa, v. 1, n. 1, p. 77-86, 2006



UM RELATO DE CASO NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO: CONTAGEM, NUMERAÇÃO E DESENVOLVIMENTO PESSOAL

Hutson Roger Silva¹; Ângela Maria Volpi²; Maria Tereza Menezes Freitas³;

Resumo: O presente artigo relata a experiência com uma aluna especial em um estágio supervisionado em uma escola pública. A aluna especial não tinha percepção de contagem e ordenação, tendo grandes dúvidas. Os professores do setor decidiram trabalhar com materiais que tinham números e figuras coloridas para tentar auxiliar em seu aprendizado. A oficina durou em torno de dois meses e tinha o objetivo de sanar as dúvidas da aluna especial de forma lúdica e didática. Os encontros aconteciam semanalmente e tinham duração de uma hora aula. Com o desenvolvimento das atividades ficou notória que as dificuldades da estudante sobre os temas matemáticos abordados foram se solucionando naturalmente. Além do mais pode se observar o quanto à relação professor-aluno se aprimorou durante este percurso.

Palavras-chave: Atendimento Educacional Especializado; Matemática; Aluno especial.

Introdução

O Atendimento Educacional Especializado (AEE) foi criado para auxiliar alunos que tenham algum tipo de deficiência e garantir o acesso à educação.

Com essas finalidades, a Constituição de 1988 prevê o atendimento para as pessoas com necessidades especiais, o que está definido como Educação Especial.

Além do mais, vale ressaltar que de acordo com o Decreto nº 6571, de 17 de setembro de 2008 afirma:

Art. 1º A União prestará apoio técnico e financeiro aos sistemas públicos de ensino dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios, na forma deste Decreto, com a finalidade de ampliar a oferta do atendimento educacional especializado aos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades ou superdotação, matriculados na rede pública de ensino regular.

¹Graduando da Faculdade de Matemática (FAMAT) – Universidade Federal de Uberlândia (UFU) Av. João Naves, 1212, Santa Mônica – Minas Gerais – Brasil.silva.hroger@gmail.com

²Professora da Escola Municipal Professora Cecy Cardoso Porfirio - R. Rio Jequitinhonha, 415 - Mansour, Uberlândia - MG, 38414-490

³Professora Doutora da Faculdade de Matemática (FAMAT) – Universidade Federal de Uberlândia (UFU) Av. João Naves, 1212, Santa Mônica – Minas Gerais – mtmfreitas@gmail.com



§ 1º Considera-se atendimento educacional especializado o conjunto de atividades, recursos de acessibilidade e pedagógicos organizados institucionalmente, prestado de forma complementar ou suplementar à formação dos alunos no ensino regular.

§ 2º O atendimento educacional especializado deve integrar a proposta pedagógica da escola, envolver a participação da família e ser realizado em articulação com as demais políticas públicas.

O AEE é um trabalho que elabora e organiza materiais e recursos pedagógicos que reduzam a barreira entre o aluno e o ensino de acordo com suas necessidades físicas. Esta proposta deve ser articulada com a escola, contudo suas atividades são diferentes das salas de aula do ensino regular. (MEC, 2009)

As aulas do AEE são realizadas em turnos contrapostos as aulas regulares e em uma sala de recursos pedagógicos que atendam as necessidades desta proposta (MEC, 2006).

Através das propostas do MEC, este trabalho buscou trabalhar com as dificuldades de uma aluna especial por meio de jogos e materiais coloridos que havia números.

Na educação matemática o jogo é priorizado, pois contribui para o desenvolvimento do estudante e garante uma visão melhor sobre a aprendizagem.

Para Kishimoto (1996, p.36):

O jogo é um recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, se materializa como instrumento facilitador na construção da aprendizagem, uma vez que habilidades como raciocínio, memória, domínio de cálculo, operações matemáticas básicas de distância, volume, peso, noções de sequência, além de se melhorar a qualidade física do aluno, como respiração, tônus muscular, agilidade física e de raciocínio.

Diante desta afirmativa este trabalho teve o objetivo de acompanhar e solucionar as dúvidas de uma aluna especial referente à ordenação de números e a contagem.

O Acompanhamento Especial

A aluna especial relatada neste trabalho possui microcefalia e atraso no desenvolvimento psicomotor. Contudo, é amorosa, esforçada e tímida.

A aluna tinha dúvidas sobre a ordenação dos números e às vezes não sabia qual número vinha antes ou depois.

Para tentar solucionar este problema, utilizamos um material que continha números. Realizamos a contagem e ordenação até o número 10, e sempre acrescentamos mais números aos próximos encontros.

Solicitamos a aluna para ordenar os números (Figura 1), sem dúvida alguma ela conseguiu executar a atividade sem a interferência dos professores.



Figura 3. Ordenação dos números

Com o decorrer das atividades, foi perceptível que a aluna estava mais a vontade, sorrindo, participando, não tinha mais a mesma timidez e até estava contando histórias. Segundo ela queria estudar, mas a mãe e irmã incomodavam, uma queria que ela fosse ao mercado e a outra queria brincar. Segundo ela, ficava irritada com a situação, pois sua prioridade no momento era estudar.

A aluna conquistou uma melhora significativa em relação às suas relações sociais com os professores do setor, além do mais se sobressaiu muito bem nas atividades, pois acertou toda a ordenação e o agrupamento.

Com seu rendimento, prosseguimos a oficina trabalhando com a soma de números naturais. Notamos que a aluna tem limite para o aprendizado, chega a certo momento que não se pode forçá-la a prosseguir com o andamento da oficina e, mesmo que seja antes do tempo previsto para o término da atividade, se deve parar.

Quando ela se sente cansada, fica nervosa e isto faz com que ela não consiga resolver mais nenhuma situação proposta. A priori ela conseguia realizar as somas, que envolviam números de 0 a 9.



Utilizamos o material dourado para auxiliar na contagem e nas somas, porém após ela se sentir exausta, notamos que surgiu uma dificuldade de sua parte, não conseguindo terminar os exercícios propostos.

Com isto, foi notório que não deveríamos desrespeitar os limites da aluna, prosseguindo os trabalhos até onde ela conseguisse, com isto priorizando na qualidade do ensino e não o quantitativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a experiência com a aluna ficou bem claro para todos os membros deste projeto que explorar a matemática de forma lúdica para alunos especiais se torna mais didático e atrativo.

Também é notória a importância do diálogo entre os alunos especiais, de acordo com a reação da aluna com os elogios e incentivos, ela se tornava mais aberta aos professores, abrindo o diálogo e aprimorando a relação professor-aluno.

Referências Bibliográficas

BRASIL. Decreto nº 6571. Brasília, 2008.

BRASIL. Educação Inclusiva. Ministério da educação, 2006.

BRASIL. Diretrizes Operacionais do Atendimento Educacional Especializado na Educação Básica, modalidade Educação Especial. Brasília, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.



UTILIZANDO O WORD PARA FOLDERS NA DIVULGAÇÃO DE ATIVIDADES DO AEE

Camila Valdomiro Mariano¹; Sara Fernandes Teixeira Rodrigues²; Kenedy Lopes Nogueira³;

Resumo: O objetivo da atividade realizada era através da ferramenta Microsoft Word confeccionar folders para a divulgação de um projeto do Atendimento Educacional Especializado (AEE) da Escola Municipal Odilon Custódio Pereira. Atividade que contou com a ajuda das professoras do AEE, da professora e supervisora do PIBID (Programa Instituição de Bolsas de Iniciação a Docência) na escola e do Coordenador do PIBID. O Microsoft Word foi assim escolhido para realização da atividade por seu zero custo, já que está disponível no computador da sala do AEE. Ali também há disponível uma impressora com cartuchos coloridos que assim proporcionou um bom resultado para o produto gerado.

Palavras-chave: Folders; Atendimento Escolar Especializado (AEE); Microsoft Word.

Introdução

O PIBID na Escola Odilon Custódio Pereira atualmente conta com 11 pibidianos, desenvolvendo projetos que auxiliam e agregam no conhecimento de professores, alunos e dos próprios pibidianos. O trabalho foi proposto para ajudar na divulgação do evento titulado Projeto Incentivo a Leitura: AEE em Assessoramento à Sala Comum, desenvolvido pelas professoras do Atendimento Educacional Especializado (AEE).

As diretrizes da Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da Educação Inclusiva estabelecem a educação especial como uma modalidade de ensino que perpassa todos os níveis, etapas e modalidades, realiza o atendimento educacional especializado, disponibiliza os serviços e recursos próprios desse atendimento e orienta os alunos e seus professores quanto a sua utilização nas turmas comuns do ensino regular.[4]

O atendimento educacional especializado identifica, elabora e organiza recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando as suas necessidades específicas. As atividades desenvolvidas no atendimento educacional especializado diferenciam-se daquelas realizadas na sala de aula comum, não sendo substitutivas à escolarização. Esse atendimento complementa e/ou

¹Estudante, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, milacvm@gmail.com

²Professor, Escola Municipal Professor Odilon Custodio Pereira, sarafernandestr@gmail.com

³Professor, Me.Educação, IFTM Campus Uberlândia Centro, MG, kenedy@iftm.edu.br



suplementa a formação dos alunos com vistas à autonomia e independência na escola e fora dela. [4]

Fundamentação Teórica

Um panfleto ou folder é um meio de divulgação de uma ideia ou marca feito em papel e de fácil manuseio. Por seu baixo custo, o panfleto é muito utilizado para atingir grandes públicos em pouco tempo.

Existem determinados tipos de trabalhos e atividades que não precisam necessariamente de fazer em algum programa específico. Folders são geralmente confeccionados em ferramentas como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Pagemaker, Corel Draw, FireWorks e poderíamos citar tantas outras. Mas há uma questão muito importante: estes são softwares pagos! Logo, para nossa proposta não encaixaria nenhum deles e o Word nos deu excelentes resultados de maneira rápida e precisa.

O Microsoft Word foi o aplicativo proposto para a atividade. Ele é encontrado em computadores com sistema operacional Windows e pacote Microsoft Office. De fácil acesso e instalado em todos os computadores da escola, pudemos realizar a atividade. É um programa de processamento de texto que faz parte da Microsoft Office. Ele é utilizado para criar, formatar, editar, salvar e imprimir documentos eletrônicos. Também inclui um corretor ortográfico, um dicionário de sinônimos e a possibilidade de trabalhar com diversas fontes.

Resultados e Discussão

As imagens a seguir são o resultado da atividade e as imagens foram utilizadas dos arquivos contidos no computador da sala de Atendimento Educacional Especializado.

V Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura em Computação: Tecnologia, Educação e Sociedade: Espaços Escolares Ampliados



Fig.1 Frente do folder confeccionado



Fig.2 Dentro do folder confeccionado

O texto do folder foi escrito em conjunto com as professoras do AEE (Izabel Fernandes, Lidiane Mateus Falcão Cardoso e Raquel Alves de Oliveira) e com a professora-supervisora PIBID. Com orientações do coordenador PIBID, que também é professor de computação gráfica no IFTM campus Uberlândia Centro, podemos chegar em um resultado natural e bem executado. Para impressão do folder o arquivo foi salvo em



PDF. Um documento criado no Microsoft Word quando é convertido para o formato PDF, pode ser visualizado em outros dispositivos de forma idêntica ao documento original, independente de ter ou não o programa Word instalado. A grande vantagem dos arquivos PDF é a capacidade de manter a qualidade do arquivo original, seja um texto ou uma imagem. Os folders foram distribuídos na comunidade escolar e pelo bairro onde a escola está localizada, pois era um evento aberto a comunidade.

Conclusão

A atividade proporcionou interação com o setor de Atendimento Educacional Especializado e com o projeto do PIBID na escola. De alguma forma podemos utilizar a tecnologia a serviço da comunidade escolar e isso tem se estendido ao AEE.

Referências

1. BRASIL. **Lei das Diretrizes e Bases da Educação - LDB.** Brasília, 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em: 07 de agosto de 2017.
2. BRASIL. **Programa Nacional de Tecnologia Educacional – ProInfo.** Brasília, 2007. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2007/Decreto/D6300.htm>. Acesso em: 07 de agosto de 2017.
3. **Conceito de Microsoft Office - O que é, Definição e Significado.** Disponível em: <http://conceito.de/microsoft-office#ixzz4pTb8u6nN>>. Acesso em 10 de agosto de 2017.
4. MIRANDA, Theresinha Guimarães; FILHO, Teófilo Alves Galvão. **O Professor e a Educação Inclusiva: formação, práticas e lugares.** Salvador. EDUFBA, 2012.
5. **Significado de Folder- o que é um Folder?** Disponível em: <<https://www.significadosbr.com.br/folder>>. Acesso em 10/08/2017.



WEBSITE COMO FERRAMENTA DIGITAL NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

Maria Aparecida Viegas de Melo¹;

Linguagens e o uso de tecnologias na educação, espaços não formais e outros ambientes

Resumo: O website “*English we can learn!*”, foi criado como espaço para o aluno ampliar seu conhecimento da língua inglesa fora do ambiente da sala de aula presencial. Para a criação do *website* foram usadas as ferramentas do Google sites, Google drive (formulário, planilhas, apresentações), Google maps, Google agenda, *hangout* e o aplicativo EdiLim. As práticas na sala de aula presencial e online corroboram para ampliar as possibilidades de ensino-aprendizagem além do espaço físico escolar. Percebe-se que o portal educacional enquanto ferramenta tecnológica possibilita ao aluno aprender autonomamente além de ser motivador, a tecnologia é um aliado neste processo. Entende-se também que a tecnologia sozinha não possibilita uma aprendizagem crítica reflexiva. Neste sentido, o professor deve propor atividades que possibilitem ao aluno ter um novo olhar sobre o que está estudando, que os aprendizes possam usar o conhecimento adquirido para agir na sociedade criticamente, assim trabalhar os multiletramentos é uma forma de dar voz ao aluno para que estes possam vir a agir na e pela sociedade globalizada.

Palavras-chave: *website*; língua inglesa; aprendizagem; ferramenta digital.

Introdução

O *website* criado “*English, we can learn!*” pode ser acessado no endereço eletrônico: <https://sites.google.com/site/englishwecanlearn/>, tendo como objetivo disponibilizar material didático, informações sobre as disciplinas ministradas na língua inglesa, para o aluno desenvolver suas competências e habilidades. Nesse sentido, o uso do portal também considerado ambiente virtual de aprendizagem (AVA) pode corroborar para o aluno obter novos conhecimentos através das TICs.

Percebe-se que o AVA criado, desempenha um papel importante, disponibilizando ao aluno uma variedade de recursos de aprendizagem como vídeos, textos, exercícios, *podcasts*, dicionários, *links* para hipertextos, dentre outros.

Segundo Mercado (2009, p. 22- 23) através do trabalho realizado com os alunos em ambientes virtuais:

¹Mestranda em Estudos Linguísticos, UFU Universidade Federal de Uberlândia, MG, cidaviegas@yahoo.com.br



Os alunos, orientados pelos professores, têm acesso a diferentes materiais, recursos, fontes de informação, como bases de dados, programas multimídia, documentos eletrônicos, catálogos de bibliotecas e consulta a especialista, a partir dos quais constroem seu próprio conhecimento de forma autônoma, em função de suas habilidades, conhecimentos e interesses.

Ao professor cabe orientar o aluno para que este venha a desenvolver suas habilidades e competências de forma crítica e assim adquirir a autonomia necessária para realizar as atividades online.

Resultados e Discussão

Este portal educacional foi criado com um layout simples, usando uma cor clara, com imagens coloridas. Navegar pelas páginas e subpáginas é fácil, o site apresenta uma navegação que o aluno não terá dificuldades.

O meio virtual exige do sujeito aprendiz novas habilidades, como, por exemplo, saber operacionalizar a ferramenta e os programas básicos, navegar nas páginas do curso sem se perder no labirinto virtual, buscar as páginas e localizar as informações que são importantes ou secundárias além de realizar as tarefas de acordo com as instruções dadas.

Uma interface amigável é outro fator importante, saber usar e aprender, de modo que o meio ou o suporte não dificulte a aprendizagem, mas crie condições para facilitar o acesso ao curso. Estas condições podem se materializar através de aspectos gráficos como layout, cores, ilustrações, espaços e, principalmente, pela linguagem pedagógica dos vários tipos de instruções que se oferecem ao aluno, tais como coordenadas de aprendizagem, de orientação na navegação e de como realizar as atividades.

Para a criação do *website* foram usadas as ferramentas do Google sites, Google drive (formulário, planilhas, apresentações), Google *maps*, Google agenda, *hangout* e o aplicativo *EdiLim*.

Na página Inicial do *website* temos uma imagem colorida dando boas-vindas aos alunos, informações sobre a professora e as disciplinas ministradas por ela: Literatura



Inglesa, Língua Inglesa e Música na Escola.

Logo abaixo da imagem “Welcome”, nós temos uma caixa de busca, onde o aluno pode pesquisar por conteúdos, avisos, informações que necessite encontrar mais rapidamente dentro do site.

Na barra lateral da página inicial temos as disciplinas que a professora leciona. Ao clicar em cada uma, o aluno é direcionado para uma nova página. Através do *Sitemap*, abaixo das disciplinas é possível ver o estilo de navegação pelas páginas e subpáginas.

Na página seguinte temos as disciplinas ministradas pela professora. Na parte de baixo temos subpáginas que são links para a página de cada disciplina. No rodapé da página o aluno pode fazer *login* no *gmail*, ver as atividades acessadas recentemente e imprimir a página caso deseje.

Na próxima página temos a primeira disciplina. Nesta página assim como nas páginas das disciplinas seguintes temos a seguinte estrutura:

- ✓ plano de ensino: ao clicar no plano de ensino, o aluno é direcionado para outra aba, onde tem o plano de ensino da disciplina que foi feito no documentos Google e salvo em pdf. Se o aluno desejar ele pode baixar o arquivo ou salvar em seu computador.
- ✓ materiais de apoio: nesta subpasta é ofertada para o aluno diversos materiais extras para que eles possam praticar o que foi aprendido na sala de aula.
- ✓ Lista de exercícios: são disponibilizados nesta página, uma lista de exercícios construída no formulário Google.
- ✓ Revisão de conteúdo: é disponibilizado um link com exercícios, elaborados no *Edilim* (livro digital interativo), para que o aluno possa rever parte do conteúdo da disciplina.
- ✓ Agenda da disciplina: aqui o aluno é direcionado para outra aba com a agenda da disciplina. É disponibilizado o calendário escolar do ano letivo, com as datas de recessos, feriados e datas comemorativas mais importantes. Para isso, foi utilizada a ferramenta de criação de agendas do Google, disponível a partir do Gmail.

- ✓ Avisos: no link disponibilizado o aluno é direcionado para outra página, onde ele encontra informações sobre eventos, testes, dentre outros.
- ✓ Notas: aqui o aluno pode acessar suas notas. A planilha foi criada no Google drive.

Conclusão

O *website* é um fator motivador que incorporado as TCs facilita o processo ensino aprendizagem, possibilitando uma interação mais rápida e eficiente entre professores, alunos e material didático, proporcionando assim a ampliação dos conhecimentos pedagógicos e metodológicos, permitindo a construção do saber e não apenas a sua reprodução.

Neste contexto o uso do portal como ferramenta metodológica ajuda a estimular o desenvolvimento da autonomia do aluno, além de promover o desenvolvimento de seu potencial criativo, e de sua capacidade racional e emocional de interpretação de forma crítica e reflexiva.

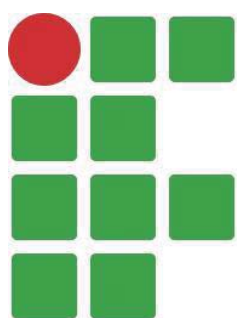
Assim, entendemos que as práticas na sala de aula presencial e online corroboram para ampliar as possibilidades de ensino-aprendizagem além do espaço físico escolar, de maneira crítica e reflexiva, os alunos poderão se tornar letrados na língua inglesa também.

Referências

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Integração de mídias nos espaços de aprendizagem. Em Aberto / Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira**. Brasília, v. 22, n. 79, p. 5-6, jan 2009.

**IV Encontro de Práticas Docentes do Curso de Licenciatura
em Computação:**

*Linguagem, Produção e Uso da Tecnologia para o Ensino da
Computação*



INSTITUTO FEDERAL
Triângulo Mineiro
Campus Uberlândia Centro