

PESQUISA E PRODUÇÃO DO SÍTIO DE UMA ESCOLA ESTADUAL EM CONJUNTO COM A COMUNIDADE DA ESCOLA ALVO

MEDEIROS, Leonardo Carvalho¹; BATISTA, Rafael Lima²; COSTA, Marcio Oliveira³;
PARREIRA JÚNIOR, Walteno Martins³

¹ leocmedeiros@hotmail.com - Estudante do Curso de Engenharia da Computação – Campus de Ituiutaba (UEMG-FEIT-ISEPI)

² fael_logan@hotmail.com - Estudante do Curso de Engenharia da Computação – Campus de Ituiutaba (UEMG-FEIT-ISEPI)

³ marcio_filosofia@yahoo.com.br; walteno@ituiutaba.uemg.br - Professores do Curso de Engenharia da Computação e Sistema de Informação – Campus de Ituiutaba (UEMG-FEIT-ISEPI)

ÁREA FAPEMIG: CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

1. INTRODUÇÃO

Este projeto está baseado na necessidade de interação entre a academia e a comunidade em que está inserida. Pretende-se trabalhar em uma escola estadual junto aos alunos e professores das terceiras e quartas series do ensino fundamental, ensinado e apoiando a utilização das ferramentas básicas de computação e de desenvolvimento de sítios na Internet.

O mesmo visa agregar às melhorias institucionais o incremento na qualidade da formação do aluno. Ele complementa o Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo). O ProInfo é um grande esforço desenvolvido pelo MEC, por meio da Secretaria de Educação à Distância, em parceria com governos estaduais e municipais, destinado a introduzir as tecnologias de informática e telecomunicações (telemática) na escola pública.

O ProInfo representa um marco de acesso às modernas tecnologias, auxiliando o professor em sua capacitação, apropriando-se de novas tecnologias, tornando, assim, preparado para ajudar aos estudantes a participar de transformações sociais que levem os seres humanos a uma vida de desenvolvimento auto-sustentável.

O professor detém o conhecimento do assunto, o resultado esperado e as necessidades da atividade, o que falta é o conhecimento necessário da tecnologia disponível para o desenvolvimento da atividade, e é neste ponto que o projeto será desenvolvido, mostrar para o profissional da educação como aliar os seus conhecimentos com a informática.

O projeto irá apoiar os professores que estão começando a usar o computador nas escolas e ajudá-lo a desenvolver atividades complementares as suas aulas com ajuda do computador, e ao mesmo tempo que estimulará os seus alunos a desenvolver as atividades diárias.

O aluno ficará estimulado a desenvolver as tarefas propostas pelo professor e poderá observar os resultados posteriormente no computador e na Internet. O conteúdo programático da escola será a base para o desenvolvimento das atividades do projeto.

Dessa forma não pretendemos fornecer receitas de ensino, mas sim criar condições de que o professor possa utilizar a informática como aliada das boas práticas pedagógicas. Caberá a ele dar sentido a estas referências, compará-las com sua prática diária e inseri-las numa seqüência didática adequada à realidade de seus alunos e à proposta pedagógica da escola.

Afinal, ensinar é uma prática na qual o professor aplica os conhecimentos que tem do conteúdo a ser ensinado e dos métodos adequados para o ensino desse conteúdo. Conhecer e ensinar são portanto duas faces da mesma moeda.

A expansão das redes informatizadas, das Intranets e principalmente da Internet, não dá sinais de redução de ritmo. Pelo contrário, iniciativas governamentais como as anunciadas recentemente pelo governo federal provocarão um crescimento ainda maior no número de usuários da Internet no país. Também, ao mesmo tempo, intensifica-se a procura por formação superior nas mais diversas áreas. A coincidência destes dois movimentos de expansão, aliada à portaria do MEC autorizando a inclusão de carga horária não-presencial em cursos regulares, aponta para o caráter estratégico dos investimentos em EaD online. Capacitar seus docentes especificamente para serem professores online é o grande desafio a que as universidades brasileiras são chamadas a responder hoje.

O Presidente da República em seu discurso de posse do segundo mandato anunciou a expansão do programa de implantação de laboratórios de informática e de acesso a internet em todas as escolas públicas nos próximos quatro anos.

Este projeto representa um marco na escola em que está sendo aplicado. Assim, o professor necessita investir em sua capacitação, apropriando-se de novas tecnologias, preparando-se para ajudar os estudantes a participar de transformações sociais que levem os seres humanos a uma vida de desenvolvimento auto-sustentável.

Diante desse contexto de transformação e de novas exigências em relação ao aprender, as mudanças prementes não dizem respeito à adoção de métodos diversificados, mas sim à atitude diante do conhecimento e da aprendizagem, bem como a uma nova concepção de homem, de mundo e de sociedade. Isto implica que o professor terá papéis diferentes a desempenhar, o que torna necessários novos modos de formação que possam prepará-lo para o uso pedagógico do computador. Assim como para refletir sobre a sua prática e durante a sua prática, conforme (Schön, 1992) que afirma: “*reflexão na prática e sobre a prática*”, acerca do desenvolvimento, da aprendizagem e de seu papel enquanto agente transformador de si mesmo e de seus alunos.

“Usar o computador como ferramenta de apoio no processo ensino-aprendizagem é transformar a relação já existente entre educador e aluno” (Santarelli e Santanna, 1998), permitindo o uso de novas tecnologias tanto em sala de aula quanto nas atividades de pesquisa e complementação dos estudos fora da sala de aula.

Segundo Joyce Lee Otsuka, *“A participação recente em um curso de formação de professores totalmente à distância, baseado no construcionismo contextualizado, possibilitou o levantamento dos principais papéis desempenhados pelo professor durante o processo de avaliação neste contexto. Estes são resumidos a seguir: (1) **Elaboração das atividades**: seleção do conteúdo e habilidades a serem explorados e da metodologia de avaliação; (2) **Acompanhamento**: análise do comportamento do aluno, detecção de problemas e elaboração de relatórios; (3) **Orientação**: intervenções construtivas no processo de aprendizagem, motivação da participação ativa e da colaboração; (4) **Análise do aproveitamento**: coleta e análise das informações necessárias para a verificação do aproveitamento do aluno no desenvolvimento de uma atividade.”* (Otsuka, 2002).

2. MATERIAL E MÉTODOS

Inicialmente foi realizada uma pesquisa à bibliografia existente sobre o assunto e desenvolvido um treinamento prático nos softwares que foram utilizados durante o projeto, nivelando os conhecimentos entre os componentes da equipe do projeto. Sítio de escolas disponíveis na Internet foram pesquisadas e analisadas, como forma de observar os padrões existentes, assim como os recursos oferecidos.

Posteriormente, foram desenvolvidos cursos de extensão de curta duração para a comunidade da escola. O desenvolvimento dos cursos de extensão é de suma importância para o projeto, e é ministrado para grupos de profissionais da área de educação e alunos(as) da escola alvo.

Os professores da escola alvo estão desenvolvendo juntamente com os alunos uma pesquisa sobre a história da escola, do homenageado que dá nome para a escola, dos profissionais que

trabalharam na escola, de alunos que passaram pela escola, de casos curiosos que ocorreram, assim como entrevistar vizinhos antigos da escola.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os alunos e professores envolvidos no projeto estão selecionando os textos mais significativos produzidos e que posteriormente serão usados para o desenvolvimento das páginas do sitio. Assim, o sitio conterà os resultados obtidos pelos alunos em suas pesquisas.

O sitio será publicado em um provedor público, o que permitirá a economia de recursos da escola e ao mesmo tempo estará disponível a toda a comunidade. Assim o sitio da escola passará a ser de domínio público e poderá ter ações de continuidade nos próximos anos pelos próprios professores e alunos da escola, realizando a sua manutenção e atualização de dados.

4. CONCLUSÕES

A meta do projeto foi desenvolver um conjunto de atividades relacionadas a educação, capacitando os profissionais da área de educação da escola alvo na utilização de ferramentas computacionais e dos computadores da escola para a inserção dos alunos nas práticas computacionais.

Apresentar aos profissionais da escola alvo formas de desenvolver projetos interdisciplinares atraentes aos alunos e que permitam aos alunos verem o resultado de suas atividades. Oportunidade de mostrar aos alunos que as disciplinas não são coisas isoladas; onde podem perceber a importância de se aprender determinados conteúdos das disciplinas para solucionar problemas existentes. Como diz Valente, “... o ciclo *descrever-executar-refletir-depurar-descrever* não acontece simplesmente colocando o aluno frente ao computador. A interação aluno-computador precisa ser mediada por um profissional que tenha conhecimento do significado do processo de aprendizado através da construção do conhecimento, que entenda profundamente sobre o conteúdo que está sendo trabalhado pelo aluno e que compreenda os potenciais do computador. Esses conhecimentos precisam ser utilizados pelo professor para interpretar as idéias do aluno e para intervir apropriadamente na situação de modo a contribuir no processo de construção de conhecimento por parte do aluno.”.

Esta experiência está permitindo mostrar que quando o aluno não participa somente como espectador, os resultados são muito mais expressivos e comprometidos, pois passam a ser agente das ações desenvolvidas.

Desenvolver nos alunos a aptidão para o trabalho em equipe, a busca da informação na rede de computadores e o estímulo em estudar, desenvolver novas ações e compartilhar estes resultados com os colegas e com a comunidade.

5. FONTE DE FOMENTO

PAEx / UEMG 2007

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LUCENA, C. *Professores e aprendizes na Web: a educação na era da Internet*. Rio de Janeiro: Clube do Futuro. 2000.

OTSUKA, J. L. & ROCHA, H. V. *A caminho de um modelo de apoio à avaliação contínua*. IN: Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, 2002.

SANTARELLI & SANTANNA. *Feitos e Efeitos*. São Paulo - SP, Berkeley Brasil, 1998.

SCHÖN, D. A., Formar Professores como Profissionais Reflexivos, IN: NÓVOA, A. (org.), *Os Professores e sua Formação*. Lisboa - Portugal, Dom Quixote, 1992.

VALENTE, J.A. *O Uso Inteligente do Computador na Educação*. Pátio - Revista Pedagógica, Porto Alegre – RS, Editora Artes Médicas Sul. Ano 1, Nº 1, pp.19-21

Para Referenciar o Artigo:

MEDEIROS, Leonardo Carvalho; BATISTA, Rafael Lima; COSTA, Marcio Oliveira & PARREIRA JÚNIOR, Walteno M. A pesquisa e produção do sitio de uma escola estadual em conjunto com a comunidade da escola alvo. IN: Seminário de Iniciação Científica e Extensão da UEMG, 9, 2007, Ituiutaba (MG). **Anais do 9º Seminário da UEMG**. Ituiutaba: UEMG e FEIT. 2007. CD-ROM. ISSN: 1982-4874. Disponível em <www.waltenomartins.com.br/artigos>