



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS – UFG
ESPECIALIZAÇÃO EM ARTE-EDUCAÇÃO INTERMIDIÁTICA DIGITAL

Maria Cecília Silva de Amorim¹

PLANO DE INTERVENÇÃO E-ARTE/EDUCATIVA:
Ferramentas digitais no fazer pedagógico a partir da autoaprendizagem

Conteúdo: Ferramentas digitais facilitadoras do fazer pedagógico.

Objetivo geral

Conhecer ferramentas, sites e/ou aplicativos digitais, que poderão facilitar o trabalho elaboração e utilização de recursos pedagógicos como cartazes, vídeos, músicas e registros de imagens por meio da auto aprendizagem para promoção do letramento digital de professores da educação básica.

Objetivos específicos

- Apresentar para professores a experiência do uso de aplicativos e ferramentas *on* e *offline* como o Canva, Block Posters ,Camscanner , para o trabalho com imagens e Kinemaster e Snaptube como possibilidades de utilização para edição de imagens e músicas para uso no cotidiano da sala de aula; por meio explicação teórico-prática;
- Sugerir ferramentas midiáticas - sites e aplicativos- úteis para criação de recursos didáticos de imagem, som e movimento;
- Elaborar/ou fazer uso recurso pedagógicos como cartazes, músicas, jogo e registros em foto e vídeo, além do lazer e entretenimento;
- Criar cartelas de “bingo” online a partir de diferentes contextos de ensino e,;
- Organizar espaço no site <https://cissa24.wixsite.com/artemconstrucao> para socialização da experiência de utilização de ferramentas sugeridas ou similares para produção de recursos didáticos.

¹ Especializanda em Arte-educação Intermidiática Digital – UFG, turma Ciberdesafios na escrita – Tutora Selma Rosa. Pedagoga e especialista em Psicopedagogia pela UEG – Universidade Estadual de Goiás. Professora na Rede Municipal de Ensino de Luziânia-GO.



Justificativa

A convivência com mundo da cibercultura aponta que utilizar mídias digitais como aplicativos e sites pode para facilitar os trabalhos pedagógicos. Sabe-se que o professor do Ensino Básico, em sua maioria, possui poucas condições materiais e dificuldades de utilizar a tecnologia digital no seu trabalho diário na elaboração recursos de som, imagem e movimento, o que acaba prejudicando a organização do trabalho pedagógico.

O avanço tecnológico vem transformando os modos de produção e também o fazer pedagógico dos professores. O espaço da cibercultura que a internet aponta um novo fazer por meio das facilidades que os meios de comunicação computacionais carregam. A cibercultura definida por Lemos (2002) e Lévy (1999) são modos de vida e de comportamentos assimilados e transmitidos na vivência histórica em todas as idades, marcada pelas tecnologias digitais, mediando a comunicação e a informação via internet. Essa mediação já não ocorre de forma centralizada via rádio, televisão e imprensa. Segundo os autores é característica na cibercultura a comunicação utilizando-se de rede hipertextual, multiplicidade, interatividade, imaterialidade, processo síncrono e assíncrono, multissensorialidade e multidirecionalidade.

Para que o professor consiga utilizar a tecnologia digital em prol do seu trabalho faz-se necessário compreender o conceito de autoaprendizagem. Com base nos estudos de Gohn (2003, p.14) “a autoaprendizagem é um conceito chave para o entendimento da utilização dos meios tecnológicos”. Este autor discute a intencionalidade do aprender e a procura por meios não-formais ou informais para desenvolvimento de diferentes habilidades. Nesse contexto, a utilização de vídeo aulas torna-se eficaz para alcançar os professores que necessitam de apoio e atualização profissional na condição de imigrantes digitais, termo usado por Prensky.

Os professores têm demonstrado muito interesse em se capacitar para lidar com ferramentas tecnológicas na e para a sala de aula, cabendo então aprofundar-se na utilização de aplicativos ou sites para alcançar domínio técnico necessário para aplicar no seu trabalho recursos tecnológicos digitais facilitadores no cotidiano escolar visto que muitos já fazem uso de mídias e redes sociais.

Lidar com ferramentas que viabilizam a elaboração, pesquisa e organização de material pedagógico poderá atender a necessidade técnica do professor uma vez que “o papel desempenhado pelos sistemas computadorizados no mundo moderno atinge diversas áreas do conhecimento humano (...)” (GOHN, 2003, p. 108). Muitas vezes o processo artesanal de recursos - elaborar cartazes, montar apostilas, organizar imagens, criar vídeos e baixar músicas



- pode ser um tanto penoso quanto dispendioso, pois o professor que não possui domínio da máquina acaba realizando o processo manualmente ou pagando para que alguém possa fazê-lo em tempo hábil. Desse modo, o conhecimento e aplicação de habilidades técnicas digitais irão favorecer seu trabalho na sala de aula favorecendo a praticidade pois, como discute McLuhan (1964, in GOHN, 2003, p.15) “as mídias são extensões do homem”. Exigem-se conhecimentos e domínio tecnológico por parte do professor, mas a realidade é distante da formação ofertada pelos sistemas responsáveis pela formação continuada de professores, visto que as formações ainda não oportunizam tal aprendizagem, por isso a auto aprendizagem torna-se necessária, bem como o investimento cursos presenciais ou online, percebendo que

Com o uso de tecnologias modernas, pode-se combinar som, imagem e movimento, esquemas gráficos e diversos outros recursos em estruturas interativas, oferecendo ao aluno opções para encontrar o caminho mais apropriado ao seu desenvolvimento. (Idem, 2003, p. 110)

Ao orientar-se por meio de vídeo aulas para o desenvolvimento de recursos usando aplicativos e sites, os professores poderão utilizar-se de momentos organizados na própria rotina para formação continuada e auto aperfeiçoamento, utilizando um modelo individual, que atende ao tempo de aprendizagem e desenvolvimento do professor que agora como aprendiz participa. A autoaprendizagem, porém não se caracteriza como aprendizagem isolada, mas aprendizagem autônoma, centrada no aluno, que pode desvendar outras habilidades a partir das discussões e apontamentos usados nas vídeo aulas, acompanhando seus pares e trocando informações importantes inclusive em rede.

Dentre as características da auto aprendizagem com base nos estudos de Carl Rogers (in GOHN, 2003, p.20) está a aprendizagem significativa, que está alicerçada nos objetivos do aluno e no seu querer aprender envolvendo o ser completo com “independência, criatividade e autoconfiança”. Perante a tecnologia digital algumas habilidades básicas para a produção de recursos didáticos de imagem, som e movimento ainda precisam ser desenvolvidas pelo professorado, pois muitos ainda precisam conhecer as funcionalidades de sites e aplicativos para elaboração de recursos didáticos, além do entretenimento.

Para desmistificar o uso destas ferramentas computacionais disponíveis e demonstrar sua funcionalidade faz-se necessário perceber a internet é um fomento à comunicação dinâmica. Gohn (2003) ao pesquisar sobre o computador, realiza a análise sobre a auto aprendizagem na qual é necessária filtragem de dados pelo próprio aprendiz por meio de mecanismos de busca e links confiáveis no campo específico da formação para que o professor, como pesquisador, encontre formas de agregar o uso destes recursos digitais na sua rotina de produção de materiais



de ensino para que possa “atualizar-se, manter-se e desenvolver-se” , uma vez que as informações contidas na rede é infinita e pode levar a falsas informações (GOHN, 2003, p.20). A responsabilidade, a organização e a autonomia do aluno que utiliza meios de auto aprendizagem é notória e provoca um desenvolvimento de dentro para fora (DEMO, 2001 in GOHN, 2003). A utilização de aplicativos no dia a dia promove habilidade de criar recursos didáticos de acordo com o contexto de ensino na sala de aula e para ela com materiais didáticos mais funcionais e elaborados.

A avaliação da aprendizagem dar-se-á pela execução dos aplicativos sugeridos, tais como Canva, organizador de imagens, Block Poster, ampliação de cartazes *online*, CamScanner, digitalização de imagens, Snaptube para download de imagens e vídeos e Kinemaster para criação e edição de vídeos.

Cabe questionar: treinamento ou formação para professores usarem aplicativos? A abordagem da auto aprendizagem viabiliza os dois processos, pois a técnica é necessária quantitativamente e gerar e recriar experiências torna o aprendizado amplo ligado ao prazer, portanto, qualitativo. A diversidade de aplicativos disponíveis poderá tornar a prática pedagógica e a organização do trabalho mais prazerosos por meio da desmistificação do uso destes para elaborar material pedagógico.

A técnica pedagógica se fundamenta nos mecanismos que regem o desenvolvimento das etapas necessárias para atingir metas educacionais. Podemos considerar os treinamentos quantitativos como parte dessas etapas. Já o espírito pedagógico faz o aprendiz apreciar tanto as metas a alcançar como os caminhos que conduzem a elas. (GOHN, 2003, p.25)

Nesse contexto, a auto aprendizagem por meio das vídeo aulas torna-se um estímulo relacionado com a tecnologia. Aprender a fazer e aprender a aprender são pilares da educação relatados por Jacques Delors ligados à técnica e ao espírito pedagógico, aquele que mantém o entusiasmo em ensinar. Espera-se que o contato com aplicativos que favorecem o trabalho pedagógico fomentem o aprimoramento e o letramento digital de professores e professoras da Educação Básica, especialmente aqueles que atuam de 1º ao 5º ano e dependem de recursos como atividades xerocadas, livros literários em PDF, cartazes, relatórios com fotos e outros.

Vale apresentar aos professores a funcionalidade de aplicativos que objetivam organizar e facilitar o fazer pedagógico bem como a elaboração de recurso de forma autônoma e orientada de acordo com situações enfrentadas no dia a dia da sala de aula para um público que convive com nativos digitais e pode aprender habilidades no campo da cibercultura.



Assim, usando a autoaprendizagem um professor que deseja a formação continuada para uso das mídias digitais e elaboração de recursos pode administrar seu percurso de aprimoramento profissional com a disposição de vídeo aulas pelas quais o processo de aprendizagem acontece mediado pelos canais comunicativos.

PÚBLICO ALVO

Professores do Ensino Fundamental I da 1ª Escola de Tempo Integral Laudimário de Jesus Tormin com interesse em conhecer e usar mídias digitais na elaboração, organização e utilização de material pedagógico como cartazes, vídeos, imagens e músicas.

METODOLOGIA

1º Momento – Reorganização o site para a auto aprendizagem visando a produção de vídeo aulas para orientação sobre o uso de aplicativos/sites explicando sua importância e funcionalidade na produção de recursos pedagógicos digitais ou sua manipulação.

2º Momento – Produção de vídeo aulas sobre o uso de ferramentas digitais e divulgação em grupos e redes sociais de forma gratuita.

3º Momento – Exploração teórico-prática nas vídeo aulas sob modelo de autoaprendizagem utilizando o celular e/ou computador pensando na produção e utilização de imagens ampliadas, vídeos e montagens de foto, downloads e como fazer uso destas ferramentas no dia a dia na elaboração dos recursos.

4º momento – Socialização da produção dos professores por meio do site ou redes sociais com depoimentos auto avaliativos da utilização dos aplicativos/sites.

RECURSOS

Computadores com acesso à Internet e aparelhos celulares, impressora e folhas A4.

AVALIAÇÃO

O processo será auto avaliativo com base na autocrítica e socialização dos recursos materiais produzidos por imagem, som ou movimento.

REFERÊNCIAS

CANVA. **Aplicativo.** Disponível em:
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&hl=pt_BR



BLOCK POSTERS. **Aplicativo**. Disponível em <http://www.blockposters.com/>

CUNHA, Fernanda Pereira da. **E-arte/Educação: educação digital crítica**. São Paulo: Annablume; Brasília: CAPES, 2012.

GOHN, Daniel Marcondes. Conceitos e categorias. In: **Aprendizagem musical: alternativas tecnológicas**. São Paulo: Annablume, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 34. ed. Rio de Janeiro: Artmed, 1999.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LIBÂNIO, José Carlos. **Adeus professor, adeus professora? Novas exigências educacionais e profissão docente**. São Paulo: Cortez, 2003. 7 ed.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Tradução: Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.