

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

SONIA MARIA TEIXEIRA

**A importância do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação  
na prática pedagógica e na motivação da aprendizagem**

Porto Alegre  
2012

SONIA MARIA TEIXEIRA

**A importância do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação  
na prática pedagógica e na motivação da aprendizagem**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador: Prof. Carlos Tadeu Queiroz de Moraes.

Porto Alegre  
2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

**Reitor:** Prof. Carlos Alexandre Netto

**Vice-Reitor:** Prof. Rui Vicente Oppermann

**Pró-Reitor de Pós-Graduação:** Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

**Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:** Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

**Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:**  
Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho a todos os meus familiares e aos amigos da Universidade Aberta do Brasil, do Polo de Sapucaia do Sul/RS.

Também e, especialmente, ao pessoal do CINTED/UFRGS/RS (Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação) e ao meu querido orientador, professor Carlos Tadeu Queiroz de Moraes, pela paciência e compreensão das minhas limitações.

## RESUMO

Este estudo tem como objetivo analisar a importância da utilização das tecnologias de informação e comunicação em atividades pedagógicas e na motivação dos estudantes na busca por uma Educação com base no protagonismo do educando. Assim, este estudo aposta na Pedagogia de projetos, como metodologia motivadora. Para tanto, será utilizado como exemplo um projeto cujo foco é estimular a leitura e a criação literária, projeto este, com referencial voltado para a utilização dos recursos disponibilizados por diversas mídias, bem como o uso do computador, ferramentas virtuais, jogos, aplicativos e programas educativos. Por meio da observação do desenvolvimento do projeto acima mencionado e pela tabulação dos resultados de uma sondagem de opinião junto aos estudantes participantes, este estudo comprovará o potencial das tecnologias de informação e comunicação, como ferramenta pedagógica valiosa na inovação da prática pedagógica e no resgate da motivação no processo de ensino e de aprendizagem.

Palavras-chaves: tecnologias de informação e comunicação, projetos, motivação, resgate, ensino e aprendizagem.

## **ABSTRACT**

This study aims to analyze the importance of the use of information and communication technologies in teaching activities and student motivation in the quest for an education based on the role of the student. This study bet on Pedagogy project as motivating methodology. Thus, we used the example of a project whose focus is to promote reading and literary creation, this project, with reference back to the use of the resources provided by various media as well as the use of computers, virtual tools, games, applications and programs educational. By observing the development of the aforementioned project and the tabulation of results of an opinion poll to participating students, this study will prove the potential of information and communication technologies as valuable educational tool in teaching practice and innovation in rescue motivation in teaching and learning.

Keywords: information and communication technologies, projects, motivation, rescue, teaching and learning.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: gráfico correspondente a questão 1 do questionário.....	35
Figura 2: gráfico correspondente a questão 2 do questionário.....	36
Figura 3: gráfico correspondente a questão 3 do questionário.....	37
Figura 4: gráfico correspondente a questão 4 do questionário.....	38
Figura 5: gráfico correspondente a questão 5 do questionário.....	39
Figura 6: gráfico correspondente a questão 6 do questionário.....	40

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	08
<b>1.1 Objetivos</b> .....	09
1.1.1 Objetivo Geral .....	09
1.1.2 Objetivos Específicos .....	09
1.1.3 Delimitação do Estudo .....	10
1.1.4 Organização do Trabalho .....	10
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	12
<b>2.1 A importância das tecnologias no processo ensino/aprendizagem</b>	13
<b>2.2 Dificuldades encontradas pelos docentes na utilização das tecnologias na prática pedagógica</b> .....	18
<b>2.3 A Pedagogia de projetos e a aprendizagem com recursos tecnológicos</b> .....	21
<b>3 PROJETO BRINCANDO DE ESCRITOR</b> .....	30
<b>3.1 Acontecimentos antecedentes à criação do Projeto Brincando de Escritor</b> .....	30
<b>3.2 Objetivo geral do Projeto Brincando de Escritor</b> .....	31
<b>3.3 Objetivos específicos do Projeto Brincando de Escritor</b> .....	31
<b>3.4 Operacionalizações do Projeto Brincando de Escritor</b> .....	32
<b>3.5 Cronograma de Atividades</b> .....	33
<b>3.6 Avaliação do Projeto Brincando de Escritor</b> .....	33
<b>4 METODOLOGIA</b> .....	34
<b>4.1 Tipo de pesquisa</b> .....	34
<b>4.2 Público alvo</b> .....	34
<b>4.3 Coleta de dados</b> .....	34
<b>4.4 Resultado e análise de dados</b> .....	35
<b>4.5 Relato de observação feita pelo docente</b> .....	40
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	42
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	44
<b>ANEXO</b> .....	47

## 1 INTRODUÇÃO

Educar com qualidade, educar para a vida, educar para o mundo do trabalho, eis um dos maiores desafios enfrentado pelas instituições de ensino e por educadores num mundo em constantes transformações, cada vez mais focado na diversificação das atividades, na necessidade de especialização e no enfrentamento da competitividade, tanto ao nível social, quanto ao nível profissional.

Assim, uma reflexão sobre mudanças na Educação neste novo milênio exige o enfrentamento de novas realidades e perspectivas, por parte das instituições e dos educadores. À escola cabe uma adequação curricular aos novos tempos e exigências da sociedade, enquanto que ao educador, cabe uma nova revisão da prática educativa, buscando na variabilidade de metodologias e disponibilidade de recursos, o sucesso na nobre missão de ensinar pela motivação.

Este estudo aborda a importância da introdução das tecnologias de informação e comunicação na prática pedagógica, principalmente como elemento facilitador da motivação dos educandos, estes já cansados da metodologia centrada basicamente em atividades teóricas desenvolvidas na sala de aula convencional.

Também faz parte deste trabalho a análise da importância da Pedagogia de projetos, como uma prática educativa que envolve e cativa os estudantes, pela proposição de atividades verdadeiramente práticas, principalmente quando se utiliza os recursos disponibilizados pelo uso das tecnologias de informação e comunicação, tais como: rádio, televisão, computadores, jogos e programas educativos, material impresso, bem como o acesso ao mundo virtual e às redes sociais.

Assim, tendo como embasamento uma pesquisa bibliográfica e a observação de situações práticas, este estudo pretende responder a questão: o uso das tecnologias de informação e comunicação pode auxiliar na prática pedagógica como fator incentivador no processo de uma aprendizagem com foco no protagonismo do educando?

A resposta para tal questão, e, conseqüentemente para o desenvolvimento deste trabalho, justifica-se na medida em que se pretende auxiliar tanto os docentes, quanto os educandos no aperfeiçoamento do processo educativo.

## **1.1 Objetivos**

### 1.1.1 Objetivo Geral

O presente estudo tem como objetivo geral analisar a importância da utilização das tecnologias de informação e comunicação como fator de inovação na prática pedagógica e motivação no processo de ensino e de aprendizagem.

### 1.1.2 Objetivos específicos

- comprovar, mediante uma pesquisa bibliográfica, a contribuição das tecnologias de informação e comunicação na prática pedagógica, estabelecendo a relação entre o uso das mesmas e o processo de ensino e aprendizagem centrado no protagonismo do educando;
- apresentar o Projeto Brincando de escritor e os resultados do trabalho de pesquisa de opinião feito com os estudantes;
- tecer considerações que venham colaborar com a prática educativa em ambiente apoiado pelas TICs.

### 1.1.3 Delimitação do Estudo

Este estudo terá como base a observação do Projeto Brincando de Escriitor, projeto este em execução com estudantes da 7ª série do Ensino Fundamental de uma escola pública estadual do município de Canoas RS.

### 1.1.4 Organização do Trabalho

O presente trabalho está organizado da seguinte forma: o primeiro capítulo é composto por um pequeno resumo do assunto que será tratado, bem como o objetivo geral a ser alcançado, os objetivos específicos, a população alvo deste estudo e o detalhamento de cada capítulo por assuntos.

No segundo capítulo será feita uma pesquisa bibliográfica com autores, que se dedicaram ao estudo da importância do uso das tecnologias de informação e comunicação no processo de ensino e de aprendizagem. Também será feita uma reflexão sobre algumas dificuldades encontradas pelos docentes no uso das tecnologias como recursos pedagógicos, culminando com a abordagem da opção pela metodologia da Pedagogia de Projetos e seus reflexos na motivação da aprendizagem. Aborda-se também o fato de que a metodologia de projetos, por sua versatilidade na inclusão das mídias como recursos pedagógicos, colabora na construção de um processo educativo mais condizente com os anseios da sociedade atual.

No terceiro capítulo será apresentado o Projeto Brincando de Escriitor, projeto este desenvolvido com estudantes da 7ª série do Ensino Fundamental de uma escola pública estadual do município de Canoas RS, com o objetivo de comprovar a eficiência da Pedagogia de projetos e das Tecnologias de Informação e Comunicação, como recursos valiosos no auxílio do processo de motivação dos estudantes. Constam deste capítulo um pequeno relato de alguns acontecimentos antecedentes à criação do projeto, o objetivo geral e os específicos, o detalhamento das atividades, o cronograma de atividades, bem como a forma de avaliação utilizada pelo docente.

No quarto capítulo é feita a abordagem da metodologia adotada, com detalhamento do tipo de pesquisa, público alvo, como foi efetuada a coleta de dados, estes representados em dados numéricos e sob a forma de gráficos, respectivamente a cada questão do questionário de sondagem, acompanhados de uma análise dos resultados comprobatórios da questão sobre a importância do projeto em si e sobre o uso das tecnologias como recursos pedagógicos.

Também enriquece este capítulo o relato da observação do desenvolvimento das atividades e do desempenho dos estudantes feita pelo docente ao longo do Projeto Brincando de Escriitor.

Finalmente, no seu quinto e último capítulo, este trabalho apresenta algumas conclusões visando contribuir para melhorar a qualidade do ensino pelo uso das tecnologias e facilitar a prática pedagógica dos docentes, bem como para que o processo de aprendizagem possa ser conduzido pelo próprio educando.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

Este capítulo aborda a importância da utilização das tecnologias de informação e comunicação na prática educativa, bem como a influência destes recursos como fator motivador no processo de aprendizagem. Porém, também salienta que tal contribuição deve vir alicerçada com estratégias amplamente planejadas, pois, conforme Moran, o uso das tecnologias só obtém validade quando dentro de um projeto inovador:

As tecnologias, dentro de um projeto pedagógico inovador, facilitam o processo de ensino-aprendizagem: sensibilizam para novos assuntos, trazem informações novas, diminuem a rotina, nos ligam com o mundo, com as outras escolas, aumentam a interação (redes eletrônicas), permitem a personalização (adaptação ao ritmo de trabalho de cada aluno) e se comunicam facilmente com o aluno, porque trazem para a sala de aula as linguagens e meios de comunicação do dia-a-dia. (MORAN, 1994).

Assim, a partir da análise de algumas dificuldades encontradas pelos docentes no uso das tecnologias, o trabalho aborda as vantagens da opção pela metodologia da Pedagogia de projetos, como um bom caminho para motivar os educandos no desenvolvimento de atividades, nas quais possam utilizar as tecnologias, despertando competências e habilidades necessárias ao sucesso no processo formativo do educando, processo este resguardado na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996), cujo objetivo é garantir uma Educação de qualidade para todos os brasileiros. Como consta no texto da Lei 9394/96.

Art. 1º A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

Art. 2º A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social. (BRASIL, 1996, s. p.)

## 2.1 A importância das tecnologias no processo ensino/aprendizagem

É fato que, para acompanhar as transformações ocorridas no mundo moderno, a Educação necessita passar por uma série de mudanças, capazes de recontextualizar conjuntamente o papel da escola no âmbito social, o papel da gestão escolar, a prática docente e o resgate na motivação do educando.

Logo no início da busca pela fundamentação teórica, a importância do uso das tecnologias no processo de ensino e de aprendizagem apresenta-se consubstanciada na citação encontrada na publicação denominada Livro Verde editado pela Sociedade da Informação no Brasil:

Educar em uma sociedade da informação significa muito mais que treinar as pessoas para o uso das tecnologias de informação e comunicação: trata-se de investir na criação de competências suficientemente amplas que lhes permitam ter uma atuação efetiva na produção de bens e serviços, tomar decisões fundamentadas no conhecimento, operar com fluência os novos meios e ferramentas em seu trabalho, bem como aplicar criativamente as novas mídias, seja em usos simples e rotineiros, seja em aplicações mais sofisticadas. (BRASIL, S. I. 2000, p. 45)

Também, já nos primeiros trabalhos da pesquisa bibliográfica sobre a temática deste estudo, a importância de uma mudança da escola e da prática pedagógica, em função do uso das tecnologias, fica bem evidenciada nas palavras do grande educador Paulo Freire, quando este se refere ao que denominou de novo perfil da escola:

(...) a minha questão não é acabar com a escola, é mudá-la completamente, é radicalmente fazer que nasça dela um novo ser tão atual quanto a tecnologia. Eu continuo lutando no sentido de pôr a escola à altura do seu tempo. E pôr a escola à altura do seu tempo não é soterrá-la, mas refazê-la. (FREIRE, 1996).

Porém, o que se pode considerar como um novo perfil para a escola?

Para obter resposta ao questionamento acima, torna-se necessário retroceder no tempo, mais precisamente entre o final do século XV e o início do século XVI, no que se denominou de uma nova era, a Era Planetária, período caracterizado pelas grandes descobertas marítimas, facilitadas pela circunavegação ao redor do globo e pela descoberta copernicana de que a Terra é um planeta que gira ao redor do sol.

Época de grandes fatos históricos tais como a colonização, a escravidão, a ocidentalização e o desenvolvimento acelerado das relações e interações entre as diferentes partes do globo terrestre, da qual também fazem parte centenas de tantos outros acontecimentos históricos de igual importância, porém aqui não citados, mas que, definitivamente, colocaram o mundo numa nova Era.

A partir da década de noventa, o fenômeno denominado globalização estabeleceu um mercado mundial e uma rede de comunicações que se ramificou intensamente pelos quatro cantos do planeta, sendo que tal evento teve reflexos no desenvolvimento científico, tecnológico, econômico e social, que, apesar das controvérsias, trouxeram perdas e benefícios para toda a humanidade, mas que, incontestavelmente, fomentaram o surgimento de um novo tipo de sociedade, a Sociedade Planetária.

Esta nova estruturação social repercutiu e continua repercutindo na necessidade de mudanças na missão da Educação para uma sociedade planetária, como bem definiu Edgar Morin:

[...] a missão da educação para a era planetária é fortalecer as condições de possibilidades de emergência de uma sociedade-mundo composta por cidadãos protagonistas, conscientes e criticamente comprometido com a construção de uma civilização planetária. (MORIN, 2003, p. 98).

Portanto, para que a escola prepare condignamente seus egressos, tornando-os aptos para atuarem no pleno exercício da cidadania, urge que a mesma promova um constante processo de reestruturação curricular, com renovação de metas, objetivos, planificações e regras disciplinares, bem como o completo aparelhamento das escolas com recursos tecnológicos e acesso ao mundo virtual.

Assim, conseqüentemente, também urge a necessidade de mudanças e revisão da prática pedagógica, pois o modelo antigo, também chamado de convencional, e que, infelizmente ainda está presente nas escolas, modelo este no qual a figura do professor é sacralizada como dono absoluto do conhecimento e da verdade, deve ser substituído pela figura do educador-mediador, aquele que planeja estratégias de aprendizado, despertando não somente competências e habilidade, mas inclusive a motivação e o protagonismos dos educandos, na condução da própria aprendizagem. No que colabora Souza quando esclarece:

As sociedades enfrentam, hoje, o desafio de oferecer às gerações jovens, princípios éticos de convivência e ideais humanos que possam ser compartilhados por pessoas com diferentes antecedentes e formações. Uma representação convincente da democracia parece ser o caminho para o desenvolvimento de identidades autônomas, prontas para adaptar-se e responder a rápidas mudanças sociais, culturais e econômicas. Tal representação enfatiza a liberdade e a interdependência, a tolerância e o respeito mútuo, a iniciativa e a competência para o trabalho construtivo e cooperativo. (SOUZA, 2003, p.25).

Porém, o que não se admite mais é a atitude de indiferença em relação ao acelerado desenvolvimento das tecnologias numa sociedade eminentemente globalizada, na qual o domínio do conhecimento foi socializado virtual e imagneticamente pelo contato visual com a tela de televisores, computadores e telefones celulares e outras mídias, em todo o mundo, formando um novo perfil de educando, ou seja, o perfil do nativo digital. Miriam Salles cita Ismael Peña-López, para explicar o significado de nativo digital:

As gerações nascidas nas últimas décadas cresceram com a internet, videogames, Cds, vídeos, celulares, etc. Estas tecnologias já estavam aqui quando eles nasceram e por eles foram incorporadas com naturalidade, da mesma forma como o fizeram as gerações anteriores com os carros e TVs. Este fato implica, não somente que esta geração tenha total familiaridade com as tecnologias digitais, “daí a denominação nativos digitais” como também, baseando-se em estudos das neurociências, sua forma de pensar, e mesmo a estrutura física de seu cérebro, é diferente das dos imigrantes digitais, que aprenderam e se formaram num mundo analógico e para os quais o mundo digital supõe um processo de imersão nas tecnologias. (PEÑA-LÓPEZ, 2007 apud SALLES, 2007, s. p.).

Contribuindo ainda para entender melhor o estudante do novo milênio, Tori se aprofunda quando caracteriza como funciona o cérebro do nativo digital, afirmando:

O cérebro dos “nativos” se desenvolveu de forma diferente em relação às gerações pré-internet. Eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear. (TORI, 2010 p. 218).

Porém, não pode ser descartada aqui a população dos “imigrantes digitais”, bem definidos por Palfrey e Gasser (2011, p.13) como: pessoas menos familiarizadas com o ambiente digital, as quais aprenderam a utilizar o computador e acessar e-mails e redes sociais de forma simples.

Assim, neste panorama composto por nativos e imigrantes digitais, reforça-se a ideia de que os recursos oferecidos pelas tecnologias de informação e comunicação devem ser utilizados pelos professores, como forma de cativar os estudantes, estabelecendo uma ponte com a cultura digital, para moldar um novo estilo pedagógico, capaz de captar experiências próprias e coletivas, que permita a construção de um conhecimento socializado, como afirma Lévy:

O essencial, porém, reside num novo estilo de pedagogia que favoreça, ao mesmo tempo, os aprendizados personalizados e o aprendizado cooperativo em rede. Neste quadro, o docente vê-se chamado a tornar-se um animador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos, em vez de um dispensador direto de conhecimentos. (LÉVY, 1993).

Contudo, cabe ao educador, entender a cultura tecnológica, primeiramente considerando que a mesma não tem definição pronta, pois está em constante evolução assim como a sociedade, o que se comprova na afirmativa: “a tecnologia não determine a sociedade e nem a sociedade escreva o curso da transformação tecnológica”. (CASTELLS, 1999, p. 25).

Ainda sobre a tecnologia e a sociedade Rodrigues esclarece:

A tecnologia é o pano de fundo, o próprio quadro referencial, no qual todos os outros fenômenos sociais ocorrem. Ela molda nossa mentalidade, nossa linguagem, nossa maneira de estruturar o pensamento, inclusive a nossa maneira de valorar. Por outro lado, toda cultura tem seus valores arraigados. Esses valores são questionados na medida em que a sociedade tecnológica evolui. (RODRIGUES, 2001, p. 76-77).

Desta forma, pode-se considerar que o impacto das tecnologias sobre a sociedade e a cultura digital é recíproco, porém, as tecnologias não determinam a cultura, mas facilitam a sua divulgação.

Assim, a educação não pode mais prescindir do uso da tecnologia, no entanto, a simples presença das tecnologias na Educação não garante o sucesso do processo ensino aprendizagem, pois sem planejamento e estratégias não se cumprirá a missão maior do ensino, que é contemplar com qualidade o processo de formação do educando, como corrobora Cortella, quando afirma que:

(...) a presença isolada e desarticulada dos computadores na escola não é, jamais, sinal de qualidade de ensino; mal comparando, a existência de alguns aparelhos ultramodernos de tomografia e ressonância magnética em determinado hospital ou rede de saúde não expressa, por si só, a qualidade geral do serviço prestado à população. É necessário estarmos muito alertas para o risco da transformação dos computadores no bezerro de ouro a ser adorado em Educação. (CORTELLA, 1995:34).

No entanto, não representa que tal postura signifique apenas reestruturar currículos, equipar escolas com computadores e outras mídias e formar professores, pois é necessária uma nova visão pedagógica capaz de incluir e explorar as competências e habilidades desenvolvidas pelos nativos digitais, na construção de conhecimentos relacionados com a problemática social, com as experiências e vivências dos mesmos, de forma que tais saberes possam ser socializados entre as comunidades escolares e com a sociedade de um modo geral.

## **2.2 Dificuldades encontradas pelos docentes na utilização das tecnologias na prática pedagógica**

É fato inegável que, nos dias atuais, a sociedade mundial vive e sofre as influências de uma cultura tecnológica, também denominada de cultura cibernética, a cibercultura, ou seja, a presença das tecnologias de informação e comunicação em quase todas as atividades humanas. No entanto, em se tratando de Educação, a simples incorporação tecnológica não garante a qualidade do processo educacional e nem do trabalho docente, como corrobora Brasil, quando afirma:

A incorporação das inovações tecnológicas só tem sentido se contribuir para a qualidade do ensino. A simples presença de novas tecnologias na escola não é, por si só, garantia de maior qualidade da educação, pois a aparente modernidade pode mascarar um ensino tradicional baseado na recepção e na memorização de informações. (BRASIL, 1998, p. 141)

Assim, a análise da inclusão e do uso das tecnologias na Educação, requer a necessidade de investimento na formação dos professores e no desenvolvimento de currículos e projetos pedagógicos, centrados na utilização das tecnologias de informação e de comunicação, não apenas como ferramentas, mas como novas formas de aprender e ensinar, possibilitando a socialização do conhecimento em estruturas de redes, de forma autônoma e ao mesmo tempo colaborativa.

Esclarecendo o significado de rede Lévy acrescenta:

(...) a rede é, antes de tudo, um instrumento de comunicação entre pessoas, um laço virtual em que as comunidades auxiliam seus membros a aprender o que querem saber. Os dados não representam senão a matéria-prima de um processo intelectual e social vivo, altamente elaborado. Enfim, toda inteligência coletiva do mundo jamais dispensará a inteligência pessoal, o esforço individual e o tempo necessário para aprender, pesquisar, avaliar e integrar-se a diversas comunidades, sejam elas virtuais ou não. (LÉVY, 1998, p. 2).

No entanto, apesar do aumento da oferta de cursos de atualização e formação continuada na área das tecnologias e também pela crescente informatização das escolas, cabe citar a resistência de alguns docentes em utilizar as tecnologias, quer por falta de preparo, quer pelo medo de inovar.

Outra situação é aquela em que o professor é declaradamente avesso ao uso das tecnologias como recursos pedagógicos, ou, apenas domina razoavelmente alguns recursos mais simples, o que o faz evitar o uso das ferramentas tecnológicas temendo o confronto direto com a versatilidade virtual dos estudantes.

Existe ainda um fator de cunho burocrático, que impede ou dificulta o uso pedagógico das tecnologias, representado pela obrigatoriedade imposta pela maioria das escolas, principalmente no ensino público estadual, em seguir a sistemática adotada no livro didático fornecido pelo governo federal.

Uma outra dificuldade encontrada pelos docentes é a falta de preparo na tarefa de elaboração do material didático a ser utilizado pelos estudantes, pois tal tarefa demanda tempo de planejamento para que o material cumpra seu papel, promovendo a interatividade, a seqüência de idéias, a relação entre a teoria e a situação prática, em linguagem clara e concisa, com o auxílio de animações, resumos e mapeamento orientado para a pesquisa no mundo virtual. Outra dificuldade encontrada pelos docentes é conciliar o aprendizado em sala de aula com as atividades realizadas frente ao computador e frente ao verdadeiro turbilhão de informações fornecidas pelo acesso a Internet, o que exige um bom planejamento. Sobre o enfrentamento e benefícios da Internet na Educação, afirma Tajara:

A Internet traz muitos benefícios para a educação, tanto para os professores como para os alunos. Com ela é possível facilitar as pesquisas, sejam grupais ou individuais, e o intercâmbio entre os professores e alunos, permitindo a troca de experiências entre eles. Podemos mais rapidamente tirar as nossas dúvidas e dos nossos alunos, sugerir muitas fontes de pesquisas. Com todas estas vantagens será mais dinâmica a preparação de aula.  
(TAJARA, 2004. p. 157).

No entanto, o uso da Internet exige um minucioso planejamento de estratégias que estabeleçam uma ponte entre a aula expositiva na sala de aula convencional e aquela aula proporcionada em frente ao computador, pois é preciso canalizar a capacidade de autonomia do educando, na orientação do próprio aprendizado, para evitar os desvios proporcionados pelo ato sistêmico de copiar e colar ou pela navegação desorientada, também conhecida como navegação à deriva, que ocasiona perda de tempo e do foco do aprendizado.

Dando continuidade a este estudo sobre as dificuldades encontradas pelos docentes em utilizar as tecnologias na prática pedagógica cotidiana, ainda podem ser citados fatores considerados como diretamente operacionais.

Assim, um dos problemas é a precariedade da infraestrutura disponibilizada pelas escolas, pois, em muitas delas, os ambientes não comportam o número de alunos por turma, número este que ultrapassa o estipulado por lei, que é de trinta e cinco alunos por sala, o que já é considerado um excesso, tendo em vista a metragem original das salas que é de mais menos 49 metros quadrados.

Outro fator a ser considerado diz respeito à inexistência de um contrato firmado pelas mantenedoras, para manutenção dos equipamentos, visando garantir o bom funcionamento técnico das máquinas, bem como a atualização dos programas e licenças utilizadas nas escolas.

Ainda podem ser somados aos problemas acima mencionados, outros fatores relacionados pela climatização inadequada dos ambientes, falta de mobiliário, material impresso e acessórios em geral.

Porém, o fator que mais desestimula os docentes em utilizar os ambientes informatizados, relaciona-se com a falta permanente de um responsável técnico pedagógico, para assessorar o professor e os estudantes no desenvolvimento de projetos.

Aliás, é justamente pela falta de um responsável técnico pedagógico, que o levantamento anual realizado pelo Núcleo de Tecnologia Educacional da 27ª CRE Canoas RS, vem constatando o abandono ou mesmo o desuso dos

ambientes de Informática presentes nas escolas públicas estaduais do município, o que representa uma triste realidade na busca pela modernização e qualidade da Educação.

### **2.3 A Pedagogia de projetos e a aprendizagem com recursos tecnológicos**

Dando continuidade a este estudo cujo foco é a Pedagogia de projetos e a aprendizagem com recursos tecnológicos, primeiramente é necessário que o docente atualize e entenda o diferencial no perfil do estudante de hoje, ou seja, que o educando está em conexão com o mundo virtual na plenitude espaço temporal, sendo que tal estado de conectividade pode e deve ser aproveitada pelo educador por meio do planejamento de estratégias de ensino.

Para Moran, tais estratégias implicam em mudanças no educar:

Educar é colaborar para que professores e alunos-nas escolas e organizações - transformem suas vidas em processos permanentes de aprendizagem... Uma mudança qualitativa no processo de ensino/aprendizagem acontece quando conseguimos integrar dentro de uma visão inovadora todas as tecnologias: as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais, lúdicas e corporais... É importante diversificar as formas de dar aula, de realizar atividades, de avaliar. (MORAN, 2000, p. 12).

Contudo para produzir mudanças, a demanda do novo perfil do educando requer uma nova mudança de postura do educador em relação à prática pedagógica, sendo que a opção pelo uso da metodologia de projetos apresenta-se como um caminho ideal para fazer do estudante o protagonista do próprio processo de aprendizagem, introduzindo este estudante do terceiro milênio e no que Edgar Morin, denominou de educação para uma sociedade planetária:

[...] a missão da educação para a era planetária é fortalecer as condições de possibilidades de emergência de uma sociedade-mundo composta por cidadãos protagonistas, conscientes e criticamente comprometido com a construção de uma civilização planetária. (MORIN, 2003, p. 98)

Vemos então, que dentre os muitos desafios enfrentados pela Educação neste milênio, um deles, e, talvez, o que mais preocupa educadores, se relaciona diretamente com a prática realizada no recinto da sala de aula, pois trata da árdua tarefa da motivação dos estudantes.

Segundo Bzuneck (2000, p. 9) “a motivação, ou o motivo, é aquilo que move uma pessoa ou que a põe em ação ou a faz mudar de curso”. A motivação é um processo que inspira uma vontade de fazer, que sustenta uma ação respectiva, promovendo um estado de satisfação e de missão cumprida, mesmo que o resultado da ação não seja bem o esperado, pois sempre haverá a possibilidade de retorno e ressignificação dos objetivos propostos originalmente.

Porém, é importante diferenciar interesse e motivação, pois nem sempre o que interessa prende a atenção, a ponto de ter força suficiente para impelir à ação, diferentemente da motivação que fornece a energia suficiente para vencer resistências e obstáculos na execução de uma atividade.

Embora estruturada e difundida por Kilpatrick, a metodologia de projetos ganhou ênfase nas primeiras aplicações de Dewey em 1896, como um ensino que se propôs a incorporar à educação a experiência de vida do estudante, seus interesses pessoais e os impulsos ou motivos para a ação.

Pois o trabalho com projetos, como bem definem Fagundes, Maçada e Sato:

A atividade de fazer projetos é simbólica, intencional e natural do ser humano. Por meio dela, o homem busca a solução de problemas e desenvolve um processo de construção de conhecimento, que tem gerado tanto as artes quanto as ciências naturais e sociais. O termo projeto surge numa forma regular no decorrer do século XV. Tanto nas ciências exatas como nas ciências humanas, múltiplas atividades de pesquisa, orientadas para a produção de conhecimento, são balizadas graças à criação de projetos prévios. A elaboração do projeto constitui a etapa fundamental de toda pesquisa que pode, então, ser conduzida graças a um conjunto de interrogações, quer sobre si mesma, quer sobre o mundo à sua volta. (FAGUNDES, MAÇADA, SATO. 1997, p. 15).

A Pedagogia de projetos trabalha a valorização das diferenças individuais dos estudantes, bem como as atitudes sociais destes no ambiente escolar, democratizando o desejo da condução do próprio aprendizado, em concordância com a origem da palavra “projeto”, que deriva do latim *projectus*, cujo significado relaciona-se a algo lançado para frente.

Portanto, pode-se dizer que a idéia de projeto é própria da atividade humana, da sua forma de pensar em algo que deseja tornar real, o que leva a concordar que, “o projeto é inseparável do sentido da ação”, (ALMEIDA, 2002).

No trabalho com projetos o ponto de partida é o interesse e o esforço representado pela motivação. A proposta pedagógica vai mais além do que o domínio de conteúdos curriculares, pois consiste em aperfeiçoar a vida do educando em todos os aspectos, incentivando a criatividade, o pensamento aberto e crítico, bem como a socialização das experiências individuais e coletivas. Como corrobora Zabala:

O método de projetos designa a atividade espontânea e coordenada de um grupo de alunos que se dedicam metodicamente à execução de um trabalho globalizado e escolhido livremente por eles mesmos. Deste modo, têm a possibilidade de elaborar um projeto em comum e de executá-lo, sentindo-se protagonistas em todo o processo e estimulando a iniciativa responsável de cada um no seio do grupo. (ZABALA, 1998 p 149).

A proposta pedagógica do ensino por meio de projetos é uma mudança na concepção do processo de ensino e de aprendizagem, pois o papel do educador passa a ser de mediador pedagógico, papel este cujas características são bem especificadas por Gasparin quando cita:

Ao assumir o papel de mediador pedagógico, o professor torna-se provocador, contraditor, facilitador, orientador. (...) primeiro o professor faz a leitura do conteúdo, apropriando-se dele. Em seguida, coloca-o à disposição dos alunos que, por sua vez, o refazem, o reconstróem para si, tornando-o seu, dando-lhe um novo sentido. (GASPARIN, 2007, p.113-114).

Ainda, o trabalho com projetos pedagógicos também muda o papel do educando, que passa a ser construtor e protagonista em ações articuladas e integradas em torno de objetivos bem definidos e antecipados.

Tal mudança do papel do educando, em atividades com projetos pedagógicos, está muito bem definida por Moura e Barbosa, quando afirmam:

São projetos desenvolvidos por alunos em uma (ou mais) disciplina(s), no contexto escolar, sob a orientação do professor, e têm por objetivo a aprendizagem de conceitos e desenvolvimento de competências e habilidades específicas. Esses projetos são conduzidos de acordo com uma metodologia denominada Metodologia de Projetos, ou Pedagogia de Projetos. [...] os projetos de trabalho são executados pelos alunos sob a orientação do professor visando a aquisição de determinados conhecimentos, habilidades e valores. (MOURA & BARBOSA, 2006, p.12)

Assim, ao adotar a metodologia de projetos, o educador proporciona ao estudante um modo de aprender interligando conteúdos de várias áreas do conhecimento. Desta forma, sob o enfoque de uma Educação planetária, o ensino por projetos, enriquecido pela utilização dos recursos oferecidos pelas mídias, (computador, televisão, rádio, celular, pesquisa virtual, utilização de jogos e programas educativos, livros, impressos), disponíveis dentro e fora do contexto da escola, valoriza também as potencialidades do aluno, condutor de aprendizagens que podem ser socializadas entre os estudantes em geral, por meio da Internet, redes sociais, criação de sites, blogs e uso do correio eletrônico para troca de informações em tempo real.

Moran esclarece mais sobre o uso das tecnologias na educação, quando diz que:

As tecnologias nos ajudam a realizar o que já fazemos ou desejamos. Se somos pessoas abertas, elas nos ajudam a ampliar a nossa comunicação; se somos fechados, ajudam a nos controlar mais. Se temos propostas inovadoras, facilitam a mudança. (MORAN, 2009, p.27)

No entanto, o trabalho com projetos exige do docente um bom planejamento das situações de aprendizagem, potencializando ao aluno recontextualizar aquilo que aprendeu, estabelecendo relações significativas entre os conhecimentos, de modo que, ao ampliar a própria aprendizagem, o aluno pode dar novo significado aos conceitos e as estratégias utilizadas, sendo que, do ponto de vista dos relacionamentos, o auxílio dos parceiros de trabalho e o sentimento de coleguismo, também se reforçam.

Segundo Prado, uma das características do trabalho com projetos é a proposta de atividades em grupo e a socialização das experiências:

O trabalho por projeto não é solitário, ele exige uma postura colaborativa entre as pessoas envolvidas. O projeto constitui-se em um trabalho em grupo, de formação de um time em que as pessoas, cada qual com seus talentos, se relacionam em direção a um alvo em comum. (PRADO, 2005, p. 57)

Assim, uma das vantagens da metodologia de projetos, permite ao professor poder contar com a participação dos estudantes para montar o projeto, bem como na escolha dos recursos a serem utilizados.

Porém, cabe ao professor como mediador do processo de aprendizagem, incluir as estratégias pedagógicas que conduzam o estudante na busca pelo conteúdo programado, quer no material impresso disponibilizado, quer na pesquisa orientada em endereços de sites da internet. Pois, segundo Almeida, a comunicação no espaço virtual se dá:

[...] essencialmente pela leitura e interpretação de materiais didáticos textuais e hipertextuais, pela leitura da escrita do pensamento do outro, pela expressão do próprio pensamento através da escrita. Significa conviver com a diversidade e a singularidade, trocar idéias e experiências, realizar simulações, testar hipóteses, resolver problemas e criar novas situações, engajando-se na construção coletiva de uma ecologia da informação, na qual valores, motivações, hábitos e práticas são compartilhados. (ALMEIDA, 2003, p. 338)

Então, partindo especificamente para a utilização dos recursos tecnológicos, a estratégia da inovação pela pesquisa se completa com a utilização de ferramentas simples, como o editor de textos, que é uma área que permite ao estudante a organização textual pela leitura e pela capacidade de redação própria. Aqui a ideia da criação de portfólios individuais, disponibiliza um meio de compartilhamento do material produzido.

Outra ferramenta indispensável para auxiliar educador e estudantes no trabalho com projetos é o hipertexto. Concebido em 1945 por Vannevar Bush e batizado com o nome de hipertexto em 1965 por Ted Nelson, este recurso tem como característica a lógica não linear de apresentação e composição das

informações, oportunizando ao mundo uma nova forma de interface com a comunicação, pois tal qual um cérebro humano, o hipertexto não possui uma estrutura hierárquica e linear, sua organização se assemelha a uma rede, na qual editores originais e colaboradores fixos ou eventuais, trocam ideias e podem modificar o texto, interligados pela interatividade proporcionada no próprio ambiente. Como afirma Lévy:

[...] o hipertexto, a hipermídia ou a multimídia interativa percorrem um processo já antigo de artificialização da leitura. Se ler consiste em selecionar, esquematizar, construir uma rede de remissões internas ao texto, em associar a outros dados, em integrar as palavras e as imagens para uma memória pessoal em reconstrução permanente, então os dispositivos hipertextuais constituem uma espécie de reitificação, de exteriorização dos processos de leitura. (LÉVY, 1993).

Ainda, estão disponíveis aos docentes e educandos as facilidades dos softwares hipertextuais, aperfeiçoados por mecanismos de interatividade proporcionada através do mouse e de outros periféricos, como câmera, *scanner*, etc.

Também, o monitor do computador disponibiliza ao usuário a facilidade de acesso às informações de forma lúdica simplificando a aprendizagem e tornando o computador cada vez mais interativo, pois a navegação pelo hipertexto encontra endereços de sites, palavras sublinhadas, ícones piscando, e muitos outros atrativos, que abrem diversas janelas no ciberespaço, o que permite ao leitor a condução do próprio caminho, o que flexibiliza o acesso e a pesquisa.

Sobre ciberespaço, esclarece o grande filósofo Lévy:

[...] É o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999. p. 17).

Porém, mesmo assim, alguns docentes ainda consideram o uso do hipertexto muito sofisticado, subestimando a capacidade de manuseio desta ferramenta pelos estudantes. Outro fator diz respeito ao medo do docente de não dominar plenamente tal recurso, o que se estende a tantos outros recursos, programas, aplicativos, jogos e ferramentas, deixados de lado pelo mesmo motivo.

Contudo, a inclusão na prática pedagógica de ferramentas, recursos e aplicativos, auxiliam os educandos na compreensão de conteúdos e realização de tarefas, são ferramentas que facilitam a elaboração de gráficos, confecção de tabelas, desenhos e histórias em quadrinhos. Tais recursos destacam a capacidade criativa dos alunos, desafiando o uso de habilidades e competências em várias áreas do conhecimento. Como é o caso da utilização de projetos elaborados em slides, o que motiva os estudantes na redação textual das mensagens, na seleção e inclusão de imagens e na possibilidade de sonorização das telas apresentadas.

Outro potencial é encontrado em recursos como o rádio a televisão e o cinema, visto que é grande a variedade de programas que permitem interatividade radiofônica e televisiva em exposição de trabalhos, entrevistas e na intercomunicação dentro do ambiente escolar. Ao explorar a riqueza dos programas educativos veiculados na televisão, educadores e educandos estabelecem contato com as informações disponibilizadas, agregando aos conteúdos maior alcance cultural e social.

Sobre a contribuição da linguagem audiovisual, explica Moran:

A força da linguagem audiovisual está em que consegue dizer muito mais do que captamos, chegar simultaneamente por muitos mais caminhos do que conscientemente percebemos e encontra dentro de nós uma repercussão em imagens básicas, centrais, simbólicas, arquetípicas, com as quais nos identificamos ou que se relacionam conosco de alguma forma. (MORAN, 2001, p. 34).

Quanto ao papel do cinema, sua repercussão positiva é indiscutível no processo de aprendizagem, principalmente quando o professor propõe tarefas subsequentes, relacionadas à reflexão e formação de opinião, despertando o senso crítico dos estudantes, contando inclusive com a disponibilidade de programas de computador que transformam os alunos em produtores e protagonistas dos próprios filmes.

Ressalta-se aqui a importância da formação do senso crítico muito bem fundamentada na Educação problematizadora, que segundo (FREIRE, 2008): “a postura que deveria ser adotada na educação é àquela em que os participantes detêm um senso crítico acerca daquilo que ensinam e que aprendem”.

Outro grande e inegável recurso pedagógico é a utilização da Internet nas atividades escolares, desde que mediada por estratégias orientadoras de aprendizagem. Salienta-se aqui o papel dos sites de busca que podem facilitar e incentivar o aluno na pesquisa de informações e dados, bem como as ferramentas de comunicação como: Correio Eletrônico, Fórum de Discussão e Chats, que favorecem a criação de redes de conexões entre pessoas de diferentes lugares, idades e profissões, que trocam ideias e experiências, ampliando não só a visão do aluno da sociedade da informação, mas sua capacidade de reflexão.

Sobre o uso da internet na educação, Tajara cita alguns objetivos:

- Acessibilidade a fontes diversas de assuntos para pesquisas: páginas educacionais específicas para a pesquisa escolar, páginas para busca de softwares.
- Comunicação e interação com outras escolas.
- Estímulo para pesquisar a partir de temas previamente definidos ou a partir da curiosidade dos próprios alunos.
- Desenvolvimento de uma nova forma de comunicação e socialização.
- Estímulo à escrita e à leitura.
- Estímulo à curiosidade.
- Estímulo ao raciocínio lógico.
- Desenvolvimento da autonomia.
- Aprendizado individualizado.
- Troca de experiências entre professores/professores, alunos/alunos e professores/alunos. (TAJARA, 2000).

Sobre o perfil do aprendiz da sociedade da informação, Kastrup esclarece:

(...) não é aquele que aborda o mundo por meio de hábitos cristalizados, mas o que consegue permanecer sempre em processo de aprendizagem. O processo de aprendizagem permanente pode, então, igualmente, ser dito de desaprendizagem permanente. Em sentido último, aprender é experimentar incessantemente, é fugir ao controle da representação. É também, nesse mesmo sentido, impedir que a aprendizagem forme hábitos cristalizados. (KASTRUP, 1999, p. 151).

A especificação dos perfis acima citados orienta as estratégias que podem ser utilizadas pelos educadores. Assim, podem ser propostas aos educandos a construção de páginas na internet, de blogs e glogs, tarefas nas quais podem ser desenvolvidos além dos conhecimentos, a articulação com diferentes formas de linguagem: visual, textual, estética, lógica e hipertextual, transformando-se numa aprendizagem criativa, complexa e desafiadora para o aluno.

Porém, o uso da Internet pelo estudante, pode trazer alguns problemas, principalmente para àqueles propensos a dispersão da atenção, pela diversidade de assuntos disponíveis, também para aqueles que não se aprofundam na busca de informações ou se deslumbram pelo apelo de imagens e sons.

Contudo, verifica-se também que a Internet, quando utilizada de forma bem articulada, facilita a pesquisa e a comunicação, sendo que cabe ao professor conhecer as especificidades de cada um dos recursos disponibilizados para poder conduzir o processo de aprendizagem, evitando a dispersão, bem como a perda de tempo e do foco da pesquisa.

Quanto ao tipo e organização de tarefas constantes nos projetos, estas podem abranger desde a simples digitação de textos, até atividades mais elaboradas como edição de jornal, livros, histórias em quadrinhos, agendas, cartazes e textos interativos.

### **3 PROJETO BRINCANDO DE ESCRITOR**

Neste capítulo o propósito é apresentar o Projeto Brincando de escritor, desenvolvido em uma escola pública estadual do município de Canoas RS, com o objetivo de comprovar a importância do incentivo à leitura e criação literária na formação, desenvolvimento e motivação do educando.

#### **3.1 Acontecimentos antecedentes a criação do Projeto Brincando de escritor**

Antes de abordar propriamente a explicação do projeto Brincando de escritor, cabe uma reflexão sobre alguns fatos que colaboraram para que o projeto fosse contextualizado de forma efetiva.

Primeiramente é preciso esclarecer que a escola esteve por quase dez anos inscrita e na fila de espera do projeto PROINFO, que é um programa educacional do Governo Federal, cujo objetivo é promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica, sendo que o programa leva às escolas computadores, recursos digitais e conteúdos educacionais. Em contrapartida, estados, Distrito Federal e municípios devem garantir a estrutura adequada para receber os laboratórios e capacitar os educadores para uso das máquinas e tecnologias.

Assim, após uma longa espera finalmente no ano de 2008, a escola recebeu do referido projeto, trinta e sete computadores para compor o ambiente denominado sala de aula digital, sendo que então a escola providenciou a infraestrutura necessária, disponibilizando aos professores, uma sala de aula convencional, porém adaptada para servir de Laboratório de Informática (também denominado de sala de aula digital), na qual os docentes pudessem acomodar seus alunos e ministrar os conteúdos, mediante um projeto previamente elaborado e aprovado pelo setor de supervisão escolar.

No entanto, a simples disponibilização do ambiente, inclusive com acesso a Internet, não motivou de imediato os professores, muitos deles acomodados com a metodologia convencional, outros ainda, avessos ao uso das tecnologias como recurso pedagógico, por falta de conhecimentos ou pura e simplesmente por receio em utilizá-las.

Tal atitude forçou a Direção a solicitar a professora responsável pelo apoio técnico pedagógico dos ambientes de Informática da escola, que realizasse um trabalho de conscientização de modo a incentivar os professores a utilizar a sala de aula digital, por meio da sugestão do desenvolvimento de projetos simplificados e de fácil operacionalização.

Assim, no início de 2009, a professora de Português e Literatura das sétimas e oitavas séries do Ensino Fundamental, começou a desenvolver com seus alunos o Projeto Brincando de Escritor, projeto este que se repetiu nos anos seguintes, tornando-se referência como atividade pedagógica de motivação e sucesso na escola, tendo participado nas Feiras de Ciências de escolas do Município e do Estado.

### **3.2 Objetivo geral do Projeto Brincando de Escritor**

Este projeto tem como objetivo geral, contextualizar ações de incentivo a leitura e criação literária como forma de promoção do aprendizado e da cidadania.

### **3.3 Objetivos específicos do Projeto Brincando de Escritor**

- familiarizar o estudante com as estruturas de construção da Língua Portuguesa e com os diversos gêneros textuais da nossa Literatura;
- incentivar o processo de leitura e da capacidade de criação literária, individual e coletiva;
- promover e incentivar o trabalho colaborativo, as ações práticas, de coleguismo, colaboração e cooperação, bem como a utilização dos recursos representados pelas tecnologias de informação e comunicação.

### 3.4 Operacionalizações do Projeto Brincando de Escritor

O projeto Brincando de Escritor, estando incluído na proposta pedagógica da escola, tem seu início logo nos primeiros dias do mês de março, quando são desenvolvidos os conteúdos relativos à unidade de estudo “estilos e construção de textos literários”.

A primeira etapa do projeto começa na sala de aula convencional, quando então a professora apresenta o Projeto à turma, pondo em discussão e votação democrática os temas escolhidos, pela maioria dos estudantes.

Na etapa seguinte, após a formação dos grupos de trabalho, grupos estes formados pelos próprios alunos, a partir das suas motivações e afinidades, são informadas detalhadamente as etapas seguintes, com todas as orientações necessárias.

Após a apresentação do conteúdo teórico, é hora dos estudantes realizarem as leituras previamente selecionadas pela professora e começar a redação dos textos, que são repassados depois, para uma comissão de correção, escolhida pelos próprios alunos.

Estando os textos prontos e corrigidos, inicia-se o trabalho de editoração eletrônica na sala de aula digital. Nesta fase são discutidos pelos alunos vários assuntos referentes à formatação, apresentação, forma impressa e digital dos trabalhos, bem como demais fatores apontados pelos estudantes.

A produção textual inclui além do trabalho com resenhas de romances, a criação de contos, crônicas, paródias, acrósticos, poesias, reportagens, entrevistas e análise de textos, sendo que são produzidos quatro livros por turma, num total de oito livros no projeto. Em sua versão impressa cada exemplar inclui capa encadernada, folha de dedicatória, sumário e perfil dos autores, já a versão digital inclui um arquivo em slides e um filme feito pelos próprios estudantes, utilizando o programa Movie maker.

### 3.5 Cronograma de atividades

Mês	Atividade
março	Proposta e planejamento do Projeto
abril	Produção textual
maio	Produção textual
junho	Correção dos textos
agosto	Editoração eletrônica
setembro	Formatação e produção final /exposição dos livros

### 3.6 Avaliação do Projeto Brincando de Escritor

O processo de avaliação do Projeto Brincando de escritor inclui a observação diária realizada pelo professor, quanto ao empenho dos grupos nas atividades propostas, assiduidade, pontualidade e responsabilidade no uso de equipamentos e materiais.

Outro item de observação diz respeito ao coleguismo, solidariedade e entrosamento entre os componentes dos grupos e de um modo geral, ou seja, com os demais colegas.

Durante o desenvolvimento dos trabalhos, o professor faz anotações sobre sugestões de melhorias feitas pelos alunos ou sobre procedimentos que devem ser reavaliados, tendo em vista alterações de melhoria na sistemática das atividades.

Também faz parte da avaliação uma nota atribuída individualmente, quanto à qualidade, coerência e adequação dos textos à temática escolhida, bem como a apresentação visual e artística dos trabalhos.

No período que antecede a sondagem realizada com os alunos, a professora comunica o resultado da observação de desempenho dos grupos, sob a forma de uma conversão de cunho bastante informal, na qual cita os fatores positivos e os que devem ser melhorados.

## **4 METODOLOGIA**

Um capítulo importante no trabalho de conclusão de curso, diz respeito a metodologia, que é a parte em que é feita uma descrição minuciosa e rigorosa do objeto de estudo e das técnicas utilizadas nas atividades de pesquisa, ou seja, é o caminho percorrido para atingir os objetivos propostos.

### **4.1 Tipo de Pesquisa**

Este estudo faz uso de uma pesquisa quantitativa, feita por meio de um questionário a ser respondido pelos alunos participantes do Projeto Brincando de Escritor. Também será analisada as observações feitas pela professora titular da turma.

### **4.2 Público Alvo**

Estudantes de duas turmas da sétima série do Ensino Fundamental de uma escola pública estadual da cidade de Canoas RS, perfazendo um total de setenta e seis alunos (76), destes quarenta e oito do sexo feminino e vinte e oito do sexo masculino.

### **4.3 Coleta de Dados**

Os dados referentes a pesquisa envolvendo o Projeto Brincando de Escritor, foram coletados uma semana depois do encerramento do projeto, quando o resultado da avaliação feita pelo docente, já havia sido comunicado aos estudantes. Tal estratégia teve como objetivo, deixar os alunos bem à vontade para responder o questionário (ANEXO), obtendo respostas democráticas e isentas de qualquer receio.

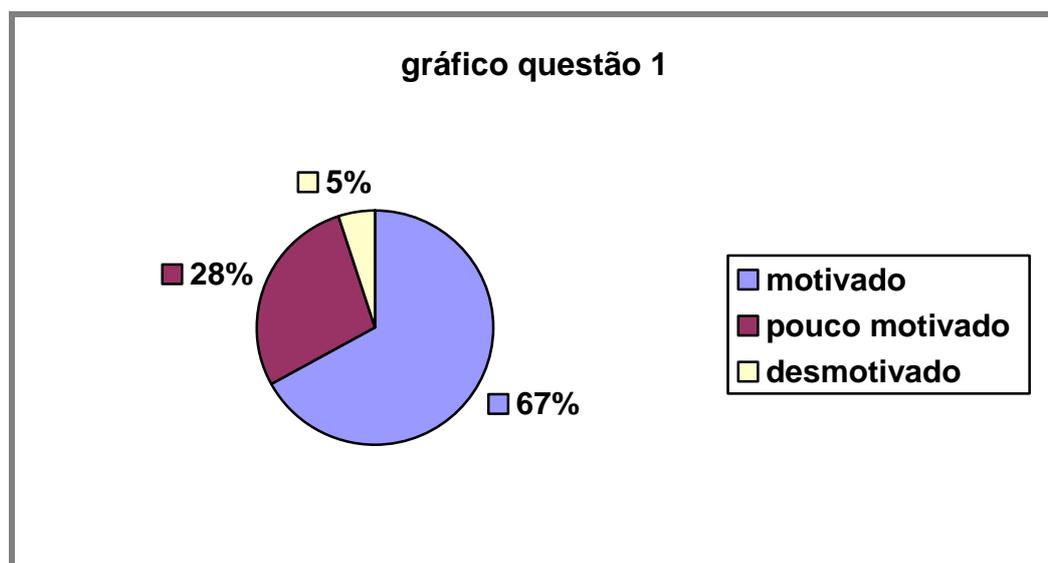
#### 4.4 Resultado e análise dos dados

Nesta abordagem o objetivo principal é apresentar os resultados computados com os questionários aplicados entre os estudantes, bem como estabelecer uma relação destes dados com os objetivos do projeto.

1. Quando a professora fez a proposta de desenvolvimento do projeto, quais foram as suas expectativas?

Resultado:

( 51 ) motivado      ( 21 ) pouco motivado      ( 4 ) desmotivado



**Figura 1**

Observando o gráfico gerado pelo conjunto de respostas para a questão de número um, pode-se constatar que 67% dos entrevistados sentiram-se inicialmente motivados para realizar o projeto, o que já significa um bom índice, enquanto que 28% revelaram-se pouco motivados, sendo que apenas 5% declaram-se totalmente desmotivados, o que confirma a boa aceitação e satisfação de mais da metade dos alunos em realizar o projeto.

2. Você acha que o trabalho com o projeto o incentivou a ler?

Resultado:

( 41 ) sim

( 29 ) sim, um pouco

( 6 ) não

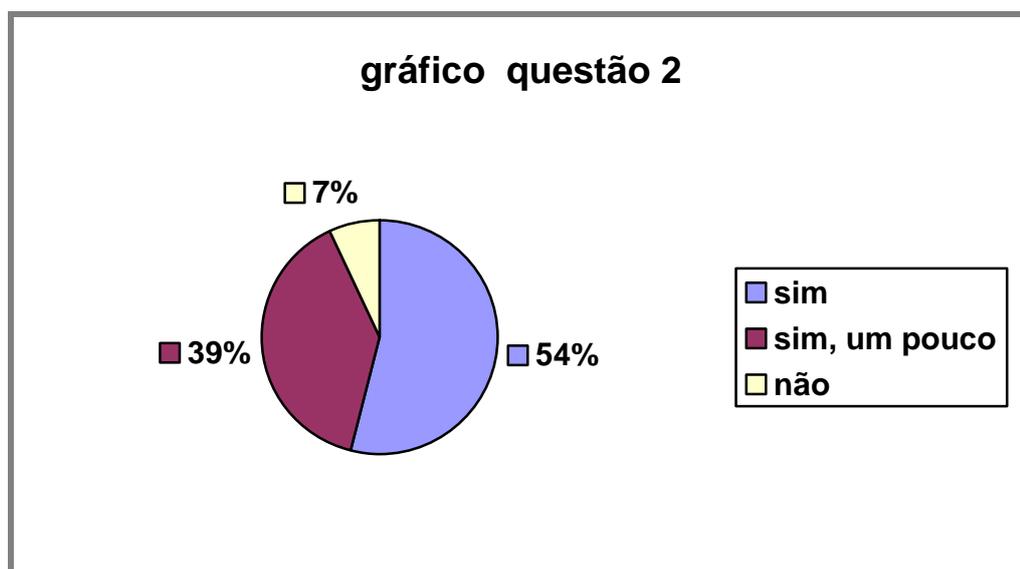


Figura 2

Na pergunta de número dois, o objetivo era saber se o trabalho com o projeto havia interferido como incentivo para atividades de leitura, ou seja, promovessem o gosto pela leitura, no que 54% admitiram que sim, ou seja, que continuariam lendo mais, enquanto que 39% admitiram que o projeto motivou um pouco a decisão de continuar com o hábito da leitura e apenas 7% declaram que o projeto não fez diferença nenhuma, pois não gostavam de ler. Tais resultados confirmam que a tarefa de trabalhar o hábito da leitura é um processo demorado, contínuo e que exige um bom planejamento de estratégias motivadoras.

3. Você considera que o trabalho com o projeto ajudou a desenvolver a sua capacidade de escrever textos?

Resultado:

( 39 ) sim

( 30 ) sim, um pouco

( 7 ) não

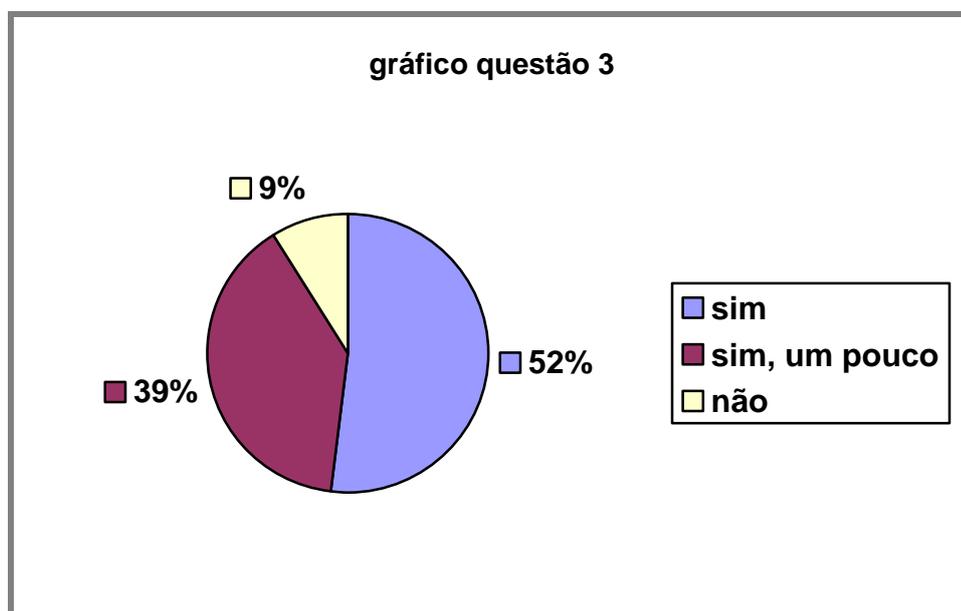


Figura 3

Na pergunta de número três, sobre se o trabalho com projeto contribuiu para desenvolver a capacidade dos estudantes em escrever textos, 52% afirmaram que sim, que o projeto estimulou a vontade de escrever textos, enquanto que 39% afirmaram que “apenas um pouco”, ou seja, não contribuiu de forma expressiva. Os restantes 9% dos entrevistados afirmaram que não houve influência alguma do projeto em facilitar a capacidade da expressão escrita.

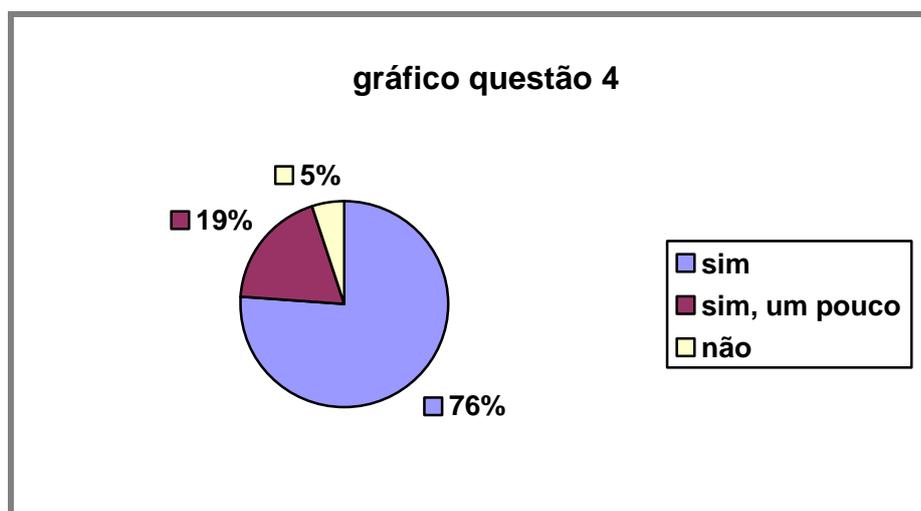
4. Você considera que o projeto foi uma atividade prazerosa?

Resultado:

( 58 ) sim

( 14 ) sim, um pouco

( 4 ) não



**Figura 4**

Quanto a acharem se o projeto se constituiu numa atividade prazerosa, 76% dos estudantes responderam que gostaram de realizar a atividade, 19% declararam que gostaram com algumas ressalvas e 5% não gostaram da atividade. Estes índices levam a deduzir que a aceitação do projeto foi muito boa.

5.Você considera que o uso do computador, Internet e outros recursos foram um incentivo para desenvolver as atividades do projeto?

Resultado:

( 60 ) sim

( 16 ) não

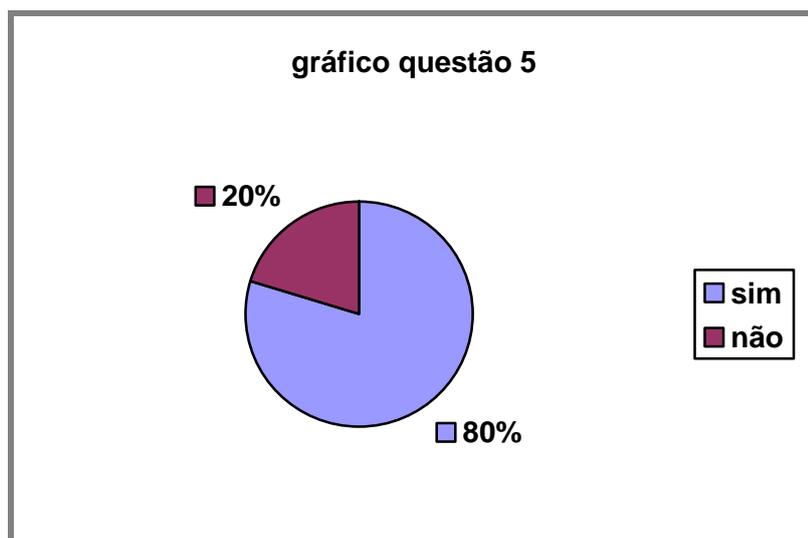


Figura 5

Computando as respostas dos estudantes quanto ao uso do computador, Internet e outros recursos nas atividades do projeto, os resultados confirmaram que 82% dos alunos gostaram de utilizar tais recursos, sendo que apenas 21% informaram que não fez grande diferença, o que comprova a boa aceitação destes recursos como ferramentas pedagógicas.

Tal índice de contentamento em utilizar as tecnologias de informação e comunicação, também pode ser observado no entusiasmo dos estudantes frente ao computador, na confecção dos materiais tanto impressos, quanto virtuais e no compartilhamento de opiniões nas redes sociais, no site da escola e na conversação *on line*.

6. Você gostaria de repetir o Projeto nas séries subsequentes?

Resultado:

( 66 ) sim

( 10 ) não

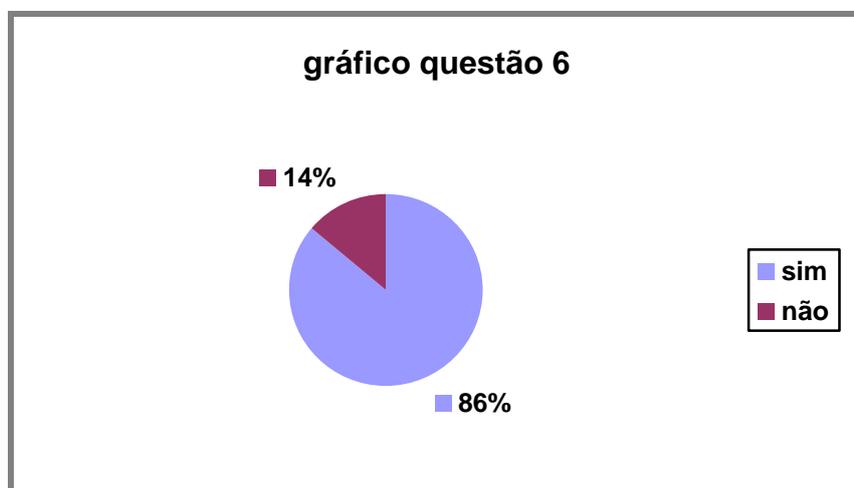


Figura 6

Finalmente, fechando o conjunto de perguntas sobre o Projeto Brincando de escritor, a grande maioria dos estudantes, ou seja, 86% respondeu que gostaria que o projeto se repetisse na série subsequente, enquanto que apenas 14% responderam negativamente para esta questão.

Ainda em relação ao índice de 86% de estudantes satisfeitos, pode-se notar um acréscimo comparando com a pergunta de número um, referente à motivação inicial dos alunos, o que confirma que a atividade com projetos é motivadora no processo educativo.

#### 4.5 Relato da observação feita pelo docente titular da turma

O relato de observações feitas pela professora titular das turmas envolvidas no Projeto Brincando de escritor, vem enriquecer a reflexão sobre desenvolvimento do projeto e de seus objetivos. O processo de observação desenvolve-se cotidianamente e diz respeito ao interesse, motivação, responsabilidade, desempenho e relacionamento individual e coletivo no grupo e entre os grupos.

Eis a relação de alguns tópicos citados pela docente:

- quando foi apresentado aos estudantes a aceitação do projeto foi quase que unânime, sendo que as exceções ficaram caracterizadas como resistência comum dos alunos que já tinham histórico de desmotivação, registrado nas fichas de acompanhamento dos conselhos de classe;
- outro fato observado foi uma leve queda de interesse depois que passou o momento inicial, quando começaram os trabalhos de leitura e criação literária, momento no qual, a professora teve que trabalhar um pouco mais a motivação;
- o fato da utilização do computador, pesquisa na Internet, confecção de arquivos em slides e filmes, cartazes de divulgação para a Feira de Ciências e divulgação *on line* no *site* da escola, bem como o uso do correio eletrônico para troca de informações, movimentou os grupos tanto na sala de aula convencional, quanto no Laboratório de Informática, sendo que os grupos também utilizaram espaços alternativos, como a biblioteca e a sala de Educação Artística da escola;
- também foi possível observar a motivação pelo coleguismo e troca de material resultado do trabalho em grupo;
- alguns estudantes que se mostravam tímidos, passaram a participar mais efetivamente das aulas;
- houve diminuição dos casos de infrequência, comprovado pelo caderno do docente;
- foi possível observar o engajamento posterior de alguns estudantes declaradamente desmotivados no processo inicial;
- muitos alunos manifestaram a vontade de repetir o projeto na série subsequente;
- em comparação com os anos anteriores, a evasão diminuiu na sétima série.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A etapa de finalização de um trabalho de pesquisa reveste-se de grande importância, porquanto representa o fechamento de uma proposta, na qual o autor coloca suas reflexões e contribuições sobre o tema estudado.

Primeiramente, enfatizamos o fato de que a Educação não pode seguir o continuísmo de regras institucionais, currículos e práticas pedagógicas ultrapassadas, que não correspondem aos anseios e necessidades de educadores e de educandos, frente às incontestáveis transformações do mundo moderno.

Portanto, classificamos como urgente e necessária uma reestruturação tanto por parte da escola, quanto por parte dos educadores, no sentido de promover maior sintonia na Educação com base no protagonismo, para que os educandos possam competir com igualdade de condições no cenário de uma sociedade conectada, globalizada e planetária.

Consideramos também, que, apesar das dificuldades encontradas e dos esforços já realizados, governos, instituições e docentes, devem promover ações de planejamento para inclusão das tecnologias no processo educativo, para poder oferecer às gerações uma Educação qualificadora e condizente com os anseios da sociedade.

Também faz parte destas considerações o reconhecimento de que a Pedagogia de projetos é uma das metodologias que mais favorecem o trabalho do docente, por possibilitar o planejamento de estratégias motivadoras no resgate do prazer tanto de ensinar, quanto de aprender, pois permite a interação entre o conhecimento, a prática e os recursos tecnológicos.

Quanto à análise do Projeto Brincando de Escritor, esta se revelou uma atividade prazerosa, porquanto, tanto pela observação, quanto pela constatação feita por meio de sondagem, foram comprovados os objetivos propostos inicialmente neste trabalho, ou seja, a importância do uso das tecnologias de informação e comunicação, dentro de uma proposta que utiliza projetos, no incentivo e motivação do aprendiz.

Salientamos ainda, que a introdução de novas práticas por meio do uso sistemático das tecnologias, deve fazer parte de um projeto de gestão de ensino, capaz de vencer as barreiras impostas pela inadequação curricular, pela falta de preparo e oferta de formação aos docentes e pela necessidade de investimentos na infraestrutura dos Laboratórios de Informática e salas de aulas digitais das escolas.

Porém, tornamos a enfatizar a necessidade de um planejamento por parte, principalmente dos governos, para legislar sobre a criação do cargo de responsável técnico pedagógico dos ambientes de Informática das escolas, com a seleção por concurso público deste profissional, cuja especialidade é gerenciar e assessorar o processo educativo em tais setores, para que estes cumpram com o seu papel na Educação.

Finalizando estas considerações, reconhecemos que, embora de forma lenta e gradativa, tanto a escola, quanto os professores realizam, na medida do possível, ações para transformar a Educação e a prática educativa, aproveitando os recursos tecnológicos e as novas metodologias, com o objetivo da melhoria da qualidade da Educação oferecida aos nossos educandos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. **Educação a distância na Internet: abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem**. Educação e Pesquisa, v. 29, n. 2, p. 327-340, dez. 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>>. Acesso em: 29 set. 2012.

\_\_\_\_\_. **Como se trabalha com projetos** (Entrevista). Revista TV escola. Secretaria de Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, SEED, n. 22, março/abril, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ep/v29n2/a10v29n2.pdf>>. Acesso em: 29 set. 2012.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Brasília: MEC/SEF, 1996. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)> Acesso em: 25 nov. 2012.

BRASIL. Sociedade da Informação. Livro verde. Cap 4. **Educação na sociedade da informação**. Brasília. Set. de 2000. Disponibilizado em: <[http://www.socinfo.org.br/livro\\_verde/index.htm](http://www.socinfo.org.br/livro_verde/index.htm)> Acesso em: 17 nov. 2012.

BZUNECK, J. A. **As crenças de auto-eficácia dos professores**. In: F.F. Sisto, G. de Oliveira, & L. D. T. Fini (Orgs.). Leituras de psicologia para formação de professores. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CORTELLA, Mário Sérgio. **Informatofobia e Informatolatria: Equívocos na Educação**. Disponível em: <http://www.inep.gov.br/pesquisa/bbe-online/det.asp?cod=51889&type=P> Acesso em: 27 nov. 2012.

FAGUNDES, Léa da Cruz; SATO, Luciane Sayuri; MAÇADA, Débora Laurino. **Aprendizes do futuro: as inovações começaram!** Brasília(DF), 1997. Disponível em: <<http://mathematikos.psico.ufrgs.br/textos/aprender.pdf>> Acesso em: 10 nov. 2012.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**. 49 ed. São Paulo: Cortez, 2008.  
\_\_\_\_\_. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 34 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GASPARIN, João Luiz. **Uma didática para a pedagogia histórico-crítica**. 4. ed. Campinas-SP, 2007, pp. 113-115.

KASTRUP, V. **A invenção de si e do mundo: uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição**. Campinas: Papirus, 1999.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **CIBERCULTURA**. São Paulo: 34 Ltda., 1999.

\_\_\_\_\_. **Internet na Escola. Educação e Internet**. Coleção Educared. 1998, p. 141. Disponível em: <[http://www.educared.org/educa/img\\_conteudo/volume\\_v\\_web\\_sme.pdf](http://www.educared.org/educa/img_conteudo/volume_v_web_sme.pdf)> Acesso em: 16 nov. 2012.

MORAN, José Manuel; MASSETO, José Manuel; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Coleção Papyrus Educação. 16. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2009. Disponível em: <<http://www.uca.gov.br/institucional/noticiasLei12249.jsp>> Acesso em: 7 nov. 2012.

MORAN, José Manuel. **Interferências dos meios de comunicação no nosso conhecimento**. Revista Brasileira de Comunicação – INTERCOM, v.17, n.2, São Paulo, pp. 38-49, jul/dez, 1994. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000011620.pdf>> Acesso em: 10 nov. 2012.

\_\_\_\_\_. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 3.ed., Campinas: Papyrus, 2001.

MORIN, Edgar; MOTTA; CIURANA. **Educar na era planetária: o pensamento complexo como método de aprendizagem no erro e na incerteza humana**. Brasília: UNESCO, 2003.

MOURA, Dácio Guimarães; BARBOSA, Eduardo F. **Trabalhando com Projetos – Planejamento e Gestão de Projetos Educacionais**. Rio de Janeiro, Petrópolis: Vozes, 2006.

PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. **Integração de mídias e a reconstrução da prática pedagógica. Integração de tecnologias, linguagens e representações**. Boletim Salto para o Futuro, 2005. Disponível em: <<http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2005/itlr/index.htm>> Acesso em 20 nov. 2012.

RODRIGUES, Anna Maria Moog. **Educação tecnológica: desafios e perspectivas**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

SALLES, Miriam. **Nativos e imigrantes digitais: um mito?** Blog sobre Informática Educacional e Meio Ambiente. Disponível em: <<http://miriamsalles.info/wp/?p=373>> Acesso em: 27 nov 2007.

SOUZA, V. **Juventude, solidariedade e voluntariado**. Salvador: Fundação Odebrecht; Brasília: Ministério do Trabalho e Emprego e Secretaria Especial dos Direitos Humanos, 2003.

TAJARA, Sanmya Feitosa. **Informática na Educação: novas ferramentas pedagógicas para o professor da atualidade**. 3. ed. São Paulo: Érica, 2001.

\_\_\_\_\_. **Projetos em sala de aula:** internet. São Paulo: Érica, 2000.

TORI, Romero. **Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distância em ensino e aprendizagem.** São Paulo: Senac, 2010.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa: como ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

## **ANEXO**

### **Questionário sobre o Projeto Brincando de Escritor**

1. Quando a professora fez a proposta de desenvolvimento do projeto, quais foram as suas expectativas?
2. Você acha que o trabalho com o projeto o incentivou a ler?
3. Você considera que o trabalho com o projeto ajudou a desenvolver a sua capacidade de escrever textos?
4. Você considera que o projeto foi uma atividade prazerosa?
5. Você considera que o uso do computador, Internet e outros recursos foram um incentivo para desenvolver as atividades do projeto?
6. Você gostaria de repetir o Projeto nas séries subsequentes?