

Governo do Estado de São Paulo
Secretaria da Educação do Estado de São Paulo
Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas
Escola de Tempo Integral

**OFICINA CURRICULAR DE INFORMÁTICA EDUCACIONAL
CICLOS I e II**

Coordenação

José Carlos B. Gama – GAP/DTI/FDE
Natalina de Fátima Mateus – SEE/CENP
Nely Aparecida P. Silva – GAP/DTI/FDE
Silene Kuin – GAP/DTI/FDE
Sílvia Galletta – GAP/DTI/FDE

São Paulo, 2008

Sumário

Carta aos Professores	5
Oficina: Navegando pelos softwares	7
Apresentação	7
Objetivo principal	7
Objetivos específicos	7
Fundamentação teórica	8
Ferramentas	8
Recursos	8
Referências bibliográficas	9
Roteiro para desenvolvimento das atividades	9
Oficina: Imagem e Ação	11
Apresentação	11
Objetivo principal	11
Objetivos específicos	11
Fundamentação teórica	11
Ferramentas	11
Recursos	11
Desenvolvimento do trabalho	11
Ponto de partida: roteiro de conversa a respeito do exemplo apresentado	11
Divisão em grupos	11
Elaboração do projeto	12
Sugestões	12
Avaliação	12
Participação	12
Produto	12
Oficina: (Re)Descobrimos os Aplicativos	13
Apresentação	13
Fundamentação teórica	13
Aplicativos	13
Concepção	13
Criação	15
Oficina: Clube Digital	17
Apresentação	17
Encaminhamentos das atividades: o projeto propõe	17
Disciplinas/Áreas de estudo	18
Ferramentas e recursos utilizados	18

Procedimentos metodológicos	18
Organização dos grupos, segundo um mesmo objeto de interesse.....	18
Investigar um bom exemplo.....	18
Planejamento do clube de cada grupo	19
Ensinar a pesquisar é preciso	20
Construção do Clube Digital.....	20
Antes da publicação: revisão.....	38
Avaliação do desempenho dos alunos.....	38
Bibliografia.....	39
Anexos	
Anexo 1 – Resolução SE nº 7 de 18/1/2006	40
Anexo 2 – Informática Educacional	43
Anexo 3 – Pesquisa como Ensino.....	48
Anexo 4 – Teoria das cores.....	51
Anexo 5 – Revisão de Texto	55
Oficina: Parangoleando	57
Apresentação	58
Encaminhamentos das atividades: o projeto propõe.....	58
Disciplinas/Áreas de estudo	59
Ferramentas e recursos utilizados	59
Procedimentos metodológicos	59
Formação dos grupos e primeiro movimento de expressão não-verbal e verbal sonorizado.....	59
Narrativas espontâneas.....	62
Narrativas recontadas.....	63
Radionovela.....	64
Ilustração	67
Avaliação do desempenho dos alunos.....	74
Bibliografia.....	75
Anexos	
Anexo 1 – Uma nova concepção sobre o papel do brincar.....	76
Anexo 2 – Como fazer um roteiro	78
Anexo 3 – Formulário para roteiro.....	80
Anexo 4 – Revisão de Texto	81
Anexo 5 – Diferentes graus de relação entre texto e imagem dentro dos livros.....	82
Anexo 6 – Informática na educação: uma questão técnica ou pedagógica.....	85
Anexo 7 – Atividade para crianças de 1ª e 2ª séries “Novela Musical”	88

Carta aos professores

As propostas de trabalho descritas neste documento foram construídas para integrar a Oficina Curricular de Informática Educacional, no projeto Escola de Tempo Integral.

São iniciativas produzidas no decorrer de 2006 e 2007, em conjunto com os profissionais da rede pública estadual, os assistentes técnico-pedagógicos, levando em conta, além dos recursos tecnológicos disponíveis nas escolas, o potencial promissor de propostas de trabalho com abertura para muitas adaptações, por parte do professor, levando em conta que cabe também ao aluno do projeto Escola de Tempo Integral lançar mão dessa flexibilidade para aprender de forma criativa e lúdica.

Este é um material de apoio ao professor, onde estão descritos os procedimentos essenciais de cada oficina, de modo que se preserve o registro da metodologia, ponto forte de um trabalho que prima pelo conhecimento em primeiro plano e pela tecnologia como forma de explicitação de linguagens, estudo e apoio à pesquisa, comunicação e socialização de produções.

Bom trabalho.

Coordenação da Oficina Curricular de Informática Educacional

OFICINA: NAVEGANDO PELOS SOFTWARES

É necessário que nos ambientes de aprendizagem sejam colocados à disposição do sujeito ferramentas para ajudar a aprender, objetos para pensar com.

Seymour Papert

Apresentação

Esta oficina faz parte da formação dos ATPs de Tecnologia e visa promover um espaço interdisciplinar de trocas, discussões, construção de conhecimentos e possíveis transformações de atitudes. Também almeja ampliar conhecimentos para incrementar as atividades de formação dos professores que atuarão nas escolas de tempo integral na Oficina de Informática Educacional.

A Escola Pública Estadual de Tempo Integral está, com esta ação, potencializando o acesso de todos os alunos destas escolas a uma tecnologia de forma reflexiva, que contribua para uma aprendizagem prazerosa. O computador deve ser visto como mais uma ferramenta de apoio pedagógico, muito útil no processo de ensino-aprendizagem, estimulando a pesquisa, o raciocínio e o querer saber.

Acreditamos que ensinar sem o uso do computador e demais tecnologias é possível, mas com eles, certamente, além de mais prazer e eficácia, há um estímulo à pesquisa, ao raciocínio e ao senso crítico do aluno.

Objetivo principal

Viabilizar a utilização pedagógica do computador e diversos softwares educacionais disponíveis na rede pública, articulados às demais tecnologias presentes no dia-a-dia do aluno – TV, vídeo, rádio e outras que, muitas vezes, não estão incorporadas ao ensino-aprendizagem, mas estão presentes na vida do aluno.

Objetivos específicos

- Compreender o funcionamento dos equipamentos e como utilizá-los no processo ensino-aprendizagem;
- utilizar jogos e softwares educativos adequados à faixa etária dos alunos, permitindo criar inúmeras formas de uso para eles;
- conhecer as possibilidades pedagógicas dos softwares educacionais e estimular o seu uso;
- conciliar as atividades de leitura e escrita, contemplando a multidisciplinaridade;
- motivar a utilização de softwares educacionais e demais tecnologias para atividades de aulas e projetos, de modo criativo, “as quais despertem o senso crítico e de observação dessas tendências apresentadas pelas mídias”.

Fundamentação teórica

Diante dos recursos tecnológicos à disposição dos professores, de seus benefícios associados a tamanha transformação da sociedade, e da irreversível introdução da tecnologia em seus diversos setores, é inadmissível que a escola fique à margem dessa realidade.

O computador deve ser utilizado com os alunos do Ciclo I e do Ciclo II, de modo a permitir ao educando vivenciar o processo de construção do conhecimento, e deve, ainda, despertar no professor a certeza de que o computador é apenas mais uma ferramenta a ser utilizada para garantir um acesso ao conteúdo curricular e extra-curricular das diversas áreas do conhecimento, gerando os resultados almejados.

A abordagem pedagógica do ensino pela Tecnologia da Informação e Comunicação - TIC será, necessariamente, composta pelos equipamentos (computador, softwares e as diversas mídias), o aluno, o professor e o conteúdo. Dependendo da maneira como será desenvolvida a atividade, o aluno poderá “ensinar” o computador simultaneamente à construção de seu conhecimento ou aprenderá com ensinamentos resultantes da manipulação de softwares diversos, e, tanto em uma situação como em outra, a presença do educador mediador é fundamental.

Segundo Piaget, a criança interagindo com o objeto é observada por um experimentador cuja função é a de usar o método clínico para entender, o melhor possível, as estruturas mentais da criança.

Portanto, a atuação do mediador vai além do método clínico ou da investigação sobre as estruturas mentais do aluno. O mediador tem que intervir.

Segundo Vygotsky, o mediador é efetivo quando ele age dentro da Zona de Desenvolvimento Proximal (a distância entre o nível de desenvolvimento atual, determinado pela Resolução de Problemas independente e o nível de desenvolvimento potencial determinado através da Resolução de Problemas sob auxílio do adulto ou em colaboração com colegas). Como afirma Moran: “O professor ajudará o aluno a questionar, a procurar novos olhares, a relativizar dados, a tirar conclusões.”

O aluno deve estar inserido em um contexto social e toda a informação deve ser oferecida dentro de um contexto significativo. Uma informação isolada não tem sentido para o sujeito. Mais do que simplesmente levar o educando para as salas de informática, objetiva-se potencializar qualitativamente o uso deste ambiente, que permite inúmeras práticas educativas, no qual o aluno se torna o centro do ensino e da aprendizagem de modos significativos e atrativos ao jovem estudante.

Ferramentas

Computador e periféricos

Vídeo/DVD

TV

Recursos

Softwares:

- Aurélio – versão 3.0
- Desvendando o idioma
- Educare (Building e Divide and Conquer)

- Fine e Creative
- Fracionando
- Introdução ao micro
- Tabs +
- Tangram

Vídeos TV Escola

Referências bibliográficas

MORAN, José Manuel, MASSETTO, Marcos e BEHRENS, Marilda. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 8. ed. Campinas: Papyrus, 2004.

VALENTE, J.A. *Diferentes usos do computador na educação*. Campinas: Unicamp, 1993.

Walquiria - Monografia – *O computador na sala de aula e a prática pedagógica*.

Roteiro para desenvolvimento das atividades

- Utilizar, obrigatoriamente, um dos softwares, sorteado previamente.
- Observar, explorar, conhecer diversas possibilidades de utilização do software selecionado e suas diversas formas de uso.
- Desenvolver idéias de atividades e/ou projetos, conciliando a interação com outros softwares da lista, outras tecnologias, inclusive vídeos da TV Escola (se disponíveis).
- Adequar as atividades para Ciclo I e Ciclo II.
- Escrever o projeto/atividade em um editor de texto, conforme esquema a seguir:
 - Título do projeto/atividade
 - Nome/DE dos ATPs elaboradores do projeto
 - Apresentação
 - Objetivo principal
 - Objetivos específicos
 - Disciplinas/Área de estudo
 - Ferramentas (material necessário)
 - Softwares utilizados e outros recursos, se houver
 - Nível de ensino (Ciclo I ou Ciclo II)
 - Metas (quantificar o universo a ser atingido)
 - Procedimentos metodológicos: descrever como vai executar o projeto.
 - Avaliação
 - Referências bibliográficas
- Salvar o arquivo com o nome *softeducacional_nome_do_software_principal.doc*, conforme orientação.
- Elaborar uma breve apresentação, em *Power Point*, observando que o tempo máximo será de 10 minutos.

OFICINA: IMAGEM E AÇÃO

Apresentação da oficina

Esta oficina propõe a criação de narrativas nas quais predominam os recursos não-verbais – imagens criadas, desenhadas ou reeditadas – na composição de histórias reais ou ficcionais.

Objetivo principal

Construção de narrativas com apoio em imagens, utilizando recursos característicos da história em quadrinhos, em situações reais ou ficcionais, priorizando a intencionalidade de expressão e sentimentos e a forma de criar esses efeitos.

Objetivos específicos

- Desenvolvimento de narrativas verbais e não-verbais;
- interpretação das narrativas elaboradas, contando com personagens reais ou personificados;
- adaptação dos recursos tecnológicos para criar os efeitos planejados na história construída.

Fundamentação teórica

- Planos e enquadramentos
- “Uma caracterização ampla para a história em quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão”. de Edgard Guimarães. Artigo apresentado no Intercom 1999. Rio de Janeiro, 1999.

Ferramentas

Editor de textos, aplicativo de apresentação, *Paint*

Recursos

Máquina fotográfica digital, computador, scanner, impressora, sons, papel, jornais, revistas.

Desenvolvimento do trabalho

1 - Ponto de partida: roteiro de conversa a respeito do exemplo apresentado

Na narrativa “Superação”, a imagem ocupa um papel primordial, pois é inspirada na linguagem dos quadrinhos e das fotonovelas. Além das imagens, outros elementos garantem o desenvolvimento da narrativa.

- Identifique quais outros elementos estão presentes na história e a função que desempenham.
- Observe os planos e enquadramentos presentes. Avalie as mudanças mais significativas neles e a relação existente entre essas mudanças e o desenvolvimento da narrativa.

2 - Divisão em grupos: aproximadamente sete componentes por grupo

3 - Elaboração do projeto

- Planejamento
- Objetivo(s)
- Roteiro (criar história)
- Recursos
- Ferramentas
- Registrar imagens
- Selecionar/filtrar imagens
- Editar
- Colocar texto, som, narração...
- Apresentação
- Encerramento

Sugestões:

- As narrativas podem contar com fotos coletadas a partir de câmera digital, do escaneamento de fotos e imagens ou mesmo da produção ou edição de desenhos.
- As personagens podem ser seres vivos ou não, caso o grupo opte por uma história que use o recurso da personificação – dar vida a animais ou seres inanimados.

Avaliação – Sugestão de roteiro para auto-avaliação e avaliação

Participação:

- a) O(s) componente(s) do grupo demonstrou(aram) interesse em opinar, criticar ou sugerir no momento do planejamento do trabalho?
- b) Houve envolvimento na produção/edição das imagens?
- c) Houve respeito em relação às decisões coletivas?

Produto:

- a) O audiovisual produzido utiliza coerentemente os recursos de linguagem característicos desse tipo de texto?
- b) As imagens expressam coerentemente os momentos e sentimentos da narrativa?
- c) Os recursos tecnológicos foram apropriados individualmente e em grupo?

OFICINA: (RE)DESCOBRINDO OS APLICATIVOS

Apresentação

Esta oficina propõe potencializar o uso pedagógico dos aplicativos editor de texto, planilha eletrônica, editor de apresentação e editor de desenhos, bem como integrar efetivamente a utilização de computadores aos currículos, de modo a favorecer a melhoria na aprendizagem, promovendo oportunidades para o envolvimento dos alunos nas aulas de Informática Educacional nas Escolas de Tempo Integral.

Fundamentação teórica

Vídeo: *Evolução da tecnologia*

Educação para o futuro – Comercial da Apple (referência)- 30”

Texto: *Processador de texto: um possível aliado do professor de português*, de Marlene Sanches Collazzo, in revista *Acesso*, São Paulo, FDE, 1992.

Aplicativos: *Word, Excel, Paint* e outros.

Concepção

A) Recepção.

B) Dinâmica de apresentação:

1. O que é informática educacional?
2. Qual é a diferença entre informática e informática educacional?
3. Qual é o uso que você faz da Internet?
4. Qual é a relação entre a invenção do livro e da Internet?
5. Qual é a sua opção: foto digitalizada ou impressa?
6. Tabelas: *Word* ou *Excel*?
7. O que irrita ao usar a tecnologia?
8. Quais as coisas que agradam ao usar a tecnologia?
9. Inteligência Artificial: ficção ou realidade?
10. Como você usa o *Paint*?
11. TV digital ou analógica, o que muda?
12. Qual é a vantagem da banda larga?
13. Interação, só na MTV?
14. Se você estiver sozinho em um naufrágio, o que pensaria?
15. Como identificar o Norte e o Sul no oceano?
16. O que você levaria para uma ilha deserta?
17. Se o mundo acabasse em algumas horas, o que você faria?
18. Por que o chapéu do Indiana Jones nunca cai?

19. Para onde vai a pessoa que cai na areia movediça?
20. Onde estão todos os guarda-chuvas e sombrinhas perdidos?
21. O que tem dentro do guarda-roupa de Deus?
22. O barbeiro só faz a barba de quem não faz a própria barba. Quem faz a barba do barbeiro?
23. Se Deus pode tudo, Ele pode fazer uma pedra tão grande que Ele não possa carregar?
24. O computador pensa?
25. Como é assistir a uma corrida de caranguejos?
26. Por que o céu é azul e não cor-de-rosa?
27. Quanto tempo você vive sem tecnologia?
28. Quanto tempo você consegue ficar sem acessar a Internet?
29. Estresse tecnológico, o que é?
30. Em dez anos, quanto tempo, em média, você gastaria navegando na Internet?
31. Por que sonhamos?
32. Se você estivesse na casa do BBB, o que faria?
33. O que é BBB?
34. Qual é a diferença entre Fotoblog e Blog?
35. Onde a cegonha esconde todos os bebês?
36. Como é que a Hello Kit come?
37. O que são aplicativos?
38. Qual é a função educacional do Orkut?
39. Por que o vidro embaça?
40. Por que o fogo queima?
41. Do que é feita a nuvem?
42. Por que a gente espirra?
43. Por que as unhas crescem?
44. Por que os dedos murcham quando estamos no banho?
45. Quanto é mil trilhões vezes infinito?

C) Realização de sorteio, sendo que cada ATP receberá um número correspondente a frase fixada na parede, que deverá ser respondida após sua apresentação.

D) Simultaneamente às respostas dadas pelos ATPs, um participante da equipe central digitará frases ou palavras significativas ditas (*Word art*, caixas de texto ou outros recursos), para a elaboração de um “produto” coletivo.

E) Elaboração/digitação do “produto” coletivo (ATPs do grupo central e ATPs participantes da Oficina) no *Word*.

F) Apresentação do vídeo *Evolução da tecnologia* com a intenção de refletir sobre o uso da tecnologia e apoiar a proposta de trabalho que segue.

Criação

1 - Trabalho em grupo. Desafio: criar uma situação, utilizando os aplicativos disponíveis, para responder à seguinte questão: *Como você percebe no seu dia-a-dia o uso da tecnologia?*

2 - Atentar¹ para o roteiro de trabalho com as seguintes etapas:

Roteiro de trabalho

Nome do projeto:

Nomes dos componentes do grupo:

Apresentação:

Fundamentação teórica: vídeo e texto oferecidos

Aplicativos utilizados:

Recursos:

Ponto de partida:

Desenvolvimento:

Produto final:

Avaliação:

3 - Reinvenção da atividade usando *outro* aplicativo.

4 - Apresentarão das duas versões criadas e avaliação dos momentos de concepção, criação e recriação do trabalho.

5 - Retomada das questões, do texto e do vídeo apresentados inicialmente, relacionando-os com as situações criadas.

Obs.: Entregar o arquivo para os ATPs, contendo as dicas impressas no item 2.

1. Pede-se para obedecer ao roteiro, pois a idéia é que haja socialização das propostas entre os ATPs, de forma que muitas sejam as sugestões possíveis para desenvolvimento em cada Diretoria, durante a formação do professor de Informática Educacional.

OFICINA: CLUBE DIGITAL

“As Tecnologias de Informação e Comunicação presentes na Oficina de Informática Educacional encontram-se, também, presentes na nossa vida cotidiana e incluí-las como componente curricular significa preparar os alunos para o mundo tecnológico e científico, aproximando a escola do mundo real e contextualizado. Porém, esse acesso aos recursos tecnológicos é visto aqui, prioritariamente, como forma para emancipar pessoas e qualificá-las para uma atuação voltada para a valorização humana”.

Diretrizes Gerais da ETI/2006

Apresentação

Durante este encontro será desenvolvido um projeto denominado **Clube Digital**, sugestão a ser vivenciada na formação dos professores e ATPs envolvidos com a Escola de Tempo Integral e posteriormente adaptada e desenvolvida em cada escola da rede estadual participante deste projeto. Prevê-se, nesta Oficina, que os alunos, em grupo, produzirão um site para divulgar o objeto de sua admiração. O Clube poderá homenagear pessoas famosas – reais ou fictícias –, grupos, lugares, fenômenos, manifestações culturais etc. O aspecto principal desta proposta é tornar possível o desenvolvimento de um trabalho extremamente prazeroso para os alunos e estimular a pesquisa e reorganização das informações, com vistas à divulgação e interação com a comunidade, seja ela local ou virtual.

As TICs apoiarão este trabalho nos movimentos de pesquisa e produção do material. O resultado do trabalho poderá ser divulgado em páginas *off-line*, para escolas sem acesso à Internet, ou *on-line*, para aquelas que disponham de acesso à rede mundial.

O Clube Digital será produzido no aplicativo FrontPage, já que todas as escolas dispõem desse recurso. Além disso, independente do número de máquinas existente em cada escola, há possibilidade de se realizar esta proposta, seja em movimentos de uso coletivo do computador ou em pequenos grupos.

Bom trabalho!

Clube Digital

Encaminhamento das atividades

O projeto propõe:

- Utilizar e aprimorar as ferramentas do Microsoft FrontPage.
- Observar, explorar, conhecer diversas possibilidades de utilização do aplicativo.
- Incorporar o recurso de pesquisa como ferramenta pedagógica nas atividades da oficina de informática educacional
- Desenvolver idéias de atividades e/ou projeto, conciliando a interação com outras tecnologias.
- Adequar as atividades para os Ciclos I e II.
- Escrever o projeto/atividade, conforme esquema a seguir:

Disciplinas/áreas de estudo

Esta proposta possui um caráter totalmente interdisciplinar, já que pode, conforme a escolha do grupo que for desenvolvê-la, envolver aspectos múltiplos das áreas do conhecimento.

A pesquisa, leitura e produção de texto ocupam um espaço privilegiado, já que o clube digital tem como proposta organizar as informações importantes a respeito do objeto de estudo escolhido pelo grupo de trabalho, assim como expressar a potenciais interlocutores, nas várias mídias à disposição, detalhes e particularidades desse mesmo objeto de estudo.

Por ser extremamente aberta, esta proposta poderá adaptar-se com facilidade aos Ciclos I e II do ensino fundamental.

Ferramentas e recursos utilizados

- Softwares aplicativos como FrontPage, Paint, navegador de Internet e outros à disposição dos grupos.
- Livros, revistas, almanaques etc.

Procedimentos metodológicos

1) Organização dos grupos, segundo um mesmo objeto de interesse

A formação dos grupos é um momento muito importante no desenvolvimento de qualquer projeto e neste em especial. O clube lidará com a admiração, o interesse e o gosto dos participantes, razão pela qual os componentes do grupo precisam estar muito motivados.

Por outro lado, o desejo e vontade de cada um, quando muito diferentes, dificultará a formação de grupos e redimensionará o trabalho para um fazer individual, o que não é desejável aqui. O professor precisa ser bom mediador para aglutinar gostos e vontades e, em casos extremos, estabelecer acordos para que cada grupo produza um primeiro clube, depois um segundo ou mais, de forma a conciliar as vontades e fortalecer o trabalho em grupo.

2) Investigar um bom exemplo

Aos alunos deve ser dada a possibilidade de investigar um exemplo de trabalho já concluído e derivado de uma proposta de trabalho semelhante àquela pela qual passarão. Neste sentido, alguns passos podem ser indicados:

a - Apreciar livremente um clube já montado.

b - Após a exploração livre, é interessante solicitar que observem novamente o clube montado, sob aspectos mais específicos:

- apurar a que ou a quem é destinado o clube digital;
- informações priorizadas neste clube e a forma como foram montadas;
- recursos de comunicação e mídias utilizadas no clube;
- análise dos aspectos gráficos utilizados: cor, diagramação, fontes etc.;

- comentar aspectos de navegação (passagem de uma página para outra). Funcionam adequadamente? Complementam realmente as informações da página em que se encontram?
- sensações ao navegar pelo clube digital.

Obs.: É importante lembrar que essas sugestões para exploração não devem se transformar em um questionário a ser respondido pelos grupos. O ideal é que seja visto como um roteiro para se conversar a respeito do clube visitado.

c - Visualização do mapa do clube digital. Visualizar o esquema de construção do clube possibilita aos grupos um planejamento com mais facilidade.

3) Planejamento do clube de cada grupo

A partir da investigação do clube e de seu mapa, os grupos poderão planejar o mapa de seu próprio clube e organizar as formas de pesquisar.

Desenhar o mapa neste momento é uma atividade imprescindível! Sem isso, o grupo pode perder-se na pesquisa e não conseguir separar o que é realmente importante para o projeto de uma possível massa de dados ou informações.

Obs.: As escolas que não têm Internet poderão sugerir aos alunos que tragam materiais de casa e consultem as bibliotecas que têm à disposição. O desenho digital ou a digitalização de imagens também são recursos possíveis. Enfim, cada escola tem que promover adaptações, de modo que os clubes sejam montados, segundo os recursos existentes.

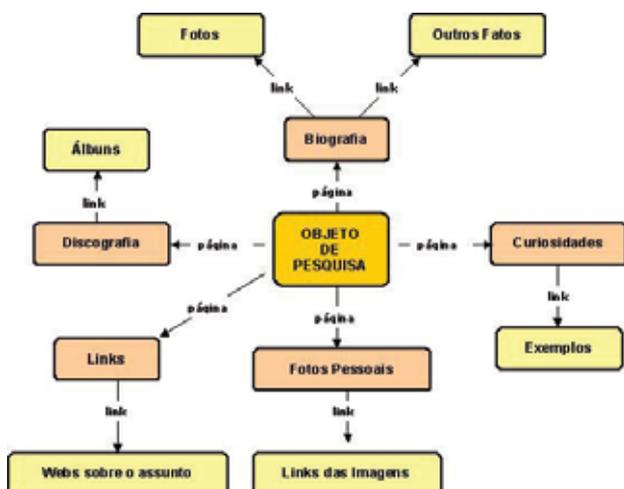
É necessário lembrar aos alunos de que haverá produção de diversos textos e que devemos levar em consideração alguns elementos:

Qual é o leitor (visitante) privilegiado do clube que será produzido?

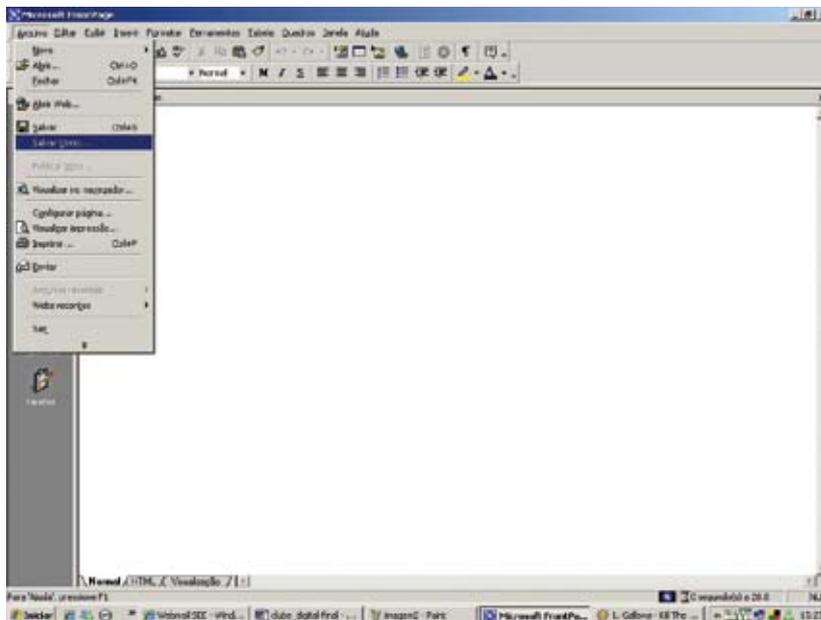
Que linguagem é mais própria para ser utilizada?

Qual a intenção do grupo ao homenagear o objeto de pesquisa do clube? Simplesmente divulgar seus feitos ou características?

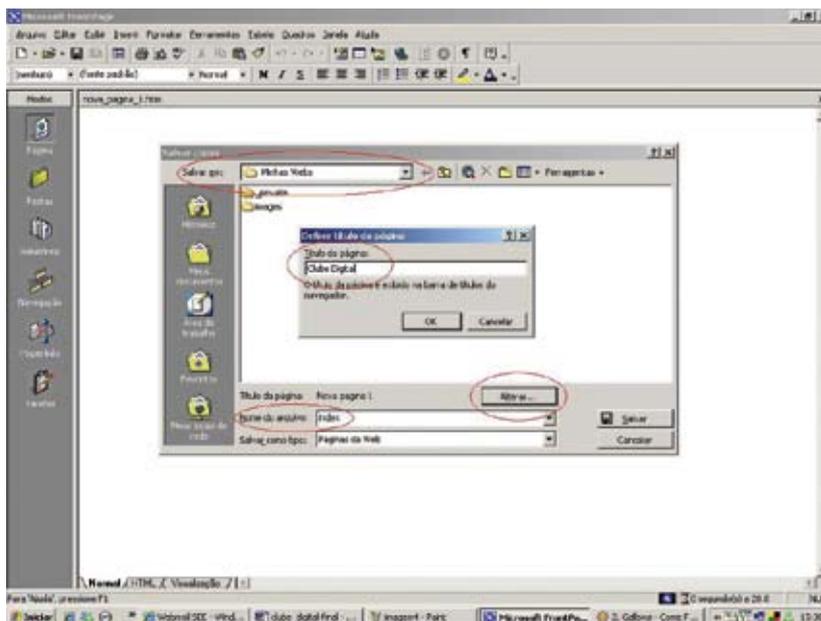
Essas questões apontam o caminho como o grupo gostará de ser visto, lido, ouvido por aqueles que acessarem o clube. Agora, mãos à pesquisa!



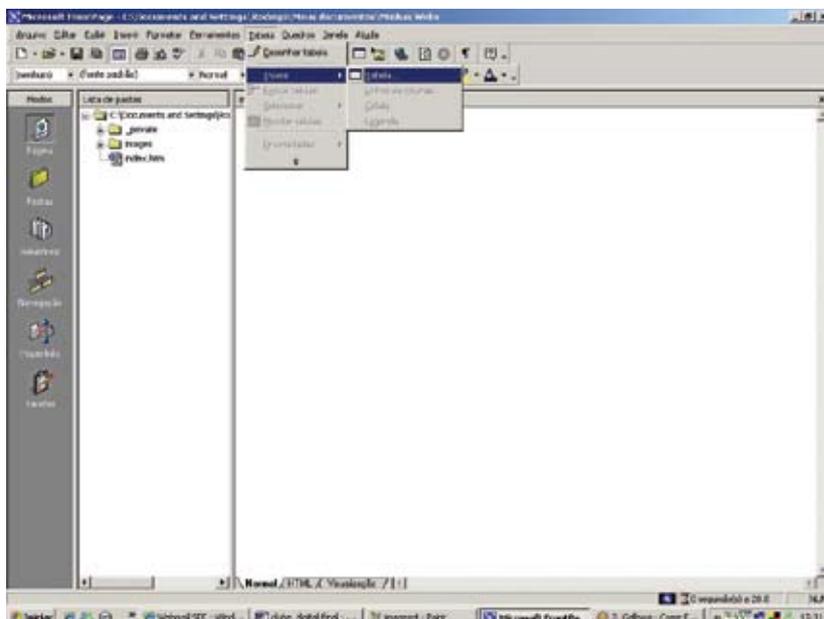
Depois de aberto o aplicativo, salvar o arquivo referente à página principal com o nome de *index*, na pasta previamente criada.



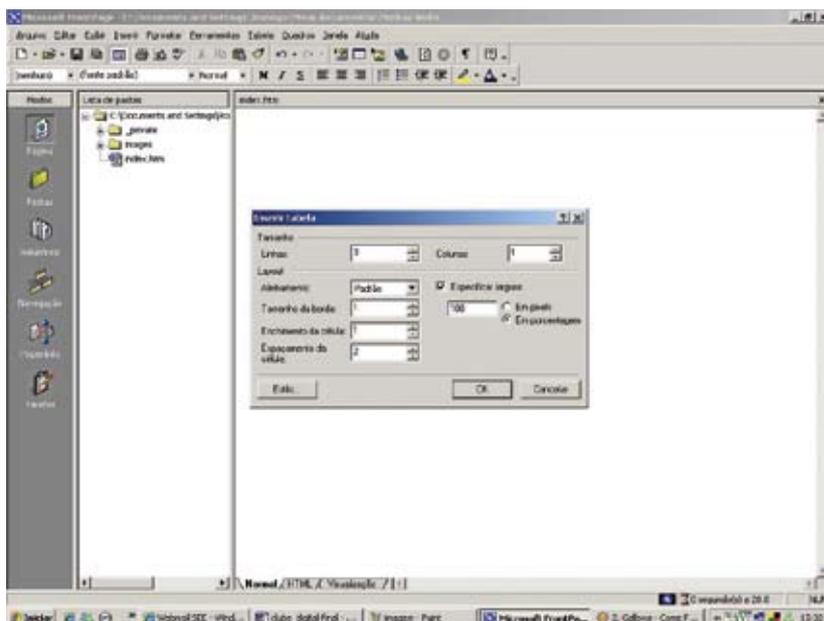
Existe a possibilidade de nomear a sua página. Para isso, clique no botão “Alterar” ao lado do Título da Página conforme mostra a figura abaixo.



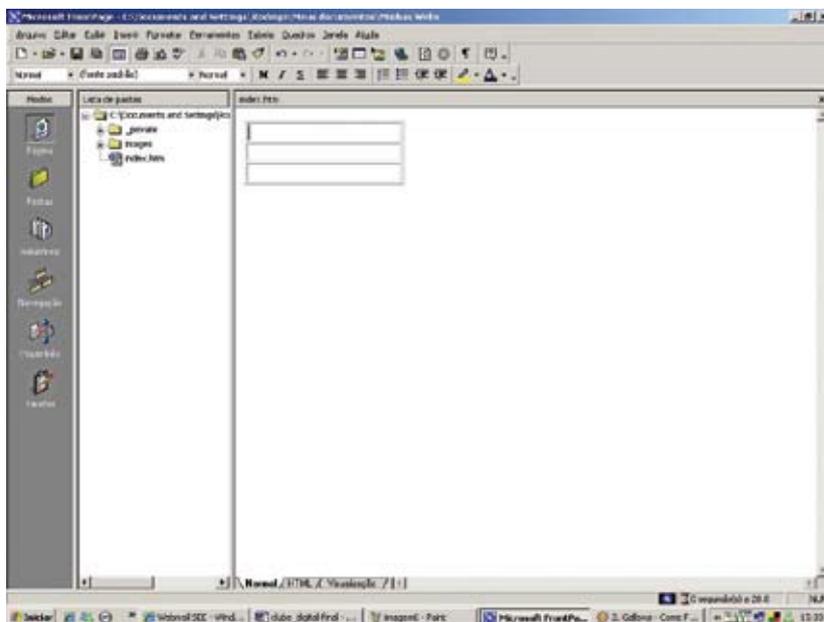
Para facilitar a formatação da sua página, sugerimos a utilização de tabelas. Para isso, basta clicar em “Tabelas” – “Inserir” – “Tabela”.



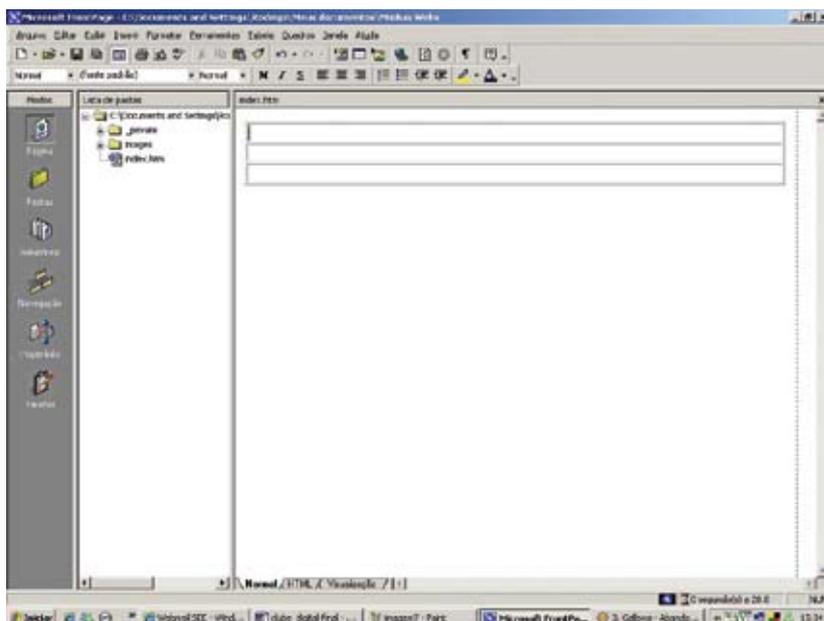
Neste exemplo, foi utilizada uma tabela com três linhas – Título, Imagem e Links e uma coluna.



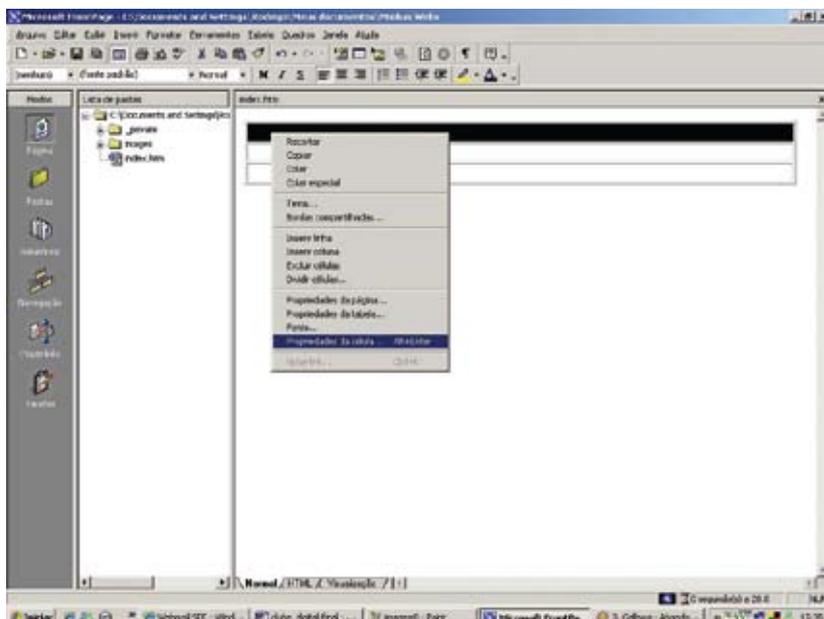
Para começar a trabalhar com a sua tabela, é necessário formatá-la, de acordo com as suas necessidades.



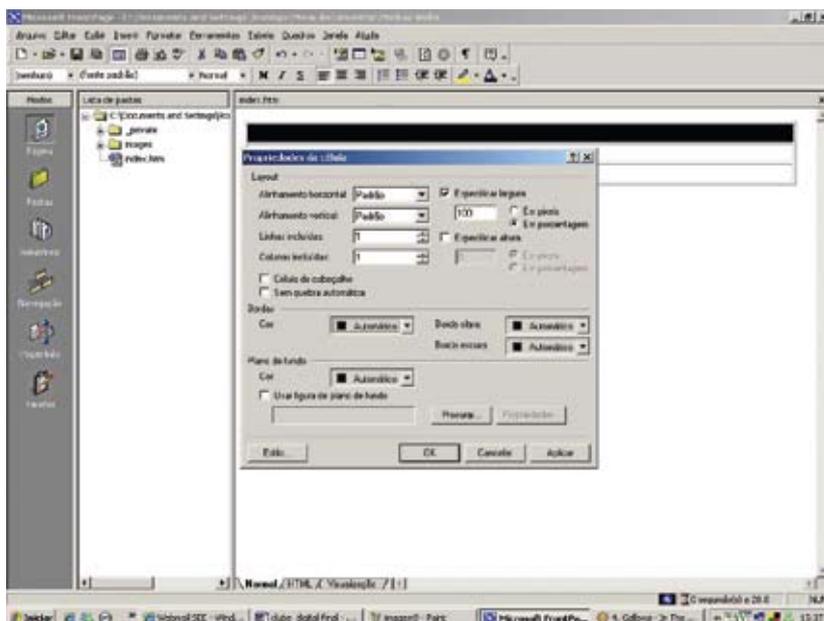
No exemplo, foi clicado na extremidade da tabela e arrastada até atingirmos o ponto desejado.



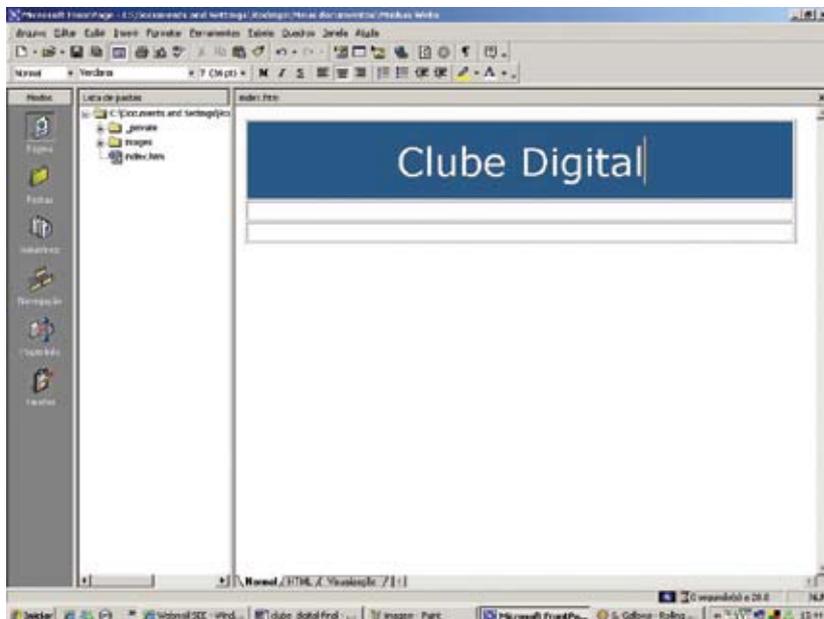
Para formatar a linha do título, clicamos com o botão direito sobre ela e selecionamos a opção “Propriedades da Célula”.



Para alterar a cor, selecionamos a opção “Plano de Fundo” e em seguida, “Mais cores”.

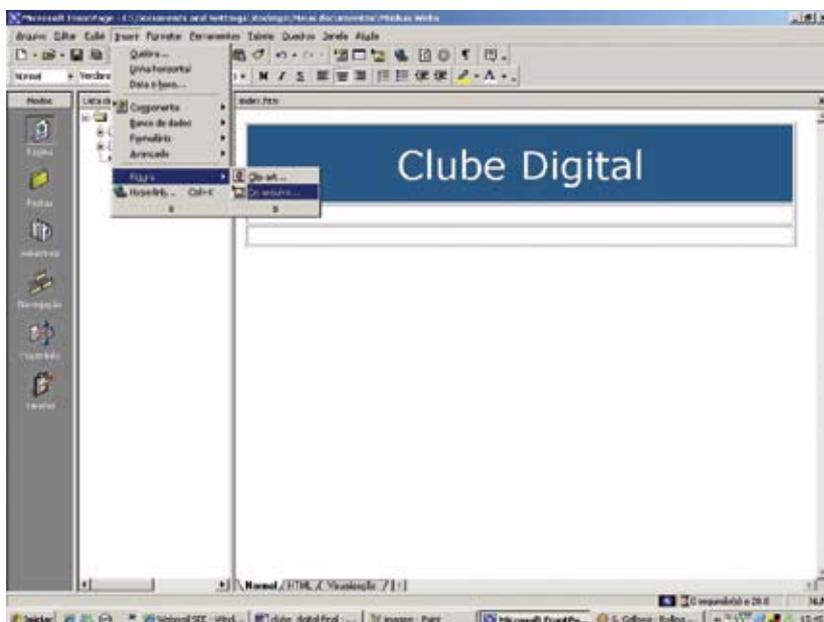


A formatação da fonte também necessita de uma atenção especial. É recomendável a utilização das fontes “Tahoma” ou “Verdana”. No nosso caso, utilizamos a fonte Verdana, tamanho 7 (36) e cor branca para contrastar com o fundo azul marinho escolhido para a célula. O resultado é apresentado na tela a seguir:

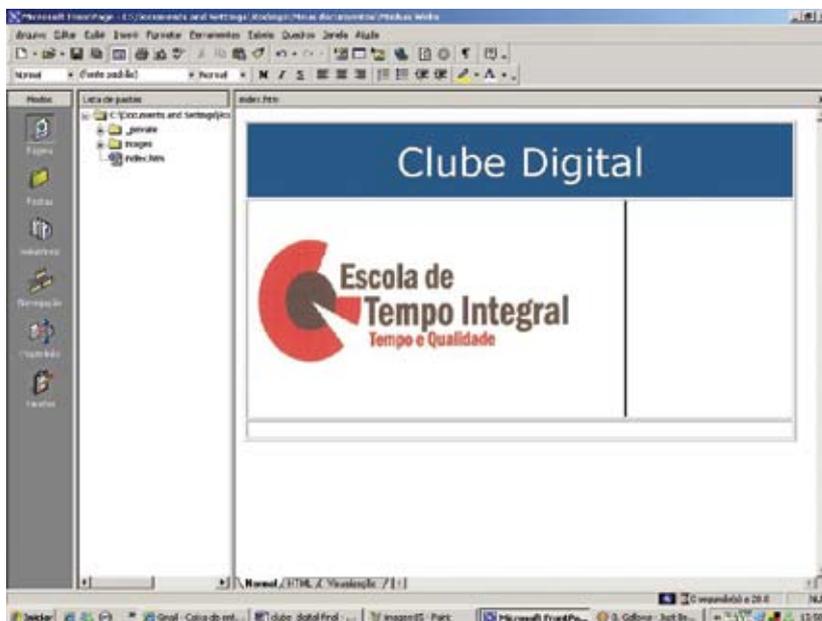
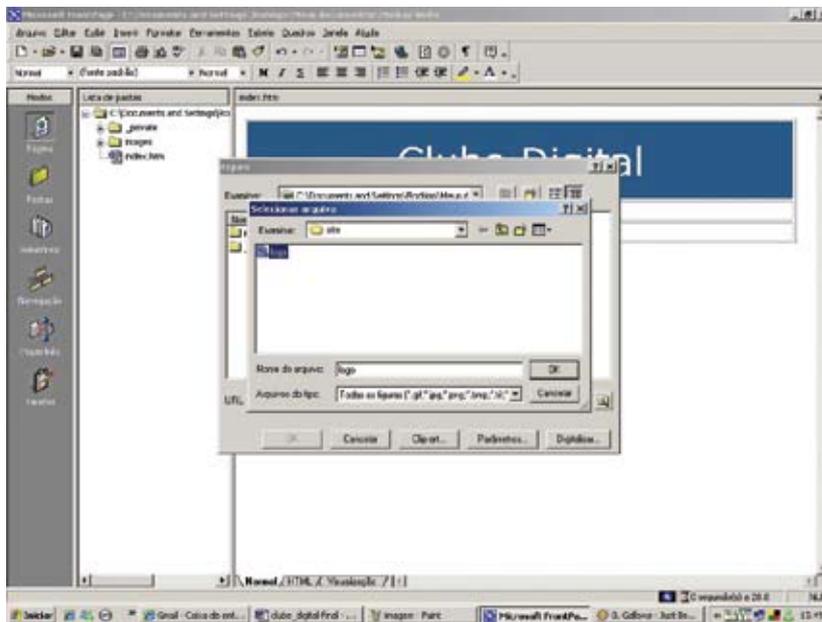


Na seqüência, foi inserida uma imagem em nossa página, a qual foi previamente copiada e renomeada (no máximo 8 caracteres em letras minúsculas e sem acento, cedilha ou caracteres especiais, conforme já mencionamos) para a pasta criada no início do processo.

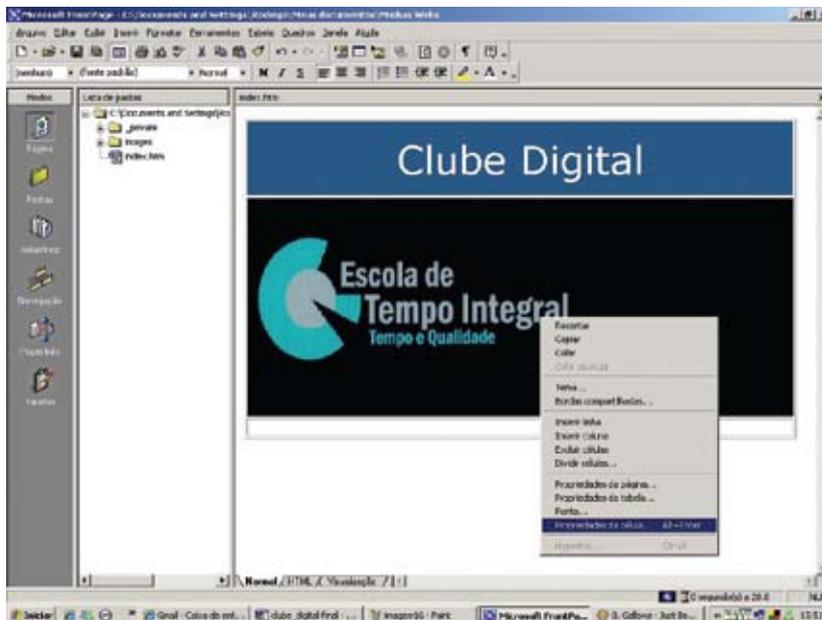
Para inserirmos a imagem, clicamos em “Inserir” – “Figura” – “Do Arquivo”. Como mostra a figura a seguir:



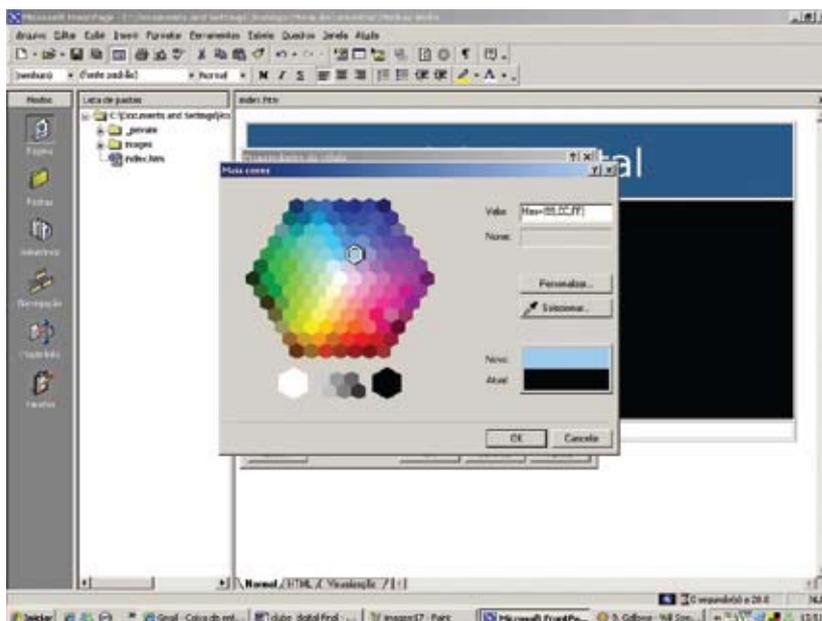
Foi selecionada a pasta previamente criada com todos os arquivos a serem utilizados na página. Selecionamos o arquivo desejado e clicamos em OK.



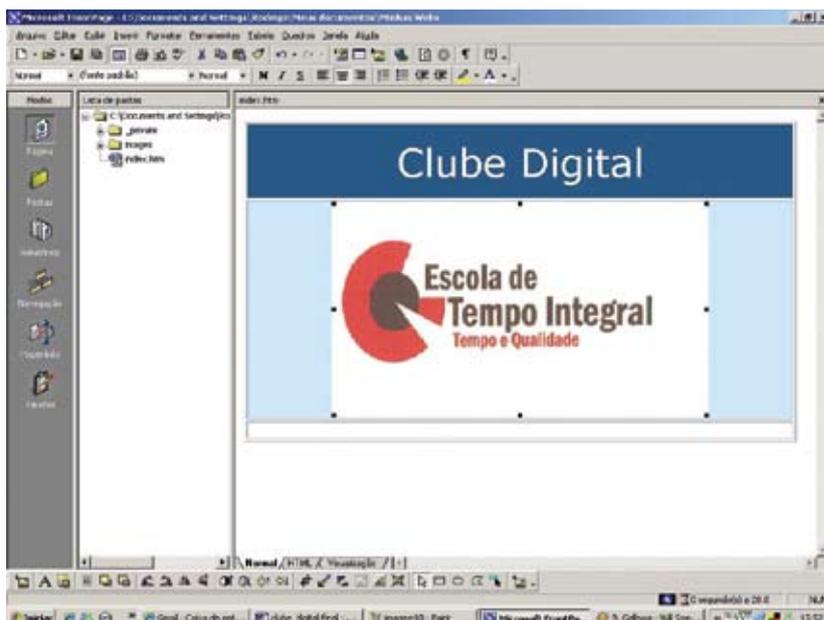
Como realizado anteriormente, configuramos a cor da célula, clicando com o botão direito e escolhendo a opção “Propriedades da Célula”.



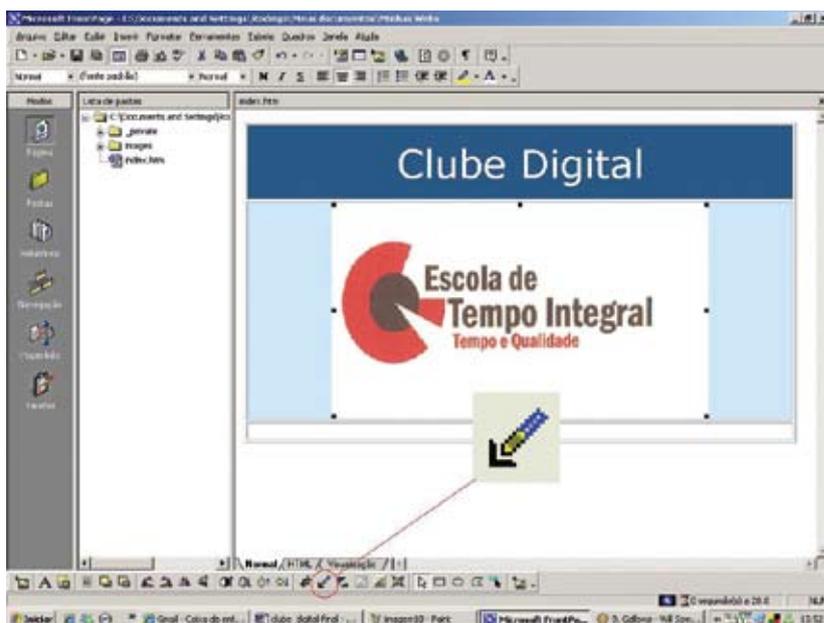
Selecionamos a opção “Plano de Fundo” e “Mais Cores” para escolhermos a cor da célula.



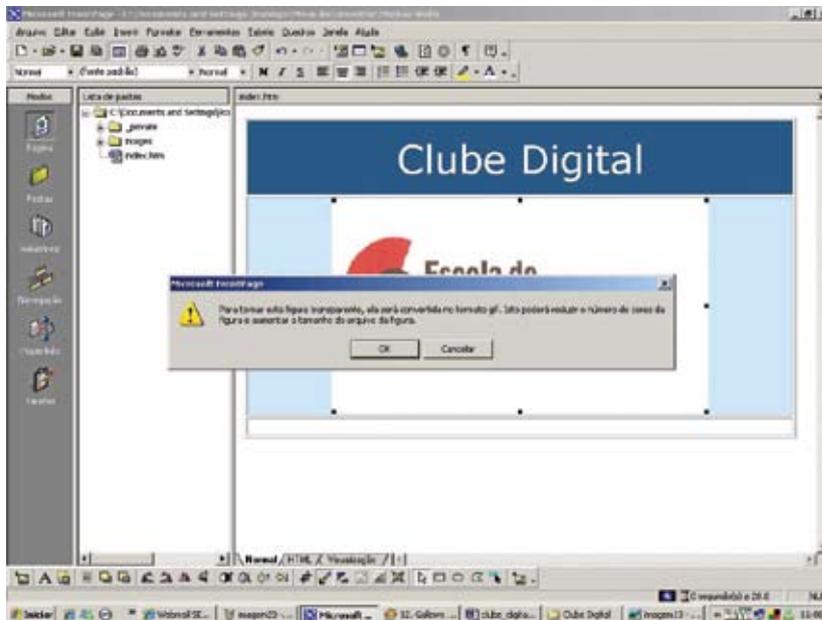
O resultado é o mostrado a seguir.



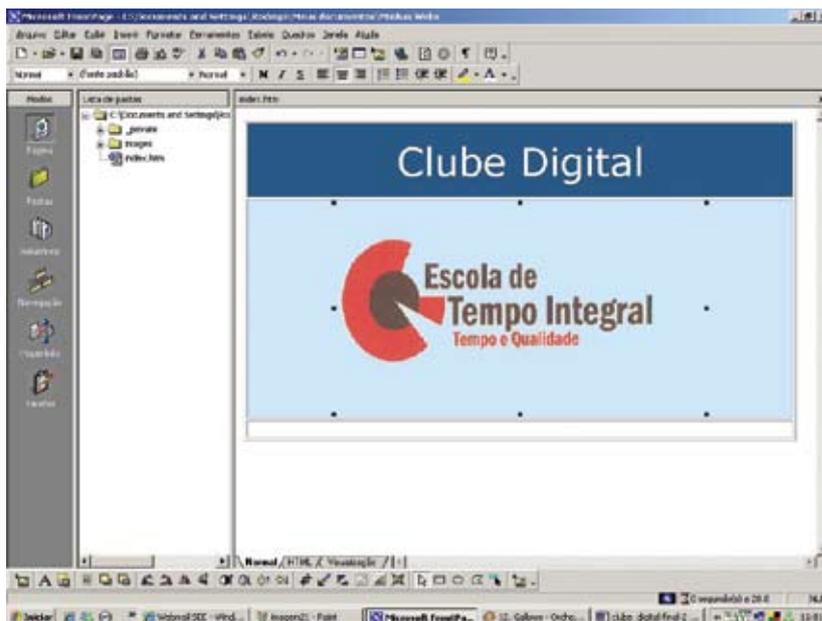
Reparem que o logotipo ficou com o seu fundo branco, o que, de certa forma não combinou com fundo azul claro. Para alterarmos a cor da figura usamos a ferramenta de transparência, contida na “Barra de Figuras”:



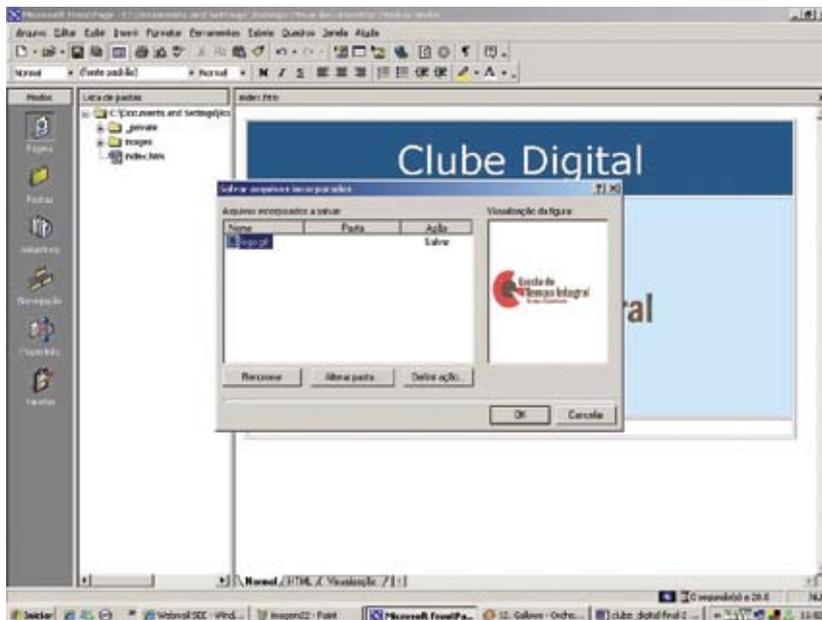
Ao clicar nela, aparece uma mensagem na tela dizendo que a imagem será convertida para extensão “.gif”. É só clicar em OK e utilizar a ferramenta clicando sobre a cor que se deseja eliminar, no nosso caso o branco.



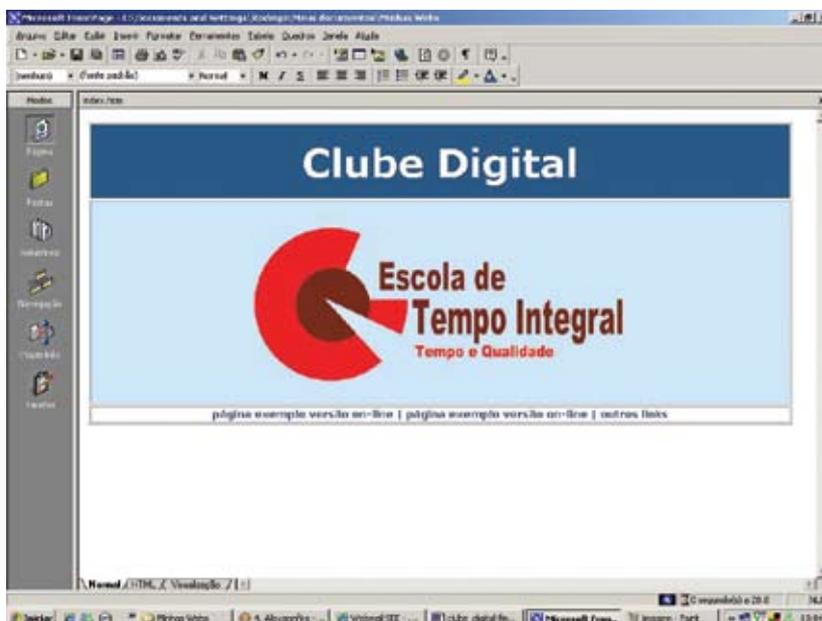
O resultado é:



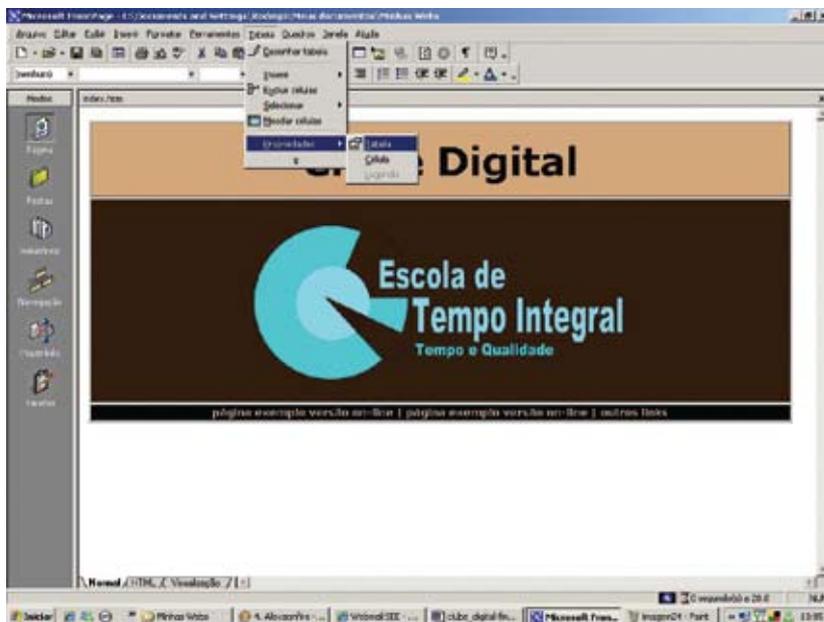
Após realizado esse passo é necessário salvar a imagem como “.gif”. Para isso, é só clicar em salvar. Aparecerá uma tela na qual devemos clicar em OK.



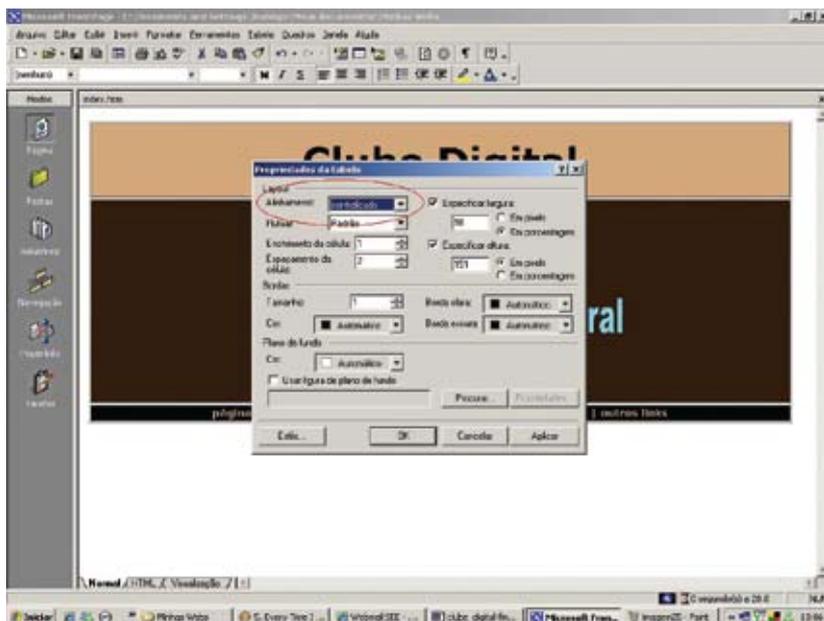
Continuando com o exemplo, na terceira linha, colocamos os links referentes às páginas associadas à principal. Para isso, uma sugestão é escrever os nomes das páginas a serem acessadas, separadas pelo símbolo | (shift + barra invertida). O resultado pode ser conferido, conforme figura abaixo:



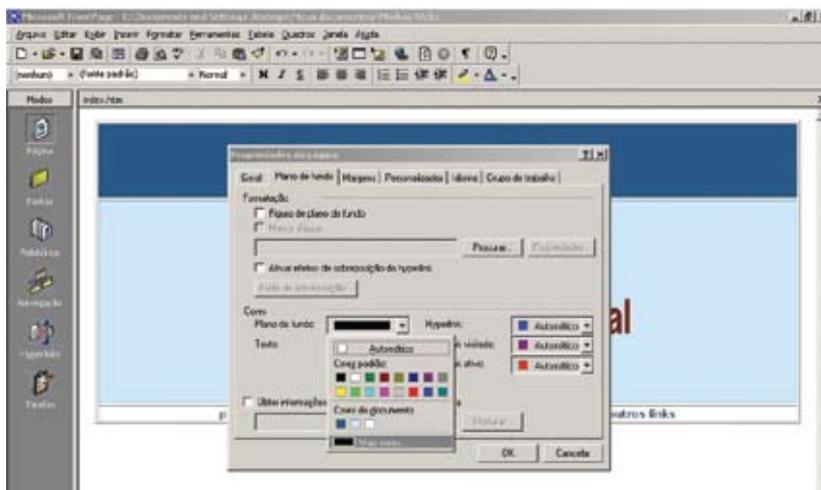
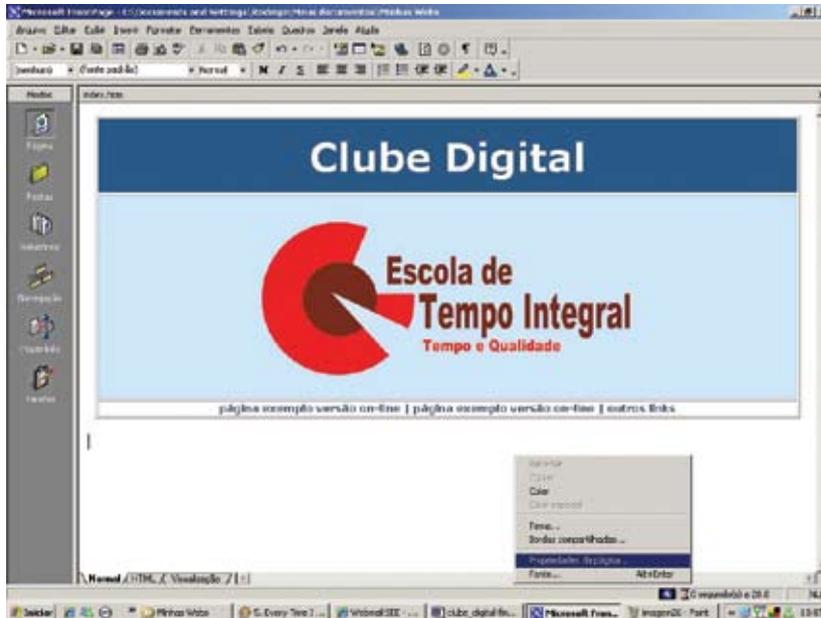
Antes de criarmos os links, formatamos nossa página principal, centralizando a tabela e escolhendo sua cor. Para centralizarmos nossa página, selecionamos toda a tabela e em seguida escolhemos a opção “Tabela” – “Propriedades” – “Tabela”, como mostra a figura a seguir.



Em “Alinhamento”, escolhemos a opção “Centralizado”.



Escolhemos a cor ideal para nossa página principal clicando em uma área qualquer fora da tabela com o botão direito do mouse e escolhendo a opção “Propriedades da Página” e, em seguida, “Plano de Fundo”, opção “Cores” – “Plano de Fundo” – “Mais Cores”.



Eis o resultado:



Observação: a sua página pode ser visualizada a qualquer momento no navegador utilizando a opção, “Arquivo” – “Visualizar no Navegador”:



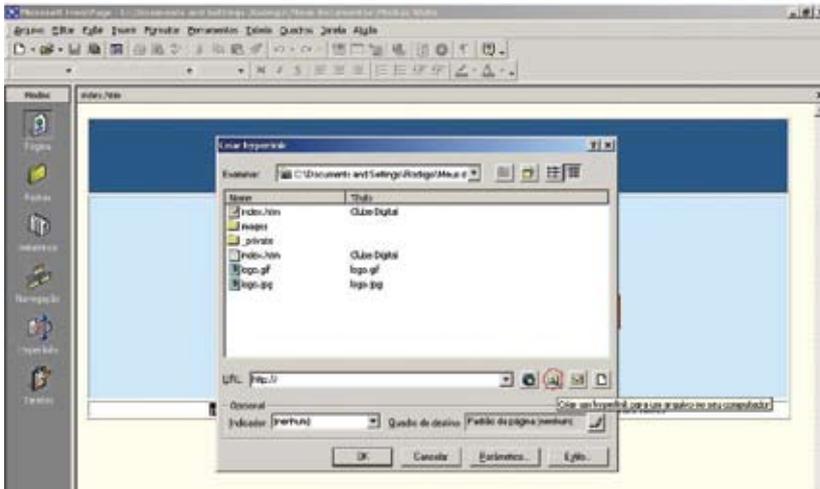
Esse é um exemplo da página visualizada no navegador.



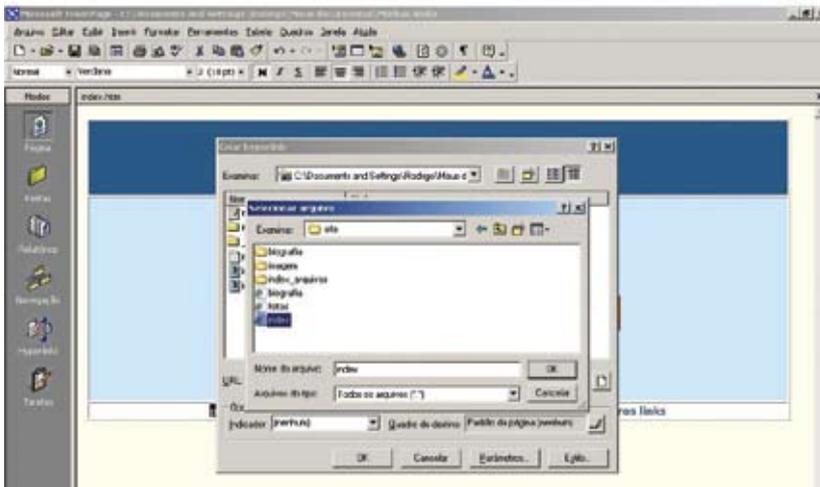
Finalizamos a página principal associando nossos links da barra de navegação com os endereços de seus respectivos destinos. Para isso, escolhemos uma página produzida nas primeiras turmas da oficina “Clube Digital” realizada com professores da COGSP. Além dos arquivos na máquina, também temos essa página hospedada na Internet, o que nos proporcionará analisar dois casos: como criar um link que indica a um arquivo que está em nosso disco rígido e como indicá-lo a um endereço da web.

Para criar um link, basta selecionarmos onde desejamos criá-lo (no nosso caso selecionamos o texto referente às páginas) e clicar em “Inserir” – “Hyperlink” ou ainda clicar simultaneamente as teclas “Ctrl + k”.

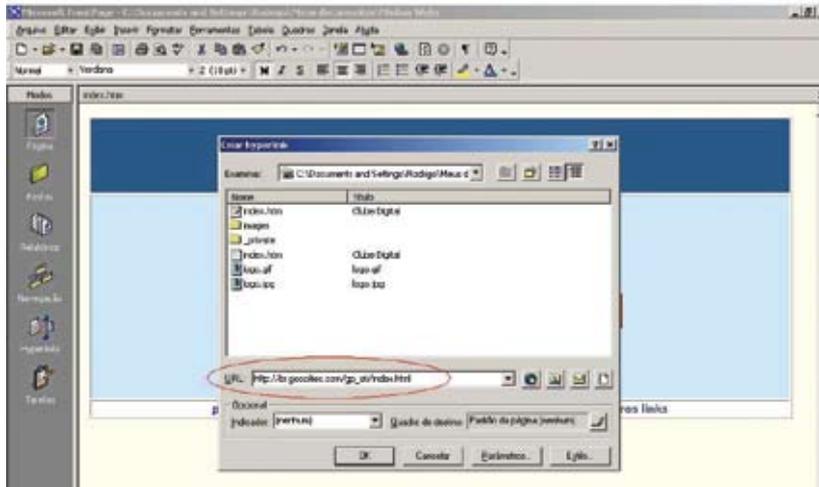




Na opção da “lupa” (que representa o Windows Explorer), criamos um link para um arquivo que está em nosso computador. É importante que este arquivo esteja dentro da pasta previamente criada para organizarmos nosso site. No nosso caso, todo o site construído previamente para servir de exemplo (site do “Stevie Ray Vaughan”) foi colocado dentro da nossa pasta, onde se encontram todos os arquivos relacionados a ele (imagens, sons, arquivos etc). Ao clicar na lupa, como se navegando no Windows Explorer, selecionamos o arquivo desejado. Note que este arquivo está “Off-Line”, ou seja, dentro da nossa máquina, o que significa que ele funcionará independente de termos ou não Internet disponível.



Em seguida, realizamos o mesmo processo, utilizando agora o endereço da página que está hospedada na Internet. Para isso, escrevemos a “url” (endereço da página) no campo URL, como mostra a figura a seguir.



A página final ficou com o seguinte aspecto:



Note que o último link da barra de navegação não foi configurado e, portanto, não será funcional.

6) Antes da publicação: revisão

É importante lembrar que, antes de se divulgar o material produzido, há necessidade de uma revisão dos textos e das páginas. Para esta tarefa, pode-se usar a estratégia dos próprios autores fazerem uma revisão. Com auxílio do professor e dos colegas, pode também ser feita uma leitura para verificar a eficiência do texto produzido. Leia também o anexo 5, “Revisão de Texto”.

Avaliação do desempenho dos alunos

A avaliação do desempenho dos alunos na Escola de Tempo Integral deve acontecer, conforme orientam as suas diretrizes, no item próprio que aborda essa questão. São itens primordiais para observação do professor, em relação à:

- Participação do aluno na:
 - a. leitura e discussão a respeito do clube explorado;
 - b. negociação em grupo para escolha do tema;
 - c. atividade de pesquisa e coleta de materiais;
 - d. disponibilidade para contribuir na produção digital;
 - e. interação estabelecida para desenvolvimento do trabalho;
 - f. revisão do material produzido por seu grupo e pelos demais.
- Material produzido, fruto da Oficina:
 - g. atendimento à proposta de produção;
 - h. coerência no uso dos recursos verbais e não-verbais;
 - i. utilização dos recursos tecnológicos com eficiência, diante da tarefa proposta, como a funcionalidade dos *hiperlinks*, por exemplo.

Obs.: Esses critérios são apenas sugestões. Cabe ao professor homologar sua pertinência, mediante o trabalho em execução, realizar adaptações, inclusões ou exclusões de itens.

Bibliografia

ALMEIDA, Fernando José de. *Educação e informática: os computadores na escola*. São Paulo: Cortez, Autores Associados, 1987.

BRÄKLING, K. L. (2003). “O processo de produção de textos”.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa*. Brasília: 1996, p. 81 e 82.

FAGUNDES, Léa et al. *Aprendizes do futuro: as inovações começaram!* Coleção Informática para a Mudança na Educação. Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. Programa Nacional de Informática na Educação. Brasília: 1999.

KLEIMAN, Angela B. *Leitura: ensino e pesquisa*. 2. ed. Campinas, SP: Pontes, 1996.

MEMORIA, Felipe. *Design para a internet: projetando a experiência perfeita*. São Paulo: Campus, 2005.

PETITTO, Sônia. *Projetos de trabalho em informática: desenvolvendo competências*. Campinas: Papirus, 2003.

VALENTE, José Armando. Mudanças na sociedade, mudanças na educação: o fazer e o acontecer. In: VALENTE, José Armando (org.). *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas: Unicamp/Nied, 1999.

Sites:

<http://www.fae.ufmg.br/labepeh/prefeitura/pesquisaensino>

<http://www.hotmail.com>

www.educarede.org.br

Anexo 1

Resolução SE nº 7 de 18/1/2006

Dispõe sobre a organização e o funcionamento da Escola de Tempo Integral de que trata a Res. SE nº89 de 09 /12/2005

O Secretário de Estado da Educação, à vista :

dos objetivos definidos para a implementação da Escola de Tempo Integral, que assegura a alunos dos ciclos I e II do ensino fundamental a ampliação da vivência de atividades escolares e de participação sócio-cultural e tecnológica; da necessidade de se firmar diretrizes que permitam aos educadores implementarem o processo educacional proposto para a Escola de Tempo Integral, resolve:

Artigo 1º -- A Escola de Tempo Integral destina-se a alunos dos ciclos I e II do ensino fundamental de escolas da rede pública estadual que tenham atendido aos critérios de que trata o artigo 3º da Res. SE nº 89 de 09/12/2005.

Artigo 2º - A organização curricular dos Ciclos I e II em período integral compreenderá o currículo básico do ensino fundamental e um conjunto de oficinas de enriquecimento curricular.

§ 1º -- Entenda-se por oficina de enriquecimento curricular a ação docente/discente concebida pela equipe escolar em sua proposta pedagógica como uma atividade de natureza prática, inovadora, integrada e relacionada a conhecimentos previamente selecionados, a ser realizada por todos os alunos, em espaço adequado, na própria unidade escolar ou fora dela, desenvolvida por meio de metodologias, estratégias e recursos didático-tecnológicos coerentes com as atividades propostas para a oficina.

§ 2º - Os componentes curriculares, que integram o currículo básico do ensino fundamental, e os eixos temáticos das oficinas curriculares constam dos anexos I e II que integram a presente resolução.

Artigo 3º -- Na organização da Escola de Tempo Integral, observar-se-á: regime de estudos para cada classe dos ciclos I e II, em período integral: manhã e tarde; carga horária semanal de 45 aulas; total de aulas diárias: 09 aulas jornada diária discente: 09 horas, com intervalos de uma hora para almoço e vinte minutos, em cada turno, para recreio.

§ 1º -- No Ciclo I, o turno da manhã destinar-se-á ao desenvolvimento das disciplinas do currículo básico, com duração de 05(cinco) aulas diárias, ficando o turno da tarde, com uma carga horária de 04(quatro) aulas diárias destinadas às oficinas curriculares.

§ 2º -- No ciclo II:

o turno da manhã compreenderá 06 (seis) aulas diárias, destinadas ao desenvolvimento das disciplinas do currículo básico e das seguintes oficinas: Hora da Leitura e Orientação para Estudos e Pesquisa e o turno da tarde, com (03) três aulas diárias, destinar-se-á, exclusivamente, ao desenvolvimento das demais oficinas curriculares.

§ 3º --Para fins de definição de pessoal na Escola de Tempo Integral, com base nas disposições do Decreto nº 37.185 de 5/8/1993, e da Resolução SE nº 35 de 7/4/2000, será considerado em dobro o número de classes em funcionamento nos termos do “caput” deste artigo.

Artigo 4º -- A atribuição das classes e das aulas da Escola de Tempo Integral far-se-á aos docentes inscritos no processo regular de atribuição de classes/aulas, a partir de sua etapa inicial, pelo Diretor de Escola, podendo haver também, se necessário, atribuição das referidas classes e aulas em nível de Diretoria de Ensino.

§ 1º - As aulas das disciplinas do currículo básico do Ciclo II do Ensino Fundamental deverão ser atribuídas com observância à ordem de prioridade das faixas de habilitação/qualificação de docentes, estabelecida no artigo 12 da Resolução SE-90/2005.

§ 2º - Com relação às aulas das Oficinas Curriculares, a atribuição deverá se dar na seguinte conformidade:

I – no Ciclo I, a portadores de diploma de licenciatura plena em Pedagogia ou de curso de nível superior equivalente, com habilitação em Magistério das Matérias Pedagógicas do Ensino Médio ou em Magistério das Séries Iniciais do Ensino Fundamental, nesta ordem de prioridade de habilitações, exceto para as oficinas de Língua Estrangeira Moderna –Inglês, Atividades Artísticas e Atividades Esportivas e Motoras, cujas aulas serão atribuídas a portadores de licenciatura plena em Letras com habilitação em Inglês, Educação Artística/Arte e Educação Física, respectivamente.

II – no Ciclo II, a atribuição contemplará as seguintes habilitações/qualificações docentes para cada oficina/conjunto de atividades:

Orientação para Estudo e Pesquisa: licenciatura plena em Pedagogia ou curso de nível superior equivalente, com as habilitações previstas para as oficinas do Ciclo I, na mesma ordem de prioridade;

Hora da Leitura: licenciatura plena em Letras com habilitação em Língua Portuguesa, preferencialmente, ou licenciatura plena em qualquer componente curricular;

Informática Educacional: licenciatura plena com formação e conhecimento na área, preferentemente com curso de capacitação desenvolvido pelos NRTEs, desde que devidamente comprovado;

Experiências Matemáticas: licenciatura plena em Matemática, ou licenciatura plena em Física, ou em Química ou ainda licenciatura em Ciências plenificada com qualquer habilitação;

Língua Estrangeira Moderna - Espanhol: licenciatura plena em Letras, com habilitação no idioma ou com comprovada proficiência adquirida em cursos especializados;

Atividades Esportivas e Motoras: licenciatura plena em Educação Física;

Atividades Artísticas: licenciatura plena em Educação Artística/Arte;

Saúde e Qualidade de Vida: licenciatura em Ciências plenificada em Biologia, ou Química, ou Física ou em Matemática, ou licenciatura plena em Ciências Biológicas ou ainda licenciatura plena em História Natural;

Filosofia: licenciatura plena em Filosofia;

Empreendedorismo Social: licenciatura plena em Ciências Sociais.

§ 3º - Na ausência de docentes com as habilitações previstas para as aulas de Atividades Artísticas do Ciclo I e para as atividades do Ciclo II constantes das alíneas “d” a “j”, as aulas poderão ser atribuídas com observância à ordem de prioridade das faixas de qualificação estabelecidas pelo artigo 12 da Resolução SE-90/2005, respeitadas as demais disposições de seus parágrafos.

§ 4º - As aulas das Oficinas Curriculares poderão ser atribuídas a docentes titulares de cargo, apenas, como carga suplementar de trabalho ou para composição de jornada, exceto as aulas das Atividades Artísticas e Atividades Esportivas e Motoras que poderão ser atribuídas, também, para constituição de jornada dos respectivos titulares de cargo.

Artigo 5º -- As Coordenadorias de Ensino e de Estudos e Normas Pedagógica, respeitadas as respectivas áreas de competência, poderão expedir instruções complementares à presente resolução e, quando necessário, decidir sobre situações cujas especificidades exijam análise casuística.

Artigo 6º- Esta resolução entra em vigor na data de sua publicação

Anexo 2

Informática Educacional

O computador permite uma nova aglutinação: o autor das marcas pode ser seu próprio editor. No teclado, tem à sua disposição uma grande quantidade de tipos de caracteres (...) Em outras palavras: o autor intelectual e o autor material completam-se com o editor material. A posição frente ao que escrevemos mudou.

(Emília Ferreiro).

1 - Apresentação

A inclusão da Oficina Curricular “Informática Educacional” decorre das mudanças constantes pelas quais o mundo passa, em função da quebras de barreiras culturais e econômicas, a rapidez com que o conhecimento das diversas áreas do saber se multiplica e o acesso a novas informações se intensifica. Isto coloca para a escola novos desafios: preparar o aluno para viver em sociedade, ter acesso às informações e se comunicar, pesquisar e buscar soluções cada vez mais atuais e eficientes para seus problemas.

Neste contexto, a tecnologia nos favorece proporcionando direções, aprimorando os sentidos e permite-nos vivenciar situações que nunca imaginávamos antes. Em questão de poucos anos, a tecnologia tornou-se o aspecto mais relevante desta sociedade, e de tal maneira que, ter acesso ou não à informação pode se constituir em elemento de discriminação, havendo um distanciamento entre os que conhecem e desconhecem o funcionamento dos computadores.

A escola deve providenciar o uso das tecnologias às classes menos favorecidas, diminuindo a distância entre os que têm acesso em casa e em diferentes espaços e aqueles que têm carência de todos os recursos. Mas não apenas o uso pelo uso das tecnologias. É preciso uma educação reflexiva para que os alunos consigam atribuir significado às informações e utilizem as tecnologias para resolver problemas de sua vida, dentro de seu contexto e tenham condições de ler o mundo digital e reescrever a sua própria história e da sociedade na qual ele se encontra inserido.

O computador pode ser uma ferramenta muito útil no processo de ensino-aprendizagem, sendo um estímulo à pesquisa, ao raciocínio e até mesmo diminuindo a evasão escolar.

O objetivo da inclusão de Informática Educacional como componente das Oficinas Curriculares é permitir o acesso a todos os que desejam torná-la um elemento de sua cultura. O uso de informações, através da linguagem digital, tem transformado o cotidiano da sociedade não só no contexto global, mas também como uma realidade local. Sendo uma linguagem recente, ela não substitui as demais, mas, ao contrário, complementa e serve de suporte tecnológico para o desenvolvimento das várias formas de comunicação existentes.

A escola precisa encarar a realidade das mídias, fazer releituras de alguns programas em cada área do conhecimento, observá-las e apresentá-las na sala de aula, discutir com os alunos seus aspectos positivos e negativos, partindo da visão que os alunos têm, e ajudá-los a avançar criticamente.

2 - Objetivos

A Oficina Curricular Informática Educacional tem como finalidade articular o uso do computador como recurso técnico e instrumental para todas as áreas do conhecimento, ampliando assim o significado da utilização das mídias e equipamentos como ferramentas no desenvolvimento de idéias e projetos.

Portanto, em linhas gerais, os objetivos são os seguintes:

1. Compreender o funcionamento dos equipamentos e para que servem;
2. Utilizar jogos e sites educativos adequados para a faixa etária;
3. Auxiliar as atividades de leitura e escrita desde o início da aprendizagem;
4. Explorar, desde as séries iniciais, softwares aplicativos, softwares educacionais e a internet para pesquisa.
5. Desenvolver competências de obtenção e utilização de informações;
6. Sensibilizar para a existência de novas tecnologias no cotidiano;
7. Ampliar a expressão escrita e oral;
8. Discutir as influências das mídias desenvolvendo o olhar crítico;
9. Desenvolver a capacidade de selecionar as tecnologias, considerando seus objetivos no desenvolvimento de atividades;
10. Desenvolver as capacidades de analisar, estabelecer relações, sintetizar e avaliar.

3 – Procedimentos metodológicos

O uso da Informática para as crianças de Ciclo I deve abranger a diversidade de atividades e temas a serem desenvolvidos, estabelecer a interdisciplinaridade, favorecer o lúdico e a criatividade, proporcionar relações com a realidade, colaborar com o senso de autoria, instigando ao pensamento crítico e analítico da criança.

O professor deverá selecionar, organizar e elaborar atividades que favoreçam aos alunos desenvolver a capacidade de reflexão, de organização de conhecimentos adquiridos e de aprofundamento nas pesquisas, buscando assim, que tais atitudes sejam incorporadas desde as primeiras séries do Ensino Fundamental.

Os equipamentos de informática auxiliam a realização e compreensão de atividades por meio de recursos que oferecem.

A utilização de softwares proporciona um ambiente de aprendizagem que usa o computador de forma ampla, permitindo o acesso aos conhecimentos, possibilitando ao professor utilizar diversas abordagens para provocar a aprendizagem de seus alunos. Muitos softwares de autoria permitem que os alunos coloquem em prática suas idéias, tornando-as viáveis e concretas, mudando de perspectiva e de ponto de vista.

Sites educativos que apresentam histórias animadas, jogos interativos, questões de múltipla escolha e atividades diversificadas tornam temas do cotidiano em questões interessantes na forma da abordagem, obviamente sendo respeitadas a faixa etária da criança e considerando-se a responsabilidade educacional do site. A criança, por meio do lúdico pode assimilar os conteúdos estabelecendo relação entre áreas correlatas que abrangem o tema abordado, estabelecendo relações com sua realidade, permitindo comparações,

e desenvolvendo o raciocínio.

A informática na educação pode potencializar habilidades perceptivas, mentais e atitudinais, sobretudo, por oferecer aos alunos a oportunidade de desempenhar atividades coletivas utilizando inúmeros recursos que permitem organizar, construir, e compartilhar conhecimentos.

Muitas dificuldades, que normalmente as crianças enfrentam no início da aprendizagem da leitura e escrita, podem ser trabalhadas utilizando-se o computador, como por exemplo, a seleção de letras para a escrita de palavras na elaboração de textos. Enfim, a informática representa um importante recurso para desencadear o crescente interesse dos alunos pela leitura e escrita, pois possibilita novas formas de aprender e de representar.

O estudo, a análise, a busca de temas, devidamente orientados pelo professor, instigam ao conhecimento de novos temas, novas possibilidades, utilizando a Internet como fonte de informações. O professor é o mediador para a seleção dessas informações, provocando a análise crítica dos temas pesquisados.

Para os alunos do Ciclo II, os recursos tecnológicos, de maneira geral, oferecem uma amplitude de possibilidades para desenvolver projetos, trabalhar temas, promovendo o respeito e comprometimento de todos os envolvidos. Devem ser instrumentos pedagógicos à disposição da construção do conhecimento em todas as disciplinas escolares, contemplando a interdisciplinaridade. Podem ser utilizados como fontes de informações, como recursos didáticos para realização de tarefas, proporcionando inclusive a inclusão do aluno no mundo moderno das tecnologias, que ele irá se deparar no decorrer da vida. Devem ser utilizados em contextos educacionais práticos, provocativos e inovadores.

Segundo Fernando J. Almeida (2001), as novas mídias e tecnologias da informação e comunicação contribuem para: "a formação de comunidades de aprendizagem que privilegiam a construção do conhecimento, a comunicação, a formação continuada, a gestão administrativa, pedagógica e de informações. Permitem a incorporação de novos ambientes de aprendizagem nas escolas, e permitem também levar esses ambientes para além dos muros das escolas rompendo com as limitações das grades curriculares e fazendo da escola um espaço de produção de conhecimento articulado com outros espaços que hoje também trabalham com o conhecimento."

Nas escolas, os alunos têm acesso aos laboratórios de informática e um percentual bem maior dispõe, em suas casas, recursos de TV, vídeo, rádio, equipamentos e outras tecnologias, que se fazem presentes no dia-a-dia das aulas nas escolas, mesmo que não estejam incorporadas ao ensino e à aprendizagem, mas sim na vida dos alunos.

A forma rápida da comunicação, as imagens, sons e as linguagens das mídias encantam e fazem parte da vida dos jovens. Os alunos, que vivem intensamente as tecnologias e as novas linguagens de comunicação, trazem para as escolas questões que dizem respeito diretamente a esse mundo.

Jornais, revistas, softwares, televisão, vídeo, rádio, Internet são ótimos recursos para mobilização dos alunos em torno de temas e desenvolvimento de projetos. Para tanto, é necessário conhecer os objetivos pedagógicos das atividades propostas.

A utilização de softwares pode ser de grande utilidade educacional, desde que devidamente contextualizados. Para o professor utilizar um software é necessário:

11. Ter clareza da abordagem educacional;
12. Observar, explorar, conhecer todas as possibilidades de utilização;
13. Criar inúmeras formas de uso para o mesmo software;
14. Verificar se não há problemas (conceituais, visuais, técnicos etc.);
15. Verificar se ele não é repetitivo;
16. Verificar se é adequado à faixa etária destinada;
17. Ser criativo na confecção, criação e desenvolvimento dos inúmeros materiais para atividades de aulas e projetos, pois a motivação não deve estar no software que vamos utilizar, mas sim nas pessoas envolvidas;
18. Utilizar softwares em que o aluno é o autor capaz de desenvolver suas idéias utilizando todos os recursos para representar suas criações, permitindo agir com o máximo de liberdade.

Os meios de comunicação audiovisuais desempenham, indiretamente, um papel educacional relevante, pois: divulgam continuamente informações, modelos de comportamento, linguagens coloquiais e privilegiam alguns valores em detrimento de outros. Portanto, é imprescindível que o professor desenvolva atividades que despertem o senso crítico e de observação dessas tendências apresentadas pelas mídias.

Fundamentalmente, a informação e a forma de ver o mundo provêm predominantemente da televisão. Ela atualiza o universo sensorial, afetivo e ético, de forma despreziosa e sedutora, dificultando muitas vezes uma visão mais crítica sobre a realidade. Os meios de comunicação em geral desenvolvem formas sofisticadas multidimensionais de comunicação, mostrando linguagens e mensagens, que facilitam a interação, com o público.

Diante dessas linguagens a escola pode aproveitá-las, conhecê-las, utilizar materiais audiovisuais próximos da sensibilidade dos alunos. Gravar programas da TV Escola, canais comerciais, TV a cabo ou por satélite e planejar maneiras de inserir essas atividades que sejam dinâmicas, interessantes, mobilizadoras e significativas. Podemos incentivar que os alunos filmem, apresentem suas pesquisas em vídeo, em CD ou em páginas da Internet e depois analisar e refletir sobre suas produções. Assim, a escola desempenha seu papel ao formar produtores de conhecimento e não consumidores passivos de informações.

Pode-se dizer que esses atrativos favorecem o interesse do aluno pelo aprendizado, incentivando a inclusão digital e sua inserção na sociedade da linguagem digital.

As Tecnologias de Informação e Comunicação encontram-se presentes na nossa vida cotidiana e incluí-las como componente curricular significa preparar os alunos para o mundo tecnológico e científico, aproximando a escola do mundo real e contextualizado.

4 – Avaliação

A avaliação ocorrerá a partir da participação efetiva dos alunos nas atividades desenvolvidas no Laboratório de informática, tanto na elaboração e desenvolvimento de projetos, pesquisa de temas, apresentação e organização de idéias. A presença do professor é fundamental durante o processo e também em sua finalização.

O professor deve ficar atento na evolução dos alunos no manuseio das tecnologias, na adequação dos recursos tecnológicos para as necessidades do projeto e observar a evolução do olhar crítico do aluno.

5 - Perfil do professor:

Professor habilitado, com curso superior, que já tenha domínio dos conhecimentos básicos do uso de tecnologias de informação e comunicação;

6 – Material de apoio e referências bibliográficas

Além de considerar a autonomia do professor na escolha dos sites e softwares educativos, desde que contextualizados na atividade, sugerimos os softwares já oferecidos e disponíveis nas escolas.

Texto de apoio ao programa Salto para o Futuro da TV Escola no módulo TV na Escola e os Desafios de Hoje. no dia 25/06/2002. Disponível em < <http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2002/tedh/tedhtxt2b.htm2> > José Manuel Moran.

Joan FERRÉS. Vídeo e Educação. 2a ed., Porto Alegre, Artes Médicas, 1996.

MACHADO, Arlindo. A arte do vídeo. São Paulo, Brasiliense, 1988.

José Manuel Moran. Artigo: O vídeo na sala de aula. Acessar www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm/ Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica de MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos e BEHRENS, Marilda. 7ª ed., Campinas, Papirus, 2003.

ALMEIDA, Fernando José de. Educação e Informática. Os computadores na escola. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1987.

FAGUNDES, Léa et al. Aprendizes do Futuro: as inovações começaram! Coleção Informática para a Mudança na Educação. Ministério da Educação. Secretaria da Educação a Distância. Programa Nacional de Informática na Educação, 1999.

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

PETITTO, Sônia. Projetos de Trabalho em Informática, desenvolvendo competências, Campinas, 2003.

VALENTE, José Armando. Mudanças na sociedade, mudanças na educação: o fazer e o acontecer, In. O Computador na Sociedade do Conhecimento - organizado por José Armando Valente - Campinas: UNICAMP/NIED, 1999.

Sites:

<http://www.futurekids.com.br/infoeduca.asp>

http://www.miniweb.com.br/Atualidade/informatica_educacao.html

http://www.miniweb.com.br/Atualidade/INFO/frame_formacao.htm

<http://www.ime.usp.br/~is/papir/opinioao.html>

Anexo 3

Pesquisa como ensino: Textos de apoio. Propostas de trabalho

Cláudia Sapag Ricci¹

Afinal de contas, o que significa fazer pesquisa? Quando buscamos um número de telefone no catálogo telefônico estamos fazendo uma pesquisa. Quando olhamos os preços de determinado objeto em uma loja e comparamos com o de outra, estamos fazendo uma pesquisa. O que essas atividades têm em comum com uma pesquisa escolar e o que dela diferem?

Antes de apresentar uma definição é preciso lembrar que propor a pesquisa na escola não é nenhuma grande novidade. Ao contrário, é uma proposta de trabalho muitas vezes feita por professores a seus alunos. Geralmente o professor define um tema, os alunos localizam o assunto em livros e enciclopédias, copiam trechos - dependendo da disponibilidade, hoje em dia, imprimem diretamente da Internet - entregam ao professor, que a devolve após leitura. Na verdade, pesquisa aqui reduz-se a cópia ou transcrição, atividade esvaziada de sentido ou significados para os alunos e professores. Aliás, a palavra pesquisa significa “busca com investigação, seguindo os vestígios, indagando”, o que já se contrapõe à mera transposição de informações.

Recentemente, no bojo das discussões e reflexões por que passa a educação – com novas leis, diretrizes, parâmetros curriculares, propostas pedagógicas, projetos interdisciplinares, estudos que buscam compreender o processo ensino aprendizagem – a pesquisa reveste-se de outro significado. Apresenta-se muito mais como **uma outra postura frente ao conhecimento** - investigativa, curiosa, questionadora, problematizadora. Um caminho possível para descobertas, estabelecimento de relações e construção de conhecimentos. Com efeito, grande parte das reformas educacionais iniciadas nas últimas décadas do século XX sugerem a ênfase da atenção do professor no processo de desenvolvimento dos seus alunos, no processo de aquisição e desenvolvimento de competências e habilidades (com destaque para os conteúdos procedimentais) que têm na pesquisa o centro do processo educacional, tanto na prática docente (o professor-pesquisador que pesquisa continuamente o processo de aprendizagem e desenvolvimento), como para os alunos (no seu processo de descoberta e produção de conhecimentos). Dessa forma, a pesquisa - um procedimento fundamental a ser vivenciado por alunos e professores -, ultrapassa os limites de uma mera estratégia pontual, e se traduz numa postura investigativa que deve estar presente ao longo de todo o processo pedagógico.

Nessa perspectiva processual, cada atividade se reveste de significados. Por exemplo, a atividade de identificar e selecionar um tema instiga, numa perspectiva processual, a sua transformação em um problema. Assim, buscar dados ou informações com o simples propósito de confirmação ou comprovação, é algo

frustrante. Se acreditamos que a construção de conhecimentos ocorre a partir de dúvidas, do não saber, para um tema virar objeto de pesquisa, então, o tema de pesquisa estará, necessariamente, vincu-

lado em alguma medida ao universo do pesquisador. Em outras palavras, torna-se necessário levantar os conhecimentos prévios dos alunos, suscitar idéias e dúvidas a respeito do tema em questão. A partir daí, é preciso discutir sobre as possibilidades e maneiras para encontrar as respostas e sanar as dúvidas, pensar sobre quais fontes poderão ser mais propícias, combinar momentos para troca de informações, prazos, cronogramas e definir o que fazer com as informações e descobertas.

Eleger a pesquisa como eixo organizador das atividades de ensino exige como pressupostos:

- a compreensão de currículo como um caminho construído cotidianamente a partir de intenções educativas previamente estabelecidas pelo coletivo de professores;
- a organização dos conteúdos escolares, para além de uma perspectiva disciplinar, em conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais que, muitas vezes, caminha para estudos e concepções curriculares interdisciplinares;
- a percepção de temáticas como instrumentos para a formação e não como objetivos finais do trabalho pedagógico;
- a concepção que busca romper com a dicotomia entre ensino e pesquisa e da definição de lugares exclusivos para a produção e reprodução do conhecimento (como centros de pesquisa ou centros universitários);
- a compreensão de que a construção de conhecimentos se dá no estabelecimento de múltiplas relações com a realidade, na busca e contraposição de fontes, as mais diversificadas, na produção de sínteses e registros para expressar o que se compreendeu e os questionamentos em torno dos conhecimentos trabalhados – se diferenciando da simples apropriação de informações já sistematizadas e organizadas.

Enfim, a compreensão de conhecimento como uma **construção social**, demanda uma busca constante para desmistificá-lo enquanto um saber acabado e cristalizado. Conhecimento como localização do sujeito no mundo (“ter noção” ou “reconhecimento”, tal como se divulgou a partir do século XIV) sugere uma busca de significados a partir de uma dúvida humana. A produção de conhecimento, portanto, é uma qualidade da natureza humana. Daí porque todos agrupamentos sociais produzirem mitos, músicas e uma gama de conhecimentos a cada instante de sua história.

Professores e alunos devem se posicionar, constantemente, de forma questionadora frente às fontes de pesquisa. Muitas vezes, o resultado de uma pesquisa pode estar vinculado à escolha equivocada ou exclusiva de uma fonte. Não basta, portanto, conhecer o conhecimento produzido. Torna-se premente questionar esse conhecimento, abrindo novas frentes de investigação, dando voz a outros sujeitos, buscando construir um novo conhecimento, a partir das perguntas elaboradas pelas próprias pessoas envolvidas.

2. Historiadora. Mestre em História (PUC-SP); Doutora em História Social (USP); Professora da Escola Fundamental do Centro Pedagógico da UFMG

Como afirma Ruth Rocha, pesquisar como ensino não é um mero exercício de fixação:

A pesquisa escolar é uma maneira inteligente de estudar e aprender. Não é, simplesmente, um trabalho que você faz para entregar ao professor. [...] É um jogo de perguntar e responder. A pesquisa é como um jogo no qual formulamos perguntas e nós mesmos temos que dar as respostas. É como se brincássemos de detetives sozinhos.

Pesquisa como ensino é desenvolver a capacidade de escolha de questões, a habilidade de transformar questões em processo de investigação, em articular as dúvidas com a possibilidade de formulação de respostas (a construção da autonomia humana). O aluno pesquisador se depara com o conhecimento sem a tradicional ingenuidade que cerca aqueles que apenas memorizam informações: ele também é autor e, de alguma maneira, se percebe como um parceiro de outros pesquisadores e autores que povoam seus livros.

O aluno-pesquisador não é um autor de conhecimento científico, mas produtor de um saber específico. O significativo é que a pesquisa redefine a relação do aluno com o conhecimento e com o processo de sua produção. Estamos, portanto, nos referindo às competências e habilidades relacionadas com os procedimentos que constroem o saber.

Fonte de Pesquisa:

Pesquisa como ensino: Textos de apoio. Propostas de trabalho - Cláudia Sapag Ricci -
<http://www.fae.ufmg.br/labepeh/PREFEITURA/PesquisaEnsino>

Anexo 4

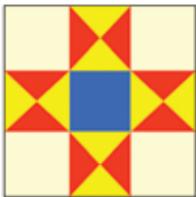
Teoria das Cores

Olhe a Roda de Cores, e brinque de combinar. Utilize pequenas amostras, desenhe a roda e use lápis de cor. Faça exercícios. É sério! A prática também é importante. Desenhe um bloco, ou junte alguns retalhos e verifique: você gostou? O que está faltando? Ficou escuro, coloque mais brilho e diminua o contraste. Ficou muito claro? Que tal acrescentar uma “sombra”? O que irá dar harmonia na combinação, não é só a mistura do amarelo com verde, ou do azul com o rosa, é o complemento do esquema inicial, o balanceamento dos valores. Lembre-se: claro, médio e escuro em harmonia.

Estude, aprecie e analise a sua combinação e procure saber qual o objetivo que você quer alcançar com o seu esquema de cor: alegria, seriedade, luminosidade, tranqüilidade, inovação, agressividade etc.

A Roda de Cores é uma boa ferramenta para combinarmos cores, mas lembre-se de que regras podem ser quebradas.

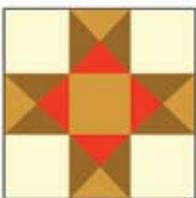
Veja como combinar algumas cores usando a Roda de Cores:



Esquema de Cores Primárias - As cores primárias são cores puras e que merecem atenção e cuidado quando usadas. Complemente com cores neutras.



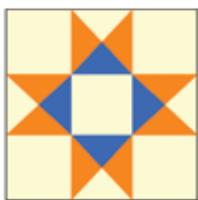
Tríade - É um esquema que usa três cores secundárias equidistantes. Por exemplo: verde, violeta, laranja ou então violeta azulado, laranja avermelhado, verde amarelado. A tríade é considerada como um dos esquemas mais harmoniosos na roda de cores. Forma um triângulo isósceles na Roda de Cores.



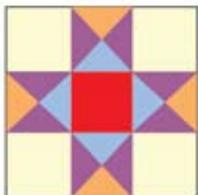
Esquema de Cores Quentes - Você combina as cores e tonalidades consideradas quentes: amarelo, laranja, vermelho e marrom.



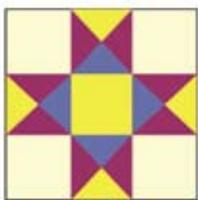
Esquema de Cores Frias - Você combina as cores e tonalidades consideradas frias: azul, verde e violeta.



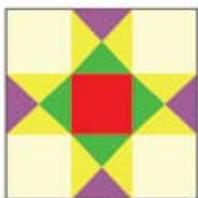
Esquema de Cores Diretamente Complementares - Combinar duas cores diretamente opostas na roda. Uma intensifica a outra. É uma forma de dar início a um esquema. Por exemplo: Laranja é diretamente complementar ao azul, então, comece com azul e laranja e complemente com as tonalidades (claro, médio e escuro), podendo balancear com cores neutras e os bons vizinhos.



Quadricolor - É um esquema que usa duas cores complementares separadas por duas cores adjacentes a elas. É um esquema considerado harmônico, porque contém duas cores diretamente complementares. Por exemplo: Azul, vermelho violeta, laranja, verde amarelado. Formam um retângulo na Roda de Cores.



Esquema Complementar Dividido - É um esquema com 3 cores, sendo que duas são análogas ou adjacentes e a terceira é uma diretamente complementar. Por exemplo: amarelo (complementar) com azul violeta e vermelho violeta (adjacentes).



Esquema Duplo Complementar Dividido - É um esquema onde duas cores diretamente complementares se juntam a duas outras cores separadas mutuamente por uma adjacente. Neste esquema forma-se um retângulo na roda de cores. Por exemplo: verde, vermelho, amarelo e violeta.

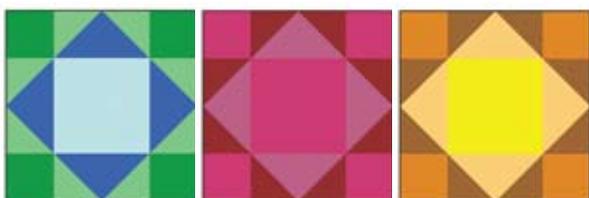


Esquema policromático: Usam-se muitas cores da roda de cores. É uma combinação charmosa e alegre.

Lembre-se de que ao formar um esquema, necessariamente você não usará apenas as cores dispostas na extremidade da roda de cores, o balanço e a harmonia vêm com o uso das tonalidades (valores): claro-médio-escuro.

Cor é responsabilidade emocional. Se o quilt é seu, combine, olhe, goste e crie, não importa a combinação. Se o quilt for inspiração para outro, pare para pensar.

Não há certo, nem errado, apenas: sucesso.



Cores Análogas: São as cores adjacentes ou vizinhas no círculo de cores. São conhecidas como os bons vizinhos. Com essas cores você obtém uma harmoniosa combinação para um quilt.



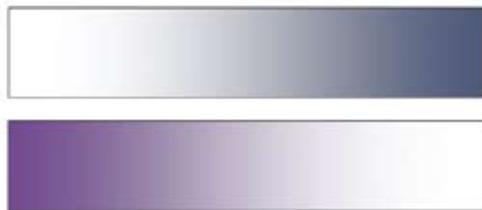
Cores Acromáticas: São as cores chamadas neutras: o branco, o preto, as cinzas e os marfins.



Cores Monocromáticas: É uma família de uma determinada cor, incluindo os tons e sombras. Por exemplo: vermelho, magenta, cereja, rosa pink, rosa bebê, etc.

Valor

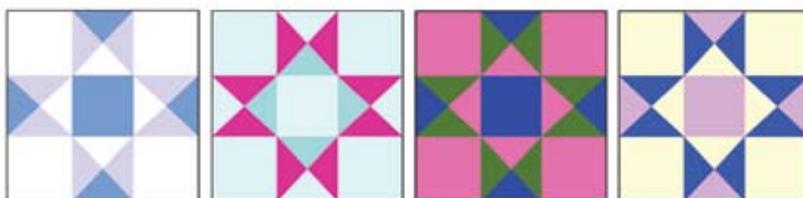
O valor indica o grau de claridade ou escuridão de uma cor. É a mistura do branco ou preto a uma determinada cor. É o valor que indica a intensidade, contraste e brilho de uma cor.



Quando uma cor é misturada ao branco, você obtém o tom (tonalidade) ou matiz. Por exemplo, se você mistura o branco a um azul puro, você obtém um azul celeste, um azul bebê etc.

Quando uma cor é misturada ao preto, você obtém a sombra, a graduação (ou gradação). Por exemplo, se você mistura o preto a um azul puro, você obtém um azul marinho, um azul escuro, um azul índigo.

Observe as combinações das figuras: muito claro, médio, muito escuro e combinação harmoniosa usando diferentes contrastes.



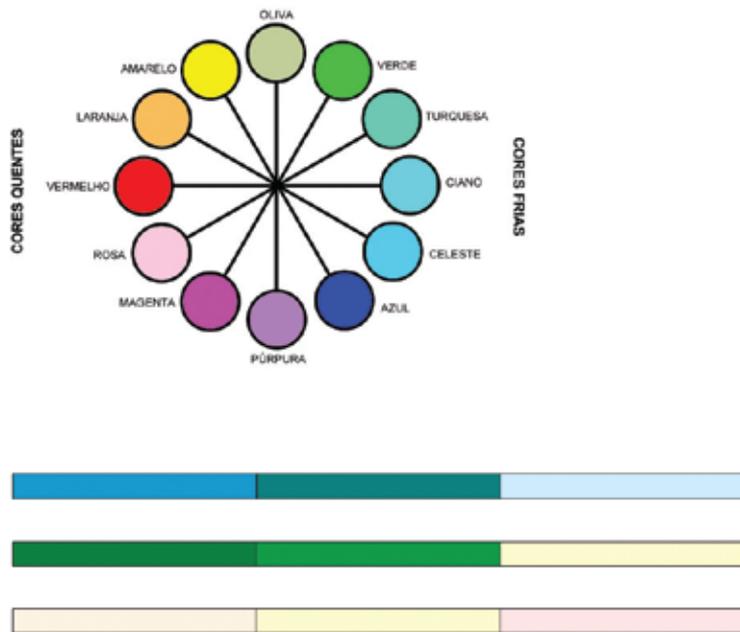
Roda de Cores

A Roda de Cores é uma espécie de esquema, onde as cores estão dispostas, de uma maneira a facilitar a combinação das cores.

Existem no mercado, em lojas especializadas em patchwork, algumas tabelas de combinação ou seletores de cores (Color Wheel - Color Tool etc.). Várias marcas, vários tamanhos e também vários preços.

Observe na figura ao lado, um exemplo de como é a Roda de Cores:

Nas extremidades da Roda de Cores, estão dispostas as cores primárias (amarelo, azul e vermelho) e secundárias (verde, laranja e violeta), intercaladas com uma cor terciária. As cores apresentadas em direção ao centro da Roda de Cores, nada mais é que as nuances ou tonalidades da cores das extremidades, ou seja, primeiro foi acrescentado o branco e depois o preto. Você pode fazer a sua própria roda e ir testando as combinações.



Fonte: <http://www.cyberartes.com.br>

Anexo 5

Revisão de Texto

Um espaço privilegiado de articulação das práticas de leitura, produção escrita e reflexão sobre a língua (e mesmo de comparação entre linguagem oral e escrita) é o das atividades de revisão de texto. Chama-se revisão de texto o conjunto de procedimentos por meio dos quais um texto é trabalhado até o ponto em que se decide que está suficientemente bem escrito. Pressupõe a existência de rascunhos sobre os quais se trabalha, produzindo alterações que afetam tanto o conteúdo como a forma do texto.

Durante a atividade de revisão, os alunos e o professor debruçam sobre o texto buscando melhorá-lo. Para tanto, precisam aprender a detectar os pontos onde o que está dito não é o que se pretendia, isto é, identificar os problemas do texto e aplicar os conhecimentos sobre a língua para resolvê-los: acrescentando, retirando, deslocando ou transformando porções do texto, com o objetivo de torná-lo mais legível para o leitor. O que pode significar tanto torná-lo mais claro e compreensível quanto mais bonito e agradável de ler. Esse procedimento – parte integrante do próprio ato de escrever – é aprendido por meio da participação do aluno em situações coletivas de revisão do texto escrito, bem como em atividades realizadas em parceria e sob a orientação do professor, que permitem e exigem uma reflexão sobre a organização das idéias, os procedimentos de coesão utilizados, a ortografia, a pontuação, etc. Essas situações, nas quais são trabalhadas as questões que surgem na produção, dão origem a um tipo de conhecimento que precisa ir se incorporando progressivamente à atividade de escrita, para melhorar sua qualidade. Dessa perspectiva, a revisão de texto seria uma espécie de controle de qualidade da produção, necessário desde o planejamento e ao longo do processo de redação e não somente após a finalização do produto.

A revisão de texto, como situação didática, exige que o professor selecione em quais aspectos pretende que os alunos se concentrem de cada vez, pois não é possível tratar de todos ao mesmo tempo. Ou bem se foca a atenção na coerência da apresentação do conteúdo, nos aspectos coesivos e pontuação, ou na ortografia. E, quando se toma apenas um desses aspectos para revisar, é possível, ao fim da tarefa, sistematizar os resultados do trabalho coletivo e devolvê-lo organizadamente ao grupo de alunos.

Para os escritores iniciantes, assim mesmo, esta pode ser uma tarefa complexa, pois requer distanciamento do próprio texto, procedimento difícil especialmente para crianças pequenas. Nesse caso, é interessante utilizar textos alheios para serem analisados coletivamente, ocasião em que o professor pode desempenhar um importante papel de modelo de revisor, colocando boas questões para serem analisadas e dirigindo o olhar dos alunos para os problemas a serem resolvidos.

Quer seja com toda a classe, quer seja em pequenos grupos, a discussão sobre os textos alheios e próprios, além do objetivo imediato de buscar a eficácia e a correção da escrita, tem objetivos pedagógicos importantes: o desenvolvimento da atitude crítica em relação à própria produção e a aprendizagem de procedimentos eficientes para imprimir qualidade aos textos.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa/Secretaria de Educação Fundamental.- Brasília: p. 81 e 82.

OFICINA: PARANGOLEANDO

PARANGOLÉ É...

Esse termo foi utilizado para designar os estandartes e capas que eram completados pelo movimento dos corpos que os ostentavam e os vestiam. Logo, tornou-se nome genérico não só dos objetos produzidos a partir de materiais pobres, residuais e avulsos, que valorizavam técnicas populares de ornamentação e construção (pode-se dizer que é “uma espécie de Pau-Brasil urbano e suburbano, vestimental e arquitetônico”), mas também de um estilo de “visualidade espetacular”. Incluem-se aí os seus desdobramentos fotográficos e vídeos. E isso com uma força bem maior que as invenções anteriores.

O parangolé parado, docemente ou docilmente pousado sobre alguma coisa não existe em sua totalidade. **O Parangolé só existe, efetivamente (e afetivamente), à medida que a pessoa o veste, dando-lhe outras formas, movimento, desenvolvendo uma linguagem própria àquela estrutura.**

Essa atitude (concepção e produção) teve como iniciador o artista plástico Hélio Oiticica, que nitidamente buscou romper com o espaço entre objeto-de-arte e espectador, estabelecendo um outro tipo comportamental de arte-movimento (interação-integração).

O Parangolé se movimenta, se transforma, faz as cores e as formas saírem da inércia, viajarem, irradiando feixes de luz pelos diversos espaços.

Inspirado da concepção do Parangolé de Oiticica, batizamos essa oficina, **Parangoleando**, porque cada um que dela participar poderá dar um seu tom, sua cor, seu entendimento e emoção.

Apresentação

A oficina **Radionovela e Ilustração** é uma proposta concebida para o trabalho com crianças de 1ª a 4ª série nas Oficinas de Informática Educacional nas Escolas de Tempo Integral. Contudo, tanto a proposta como a metodologia podem ser adaptadas e estendidas para oficinas que atendam séries posteriores.

Essa facilidade de adaptação deve-se ao fato de o trabalho priorizar a leitura de narrativas e posterior roteirização para radionovela e também a releitura desses textos através de linguagem não-verbal, contando com recursos da tecnologia informatizada e outras disponíveis na escola. Um trabalho com essas características comporta adaptações e desenvolvimento para qualquer série e faixa etária ou tema a ser abordado.

Segundo os PCN a leitura é um dos caminhos mais importantes para melhorar o desempenho das crianças frente ao aprendizado dentro e fora da escola. Desde as séries iniciais, mesmo quando ainda não dominam o alfabeto, as crianças podem “falar e escutar, além de escrever,” porque são “ações que permitem produzir e compreender textos”. Por essa razão, a radionovela se apresentará como alternativa que proporcionará a interpretação e atribuição de sentidos às narrativas, de forma lúdica, criativa e com possibilidade de intensa participação das crianças, independente da faixa etária e do momento em que se encontram no processo de alfabetização.

Da mesma forma, a releitura de narrativas por meio da produção de ilustrações e montagem de livros eletrônicos favorece a ampliação do entendimento dessas narrativas ouvidas ou lidas, com possibilidade de cada grupo de alunos concretizar sua fantasia, contextualizá-la no tempo e no espaço da história, além da caracterizar os personagens, menos pela beleza do traço e mais pelo sentido que lhe atribui e pela imaginação.

O registro sonoro da radionovela poderá contar com os recursos da informática e também com a possibilidade de uso de gravadores, recurso presente nas escolas.

Quanto ao livro eletrônico, o recurso privilegiado será o computador e softwares de produção gráfica. Um dos programas utilizados será o Kid Pix, cuja interface é voltada para a faixa etária de crianças de 1ª a 4ª série, mas também apreciado por jovens de 5ª a 8ª, pois conta com recursos de desenho, som, edição simples de imagens e transição de *slides*.

Encaminhamento das atividades

O projeto propõe:

- Leitura de narrativas literárias e releitura das mesmas, utilizando duas linguagens diferentes, a verbal sonora e a não-verbal;
- Exploração dos recursos expressivos das linguagens trabalhadas, segundo a visão, imaginação, significados e sentidos atribuídos pelos alunos;
- Reconhecimento das marcas que caracterizam cada forma de linguagem, em contextos próximos de seu uso social, na busca de um trabalho que desenvolva maior competência leitora.

- “Conhecer e respeitar as variedades lingüísticas do português falado”. Esse respeito favorece outro, o das diferenças culturais.
- Desenvolver idéias de projetos lúdicos e criativos, estimulando a interação entre os alunos, contando com as tecnologias disponíveis na escola.

Disciplinas/Áreas de estudo:

Esta oficina parte de narrativas literárias e propõe releituras dessas mesmas obras. É natural que, a princípio, haja uma ligação entre esta proposta e as questões e preocupações de língua portuguesa, presentes desde as séries iniciais, o que é verdade. Contudo, também é verdade que o texto literário contempla questões universais e que o ato de ler e atribuir significado está ligado a vários movimentos cognitivos do leitor, o que faz com que esta proposta abra possibilidades ilimitadas de trabalho e de relações interdisciplinares. A abertura de significados e sentidos presente na literatura faz com que o rótulo tentador do enquadramento em uma disciplina apenas seja uma atitude incoerente. Aliado a essa possibilidade, a mediação do professor pode contribuir para ampliar o olhar do aluno para enxergar e entender além das letras, valorizando leituras diversas e coerentes com o universo, a vivência e o repertório do grupo de alunos, fazendo com que a vida seja contemplada nos textos; o que vai muito além das amarras categorizadas em cada disciplina ou área de estudo presentes na escola.

Ferramentas e recursos utilizados

- Livros de literatura infantil;
- Recursos tecnológicos: microcomputador, gravador, aparelho de reprodução de som e imagem;
- Instrumentos musicais;
- Softwares de apresentação, editor de texto e gráficos.

Procedimentos metodológicos

Professor, o ponto de partida desta oficina é a sensibilização das crianças e/ou jovens para reconhecer a importância e riqueza de suas experiências infantis e brincadeiras e a ambientação dessas situações.

Esse procedimento inicial preparará os alunos para as possibilidades de adaptação das histórias oralmente e da expressão por imagem, objeto central da proposta desta oficina.

1) Formação dos grupos e primeiro movimento de expressão não-verbal e verbal sonorizado.

Professor, a formação dos grupos de trabalho é um momento importante. Caso você tenha condições e conhecimento prévio a respeito dos alunos, organize os grupos pensando na contribuição que cada um poderá dar ao trabalho, diante das aptidões e temperamento de cada um. Por exemplo, é interessante distribuir pelos grupos os alunos mais desinibidos, como forma de estimular as manifestações orais mais expansivas.

Logo após, apresentar o software Kid Pix, sem detalhar suas ferramentas e recursos. Chamar atenção apenas para os procedimentos mínimos necessários para produzir e salvar o trabalho.

Proposta a ser lançada:

Cada aluno deverá desenhar um momento de sua vida, em que estivesse brincando com algo que gostasse muito ou de alguma brincadeira que curtisse muito

Lembrar de uma roupa ou adorno que seria possível estar usando em uma situação como essa, e desenhar isso com bastante cuidado, como por exemplo, uma bermuda colorida, um prendedor de cabelo. Puxar pela memória para saber dizer quais os sons seriam possíveis de ser ouvidos na situação desenhada.

Orientações

- Pedir para que os alunos se organizem, de forma que cada um possa fazer seu desenho em uma tela do programa ou mesmo dois por tela;
- Enquanto um aluno desenha, os demais devem observar como o programa reage a cada comando e até mesmo o que as ferramentas fazem, mediante as experiências que o aluno que estiver desenhando fizer no momento;
- Você, professor, deve ficar atento e estimular que um detalhe da cena, como indicado na proposta acima, seja bem trabalhado pelo aluno, como:
 - a roupa que estava usando (cor, estampa, estilo...)
 - cabelo: curto, longo, solto, preso com tiara, prendedor, Maria-chiquinha, etc
 - calçado ou descalço;
 - cenário: identificar os elementos e as cores presentes no local,
- Estimular também, professor, passando pelos grupos, que os alunos pensem e anotem os sons e os cheiros que poderiam ser ouvidos e sentidos nos cenários desenhados.
- Orientar logo de início, o caminho para salvar o arquivo de cada um.
- Depois de todos os cenários prontos, orientar para que os alunos passem pelas máquinas apreciando as produções dos colegas. Possibilitar que alguns cenários sejam vistos ao mesmo tempo, por todos os alunos, e que coletivamente uma leitura seja feita na presença do autor. Importante aqui é que o grupo possa observar atentamente:
 - qual brincadeira foi contemplada;
 - os detalhes que foram desenhados e que chamam mais a atenção do grupo;
 - a utilização de algum recurso diferente que o software possibilita
- Vale lembrar que o autor de cada cenário em apreciação coletiva deverá falar dos sons que poderiam ser ouvidos e da sensação que aquela brincadeira lhe causava.
- **IMPORTANTE:** Professor, desde o início deste trabalho, é importante ressaltar que o que importa é a expressão de cada um em seu desenho. Toda situação que se voltar para a avaliação da beleza do traço presente em alguma produção deve ser mediada com veemência por você, professor, sob pena de se estimular situações constrangedoras entre os alunos e a recusa de produção nesta linguagem.

Dicas

- Poucas ferramentas devem ser explicadas para o aluno. Vamos chamar atenção apenas para aquelas que podem contribuir para que se atinja o objetivo ou prevenir ocorrências indesejadas, como por exemplo:



Ferramentas **LINHAS E FORMAS**: ideal para desenhos livres.

É composta de 4 opções:

Lápis: para linhas sólidas

Giz: linhas bem suaves

Giz de cera: linhas suaves

Canetinha: linhas sombreadas



Ferramenta **VOLTAR**: desfaz uma ação indesejada



Ferramenta **BORRACHA**: ativa o aparecimento de duas borrachas, conforme figura ao lado.

A primeira apaga manualmente somente partes do desenho. A segunda apaga o desenho inteiro.



Ferramenta **BOMBA**: Também apaga todo o desenho.



Ferramenta salvar.



O Kid Pix também tem um menu, que fica oculto. Para utilizá-lo, basta posicionar o cursor no topo da janela que ele aparecerá.

ATENÇÃO: Nas escolas em que não haja computadores, a atividade poderá ser conduzida para ser realizada com lápis de cor ou canetas coloridas e, ao final, socializadas e discutidas da mesma forma que a atividade realizada com o Kid Pix.



Professor, leia o texto de Celso Antunes, **ANEXO 1**, para resgatar a importância das experiências infantis a partir das brincadeiras. Brincar, realmente é coisa séria!

2) Narrativas espontâneas

Professor, o objetivo do próximo momento é desbloquear os alunos para uma produção livre de narrativas. Também é objetivo, que eles percebam a possibilidade infinita de criar e fantasiar sem as amarras do real. Para isso, sua mediação é importante, participando da história improvisada, inserindo trechos fantasiosos ou fantásticos.

Proposta a ser lançada:

Cada grupo deve escolher um dos brinquedos disponíveis no rol de carimbos do Kid Pix e aplicar na tela. Por ordem de grupo ou aleatoriamente cada grupo apresenta o brinquedo escolhido, mas já contando uma história. Quando a palavra for passada para outro grupo, o brinquedo deste grupo entra na ação já iniciada e a narrativa vai sendo construída segundo a vontade de quem estiver com a palavra. Quando chegar ao último computador, e também último brinquedo, alguém da turma deve propor a continuidade da história ou o seu encerramento.

Orientações

- Professor, proponha com clareza a atividade, mas também entre na história, lançando idéias fantasiosas e incrementando os momentos da narrativa, mostrando que é possível sair do real, que a ficção não precisa estar necessariamente pautada nas histórias que realmente aconteceram com cada um.
- A narrativa é composta por elementos como personagens, tempo, espaço, enredo, clímax, desfecho. Caso as crianças não saiam da descrição do brinquedo contemplado na tela do computador, lance você, professor, a idéia de que algo vai acontecer e que merecerá um desfecho. Por exemplo: *... esses brinquedos estavam no quintal, mas de repente, o pião saiu rodando sozinho, como possuído por magia, rodopiava em volta dos outros brinquedos espalhados pelo gramado, com muita rapidez, ora cá, ora lá, quicava os outros brinquedos como se quisesse acordá-los de um sono impróprio...*
- Professor, medeie a situação para que a história não se torne longa demais e um possível clímax não redunde em bom desfecho, fazendo com que a continuidade empobreça a história.
- Caso haja vontade da turma em continuar narrando, e a história em curso chegar ao fim, proponha uma segunda, para satisfazer a vontade de narrar e fantasiar do grupo.

ATENÇÃO: Nas escolas em que não haja computadores, a atividade poderá ser realizada substituindo-se o monitor por uma folha de sulfite em que o professor previamente terá impresso as figuras do carimbo do Kid Pix ou mesmo outras figuras compatíveis com a idade e os interesses das crianças. Da mesma forma, que detalhado na atividade anterior, cada grupo apresenta a folha com a impressão do brinquedo escolhido, mas já contando uma história. Quando a palavra for passada para outro grupo, o brinquedo deste grupo entra na ação já iniciada e a narrativa vai sendo construída segundo a vontade de quem estiver com a palavra. Quando chegar ao último grupo, e também da última figura do brinquedo, alguém da turma deve propor a continuidade da história ou o seu encerramento.

A mesma atividade, seja com computador ou com folhas impressas, pode ser utilizada pelo professor para discutir temas diversos, de forma lúdica e descontraída, como:

- figuras geométricas;
- fenômenos da natureza, como ventos, chuva, dia-noite etc;
- datas históricas;



Professor, consulte o **ANEXO 2**. Ele fundamenta o que é um roteiro, conhecimento necessário para este momento do trabalho. Embora a idéia não seja teorizar isso com os alunos, mas vivenciar, você poderá mediar melhor a prática sugerida aqui, ampliando seus conhecimentos.

3) Narrativas recontadas

Nesta atividade, a proposta é que os alunos não se preocupem mais com a construção da narrativa em si, procurar um desenvolvimento, um bom clímax para prender o leitor ou mesmo um desfecho. Todos esses elementos já estão dados, inclusive algo sobre tempo, espaço e personagens. A proposta destina-se a proporcionar ao grupo de alunos a oportunidade de recontar a narrativa, mas planejando como isso acontecerá. Será feito um roteiro, sem que essa terminologia apareça literalmente, de forma que o aluno vivenciará a importância dos elementos da narrativa para garantir seu entendimento e detalhamento.

Proposta a ser lançada:

Todos ouvirão uma história que será contada pelo professor ou exibida em mídia impressa ou digital. Depois, essa mesma história será recontada em linguagem verbal (impressa ou digital), sonora (ao vivo ou gravada), ou não-verbal (desenhos no papel ou em software gráfico).

- Professor, diante das características de sua turma, selecione uma narrativa que você julgue empolgante, bonita e que tenha grande chance de despertar interesse em seus alunos. Não se esqueça que você poderá contar com:
 - Livros somente com imagens: cuja atribuição de significado poderá ser feita com contribuições da turma toda, ao mesmo tempo em que você, professor, mostra e descreve o que cada página

traz como possibilidade de leitura. Vários são os exemplares desta categoria que foram enviados à escola pela Secretaria de Educação;

- Livros com texto e imagens: nesta opção, você, professor, poderá ler para a sala e mostrar as imagens, solicitando que a turma observe e comente a parte ilustrada;
- Livros só com texto escrito: aqui, cabe a você, professor, instigar a turma a pensar em detalhes de ambientação, caso o texto não traga esses índices, como por exemplo, “como será que deve ser essa floresta?”, “será que é dia ou noite?”, “como vocês acham que é essa personagem?”;
- Textos audiovisuais: você poderá exibir algum exemplo desta categoria, selecionado previamente, ou utilizar um dos exemplos contidos no CD de Recursos. Dependendo de como estiver programada a apresentação, você pode não conseguir fazer pausas durante a exibição, o que obrigará a rerepresentar pelo menos mais uma vez a história e até discuti-la posteriormente, recuperando detalhes importantes, segundo a percepção dos alunos;
- Narrativas em áudio: neste caso, também pode haver necessidade de uma segunda apresentação da história. É importante que a sua mediação, professor, destaque a paisagem sonora quando a história a contiver, pois pode ser uma preparação interessante para a atividade de radionovela que será proposta mais adiante.
- Ouvida a narrativa, cada grupo deve preparar a recontagem da história. O ANEXO 3 é uma sugestão que pode ser utilizada para organizar um roteiro.
- Depois de cada grupo preparar a sua forma de recontar a narrativa, o próximo passo é reescrever ou reconstruir a história. Não esquecer essa atividade pode contar com o desenho simplesmente, pode estar em forma de música, de escrita produzida pelos alunos ou pelo professor, como escreva, quando os alunos ainda não souberem escrever, ou até como produção puramente oral.
- O passo final é a apresentação de cada grupo, expondo seu jeito de entender e de contemplar cada momento da narrativa, na linguagem que escolheu.
- **IMPORTANTE:** Professor, durante a apresentação, é possível que algum grupo descarte um momento ou ponto da narrativa que os colegas considerem importante. Também é possível que a turma aponte essa característica durante a apresentação do grupo. Aconselha-se que você medie a situação, de forma que isso não seja considerado um erro, mas uma opção desse grupo. Porém, é importante que a história apresentada seja coerente. Se a parte excluída ou até acrescentada acarretar prejuízo à coerência e ao entendimento da história, há necessidade de um processo de mediação para apontar isso. Sempre, é obvio, com um tom de sugestão e não de apontamento de erro. Nestes momentos é sempre interessante perguntar para a classe se houve entendimento, se falta algo para compreender melhor a história, por exemplo.

4) Radionovela

Neste momento, o foco principal do trabalho recairá para a construção sonora de uma narrativa.

O primeiro momento será para roteirizar a narrativa, como no exercício anterior, para depois chegar

à sonorização. A proposta é para que os grupos não sonorizem os próprios roteiros, mas que haja um rodízio, de forma que cada grupo experimente o roteiro feito por outro. Da mesma forma que realizado em sua formação, quando socializamos as produções dos professores participantes, a coleção das produções dos alunos poderá compor um acervo a ser utilizado por outros alunos e professores da escola, em atividades diversas, valorizando, assim, a produção feita na Oficina, conferindo uma função social ao trabalho proposto.

Proposta a ser lançada:

Cada grupo deverá escolher um livro de literatura infantil, lê-lo com muita atenção e quantas vezes forem necessárias. Produzir o roteiro, conforme orientações da atividade anterior, sendo muito minucioso quanto aos sons e a parte verbal também, de forma que a história possa ser compreendida pelos ouvintes.

- Antes da produção do roteiro, oriente bem os alunos a pensar em um público específico para ouvir essa história: crianças bem pequenas, um pouco maiores, adolescentes, jovens, adultos? A determinação desse público pode interferir nos efeitos que o grupo vai produzir durante a sonorização. Isso não significa que a narrativa vai ficar reduzida a esse público! É somente uma medida importante para auxiliar a selecionar os recursos e a produzir esse texto;
- Oriente os alunos que o roteiro precisa garantir seu entendimento, mesmo quando descolado do momento de sua produção. Informe que haverá troca de roteiros entre os grupos;
- Professor, lembre-se das discussões promovidas durante a sua formação, a partir do Vídeo de Julio Medalha, para mediar o registro dos registros sonoros que o grupo deixará em seu roteiro;
- Terminado o roteiro, faça a troca deles entre os grupos e oriente a leitura, de forma que cada grupo leia o material recebido e se aproprie da narrativa;
- Professor, esteja presente no momento da sonorização, de forma a estimular o enriquecimento da paisagem sonora da narrativa. Estimule acréscimos ao já planejado, de forma que este grupo também exerça a criatividade, propondo interferências, dando seu toque ao já pensado;
- Estimule o ensaio. Nessas situações, é comum que a performance vá além do som, com inclusão de gestos, movimentos, impostação de voz, o que é muito desejável! É o texto ganhando vida, o que esperamos que aconteça sempre dentro da escola. Visando o aumento no repertório dos alunos em relação a esse tipo de trabalho, sugere-se:
 - Promover uma audição de radionovelas produzidas pelos professores e que estão disponíveis no CD de Recursos;
 - Ressaltar que é importante que a narração contextualize os ouvintes, anunciando o nome do texto, seu autor, o grupo que fez o roteiro, o grupo de sonorizou etc.
 - Em sua origem, a radionovela é feita em capítulos. A cada capítulo apresentado, o anterior é rapidamente resumido, quer para que o ouvinte se lembre do que ocorreu no capítulo anterior, quer para reconstruir o contexto da narrativa para aquele que ouve pela primeira vez e quer entender a história para acompanhá-la. Professor, este exercício de dividir em capítulos é mui-

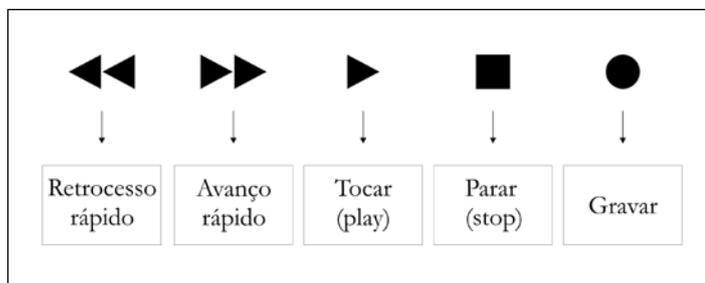
to interessante para as crianças desenvolverem capacidades importantes. Uma é a de resumir com coerência os fatos, outra é desenvolver uma linguagem sedutora, de modo a interessar o ouvinte pelo quê virá na história, mantendo-o cativo e ansioso.

- Na hora da gravação, é importante que haja menos ruídos no local. Aconselha-se que os alunos deixem a sala e que, por algum acordo definido entre eles, cada grupo tenha sua vez de entrar e utilizar a tecnologia disponível para gravar a radionovela.
- Depois das gravações, é o momento da socialização. Cada radionovela será apresentada e é interessante que haja um combinado com a classe, de forma que se estimule sempre os comentários construtivos. Um roteiro de análise pode ser um exemplo:
 - O que se entendeu da história.
 - Comentários a respeito dos personagens mais marcantes.
 - Descrição da ambientação da narrativa: espaço e tempo.
- Pontos mais interessantes, engraçados, intrigantes da história.



Assista ao vídeo novamente “O som como (p)arte da narrativa”, que se encontra no CD de Recursos, para resgatar possibilidades de intervenções junto a seus alunos.

- Professor, a tecnologia a ser utilizada para a gravação poderá ser um gravador comum, daqueles que utilizam fita K7. Providencie esse material com antecedência para não ter surpresas na hora da gravação. É interessante também que se utilize um microfone, para que o som capturado seja menos do ambiente e mais do grupo em ação.
- É interessante lembrar ao grupo dos comandos universais para gravação, presentes em qualquer tecnologia.



- Quando a tecnologia utilizada for o microcomputador, pode-se utilizar a ferramenta “Gravador de Som”, do próprio Windows. Ela se encontra no caminho: INICIAR – TODOS OS PROGRAMAS – ACESSÓRIOS – ENTRETENIMENTO – GRAVADOR DE SOM;



- Instrua os alunos a respeito do uso dessa ferramenta. A princípio, ela gravará 60 segundos apenas, mas o clique contínuo do botão “gravar” faz com que o tempo seja estendido. Porém, é importante fazer antes os testes, para saber se haverá cortes na gravação e buscar uma estratégia para superar esse possível obstáculo;
- É de fundamental importância que o espaço disponível em HD do computador onde serão gravadas as radionovelas seja verificado, antes da atividade, pois os arquivos de som, já pela sua natureza, são grandes e ocupam bastante espaço.

5) Ilustração

A partir de agora os alunos trabalharão com a linguagem não-verbal, ilustrando os roteiros com os quais vêm trabalhando. Um dos objetivos é trabalhar com os alunos o significado das imagens e o papel que ocupam no entendimento do texto. Aliado a isso, há também o estudo da diagramação como outro elemento responsável pela forma como um livro pode se apresentar e estimular a atribuição de sentidos pelos alunos.

Não se pode esquecer que esta proposta também se caracteriza como uma estratégia de leitura, pautada no lúdico e na criatividade.

Proposta a ser lançada:

Diante do roteiro recebido pelo grupo e da radionovela ouvida, cada grupo montará um livro eletrônico que poderá conter texto escrito, além das ilustrações. Estas, deverão receber atenção especial e expressar a versão do grupo para a história.

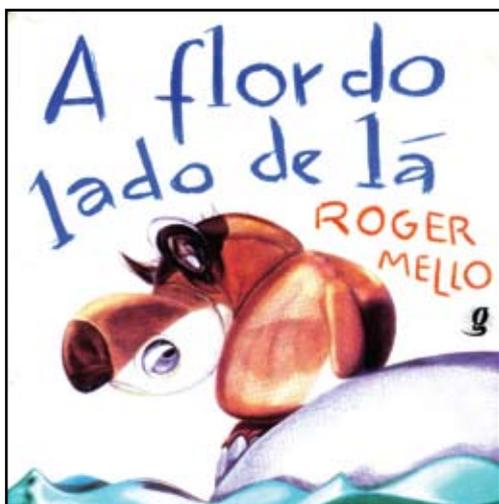
Elementos característicos de um livro devem ser levados em conta, como capa e suas informações habituais e a coerência entre o encadeamento das ações retratadas por imagem. A diagramação também deverá ser explorada.

- Professor, a idéia é que haja novamente a troca de roteiros entre os grupos. Quem sonorizou o roteiro recebido deve passá-lo adiante e começará a montar o livro a partir de outro roteiro, cuja história já conhece porque ouviu a radionovela, mas que desenvolverá com mais vagar nesta atividade;

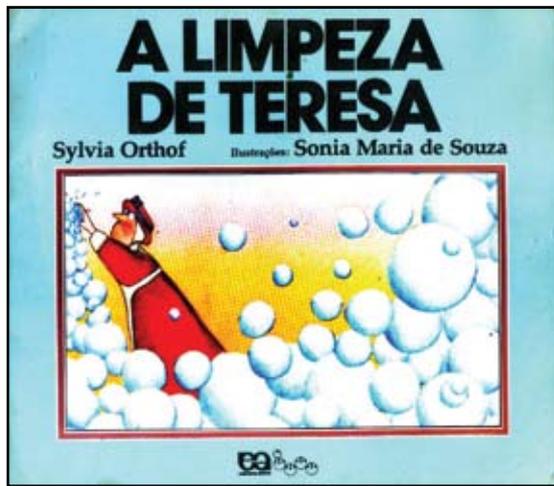
- O grupo deverá ter à disposição o citado roteiro e a gravação feita pelo grupo anterior;
- Deve-se eleger o software através do qual o livro eletrônico será confeccionado, Kid Pix, Paint ou até mesmo o PowerPoint ou Word, integrado a um software gráfico;
- É altamente recomendável que os alunos sejam orientados a observar a constituição de alguns livros de literatura, com o olhar voltado para questões características desse tipo de material, e contribuirão para o desenvolvimento da atividade.

IMPORTANTE: NÃO APRESENTE OS LIVROS QUE DERAM ORIGEM AOS ROTEIROS, POIS A TENDÊNCIA É QUE O ALUNO TENHA COPIADO AS ILUSTRAÇÕES JÁ PRODUZIDAS NO ORIGINAL E O OBJETIVO É QUE A ILUSTRAÇÃO AJUDE A COMPOR UM NOVO TEXTO.

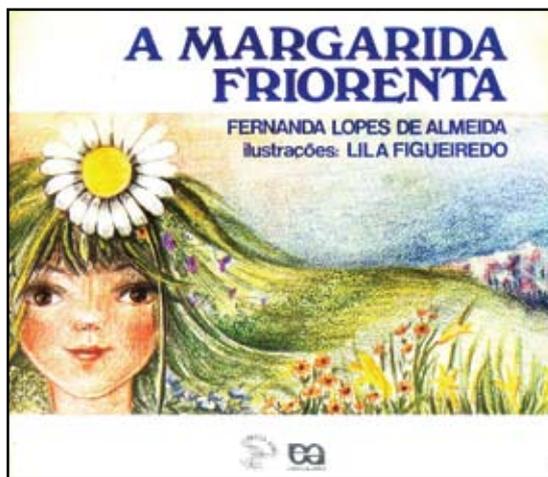
- Professor, oriente uma apreciação de algumas capas de livro. Caso você deseje utilizar as mesmas que colocamos abaixo, busque as imagens no CD de Recursos. Não há um questionário a fazer, mas uma conversa mediada por você, observando itens como:
 - Aprecie a capa destes livros. Observe os itens que normalmente aparecem neles: nome do livro, nome do autor, nome do ilustrador, editora, nome da coleção, breve noção do conteúdo...
 - Observe a diagramação. Em que lugar aparece o nome do livro? Com letras em tamanho maior? Vem antes ou depois do nome do autor? Acima, abaixo, ao lado, por cima do desenho da capa?
 - Agora observe atentamente as ilustrações das capas. Cada uma tem uma proposta para chamar a atenção do leitor. Incentive uma análise entre o nome do livro, sua história, ilustrações internas e a capa.



Nesta primeira capa, o título contém a palavra flor, mas ela não aparece desenhada. Que efeito isso causa? É uma possibilidade e tem sua intenção. Discutir isso com a classe significa desconstruir algo para atribuir um sentido e mostrar uma possibilidade de construção posterior. Nem tudo precisa estar explícito no desenho.

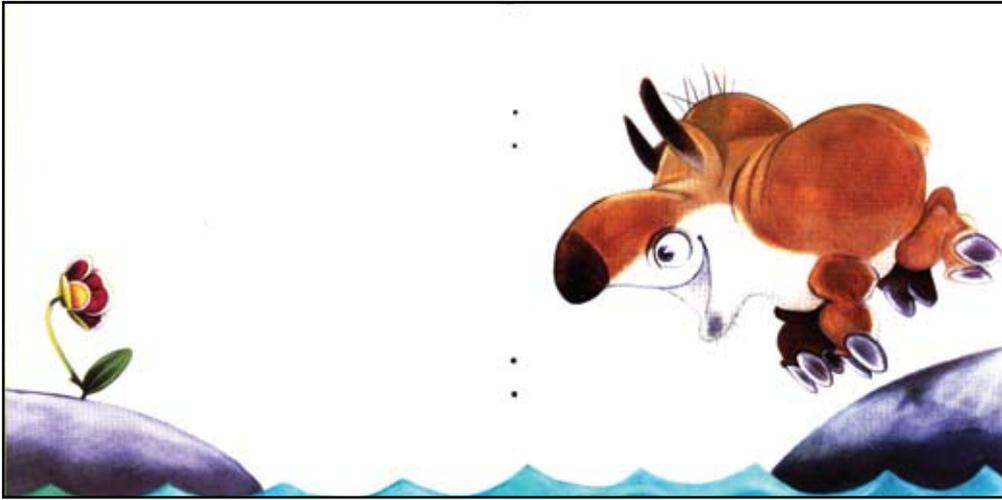


Nesta segunda capa, tem-se a ilustração reforçando o que diz o título. A personagem Teresa, assim como aparece no interior do livro, aparece fazendo aquilo que a caracteriza: limpeza. Texto escrito e desenho se reforçam.



Nesta terceira opção, a ilustração retoma o título e insinua representá-lo, tanto por meio do desenho da menina quanto da margarida, mas nas páginas internas, a forma tanto de uma quanto de outra é diferente. O desenho da capa só insinua o conteúdo. É uma outra possibilidade.

- O próximo passo é observar a “página de rosto” do livro e na investigação levantar as características costumeiras dessa página.
 - Itens que a compõem. Em alguns casos, o nome do ilustrador entra nesta página e não na capa.
 - Como os grupos estão fazendo uma adaptação, seria interessante que nesta página essa informação ficasse bem clara, contendo, inclusive, o nome dos componentes do grupo, responsáveis pelo trabalho.
- Alguns livros possuem um “Índice”, para mostrar em que página os capítulos estão dispostos. A proposta aqui não encaminha o trabalho na direção de segmentação da história, mas sempre é uma possibilidade de escolha para os grupos. Se assim for, caberá uma página para o índice no livro eletrônico.
- Na versão impressa, muitas vezes, as duas páginas, da direita e da esquerda, são utilizadas para compor uma cena, incluindo texto e imagem. Na versão eletrônica, faremos sempre tela a tela, e essa será uma característica marcante dessa versão digital.



Exemplo de livro, cujo significado da cena é garantido pelas duas páginas ao mesmo tempo, a da direita e a da esquerda

- Entrando mais para as páginas internas dos livros, pode-se perceber que as idéias são compostas por inúmeros recursos. Professor, a proposta é para que se chame a atenção para as ilustrações, a diagramação (organização e disposição de texto, imagens etc pela folha do livro) e o trabalho com fontes. Você poderá promover uma discussão, como feita em sua formação, a partir de livros do acervo da escola ou acessando alguns exemplos no CD de Recursos.

Antes de mostrar minhas

primeiras fotos escolares, quero que você me veja fantasiada de palhaço, numa festa de Carnaval. Minha mãe disse que desde pequeninha eu adorava não só as festas, como os desfiles do Carnaval de rua. Por isso escolhi algumas fotos desses desfiles também. Logo depois delas, vêm, então, minhas fotos de estudante. Graças a Deus sempre gostei de ir à escola, isso foi meu pai quem falava, todo orgulhoso. E nunca dei trabalho, não, de ficar chorando, quando me via sozinha, quero dizer, sem alguém da família por perto, ou enrolando pra fazer lição ou estudar pra prova.

Carlota Bolota, Cristina Porto, Ediouro



Correspondência, Bartolomeu Campos, Secretaria de Educação SP



Rolim, Ziraldo, Melhoramentos



O Pantanal, Rubens Matuck, Ática



Sua alteza a Divinha, Ângela Lago, RHJ



Tristeza Colorida, Marisa Mokarzel, Mercado Aberto



A vida acidentada de um vampirinho, Carlos Queiroz Telles, FTD.



O Pantanal, Rubens Matuck, Ática

- Após esse olhar mais atento sobre os livros de literatura e seus recursos, é hora de partir para a produção, seja no Kid Pix ou em outro software gráfico. Oriente os alunos na exploração de recursos que a tecnologia digital permite, como sons, cores, animações, fontes, linhas, texturas etc.
- Terminada a produção, oriente os grupos a conferirem a parte escrita da produção, para evitar que erros ou inadequações permaneçam na versão final. **VIDE ANEXO 4**
- Finalmente chegou a hora de socializar o livro produzido. Organize o rodízio dos alunos pelas máquinas para apreciar o trabalho dos colegas. É importante também que a escola saiba desse acervo de produções “da casa”, e que outros professores possam utilizar essas histórias com seus alunos. A comunidade também deve ser estimulada a conhecer esses trabalhos, como forma de reconhecer o trabalho das crianças nas Oficinas de informática Educacional. Incentive exposições, apresentações ao pais e comunidade como forma de incentivar e valorizar a produção dos alunos e integração dos pais e da comunidade.

As escolas que não possuem computadores devem incentivar a produção do livro em papel, usando as mesmas orientações dadas para a produção eletrônica.

Logicamente, neste caso, não será possível exercitar a produção sonora, mas você professor, em sua formação, já foi preparado para pôr em prática esta atividade, assim que tiver os computadores instalados em sua escola.

Da mesma forma que para a versão eletrônica, a produção em papel dos alunos deve ser valorizada e divulgada para os pais e comunidade.



Professor, o texto do ANEXO 5 traz contribuições interessantes sobre ilustração. É importante que você o leia. Já o ANEXO 6 tratará que questões que envolvem o quanto temos que saber a respeito de tecnologia para trabalharmos com nossos alunos. Sua leitura é imprescindível.

Avaliação do desempenho dos alunos

A avaliação do desempenho dos alunos na escola de Tempo Integral deve acontecer, conforme orienta as diretrizes, no item próprio que aborda essa questão. São itens primordiais para observação do professor, em relação à:

- Participação do aluno na:
 - a. Negociação em grupo no momento das atividades;
 - b. Disponibilidade para contribuir na produção digital;
 - c. Interesse em explorar as linguagens (verbal, não-verbal, sonora) para desenvolvimento das propostas;
 - d. Empenho no desenvolvimento de roteiro e sonorização;
 - e. Interação estabelecida para desenvolvimento do trabalho;
 - f. Revisão do material produzido por seu grupo;
 - g. Compromisso do aluno com o grupo.
- Processo de construção e materiais produzidos, fruto da Oficina:
 - a. Atendimento à proposta de produção;
 - b. Clareza e coerência no uso dos recursos verbais e não-verbais;
 - c. Utilização dos recursos tecnológicos com eficiência, diante das tarefas propostas.

Obs.: Esses critérios são sugestões apenas. Cabe ao professor homologar sua pertinência, mediante o trabalho em execução, realizar adaptações, inclusões ou exclusões de itens.

Bibliografia

ALMEIDA, Fernanda Lopes de Almeida. A margarida friorenta [ilustração Lilá Figueiredo]. São Paulo: Editora Ática, 1993.

ALMEIDA, Fernanda Lopes. Pinote o fracote e Janjão, o fortão [ilustrações de Alcy Linares]. São Paulo: Editora Ática, 1980.

LAGO, Ângela. Sua alteza a Divinha. Belo Horizonte: RHJ Livros, 1990.

MATUCK, Rubens. O pantanal. São Paulo: Editora Ática, 1991.

MELLO, Roger. A flor do lado de lá [ilustrações do autor]. São Paulo: Global, 2004.

MOKARZEL, Marisa. Tristeza colorida. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1984.

ORTHOFF, Sylvia. A limpeza de Teresa [ilustrações Sonia Maria de Souza]. São Paulo: Editora Ática, 1987.

PORTO, Cristina. Carlota Bolota [ilustrações Michele Iacocca]. São Paulo: Ediouro, 2002.

QUEIRÓS, Bartolomeu Campos. Correspondência [ilustração Ângela Lago]. São Paulo: Secretaria de Estado da Educação, 1986.

SOLBERG, Mônica Ferrez. Histórias de crianças, para adultos [ilustrações Joana Penna]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1997.

TELLES, Carlos Queiroz. A vida acidentada de um vampirinho [ilustrações Saulo Garroux]. São Paulo: FTD, 1992.

ZIRALDO. Rolim. São Paulo: Melhoramentos, 1987.

<http://www.cinemanet.com.br/introducaoroteiro.asp> pesquisado em 27 jul.2006

<http://screenwriter.sites.uol.com.br/formate.htm> pesquisado em 27 jul.2006

<http://www.webwritersbrasil.com.br/detalhe.asp?numero=189> pesquisado em 27 jul.2006

http://www.educacional.com.br/articulistas/celso_bd.asp?codtexto=462 pesquisado em 18 de agosto de 2006

<http://www.ricardoazevedo.com.br/artnew02mfim.htm> pesquisado em 18 de agosto de 2006

Anexo 1

Uma nova concepção sobre o papel do brincar

Houve um tempo em que era extremamente nítida a separação entre o brincar e o aprender. Os momentos de uma atividade e de outra eram separados por um grande abismo e não se concebia que era possível aprender quando se brincava.

Mais tarde, essa idéia foi lentamente sendo substituída por outra, que preconizava que existiam “brincadeiras apenas lúdicas” cuja finalidade era somente animar, alegrar e distrair, e outras, que poderiam ensinar um ou outro conceito e desenvolver esta ou aquela habilidade. A maior parte das pessoas adultas, distantes dos novos estudos sobre a mente humana e a maneira como ela opera o conhecimento e constrói convicções, ainda pensa de uma ou de outra maneira. Para elas, o brincar sempre se distancia do aprender ou não apenas há nítida separação entre brincar e aprender, como é natural que deva existir brinquedos que alegrem e divirtam e outros que eduquem.

Essas idéias foram literalmente superadas por tudo o que hoje se conhece sobre a mente infantil, e não há mais dúvidas de que é no ato de brincar que a criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Em outras palavras, jamais se brinca sem aprender e, caso se insista em uma separação, esta é a de organizar o que se busca ensinar, adequando o ensino com brincadeiras para que melhor se aprenda.

Brincando, a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades e, na medida em que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas. Como se isso tudo já não fizesse do “ato de brincar” o momento maior da vida infantil e de sua adequação aos seus desafios, é brincando que a criança elabora conflitos e ansiedades, demonstrando ativamente sofrimentos e angústias que não sabe como explicitar. A brincadeira bem conduzida estimula a memória, exalta sensações emocionais, desenvolve a linguagem interior — e, às vezes, a exterior —, exercita níveis diferenciados de atenção e explora com extrema criatividade diversos estados de motivação. Ora, a aprendizagem e a construção de significados pelo cérebro se manifesta quando este transforma sensações em percepções e estas em conhecimentos, mas esse trânsito somente se completa de forma eficaz quando aciona os elementos essenciais proporcionados pelo bom brincar, que são memória, emoção, linguagem, atenção, criatividade e motivação.

Em suas brincadeiras, as crianças constroem seus próprios mundos e deles fazem o vínculo essencial para compreender o mundo adulto, dão novos significados e reelaboram acontecimentos que estruturam seus esquemas de vivências, sua variedade de pensamentos e a gama diversificada de sentimentos que têm. Toda criança que se encontra distanciada da criação desse “mundo” se afasta da significação do “outro mundo” em que, como adulto, buscará decifrar e estabelecer linhas de convivência. É com triste frequência que se descobre que, em muitos desajustes apresentados por adultos, ancora-se a ausência ou distância do devaneio tão marcante no “faz-de-conta”, com o qual se arquiteta o mundo infantil. Não é, pois, sem razão que a brincadeira representa o sólido eixo da proposta educativa de uma boa escola de Educação Infantil.

Mas não nos iludamos.

Aos pais importa bem menos que a escola tenha brinquedos e que os exiba e bem mais a maneira como os utiliza e de que forma esse uso realmente estrutura a proposta educativa.

Brinquedos caros e professores despreparados constituem uma equação que agride os fundamentos da aprendizagem e “atiram pela escada abaixo” todos os estudos e progressos sobre a arte de brincar e o desafio de aprender. Uma escola ou creche em uma favela, por exemplo, pode não dispor dos coloridos e atraentes brinquedos eletrônicos presentes em outras, mas, com sucata e criatividade, com mestres verdadeiros e pesquisadores interessados, pode desenvolver estímulos que nada ficam devendo aos propiciados pelos brinquedos caros em mãos competentes. Brincar favorece a auto-estima, a interação com seus pares e, sobretudo, a linguagem interrogativa, propiciando situações de aprendizagem que desafiam seus conhecimentos estabelecidos, fazendo destes elementos para novos esquemas de cognição. Por meio do jogo simbólico, a criança aprende a agir e desenvolve autonomia, que possibilita descobertas e estimula a exploração, a experiência e a criatividade.

Celso Antunes é professor e psicopedagogo e escreve especialmente para esse portal.

Fonte:

http://www.educacional.com.br/articulistas/celso_bd.asp?codtexto=462

Anexo 2

Como fazer um roteiro

1. ROTEIRO

“Roteiro é uma história contada em imagens, diálogo e descrição, localizada no contexto da estrutura dramática”. (In: Manual do Roteiro, SYD Field)

“Roteiro é uma rota, não apenas determinada mas decupada, dividida, através da discriminação de seus diferentes estágios. Roteiro significa que saímos de um lugar, passamos por vários outros, para atingir um objetivo final, ou seja, o roteiro tem começo, meio e fim.” (In: O poder do Clímax, Luiz Carlos Maciel)

2. ETAPAS

Como toda história possui um começo, meio e fim, um roteiro também é construído por etapas, um passo a passo:

a. Idéia ou “o que”. O tema ou fato que motiva o autor a escrever. É sobre esta idéia que o autor fixará a atenção durante todo o roteiro pois deseja transmitir algo para o público.

b. Conflito ou “onde”: o autor tem uma idéia, mas esta deve ser transmitida ao público por meio de um conflito. Se não há conflito, não há interesse por parte do público. O conflito sempre é definido através do *story line*. É o universo onde se passará a idéia.

c. Personagens ou “quem”: são aqueles que viverão o conflito idealizado pelo autor. São os responsáveis por passar ao público o que o autor está tentando expressar em sua narrativa.

d. Ação dramática ou “como”: quando o autor já tem definidos a idéia, o conflito que transmitirá a idéia e os personagens que viverão este conflito, chega o momento de definir de que maneira este será vivido pelos personagens.

A nível prático, estas etapas podem ser definidas assim:

a. idéia / b. story line / c. sinopse/ d. estrutura/e. primeiro roteiro e roteiro final

A **idéia**, como foi visto, é o sumo do roteiro, a base onde existirá todo o outro contexto (conflito, personagens e ação dramática). A **story line** é a forma de contar o conflito motivado pela idéia de maneira objetiva e sucinta. A maioria dos autores é unânime em dizer que uma story line não pode ultrapassar cinco ou seis linhas. Nela deve ser apresentado o conflito, seu desenvolvimento e sua solução. Ex:

“A TROCA: Milionária não se conforma com a deficiência visual de seu neto recém-nascido e paga para uma enfermeira trocar a criança por um menino perfeito do berçário, mas vinte anos depois o pai do menino sofre de Leucemia e a esperança de cura está na medula do garoto deficiente e entregue a outra família que é encontrado, salva a vida do pai e a verdade sobre a troca é revelada. “(curta metragem/Romualdo Dropa/1999)

A **sinopse**, também chamada de **argumento** nada mais é do que o desenvolvimento da **story line**. Enquanto esta última economiza as palavras ao máximo, a sinopse deve ser justamente o contrário, uma

forma de esgotar literalmente a idéia que se pretende transmitir. Assim a sinopse, baseada na story line e de posse do conflito e dos personagens descreve toda a ação dramática de forma a revelar ao leitor a história que virá a ser contada de maneira audiovisual. Como exemplo, publico a sinopse de O Ponto de Tangência, escrito em co-autoria com Homar Paczkowski.

3. GÊNEROS DO ROTEIRO

Além de do formato (Ficcional ou Não-Ficcional) o roteiro pode ser classificado quanto ao gênero:

- Aventura - Western, Ação, Mistério, Policial, Guerra, Musical.
- Comédia - Romântica, Musical, Infanto-Juvenil.
- Crime - Psicológico, Ação, Social, Policial.
- Suspense – Terror, Mistério.
- Romance – Amor, Melodrama.
- Drama – Romântico, Biográfico, Social, Musical, Comédia, Ação, Religioso, Psicológico, Histórico.
- Ficção Científica – Futurista, Imaginário.
- Outros – Tragédia, Farsa, Animação, Histórico, Séries, Mudo, Erótico, Documentário, Semidocumentário, Infanto-Juvenil, Educativo, Eventos, Empresarial; etc.

4. LOCALIZAÇÃO NO TEMPO E NO ESPAÇO

Logo no início do roteiro deve-se definir onde e quando a ação transcorre.

- Época – Localizar a história no Tempo – Quando.
- Local – Localizar a história no Espaço – Onde.

Bibliografia

<<http://www.cinemanet.com.br/introducaoroteiro.asp>> pesquisado em 27 jul.2006

<<http://screenwriter.sites.uol.com.br/formate.htm>> pesquisado em 27 jul.2006

<<http://www.webwritersbrasil.com.br/detalhe.asp?numero=189>>pesquisado em 27 jul.2006

Anexo 4

Revisão de Texto

Um espaço privilegiado de articulação das práticas de leitura, produção escrita e reflexão sobre a língua (e mesmo de comparação entre linguagem oral e escrita) é o das atividades de revisão de texto. Chama-se revisão de texto o conjunto de procedimentos por meio dos quais um texto é trabalhado até o ponto em que se decide que está suficientemente bem escrito. Pressupõe a existência de rascunhos sobre os quais se trabalha, produzindo alterações que afetam tanto o conteúdo como a forma do texto.

Durante a atividade de revisão, os alunos e o professor debruçam sobre o texto buscando melhorá-lo. Para tanto, precisam aprender a detectar os pontos onde o que está dito não é o que se pretendia, isto é, identificar os problemas do texto e aplicar os conhecimentos sobre a língua para resolvê-los: acrescentando, retirando, deslocando ou transformando porções do texto, com o objetivo de torná-lo mais legível para o leitor. O que pode significar tanto torná-lo mais claro e compreensível quanto mais bonito e agradável de ler. Esse procedimento – parte integrante do próprio ato de escrever – é aprendido por meio da participação do aluno em situações coletivas de revisão do texto escrito, bem como em atividades realizadas em parceria e sob a orientação do professor, que permitem e exigem uma reflexão sobre a organização das idéias, os procedimentos de coesão utilizados, a ortografia, a pontuação, etc. Essas situações, nas quais são trabalhadas as questões que surgem na produção, dão origem a um tipo de conhecimento que precisa ir se incorporando progressivamente à atividade de escrita, para melhorar sua qualidade. Dessa perspectiva, a revisão de texto seria uma espécie de controle de qualidade da produção, necessário desde o planejamento e ao longo do processo de redação e não somente após a finalização do produto.

A revisão de texto, como situação didática, exige que o professor selecione em quais aspectos pretende que os alunos se concentrem de cada vez, pois não é possível tratar de todos ao mesmo tempo. Ou bem se foca a atenção na coerência da apresentação do conteúdo, nos aspectos coesivos e pontuação, ou na ortografia. E, quando se toma apenas um desses aspectos para revisar, é possível, ao fim da tarefa, sistematizar os resultados do trabalho coletivo e devolvê-lo organizadamente ao grupo de alunos.

Para os escritores iniciantes, assim mesmo, esta pode ser uma tarefa complexa, pois requer distanciamento do próprio texto, procedimento difícil especialmente para crianças pequenas. Nesse caso, é interessante utilizar textos alheios para serem analisados coletivamente, ocasião em que o professor pode desempenhar um importante papel de modelo de revisor, colocando boas questões para serem analisadas e dirigindo o olhar dos alunos para os problemas a serem resolvidos.

Quer seja com toda a classe, quer seja em pequenos grupos, a discussão sobre os textos alheios e próprios, além do objetivo imediato de buscar a eficácia e a correção da escrita, tem objetivos pedagógicos importantes: o desenvolvimento da atitude crítica em relação à própria produção e a aprendizagem de procedimentos eficientes para imprimir qualidade aos textos.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa/Secretaria de Educação Fundamental.- Brasília: p. 81 e 82.

Anexo 5

Diferentes graus de relação entre texto e imagem dentro de livros

Falar da relação entre textos escritos e imagens dentro de livros é sempre um desafio. Existem muitos e diferentes tipos de texto e muitos e diferentes tipos de imagem e essa multiplicidade torna as coisas bastante complexas.

Diferenciar textos literários criados a partir de preocupações estéticas de, por exemplo, textos jornalísticos, informativos ou publicitários nunca foi tarefa fácil.

O mesmo ocorre com o discurso visual. Quando uma pintura é imagem publicitária, ilustração ficcional, ilustração informativa ou pintura convencional?

As perguntas são inúmeras: existe algum fator que realmente caracterize a literatura – algo como uma “literariedade”? Ou seria o leitor quem de fato determina se o que está lendo é literatura, informação, filosofia, religião, ciência ou qualquer outra coisa? Há algum elemento que nos assegure que tal desenho seja arte? O que é exatamente arte? O que é exatamente literatura? Por que razão o homem faz arte e literatura?

Para manter a discussão no âmbito da relação do texto com a imagem, se partirmos do princípio de que determinado texto é literário – por ser construído a partir da ficção e da linguagem poética – como lidar com o fato de que esse mesmo texto pode ser ilustrado, de forma coerente e satisfatória, por diferentes artistas através de diferentes concepções estéticas por vezes até antagônicas?

Como lidar com o fato de que, em níveis diferentes, toda a ilustração é sempre uma interferência que pode alterar, por vezes dramaticamente, o universo significativo do texto?

Considerando isso, como determinar a “autoria” de um texto escrito e ilustrado? Se há casos em que aparentemente não há motivo para dúvidas, o que fazer com as outras inúmeras situações em que texto e imagem dialogam de forma inseparável, situações que, diga-se de passagem, nem de longe podem ser consideradas casos excepcionais?

O que afinal significa “ilustrar” um texto?

Seria reproduzir o que o texto já diz? Seria encontrar e representar uma chave pronta e óbvia apresentada de antemão pelo texto?

Embora tais perspectivas sejam arraigadas e disseminadas, não creio que façam muito sentido. Primeiro porque o texto escrito e as imagens constituem códigos diferentes dotados de recursos peculiares e por vezes incompatíveis. Um exemplo simples: é possível escrever “era uma casa muito engraçada/não tinha teto não tinha nada/ ninguém podia entrar nela não/porque na casa não tinha chão etc.” mas como ilustrar tal texto?. Além disso, textos literários tendem a ser plurissignificativos e possibilitar diferentes leituras o que, em princípio, desqualifica premissas como “mensagem” e “chave única de leitura”, ou seja, não combinam com a idéia de univocidade. Tais noções podem ser apropriadas para obras informativas e didáticas mas não funcionam diante de textos que privilegiam a ficção e a linguagem poética.

Mesmo diante de assunto tão amplo e multifacetado, envolvendo questões que vão desde uma determinação do que seja arte e literatura até problemas específicos de linguagem, gostaria de propor algumas idéias bastante gerais que talvez possam contribuir para uma reflexão e, espero, para uma melhor compreensão do assunto em pauta.

Creio ser possível afirmar que, independentemente de tendências literárias, informativas, didáticas, científicas, religiosas ou de qualquer outro tipo, os livros produzidos e oferecidos pelas editoras podem ser sub-divididos nos seguintes grupos:

1) *livros texto*: livros sem imagens a não ser, eventualmente, uma ilustração de capa. Sua característica preponderante, no ângulo em que estou querendo pensar, é que neles o texto escrito funciona e atua como uma espécie de artista—solo que brilha sozinho e ocupa todos os lugares do livro. Muitas e muitas obras se enquadram nessa categoria e são, em geral, dirigidas ao público adulto;

2) *livros texto-imagem*: livros em que o texto vem acompanhado de imagens, mas essas são nitidamente secundárias. Neles o protagonista principal é, sem dúvida, o texto escrito. Aqui, as imagens, em geral, pequenas ilustrações e vinhetas, atuam como atores coadjuvantes. Em tese, se fossem publicados sem as ilustrações, não haveria grande perda no que diz respeito ao universo significativo do livro pois, no caso, tal universo está predominantemente concentrado no texto escrito.

Há, claro, muitas exceções. É possível, por exemplo, encontrar livros com muito texto e poucas imagens e, mesmo assim, essas ocuparem um papel relevante. Vale lembrar o caso do *Dom Quixote* de Miguel de Cervantes. A obra foi publicada no começo do século XVII sem ilustrações. Em meados do século XVIII, foi ilustrada por Gustave Doré. Hoje quando se fala em Dom Quixote a primeira imagem que nos vêm à cabeça são aquelas magistralmente criadas por Doré. Qualquer um que resolva, por exemplo, filmar o Dom Quixote sem utilizar como referência as imagens do grande artista francês, criadas cerca de duzentos anos após a publicação da obra de Cervantes, pode correr o risco de ser acusado de apresentar o cavaleiro da triste figura de forma inadequada, pouco “fiel” ao texto.

Não estou querendo insinuar que o livro de Miguel de Cervantes, uma obra fundamental da literatura, não possa ser lida sem ilustrações, o que seria absurdo. Quero apenas sugerir que, se lida com as ilustrações de Doré, estas, por sua extrema qualidade, passam a fazer parte significativa da obra;

3) *livros mistos*: casos em que texto escrito e imagens dividem em pé de igualdade essa espécie de palco que é o livro. Aqui, ambos são protagonistas e atores principais. Nesse tipo de livro, texto e imagem estão nivelados, são absolutamente complementares e atuam sinérgica e dialogicamente. Pode-se dizer que o “texto” do livro é constituído pela soma do texto escrito e das imagens. Num caso assim, não faz sentido pensar no livro publicado sem o texto ou sem as imagens. Cito dois ótimos exemplos: *O menino maluquinho* de Ziraldo e *Where the wild things are?* de Maurice Sendak. Muitos livros da literatura infantil se enquadram nessa categoria.

4) *livros imagem-texto*: livros em que as imagens vem acompanhadas de textos escritos mas estes são nitidamente secundários. Nessas obras, o conjunto das imagens é, sem dúvida, o protagonista principal. Em livros assim, os textos atuam como atores coadjuvantes. Em tese, se fossem publicados sem os textos, não haveria grande perda no que diz respeito ao universo significativo em questão pois o mesmo está predominantemente concentrado nas imagens.

Naturalmente, é possível encontrar livros com muitas imagens e pouco texto escrito em que este, mesmo assim, ocupe um papel essencial e seja mesmo a razão de ser da obra. Vamos imaginar um livro fartamente ilustrado trazendo frases curtas de João Guimarães Rosa, extraídas do *Grande sertão: veredas*. Por melhores que sejam as imagens, a marca fundamental do texto escrito estará sempre presente

5) *livros imagem*: livros de imagem, sem texto escrito, cujo enredo é criado e construído exclusivamente através de imagens. Sua característica, no ângulo em que estou querendo pensar, é que neles o conjunto de imagens é o próprio texto da obra, o artista–solo que brilha sozinho e ocupa todos os lugares do livro. Refiro-me portanto a um texto visual. Como comentário, é preciso dizer que tais livros são muitas vezes considerados exclusivamente infantis, destinados a crianças que não sabem ler. Trata-se de um equívoco: os livros de imagem trabalham com uma linguagem riquíssima e podem, inclusive, ser dirigidos especificamente ao público adulto.

O esquema proposto, reconheço, é bastante esquemático e redutor. Serve apenas como um modelo para pensar. As fronteiras entres os grupos de livros apontados acima nem sempre são claras e, por vezes, são até inexistentes.

Levar em conta a existência, dentro de livros, de diferentes graus de relação entre o texto escrito e as imagens pode, apesar disso, contribuir para uma melhor compreensão desse território rico e complexo que é o livro ilustrado.

Ricardo Azevedo

Fonte:

<http://www.ricardoazevedo.com.br/artnew02mfim.htm>

Informática na educação: uma questão técnica ou pedagógica?

José Armando Valente

Até o início dos anos 90, quando os computadores usados nas escolas não eram tão sofisticados, a ênfase da informática na educação recala mais no pedagógico do que no técnico. Com o advento dos computadores PC, do Windows, a preocupação passou a ser mais técnica do que pedagógica. No entanto, mesmo dispondo de uma gama imensa de possibilidades oferecidas pelos novos recursos da informática, deparamos com usos banais dessa tecnologia, indicando uma falta de articulação entre o pedagógico e o técnico. Isso significa que, sem o conhecimento técnico, será impossível implantar soluções pedagógicas inovadoras e vice-versa, sem o pedagógico os recursos técnicos disponíveis tendem a ser subutilizados. Afirmar que tais conhecimentos devem ser casados é muito fácil. Porém isso implica maior profundidade na formação de professores e mudanças substanciais na concepção de educação. Será que esse não é um mal que vem para o bem?

A disseminação da informática nas escolas brasileiras foi possível graças ao computador MSX, lançado no mercado em 1986 pela Sharp (Hotbit) e pela Gradiente (Expert). Era uma máquina simples, voltada para o mercado dos videogames, porém dispunha de bons *softwares* educacionais, inúmeros jogos e uma ótima versão do LOGO. Por outro lado, não era uma máquina com a mesma flexibilidade do Apple. A possibilidade de interligação com impressoras ou mesmo com outros dispositivos era limitada, e o computador não dispunha de um processador de texto ou programas de planilha e banco de dados. O MSX era mais parecido com um brinquedo do que com um computador.

Sua simplicidade e o fato de não dispor de muitas alternativas do ponto de vista de *software* reduziram as pos-

sibilidades de uso do MSX na educação a dois pólos: o uso do LOGO ou o uso de *softwares* educacionais, como jogos, tutoriais, etc. Tendo o professor optado por um desses pólos, a formação e o domínio dessa abordagem educacional eram gradativos e sem muitos percalços. Por exemplo, no caso do LOGO, era só ligar o MSX que a tartaruga aparecia na tela. O professor acabava sentindo-se confortável e familiar com a informática: não era preciso dominar sistemas operacionais, diferentes *hardwares* e diferentes *softwares*, e ele podia concentrar-se mais nos aspectos de como usar o computador na educação. As questões pedagógicas estavam sendo trabalhadas em um ambiente relativamente seguro e de fácil domínio.

A segurança oferecida pelo MSX foi quebrada pela descontinuidade de sua produção, em 1994, e pelo aparecimento do sistema Windows para PC. O Windows possibilitou o desenvolvimento de inúmeros programas para praticamente todas as áreas. Surgiram também outras modalidades de uso do computador na educação, como a multimídia, os sistemas de autorias para construção de multimídia e os sistemas de navegação nas redes. A questão pedagógica, atualmente, não pode ser mais dicotomizada em dois pólos, como na era do MSX. Hoje, o trabalho com a informática na educação requer um bom conhecimento da parte técnica e da parte pedagógica – um fornecendo suporte ao outro.

No entanto, o domínio do técnico e do pedagógico não deve acontecer de modo estanque e em separado. É irrealista pensar em primeiro ser um *expert* em informática para depois tirar proveito desse conhecimento nas atividades pedagógicas. O melhor é quando os conhecimentos técnicos e pedagógicos crescem juntos, simultaneamente, um demandando novas idéias do outro. O

domínio das técnicas acontece por necessidades e exigências do pedagógico e as novas possibilidades técnicas criam novas aberturas para o pedagógico, constituindo uma verdadeira espiral ascendente na sua complexidade técnica e pedagógica.

Certamente, essa espiral tem um início: do lado técnico é o sistema operacional Windows; do lado pedagógico é o uso do computador como ferramenta de auxílio ao processo de construção de conhecimento. A utilização do computador para passar informação, informatizando o processo tradicional de ensino existente, não necessita de maiores conhecimentos técnicos da máquina nem constitui uma inovação educacional.

A inovação pedagógica consiste na implantação do construtivismo sócio-interacionista, ou seja, a construção do conhecimento pelo aluno mediado por um educador. Porém, se o educador dispuser dos recursos da informática, terá muito mais chance de entender os processos mentais, os conceitos e as estratégias utilizadas pelo aluno e, com essa informação, poderá intervir e colaborar de modo mais efetivo nesse processo de construção de conhecimento. Como foi mencionado na *Pátio* (ano 1, nº 1, p. 18), o uso do computador permite a realização do ciclo descrição-execução-reflexão-depuracão-descrição, no qual novos conhecimentos podem ser adquiridos na fase da depuração. Quando uma determinada idéia não produz os resultados esperados, ela deve ser burlada, depurada ou incrementada com novos conceitos ou novas estratégias. Esse incremento constitui novos conhecimentos, que são construídos pelo aluno.

Do lado técnico, tudo se inicia por intermédio do sistema operacional Windows. Ele é a porta de entrada dos computadores atuais. Por meio dele é possível comunicarmos com os diferentes softwares, como processador de texto, planilha, navegador na rede Internet, verificarmos e alterarmos a configuração do computador em uso ou desligá-lo.

O domínio do Windows e dos recursos oferecidos pelo computador geralmente é feito através do uso do processador de texto. A elaboração de textos pode ser usada em todas as áreas do conhecimento e ser uma atividade de construção de conhecimento. Com a sua utilização, o professor pode apropriar-se rapidamente dos recursos da informática e colocá-los em prática com seus alunos.

Se o processador de texto escolhido for o Word, o domínio dos aspectos técnicos acontece à medida que o professor vai familiarizando-se com a janela desse aplica-



Se o educador dispuser dos recursos da informática, terá muito mais chance de entender os processos mentais

tivo. Ele pode incrementar o texto com o uso de diferentes fontes e formatos, colunas ou tabelas. Pode explorar recursos do Windows, como salvar um texto em um arquivo, imprimir o conteúdo de um arquivo, etc. O domínio de certos recursos do Windows e do Word acabam permitindo incursões por outras atividades importantes do ponto de vista pedagógico, como a combinação de textos e gráficos (desenhos, figuras, ícones, etc.). Essa combinação exige a busca de gráficos já disponíveis em alguns softwares ou a elaboração de um gráfico, usando um software específico para esse fim.

Buscar um gráfico, cortar e colá-lo em um determinado local do texto não é uma atividade diferente de localizar, cortar e colar uma palavra no texto. Essas funções são co-

muns a todos os aplicativos do Windows, permitindo que conhecimentos técnicos adquiridos em um ambiente sejam recontextualizados em outros. A possibilidade de incremento pedagógico acontece com a construção de um gráfico, que exige conhecimentos específicos do novo software e de assuntos disciplinares e, conseqüentemente, demanda outros conhecimentos técnicos do Windows e do software em uso.

A busca de gráficos ou de informações existentes na Internet constitui uma outra fonte inesgotável de recursos, que podem ser explorados do ponto de vista educacional. A Internet possui as mesmas características dos outros ambientes do Windows, e a navegação na rede não é diferente da navegação em um texto ou entre diferentes softwares. Porém, para elaborar páginas ou sites e torná-los disponíveis na rede, são necessários outros conhecimentos técnicos, que acabam criando novas possibilidades de uso da informática na educação.

As facilidades técnicas oferecidas pelos PCs permitem a exploração de um leque ilimitado de diferentes usos da informática na educação, aumentam as áreas de aplicação e a diversidade de atividades que professores e alunos podem realizar. Por outro lado, essa ampla gama de atividades pode ou não estar contribuindo para o processo de construção do conhecimento. O aluno pode estar fazendo coisas fantásticas, porém o conhecimento usado nessas atividades pode ser o mesmo exigido em uma outra atividade menos espetacular. O produto pode ser sofisticado, mas não ser efetivo na construção de novos conhecimentos. Por exemplo, o aluno pode estar buscando informações na rede, em forma de texto, vídeo ou gráficos, colando-as na elaboração de uma multimídia, porém sem ter criticado ou refletido sobre os diferentes

conteúdos utilizados. Com isso, a multimídia pode ter um efeito atraente, mas ser vazia do ponto de vista de conteúdos relevantes ao tema. O aluno realizou algo, utilizando a informática, mas essa atividade construiu pouco do ponto de vista da aquisição de novos conceitos e estratégias.

Nesse aspecto, a experiência pedagógica do professor é fundamental. Conhecendo as técnicas de informática para a realização dessas atividades e o que significa construir conhecimento, o professor deve indagar se o uso do computador está ou não contribuindo para a construção de novos conhecimentos: o aluno está "patinando" no mesmo lugar ou está avançando em termos da aquisição de novos conceitos e estratégias?

Para ser capaz de responder a essa pergunta, o professor precisa conhecer as diferentes modalidades de uso da informática na educação – programação, elaboração de multimídia ou uso da Internet – e entender os recursos que elas oferecem para a construção de conhecimento.¹ Em algumas situações, o computador oferece recursos importantes, como no caso da programação e da elaboração de multimídias. Em outros, esses recursos não estão presentes e atividades complementares devem ser propostas no sentido de favorecer a construção de conhecimento. Por exemplo, no caso de uso da Internet, uma informação não deve ser utilizada sem antes ser criticada e discutida. No entanto, tal visão crítica não é exigida pelos *softwares*. Isso cabe ao professor.

Uma vez que o professor sinta-se mais familiarizado com as questões técnicas, pode dedicar-se à exploração da informática em atividades pedagógicas mais sofisticadas. Por exemplo, na elaboração de projetos temáticos, como os propostos pelos Parâmetros Curriculares. Nesse caso, ele deve saber discernir qual atividade deve ser realizada por meio da informática. Além disso, deve saber como integrar conteúdos disciplinares, que atividade pode permitir a exploração de determinados conteúdos e com que profundidade elas devem ser realizadas, considerando a idade e o desenvolvimento intelectual dos alunos. O professor deve saber desafiar os alunos para que, a partir do projeto que cada um propõe, seja possível atingir os objetivos pedagógicos que ele determinou em seu planejamento.

Portanto, a informática, como recurso pedagógico usado no auxílio ao processo de construção de conhecimento, requer maior domínio sobre conteúdos disciplinares, processo de construção de conhecimento, como intervir nesse processo e aspectos computacionais. Poucos professores estão preparados para integrar esses diferentes domínios na sua prática pedagógica. Isso implica maior compromisso na sua formação. Por isso, a formação do

professor envolve muito mais do que provê-lo com conhecimento técnico sobre computadores. Ela deve criar condições para o professor construir conhecimento sobre os aspectos computacionais; compreender as perspectivas educacionais subjacentes aos *softwares* em uso, isto é, as noções de ensino, aprendizagem e conhecimento implícitas no *software*; e entender por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica. Deve proporcionar ao professor as bases para que possa superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica, possibilitando a transição de um sistema fragmentado de ensino para uma abordagem integradora de conteúdo e voltada para a elaboração de projetos temáticos do interesse de cada aluno. Finalmente, deve criar condições para que o professor saiba recontextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante a sua formação para a realidade de sala de aula, compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir.

Essa breve análise das questões técnicas e pedagógicas da informática na educação mostra que os grandes desafios dessa área estão na combinação do técnico com o pedagógico e, essencialmente, na formação do professor. Cabe a ele saber orientar e desafiar o aluno para que a atividade computacional contribua para a aquisição de novos conhecimentos.

A análise dos diferentes níveis de conhecimentos que o professor deve adquirir coloca-nos diante de uma situação que pode ser impossível de ser implementada. Isso é verdade, se pensarmos que primeiro o

professor deve ser especialista em cada um desses domínios para depois atuar na área da informática na educação. Nesse caso, a dificuldade de formação é enorme. Porém, se pensarmos no processo espiral, essa formação é gradativa e mais efetiva. O professor não só estará adquirindo habilidades e competências técnicas e pedagógicas, mas tornando-se um verdadeiro educador. Educar, nessa nova concepção, significa saber criticar e criar novos conhecimentos. Nesse sentido, será que não vale o esforço de utilizarmos-nos da introdução da informática nas escolas a fim de realizar essa revolução pedagógica tão esperada e tão desejada?

José Armando Valente é coordenador do Núcleo de Informática Aplicada à Educação (NIED) da UNICAMP. e-mail: jvalente@turing.unicamp.br

Nota

¹Essa análise foi elaborada no livro, recentemente publicado, *O Computador na sociedade do conhecimento*, J.A. Valente (org.). Campinas: NIED-Unicamp, 1999.

O professor deve indagar se o uso do computador está ou não contribuindo para a construção de novos conhecimentos

Anexo 7

Atividade para crianças de 1ª e 2ª séries

“Novela Musical”

Objetivos

- Propiciar a atitude de escuta, que implica em criar momentos de silêncio;
- Propiciar momentos de diversão
- Favorecer o trabalho em grupo

Atividades

- O professor escolherá uma música que seja de agrado dos alunos.
- Primeiramente os alunos ouvirão a música e poderão cantar junto, se quiserem.
- Ouvirão pela segunda vez e procurarão identificar os sons dos instrumentos e vozes.
- Em duplas ou grupos serão orientados pelo professor, a criar um roteiro que privilegie os sons que escutaram e na ordem que eles apareceram (no caso de se ouvir primeiro a bateria, ou a guitarra, ou mesmo vozes) e inventar uma historieta que pode retratar a música que ouviram ou criar uma história onde a música em questão entre como tema de fundo.
- História criada, os alunos irão ao computador e utilizarão o KID PIX, ou Power Point, ou Paint, ou Movie Maker para digitalizar a idéia. Nesse momento vale deixar e incentivar os alunos a cantar e tocar algum instrumento se assim o quiserem.

Avaliação

- Os alunos serão avaliados continuamente, levando-se em conta critérios como participação, interação entre os colegas e atenção

Socialização

- O professor, juntamente com o apoio da direção da escola, poderá criar o dia da “Novela Musical”, por exemplo. Nesse dia, os pais e a comunidade escolar serão convidados para prestigiar os trabalhos de seus filhos.

Créditos da equipe de elaboração e formação docente

ATPs de Tecnologia responsáveis pela elaboração das propostas e formação docente

OFICINA: NAVEGANDO PELOS SOFTWARES

Aparecida de Lourdes Bonanno – NRTE / DE Guarulhos Sul

Braz Ognibeni – NRTE / DE Jales

Edílson de Souza – NRTE / DE Mirante do Paranapanema

Luciano Tozzo – NRTE / DE Norte 1

Walquiria Daimar de Castro – NRTE / DE Itu

OFICINA: IMAGEM E AÇÃO

Ana Maria David Berbel – NRTE / DE Jundiaí

Celso Roberto Stigliani – NRTE / DE Sorocaba

Deise Maria de Barros Lima Rigotto – NRTE / DE Franca

João Santucci – NRTE / DE Andradina

Neusa Maria Furlan Sáes – NRTE / DE Registro

OFICINA: (RE) DESCOBRINDO OS APLICATIVOS

Hélder Clementino da Silva – NRTE / DE Pindamonhangaba

João Acácio Busquini – NRTE / DE Sertãozinho

Laura Maria Correa – NRTE / DE Presidente Prudente

Fátima Aparecida da Silva Dias – NRTE / DE Tupã

Márcia Cristina Gonçalves – NRTE / DE Tupã

Roseli Campos Terra – NRTE / DE Caieiras

Idalise Bernardo Pagé – NRTE / DE Leste 4

OFICINA: CLUBE DIGITAL

Ana Maria David Berbel – NRTE / DE Jundiaí

Aparecida de Lourdes Bonanno – NRTE / DE Guarulhos Sul

Celso Roberto Stigliani – NRTE / DE Sorocaba

Claudemir Félix Ferreira – NRTE / DE Guarulhos Sul

Deise Maria de Barros Lima Rigotto – NRTE / DE Franca

Edílson Manoel de Souza – NRTE / DE Mirante Paranapanema

Fátima Aparecida da Silva Dias – NRTE / DE Tupã

João Acácio Busquini – NRTE / DE Sertãozinho

João Santucci – NRTE / DE Andradina

Idalise Bernardo Bagé – NRTE / DE Leste 4

Laura Maria Correa – NRTE / DE Presidente Prudente

Luciano da Silva Tozzo – NRTE / DE Norte 1

Márcia Cristina Gonçalves – NRTE / DE Tupá
Neusa Maria Furlan Saes – NRTE / DE Registro
Rodrigo César – NRTE / DE Jacareí
Roseli Campos Terra – NRTE / DE Caieiras
Suzana Auxiliadora R. Mesquita – NRTE / DE São Carlos
Wagner Luiz B. dos Santos – NRTE / DE Santo André
Walquiria Daimar de Castro – NRTE / DE Itu

OFICINA: PARANGOLEANDO

Ana Maria David Berbel NRTE / DE Jundiaí
Anderson da Rocha Pires NRTE / DE São Bernardo do Campo
Antonio Cavalcanti Filho NRTE / DE Guarulhos Norte
Aparecida F S Pereira NRTE / DE Registro
Braz Dorival Ognibeni NRTE / DE Jales
Cristiane Groppo NRTE / DE Carapicuíba
Edilson Manoel de Souza NRTE / DE Mirante do Paranapanema
Elaine Grabher de Araújo NRTE / DE Itaquaquecetuba
Fátima Aparecida da Silva Dias NRTE / DE Tupá
Gildete Conceição Lima Veiga NRTE / DE Leste 3
Jaqueline Bruno NRTE / DE Itapevi
José Antonio Godoy NRTE / DE Adamantina
Leiko Nemoto de B. Ferreira NRTE / DE Miracatu
Lina de Almeida Gattai NRTE / DE Mogi das Cruzes
Maria do Carmo Corrêa NRTE / DE Adamantina
Maria Paula C Bueno NRTE / DE Pirassununga
Roseli Campos Terra NRTE / DE Caieiras
Wagner Luiz Bonifácio dos Santos NRTE / DE Santo André
Wander Henrique Sampaio NRTE / DE São José dos Campos

Coordenação

José Carlos Bisconcini Gama – GAP/DTI/FDE
Natalina de Fátima Mateus – SEE/CENP
Nely Aparecida P. Silva – GAP/DTI/FDE
Silene Kuin – GAP/DTI/FDE
Sílvia Galletta – GAP/DTI/FDE