

Crescer em Rede

Um guia para promover a formação continuada de professores para adoção de tecnologias digitais no contexto educacional

Crescer em Rede

Um guia para promover a formação continuada de professores
para adoção de tecnologias digitais no contexto educacional

Salvador, 2013

Crescer em Rede

Um guia para promover a formação continuada de professores
para adoção de tecnologias digitais no contexto educacional

Jussinaide Ribeiro | Luciana Maria Allan (org.) | Michele Bettine |
Mônica Mandaji | Renata Silva Salomé | Renato Laurato



FICHA TÉCNICA:

Direção Técnica

Luciana Maria Allan

Elaboração do conteúdo

Jussinaide Ribeiro
Luciana Maria Allan
Michele Bettine
Mônica Mandaji
Renata Silva Salomé
Renato Laurato

Fotografia

a) Crédito

Imagem 01 a 04 e 07 a 09: Rafael Salles - ePlay Vídeos e Animações

Imagem 05: Fabrício Cruz

Imagem 06: Diego Costa

Imagem 10, 11 e 12: Almir Bindilatti

b) Legenda

Imagem 01 a 04 e 07 a 09: Imagens das capacitações que ocorreram em parceria com a NET Educação nas cidades de Piracicaba e Aparecida, ambos municípios do estado de São Paulo

Imagem 05 e 06: Jovens educando da Casa Familiar Rural de Presidente Tancredo Neves, em uma aula prática

Imagem 10, 11 e 12: Curso de Alfabetização Digital na Casa Familiar Rural de Presidente Tancredo Neves

Revisão

Mirian Peixoto

Projeto gráfico e diagramação

Edileno Capistrano Filho

Capa

Augusto Leal

Parceiros

Fundação Odebrecht

www.fundacaoodebrecht.org.br

Realização

Instituto Crescer para a Cidadania

www.institutocrescer.org.br

Apoio

Instituto de Desenvolvimento Integrado e Sustentável do Baixo Sul da Bahia (IDES)

Caia na Rede

Programa Tributo ao Futuro

www.tributoaofuturo.com.br

Semp Toshiba

www.semptoshiba.com.br/ecommerce

loja.semptoshiba.com.br

Net Educação

www.neteducação.com.br

SUMÁRIO

Prefácio 07

Apresentação 09

Introdução 11

Capítulo I - O que justifica a adoção de Tecnologias Digitais na Educação? 13

Capítulo II – A formação de Professores 19

Capítulo III – O Curso Crescer em Rede 23

1. Apresentação do curso 23

2. Premissas do curso - Crescer em Rede 24

3. O curso Crescer em Rede na prática 28

Capítulo IV - O curso Crescer em Rede: planejando a formação 31

Capítulo V – Os encontros do curso - Crescer em Rede: plano de trabalho 37

Encontro 1: Reflexão sobre os desafios da Educação Contemporânea, novas estratégias de ensino e adoção de tecnologias digitais 39

Encontro 2: Avaliação de objetos digitais de aprendizagem: análise da qualidade, oportunidades educacionais e público-alvo. Apresentação de uma rubrica para avaliação e estratégias para catalogação, como forma de ter este conhecimento organizado na escola 41

Encontro 3: Práticas de Pesquisa na Internet e em outras mídias: como orientar os alunos para fazer buscas eficazes, como analisar a confiabilidade de uma informação, o que é direito autoral e como organizar as referências bibliográficas 43

Encontro 4: Aprendendo a trabalhar com o Moviemaker: outro recurso interessante para registro e memória do projeto 45

Encontro 5: Aprendizagem baseada em projetos: apresentação da metodologia WebQuest e organização de um projeto de curta duração para ser desenvolvido junto com os alunos 46

Encontro 6: Aprendendo a trabalhar com Blogs: constituindo a memória do projeto e compartilhando os resultados 48

Encontro 7: Aprendendo a trabalhar com mapas conceituais: recurso interessante para mapeamento de informações 50

Encontro 8: Gestão do conhecimento e trabalho colaborativo: uso do Google Drive no dia a dia da escola 52

Encontro 9: Gestão do conhecimento e relacionamento com a comunidade: oportunidades advindas das redes sociais Facebook e Twitter. Segurança na Internet e Cyberbullying 55

Encontro 10: Pesquisa de opinião: explorando os recursos disponíveis em formulários eletrônicos de pesquisa para trabalhar a leitura, interpretação de gráficos, produção de conhecimento e exercício da cidadania 57

Capítulo VI – Base conceitual dos encontros 59

Encontro 1: Os desafios da Educação Contemporânea e as novas estratégias de ensino 60

Encontro 2: Objetos digitais de aprendizagem 66

Encontro 3: Pesquisa na Internet e em outras mídias 69

Encontro 4: O trabalho com recursos audiovisuais na Educação. O conceito de Educomunicação 75

Encontro 5: Aprendizagem baseada em projetos 79

Encontro 6: Blogs na Educação: memória e compartilhamento de resultados nos projetos 86

Encontro 7: O uso de mapas conceituais 88

Encontro 8: Gestão do conhecimento e trabalho colaborativo 93

Encontro 9: Redes sociais, segurança na Internet e cyberbullying 97

Encontro 10: Pesquisa de opinião: fonte de reflexão e cidadania 104

Conclusão 109

Apoio no Baixo Sul 111

IDES 111

TRIBUTO AO FUTURO 113

PREFÁCIO

POR DANIELY CRISTINA GOMIERO

O assunto das tecnologias nas escolas vem ganhando cada vez mais espaço nos debates educacionais. Começa a ter corpo a ideia de que as instituições de ensino não podem mais ficar para trás, devendo estar inseridas em um mundo cada vez mais conectado. Dessa forma, emerge o entendimento de que os ensinamentos básicos da escola – escrever, ler e calcular – já não são mais suficientes para atender os desafios do século 21.

Colaboração, criatividade, inovação e empreendedorismo são as exigências reais dos dias de hoje e transformaram-se em condicionantes tão importantes quanto os conteúdos mais básicos da aprendizagem, nos lembra o especialista em educação 3.0 e professor da Universidade de Nova York, nos Estados Unidos, Jim Lengel. Para caminhar, nesse sentido, é essencial levar a tecnologia digital para dentro das salas de aula como uma poderosa ferramenta a serviço do ensino aprendizagem.

Nesse contexto, o papel do professor é crucial. Assim como profissionais de outras áreas têm passado por processos de formação para aquisição de habilidades tecnológicas, educadores precisam se apropriar das novas tecnologias para serem capazes de avaliar e utilizar as melhores estratégias pedagógicas. Pensando nisso, reconheço este Guia como uma ferramenta que contribui para promoção de uma educação de qualidade.

O docente, como público número um do Guia Crescer em Rede, conta com informações para inicialmente romper o desafio de entender a concepção de educação contemporânea, para depois conseguir formular um mapa das possibilidades digitais em seu campo de atuação e, então, planejar novas práticas, mais alinhadas com os desafios atuais e interesse dos alunos.

A publicação – resultado de uma parceria entre terceiro setor e o mundo empresarial – contribui para a formação continuada de professores na escola.

É uma referência para que professores corajosos e engajados liderem este processo nas instituições de ensino e colaborem com o desenvolvimento de seus pares.

As tecnologias chegam para contribuir com o ensino, conseqüentemente para a construção de uma sociedade melhor, mas é necessário que haja um desejo coletivo e uma dedicação de todos para que o processo se consolide.

Aproveitem esta oportunidade! Como já dizia Paulo Freire: "Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo".

Daniely Cristina Gomiero é Gerente de Comunicação Interna e Responsabilidade Social da empresa Net Serviços

APRESENTAÇÃO

Quando pensamos em Educação no Brasil, os dados apresentados são dramáticos. Temos um modelo de ensino esgotado, com resultados, no geral, muito ruins, e que não adequou seus conteúdos às necessidades do mundo contemporâneo, global e interconectado.

Sete em cada dez dos jovens que conseguem concluir o ensino médio apresentam sérias deficiências de leitura, escrita, interpretação de texto, e capacidade de associação de ideias. Deste modo, possuem dificuldades enormes de produzir conhecimento. Isso está acontecendo numa época em que o conhecimento é a principal condição de inserção e desenvolvimento no mercado de trabalho.

O desenvolvimento tecnológico, em especial, o advento da Internet, poderia ter sido inserido no contexto educacional, como um importante ferramental para contribuir com a mudança da realidade citada anteriormente. Entretanto, mesmo com o esforço realizado pelo governo federal, de implantar computadores nas escolas urbanas do país, mesmo com acesso a Internet em casa e no trabalho, apenas 2% dos professores da rede pública brasileira utilizam a tecnologia como suporte em sala de aula. Quando nos deslocamos para o interior brasileiro, sobretudo as áreas rurais, a situação é ainda pior.

Por conta disso, em 2009, o Tributo ao Futuro (programa de destinação de Imposto de Renda criado pela Odebrecht para apoiar projetos voltados às crianças e adolescentes) iniciou a implantação do programa Caia na Rede (Programa de inclusão digital em áreas rurais) no Baixo Sul da Bahia, que compreende 11 municípios, com cerca de 280 mil habitantes. O Baixo Sul é uma região rural, que ostenta baixos indicadores de condições de vida, sobretudo quando observamos os índices educacionais. Por se tratar de um ambiente rural, levar a tecnologia para o contexto educacional era e ainda é um grande desafio.

Para enfrentar essa realidade, o Caia na Rede, de 2009 a 2011, contou com as parcerias da Dell, IBM, Oi, Microsoft e Telebrás. Nessa primeira fase, o projeto buscou implantar 08 laboratórios de informática, voltados a Alfabetização Digital, beneficiando 3.000 crianças e adolescentes. Além disso, foram doadas 1.600 licenças de softwares pela Microsoft (800 do Office e 800 do Windows), regularizando a situação de 360 computadores, em 18 instituições, o que representou um investimento de R\$ 640.078,00.

Com a conclusão da formação das primeiras turmas, introduzimos na região os programas Aprender em Parceria e Aluno Monitor, ambos promovidos pela Microsoft. O primeiro consistia em apoiar os educadores das escolas públicas, para planejarem suas aulas a partir da perspectiva do uso da tecnologia em sala de aula. O segundo objetivava desenvolver habilidades de manutenção de computadores, gerando uma perspectiva local de trabalho e renda, ao tempo em que supria uma grande carência da região.

Desde 2011, contamos com a participação da Semp Toshiba no Caia na Rede, disponibilizando equipamentos e soluções educacionais.

A partir de 2012, foram implantados os programas Sala de Aula Conectada, na OSCIP Construir Melhor, e o IT Essenciais, parcerias com a Dell e a Cisco respectivamente.

A partir deste ano, passamos a dedicar atenção especial à disseminação de conteúdos e ao compartilhamento de boas práticas, que demonstrem como utilizar a tecnologia nas escolas públicas da região.

Num mundo globalizado e interconectado, onde as informações e o conhecimento estão a um clique de nós, é impossível pensar em escolas divorciadas deste mundo novo. A tecnologia obviamente não é um fim em si mesmo. Ela é um meio, uma estratégia que pode e deve ser potencializada para melhorar a qualidade das aulas dos professores, despertando a atenção e a criatividade das crianças e dos adolescentes, tornando o processo de aprendizado mais instigante, dinâmico, interativo e participativo.

Para termos a tecnologia na sala de aula, não basta colocar computadores nas escolas. É preciso estimular os professores a planejar suas aulas explorando todas as ferramentas que o mundo digital oferece. É sempre bom lembrar que é fundamental a qualidade do professor. É a sua atitude, preparo e criatividade que vai fazer toda diferença.

Ao estruturarmos este guia, em parceria com o Instituto Crescer, tendo os importantes apoios da NET, da Semp Toshiba e do Instituto de Desenvolvimento Sustentável do Baixo Sul da Bahia, temos a certeza de que estamos contribuindo para orientar os professores a explorar o uso adequado da Tecnologia na Educação. Quem ganha com isso são todos os atores envolvidos no processo, e, em especial, os estudantes, que poderão não apenas melhor aprender os conteúdos curriculares, mas a partir do acesso irrestrito ao conhecimento, terão condições de desenvolver iniciativas inovadoras, tornando-se produtores de novos conhecimentos.

Clovis Faleiro Jr. é Relações Institucionais da Fundação Odebrecht e Líder do Programa Tributo ao Futuro.

INTRODUÇÃO

“... Faremos com as tecnologias mais avançadas o mesmo que fazemos conosco, com os outros, com a vida. Se somos pessoas abertas, as utilizaremos para nos comunicarmos mais, para interagir melhor. Se somos pessoas fechadas, desconfiadas, utilizaremos as tecnologias de forma defensiva, superficial. Se somos pessoas abertas, sensíveis, humanas, que valorizam mais a busca que o resultado pronto, o estímulo que a repreensão, o apoio que a crítica, capazes de estabelecer formas democráticas de pesquisa e comunicação, então somos verdadeiros educadores...”.
(José Manuel Moran, professor da ECA/USP).

Segundo o Ministério da Educação (MEC), Informática Educativa significa a inserção do computador no processo de ensino aprendizagem em todos os níveis e modalidades educacionais. Diferentes tecnologias já fazem parte do dia a dia de alunos e professores no Brasil, conforme demonstra a pesquisa apresentada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), divulgada em maio de 2013, sobre os usos e apropriações das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no ambiente escolar.

Segundo a pesquisa, 99% das escolas públicas analisadas possuem computador – independentemente de estar instalado ou não – e 89% delas têm acesso à Internet. Contudo, fazer com que essas ferramentas de fato colaborem na promoção de uma educação de qualidade é o grande desafio do sistema educacional atual.

Para que o professor possa usar esses recursos na sua prática pedagógica, é necessária uma formação adequada, que implica não apenas em dominar a tecnologia e suas inúmeras possibilidades, mas que também o instigue a refletir, com profundidade, sobre o seu papel na comunidade educacional e na sociedade da informação. Sendo um mediador da construção de conhecimentos junto aos alunos, o professor precisa permanentemente se aperfeiçoar, para que possa atuar no mercado de trabalho de forma competente, dinâmica e inovadora. Dados da pesquisa divulgada pelo Cetic.br mostram que os professores estão interessados em desenvolver competências para a melhoria da sua prática profissional: em 2012, 52% dos docentes dessa amostra participaram de algum curso para melhoria de sua fluência tecnológica, sendo que 73% arcaram com os custos dessa capacitação.

Desta forma, a busca pela formação continuada deve ser consolidada pela investigação e reflexão crítica sobre a sua prática pedagógica e encarada como um processo, construído no cotidiano escolar, de forma contínua. Pensando em como contribuir para a formação tecnológica do professor e ao mesmo tempo incentivar a prática de uma cidadania colaborativa, lançamos o Guia de Informática Educativa Crescer em Rede, um documento de estudo auto dirigido, destinado aos profissionais da educação interessados em aprimorar sua prática profissional, baseado no curso Crescer em Rede.

O curso Crescer em Rede foi estruturado a partir da necessidade de se repensar as estratégias de ensino e para estimular o uso de tecnologias digitais, tendo como premissa que o professor olhe para o trabalho que está desenvolvendo e planeje novas estratégias, usufruindo dos recursos tecnológicos disponíveis na escola, com base na metodologia de trabalho por projetos. Em 2012, o curso Crescer em Rede foi incorporado ao Guia de Tecnologias Educacionais do MEC, como uma potencial ferramenta de apoio ao sistema público de ensino na busca por soluções que promovam a qualidade da educação. Sendo assim, o Guia de Informática Educativa Crescer em Rede apresenta toda a estrutura e planejamento das atividades previstas no curso, para ser multiplicado entre os docentes, de forma a potencializar o uso das ferramentas digitais em prol de uma aprendizagem mais significativa e conectada com a sociedade do conhecimento.

Organizado para apoiar uma prática sistematizada de capacitação, o Guia apresenta o planejamento da estrutura base da formação, que são 10 encontros presenciais com carga horária de três horas cada, liderados por um profissional da própria escola. Os encontros seguem sempre a mesma estrutura. São suportados por um planejamento a ser seguido pelo líder, uma base conceitual para ser compartilhada com os professores, reforçando conceitos e a importância da utilização dos recursos apresentados na oficina e materiais de apoio para colaborar na implementação das oficinas. Por ser organizado de forma com que cada professor olhe para sua prática pedagógica e pense em novas estratégias de ensino, a proposta de atividades do Guia pode ser implementada junto a qualquer grupo de docentes, do Ensino Fundamental I ao Ensino Médio e de qualquer área do conhecimento.

Esperamos que o conteúdo descrito nesse Guia possa subsidiar o trabalho da equipe escolar em alguns de seus desafios cotidianos, além de contribuir para a prática, entre professores e alunos, da colaboração, do diálogo intercultural e intergeográfico, da coesão social, da cidadania ativa e, principalmente, da igualdade de oportunidades entre todos, modificando as formas atuais de ensinar e de aprender.

CAPÍTULO I

O QUE JUSTIFICA A ADOÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO?

Por Luciana Maria Allan – Doutora em Educação pela Faculdade de Educação da USP.
Redatora dos PCN+ Conceitos Estruturantes e PCN em Ação para o MEC.

Vivemos um momento muito especial na história da humanidade. Momento este marcado pela invenção de uma tecnologia que vem revolucionando a forma como acessamos informação, nos relacionamos uns com os outros e organizamos nossas atividades diárias.

Quando pensamos em tecnologia, a primeira coisa que nos vêm à cabeça é o computador. Mas, muitas outras coisas são tecnologias. Como exemplo: a televisão, o avião, o livro, a lâmpada e o liquidificador. Enfim, milhares de recursos que fazem parte do nosso dia a dia e que nos ajudam a executar nossas tarefas, seja na vida pessoal ou profissional.

Situações como esta, não são novas. Se olharmos para trás, lembraremos de muitas outras tecnologias que já revolucionaram, em algum momento, a história da humanidade. Por exemplo: a prensa. Inventada em 1439, ela mudou a forma como registramos a informação. Antes de termos este recurso à disposição, muito se perdeu da história da humanidade. E a geladeira? Inventada em 1857 revolucionou a forma como armazenamos os mantimentos. Sem ela, era necessário salgar carnes e era quase impossível armazenar alimentos perecíveis. E o telefone? Inventado em 1856 foi um recurso revolucionário. Até pouco tempo, para fazermos uma ligação tínhamos que nos dirigir a uma cabine telefônica para solicitar a chamada. Hoje, já temos mais celulares no Brasil do que o número de habitantes.

Muitos outros recursos poderiam ser mencionados. O fato é que hoje, muitas destas tecnologias já estão incorporadas na nossa rotina e, na maioria das vezes, nem percebemos quando as utilizamos. Ninguém para, por exemplo, para pensar o que fazer e como utilizar, uma caneta ou um fogão ou um quadro negro na sala de aula. Mas, pode ter certeza, que algum dia, alguém já parou e refletiu sobre elas.

Mas então, que tecnologia é esta que está mexendo conosco e alterando a nossa rotina?

Para você, que tecnologias marcaram a história da humanidade?

Provavelmente, você pense que é o computador... Mas, não! Na realidade a grande revolução tecnológica da nossa época é a Internet. Você já parou para pensar como vivíamos antes do advento desta tecnologia e como vivemos agora? Consegue lembrar de mudanças significativas na sociedade e na economia?

Vejam, por exemplo, o que mudou com o comércio eletrônico. Até pouco tempo, quando precisávamos comprar um eletrodoméstico era necessário perder uma manhã de sábado visitando várias lojas de departamento para fazer pesquisa de preços, enfrentar horas em uma fila para abrir um crediário e esperar, por vários dias, para receber o produto em casa. Hoje, é possível acessar a Internet, visitar sites que fazem pesquisa de preços, verificar onde o produto está mais barato, ver a avaliação que outros consumidores fizeram do produto e, neste mesmo site, já te remete para a loja escolhida, onde a compra pode ser feita com um cartão de crédito. Com o pagamento efetuado, o produto é encaminhado pela loja para qualquer lugar do Brasil em pouco tempo.

Outro exemplo: o governo eletrônico. Hoje é possível tirar certidões pela Internet, agendar para tirar documentos e até entregar imposto de renda pelo celular, evitando filas.

Como último exemplo, considerado uma grande revolução, temos a telemedicina. Comunidades ribeirinhas do rio Amazonas têm sido beneficiadas com atendimento médico emergencial, com suporte de um computador e acesso à Internet. Antes de ter esta tecnologia à disposição, moradores destas comunidades tinham que se deslocar até 7 horas de barco para chegar ao centro urbano e poder passar por um atendimento médico.

Não são bons exemplos do quanto a Internet está revolucionando a sociedade? Agora, olhem para a Educação? Você consegue lembrar de alguma mudança significativa que ocorreu na área educacional com o advento das tecnologias digitais, mais especificamente do computador e da Internet?

Provavelmente não, pois as experiências inovadoras ainda são poucas e ocorrem de forma muito tímida e pontual. O fato é que estamos tentando trazer estes recursos para dentro de um sistema tradicional de ensino, que segue um calendário agrário, ou seja onde as oportunidades de aprendizagem começam em meados de janeiro e se encerram no final de novembro, dentro de um tempo industrial, ou seja, todo mundo aprendendo a mesma coisa ao mesmo tempo e dentro de um currículo medieval, com uma preocupação de se ensinar "tudo" a todos. Mas, o que é este "tudo" quando temos a informação disponível em diferentes mídias e sendo atualizada permanentemente?

Seligman & John em 2009 já nos diziam que entre 1954 e 1984 foi produzido mais informações que nos cinco mil anos anteriores. Em 1984 calculava-se que os textos científicos duplicavam a cada cinco anos e meio, em 1990 a cada 20 meses e em 2004, a metade dos cientistas que já viveram sobre a Terra estava vivo e produzindo conhecimento.

Com o advento das tecnologias digitais, novas gerações também surgiram. A primeira delas, que faz parte do período de disseminação da Internet, é a Geração Y nascida entre 1975 e 1995. Esta geração não nasceu com as tecnologias digitais à disposição, mas ainda na juventude foi exposta a elas, o que fez com que se familiarizassem facilmente. Esta geração não está mais cursando a Educação Básica são jovens que já estão no mercado de trabalho e que têm características bem marcantes:

- são questionadores;
- adoram desafios; e
- necessitam ser avaliados constantemente.

Caso tenha acesso à Internet, sugiro que vejam o vídeo “Todos queremos ser jovens” disponível em (<http://www.youtube.com/watch?v=3BOGtbpS-Y4>).

A última geração, nascida após 1995 e chamada de Geração Z, é aquela que já nasceu impulsionada pelas tecnologias digitais. São os chamados nativos digitais e que hoje são nossos alunos! Para eles, zapear é o verbo. Não usam mais e-mails e são capazes de interagir com diversas tecnologias ao mesmo tempo. Estudam assistindo TV, navegando na Internet, ouvindo música e trocando mensagens de texto pelo celular.

As pesquisas da Neurociência, mais especificamente da Neuroeducação, tem nos dado dicas de como pensam, agem e aprendem estas crianças e jovens. Brandão (2005) já dizia que “As novas tecnologias trazem novas formas de operar a leitura e a escrita e novos modelos mentais”. Esta afirmação é confirmada quando pensamos na Internet. Sua linguagem é hipertextual, possibilitando que ao clicar em um link em uma página, sejamos remetidos para outra página, com outra informação e lá, provavelmente poderemos clicar em outro link e ter acesso a outras informações. Neste processo, o pensamento deixa de ser cartesiano e sequencial e passa a funcionar por meio de conexões.

Também encontramos pesquisas que nos mostram que hoje processamos informações mais rápido que há 20 anos; que as crianças aprendem muito mais pelo visual, chegando a ter o córtex visual 20% mais largo, que respondem bem a vários estímulos, mas refletem pouco. Os jogos de videogames também têm se mostrado recursos interessantes, mas que sem a intervenção do professor, não contribuem para que elaborem pensamentos em termos cognitivos mais altos. O simples fato de disponibilizar um vídeo, de ter acesso a um site da Internet ou a um jogo educativo, não quer dizer que os alunos aprendam. O professor precisa mediar todo este processo, levando os alunos a refletir sobre as oportunidades de aprendizagem.

Outro aspecto que é importante refletir, quando estamos avaliando a importância de criar oportunidades de uso de tecnologias digitais na Educação, é qual o objetivo final da Educação. Está nas primeiras páginas dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) é objetivo final do Ensino Médio preparar o aluno para dar continuidade aos seus estudos, ingressar no mercado

Os jovens da Geração Y são questionadores, adoram desafios e necessitam ser avaliados constantemente

de trabalho e exercer sua cidadania. Se isto é fato, é preciso olhar para todos os graus de ensino e analisar se nossas estratégias têm sido eficazes.



Imagem 01

Em pesquisa recente realizada com 63 presidentes de grandes empresas, os mesmos mencionaram que buscam jovens que saibam se comunicar bem pela oralidade e pela escrita, tenham um bom raciocínio lógico, que saibam pesquisar, se relacionar bem, usar tecnologias, administrar bem o tempo, preservar o meio ambiente e fazer trabalho voluntário. Ou seja, muito mais do que pessoas com conhecimento técnico, as empresas estão buscando pessoas que tenham atitude, iniciativa, criatividade e resiliência. Sendo assim, perguntamos: em que

momento a organização de nossas estratégias de ensino suportam estes novos desafios?

Também vemos com frequência informações dizendo que já somos a 6ª economia mundial e que temos grandes oportunidades: eventos esportivos, oportunidades na área de mineração e pré-sal. Mas, ao olharmos alguns dados, ficamos extremamente preocupados:

Brasil está em 88º lugar em Educação, atrás da Argentina, Chile, Equador e Bolívia. (UNESCO, março de 2011)

Brasil é o 84º no IDH, atrás do Chile (44º), Argentina (45º), Uruguai (48º) e Cuba (51º) e 73º em desigualdade social. (PNUD, novembro de 2011)

A média do Brasil das avaliações aplicadas nos anos iniciais do ensino fundamental foi de 5,0, nos anos finais, 4,1 e no Ensino Médio, 3,7. A média dos países desenvolvidos é 6 – índice definido como meta para o Brasil atingir em 2022. (IDEB, 2011)

Ou seja, o Brasil está sim cada vez mais rico, mas as oportunidades de aprendizagem são poucas. Tudo isso porque nossos alunos não estão aprendendo. O que é mais crítico é que 40% abandonam a escola por falta de interesse (FGV 2009).

Então, se queremos alcançar nossos objetivos, ou seja, criar oportunidades para que nossos alunos aprendam, sigam seus sonhos, deem continuidade aos seus estudos, trabalhem e constituam família, precisamos repensar:

- o currículo que estamos trabalhando, sendo capazes de identificar os conteúdos que são relevantes e façam sentido para os alunos;

- as estratégias de ensino de forma que elas sejam mais instigantes, desafiantes, coloquem o aluno no centro da aprendizagem e colaborem no desenvolvimento de suas competências e habilidades básicas para serem sujeitos mais participativos na sociedade contemporânea;
- os recursos que deverão apoiar estas iniciativas e aí, nem sempre o computador é o melhor. A escola tem muitos outros recursos que são extremamente interessantes. É muito importante ter claro qual é o objetivo de aprendizagem, para então se pensar qual é a melhor estratégia para suportá-la. Ao adotar tecnologias digitais sem ter um objetivo muito claro, corre-se um grande risco de se otimizar o péssimo, ou seja, aquilo que já não era bom, torna-se ainda pior e aí sim, os alunos farão uso dos recursos disponíveis da forma que quiserem, inclusive acessarão sites inadequados na Internet. Os alunos são nativos digitais e sem uma proposta clara, eles têm fluência para fazerem o que acharem mais interessante. No entanto, se há clareza dos objetivos educacionais e da proposta de trabalho, os alunos não terão tempo para fazer o que não devem e se envolverão com o trabalho proposto, mediado pelo professor – ator, quando qualificado, indispensável ao processo educacional.



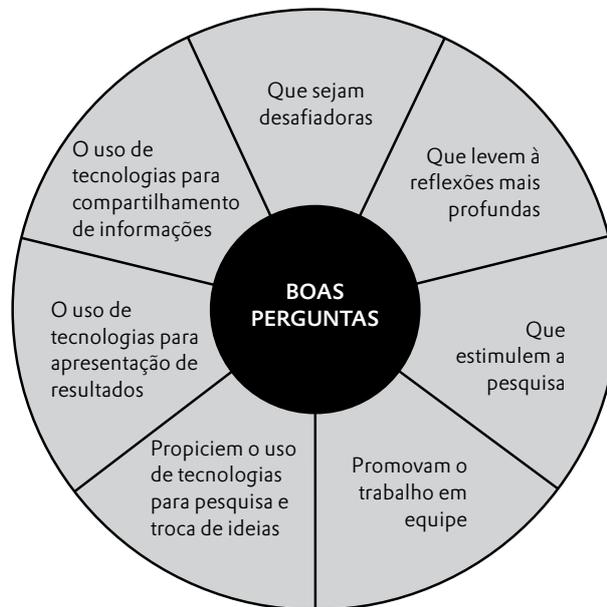
Imagem 02

63

PRESIDENTES

de grandes empresas, os mesmos mencionaram que buscam jovens que saibam se comunicar bem pela oralidade e pela escrita, tenham um bom raciocínio lógico, que saibam pesquisar, se relacionar bem, usar tecnologias, administrar bem o tempo, preservar o meio ambiente e fazer trabalho voluntário.

Com advento da Internet e dos dispositivos móveis, é urgente repensar as estratégias de ensino de forma que atendam as necessidades da Geração Z e da sociedade contemporânea. Uma boa prática para suportar estes desafios é a Aprendizagem baseada em Projetos. Com apoio desta estratégia, os alunos poderão ser envolvidos em processos de ensino suportados por Boas Perguntas.



A avaliação e devolutiva aos alunos também é uma constante nestes momentos, extremamente importante e valorizada por esta geração.

Nas estratégias de aprendizagem organizadas neste formato, você (professor) precisa aprender a aprender, inclusive com seus alunos, se apropriar de recursos tecnológicos digitais básicos e não se preocupar caso eles saibam mais do que você (isso acontece em 90% das vezes). Sugerimos também que participe de comunidades virtuais que discutam questões relacionadas à adoção de tecnologias digitais na educação, repense sua prática e planeje muito! Somente assim, você será capaz de organizar as melhores estratégias de aprendizagem que tenham como foco uma Educação de qualidade.

Para encerrar, trazemos uma frase de Jean Piaget, que apesar de ter sido escrita há tempos, ainda reflete o que esperamos da Educação:

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe."

CAPÍTULO II

A FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Um dos grandes desafios brasileiros está em garantir uma Educação de qualidade para todos. Para isso, é necessário a construção de um plano de ação ousado e bem estruturado que contemple metas de curto, médio e longo prazo. Dentre elas, deve figurar como uma das mais importantes o investimento na formação continuada dos professores ocorrendo dentro e fora do ambiente de trabalho.

Para que as oportunidades de formação continuada sejam eficazes, algumas perguntas-chave devem fazer parte do planejamento:

- Qual deve ser o perfil do professor contemporâneo?
- Quem são nossos alunos e professores?
- Que estratégias de ensino precisamos promover para envolver os alunos em processos de aprendizagem significativa?
- Como conciliar às necessidades dos meus alunos, da sociedade e do mercado de trabalho com os saberes tradicionais, colocados em cheque todos os dias?
- Quais são as competências exigidas dos professores neste novo contexto educacional?
- Quais as práticas que eles já vêm promovendo, que fazem sentido e que podem ser disseminadas para os demais professores?
- O que eles ainda não sabem e o que pode ser feito para ajudá-los a se desenvolver?
- Que recursos a escola tem e que podem apoiar práticas educacionais inovadoras?
- Quais outros recursos são necessários e como podem ser viabilizados?

Como resposta podemos dizer (Sem medo de errar!) que um momento que deve fazer parte de toda e qualquer oportunidade de formação continuada é o de explorar recursos tecnológicos digitais interessantes e avaliar as oportunidades de incorporá-los às estratégias de ensino.

Não podemos esquecer que na sociedade contemporânea o professor tem um novo papel a desempenhar que vai exigir modelos de formação continuada:

- que colaborem na organização de práticas de ensino mais instigantes e que foquem no desenvolvimento de Competências e Habilidades básicas (Veja abaixo o box de destaque 01);
- que os preparem para mediar processos de aprendizagem junto aos alunos, não como notórios saberes, mas como especialistas que estimulam à reflexão e direcionam o processo de aprendizagem, inclusive sendo capazes de aprender junto com os alunos;
- a fazer uso pedagógico do computador, da Internet e de outros dispositivos móveis;
- assim como, propiciem oportunidades de reflexão sobre a prática, relacionada à implantação das ações de ensino e aprendizagem e de seu papel de agente transformador deles mesmos e de seus alunos, tendo como referência os Quatro Pilares para a Educação no Século XXI (Veja abaixo o box de destaque 02).

Competências e Habilidades básicas:

- ler e interpretar diferentes tipos de textos (reportagens, produção em vídeo, fotografia, gráficos etc.);
- ter um bom raciocínio lógico e domínio de conceitos básicos da matemática;
- saber se relacionar e trabalhar em equipe;
- ser capaz de administrar o tempo e organizar o seu dia a dia;
- se comunicar bem pela oralidade, pela escrita e por meio de outros recursos digitais e audiovisuais (apresentação de slides feitas no computador, vídeos, relatórios, artigos, produção de blogs etc.);
- utilizar tecnologias digitais para pesquisa, interação e colaboração em comunidades virtuais de aprendizagem;
- ser autodidata, buscar informações em diferentes mídias e analisar a qualidade desta informação.

Síntese dos Quatro Pilares para a Educação no Século XXI:

Saiba mais em:

http://pt.wikipedia.org/wiki/Quatro_Pilares_da_Educa%C3%A7%C3%A3o

- **Aprender a conhecer:** É necessário tornar prazeroso o ato de compreender, descobrir, construir e reconstruir o conhecimento para que não seja efêmero, para que se mantenha ao longo do tempo e para que valorize a curiosidade, a autonomia e a atenção permanente de nossos alunos. É preciso também pensar o novo, reconstruir

o velho e reinventar o pensar. Combinar uma cultura geral, suficientemente vasta, com a possibilidade de trabalhar em profundidade um pequeno número de matérias.

- **Aprender a fazer:** Não basta preparar-se com cuidados para inserir-se no setor do trabalho. A rápida evolução por que passam as profissões pede que o indivíduo esteja apto a enfrentar novas situações de emprego e a trabalhar em equipe, desenvolvendo espírito cooperativo e de humildade na reelaboração conceitual e nas trocas, valores necessários ao trabalho coletivo.
- **Aprender a viver com os outros:** No mundo atual, este é um importantíssimo aprendizado por ser valorizado quem aprende a viver com os outros, a compreendê-los, a desenvolver a percepção de interdependência, a administrar conflitos, a participar de projetos comuns, a ter prazer no esforço comum.
- **Aprender a ser:** É importante desenvolver sensibilidade, sentido ético e estético, responsabilidade pessoal, pensamento autônomo e crítico, imaginação, criatividade, iniciativa e crescimento integral da pessoa em relação à inteligência. A aprendizagem precisa ser integral, não negligenciando nenhuma das potencialidades de cada indivíduo.



Imagem 03

Este Guia tem como proposta apoiar iniciativas de formação continuada de professores na própria escola, trazendo à reflexão, bem como à prática novas ideias para o dia a dia escolar que estejam organizadas em torno de práticas inovadoras de ensino e uso de tecnologias digitais. Para isso, convidamos você e os demais professores de sua escola a vivenciar a proposta apresentada pelo Curso Crescer em Rede. Este curso está credenciado no Guia de Tecnologias Educacionais do Ministério da Educação (MEC) (<http://portalprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000016303.pdf>, página 174) e tem como objetivo colaborar com os professores no planejamento de práticas criativas e inovadoras de ensino que engajem os alunos na aprendizagem. Durante a formação, os participantes irão desenhar um projeto, aplicá-lo junto aos alunos e avaliar como foi esta experiência.

Lidere esta iniciativa na sua escola e aproveitem bem esta oportunidade!

CAPÍTULO III

O CURSO CRESCER EM REDE

1. Apresentação do curso

Foi a partir do entendimento da necessidade de se repensar as estratégias de ensino e estimular o uso de tecnologias digitais que o curso Crescer em Rede foi estruturado. O Curso visa estimular a formação continuada, na própria escola, tendo como premissa:

- que o professor olhe para o trabalho que ele está desenvolvendo com os alunos no momento da formação e planeje novas estratégias, a partir dos conhecimentos adquiridos na formação;
- e que, ao planejar estas novas estratégias, usufrua dos recursos tecnológicos disponíveis na escola.

A ideia é que um professor de ciências que tenha, por exemplo, que trabalhar com o tema água, meio ambiente e desenvolvimento sustentável, reveja o planejamento atual e consiga incorporar uma proposta baseada no trabalho por projetos, subsidiada por oportunidades de trabalho em equipe, pesquisa em diferentes mídias, leitura e interpretação de textos e produção de conhecimentos com suporte de diferentes recursos disponibilizados pelas tecnologias digitais.

Os projetos acabam por promover a participação das crianças e adolescentes, a colaboração, o apreço à tolerância e a diversidade, a autonomia e o protagonismo juvenil, dentre outras competências e habilidades, capacitando-os para o exercício da cidadania e qualificando-os para atuar de forma autônoma na sociedade contemporânea.

Desta forma, temos um processo de formação continuada que acontece na prática do professor e em serviço.

2. Premissas do Curso Crescer em Rede

O curso Crescer em Rede tem uma carga horária total prevista de 30 horas e está organizado em 10 encontros de 3 horas. Dependendo da disponibilidade do grupo, poderá ser feita uma nova organização dos encontros ou mesmo ampliar a carga horária para encontros de 4 horas, o que permite explorar com mais tranquilidade os recursos e refletir melhor sobre as oportunidades de aplicação junto aos alunos. O ideal é que haja pelo menos 2 ou 3 semanas de espaço entre um encontro e outro para que os participantes possam refletir sobre o que aprenderam e experimentar o que planejaram junto aos alunos.

Carga horária da formação: 30 horas

Quantidade de encontros: 10 encontros de 3 horas

Periodicidade dos encontros: deixar pelo menos 2 ou 3 semanas entre a realização de um encontro e outro.

Qualquer profissional da escola que tenha:

- conhecimentos básicos de uso do computador e da Internet;
- vontade de repensar sua prática;
- e interesse em apoiar outros professores para que também planejem aulas mais interessantes, pode se apropriar deste guia e colaborar na organização dos encontros.



Imagem 04

Nestas condições, o professor também pode desempenhar o papel de liderança na formação dos colegas, na criação e implementação de uma visão de sua escola como uma comunidade baseada na inovação e no aprendizado contínuo, enriquecido pelas tecnologias digitais.

No próximo capítulo, traremos algumas dicas e sugestões para organizar este processo de formação continuada na escola.

Temas de cada encontro:

Encontro 1

Os desafios da Educação Contemporânea a as novas estratégias de ensino.

Encontro 2

Objetos Digitais de Aprendizagem.

Encontro 3

Pesquisa na Internet e em outras mídias.

Encontro 4

O trabalho com recursos audiovisuais na educação. O conceito de educomunicação.

Encontro 5

Aprendizagem baseada em projetos.

Encontro 6

Blogs na Educação: memória e compartilhamento de resultados nos projetos.

Encontro 7

O uso de mapas conceituais.

Encontro 8

Gestão do conhecimento e trabalho colaborativo.

Encontro 9

Gestão do conhecimento e relacionamento com a comunidade: oportunidades advindas das redes sociais: Facebook e Twitter. Segurança na Internet e Cyberbullying.

Encontro 10

Pesquisa de opinião: fonte de reflexão e cidadania.

No Encontro 5, onde o foco é a Aprendizagem baseada em Projetos, adotaremos como a metodologia a WebQuest, criada em 1995, na San Diego State University, pelo professor Bernard Dodge. Apesar de ser uma metodologia antiga, ela ainda é atual e contribuiu na promoção de práticas qualificadas de ensino, que tem como base a Internet para pesquisa. Apesar de todo o processo, na versão original, ter como base a Internet para pesquisa, nada impede que nas escolas onde este recurso não esteja disponível sejam organizadas WebQuests que tenham como fonte de pesquisa materiais disponíveis na biblioteca ou em outras fontes de pesquisa disponíveis na comunidade. Esta prática tem sido adotada por muitos professores nas formações que temos organizado pelo Brasil afora.

Webquest – conceito

Web – rede de hiperligações

Quest - questionamento, busca ou pesquisa

A WebQuest é, portanto, uma atividade didática, preparada por professores, estruturada de forma que os alunos se envolvam no desenvolvimento de tarefas de investigação que tenham como base a Internet para pesquisa.

A construção da WebQuest é uma ação concreta que resulta em um produto palpável que estimula o aprendizado dos alunos, oportunizando momentos ricos de colaboração entre pares, em uma equipe de trabalho, uma vez que:

- Traz a temática à tona de forma lúdica, estimulando a curiosidade e o interesse em aprender;
- Envolve os participantes em um desafio que tem relação com o mundo real;
- Estimula o protagonismo juvenil, envolvendo os estudantes num processo que conduz a resultados e compromisso com a prática;
- Oferece um processo de autoaprendizagem e corresponsabilidade com o desenvolvimento do projeto;
- Utiliza o jogo pedagógico como princípio da construção do conhecimento.

Resumindo...

Durante o curso Crescer em Rede os professores têm a oportunidade de explorar os recursos tecnológicos que têm à disposição na escola e na Internet para uso nas atividades pedagógicas. Conhecem sites, portais e redes sociais que podem contribuir para o seu desenvolvimento profissional e nas estratégias de ensino junto aos alunos e exploram recursos da Web 2.0, como por exemplo, o Twitter, o Blog, o Facebook e o Youtube.

Estimula-se ainda que os professores se percebam capazes de pensar novas práticas de ensino que engajem os alunos na aprendizagem, organizando atividades com suporte da metodo-

logia WebQuest. Criam rubricas de avaliação, com foco nos objetivos de aprendizagem, traçam novos planos de aula e registram todo o processo que estão vivenciando, constituindo a memória deste momento de formação.

No decorrer dos encontros os professores perceberão o seu potencial para criar e disseminar novas práticas, mais alinhadas às expectativas dos alunos e eficazes no processo de aprendizagem; deixarão de ver as tecnologias digitais como recursos restritos para pessoas altamente capacitadas ou para os ambientes tecnológicos mais sofisticados; passarão a compreender que, muitas vezes com poucos recursos, mas muito interesse e criatividade, é possível promover melhores oportunidades de aprendizagem rumo à uma Nova Educação com mais qualidade.

O curso Crescer em Rede não prevê pré-requisitos, ou seja, não determina que os professores envolvidos na formação já tenham tido experiência anterior de uso das tecnologias digitais em atividades com seus alunos. Qualquer professor que tenha interesse pode participar dos encontros. Da prática que temos tido percebemos que, ao final dos 10 encontros, os professores estão sensibilizados sobre a importância de rever sua prática educacional e adotar novos recursos tecnológicos, tem mais ideias e se sentem mais preparados e seguros para este fim.

Sabemos que as tecnologias digitais demandam de nós professores novas competências. A adequada integração destes recursos nas práticas pedagógicas dependerá de nossa habilidade em estruturar o ambiente de aprendizagem de modo não tradicional; em fundir as novas tecnologias com uma nova pedagogia; em desenvolver turmas socialmente ativas; em incentivar a interação cooperativa, o aprendizado colaborativo e o trabalho em equipe.

Para tanto, é necessário desenvolver um conjunto pertinente de habilidades de gestão da sala de aula. As principais capacidades do futuro incluem a capacidade de desenvolver formas inovadoras de usar a tecnologia para melhorar o ambiente de aprendizagem e incentivar a alfabetização em tecnologia, o aprofundamento e a criação do conhecimento.

Criando Redes...

As estratégias apresentadas pelo curso Crescer em Rede possuem um alto potencial de disseminação, pois estão pautadas nos princípios da colaboração e da cooperação entre pares.

Os projetos, já implementados e avaliados, podem ser disponibilizados na Internet, permitindo que sejam acessados

Qualquer profissional da escola que tenha: conhecimentos básicos de uso do computador e da Internet; vontade de repensar sua prática; e interesse em apoiar outros professores para que também planejem aulas mais interessantes, pode se apropriar deste guia e colaborar na organização dos encontros.

Líder, fomente esta prática, mesmo após a organização dos 10 encontros!

por qualquer professor que deseja incrementar sua prática pedagógica, utilizando os recursos digitais de informação e comunicação.

A parceria instituída durante o processo de formação pode estender-se para o ambiente virtual, fomentando comunidades online que tenham como proposta dar continuidade as discussões e reflexões, criando assim fóruns permanentes para falar sobre Educação, contribuindo com os processos de melhoria contínua do ensino público e das próprias estratégias do curso Crescer em Rede.

Orientados para o uso de ferramentas tecnológicas eficazes e sua consequente aquisição de competências e habilidades, o líder e os professores participantes da formação podem tornar-se referências para as redes de ensino na replicação desta metodologia, contribuindo para multiplicar essas práticas e ampliar as possibilidades de uso e impacto das tecnologias digitais na Educação, que pode se refletir na melhoria da qualidade do ensino público brasileiro.

Líder, fomente esta prática, mesmo após a organização dos 10 encontros!

3. O curso Crescer em Rede na prática

O curso Crescer em Rede consolidou-se em 2010, após uma série de experiências realizadas pelo Instituto Crescer em parceria com redes municipais e estaduais de Educação.

A primeira turma do curso, para chancela do Ministério da Educação e ingresso no Guia de Tecnologias Educacionais, aconteceu em parceria com a Fundação Victor Civita. 70 professores de diferentes partes do Brasil participaram desta formação, que foi organizada totalmente à distância.

Em 2011, a empresa NET conheceu o trabalho do Instituto Crescer e resolveu apoiar esta iniciativa, permitindo que o curso fosse levado para alguns municípios onde a empresa tem operação. O curso faz parte da iniciativa de responsabilidade social da empresa NET que investe na área de Educação, por entender que seu negócio leva informação e entretenimento para a casa das pessoas, por meio da TV a Cabo e Internet. Ao ingressar nesta iniciativa, o curso foi rebatizado e passou a chamar-se Educonexão, sendo um dos pilares do Programa NetEducação.

Saiba mais sobre o NetEducação em <http://www.neteducacao.com.br>

Saiba mais sobre o Instituto Crescer em <http://www.institutocrescer.org.br>

Histórico da parceria com a empresa NET

O curso foi implementado em 2011 e teve novas versões em 2012 e 2013. Até o momento 15 municípios participaram das atividades de formação. São eles: Taubaté, Botucatu, Marília, Vitória,

Manaus, Pelotas, Farroupilha, Lajeado, Aparecida, Piracicaba, Blumenau, Vila Velha, Itu, Americana e Santa Bárbara d'Oeste, envolvendo 616 professores.

O curso Crescer em Rede foi adaptado para atender às necessidades da NET e como Educonex@o ele foi organizado em uma formação semipresencial com 8 horas de oficina presencial e 2 meses de trabalhos à distância por meio da plataforma Moodle do Instituto Crescer (<http://ead.institutocrescer.org.br>). As atividades à distância demandaram uma dedicação de 5 horas semanais por parte dos professores. Os educadores participantes são certificados pelo Instituto Crescer em parceria com o NET Educação e a Secretaria Municipal de Educação parceira.

Na dinâmica da formação, os professores são estimulados a estabelecer uma rotina de planejamento e avaliação permanente com o intuito de melhorar os processos de ensino e aprendizagem. De acordo com a professora Márcia da cidade de Pelotas (RS) "O processo de inovação de práticas pedagógicas é muito interessante, sobretudo quando buscamos a resignificação dos

O curso Crescer em Rede não prevê pré-requisitos, ou seja, não determina que os professores envolvidos na formação já tenham tido experiência anterior de uso das tecnologias digitais em atividades com seus alunos. Qualquer professor que tenha interesse pode participar dos encontros.

conteúdos trabalhados. Como convivemos com uma geração de estudantes, nativos digitais, com certeza nos aproximamos mais de seus desejos quando propomos atividades entrelaçadas com seus interesses. E a tecnologia digital nos permite isso...".

No curso é trabalhada ainda a sensibilização dos professores para a necessidade de privilegiar um currículo onde o foco maior está no desenvolvimento das competências básicas como prevê os Parâmetros Curriculares Nacionais. Para a professora Cristina de Farroupilha (RS) "As principais competências desenvolvidas nos alunos foram autoconfiança, reconhecimento do outro, convívio com a diferença, interação, comunicação, convívio em grupo, leitura e escrita, acesso à informação acumulada, criatividade, gestão e produção do conhecimento, autodeterminação, compromisso com o coletivo, compromisso com a cultura, autodidatismo e heterogestão".

O Educonex@o tem um olhar cuidadoso no desenvolvimento da autoestima dos professores que se veem capazes de planejar e colocar em prática estratégias inovadoras com suporte das tecnologias digitais. De acordo com a professora Suzane de Farroupilha (RS) "A construção do blog foi uma experiência muito boa. No meu blog envolvi outras áreas como artes, história e português. Foi muito bom o curso e gostaria de realizar outros".

Ao final do curso os professores têm obtido ótimos resultados em relação ao processo de ensino e aprendizagem como afirma a professora Fabiana da cidade de Lajeado (RS): "A aplicação da WebQuest ocorreu de forma coerente e tranquila devido às precisas e oportunas orientações



Imagem 05



Imagem 06

“As principais competências desenvolvidas nos alunos foram autoconfiança, reconhecimento do outro, convívio com a diferença, interação, comunicação, convívio em grupo, leitura e escrita, acesso à informação acumulada, criatividade, gestão e produção do conhecimento, autodeterminação, compromisso com o coletivo, compromisso com a cultura, autodidatismo e heterogestão”.

Profª Cristina de Farroupilha (RS)

Na construção deste guia, o parceiro é a Fundação Odebrecht e também a NET e a proposta foi organizada para acontecer de forma totalmente presencial, tendo como base 10 encontros de três horas, liderado por um profissional da própria escola.

e sugestões da professora Renata e colegas. Nos resultados, percebi um índice elevadíssimo de aceitação, inclusive pelos educandos mais desmotivados”. Esta opinião também é compartilhada pela professora Claudia de Manaus (AM): “Fiquei surpreendida com o meu desempenho e a empolgação dos alunos. Foi um grande aprendizado para todos nós. A WebQuest foi um grande desafio e os resultados foram tão bons que fomos convidados a nos apresentar no festival da escola”.

Como é possível perceber, o curso já foi organizado em diferentes formatos e apoiados por diferentes parceiros. Na construção deste guia, o parceiro é a Fundação Odebrecht e também a NET e a proposta foi organizada para acontecer de forma totalmente presencial, tendo como base 10 encontros de três horas, liderado por um profissional da própria escola.

E você? Não quer liderar um processo de formação na sua escola, que colabore na promoção de estratégias de ensino e aprendizagem mais dinâmicas e criativas? Seja um líder deste processo! Veja como colocar em prática no próximo capítulo.

CAPÍTULO IV

O CURSO CRESCER EM REDE: PLANEJANDO A FORMAÇÃO

Este guia tem como objetivo ser uma referência para que um professor assumo o papel de líder e ajude a organização de um processo de formação continuada na escola. A ideia é que o líder, junto com um grupo de professores, se organize e com autonomia, crie oportunidades de:

- refletir sobre o uso de tecnologias digitais na educação;
- conhecer e experimentar recursos tecnológicos que possam colaborar na implementação de práticas criativas e inovadoras de ensino e aprendizagem;
- planejar novas estratégias de ensino;
- avaliar os resultados.

A prática proposta pelo curso Crescer em Rede pode ser realizada com qualquer grupo de professores, do Ensino Fundamental I ao Ensino Médio e de qualquer área do conhecimento. Isto é possível, pois o curso foi organizado de forma que cada professor possa olhar para a prática que está vivenciando com os alunos, no momento da formação, e possa planejar novas estratégias de ensino, tendo como suporte os recursos tecnológicos disponíveis na escola. Este tipo de formação é chamada de formação “hands on” que em português quer dizer “mão na massa”.

Algumas estratégias podem ser pensadas para vivenciar esta formação. Neste guia propomos que um professor que tenha mais familiaridade com as tecnologias digitais, assumo a liderança e organize encontros de 3 horas, seguindo as premissas apresentadas no Capítulo 3. No total, propomos a organização de 10 encontros de 3 horas, o que culminará em 30 horas de formação.



Como já dito anteriormente, dependendo da disponibilidade do grupo, poderá ser feita uma nova organização dos encontros ou mesmo ampliar a carga horária para encontros de 4 horas, o que permite explorar com mais tranquilidade os recursos e refletir melhor sobre as oportunidades de aplicação junto aos alunos. O ideal é que haja pelo menos 2 ou 3 semanas de espaço entre um encontro e outro para que os participantes possam refletir sobre o que aprenderam e experimentar o que planejaram junto aos seus alunos.

Como se organizar para liderar as práticas propostas pelo curso

Para que esta iniciativa seja um sucesso na escola é muito importante planejar bem a formação. Abaixo, contribuimos com nossa experiência e compartilhamos algumas dicas de ações que devem ser organizadas antes, durante e depois da formação.



Imagem 07



Imagem 08



Imagem 09

Divulgação de iniciativa

Enquete para definir dias dos encontros

Inscrições dos interessados

Estudo dos planejamentos dos encontros

Lembrete aos professores, dos encontros

Organização do espaço e dos materiais

Avaliação diagnóstica

ANTES da formação:

- Divulgue a iniciativa junto a todos os professores da escola. Coloque cartazes na sala dos professores, comunique nas reuniões pedagógicas e na hora do intervalo. Acredite no seu potencial e na proposta para envolvê-los neste momento de aprendizagem! Compartilhamos no **ANEXO 1** uma sugestão de cartaz para divulgar a iniciativa na escola.
- Faça uma enquete com os interessados para avaliar o melhor dia e horário para todos. Compartilhe o cronograma dos 10 encontros (data e horário) e enfatize a importância da presença em todos eles. No **ANEXO 2** apresentamos uma sugestão de tabela para construção e apresentação do cronograma.
- Organize um processo de inscrição dos interessados. Monte uma lista com nomes e contatos. Caso esta seja sua primeira experiência na liderança de um processo de formação, pense em trabalhar com um grupo de no máximo 10 professores para que você consiga administrar melhor este momento. Compartilhamos no **ANEXO 3** uma planilha como sugestão para organização dos contatos e controle de presença nos encontros.
- Estude a proposta apresentada para cada encontro, apresentada no Capítulo 5, leia a base conceitual disponível nos anexos de cada encontro e explore os recursos tecnológicos que serão apresentados. Verifique se eles rodam adequadamente nos computadores disponíveis na escola.
- Na semana em que ocorrerá o encontro, lembre todos os participantes. Coloque avisos na sala dos professores, escreva um e-mail ou passe mensagens por SMS. É muito importante lembrá-los, pois dependendo da distância entre um encontro e outro, muitos acabam esquecendo...
- Organize o espaço físico e verifique se todos os recursos tecnológicos estão em ordem.
- Viabilize um lanche, mesmo que simples. Afinal, são três horas de trabalho!
- Aplique uma avaliação diagnóstica. É interesse ter um perfil do grupo no início da formação para fazer um comparativo do seu desenvolvimento, ao final do processo. Use o modelo apresentado no **ANEXO 4**.

DURANTE a formação:

- Chegue pelo menos 1 hora antes no local da formação e teste todos os equipamentos.
- Separe o material que será distribuído aos participantes.
- Crie um clima acolhedor e de confiança. Receba-os na porta e agradeça a presença. Uma música de fundo torna o ambiente bem agradável. Desta forma, eles se sentirão mais motivados a vivenciar esta oportunidade de aprendizagem.
- Antes de iniciar as atividades, apresente os objetivos do dia e estabeleça combinados para que as atividades transcorram com tranquilidade. Por exemplo: estabeleçam um acordo para uso do celular.
- No final do dia, repasse quais foram os objetivos do dia, verificando com os participantes se eles foram atingidos e aplique uma avaliação para ter um retorno do grupo de como foi este momento. Esta avaliação também o ajudará a se planejar melhor para as próximas oportunidades. Use como base para a avaliação o documento disponível no **ANEXO 5**.

**Os anexos para
organização da formação
estarão disponíveis no
cd que segue junto com
este guia, organizado
em uma pasta chamada
organização dos encontros.**

DEPOIS da formação:

- Tabule as avaliações diagnósticas e faça uma leitura dos resultados. Registre os resultados na planilha que está no anexo deste guia. **ANEXO 6**.
- Acompanhe os professores e veja se estão conseguindo colocar em prática o que aprenderam durante a formação.
- Estimule os professores que estiverem fazendo um bom trabalho a compartilharem com os demais professores a experiência, incentivando que outros trilhem este mesmo caminho.
- Ao final dos 10 encontros, aplique a avaliação de resultados proposta neste Guia no **ANEXO 7**. Tabule da mesma forma como fez na Avaliação Diagnóstica, aplicada no início da formação. Utilize como base a planilha modelo do **ANEXO 8** para Excel. Reúna os professores e compare os dados apresentados no início da formação e avalie os avanços que ocorreram neste processo. Sugerimos organizar um relatório final para ser apresentado à comunidade escolar e a Secretaria de Educação. É muito interessante compartilhar esta conquista! Disponibilizamos no **ANEXO 9** uma sugestão de apresentação de slides que pode colaborar na organização deste relatório.
- Crie uma comunidade virtual (Blog, Redes Sociais) para continuar interagindo com os professores. Neste espaço, compartilhe novos recursos, artigos, pesquisas e exemplos de bons trabalhos. Aproveite os conhecimentos adquiridos nos Encontros 5 e 9 para ter boas ideias para disseminar os resultados do trabalho junto aos alunos e para criar uma comunidade colaborativa de aprendizagem entre os professores.

É muito importante manter um diálogo próximo com eles, mesmo após a implementação dos 10 encontros, para que não desaminem ou a rotina sobrecarregada os levará a esquecer o que aprenderam e voltar a desenvolver práticas tradicionais de ensino. Somente com um repensar pedagógico permanente e muito planejamento conseguiremos mudar a realidade da Educação brasileira.

OS ANEXOS para organização da formação estarão disponíveis no CD que segue junto com este Guia, organizado em uma PASTA chamada ORGANIZAÇÃO DOS ENCONTROS.

OS ENCONTROS DO CURSO CRESCER EM REDE: PLANO DE TRABALHO

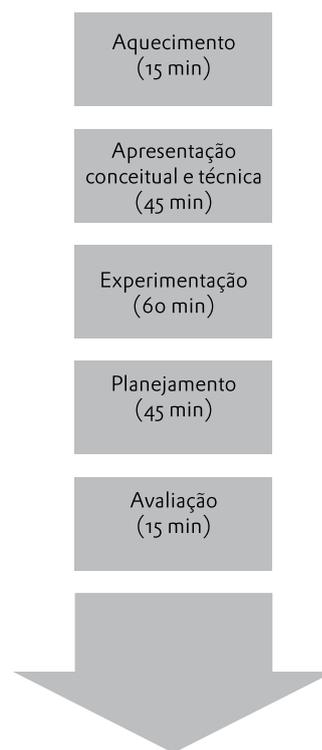
Relembrando...

Esta versão do curso Crescer em Rede está sendo apoiada pela Fundação Odebrecht e pela Empresa NET. Ela foi organizada para acontecer em 10 encontros presenciais de aproximadamente três horas e a ideia é que estes encontros sejam liderados por um professor da escola que tenha:

- conhecimentos básicos de uso do computador e da Internet;
- vontade de repensar sua prática; e
- interesse em apoiar outros professores para que também planejem aulas mais interessantes, podendo se apropriar deste guia e colaborar na organização dos encontros.

Os encontros terão sempre a mesma estrutura, contribuindo para maior clareza da sequência didática proposta. No decorrer das duas horas e meia de formação, os participantes passarão pelo ciclo:

- Aquecimento (15 min): perguntas desafiadoras que instiguem os participantes a participar daquele momento de formação;
- Apresentação conceitual e técnica (45 min): condução direcionada pelo líder para apresentação de determinado recurso tecnológico ou metodologia de ensino;
- Experimentação (60 min): momento dedicado a explorar os recursos tecnológicos e/ou propostas metodológicas, contribuindo para que os participantes se apropriem dos recursos básicos e técnicas propostas;



- Planejamento (45 min): após explorar os recursos e metodologias, os participantes serão estimulados a planejar uma atividade para ser desenvolvida com os alunos, como forma de já transformar este momento de formação em práticas de ensino inovadoras;
- Avaliação (15 min): como atividade final de qualquer formação, os participantes deverão avaliar o encontro, dando subsídios para o líder aprimorar sua prática.

O material de cada encontro estará disponível no CD que segue junto com este Guia, organizado em PASTAS com o NÚMERO DE CADA ENCONTRO. Além do material que servirá de base para cada encontro e desenvolvimento das atividades com os participantes, em cada pasta disponibilizaremos um arquivo com uma apresentação mais detalhada dos conceitos explorados no módulo. O nome do arquivo será ENCONTRO X_BASE CONCEITUAL. Caso ache interessante, tire cópias deste documento e compartilhe com os participantes durante o encontro.

Esperamos que cada um deles seja um momento rico de troca de experiências e aprendizagem e que estimule, não somente um repensar pedagógico neste momento, mas uma prática contínua de formação continuada na escola, liderada pela própria equipe que faz parte de cada comunidade escolar.

Então, chega de conversa e vamos à prática. A seguir, apresentamos a proposta para cada encontro!



Imagem 10



Imagem 11



Imagem 12

Encontro 1: Reflexão sobre os desafios da Educação Contemporânea, novas estratégias de ensino e adoção de tecnologias digitais.

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	<ul style="list-style-type: none"> - Lance a primeira pergunta desafiadora: como você brincava e se divertia na sua infância? Quais eram as principais brincadeiras ou atividades? - Dê 10 minutos para que algumas pessoas relatem alguns "causos" - Lance a segunda pergunta: como as crianças de hoje brincam e se divertem? - Dê mais 10 minutos para que relatem "causos" de como as crianças brincam e se divertem. - Feche esta reflexão dizendo que estamos vivendo um momento muito especial da história na humanidade onde uma nova tecnologia veio a fazer parte do nosso dia a dia. Esta tecnologia está mudando a forma como trabalhamos, nos relacionamos e interagimos com o conhecimento. Vamos refletir mais assistindo ao vídeo da Prof Dra Luciana Allan? 	Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 1_ANEXO 1).
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	Apresentação do vídeo	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar o vídeo com a Prof. Dra Luciana Allan sobre "O que justifica a adoção de tecnologias digitais na Educação?" - Apresentação da Base Conceitual. - Abrir para dúvida dos participantes. 	Vídeo com a Dra. Luciana Allan (ENCONTRO 1_ANEXO 2). Apresentação de slides com a base conceitual (ENCONTRO 1_ANEXO 1).

EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Aprendizagem significativa	<p>Organize uma atividade em 4 etapas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - peça aos participantes para refletir sobre um momento na vida deles, dentro ou fora da escola, que vivenciaram uma experiência real de aprendizagem significativa (3 min). - peça que compartilhem esta experiência com a pessoa que está ao seu lado e vice-versa (3 minutos para cada). - peça que os participantes relatem quais características estavam presentes neste momento, que fizeram dele tão especial, uma verdadeira experiência de aprendizagem significativa. Enquanto eles falam, organize uma lista com as palavras. Lembre-se que eles devem relatar as características que estavam presentes neste momento e não o fato em si. - Ler a lista com eles e dizer que qualquer atividade que eles organizarem para os alunos, para que seja significativa, tem que ter aquelas características. 	Apresentação de slides com o passo a passo para a atividade (ENCONTRO 1_ANEXO 1).
PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	<p>Dar a seguinte tarefa para os participantes: Planeje uma atividade para ser aplicada junto aos alunos que contemple pelo menos 3 características elencadas por vocês para um contexto de aprendizagem significativa. A atividade deverá ser desenvolvida com os alunos nos próximos dias. Dar 15 minutos para planejamento e registro da atividade e 30 minutos para que eles compartilhem as ideias.</p>	Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 1_ANEXO 1). Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade (ENCONTRO 1_ANEXO 3).
AVALIAÇÃO	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	<ul style="list-style-type: none"> - Abrir o slide com a síntese do encontro e relembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes. 	Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 1_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 1_ANEXO 4).

Encontro 2: Avaliação de objetos digitais de aprendizagem: análise da qualidade, oportunidades educacionais e público-alvo. Apresentação de uma rubrica para avaliação e estratégias para catalogação, como forma de ter este conhecimento organizado na escola.

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	<ul style="list-style-type: none"> - Lance a 1ª pergunta aos participantes: como eram os jogos na sua infância? Que recursos que eles tinham que te atraia? - Lance a 2ª pergunta: e hoje, como são os jogos? Que características que eles têm que “hipnotizam” crianças, jovens e até adultos? <p>Acompanhar a discussão e se for possível, fazer uma lista com as diferentes características. Levá-los a perceber que muito mais sentidos são mobilizados ao interagir com os jogos eletrônicos atuais. É imagem, som, animação, cor, texto, tudo junto. Alguns até trazem a oportunidade de sentir sensações como olfativas. Essas características trazem novas formas de aprender e a necessidade de se pensar em novas estratégias para se trabalhar junto aos alunos.</p>	Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 2_ANEXO 1).
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	Objeto Digital de Aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar o conceito de Objeto Digital de Aprendizagem (ODA), assim como suas características. - Navegar por alguns sites da lista que faz parte desta formação e apresentar alguns objetos. - Apresentar roteiro para avaliação dos objetos e cuidados a serem tomados na escolha dos ODAs para serem utilizados com os alunos. 	Apresentação de slides com a base conceitual (ENCONTRO 2_ANEXO 1). Lista com os ODAs previamente selecionados (ENCONTRO 2_ANEXO 2). Roteiro para avaliação da qualidade dos ODAs (ENCONTRO 2_ANEXO 3).

EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Avaliação do ODAs	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitar que os participantes naveguem pelos websites indicados e avaliem alguns ODAs tendo como base o roteiro para avaliação apresentado anteriormente. - Estimular que os participantes compartilhem outros links que já conhecem fazendo um breve resumo do que este site contém. - Anotar os endereços dos sites interessantes e compartilhar com os cursistas. 	Lista com os ODAs previamente selecionados (ENCONTRO 2_ANEXO 2). Roteiro para avaliação da qualidade dos ODA (ENCONTRO 2_ANEXO 3).
PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitar aos participantes que planejem uma atividade de curta duração, tendo como referência um dos ODAs explorados no dia do hoje. Registrar no Roteiro para Planejamento de Atividades. - Em 10 minutos estimule que alguns participantes compartilhem suas ideias. 	Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 2_ANEXO 1). Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade (ENCONTRO 2_ANEXO 4).
AVALIAÇÃO	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	<ul style="list-style-type: none"> - Abrir o slide com a síntese do encontro e relembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes. 	Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 2_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 2_ANEXO 5).

Encontro 3: Práticas de Pesquisa na Internet e em outras mídias: como orientar os alunos para fazer buscas eficazes, como analisar a confiabilidade de uma informação, o que é direito autoral e como organizar as referências bibliográficas.

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	<ul style="list-style-type: none"> - Lance a 1ª questão aos participantes: Vocês conseguem ler todas as informações que são publicadas na Internet e em outras mídias sobre sua área de formação? Como vocês se organizam para ler e armazenar estas informações? - Lance a 2ª questão: quais são os maiores desafios que vocês encontram para buscar informações na Internet e como fazem para superá-los? - Lance a 3ª questão: como seus alunos vêm vivenciando processos de pesquisa na Internet ou em outros meios e como vocês têm os apoiado nestes momentos? - Acompanhar esta discussão e fechar dizendo que as vivências de pesquisa na Internet são extremamente complexas e é parte do papel do professor orientar seus alunos para que façam pesquisas mais eficazes. 	Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 3_ANEXO 1).
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	Pesquisa na Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar as diretrizes para pesquisa na Internet (uso de filtros). - Falar sobre confiabilidade da informação, direito autoral e webliografia. - reafirmar a importância do professor orientar os alunos para pesquisas para que estes momentos sejam eficazes e significativos. 	Apresentação de slides com o este conceitual (ENCONTRO 3_ANEXO 1).

EXPERI- MENTAÇÃO	60 min	Vivência de pesquisa na Internet	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir aos participantes que formulem perguntas sobre suas curiosidades pessoais, relacionadas ou não ao seu dia a dia profissional. Eles deverão registrar as perguntas em uma folha de papel. - Solicitar que cada participante vá a frente da sala, apresente sua curiosidade e registre no painel, organizado para este fim* - Cada novo participante, compartilhe sua curiosidade e cola no painel, próximo a uma curiosidade que tem relação com a sua. - Depois que todos os participantes compartilharem suas curiosidades, estimule que olhem para o painel e analisem se todas as curiosidades estão agrupadas adequadamente ou se é necessário que alguma mude de lugar. Se for o caso, promovam mudanças. - Ao final, forme grupos de trabalho com os participantes interessados na mesma temática para vivenciar a pesquisa na Internet. - Cada grupo deverá promover a pesquisa usando as estratégias apresentadas anteriormente, analisar a confiabilidade da informação e registrar as principais descobertas, bem como a webliografia da pesquisa no documento de roteiro para pesquisas. - dar oportunidade aos grupos de apresentar oralmente suas principais descobertas. (3 minutos para cada grupo) 	*Materiais para esta atividade: Uma folha de papel sulfite para cada participante; Canetas de ponta grossa; Fitas adesivas; Documento com o Roteiro para vivência de pesquisa na internet. (ENCONTRO 3_ANEXO 2). Imprimir um por grupo de participantes.
PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitar que os participantes planejem uma atividade de investigação com os alunos, nos mesmos moldes que vivenciaram anteriormente. 	Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 3_ANEXO 1). Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade (ENCONTRO 3_ANEXO 3).
AValiação	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	<ul style="list-style-type: none"> - Abrir o slide com a síntese do encontro e lembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes. 	Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 3_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 3 ANEXO 4).

Encontro 4: .O trabalho com recursos audiovisuais na Educação. O conceito de Educomunicação

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	- Lance a pergunta: Você tem uma boa ideia? É capaz de vendê-la em 1 minuto?	Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 4_ANEXO 1).
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	Apresentação do MovieMaker	- Apresentar a base conceitual sobre o conceito de Educomunicação. - Apresentar a concepção do software MovieMaker e algumas dicas de uso. - Caso o seu sistema operacional seja Linux, utilize o software de edição de vídeos: OpenShot.	Apresentação de slides com a conceitual e as dicas para uso do MovieMaker (ENCONTRO 4_ANEXO 1). Tutorial do Software OpenShot: http://www.openshotusers.com/help/1.3/pt_BR/arquivo4.html .
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Festival do minuto	- Reunir os participantes em grupos de 4 ou 5 - Solicitar que escolham um tema relacionado à área de saúde, meio ambiente, empreendedorismo ou tecnologias digitais e produzam um vídeo de um minuto de sensibilização para uma campanha publicitária. O vídeo deverá ter, no máximo, 1 minuto. - Discutir as oportunidades de aprendizagem advindas de um trabalho como este. Provavelmente, aparecerá trabalho que equipe, criatividade, produção de texto na linguagem audiovisual, uso de tecnologias digitais etc, todas competências extremamente importantes como abordado no vídeo com a especialista Prof Dra Luciana Allan.	Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 4_ANEXO 1).
PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	- Solicitar aos participantes que planejem uma estratégia para organização de um Festival do Minuto na escola. - Estimular que compartilhem como será este momento, podendo inclusive pensar em formas de premiar os melhores vídeos.	Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 4_ANEXO 1). Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade (ENCONTRO 4_ANEXO 2).

AVALIAÇÃO	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	<ul style="list-style-type: none"> - Abrir o slide com a síntese do encontro e relembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes. 	Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 4_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 4_ANEXO 3).
-----------	--------	---------------------------------	---	--

Encontro 5: Aprendizagem baseada em projetos: apresentação da metodologia WebQuest e organização de um projeto de curta duração para ser desenvolvido junto com os alunos.

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	<ul style="list-style-type: none"> - Lance a 1ª pergunta: qual é seu projeto de vida? Você já começou a planejar ou mesmo a colocar em prática seu projeto? - Lance a 2ª pergunta: o que o estimula a seguir em frente com este projeto? - Lance a 3ª pergunta: Que características devem ter bons projetos para que eles se tornem momentos significativos de aprendizagem? <p>Fomente a discussão e no final mostre o quadro com as características para um bom projeto elaborado pela ONG americana Buck Institute for Education (BIE).</p>	Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 5_ANEXO 1). Apresentação de slides com as características de bons projetos segundo a ONG americana Buck Institute for Education (BIE) (ENCONTRO 5_ANEXO 1).
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	Webquest	Apresentar o conceito de WebQuest e como está estruturada.	Apresentação de slides com conceito e estrutura (ENCONTRO 5_ANEXO 1).

EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Vivência de uma Webquest	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolver com os participantes, como se fossem alunos, a Wequest Viagem. - Utilizem os conhecimentos adquiridos no Encontro 4: uso do MovieMaker para produção de vídeos. Caso este recurso não esteja disponível nos computadores da escola, estimule que usem a criatividade para montar as propagandas. - Dar a oportunidade para que alguns grupos apresentem o trabalho que fizeram. - Fechar este bloco reafirmando a importância de um trabalho como este onde o foco é a pesquisa, o trabalho em equipe, o uso de tecnologias digitais, a administração do tempo e a avaliação. 	Apresentação de slides com o passo a passo para desenvolvimento da WebQuest Viagem (ENCONTRO 5_ANEXO 1).
PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitar aos grupos que planejem uma WebQuest para ser desenvolvida com os alunos nos próximos dias. Eles deverão montar a WebQuest em formato digital, preferencialmente em um software compatível para apresentação de slides. - Estimular que os participantes compartilhem sua WebQuest. Promover a apresentação de novos grupos, enquanto o tempo para esta atividade não se esgota. 	Apresentação de slides com o passo a passo para desenvolvimento da WebQuest Viagem (ENCONTRO 5_ANEXO 1).
AVALIAÇÃO	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	<ul style="list-style-type: none"> - Abrir o slide com a síntese do encontro e relembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes. 	Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 5_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 5_ANEXO 2).

Encontro 6: Aprendendo a trabalhar com Blogs: constituindo a memória do projeto e compartilhando os resultados

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	<ul style="list-style-type: none"> - Lance a 1ª pergunta: Como vocês vêm registrando a memória do projeto que vocês desenvolvem com seus alunos? Eles são compartilhados com os pais? - Lance a 2ª pergunta: esta estratégia é segura a médio e longo prazo? Se daqui a 5 anos você precisar desta informação, vocês têm acesso facilmente? - Deixá-los refletir e, ao final, comentar sobre o blog com uma ferramenta que tem potencial para registro de processos e interação. É utilizada em diferentes contextos, mas no contexto da escola, colabora para compartilhar com os pais os projetos dos alunos e estimular a leitura e discussão sobre os resultados, inclusive com a participação de outros alunos, de comunidades bem diferentes da deles. É motivador para os alunos, pois o que produzem é visto por outras pessoas e não somente compartilhado com o professor. 	Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 6_ANEXO 1).
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	Blogs	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentar o conceito de Blogs, como criar e administrar um blog. 	Apresentação de slides com o conceitual (ENCONTRO 6_ANEXO 1).
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Conversando com especialistas!	<ul style="list-style-type: none"> - Permitir que os participantes postem comentários em blogs de especialistas na área de educação ou mesmo em sites especializados. - Abrir espaço para que alguns participantes compartilhem a ideia do texto que leram e o comentário que fizeram no blog. 	Lista de Blogs de especialistas, empresas e ONGs na área de educação (ENCONTRO 6_ANEXO 1).

PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitar aos participantes que planejem uma atividade onde os alunos podem deixar comentários no blog do professor, da turma ou, dependendo do assunto, de uma empresa ou especialista. - Criar um blog para registro da memória de um projeto dos alunos. Estimular que publiquem suas descobertas e compartilhe com os pais. O produto final da WebQuest dos alunos, fotos deles trabalhando no projeto e depoimentos podem ser bons recursos de serem publicados neste blog. Compartilhe com os pais e a comunidade escolar o endereço do blog e estimule que deixem comentários no trabalho dos alunos. 	Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 6_ANEXO 1). Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade (ENCONTRO 6_ANEXO 2).
AVALIAÇÃO	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	<ul style="list-style-type: none"> - Abrir o slide com a síntese do encontro e relembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes. 	Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 6_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 6_ANEXO 3).

Encontro 7: Aprendendo a trabalhar com mapas conceituais: recurso interessante para mapeamento de informações.

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	<ul style="list-style-type: none"> - Lance a 1ª pergunta: De que forma você orienta seus alunos na organização dos estudos? Quais estratégias você utiliza para ensiná-los a elaborar a síntese de um texto? - Lance a 2ª pergunta: Com base nos resultados apresentados por seus alunos, você considera sua estratégia eficaz? 	Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 7_ANEXO 1).
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	Software CMaptools	Apresentar a concepção de uso do software CMaptools e algumas dicas de uso.	Apresentação de slides com o conceitual e as dicas para uso do CMaptools (ENCONTRO 7_ANEXO 1).
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	Construção de um mapa conceitual	<ul style="list-style-type: none"> - Solicite que os professores se organizem em grupos de 4 e escolham um tema de pesquisa. - Cada dupla deverá buscar na Internet um texto relacionado ao tema e fazer a leitura. - Organizar, em duplas, uma lista de palavras-chave que aparece no texto que leram. - Compartilhar com a outra dupla e começar a estruturar um mapa conceitual, relacionando as palavras-chave que aparecem nos textos. - Incluir outras palavras, caso seja necessário para melhor entendimento da ideia geral do assunto, sempre relacionando-as com as palavras já registradas no mapa. - transpor o mapa para o CMapTools. - Avaliar com os participantes a importância de uma atividade como esta no contexto educacional. <p>Deverá aparecer, principalmente, o desenvolvimento da competência leitora e sistematização de informações.</p>	Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 7_ANEXO 1).

PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	- Solicitar aos participantes que planejem uma atividade e mapas conceituais com os alunos que inicie pela construção de um mapa no papel e, posteriormente, com apoio do software CMapTools.	Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 7_ANEXO 1). Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade (ENCONTRO 7_ANEXO 2).
AVALIAÇÃO	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	- Abrir o slide com a síntese do encontro e relembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes.	Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 7_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 7_ANEXO 3).

Encontro 8: Gestão do conhecimento e trabalho colaborativo: uso do GoogleDrive no dia a dia da escola

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	<ul style="list-style-type: none"> - Lance a 1ª pergunta: como você tem organizado seus documentos e trabalhado junto com os seus pares? - Lance a 2ª pergunta: como as tecnologias digitais podem ajudar na gestão do conhecimento e na promoção do trabalho colaborativo? - Fechar esta discussão lembrando a eles que muitos alunos já usam ferramentas para trabalho colaborativo naturalmente. Já faz parte da geração deles. Além da facilidade de produção de conhecimento online, onde cada um pode participar do lugar que estiver, sem a necessidade de estar em um mesmo espaço físico, estas ferramentas ajudam a reunir arquivos, diminuindo as possibilidades de perdas de documentos que ocorrem com frequência, quando estão armazenados no computador e ele quebra. 	Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 8_ANEXO 1).
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	O GoogleDrive	Apresentação conceitual do GoogleDrive e suas principais funcionalidades.	Apresentação de slides com o conceitual e principais funcionalidades (ENCONTRO 8_ANEXO 1).

EXPERI- MENTAÇÃO	60 min	Construção de uma história coletiva	<p>- Antes de iniciar esta atividade, crie sua conta no GoogleDrive e faça o upload do 7 arquivos de texto. - Solicitar aos participantes que criem uma conta no GoogleDrive. Compartilhe com todos eles os documentos com as histórias que você criou. Mostre a eles como você faz este processo.</p> <p>- Atribua a cada participante um número e solicite que acessem o documento no GoogleDrive que tenha seu número de participação. Por exemplo, quem tiver o número 1, deverá acessar o documento História 1, quem tiver o número 2, o documento História 2 e assim por diante...</p> <p>- O participante aciona o GoogleDrive e o documento com o número que a ele foi atribuído.</p> <p>- O participante deverá dar continuidade a história que estiver registrada lá. Dar um tempo de 3 minutos para que deem continuidade a história. Depois destes 3 minutos, solicitar que selecionem o trecho que escreveram e mudem a cor do texto para identificar a parte que foi escrita por ele. Solicitar que salvem o documento, somente clicando na opção Salvar. Não mudar o nome do arquivo!</p> <p>Pedir agora que o participante feche este documento e abra o documento que está no GoogleDrive com o número seguinte ao que ele tinha aberto antes. Por exemplo: quem tinha aberto o arquivo História 3, agora abrirá História 4; quem havia aberto o arquivo História 7, agora abrirá História 8 e assim por diante.</p> <p>Repetir o processo três ou quatro vezes, dando um intervalo de 3 minutos entre cada sessão. Depois disso, pedir que os participantes leiam as histórias construídas de forma coletiva. Teremos por volta de 10 histórias bem divertidas!</p> <p>Para fechar este bloco, reflita com o grupo as oportunidades apresentadas pelo GoogleDrive para gestão do conhecimento e/ou trabalho pedagógico junto aos alunos.</p>	- Documento com as histórias para ser disponibilizado no GoogleDrive (ENCONTRO 8_ANEXO 2).
---------------------	--------	-------------------------------------	--	--

PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitar aos participantes que planejem uma atividade para produção de histórias coletivas. Pode ser usando o GoogleDrive ou um editor de texto que estiver disponível nos computadores da escola. Não é necessário ter acesso à Internet para vivenciar esta atividade. Organizando esta atividade nos computadores da escola, o professor pode colocar um arquivo em cada máquina e solicitar que os alunos mudem de computador a cada 3 minutos para dar continuidade a história que está no computador do lado. - Uma atividade como esta estimula a produção de textos e o desenvolvimento da competência escritora. - Além de construir as histórias, os professores podem trabalhar a edição do texto (cores, fontes, espaçamento entre linhas etc) e trabalhar com ilustração para os textos. O produto final pode ser um livro produzido pelos alunos. Pense nisso e compartilhe com seu grupo de trabalho! 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação de slides com a diretriz para o desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 8_ANEXO 1). - Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade (ENCONTRO 8_ANEXO 3).
AVALIAÇÃO	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	<ul style="list-style-type: none"> - Abrir o slide com a síntese do encontro e lembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes. 	Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 8_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 8_ANEXO 4).

Encontro 9: Gestão do conhecimento e relacionamento com a comunidade: oportunidades advindas das redes sociais: Facebook e Twitter. Segurança na Internet e Cyberbullying.

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	<p>- Lance a 1ª pergunta: quando você era adolescente quais eram as oportunidades que você tinha de conhecer outros jovens? Como se formavam os grupos de amigos? Como vocês se comunicavam para marcar encontros ou trocar ideias?</p> <p>- Lance a 2ª pergunta: e hoje, como os adolescentes fazem novas amizades? Quem são seus amigos? Onde eles se encontram? Como eles se comunicam?</p> <p>- Lance a 3ª pergunta: o que mudou nas relações entre as pessoas com o advento das redes sociais. O que é muito bom? E, o que não é tão bom? Que recomendações podemos dar aos jovens para navegarem com mais segurança pelas redes?</p> <p>- Lance a 4ª pergunta: vocês sabem o que é Cyberbullying? Lembram de ter visto alguma reportagem relatando situações como esta? Como tratar deste assunto com nossos alunos? Como prevenir situações como esta?</p>	<p>Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 9_ANEXO 1).</p> <p>Apresentação de slides com as recomendações aos adolescentes sobre segurança na Internet e dica da cartilha para navegar com segurança (ENCONTRO 9_ANEXO 1).</p> <p>Apresentação de slides com as recomendações aos adolescentes sobre Cyberbullying (ENCONTRO 9_ANEXO 1).</p>
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	Apresentação do Facebook e Twitter	<p>Apresentar as ferramentas para criação de grupos privados no Facebook e seus principais recursos (compartilhar links e documentos, criar enquetes e eventos). Apresentar o Twitter e como criar oportunidades ricas de interação com os alunos.</p>	<p>Apresentação de slides com dicas do Facebook e Twitter (ENCONTRO 9_ANEXO 1).</p>

EXPERIMENTAÇÃO	60 min	O que pensamos?	<ul style="list-style-type: none"> - Crie um grupo de trabalho privado no Facebook e convide todos os professores para participar. - Crie com eles contas no Twitter e conectem-se uns aos outros. Caso alguns participantes já tenham conta no Twitter, somente conecte-os com os demais participantes. - Estabeleça um acordo com eles, que, durante esta atividade, a única forma de comunicação é via Facebook ou Twitter. Ninguém pode falar! A ideia é simular uma situação como se cada um estivesse em um lugar diferente. - Pesquise duas ou três imagens, que para você são marcantes e que trazem boas reflexões e compartilhe com os professores no grupo. Junto com a imagem, inclua uma frase que estimule a discussão. Deixe que os participantes interajam um pouco. - Acompanhe a discussão, escolha uma que esteja bem interessante e crie uma enquete. Via grupo, solicite aos professores que participem. - Compartilhe links para textos que tragam mais informações sobre os temas abordados. Sugira que leiam e via Twitter manifestem suas principais reflexões. - Ao terminar esta atividade, levante com os participantes oportunidades de aprendizagem junto aos alunos utilizando estas ferramentas. 	
PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitar aos participantes que planejem uma atividade, para ser desenvolvida junto aos alunos, que crie a oportunidade de explorar a ferramenta de grupo do Facebook. O professor deverá criar um grupo de trabalho e envolver os alunos em uma atividade de pesquisa. Os alunos deverão estimular discussões sobre o tema que estão pesquisando, criar enquetes, compartilhar imagens ou documentos. O professor pode usar a ferramenta eventos para ir dando a eles as diretrizes para produção e entrega dos trabalhos. Em paralelo, deverá estimular que os alunos compartilhem resumos das suas descobertas de pesquisa no Twitter. - Talvez seja necessário investir um tempo para que criem contas no Facebook e no Twitter, caso ainda não possuem. Solicitar que os alunos ajudem uns aos outros e se conectem uns aos outros no Twitter. Convide todos para o grupo que você criou no Facebook. - Deverá também planejar este momento para aproveitar e discutir sobre Segurança na Internet e Cyberbullying. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação de slides com a diretriz para o desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 9_ANEXO 1). - Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade (ENCONTRO 9_ANEXO 2).
AVALIAÇÃO	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	<ul style="list-style-type: none"> - Abrir o slide com a síntese do encontro e lembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes. 	<p>Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 9_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 9_ANEXO 3).</p>

Encontro 10: Pesquisa de opinião: explorando os recursos disponíveis em formulários eletrônicos de pesquisa para trabalhar a leitura, interpretação de gráficos, produção de conhecimento e exercício da cidadania

AÇÃO	TEMPO	ATIVIDADE	DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE	RECURSOS NECESSÁRIOS
AQUECIMENTO	15 min	Perguntas desafiadoras	<ul style="list-style-type: none"> - Lance a 1ª pergunta: O que é uma enquete? Para que serve? Como a mídia vem fazendo uso deste recurso? Ele colabora na promoção da cidadania? - Lance a 2ª pergunta: No que as enquetes podem colaborar no contexto educacional? Quais atividades podem ser organizadas a partir de uma enquete? Que competências são mobilizadas neste momento? <p>É interessante surgir nesta reflexão a ideia que as enquetes ou pesquisas podem colaborar a entender melhor um cenário, fazer leitura de gráficos, criar oportunidades de discussão, reflexão e produção de conhecimento que pode ser compartilhado com a comunidade. É o exercício da cidadania na prática!</p>	Apresentação de slides com as perguntas (ENCONTRO 10_ANEXO 1).
APRESENTAÇÃO CONCEITUAL E TÉCNICA	45 min	Apresentação da ferramenta Formulário do Google-Drive	<ul style="list-style-type: none"> - Apresente as ferramentas do GoogleDrive para criar uma pesquisa. 	Apresentação de slides com os recursos Formulário do GoogleDrive (ENCONTRO 10_ANEXO 1).
EXPERIMENTAÇÃO	60 min	O que você faria se?...	<ul style="list-style-type: none"> - Crie, antes do encontro, uma pesquisa de opinião tendo como base as perguntas do Anexo 2. Para cada pergunta, crie três alternativas. - Compartilhe com os participantes o endereço na Internet onde está a pesquisa e solicite que eles a respondam. - Quando todos terminarem, mostrar aos participantes o resultado e fazer uma leitura com eles dos dados. - Solicitar que redijam uma matéria, como se estivessem escrevendo para uma revista. Os participantes deverão usar um editor de texto, disponível nos computadores da escola e trabalhar em duplas. Eles deverão pensar em um título para a matéria, uma chamada e no texto apresentar a pesquisa, os resultados e a conclusão a que chegaram. O ideal é que o texto tenha de 500 a 600 palavras. Caso haja oportunidade de inserir recomendações para o leitor sobre o tema, pode ficar interessante. Para que tenham ideias de como estruturar o texto, visitem alguns sites na Internet e vejam como está estruturada uma matéria jornalística. - Caso vocês tenham criado um grupo no Facebook, solicite aos participantes que compartilhem a reportagem no grupo. - Caso os participantes tenham criado contas no Twitter, solicite que compartilhem uma chamada para a matéria no Twitter. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 10_ANEXO 1). - Perguntas para criar a pesquisa de opinião antes do encontro (ENCONTRO 10_ANEXO 2).

PLANEJAMENTO	45 min	Organização de uma atividade para ser desenvolvida com os alunos	<ul style="list-style-type: none"> - Solicitar aos participantes que planejem uma pesquisa para ser aplicada junto aos alunos que traga oportunidade de conhecê-los melhor e o que pensam. Temas como solidariedade, ética, discriminação e comportamento podem fazer parte deste questionário. O questionário deverá ser construído com apoio da ferramenta de pesquisa disponível no Google Drive. - Após a aplicação da pesquisa, estimule que os professores pensem em uma estratégia para leitura e debate dos resultados. - Estimule também que pensem em uma estratégia para compartilhar conhecimentos que pode ser, por exemplo, a organização de matérias jornalísticas para uma revista teen. Cada grupo cria uma matéria sobre a temática para compor a revista. Pode ser bem interessante e, uma atividade como esta, propicia o trabalho em equipe, o uso de tecnologias e a produção de textos. - Compartilhem as matérias no grupo no Facebook e no Blog. Coloquem chamadas no Twitter. 	<ul style="list-style-type: none"> - Apresentação de slides com a diretriz para desenvolvimento da atividade (ENCONTRO 10_ANEXO 1). - Documento para registrar a proposta para planejamento da atividade (ENCONTRO 10_ANEXO 3).
AVALIAÇÃO	15 min	Síntese e avaliação do Encontro	<ul style="list-style-type: none"> - Abrir o slide com a síntese do encontro e relembrar com todos os participantes o trabalho que foi feito. Verificar se tudo que foi proposto foi feito. - Entregar a ficha de avaliação do encontro para cada um dos participantes. 	<p>Apresentação de slides com a síntese do encontro (ENCONTRO 10_ANEXO 1). Ficha de avaliação do Encontro (ENCONTRO 10_ANEXO 4).</p>

CAPÍTULO VI

BASE CONCEITUAL DOS ENCONTROS

A base conceitual para os encontros são informações importantes que precisam estar no discurso do líder. Traz também uma bibliografia complementar sobre o assunto. Isso o ajudará a conduzir as atividades. É interessante ser compartilhada com os participantes ao final de cada encontro. Fique à vontade para tirar cópias e distribuir para cada um deles.

ENCONTRO 1 – BASE CONCEITUAL

Os desafios da Educação Contemporânea e as novas estratégias de ensino

Por Luciana Maria Allan – Doutora em Educação pela Faculdade de Educação da USP.

Redatora dos PCN+ Conceitos Estruturantes e PCN em Ação para o MEC.

Vivemos um momento muito especial na história da humanidade. Momento este marcado pela invenção de uma tecnologia que vem revolucionando a forma como acessamos informação, nos relacionamos uns com os outros e organizamos nossas atividades diárias.

Quando pensamos em tecnologia, a primeira coisa que nos vêm à cabeça é o computador. Mas, muitas outras coisas são tecnologias. Como exemplo: a televisão, o avião, o livro, a lâmpada e o liquidificador. Enfim, milhares de recursos que fazem parte do nosso dia a dia e que nos ajudam a executar nossas tarefas, seja na vida pessoal ou profissional.

Situações como esta, não são novas. Se olharmos para trás, lembraremos de muitas outras tecnologias que já revolucionaram, em algum momento, a história da humanidade. Por exemplo: a prensa. Inventada em 1439, ela mudou a forma como registramos a informação. Antes de termos este recurso à disposição, muito se perdeu da história da humanidade. E a geladeira? Inventada em 1857 revolucionou a forma como armazenamos os mantimentos. Sem ela, era necessário salgar carnes e era quase impossível armazenar alimentos perecíveis. E o telefone? Inventado em 1856 foi um recurso revolucionário. Até pouco tempo, para fazermos uma ligação tínhamos que nos dirigir a uma cabine telefônica para solicitar a chamada. Hoje, já temos mais celulares no Brasil do que o número de habitantes.

Muitos outros recursos poderiam ser mencionados. O fato é que hoje, muitas destas tecnologias já estão incorporadas na nossa rotina e, na maioria das vezes, nem percebemos quando as utilizamos. Ninguém para, por exemplo, para pensar o que fazer e como utilizar, uma caneta ou um fogão ou um quadro negro na sala de aula. Mas, pode ter certeza, que algum dia, alguém já parou e refletiu sobre elas.

Mas então, que tecnologia é esta que está mexendo conosco e alterando a nossa rotina? Provavelmente, você pense que é o computador... Mas, não! Na realidade a grande revolução tecnológica da nossa época é a Internet. Você já parou para pensar como vivíamos antes do advento desta tecnologia e como vivemos agora? Consegue lembrar de mudanças significativas na sociedade e na economia?

Vejamos, por exemplo, o que mudou com o comércio eletrônico. Até pouco tempo, quando precisávamos comprar um eletrodoméstico era necessário perder uma manhã de sábado visitando várias lojas de departamento para fazer pesquisa de preços, enfrentar horas em uma fila para abrir um crediário e esperar, por vários dias, para receber o produto em casa. Hoje, é possível acessar a Internet, visitar sites que fazem pesquisa de preços, verificar onde o produto está mais barato, ver a avaliação que outros consumidores fizeram do produto e, este mesmo site, já te remete para a loja escolhida, onde a compra pode ser feita com um cartão de crédito. Com o pagamento efetuado, o produto é encaminhado pela loja para qualquer lugar do Brasil em pouco tempo.

Outro exemplo: o governo eletrônico. Hoje é possível tirar certidões pela Internet, agendar para tirar documentos e até entregar imposto de renda pelo celular, evitando filas.

Como último exemplo, considerado uma grande revolução, temos a telemedicina. Comunidades ribeirinhas do rio Amazonas têm sido beneficiadas com atendimento médico emergencial, com suporte de um computador e acesso à Internet. Antes de ter esta tecnologia à disposição, moradores destas comunidades tinham que se deslocar até 7 horas de barco para chegar ao centro urbano e poder passar por um atendimento médico.

Não são bons exemplos do quanto a Internet está revolucionando a sociedade? Agora, olhem para a Educação? Você consegue lembrar de alguma mudança significativa que ocorreu na área educacional com o advento das tecnologias digitais, mais especificamente do computador e da Internet?

Provavelmente não, pois as experiências inovadoras ainda são poucas e ocorrem de forma muito tímida e pontual. O fato é que estamos tentando trazer estes recursos para dentro de um sistema tradicional de ensino, que segue um calendário agrário, ou seja onde as oportunidades de aprendizagem começam em meados de janeiro e se encerram no final de novembro, dentro de um tempo industrial, ou seja, todo mundo aprendendo a mesma coisa ao mesmo tempo e dentro de um currículo medieval, com uma preocupação de se ensinar “tudo” a todos. Mas, o que é este “tudo” quando temos a informação disponível em diferentes mídias e sendo atualizada permanentemente?

Seligman & John em 2009 já nos diziam que entre 1954 e 1984 foi produzido mais informações que nos cinco mil anos anteriores. Em 1984 calculava-se que os textos científicos duplicavam a cada cinco anos e meio, em 1990 a cada 20 meses e em 2004, a metade dos cientistas que já viveram sobre a Terra estava vivo e produzindo conhecimento.

Com o advento das tecnologias digitais, novas gerações também surgiram. A primeira delas, que faz parte do período de disseminação da Internet, é a Geração Y nascida entre 1975 e 1995. Esta geração não nasceu com as tecnologias digitais à disposição, mas ainda na juventude foi exposta a elas, o que fez com que se familiarizassem facilmente. Esta geração não está mais cursando a Educação Básica são jovens que já estão no mercado de trabalho e que têm características bem marcantes:

- são questionadores;
- adoram desafios; e
- necessitam ser avaliados constantemente.

Caso tenha acesso à Internet, sugiro que vejam o vídeo “Todos queremos ser jovens” disponível em (<http://www.youtube.com/watch?v=3BOGtbpS-Y4>).

A última geração, nascida após 1995 e chamada de Geração Z, é aquela que já nasceu impul-

sionada pelas tecnologias digitais. São os chamados nativos digitais e que hoje são nossos alunos! Para eles, zapear é o verbo. Não usam mais e-mails e são capazes de interagir com diversas tecnologias ao mesmo tempo. Estudam assistindo TV, navegando na Internet, ouvindo música e trocando mensagens de texto pelo celular.

As pesquisas da Neurociência, mais especificamente da Neuroeducação, tem nos dado dicas de como pensam, agem e aprendem estas crianças e jovens. Brandão (2005) já dizia que “As novas tecnologias trazem novas formas de operar a leitura e a escrita e novos modelos mentais”. Esta afirmação é confirmada quando pensamos na Internet. Sua linguagem é hipertextual, possibilitando que ao clicar em um link em uma página, sejamos remetidos para outra página, com outra informação e lá, provavelmente poderemos clicar em outro link e ter acesso a outras informações. Neste processo, o pensamento deixa de ser cartesiano e sequencial e passa a funcionar por meio de conexões.

Também encontramos pesquisas que nos mostram que hoje processamos informações mais rápido que há 20 anos; que as crianças aprendem muito mais pelo visual, chegando a ter o córtex visual 20% mais largo, que respondem bem a vários estímulos, mas refletem pouco. Os jogos de videogames também têm se mostrado recursos interessantes, mas que sem a intervenção do professor, não contribuem para que elaborem pensamentos em termos cognitivos mais altos. O simples fato de disponibilizar um vídeo, de ter acesso a um site da Internet ou a um jogo educativo, não quer dizer que os alunos aprendam. O professor precisa mediar todo este processo, levando os alunos a refletir sobre as oportunidades de aprendizagem.

Outro aspecto que é importante refletir, quando estamos avaliando a importância de criar oportunidades de uso de tecnologias digitais na Educação, é qual o objetivo final da Educação. Está nas primeiras páginas dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) é objetivo final do Ensino Médio preparar o aluno para dar continuidade aos seus estudos, ingressar no mercado de trabalho e exercer sua cidadania. Se isto é fato, é preciso olhar para todos os graus de ensino e analisar se nossas estratégias têm sido eficazes.

Em pesquisa recente realizada com 63 presidentes de grandes empresas, os mesmos mencionaram que buscam jovens que saibam se comunicar bem pela oralidade e pela escrita, tenham um bom raciocínio lógico, que saibam pesquisar, se relacionar bem, usar tecnologias, administrar bem o tempo, preservar o meio ambiente e fazer trabalho voluntário. Ou seja, muito mais do que pessoas com conhecimento técnico, as empresas estão buscando pessoas que tenham atitude, iniciativa, criatividade e resiliência. Sendo assim, perguntamos: em que momento a organização de nossas estratégias de ensino suportam estes novos desafios?

Também vemos com frequência informações dizendo que já somos a 6ª economia mundial e que temos grandes oportunidades: eventos esportivos, oportunidades na área de mineração e pré-sal. Mas, ao olharmos alguns dados, ficamos extremamente preocupados:

Brasil está em 88º lugar em Educação, atrás da Argentina, Chile, Equador e Bolívia. (UNESCO, março de 2011)

Brasil é o 84º no IDH, atrás do Chile (44º), Argentina (45º), Uruguai (48º) e Cuba (51º) e 73º em desigualdade social. (PNUD, novembro de 2011)

A média do Brasil das avaliações aplicadas nos anos iniciais do ensino fundamental foi de 5,0, nos anos finais, 4,1 e no Ensino Médio, 3,7. A média dos países desenvolvidos é 6 – índice definido como meta para o Brasil atingir em 2022. (IDEB, 2011)

Ou seja, o Brasil está sim cada vez mais rico, mas as oportunidades de aprendizagem são poucas. Tudo isso porque nossos alunos não estão aprendendo. O que é mais crítico é que 40% abandonam a escola por falta de interesse (FGV 2009).

Então, se queremos alcançar nossos objetivos, ou seja, criar oportunidades para que nossos alunos aprendam, sigam seus sonhos, deem continuidade aos seus estudos, trabalhem e constituam família, precisamos repensar:

- o currículo que estamos trabalhando, sendo capazes de identificar os conteúdos que são relevantes e façam sentido para os alunos;
- as estratégias de ensino de forma que elas sejam mais instigantes, desafiantes, coloquem o aluno no centro da aprendizagem e colaborem no desenvolvimento de suas competências e habilidades básicas para serem sujeitos mais participativos na sociedade contemporânea;
- os recursos que deverão apoiar estas iniciativas e aí, nem sempre o computador é o melhor. A escola tem muitos outros recursos que são extremamente interessantes. É muito importante ter claro qual é o objetivo de aprendizagem, para então se pensar qual é a melhor estratégia para suportá-la. Ao adotar tecnologias digitais sem ter um objetivo muito claro, corre-se um grande risco de se otimizar o péssimo, ou seja, aquilo que já não era bom, torna-se ainda pior e aí sim, os alunos farão uso dos recursos disponíveis da forma que quiserem, inclusive acessarão sites inadequados na Internet. Os alunos são nativos digitais e sem uma proposta clara, eles têm fluência para fazerem o que acharem mais interessante. No entanto, se há clareza dos objetivos educacionais e da proposta de trabalho, os alunos não terão tempo para fazer o que não devem e se envolverão com o trabalho proposto, mediado pelo professor – ator, quando qualificado, indispensável ao processo educacional.

A caminho da reflexão final...

Com advento da Internet e dos dispositivos móveis, é urgente repensar as estratégias de ensino de forma que atendam as necessidades da Geração Z e da sociedade contemporânea. Uma boa prática para suportar estes desafios é a Aprendizagem baseada em Projetos. Com apoio desta estratégia, os alunos poderão ser envolvidos em processos de ensino suportados por Boas Perguntas.



A avaliação e devolutiva aos alunos também é uma constante nestes momentos, extremamente importante e valorizada por esta geração.

Nas estratégias de aprendizagem organizadas neste formato, você (professor) precisa aprender a aprender, inclusive com seus alunos, se apropriar de recursos tecnológicos digitais básicos e não se preocupar caso eles saibam mais do que você (isso acontece em 90% das vezes). Sugerimos também que participe de comunidades virtuais que discutam questões relacionadas à adoção de tecnologias digitais na educação, repense sua prática e planeje muito! Somente assim, você será capaz de organizar as melhores estratégias de aprendizagem que tenham como foco uma Educação de qualidade.

Para encerrar, trazemos uma frase de Jean Piaget, que apesar de ter sido escrita há tempos, ainda reflete o que esperamos da Educação:

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe."

Bibliografia complementar:

- TRANSFORMAR EDUCAÇÃO. A educação está em evolução. Disponível em: <<http://transformareducacao.org.br/>>. Data de acesso: 7 de maio de 2013.
- PORVIR. O futuro se aprende. Disponível em: <<http://porvir.org/>>. Data de acesso: 7 de maio de 2013.
- EDUCAR PARA CRESCER. Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/>>. Data de acesso: 7 de maio de 2013.

ENCONTRO 2 – BASE CONCEITUAL

Objetos Digitais de Aprendizagem

Os Objetos Digitais de Aprendizagem são recursos que colaboram para estimular os alunos a se envolver com o processo de aprendizagem. São considerados objetos digitais de aprendizagem todo e qualquer recurso, disponível em formato digital, que conduza os alunos a se apropriar de algum conceito de forma estruturada e consistente, fazendo-os contextualizar e conectar assuntos e temas diversos ou mesmo se aprofundar sobre determinado conhecimento.

Como exemplos, podemos citar vídeos, textos disponíveis na Internet, gráficos, mapas conceituais, jogos, etc. Vale lembrar que simulações e animações também fazem parte deste conjunto de objetos e são muito interessantes. À medida que o professor conhece estes recursos e os incorpora em suas estratégias de ensino, inicia-se um processo de transformação do ambiente escolar, onde os alunos se sentem mais envolvidos, pelo fato de estar sendo feito uso de tecnologias modernas, que estão diretamente relacionadas aos interesses das novas gerações e que acabam colaborando para que os conceitos sejam apresentados de uma forma muito mais clara, facilitando a aprendizagem. O ensino de física e química, por exemplo, mudou muito com a possibilidade de se apresentar conceitos complexos com suporte de animações, simulações e, inclusive, objetos digitais em três dimensões.

Os objetos de aprendizagem podem servir de ponte para a assimilação e a articulação de conhecimentos diversos e o aluno deve ser o protagonista nesse cenário em que se exige um grau maior de autonomia e responsabilidade.

Os objetos digitais de aprendizagem são novos recursos que trazem diferentes possibilidades para o dia a dia da sala de aula. No entanto, assim como qualquer outro recurso, sua adoção deve vir acompanhada de uma avaliação crítica sobre sua qualidade e análise das reais oportunidades de aprendizagem, dentro de cada contexto e de acordo com cada público-alvo.

Outra questão que não podemos deixar de mencionar é o papel do professor. Não podemos imaginar que os objetos digitais de aprendizagem, por serem recursos educacionais mais sofisticados, podem por si só “dar conta” do processo de aprendizagem vivenciado pelos alunos. Assim como nas aulas organizadas com apoio de recursos mais tradicionais de ensino, o professor deve:

- planejar previamente a atividade e identificar como o objeto virá a fazer parte deste contexto;
- apresentar, de forma clara, a proposta e intencionalidade da aula;
- orientar os alunos para uso dos objetos e agregar valor, propondo desafios complementares;
- estimular que compartilhem suas descobertas; e
- avaliar como foi o resultado alcançado na aprendizagem.

Somente desta forma, teremos uma prática consistente de ensino que trará resultados reais para o desenvolvimento educacional das crianças e adolescentes!

Neste encontro, é importante compartilhar este entendimento antes de apresentar as oportunidades. Para a experimentação, organizamos uma lista prévia de sites que trazem recursos interessantes e sugerimos um modelo de ficha de avaliação de objetos digitais de aprendizagem que encontra-se nos anexos deste encontro. Também propusemos a organização de um repositório que pode colaborar na gestão do conhecimento para esta comunidade escolar.

Como já citado anteriormente, existem diversos tipos de objetos digitais de aprendizagem, uns mais simples, outros mais complexos e sua utilização pode se dar de acordo com as mais variadas intenções. Assim, a organização de tais objetos pode ser feita por meio de um banco de dados. Informações tais como: nome do objeto, endereço onde ele está disponível na web, indicação de faixa etária, indicação de área de conhecimento etc., todos estes dados podem ser organizados de forma simples e eficiente. Se as possibilidades aumentam a cada dia, mesmo que em uma velocidade aquém da esperada em termos de qualidade dos objetos, a estrutura para acesso a estes recursos pode ficar apoiada em um sistema de gerenciamento de aprendizagem como por exemplo, uma simples planilha eletrônica ou com apoio de um banco de dados mais sofisticado. Falaremos sobre isso adiante!

Bibliografia complementar:

- AUDINO, Daniel Fagundes; NASCIMENTO, Rosimery da Silva. Objetos de aprendizagem - Diálogos entre conceitos e uma nova proposição aplicada à educação. Disponível em : < <http://www.revistacontemporanea.fe.ufrj.br/index.php/contemporanea/article/view/122>> Acessado em: 11 de maio de 2013.
- CARNEVALE, Ubirajara. Organização. Tecnologia educacional e aprendizagem. O uso dos recursos digitais. São Paulo: Livro Ponto, 2007.
- Moran, José Manuel. A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. Campinas, SP: Papirus, 2007.

ENCONTRO 2 - SITES EDUCACIONAIS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO QUE APRESENTAM OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM

Esta lista traz endereços disponíveis na Internet que apresentam recursos interessantes para serem incorporados às estratégias de aprendizagem que são desenvolvidas com os alunos. Após o desenvolvimento da atividade do Encontro 2, ampliem esta lista e compartilhem entre vocês.

- Banco Internacional de Objetos Educacionais: <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br>
- Biblioteca Mundial: <http://www.wdl.org>
- Construir livros de histórias: <http://storybird.com>
- Construir histórias em quadrinhos: <http://www.toondoo.com>
- Editar spots de rádio: <http://www.voki.com>
- Laboratório Didático Virtual - Rede Interativa Virtual de Educação (Rived): <http://rived.mec.gov.br>
- Labvirt: <http://www.labvirt.fe.usp.br>
- FDA (jogos sobre alimentação e corpo humano): <http://www.fda.gov/ForConsumers/ByAudience/ForKids/default.htm>
- Saúde Animal: <http://www.saudeanimal.com.br>
- Site de pesquisa escolar: http://www2.uol.com.br/aprendiz/n_licao/index.htm
- Biblioteca virtual: <http://futuro.usp.br/portal/website.ef;jsessionid=19C840A7ECF81931878E3C60D9EAABC6>
- Pesquisa escolar: http://www.eaprender.com.br/tiki-smartpages_view.php?pageld=147
- Educar Para Crescer: <http://educarparacrescer.abril.com.br/comportamento/sites-educativos-504552.shtml>
- Sobre a nova ortografia através de um jogo: <http://www.fmu.br/game/home.asp>
- Super Atlas: <http://www.ibge.gov.br/paisesat/main.php>
- Simulações e animações de Matemática e Ciências da Natureza: http://phet.colorado.edu/pt_BR/
- Simulador para gráficos e funções na Matemática: <https://www.desmos.com/calculator>
- Objetos educacionais em todas as áreas de conhecimento: <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>

ENCONTRO 3 – BASE CONCEITUAL

Pesquisa na Internet e em outras mídias

Práticas de Pesquisa na Internet e em outras mídias: como orientar os alunos para fazer buscas eficazes, como analisar a confiabilidade de uma informação e como organizar as referências bibliográficas. Falaremos também de direito autoral.

Toda pesquisa é, em sua essência, uma coleta de informações a partir das quais se podem produzir resultados variados, que vão desde o uso imediato da informação coletada até a produção de novas informações e novos conhecimentos (ANTONIO, José Carlos 2010).

É tanta a variedade de assuntos, sites relacionados e comentados, que é necessário fazer uso de uma metodologia de pesquisa. Vivendo em uma sociedade cada vez mais tecnológica, em que o problema nem sempre está na falta de informações, a questão está em encontrar e interpretar essas informações. Quando uma busca é feita na Internet, possibilita aos alunos tornarem-se pessoas capazes de enfrentar situações diferentes dentro de contextos diversificados, o que faz com que eles aprimorem algumas competências e habilidades, dentre elas:

- Desenvolver atitudes autônomas de busca de informações;
- Desenvolver a habilidade de leitura e interpretação de textos;
- Expandir o universo textual do aluno, colocando-o diante de diferentes formas de linguagem (textos com diversas formas de linguagem, figuras, gráficos, ilustrações, imagens, filmes etc.);
- Desenvolver a habilidade de escrita, reescrita e publicação digital;
- Desenvolver habilidades de comunicação ao apresentar os resultados da pesquisa;
- Desenvolver habilidades de trabalho colaborativo (pesquisando-se em grupos e contando com apoio dos professores);
- Trabalhar questões de ética e cidadania relativas à propriedade intelectual;
- Desenvolver habilidades no uso das TDIC;

É necessário otimizar o tempo nas pesquisas online, seja para preparar uma aula, criar um material ou mesmo ao indicar alguns caminhos para que os alunos possam pesquisar temas variados.

Alguns portais e sites de busca específicos que sugerimos são:

- Google Scholar: scholar.google.com
- Portal Domínio Público: www.dominiopublico.gov.br
- Scielo: www.scielo.org

Para que os resultados da busca de uma pesquisa estejam dentro do contexto que se procura investigar, sugerimos o uso de alguns filtros que são acionados pelos comandos:

- Para encontrar a definição de alguma palavra, objeto etc., digite “define: (palavra)”.

- Usar aspas no início e no fim (" "), limita a pesquisa a frase digitada. Exemplo: "animações em três dimensões", aparecerão como resultado da busca somente sites que tenham no seu resumo frases exatamente como a especificada acima.
- O asterisco (*) amplia o resultado de uma pesquisa. Exemplo: se digitar Brasil* aparecerá como resultado da pesquisa sites que tenham na sua descrição palavras tais como: brasileiro, brasileira etc.
- Sinal de subtração (-) elimina a palavra ou a frase, para encurtar o resultado de uma busca. Exemplo: Cordilheira -dos Andes. O sinal traz as páginas que contenham qualquer cordilheira, menos a dos Andes.
- O sinal de adição (+) amplia a busca e traz páginas que contenham as duas expressões. Exemplo: "folclore brasileiro + região".
- O conectivo "e" (para buscas em site de língua portuguesa) ou "and" (para sites de busca em língua inglesa), deve ser colocado entre duas palavras, assim, a pesquisa traz páginas que contenham as duas expressões. Exemplo: Brasil e Angola. O resultado da pesquisa vai trazer páginas que contenham informações sobre os dois países.
- "Ou" (busca em site de língua portuguesa) ou "or" (busca em língua inglesa), deve ser colocado entre duas palavras, para trazer páginas que contenham uma das duas palavras. Exemplo: Brasil ou Angola. O resultado da pesquisa vai mostrar informações sobre um dos dois países.

Com o advento das tecnologias digitais, e principalmente da Internet, as queixas sobre pesquisas escolares copiadas na íntegra parecem ter aumentado muito, e o resultado que normalmente se vê e se critica, são trabalhos de pesquisa que consistem basicamente nos processos de Ctrl+C e Ctrl+V, ou seja, na cópia e cola de textos ou extratos de documentos e imagens que depois são impressos e entregues ao professor.

As origens do problema

Segundo (ANTONIO, José Carlos, 2010), pesquisas escolares apresentadas como simples cópias de textos, sejam eles obtidos na Internet ou em algum livro da biblioteca escolar, originam-se de uma série de fatores que estão diretamente ligados à atuação do professor.

1. Falta de planejamento pedagógico do professor. Como em qualquer atividade pedagógica, é preciso ter claros os objetivos, recursos, métodos, formas de avaliação e redirecionamentos futuros. Pesquisas precisam ser "planejadas como projetos" e não apenas "solicitadas como atividades";
2. Falta de clareza na proposta de pesquisa e falta de orientação adequada aos alunos sobre os procedimentos envolvidos em uma pesquisa escolar de forma geral. Os alunos precisam ter claro os procedimentos que terão de empregar para executar a pesquisa. Isso equivale a orientá-lo em como pesquisar e distribuir, inicialmente aos alunos, uma rubrica de avaliação do trabalho de pesquisa solicitado a eles;

3. Forma pobre com que a pesquisa é proposta, geralmente como uma “coleta genérica de dados”. Trabalhos de pesquisa são bem mais interessantes quando propostos como “caça ao tesouro”, “WebQuest”, “desafios” e “problemas abertos” que demandem a pesquisa proposta como ferramenta de resolução de problemas e não como produção final;
4. Falta de disposição do professor para analisar as produções de maneira crítica e construtiva, resumindo-se apenas ao trabalho de “coletar e classificar a pesquisa”. Se, por um lado o aluno usa do artifício de copiar e colar, por outro, muitos professores apenas “pesam o trabalho” e o avaliam pelo número de páginas ou pela apresentação visual, sem realmente analisarem a pesquisa em si, o roteiro de produção do aluno e, principalmente, a efetividade da aprendizagem decorrente da pesquisa;
5. Não organização de momentos para compartilhar resultados, resumindo-se somente a entrega do produto final. Apresentações prévias de resumos das primeiras descobertas, mesmo que feitas de forma oral, contribuem para que os alunos estejam comprometidos com a pesquisa e tenham feito a leitura dos materiais encontrados sobre o tema. Os demais alunos podem colaborar neste momento, fazendo outras perguntas relacionadas ao tema que podem deixar a pesquisa ainda mais rica. E o professor, pode ajudar no direcionamento do trabalho de investigação final.
6. Abandono intelectual do aluno durante o processo de pesquisa. Para muitos professores o aluno deve ser capaz de fazer, de uma única vez e sem apoio, uma pesquisa que retorne exatamente o que o professor deseja e da forma como ele gostaria que a pesquisa fosse feita. Uma pesquisa escolar é um processo que precisa ser assistido, apoiado e redirecionado enquanto ocorre e não apenas avaliado depois de finalizado.

É fato que isso ocorre com frequência, muitas vezes porque os alunos são pouco orientados em seus processos de pesquisa. Para evitar que isso ocorra e que os alunos desenvolvam competências de pesquisa é necessário promover pesquisas direcionadas e promover debates sobre o tema. Ter estas competências é essencial a todo e qualquer aluno que pretende, em um futuro próximo, ingressar no mercado de trabalho ou dar continuidade aos seus estudos, como prevê os Parâmetros Curriculares Nacionais.

Para ajudá-los neste desafio, alguns cuidados que sugerimos aos professores:

- Fazer uma seleção prévia de sites recomendados, privilegiando sites de revistas e jornais conhecidos, centros de pesquisa, universidades, blogs de autores renomados;
- Compartilhar, previamente, uma rubrica que será base para avaliação dos trabalhos de pesquisa;
- Atentar para o resultado da busca verificando se os sites sugeridos são confiáveis e possuem informações relevantes;
- Evitar ter como referência sites ou blogs de pessoas desconhecidas ou que não seja possível identificar a procedência;

- Ensinar aos alunos a utilizar os filtros para pesquisa mais eficaz;
- Orientá-los sobre como identificar a confiabilidade de um site ou blog;
- Fornecer algumas questões orientadoras para a investigação, inclusive incluir questões reflexivas que estimulem a análise da informação;
- Orientar para que registrem a referência webliográfica;
- Promover momentos de compartilhamento de informações para que relatem suas descobertas e sejam instigados a dar continuidade as pesquisas por meio de novas perguntas feitas pelos colegas.
- Orientar os alunos para a produção final.
- Um bom trabalho de pesquisa é norteado por boas perguntas, que estimulam a formulação de respostas individualizadas, mostrando a compreensão dos alunos sobre o tema, e o surgimento de novas perguntas a partir das descobertas e interpretações no decorrer do processo.

DIREITOS AUTORAIS

Relacionada à produção dos alunos

Inicialmente, quando se fala em direitos autorais na educação, lembramos imediatamente do plágio, na cópia de trabalhos que eventualmente os alunos fazem da Internet, voltamos à questão do famoso Control C / Control V.

As questões que envolvem o direito autoral também têm impactado diretamente o dia a dia dos educadores. A crescente adoção da informática e da Internet na educação tem estimulado, cada vez mais, os professores a produzirem e divulgarem materiais, tanto pela rede da própria escola, como pela Internet por meio de seus sites e blogs pessoais. Como fica então a questão dos direitos autorais perante a escola, os alunos e a sociedade?

Ao produzir materiais educacionais, o educador também deve atentar-se aos direitos autorais de terceiros citados em seus documentos, independente de qual seja a mídia: textos referenciados, imagens ou sons. Deve também precaver-se para que seus direitos autorais sejam respeitados.

Esta é uma questão estritamente jurídica e regulamentada pela lei de direitos autorais 9.610/98 que protege a produção intelectual em todos os níveis no país. Por um lado, tem-se a produção intelectual e, por outro, a sua utilização. Toda a produção intelectual está protegida por essa lei e, portanto, é necessário ter cuidado na utilização de materiais (inclusive obtidos na Internet) para o preparo de materiais didáticos. Em alguns casos, apenas a citação da fonte já é suficiente para atender as condições de direitos autorais. Em outros, é preciso solicitar uma autorização do autor por escrito para que a obra possa ser utilizada ou reproduzida.

Sendo assim, antes de utilizar qualquer material que não seja de autoria própria, é importante estar atento às condições de uso e referencia à fonte. Em geral, esta informação fica visível e dis-

ponível ao final das páginas da Internet (termos de uso ou copyright). Caso não seja possível visualizar é de bom tom entrar em contato com o autor para saber da possibilidade de sua utilização.

O CREATIVE COMMONS

E como proteger seus próprios materiais? Como disponibilizar o material de forma a manter a sua autoria e mesmo assim garantir que o conteúdo chegue a todas as partes envolvidas?

Muitas vezes, para quem trabalha na área de educação é interessante manter os direitos autorais, mas permitir certa flexibilidade de uso. Uma das maneiras mais conhecidas de se permitir o uso controlado de uma obra, de forma gratuita, são as licenças Creative Commons.

As licenças Creative Commons reconhecem a autoria, mas concedem permissões de modificação em relação à primeira autoria. Permitem que as pessoas distribuam seu trabalho e mudam os termos de direitos autorais do padrão de “todos os direitos reservados” para “alguns direitos reservados”.

As licenças Creative Commons podem ser definidas por várias condições como por crédito do autor, distribuição da obra pela mesma licença, distribuição apenas não-comercial, utilização em trabalhos derivados ou uma combinação dessas licenças.

Para o Brasil, maiores informações estão disponíveis na página da Creative Commons Brasil (www.creativecommons.org.br).

WEBLIOGRAFIA

Webliografia é um termo que utilizamos para referenciar informações pesquisadas na Internet. Assim como temos regras para fazer referências bibliográficas de materiais impressos, temos as regras para se organizar uma webliografia.

É muito importante que os professores orientem seus alunos para que coloquem estas informações em seus trabalhos, visto que em um futuro próximo precisarão fazer isto em seus trabalhos universitários. Maiores informações sobre regras para Webliografia estão disponíveis na página: www.leffa.pro.br/textos/abnt.htm.

Veja como proceder com as citações webliográficas mais comuns:

Artigos publicados em periódicos eletrônicos

SOBRENOME, PRENOME(s) abreviado. Título: subtítulo (se houver). Nome do periódico, local de publicação, volume, número ou fascículo, mês(s) abreviado. ano. <endereço da URL>. Data de acesso:

Documento publicado na Internet

AUTOR(ES). Título: subtítulo (se houver) Disponível em: <endereço da URL>. Data de acesso

Bibliografia complementar:

- ANTONIO, José Carlos. Pesquisa escolar na Internet: Ctrl+C & Ctrl+V versus Cópia Manuscrita, Professor Digital, SBO, 31 jan. 2010. Disponível em: <<http://professordigital.wordpress.com/2010/01/31/pesquisa-escolar-na-internet-ctrlc-ctrlv-versus-copia-manuscrita/>>
- Data de acesso: 07 de maio de 2013.
- CRIANÇA MAIS SEGURA. Cartilhas sobre segurança na Internet. Disponível em <<http://www.criancamaissegura.com.br>>
- Data de acesso: 07 de maio de 2013.

ENCONTRO 4 – BASE CONCEITUAL

O trabalho com recursos audiovisuais na educação. O conceito de educomunicação

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) estão presentes em nossa história desde a Pré-História com os desenhos nas cavernas, passando pela escrita cunhada em barro, intensificando-se com a prensa de Gutemberg no Século XV e, recentemente, com as tecnologias eletrônicas (rádio e TV) e as tecnologias digitais (computador e Internet).

Observando esta trajetória, é possível perceber que cada uma destas tecnologias que foi inventada, trouxe novas formas de armazenar, interagir e compartilhar o conhecimento da humanidade.

Para se ter uma ideia, segundo Seligman & John (2009) “Entre 1954 e 1984 foi produzido mais informações que nos 5 mil anos anteriores. Em 1984 calculava-se que os textos científicos duplicavam a cada 5 anos e meio, em 1990 a cada 20 meses e em 2004, a metade dos cientistas que já viveram sobre a Terra estava vivo e produzindo conhecimento.”

Tendo em vista que a função primordial da Educação é auxiliar na construção de cidadãos mais críticos e aptos a assumirem papéis na sociedade, é importante trabalhar na escola a leitura crítica dos diferentes meios de comunicação (televisão, rádio, jornal, Internet etc.) e a produção de recursos midiáticos.

De acordo com Ferreira & Silva Junior (1986), 83% das pessoas aprendem por meio da visão e somente 11% através da audição. Outro dado apresentado pelos autores mostra que 10% dos alunos reteem os dados que leem; 20% o que escutam e 30% o que veem. Ao combinarem as ações perceberam que 50% aprendem mais quando veem e escutam, 70% o que dizem e discutem e 90% do que dizem e logo realizam.

Diante deste cenário, podemos dizer que ótimas oportunidades de aprendizagem surgem quando envolvem recursos que apresentam som e imagem e que possibilitam que os alunos sejam protagonistas de sua aprendizagem, incentivando-os a se expressar e produzir conhecimento por meio de diferentes recursos midiáticos (produção de vídeo, fotografia, fanzines, blogs e etc.).

O estudo do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) aplicadas à Educação recebe o nome de EDUCOMUNICAÇÃO ou Mídia-educação ou ainda educação para a mídia.

Esta é uma área interdisciplinar do conhecimento que se preocupa em propiciar estratégias de ensino e aprendizagem que tenham como base as mídias, sendo possível seguir duas linhas de trabalho:

- a educação pelas mídias, organizada em torno de estratégias que estimulam a produção de diferentes recursos midiáticos;
- a educação e as mídias, que pressupõe a leitura crítica dos meios de comunicação.

Nesta formação, seguiremos a primeira linha de trabalho, onde a ideia é criar oportunidades para que os alunos tenham contato com recursos audiovisuais e aprendam a utilizar esta linguagem. Aproveitem também este momento, para explorar um tema que tenham interesse, façam

leituras, debatam e produzam conhecimento que poderá ser compartilhado com a comunidade. Em um trabalho como este, será possível estimular o desenvolvimento de diferentes competências, tais como trabalho em equipe, uso de tecnologias digitais, leitura crítica do cotidiano e produção de texto audiovisual, além de estimular o exercício da cidadania, ao compartilharem o conhecimento com a comunidade.

Apesar de não explorarmos a segunda linha de trabalho, neste guia, é importante viabilizar oportunidades de leitura crítica dos meios de comunicação junto aos alunos, visto que estes exercem uma influência importante na formação da nossa sociedade. A leitura crítica das mídias na escola se justifica pela influência dos meios de comunicação na vida pública e porque estes formam o mais expressivo sistema de informação, sendo capaz de influenciar a forma como uma sociedade se organiza, vê o mundo e vive.

Breve histórico das mídias na Educação

Em 1930 ao se falar em mídia na educação visava-se encontrar formas de mostrar às pessoas os efeitos nocivos dos meios de comunicação para a sociedade. Já nos anos 60 a tarefa da escola era criar as condições para o aluno refletir sobre o modo como as pessoas conviviam com as mídias (desmistificação). Nos anos 80 as mídias passaram a ser incluídas formalmente na educação escolar, seja em disciplina específica ou em atividades de outras áreas do conhecimento. Com a chegada do Século XXI passou-se a trabalhar a partir da perspectiva dos estudos culturais, adaptados às inovações tecnológicas. O Educador passou a se preocupar em preparar os alunos para usar, de modo consciente e proveitoso, os benefícios que as novas plataformas midiáticas podem oferecer.

Diretrizes curriculares que estimulam a utilização dos meios de comunicação como produtores de conteúdo.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais indicam como objetivos do ensino fundamental que os alunos sejam capazes de compreender a cidadania como participação social e política, assim como exercício de direitos e deveres políticos, civis e sociais, adotando, no dia a dia, atitudes de solidariedade, cooperação e repúdio às injustiças, respeitando o outro e exigindo para si o mesmo respeito.

Prevê ainda que o aluno precisa saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos além de questionar a realidade sendo capaz de formular problemas e tratar de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação.

Fica claro então, a necessidade de integrar as tecnologias e a cultura de uso das mídias ao currículo, uma vez que este deve ser uma construção de redes de saberes e fazeres, produzidas e compartilhadas no cotidiano escolar e que vem, mesmo que não explicitamente, permeado de conteúdos culturais.

A formação de Professores

Até pouco tempo não havia um preparo dos professores para a utilização das mídias na sala de aula. Hoje existem cursos livres e outros oferecidos pelo MEC como o curso Mídias na Educação que proporciona formação continuada para o uso pedagógico das diferentes tecnologias da informação e da comunicação na educação. No geral, explora-se o uso da TV, vídeo, informática, rádio e material impresso. No curso Mídias na Educação o público-alvo prioritário são os professores da educação básica. Saiba mais em http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=681&id=12333&option=com_content&view=article

Para refletir...

“Com a educomunicação estudamos e trabalhamos em cima de nossas atitudes, em nossos comportamentos, em nossos valores, e nossas decisões considerando as relações com o mundo e com os fatores sociais, políticos, culturais e econômicos. Nesse sentido, o desafio é como inserir na escola e na educação, conteúdos comunicativos que contemplem experiências culturais heterogêneas, através das novas tecnologias da informação e da comunicação.” (Santana e Vital, 2010)

Referências Bibliográficas

- EVERALDO COSTA SANTANA; CLEYTON DOUGLAS DE APOLÔNIO VITAL. A educomunicação na produção de conteúdos audiovisuais na formação de jovens Disponível em: <http://www.ufpe.br/nehte/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Everaldo-Costa&Cleyton-Douglas-Vital.pdf>. Acessado em 12 de maio de 2013.
- ISMAR DE OLIVEIRA SOARES, Mas, afinal, o que é Educomunicação? Disponível em: <http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/27.pdf>. Acessado em 12 de maio de 2013.
- PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro081.pdf> Acessado em 02 de maio de 2013
- SABRINA VILARINHO, Como usar os filmes de final de semana em sala de aula. Disponível em: <http://www.educador.brasilecola.com/estrategias-ensino/como-usar-os-filmes-final-semana-sala-aula.htm> Acessado em 12 de maio de 2013.

Filmes

- SUA ESCOLA NOSSA ESCOLA - AS NOVAS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=3674. Acessado em 12 de maio de 2013

- SALTO PARA O FUTURO - CINEMA E EDUCAÇÃO - PGM. 1: LINGUAGEM E GRAMÁTICA http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=3724. Acessado em 12 de maio de 2013
- SALTO PARA O FUTURO - A ARTE DE ILUSTRAR LIVROS PARA CRIANÇAS E JOVENS http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=4587. Acessado em 12 de maio de 2013
- FAZENDO ESCOLA - TECNOLOGIA NO SABER http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=5276. Acessado em 12 de maio de 2013
- SALTO PARA O FUTURO - PGM.1 - TECNOLOGIAS E CURRÍCULO: A SERVIÇO DE QUEM? - O CURRÍCULO: UM MUNDO DE TECNOLOGIAS http://tvescola.mec.gov.br/index.php?option=com_zoo&view=item&item_id=10106. Acessado em 12 de maio de 2013

ENCONTRO 5 – BASE CONCEITUAL

Aprendizagem baseada em projetos

A inclusão de Projetos no currículo é uma prática que vem se tornando cada vez mais comum entre os educadores. Além de estimular o desenvolvimento de diferentes competências, tais como pesquisar, fazer uso de diferentes tecnologias, trabalhar em grupo e administrar o tempo, estimula a aprendizagem e aquisição de novos conhecimentos visto que os alunos estão envolvidos em desafios que simulam situações do cotidiano.

O trabalho com projetos é uma metodologia de ensino que envolve os alunos em investigações, assim, professores usam questionamentos como estratégia para incentivar os alunos a questionar, investigar e refletir sobre suas descobertas. Neste contexto, a Internet passa a ser integrada ao currículo de um modo significativo e incorporada às atuais práticas de sala de aula, possibilitando aos professores inovarem em suas atividades educativas e buscar novas formas de ensinar.

Na perspectiva de se trabalhar com projetos, encontramos a WebQuest. Criada por Bernard Dodge da San Diego State University em 1995, a WebQuest é uma metodologia que envolve os alunos em atividades de pesquisa orientada, em que toda ou quase toda a informação com as quais os alunos interagem, se encontra na Internet.

A utilização efetiva da Internet na Educação exige padrões e resultados para o aprendizado do aluno. Sem expectativas de aprendizagem específicas para atividades baseadas na Internet, os alunos perdem a direção, o foco e ficam sobrecarregados com a súbita quantidade de informações disponíveis para eles. Diante disso, é importante que o professor esteja preparado para auxiliar seus alunos a buscar fontes de informações confiáveis, bem como auxiliá-los a analisar essas informações de forma crítica. Relembre a proposta metodológica apresentada no Encontro 3 para vivência de práticas de pesquisa na Internet!

O trabalho por projetos, tendo como suporte a metodologia WebQuest, diferenciando-se de outras práticas de ensino, promove a interdisciplinaridade em sala de aula, uma atividade de cooperação e integração das diversas disciplinas convergidas para um objetivo comum, passando da fragmentação do conhecimento para a unificação deste, integrando os objetivos, atividades e planejamentos das diversas áreas do conhecimento para que ocorra um “empréstimo” de conhecimento, conceitos, saberes entre as disciplinas.

Geralmente, a WebQuest é elaborada por um professor que cria um roteiro para implementação de um projeto pelos alunos. Ela sempre parte de um tema onde se delineará a tarefa, que envolve o trabalho colaborativo, pesquisa e produção dos resultados fazendo uso de diferentes mídias.

Dodge (1997) apresenta dois tipos de WebQuest, os quais denominou respectivamente de: WebQuest de Curta Duração (Short Term WebQuest): podem compreender uma tarefa de uma a três aulas, com atividades nas quais o objetivo principal é a pesquisa e aquisição de conhecimentos básicos. WebQuests deste tipo exigem tarefas realizáveis a curto prazo. Costuma-se utilizar este tipo de WebQuest como atividade inicial para preparar os alunos para atividades de pesquisa mais profundas.

WebQuest de Longa Duração (Longer Term WebQuest): podem durar de uma semana até um mês e tem por objetivo expandir e refinar o conhecimento adquirido com a tarefa. Este tipo de WebQuest é mais recomendada quando o professor dispõe de muitas horas para explorar o conteúdo, pois os alunos necessitam de tempo para a pesquisa e produção do trabalho final.

A organização da WebQuest, independente do tema ou grau de ensino e contempla as seguintes etapas: introdução, tarefa, processo, recursos e avaliação. Quando bem delineada, essa estrutura faz com que uma WebQuest seja diferente de outras estratégias educacionais, mais instigantes e conectadas às necessidades dos alunos contemporâneos.

Componentes de uma WebQuest

A WebQuest é uma metodologia de ensino e como tal, deve seguir uma sequência didática, independente do seu objetivo educacional. No caso da metodologia WebQuest a sequência didática tem os seguintes componentes:

Introdução

Esta é uma das partes principais da WebQuest, pois fornece aos alunos algumas pistas sobre o tema ou aventura que será desenvolvida, tentando despertar o interesse pela temática a investigar. Deverá ainda envolver os alunos na problemática, de forma a despertar a motivação para explorar as outras partes da WebQuest. Alguns recursos interessantes para este momento são: vídeos, imagens, recortes de jornais, objetos, trecho de uma música ou poema etc., fazendo com que os alunos fiquem curiosos para saber o que vem pela frente.

Tarefa

A tarefa tem de ser algo mais do que simplesmente responder perguntas concretas sobre fatos ou conceitos. Mais que reescrever a informação que aparece como resultado após uma busca na Internet. A WebQuest só produz resultado se for muito bem planejada, com tarefas que realmente possam facilitar a aprendizagem, façam sentido para os alunos e que valorizem a investigação. Ou seja, a tarefa deve ser bem planejada e, principalmente, desafiante e executável.

Dodge (2002) sugere alguns tipos diferentes de tarefas para uma WebQuest:

- **Recontar uma História** - Tem como principal atividade fazer com que os alunos contem uma história acerca do conteúdo de trabalho de uma forma diferente da que foi apresentada a ele, utilizando, para isso, qualquer tipo de suporte – seja ele digital ou físico – demonstrando, ao final da atividade, que compreendeu a história ou matéria. Um bom exemplo é os alunos montarem uma dramatização sobre um fato histórico.

- **Compilação** – Tem como principal objetivo a compilação de uma série de materiais: textos, áudios, vídeos, imagens, objetos, gráficos, animações etc., para posterior organização e apresentação da informação de uma forma coerente e organizada. Por exemplo: organizar uma exposição para toda a escola e comunidade.
- **Mistério** – Tem como objetivo a solução de um problema ou mistério. Os alunos, neste tipo de atividade, exercem papel de detetives e precisam investigar todos os recursos para encontrarem a solução. As pistas levam os alunos à aprendizagem no decorrer das descobertas.
- **Jornalismo** – Tem como objetivo principal a produção de textos ou matérias jornalísticas. Neste caso, os alunos podem fazer parte de uma redação de jornal e se colocarem no lugar de repórteres, fotógrafos, revisores, diagramadores etc.
- **Construir um produto criativo ou planejar uma ação** – Tem como objetivo estimular o processo de criação, ou seja: incentivar os alunos a desenvolverem sua criatividade por meio da execução de trabalhos manuais e/ou de criações coletivas. Os alunos podem produzir um livro, uma música, um poema, uma pintura, da forma mais criativa possível.
- **Construção Consensual** – Tem como objetivo a resolução de conflitos e opiniões na busca de um consenso entre os integrantes da equipe. Por exemplo: planejar junto com os alunos um evento ou uma exposição.
- **Persuasão** – Esta atividade tem como objetivo fazer com que os alunos sejam incentivados a utilizar seu poder de argumentação para convencer os outros elementos ou as outras equipes concorrentes, acerca da opinião ou ideia que o grupo está a defender. Por exemplo: os alunos deverão simular uma eleição, sendo cada grupo pertencente a um partido político, tendo que defender o seu candidato.
- **Autoconhecimento** – Esta tarefa é pouco utilizada, porém, tem como principal objetivo levar os alunos a se autoconhecerem. São, em sua maioria, atividades de reflexão e com objetivos de longo prazo. Um bom exemplo pode ser a construção da identidade do aluno, com a organização de um livro de memórias, envolvendo fotografias e depoimentos de toda a família.
- **Analítica** – Esta tarefa tem como principal objetivo a observação de vários aspectos, a fim de identificar semelhanças e contrastes entre os objetos de estudo. Por exemplo: pode-se simular um programa de auditório, no qual os participantes formarão uma gincana para vencer desafios a partir de um jogo de perguntas e respostas.
- **Julgamento** – Tem como objetivo fazer com que os alunos ordenem e classifiquem os itens sugeridos ou se posicionem diante de uma situação. Por exemplo: os alunos podem simular um tribunal que fará a defesa de um cidadão em uma situação que envolve ética, comportamento, discriminação ou solidariedade.
- **Científica** – Esta tarefa é geralmente voltada para as áreas das ciências e tem como objetivo principal a experimentação, descoberta através das hipóteses, interpretação de resultados de experiências e escrita de relatórios científicos. Os alunos podem se colocar no lugar de cientistas de um importante centro de pesquisas que deverão fazer a descoberta de algo e relatar para o mundo.

Processo

Nesta fase da WebQuest, são definidos os passos necessários à realização da tarefa. Estes passos devem ser apresentados de forma clara e objetiva, visando à realização do trabalho em grupo, de forma mais autônoma e com menor intervenção do professor.

O processo também se torna bastante rico quando o professor fornece aos alunos os diferentes papéis a serem distribuídos entre os elementos da equipe e prevê uma duração para sua execução, valorizando a administração do tempo – o que faz com que a organização das atividades seja mais bem estruturada.

Recursos

Neste componente da WebQuest são apresentados os recursos que os alunos devem consultar para desenvolver a tarefa proposta. Os recursos podem ser consulta a sites da Internet, livros e periódicos disponíveis na biblioteca, entrevistas, visitas guiadas a espaços públicos, etc. Deve ser previamente selecionado pelo professor e indicado aos alunos, considerando a faixa etária dos mesmos para compreensão das informações.

Para isto, é necessário que o professor consulte previamente as fontes, analisando-as, para garantir a sua importância e potencial pedagógico. A pré-seleção de recursos não impede que os alunos façam busca em outras fontes de informação. Inclusive, esta é uma prática que deve ser valorizada.

Avaliação

Um importante objetivo da avaliação de sala de aula atualmente é melhorar a aprendizagem e informar o planejamento de ensino. A avaliação não é um evento solitário, mas sim um processo contínuo ao longo de um projeto.

A avaliação de projetos se diferencia da avaliação formal em que os alunos são avaliados por provas tradicionais e se torna um instrumento de melhoria, em vez de um teste de inteligência ou acumulação de fatos. A avaliação deve refletir uma visão mais ampla da aprendizagem dos alunos, já que estes participam de atividades que envolvem o trabalho em equipe, pesquisa, análise de informações, organização do tempo, uso das tecnologias, entre outras ações nas quais, a partir de uma avaliação formal não são possíveis de serem avaliadas.

No trabalho com WebQuest, onde os alunos estão envolvidos em atividades diferenciadas envolvendo pesquisa, criatividade, uso de tecnologias digitais, administração do tempo e trabalho em grupo, a avaliação dos alunos também passa a ser diferenciada e deve conter critérios qualitativos e quantitativos, além de fornecer informações claras que levem os alunos a perceber quais foram os seus erros e no que devem melhorar. Com isso, apresentam melhores resultados das produções finais, já que têm em mente o que o professor irá avaliar.

Neste contexto, a avaliação por rubrica é o instrumento utilizado pelos professores para avaliar o desempenho dos alunos nas tarefas, nos processos e nos produtos finais.

O processo de confecção de rubricas é cuidadoso, no entanto, a avaliação por rubricas potencializa o processo de ensino e aprendizagem, contribuindo com o professor para que o mesmo identifique se o objetivo foi alcançado e forneça aos alunos um feedback informativo sobre seus trabalhos em andamento.

Segundo Porto (2005), os pontos mais importantes a partir das definições de rubricas, são:

- Rubricas necessitam ser feitas sob medida para as tarefas ou produtos que se pretende avaliar;
- Rubricas precisam descrever níveis de desempenho, de competências, na realização de tarefas específicas ou de um produto específico;
- Esses níveis devem ser descritos em detalhe e serem associados a uma escala de valores;
- No seu conjunto, esses níveis de competências, descrevem qualquer resultado possível sobre o desempenho de um aluno;
- Rubricas determinam expectativas de desempenho.

Sugerimos, para avaliação das WebQuest, um modelo adaptado da rubrica de avaliação apresentada por Bellofatto em 2001 e intitulada "Creating A Rubric for a Given Task". Esta é somente uma sugestão que também pode ser adaptada por vocês, dependendo de cada contexto e dos objetivos de aprendizagem no momento.

Veja o exemplo apresentado pela WebQuest Viagem que será trabalhada junto com os professores durante este encontro. A WebQuest Viagem tem como proposta estimular os professores a produzirem uma propaganda de 2 ou 3 minutos para venda de um pacote turístico. Neste processo, eles terão que definir o destino que os viajantes terão a oportunidade de ir, o público-alvo, pesquisar sobre o local e vender a ideia. Todo o trabalho deverá ser feito pelos professores organizados em grupos de trabalho. Para este contexto, a rubrica de avaliação construída foi:

	OBJETIVO PLENAMENTE ATINGIDO (2,5 PONTOS)	OBJETIVO PARCIALMENTE ATINGIDO (1,5 PONTO)	OBJETIVO NÃO ATINGIDO (0 PONTOS)
Conteúdo	Roteiro completo, e com todas as informações necessárias para entendimento da proposta	É possível entender a proposta, mas não fica claro todos os detalhes previstos no roteiro	Roteiro com poucas informações, não ficando claro como será o programa
Público-alvo	Adequado ao público-alvo	Não é totalmente adequado ao público-alvo, mas com algum esforço pode atraí-lo	Não atende às necessidades do público-alvo
Organização do grupo	Grupo conseguiu distribuir tarefas de forma eficaz, sabendo envolver todos os componentes e terminando o projeto dentro do prazo previsto	Grupo não integrou todos os componentes ou não terminou o projeto a tempo	Grupo não consegue se organizar para concluir o projeto.
Apresentação do vídeo	O vídeo respeitou o tempo determinado e vendeu bem a ideia	O vídeo não respeitou o tempo determinado ou não vendeu bem a ideia	O vídeo não respeitou o tempo determinado e não vendeu bem a ideia

Outros indicadores e parâmetros podem ser definidos, dependendo da proposta de cada WebQuest. Para você avaliar se a WebQuest que os professores irão preparar para seus alunos está interessante ou não, você pode utilizar a rubrica abaixo. Compartilhe com eles quando estiverem desenvolvendo esta atividade, para que também tenham parâmetros para criar bons projetos de pesquisa, tendo como base a metodologia WebQuest.

INDICADORES	OBJETIVO PLENAMENTE ATINGIDO (2 PONTOS)	OBJETIVO PARCIALMENTE ATINGIDO (1 PONTO)	OBJETIVO NÃO ATINGIDO (0 PONTOS)
INTRODUÇÃO Construir uma introdução que forneça aos alunos algumas pistas sobre o tema ou aventura que será desenvolvido, despertando o interesse pela temática a investigar.	As pistas são claras, com uma linguagem instigante, tendo como suporte recursos complementares. Por exemplo: apresentação de um vídeo, objeto ou imagem.	Fornece pistas aos alunos, fazendo uso de uma linguagem instigante, mas sem uso de recursos complementares.	Apresenta o tema aos alunos de forma direta, sem fazer uso da ludicidade.
TAREFA Propor uma tarefa desafiante e executável, que realmente possa facilitar a aprendizagem e que valorize a investigação.	Apresenta aos alunos a tarefa em grupo, explorando o imaginário das crianças. Por exemplo: dizendo que eles fazem parte de uma equipe da redação de um grande jornal local.	Apresenta aos alunos uma tarefa em grupo, tendo um produto claro definido, mas sem explorar e aguçar o interesse das crianças.	A tarefa solicita somente a reescrita de fatos ou responder perguntas elaboradas previamente pelo professor: e/ou não é clara e/ou não é factível de ser implementada no tempo proposto.
PROCESSO Apresentar o processo de forma clara e objetiva, visando à realização do trabalho em grupo, tendo os participantes diferentes papéis, de forma que eles operem com mais autonomia e com menor intervenção do professor.	Apresenta de forma clara todos os passos a serem seguidos, definição do papel de cada um, prazos e proposta para elaboração do produto final.	É mais sucinto na apresentação de todas as informações importantes, deixando menos claro a expectativa que se tem para desenvolvimento dos trabalhos e/ou o papel de cada um no processo.	Não apresenta todas as informações necessárias, elencadas anteriormente e/ou não é claro na apresentação do que deve ser feito.
RECURSOS Selecionar previamente fontes de informação e fornecer orientações para pesquisa, levando em consideração a faixa etária dos alunos para compreensão das informações.	Apresenta aos alunos uma vasta fonte de informações com diretrizes para pesquisa em cada uma delas.	Apresenta as fontes de informações que devem ser consultadas sem dar mais detalhes de como explorá-las.	Apresenta poucos recursos para pesquisa e/ou apresenta recursos de baixa qualidade, e/ou não apresenta de forma clara como explorar os recursos.
AValiação Relacionar pelo menos 4 indicadores de avaliação e construir parâmetros claros para análise: 1 para avaliação do processo de pesquisa, 2 para apresentação dos resultados (conteúdo e estética) e 1 relacionado ao trabalho em equipe.	Contempla pelo menos 4 indicadores para análise dos resultados com parâmetros de avaliação bem definidos.	Contempla todos os indicadores, anteriormente listados, mas não é tão claro nos parâmetros de observação.	Não contempla todos os indicadores importantes e/ou não é claro na descrição do que será avaliado em cada parâmetro.

Bibliografia complementar

- INTEL EDUCAÇÃO. Criando Projetos. Disponível em: <<http://www.intel.com/content/www/br/pt/education/k12/project-design/design.html>>. Acessado em: 3 de maio de 2013.
- INTEL EDUCAÇÃO. Avaliação de Projetos. Disponível em: <<http://www.intel.com/content/www/br/pt/education/k12/assessing-projects.html>>. Acessado em: 3 de maio de 2013.
- EDUCAR COM TECNOLOGIAS. Aprendizagem Baseada em Projetos. <<http://educar-tec.wordpress.com/>>. Acessado em: 3 de maio de 2013.
- DANTE ALIGHIERI. WebQuest. Disponível em: <<http://www.colegiodante.com.br/institucional/escolas/webquest.php>>. Acessado em: 3 de maio de 2013.
- PORTAL NET EDUCAÇÃO. Experiências Educativas. Disponível em: <<http://www.neteducacao.com.br/experiencias-educativas>>. Acessado em: 3 de maio de 2013.
- BUCK INSTITUTE FOR EDUCATION (BIE). What is Project Based Learning?. Disponível em: <<http://www.bie.org/>> Acessado em: 3 de maio de 2013.

ENCONTRO 6 – BASE CONCEITUAL

Blogs na Educação: memória e compartilhamento de resultados nos projetos

Blogs são páginas da Internet onde regularmente são publicados diversos conteúdos, como textos, imagens, músicas ou vídeos, tanto podendo ser dedicados a um assunto específico como ser de âmbito bastante geral. Podem ser mantidos por uma ou várias pessoas e têm normalmente espaço para comentários dos seus leitores. Blogueiro é o nome dado a quem mantém vivo um blog diariamente e blogosfera é o conjunto de blogs.

O sucesso deste tipo de páginas da Internet resultou em grande parte da existência de modelos de páginas pré-definidas e da facilidade de inserção de conteúdos fornecidos por alguns sistemas de publicação. Esses sistemas são de utilização muito simples e dispensam o conhecimento de linguagens de publicação de páginas na Internet — como HTML. Os sistemas mais populares são o Blogger e o Wordpress.

Na educação, os blogs têm sido ferramentas muito interessantes para registro dos trabalhos dos alunos, propiciando visibilidade e interação com os pais, familiares, comunidade escolar e, inclusive, com alunos de outras escolas no Brasil e no mundo. Utilizando o blog dentro do contexto educacional podemos:

- Fornecer e armazenar materiais de consulta para os alunos;
- Criar atividades que os alunos possam acessar de suas casas e entregar via Internet;
- Criar bibliotecas de atividades e materiais que ficam disponíveis de um ano para outro, poupando espaço e recursos;
- Divulgar o seu trabalho e torná-lo transparente para os pais dos alunos e para a comunidade toda;
- Interagir com outros professores de sua área e trocar informações, links, materiais, atividades etc.;
- Melhorar seu relacionamento com os alunos e fornecer a eles maior possibilidade de acesso ao professor.

Esta prática tem estimulado crianças e jovens a desenvolver, disseminar pesquisas e escrever melhor, visto que dá visibilidade ao trabalho que eles estão desenvolvendo. Da mesma forma, oportuniza que seja criada a memória de projetos e eventos da comunidade escolar, disseminado o que acontece na escola, permitindo uma maior interação com todas as partes envolvidas. Porém, para que um blog sobreviva na blogosfera e cumpra seu papel como espaço de publicação e autoria, ele precisa ter pelo menos quatro requisitos básicos:

- Possuir um objetivo claro
- Visar a um público específico
- Possuir conteúdo útil para o público visado
- Ser atualizado frequentemente

Não esquecer as questões já discutidas sobre direito autoral quando forem criar e publicar informações no seu blog pessoal ou em blogs junto com os alunos!

Bibliografia complementar

- EDUCA REDE. Uso pedagógico do blog. . Disponível em:< http://www.educared.org/educa/index.cfm?pg=internet_e_cia.informatica_principal&id_inf_escola=817> Data de acesso: 7 de maio de 2013.

ENCONTRO 7 – BASE CONCEITUAL

O uso de mapas conceituais

Mapas conceituais são utilizados para relacionar conceitos e atribuir um grau de importância para sua compreensão. Além de relacionar e estabelecer uma hierarquia entre os conceitos, os mapas conceituais devem ter como alicerce a aprendizagem significativa, onde o educando deve construir a ligação entre os conhecimentos adquiridos e novos conhecimentos, dinamizando o processo, onde a cognição se reorganiza e pode se modificar.

A organização dos mapas depende do nível, da faixa etária, e como o professor quer trabalhar o conhecimento. Um determinado conceito pode ser relacionado com outros conceitos de várias maneiras, ou seja, dois mapas conceituais que tratam do mesmo assunto podem ser bem diferentes, e nem por isso um ser “mais correto” que outro. Além das definições e relações, os mapas podem indicar o ponto de vista, do aluno ou do professor, onde as conexões foram estabelecidas e por que foram estabelecidas com tais características. Temos então um meio onde existe a liberdade para se trabalhar e conectar o conhecimento.

O professor deve ter um papel de articulador e gerenciador do conhecimento, propondo ao aluno, além da explicação dos mapas, o incremento dos mesmos. Deve buscar também, conexões mais amplas e significativas de fatos. O conteúdo aprendido não pode estar restrito e com um fim em si mesmo.

Os mapas podem ser construídos com base em:

- Conceitos principais e a definição de uma sequência lógica hierarquizada;
- Conexão entre conceitos feita com setas. O motivo da conexão deve ser registrado na linha que conecta os conceitos.

As atividades pedagógicas que utilizam o mapa conceitual devem considerar algumas etapas como: palavras-chave, objetivo, linguagem adequada à faixa etária, público alvo, interatividade, consulta bibliográfica e webliografia.

Os mapas conceituais podem ser usados pelas mais variadas faixas etárias, nas mais diferentes áreas do conhecimento, pois articulam saberes, de acordo com o nível aplicado.

Desde a introdução de um conceito até a síntese de vários assuntos ou mesmo propondo a sistematização dos conceitos, os mapas podem se tornar uma ferramenta a mais, na organização da aprendizagem.

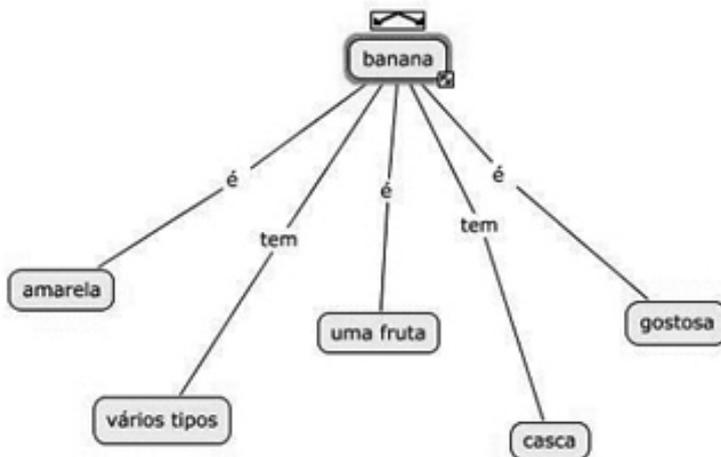
Exemplos de mapas conceituais

Para estudar a poluição dos rios



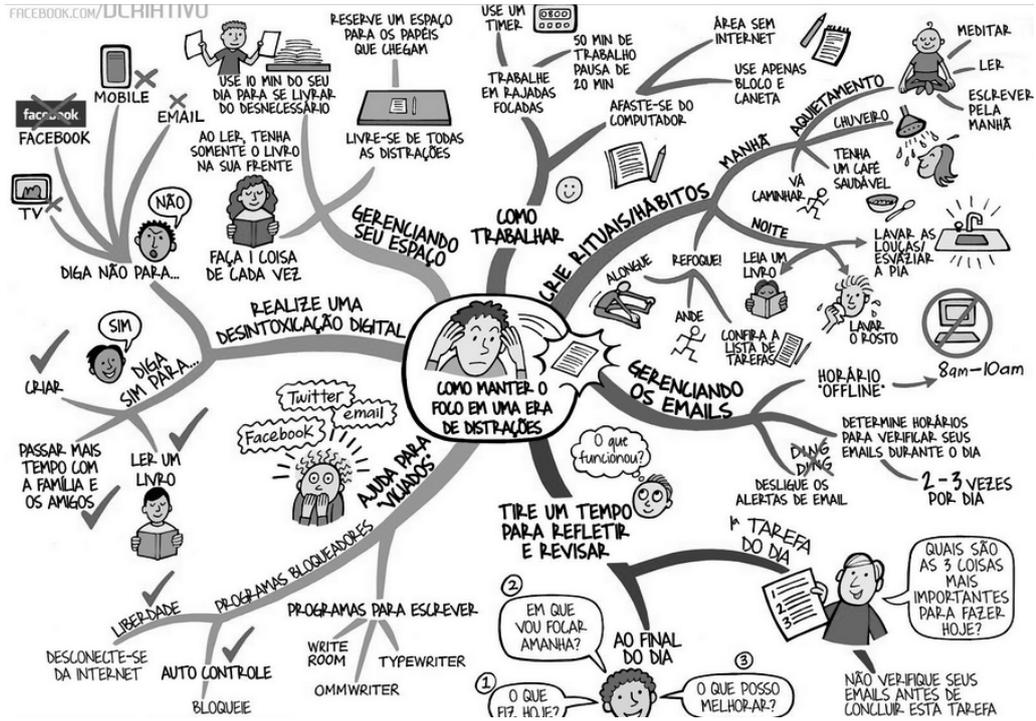
Disponível em http://pasapirangag13.pbworks.com/f/cmap_2.bmp. Acessado em 12 de maio de 2013

Para definir o que é uma banana



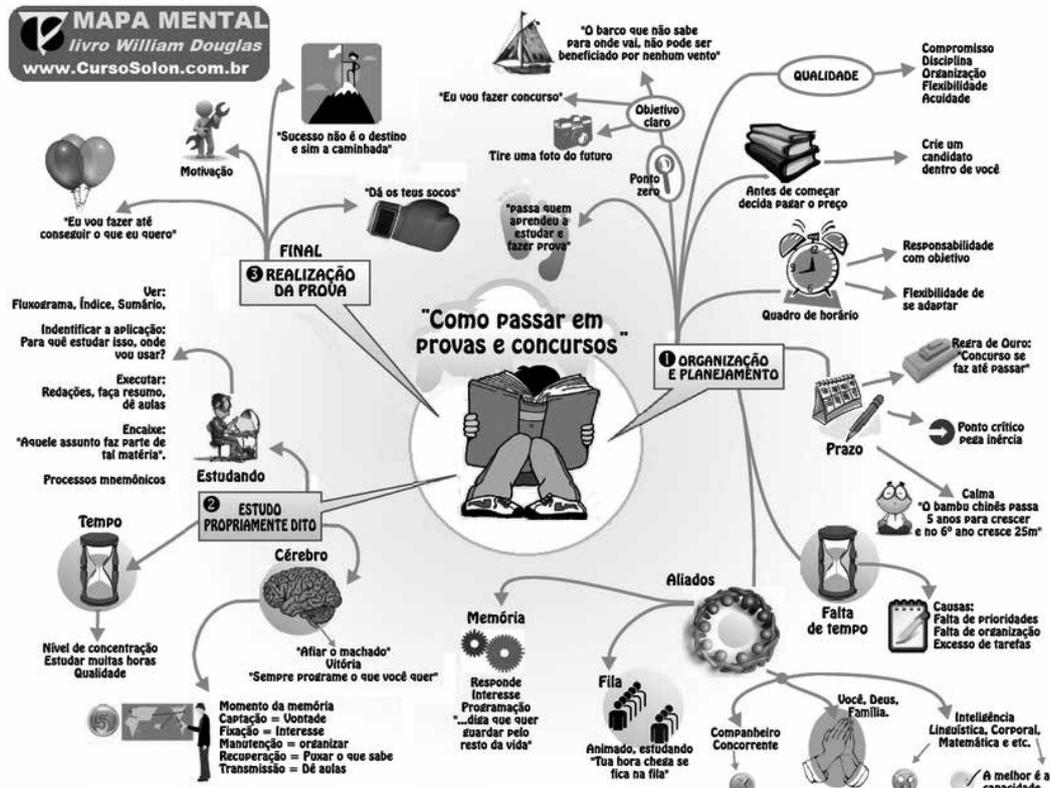
Disponível em http://1.bp.blogspot.com/_hNwAaLsVhco/TPIgxa6uol/AAAAAAAAA4/nfRy8osjUW8/s1600/mapas_conceituais_01_.jpg. Acessado em 12 de maio de 2013.

Para refletir sobre a vida moderna e como administrar o tempo



Acessado em <http://piramidalcwb.files.wordpress.com/2012/06/mapa-mental-organize-o-seu-dia1.jpg>.
 Acessado em 12 de maio de 2013

Para definir estratégias para passar em provas e concursos



Acessado em http://www.cursosolon.com.br/mapasmentais/mapamental.exemplo_cursosolon.com.br.png. Disponível em 12 de maio de 2013.

Como sugestão apresentamos uma lista alguns softwares para download

- <http://penta2.ufrgs.br/edutools/tutcmaps/tutindicecmap.htm>. Acessado em: 11 de maio de 2013
- <http://www.softonic.com.br/s/mapas-conceituais>. Acessado em: 11 de maio de 2013

Bibliografia Complementar

- CARNEVALE, Ubirajara. Organização. Tecnologia educacional e aprendizagem. O uso dos recursos digitais. São Paulo: Livro Ponto, 2007.
- Projeto de Pesquisa de Informática na Educação - Mapas Conceituais. Disponível em:< <http://www.slideshare.net/Marinas2008/cmaptools-12323249>> Acessado em: 11 de maio de 2013
- MOREIRA, Marco Antonio. MAPAS CONCEITUAIS E APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA - Instituto de Física – UFRGS. Disponível em : < http://www.virtual.ufc.br/cursouca/modulo_4_projetos/conteudo/unidade_3/mapas%20conceituais%20e%20aprendizagem%20significativa.pdf> Acessado em : 11 de maio de 2013

ENCONTRO 8 – BASE CONCEITUAL

Gestão do conhecimento e trabalho colaborativo

No sistema educacional tradicional o professor assumia um caráter de agente de controle, objetivando cumprir um currículo mínimo estabelecido pelo estado e controlado por ele. O professor era aquele que demonstrava seu conhecimento por meio de aulas expositivas, levando o aluno a acreditar na necessidade de ser um agente memorizador. A avaliação do estudante era baseada naquilo que fora dado e na maneira como havia sido passado pelo professor. Restava ao aluno, tão somente, decorar e demonstrar, por meio da nota, sua capacidade de memorizar.

Atualmente a educação começa a buscar a formação de indivíduos mais participativos, conscientes de seus direitos e deveres, e preocupados com a transformação e o aperfeiçoamento da sociedade. Grande parte dessa nova visão se deve à transformação dos sistemas de comunicação e também ao crescente acesso da sociedade à informação e especificamente as tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC).

Diante deste novo cenário, é importante refletir que a busca pelo conhecimento deve integrar a recriação do significado das coisas, a colaboração, a discussão, a negociação e a solução de problemas. E para que isso ocorra, é necessária a existência da interação entre os indivíduos que buscam a construção deste conhecimento.

É possível então afirmar que os cidadãos do Século XXI precisam estar preparados para acompanhar o ritmo das transformações e para se adaptar à mudança, o que implica saber identificar os melhores métodos de ensino e de aprendizagem, saber acender e partilhar a informação e saber trabalhar em equipe, uma vez que esses pressupostos são considerados as chaves do sucesso na sociedade em rede.

Ao se falar em sociedade em rede, necessariamente teremos que conversar sobre a Web 2.0 como uma de suas representações, para que a partir disso seja possível compreender como ocorrem os processos de colaboração até chegar ao trabalho colaborativo em sala de aula.

Então você sabe o que significa colaboração?

Alguns autores afirmam que a colaboração vai além de um simples trabalho em grupo no qual existe apenas uma parcela de contribuição de cada pessoa para o desenvolvimento do mesmo, nele se compartilha ideias e estabelece-se uma constante interação entre os membros do grupo.

Podemos então dizer que a realização de um trabalho em colaboração, requer uma maior dose de partilha e interação do que a simples realização conjunta de diversas operações. Para que exista a colaboração são necessários quatro pilares que são: o diálogo, a negociação, a mutualidade e a confiança.

Ao olharmos a Educação podemos dizer que colaboração como apoio ao processo de aprendizagem enfatiza a participação ativa e a interação tanto dos alunos como dos professores. O conhecimento é considerado um construtor social, e desta forma, o processo educativo acaba sendo beneficiado pela participação social em ambientes que propiciem a interação, o trabalho colaborativo e a avaliação. Espera-se que os ambientes de aprendizagem cooperativos sejam ricos em possibilidades e proporcionem o desenvolvimento do grupo.

Colaboração é a relação de construção de conhecimento ou de desenvolvimento de trabalhos realizados por um grupo, que não possui uma hierarquia de posições previamente estabelecida, mas que pode contar com lideranças natas; que baseia a sua relação no diálogo como possibilidade de superar as diferenças, na negociação para solução de problemas, na troca mútua de informações para a elaboração de estratégias e na confiança entre os pares. A forma de ação parte de um planejamento e desde que negociado pode ou não existir a divisão das ações no sentido de se atingir o objetivo da construção do todo. (Mandaji, 2011)

Atualmente é inegável que o termo colaboração esteja diretamente ligado à nova forma de trabalho e de vida na sociedade moderna, uma vez que, a aprendizagem passa a ser uma necessidade constante, o que ocasiona uma mudança de foco da aprendizagem centrada no indivíduo para a colaborativa na qual, além das habilidades tradicionalmente consideradas como essenciais, também passam a ser necessários o uso e o domínio da tecnologia, a capacidade de resolver problemas e de trabalhar em colaboração com criatividade.

Para que a colaboração ocorra, é preciso criar e manter relações que incluam os interesses pessoais e sociais comuns dos parceiros, sendo fundamental que exista um entendimento pessoal a respeito do que cada um pode oferecer ao processo de colaboração, a compatibilidade filosófica e uma visão compartilhada.

De acordo com Cortelazzo (2000), existem regras para o estabelecimento da colaboração que são:

- competência (é importante neste caso que as competências se complementem);
- objetivos comuns;
- interdependência (todos os participantes precisam de todos, já que cada um traz valores, competências e habilidades próprios que contribuem para o funcionamento eficaz do projeto);
- limites de responsabilidade bem definidos (definição de papéis e de responsabilidades individuais);
- respeito mútuo, tolerância e confiança;
- investimento de tempo, dedicação e comprometimento; informação;
- divergência e argumentação;
- comunicação (como uma via de múltiplas entradas);
- espaço de criação (é o espaço das experimentações) e diferentes formas de representação além de ambientes formais e informais;
- assistência externa – muitas vezes se faz necessária a participação de especialistas para a resolução de determinados entraves ou questões intrincadas.

A Web 2.0 como o espaço para a colaboração

Para construir o contexto da Web 2.0 como espaço facilitador da colaboração, é importante re-tornar ao que foi a primeira geração da Internet, que muitos tendem a chamar Web 1.0. Pode-se destacar entre os atributos desta primeira geração a grande quantidade de informação disponível na rede global a que todos os usuários podiam ter acesso.

O usuário neste contexto tinha um papel passivo, ou seja, era apenas o utilizador, o espectador, ele visitava uma página e não tinha autorização para alterar o seu conteúdo.

Com a mudança da concepção da relação espaço e tempo, além da necessidade cada vez mais constante de troca de informações, o indivíduo começou a buscar outras formas de interagir por este canal. Surge, então, uma nova geração de aplicativos a que se passou a chamar de Web 2.0.

A Web 2.0 refere-se não apenas a uma combinação de técnicas informáticas, mas também a um determinado período tecnológico, a um conjunto de novas estratégias mercadológicas e a processos de comunicação mediados pelo computador.

A Web 2.0 é formada por um conjunto de aplicações on-line como blogs, Wikis, podcasts, entre outros. A utilização dos recursos na maioria das vezes é gratuita, e a interface com o usuário é amigável e de fácil navegabilidade. A filosofia de Web 2.0 é que o usuário é também um produtor de informação e distribuidor. Partilhar é a palavra de ordem!

Hoje é impossível se imaginar a Internet sem a contribuição dos usuários, uma vez que ela cresceu à medida que aumentava a entrada de indivíduos na rede e que estes faziam uso de espaços coletivos e também da escrita hipertextual. Se antes a web era estruturada por meio de sites que colocavam todo o conteúdo on-line, de maneira estática, sem oferecer a possibilidade de interação, agora se criam conexões por meio de comunidades de usuários com interesses em comum.

O novo perfil do usuário dos serviços da rede global na sociedade do conhecimento é o de utilizador crítico e reflexivo das tecnologias, serviços e programas que entende que os sistemas servem não apenas a uma função: a de utilização, mas possibilitam o desenvolvimento de novos padrões e estratégias de aprendizagem personalizada e uma construção colaborativa do saber.

Pode-se dizer ainda que a simplicidade e a rapidez proporcionadas pela Web 2.0 potencializaram o surgimento das redes sociais além da agregação e catalogação de conteúdos disponíveis na rede. Com isso, o usuário pode personalizar o seu espaço web adaptado-o aos seus gostos e necessidades.

Os ambientes que proporcionam a colaboração fazem parte do modelo proposto pela Web 2.0 com inúmeras ferramentas disponíveis como blogs, Wikis entre outros.

No contexto desta formação, exploraremos o GoogleDrive, ferramenta extremamente rica para gestão do conhecimento e trabalho colaborativo. Com suporte deste recurso, é possível criar uma base de dados comum a todos os profissionais da escola e trabalhar em textos produzidos de forma colaborativa. São recursos e tecnologias que nos aproximam cada vez mais e contribuem para a promoção de uma Educação de Qualidade!

Bibliografia complementar

- ANDRÉ PASTI, Wiki e a aplicação no ensino Disponível em: <http://www.futuroprofessor.com.br/wiki-e-ensino> Acesso em 05 de maio de 2013
- CLAUDIO VARELLA MACIEL, Blog e Wiki no contexto escolar: Um estudo de caso Disponível em: [http://nead.riogrande.ifrs.edu.br/midias/Ciclo%20Avancado%20-%20\(2009-2010\)/POLO%20CHAPECO/Claudio%20Varella%20Maciel.pdf](http://nead.riogrande.ifrs.edu.br/midias/Ciclo%20Avancado%20-%20(2009-2010)/POLO%20CHAPECO/Claudio%20Varella%20Maciel.pdf) Acesso em 05 de maio de 2013
- Projeto: Implantação de um ambiente WIKI em uma escola disponível em: <http://www.infoeducativa.com.br/index.asp?page=artigo&id=15> Acesso em 05 de maio de 2013
- VANESSA NOGUEIRA, Wiki na Educação Disponível em: <http://www.brasilecola.com/educacao/wiki-na-educacao.htm> Acesso em 05 de maio de 2013
- Wiki na Escola: Roteiro temático Disponível em: http://pt.wikiversity.org/wiki/Wiki_na_Escola:_Roteiro_tem%C3%A1tico#Escolha_do_material.2Fferramenta Acesso em 07 de maio de 2013

ENCONTRO 9 – BASE CONCEITUAL

Gestão do conhecimento e relacionamento com a comunidade: oportunidades advindas das redes sociais: Facebook e Twitter. Segurança na Internet e Cyberbullying.

As tecnologias Digitais de Informação e Comunicação são recursos que auxiliam o professor no processo de ensino e aprendizagem, propiciando o compartilhamento de conhecimento de forma mais democrática, participativa, colaborativa e dinâmica. Amplia as oportunidades de formação social e exercício da cidadania, o interesse por dialogar e aprender, ao fazer uso de recursos que fazem parte do cotidiano dos educandos.

As redes sociais e outros recursos de interação e colaboração ganham importância à medida que facilitam a comunicação, fazendo com que a Internet evolua de um conceito de acesso passivo à informação para um conceito de transformação, criação, colaboração e partilha de conteúdos.

As redes sociais com fins educativos devem ser acompanhadas por mudanças nos modelos de ensino aprendizagem, sendo complementadas com os novos cenários suportados pelas ferramentas de comunicação emergentes, estes cenários tem como suporte a ideia base do sócio-construtivismo, pois nada mais é que um instrumento para alcançar novos horizontes.

Esta ideia vai ao encontro da ideia de colaboração promovida pelas redes sociais onde as ferramentas utilizadas complementam os métodos tradicionais, permitindo ao aluno a construção do seu próprio saber em colaboração com os seus pares e os professores.

Além de usar as tecnologias digitais como ferramentas de ensino, o professor pode passar aos seus alunos a importância desses novos meios na disseminação da informação, torná-los capaz de saber procurar novas fontes e produzir suas próprias ideias, isso faz parte da função social que compete a este profissional. O resultado dessa ação será a criação de futuros pensadores críticos e pessoas de opinião formada, com uma verdadeira competência informacional.

Redes Sociais

As redes sociais são estruturas dinâmicas e complexas formadas por pessoas com valores e/ou objetivos em comum, interligadas de forma horizontal e predominantemente descentralizada, cujo formato e nível de formalidade podem variar no decorrer do tempo. É importante entender a relevância deste recurso, no dia a dia dos estudantes, trabalhar para minimizar os riscos que significam o acesso a estes espaços virtuais e tirar o melhor proveito para fins educacionais, visto que é uma ferramenta que interessa a todos. Mais que entreter, as redes podem se tornar ferramentas de interação e colaboração valiosas para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, desde que bem utilizadas. Quando o professor sabe quais são os interesses dos jovens para os quais planeja as aulas, ele prepara atividades mais focadas e interessantes, o que facilita a aprendizagem.

Além de trabalhar com recursos que atraem o interesse dos alunos na estratégia de ensino e aprendizagem, estimula-se o desenvolvimento de competências essenciais para a vida, tais como:

- **Produção de Texto:** ao ter que interagir com outras pessoas para adquirir novos conhecimentos ou divulgar os resultados de uma pesquisa. Nestes casos, os alunos têm preocupação com a qualidade da produção textual, pois sabem que outras pessoas estarão lendo;
- **Trabalho Colaborativo:** os alunos aprendem a trabalhar, colaborativamente, a distância com seus colegas e com outros alunos, estratégia cada vez mais presente nas empresas para otimizar tempo e recursos. Por meio das redes, muitas vezes é possível compartilhar documentos, marcar compromissos e criar espaços para debates síncronos (por meio de chats) ou assíncronos (por meio de fóruns e comentários).

Dependendo do trabalho que está sendo planejado, é possível usar ambientes abertos nas redes sociais para interação com a família, a comunidade escolar, outras escolas ou mesmo com outras pessoas ao redor do mundo ou fechados para trabalho somente com uma turma de alunos. Para definir a melhor estratégia, é muito importante ter clara qual será a atividade e seu objetivo. Para atuar nas redes sociais é preciso fazer um planejamento considerando alguns pontos, como:

- Quem são seus usuários reais e potenciais;
- O que se pretende divulgar nessas plataformas;
- De que forma será feita a alimentação dessas mídias;
- Qual tipo de conteúdo será postado;
- Que imagem pretende-se construir ou qual o objetivo dessa iniciativa.

Cuidados no trabalho com redes sociais junto aos alunos

A seguir, listamos recomendações para uso das redes sociais como aliadas da aprendizagem e algumas situações a serem prevenidas:

- Combine regras básicas de comportamento com seus alunos para não ser surpreendido. Aproveite este momento para falar com eles sobre segurança na Internet e bullying. Peça que contem “causos” que conheçam de situações complicadas e se posicionem dizendo como agiriam em cada situação. Lembre-se que tratar deste assunto e orientar cabe a qualquer professor;
- Fique atento aos limites de idade das redes sociais. No Facebook, por exemplo, os usuários têm que ter 13 anos no mínimo. É possível que estas regras mudem com a evolução das redes sociais e o professor precisa ficar atento para adaptar-se a elas;
- Envolve o acompanhamento dos pais nas discussões. Em redes sociais, é importante envolver os pais dos alunos nas discussões sobre a implantação destes espaços, suas regras de conduta e a existência de alternativas para os alunos ou pais que não queiram ter cadastros nas redes. As reuniões de pais são um espaço interessante para apresentar propostas de projetos e, também, trazer resultados mostrando conteúdos que os alunos publicaram nas redes.

Facebook

O Facebook define-se a si mesmo como “uma ferramenta social que te liga com as pessoas a tua volta” e foi lançado em fevereiro de 2004 por Marck Zuckerberg.

Era, inicialmente, restrito aos estudantes de Harvard, mas, em poucos meses, estendeu-se por várias faculdades dos EUA, tendo, em fevereiro de 2006, passado a aceitar utilizadores não universitários desde que maiores de 13 anos. Após sete anos atingiu, segundo o site oficial, os 500 milhões de usuários.

No Facebook, é possível criar um perfil como pessoa ou uma página como empresa, figura pública, marca, comunidade, além elaborar enquetes, usar aplicativos, entre outros serviços.

Os perfis possuem fotos, mural de mensagens, listas de amigos, interesses pessoais e podem ser enviadas mensagens públicas, privadas e para grupos criados e selecionados pelos próprios utilizadores. Há vários níveis de privacidade a serem configurados.

Entre estes utilizadores encontram-se muitos alunos do ensino básico que utilizam esta rede para partilhar todo o tipo de informações, fotografias, aplicações e jogos.

O Facebook é uma rede gratuita com interface intuitiva para todos os públicos principalmente jovens.

Esta rede permite definir para quem estão disponíveis as informações garantindo, se não a total, pelo menos alguma privacidade aos intervenientes. O utilizador reúne uma rede de contactos (amigos) e páginas com os quais interage e partilha informações e vários tipos de conteúdos, e vai se alargando à medida que, dependendo dos interesses do utilizador, novos contactos são adicionados, expandindo a rede e aumentando as suas potencialidades.

A opção pela página e pelo grupo em vez da utilização de uma conta de perfil pessoal prende-se com o fato de nas duas primeiras opções o professor não necessitar de adicionar os alunos à sua lista de amigos para que eles possam receber as atualizações e participar nas atividades. Este fato permite criar certo distanciamento entre o uso que os alunos fazem do Facebook por lazer e o seu uso pedagógico. Permite também preservar a privacidade quer dos alunos quer do professor, o que lhes permite a interação com os seus contactos pessoais sem constrangimentos. Através do grupo é possível enviar mensagens para todos os usuários simultaneamente, permitindo também colocar ligações, fotografias, vídeos, eventos e produzir ou editar documentos.

A utilização do Facebook como apoio ao ensino, com as suas ferramentas de interação e colaboração, permite expandir a sala de aula para um contexto muito familiar aos alunos, menos rígido do que uma plataforma de aprendizagem, mais interativo e com maiores possibilidades de participação. A familiaridade dos alunos com o ambiente do Facebook diminui a curva de aprendizagem das ferramentas, o que facilita a utilização e estimula a participação. Em termos globais, o Facebook, em contexto de aprendizagem, permite o desenvolvimento de estratégias de busca e seleção de informação, facilita a interação e a colaboração, permite a aprendizagem entre pares, desenvolve o pensamento crítico e reflexivo e estimula o contraste de opiniões e a argumentação, desenvolve ou reforça as capacidades de colaboração, favorece a autoestima e o autoconceito, entre outras potencialidades.

As pessoas desenvolvem-se e aprendem mais quando estão inseridas num processo coletivo de aprendizagem. Nessa condição, elas compartilham significados e representações comuns, comunicam e discutem os seus pontos de vista, examinam e aperfeiçoam as suas ideias e, ainda, podem estabelecer o diálogo multidimensional acerca das questões colocadas, seja revisando, modificando ou contrapondo soluções e alternativas.

Twitter

É um serviço de microblogging criado em 2006 que permite publicar textos de até 140 caracteres, fotos e links. O Twitter é uma rede social que mistura as características de um comunicador instantâneo com as de um blog, permitindo postagens instantâneas, objetivas e que podem ser repassadas a outras pessoas, respondidas ou ignoradas, tornando-se dessa maneira uma ferramenta que mantém seus seguidores atualizados sobre assuntos de seus interesses.

Essa característica se assemelha ao conceito de disseminação seletiva da informação, pois a unidade de informação pode postar notícias de interesse da instituição ou do seu público-alvo, divulgar iniciativas envolvendo as atividades da unidade escolar, novas aquisições, novos serviços etc.

O usuário configura seu perfil para ser público ou de acesso restrito, assim como autoriza outros usuários a segui-lo. Quem tem perfil nessa rede social seleciona perfis de quem gostaria de receber e enviar mensagens. Os interessados em um perfil podem “seguir” suas postagens e serem “seguidos”, não necessariamente pelas mesmas pessoas.

O usuário pode deixar de acompanhar (“seguir”) outro perfil quando quiser, bastando clicar em unfollow e poderá voltar a “seguir” com a mesma facilidade clicando novamente em follow. É possível ainda publicar no perfil algo que outro usuário publicou (retweet). Os perfis dos usuários podem ser mais bem analisados pela sua disponibilidade quando o aceitam ou adiciona-os.

Foram desenvolvidos alguns aplicativos para complementar a funcionalidade do twitter para atender diversas possibilidades do mercado. Um exemplo são os encurtadores de links para aqueles que desejam compartilhar, notícias, fotos, links além de textos maiores. É possível copiar (digitar) o link de outro site ou imagem e encurta-los de modo que a caibam em uma postagem com até 140 caracteres.

Várias pessoas que utilizam o Twitter trabalham espontaneamente com a disseminação e o compartilhamento de informações que julgam úteis aos seus seguidores. Profissionais de diversas áreas do conhecimento utilizam seus perfis pessoais para uma mescla de assuntos pessoais não tão informais e outros relacionados às atividades que exercem ou pelas quais se interessam. Portanto, pode-se considerar que a utilização do Twitter está voltada, em grande parte, para o acesso à informação.

Estimulando o uso do Twitter

No âmbito educacional o Twitter é um grande aliado. Com ele, pode-se interagir, montar eventos de estudos, provas, atividades ou trabalhos em grupo. É uma ótima forma também de indi-

car eventos, viagens, peças de teatro e outras atividades culturais aos alunos. O Twitter é uma ótima ferramenta para as aulas de Redação. A limitação de caracteres ajuda os alunos a ampliar o vocabulário e sintetizar sua opinião sobre determinado assunto, procurando formas de passar a ideia no espaço limitado. Neste movimento, eles são obrigados a ler os textos previamente, interpretar informações para conseguir traduzir suas principais ideias em 140 caracteres.

Com a internet o aluno tem a disposição todo tipo de informação, mas é preciso que eles aprendam a selecionar as fontes das pesquisas, e a indicação é um grande ponto de partida além de ser estímulo para a aprendizagem. Indique para seus alunos materiais complementares do documentários, filmes e vídeos.

Segurança na Internet

A Internet como rede de milhões de computadores de todo o mundo interligados por linhas telefônicas, fibra ótica e satélites, conecta milhões de pessoas que formam suas redes de relacionamento e navegam pelas informações disponíveis no espaço virtual, também chamado de Ciberespaço. Neste ciberespaço estamos sujeitos a alguns perigos:

- **CiberCrime - Crime Digital** - Práticas criminosas utilizando meios eletrônicos como a Internet. Uso das novas tecnologias digitais para ações ilícitas como roubo, chantagem, difamação, calúnia e violações aos Direitos Humanos fundamentais. O ciberespaço também é um espaço público que reflete a diversidade e complexidade da sociedade, tanto nas qualidades quanto na possibilidade de atos ilegais.
- **CiberBullying** - Você ou algum conhecido seu recebe constantemente mensagens no celular, e-mails, recados no blog ou no site de relacionamento com xingamentos, ofensas e humilhações? Isto é um caso de Ciberbullying, uma violência grave que não pode ser encarada como apenas uma brincadeira entre colegas. Se você ou um aluno já foi vítima, saiba que vocês não têm culpa. Isso é ação de alguém mal educado e mal intencionado que deve ser responsabilizado.
- **Roubo de Dados** - Tomar e/ou utilizar os dados pessoais como senha, perfil, comunidade, avatar, personagem ou e-mail de um usuário sem a autorização ou consentimento para qualquer fim pode ser considerada crime.

É cada vez maior o número de crianças e jovens conectados diariamente na Internet. Por uma pesquisa feita em 2011 pela ComScore, temos mais de 40 milhões de brasileiros conectados, sendo 63% deles, jovens entre 15 e 35 anos e 70% das vezes estão navegando em redes sociais.

Outra pesquisa feita pela Norton em junho de 2010 revela que 79% dos jovens já tiveram algum tipo de experiência negativa online. Uma mudança de comportamento visível é em relação aos relacionamentos que os jovens estabelecem. Antes do advento da Internet, na maioria das vezes, os jovens se relacionavam com seus amigos da escola e do bairro e hoje eles se relacionam com o mundo.

Outra questão nova é a ética e comportamento neste espaço. Não há um código instituído para definir como agir quando um aluno fala mal de um colega ou professor na rede social ou mesmo quando se expõe, publicando vídeos com cenas obscenas entre colegas de sala de aula. Tudo é muito novo... Sendo assim, como garantir sua segurança? Como evitar que estejam expostos a situações de riscos de assédio, fraude ou mesmo invasão do computador pessoal? Como definir um código de ética e de comportamento aceitável? Citamos abaixo alguns cuidados:

Durante a navegação na Internet é importante atentar para os seguintes itens:

- Acesso a conteúdos impróprios ou ofensivos: bloquear ou evitar o acesso a links desconhecidos;
- Contato com pessoas mal-intencionadas: assegurar a identidade dos interlocutores na Internet;
- Plágio e violação de direitos autorais: cuidados com relação ao crédito da autoria devem ser preocupações da pesquisa online;
- Configuração do computador para verificar automaticamente atualizações dos programas: o ritmo de atualização é intenso e mantê-lo em dia é a melhor maneira de se proteger;
- Desconfiança com arquivos anexados as mensagens, mesmo que sejam de um amigo: procure confirmar o envio de conteúdo com o remetente antes de procurar abrir a mensagem com o arquivo anexado, sempre que possível;
- Mantenha um antivírus instalado e atualizado.

Em relação à segurança de contas e senhas é importante ter em mente as recomendações:

- Não forneça as suas senhas para outra pessoa;
- Use a opção de sair (logout) em sites que exigem autenticação, como por exemplo, sites de banco;
- Não use a mesma senha para todos os serviços da Internet;
- Seja cuidadoso ao usar a sua senha em computadores públicos ou coletivos;
- Utilize alguns elementos específicos na elaboração de suas senhas: números aleatórios, observar a quantidade de caracteres, utilizar diferentes tipos de caracteres ou uma frase longa.

Para manter um computador de uso pessoal seguro, deve-se notar os itens abaixo:

- Manter os programas instalados com as versões mais recentes;
- Remover programas que não são mais utilizados;
- Verificar a existência de novas versões dos softwares instalados no seu computador;
- Usar apenas programas originais;
- Manter seu computador com a data e hora corretas;
- Criar um disco de recuperação de sistema.

Para trabalhar esta temática com os alunos recomendamos o uso da Cartilha sobre Navegação Segura, desenvolvida pela ONG SAFERNET e disponível em <<http://www.safernet.org.br/site/>>.

Bibliografia complementar

- REVISTACBR8. Disponível em <http://revista.crb8.org.br/index.php/crb8digital/article/viewFile/67/69>. Data de acesso: 07 de maio de 2013.
- CGI.br. Gestor da Internet no Brasil. Disponível em <http://www.cgi.br/>. Data de acesso: 07 de maio de 2013.
- PAULA MINHOTO, MANUEL MEIRINHOS. Instituto Politécnico de Bragança. Disponível em https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/6179/1/IETICID_73.pdf. Data de acesso: 07 de maio de 2013.

ENCONTRO 10 – BASE CONCEITUAL

Pesquisa de opinião: fonte de reflexão e cidadania

Formar o aluno para o exercício da cidadania, para o trabalho e para continuar aprendendo ao longo da vida, esta é a orientação dada pela Lei de Diretrizes e Bases – que regulamenta o sistema de ensino no país – e das Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio, elaboradas pelo Conselho Nacional de Educação.

“Ampliar a cidadania é um dos objetivos centrais que devem orientar o trabalho pedagógico. Tal objetivo requer o desenvolvimento de competências e habilidades que permitam entender a sociedade em que vivemos. Entender essa sociedade não como um cenário estático, mas como uma produção dinâmica da humanidade – reconstruída em um processo contínuo por todos os indivíduos e grupos humanos. Desenvolver a cidadania é capacitar-se, entre outras habilidades, a avaliar o sentido do mundo em que se vive, os processos sociais e seu próprio papel nesses processos.” (Montenegro e Ribeiro, 2002)

Trabalhar com pesquisa de opinião na escola, colabora para que os alunos façam esta leitura de mundo. À medida que são envolvidos em todas as etapas da pesquisa, se sentem mais motivados, integram as informações a seus conhecimentos e aprendem. Criam-se oportunidades de leitura crítica da sua realidade, debates, sistematização de informações e partilha de conhecimentos. É a formação do cidadão na prática!

“Ao conhecer as opiniões de outros e compará-las com as suas, poderão ainda conscientizar-se sobre como as visões de mundo são construídas socialmente, por meio de influências, acordos, conflitos e negociações.” (Montenegro e Ribeiro, 2002)

Quando falamos de pesquisa de opinião, não podemos deixar de falar de gráficos. A capacidade de leitura e interpretação de gráficos nunca foi tão importante. Hoje, muitos estudos, reportagens ou mesmo pesquisas, de qualquer área do conhecimento, vêm acompanhados de gráficos ou infográficos. É extremamente importante iniciar este trabalho de leitura na escola e o professor, de qualquer disciplina, é fundamental neste processo. A educação deve se ajustar às novas necessidades da sociedade contemporânea de forma a preparar, da melhor forma, os alunos para serem cidadãos mais críticos, conscientes e participativos.

Esta formação deve ser trabalhada desde os primeiros anos escolares, e ser entendida como um processo, onde a integração dos componentes curriculares, a contextualização dos conteúdos e a coleta de informações, a partir de pesquisas geradas na escola, devem fazer parte das estratégias de ensino e aprendizagem organizadas pelos professores e precisam estar previstas no projeto pedagógico da instituição.

Como sugestão, para se trabalhar com pesquisa de opinião, o professor pode organizar os alunos em equipes e estabelecer algumas etapas:

- Discutir, com eles, o tema de interesse para a pesquisa e identificar o público-alvo;
- Definir as estratégias para coleta de dados;
- Construir os instrumentos de pesquisa (questionários e roteiros de entrevista, por exemplo);

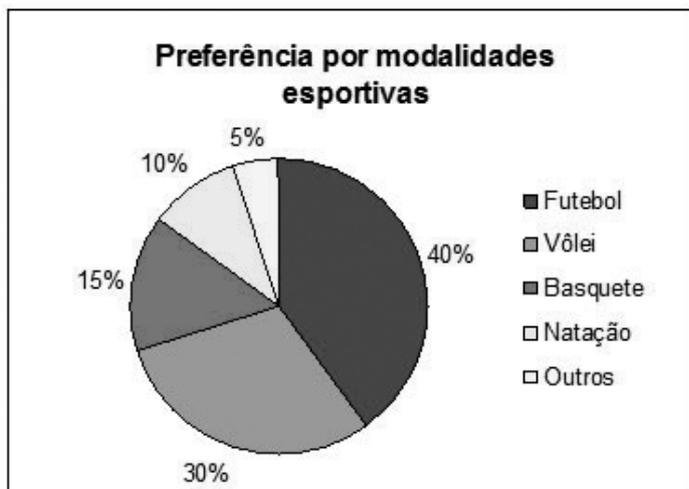
- Orientar na confecção de tabelas e gráficos a partir do resultado do trabalho executado. Estas tabelas e gráficos podem ser feitos por meio de planilhas eletrônicas, que facilitam a leitura e já oportunizam a aprendizagem deste importante recurso tecnológico;
- Analisar e interpretar as informações coletadas e debater os resultados;
- Construir materiais de comunicação para compartilhar este conhecimento com a comunidade.

A construção de materiais de comunicação colabora para que os alunos exerçam sua cidadania. Eles podem produzir folheteria, apresentação de slides para ser apresentado em debates junto à comunidade ou mesmo, fazerem a produção de um vídeo. Esta divulgação pode ser feita por meio de uma apresentação mais informal ou pode ser publicada em veículos de circulação restrita ou até mesmo externa. A produção de vídeos, por exemplo, pode ser postada em sites, redes educacionais e blogs. Independente de qual seja a forma de comunicação, esta estratégia propicia aos alunos desafios, uso de tecnologias digitais, o trabalho em equipe, a leitura e produção de diferentes tipos de texto e, o mais importante neste contexto, um sentimento de pertencimento do mundo onde vivem.

Muitas vezes dizemos que os jovens são apáticos, que não querem participar. Na realidade, o que eles pedem são oportunidades mais concretas e que façam sentido para a vida deles, aí sim, eles se envolvem, participam e aprendem!

Exemplos de gráficos na educação:

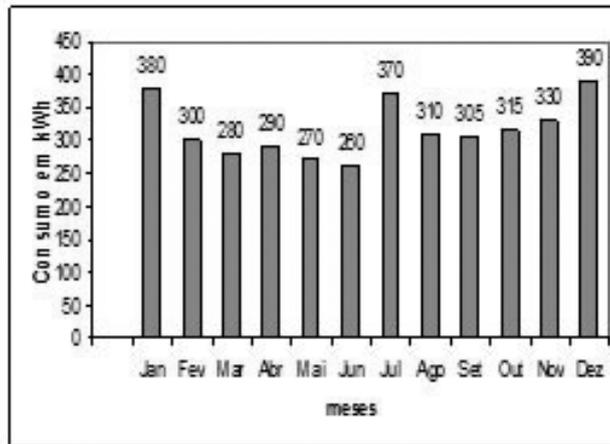
Pesquisa sobre interesse dos alunos por diferentes modalidades esportivas



Acessado em [http://www.mundoeducacao.com.br/upload/conteudo/Untitled-6\(14\).jpg](http://www.mundoeducacao.com.br/upload/conteudo/Untitled-6(14).jpg). Disponível em 12 de maio de 2013.

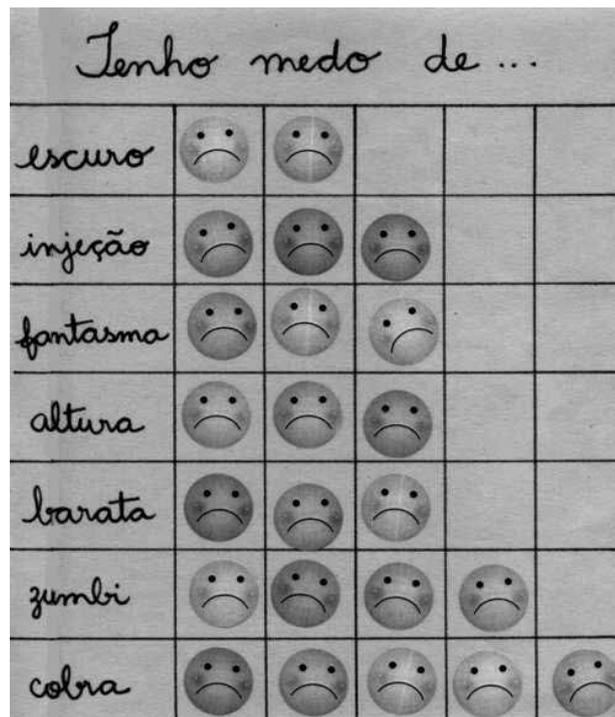
Pesquisa comparativa sobre o consumo de luz durante um ano

Mês	Consumo em kWh
Janeiro	380
Fevereiro	300
Março	280
Abril	290
Mai	270
Junho	260
Julho	370
Agosto	310
Setembro	305
Outubro	315
Novembro	330
Dezembro	390



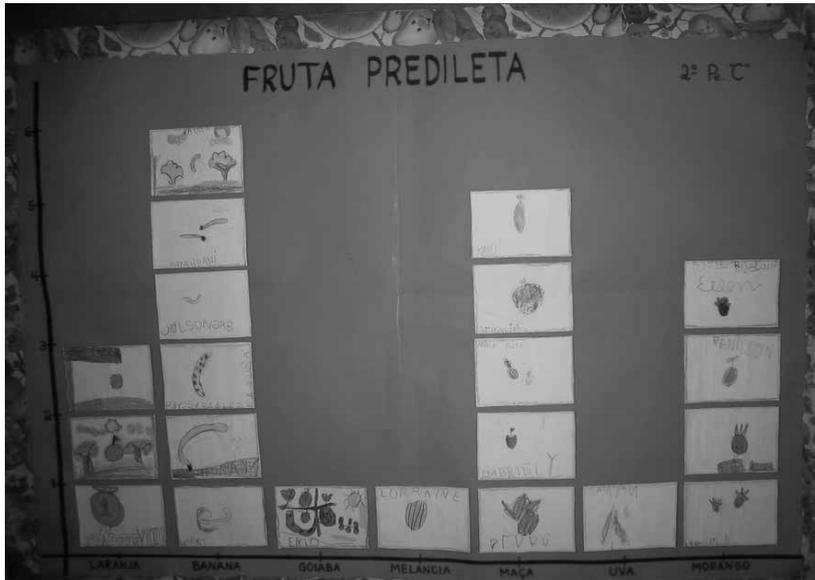
Disponível em <http://www.mundoeducacao.com.br/matematica/tipos-graficos-1.htm>. Acessado em 12 de maio de 2013.

Pesquisa sobre questões que geram medo e ansiedade nos alunos

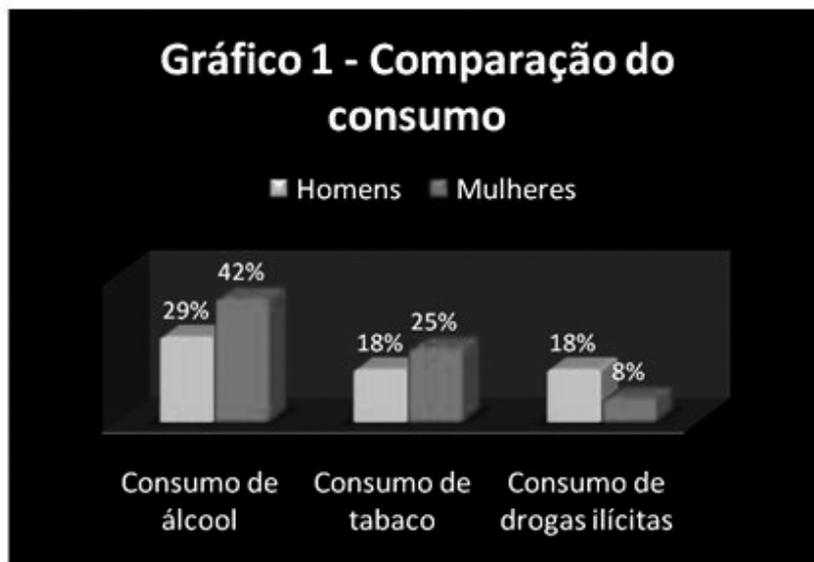


Acessado em http://3.bp.blogspot.com/_buzzBbMKqQo/TCL5HNoaFpl/AAAAAAAAAFg/WRYifaDymZl/s1600/GRAFICOS+CRIAN%C3%87AS.jpg. Disponível em 12 de maio de 2013.

Frutas prediletas dos alunos



Disponível em http://1.bp.blogspot.com/-9AAIvVplmgo/ThCy_kBDzyl/AAAAAAAAAfo/U7Dedw-xtnA/s1600/IMG_0315.JPG. Acessado em 12 de maio de 2013.



Disponível em https://www.google.com.br/search?q=graficos+adolescentes&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ei=xE-QUdDnGYXWogGc14HADQ&ved=oCAcQ_AUoAQ&biw=1366&bih=667#imgrc=LQGWijHo1y1cTM%3A%3BdpGSFDOCbte4oM%3Bhttp%253A%252F%252F3.bp.blogspot.com%252F_boNrUQh-kBM%252FSvDKMOv81Hl%252FAAAAAAAAAAEY%252FvoAbn7eToTU%252Fs320%252Fgrafico_3.png%3Bhttp%253A%252F%252Faugustin.hobiff.blogspot.com%252F2009%252F07%252Fpesquisa-consumo-de-alcool-entre.html%3B320%3B185. Acessado em 12 de maio de 2013.

Como sugestões abaixo seguem alguns sites que tratam do tema “pesquisa”.

- Instituto Paulo Monte Negro: www.ipm.org.br
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística: www.ibge.gov.br
- Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais: www.inep.gov.br
- Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada: www.ipea.gov.br

Bibliografia complementar

- Nossa escola pesquisa sua opinião: manual do professor/editores Fabio Montenegro, Vera Masagão Ribeiro; [ilustrações Ricardo Sanzi]. – 2. ed. – São Paulo: Global, 2002.
- Disponível em: < <http://www.ipm.org.br/download/nepso1.pdf> >. Data de acesso: 11 de maio de 2013.
- MARINO, Eduardo. Manual de avaliação de projetos sociais/ Eduardo Marino. – 2.ed. – São Paulo Saraiva: Instituto Ayrton Senna, 2003

CONCLUSÃO

O Crescer em Rede é o resultado de uma prática validada pelo Ministério da Educação, pensado por especialistas da área de educação, já tendo sido implantada em diversas escolas do Brasil. Essa experiência foi identificada pelo IDES e pela Fundação Odebrecht (instituição que promoveu a implantação do Programa de Inclusão Digital - Caia na Rede), como uma sugestão replicável no Baixo Sul, em especial, na rede de escolas de Valença. Para isso, foi devidamente estruturada e sistematizada, gerando como produto final - um Guia para Promover a Formação Continuada de Professores para a adoção de Tecnologias Digitais no Contexto Educacional de Valença.

O impacto que esperamos será decorrente da inserção da Tecnologia em Sala de Aula, no contexto do Programa Caia na Rede, que há 03 anos vem sendo executado em Valença, pretendendo ampliar o alcance desta iniciativa, sendo o IDES a instituição local qualificada para apoiar a Secretaria de Educação do município a implantar nas escolas, um conjunto de experiências que auxiliarão o professor a se tornar apto a utilizar, em especial a Internet, o Youtube, as Redes Sociais (tais como o Facebook), os Blogs, e outras ferramentas para melhorar as aulas dos seus educadores, que poderão estimular a pesquisa, a melhor aprendizagem, a interatividade, a colaboração, e a produção de novos conteúdos.

Acreditamos que isso poderá melhorar, de modo muito positivo, o nível das escolas de região, tornando as escolas ambientes mais atrativos e melhorando a formação das crianças e adolescentes do município. Contribuindo, portanto, para a construção de um futuro melhor.

Entendemos que uma escola com uma prática que não estimula, que não acompanha a transformação do mundo, que não usa os atuais recursos tecnológicos, tende a reforçar o pouco interesse pela educação, gerando baixos níveis de aprendizagem, e elevados índices de evasão e defasagem idade-série. Isso, no futuro, comprometerá a formação profissional dessa juventude, que, diante de suas condições de vulnerabilidade social, poderá ser influenciada negativamente pelas drogas e pela criminalidade, uma ameaça cada vez mais presente em toda a região.

Liliana Leite é Diretora Executiva - IDES

APOIO NO BAIXO SUL

IDES

Com missão de “contribuir com o Etnodesenvolvimento no Baixo Sul da Bahia, estimulando a mobilização produtiva do tecido social através da articulação da Sociedade Civil, Poder Público e Iniciativa Privada”, o Instituto de Desenvolvimento Sustentável do Baixo Sul da Bahia (IDES) é uma associação de direito privado, sem fins lucrativos e qualificada pelo Ministério da Justiça, na data de 26 de junho de 2000, como uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP) - Lei 9.790/99. Está voltada para a promoção do desenvolvimento sustentável dos 11 municípios (Valença, Presidente Tancredo, Cairu, Taperoá, Nilo Peçanha, Ituberá, Pirai do Norte, Igrapiúna, Camamu, Ibirapitanga e Marau) do território do Baixo Sul, com o propósito de criar oportunidades dignas de trabalho e renda, com intuito de contribuir significativamente para a transformação econômica e social, dos sistemas agroflorestais, à educação ambiental, ao turismo rural e ao ecoturismo.

No decorrer de treze anos de atuação, o IDES, que Integra o Programa de Desenvolvimento e Crescimento com Sustentabilidade do Mosaico de Áreas de Proteção Ambiental do Baixo Sul da Bahia (PDCIS), fomentado pela Fundação Odebrecht, também apoiou e continua apoiando diversas ações de desenvolvimento regional em parceria com instituições do primeiro, segundo e terceiro setores. Dentre elas, restauro do Convento Santo Antonio de Cairu (2004), restauro e recuperação da Fortaleza do Morro de São Paulo (em execução), contribui com as associações comunitárias e grupos culturais, realizando eventos de valorização da cultura local.

Atualmente, o IDES vem articulando ações em prol do desenvolvimento turístico da região. O agroecoturismo (Agricultura – Economia de base rural, Eco – Patrimônio ambiental, Turismo- potencial turístico) no Baixo Sul da Bahia. Surge a partir da constatação da impressionante diversidade cultural e potencial de riqueza ambiental existente na região, havendo a possibilidade de ser criada uma nova cadeia produtiva, com o objetivo de complementar a renda de diversas famílias

e comunidades da região. Atua como um agente do desenvolvimento, através de ensinamentos / capacitações, levando a arte e educação, promovendo ações do etnodesenvolvimento.

O IDES é a instituição responsável pela gestão do Programa Caia na Rede, no Baixo Sul da Bahia. Com a implementação do Programa, os benefícios do mundo digital estão sendo levados para o município de Valença e suas comunidades, onde foram criadas condições objetivas para a disseminação do conhecimento. Desde 2009, foram matriculadas 750 pessoas no Programa de Alfabetização Digital da Microsoft, tendo 80% de aprovação. Também houve a implantação de dois programas de qualificação profissional, com foco no uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), formando 70 pessoas, além de uma sala de aula conectada e dois laboratórios de informática implantados.

TRIBUTO AO FUTURO

O Programa Tributo ao Futuro

Criado no final de 2004, o Tributo ao Futuro é um Programa da Odebrecht S.A, executado pela Fundação Odebrecht, que teve como base de inspiração o Programa de destinação de Imposto de Renda da Gerdau, no Rio Grande do Sul. Por meio do Tributo, Integrantes e Parceiros da Organização Odebrecht podem apoiar, sem qualquer custo, projetos sociais que educam jovens, para a vida e pelo trabalho.

A partir das destinações de Imposto de Renda e doações, as iniciativas são realizadas por instituições com o título de Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (Oscip), concedido pelo Ministério da Justiça. Os projetos apoiados são certificados e acompanhados pela Fundação Odebrecht, que, mensalmente, presta contas para cada Investidor.

Baseado na Lei Federal 8.069/90 (Estatuto da Criança e do Adolescente), que permite que as Pessoas Físicas destinem até 6% do Imposto de Renda apurado no ano vigente, desde que declarem pelo Formulário Completo. A quantia investida é abatida do imposto a pagar, ou acrescida ao imposto a restituir, corrigida pela Taxa Selic. A destinação pode ser feita até 30 de dezembro.

A Lei permite também que as Pessoas Jurídicas destinem até 1% do Imposto de Renda devido, apurado no exercício, desde que declarem com base no lucro real, podendo abater 100% do valor investido, na parcela do Imposto a pagar.

A Odebrecht, para facilitar o processo, antecipa o recurso para o Integrante. Com o adiantamento feito, a Odebrecht assume o custo financeiro da antecipação. O Integrante não tem custo algum e pode participar de um projeto social, certificado pela Fundação Odebrecht, contribuindo com a criação de um mundo melhor.

Custo zero para o Integrante, com impacto social garantido. As empresas parceiras que destinam seu IR podem abater 100% da doação de sua declaração de renda. É uma forma eficaz de exercer sua Responsabilidade Social, fortalecendo a imagem da Organização.

O Papel da Fundação Odebrecht

- Seleção e certificação de projetos sociais.
- Relacionamento institucional com Conselhos Municipais de Direitos da Criança e Adolescente, Prefeituras e Organizações da Sociedade Civil.
- Apoio ao planejamento e gestão financeira das Organizações da Sociedade Civil, cujos projetos foram selecionados.
- Orientações aos Líderes dos projetos, visando a otimização dos Resultados.
- Acompanhamento dos projetos, avaliação dos Resultados e geração dos Relatórios de Atividades, com respectiva prestação de contas mensal aos Investidores.

Como participar?

Para participar do Programa, nos casos da Pessoa Física e da Pessoa Jurídica, segue abaixo alguns pontos norteadores:

- Entre no site www.tributoaofuturo.com.br;
- Faça uma simulação de sua Declaração de Renda, no Simulador, e verifique o quanto pode destinar (6% do Imposto apurado).
- Em nosso site, poderá efetuar a participação preenchendo o formulário do Participe;
- Para ter acesso ao Benefício Fiscal, é imprescindível lembrar de informar o valor destinado na Declaração de Imposto de Renda;
- O valor da Pessoa Jurídica (1% do Imposto apurado) é identificado pela contabilidade da empresa e a destinação é efetuada pela equipe do Tributo ao Futuro;
- Entre em contato com a equipe do Programa: (71) 3206-1429/1810 | tributoaofuturo@odebrecht.com.

Este projeto contou com o apoio do Programa Tributo ao Futuro.





O Programa Tributo ao Futuro permite que cidadãos e empresas participem, sem custo algum, da construção de um mundo melhor.

A Lei 8069/90 permite a Destinação de parte do seu Imposto de Renda (IR) para projetos sociais:

- Cidadão: pode escolher onde aplicar até 6% do IR pago todos os anos ao governo. Utilizando o formulário completo na declaração, o valor da destinação volta abatido do imposto a pagar, ou somado à restituição;
- Empresa: pode destinar até 1% do imposto devido, com base no lucro real.

Exerça seu poder de escolha!
www.tributoaofuturo.com.br



**FUNDAÇÃO
ODEBRECHT**

ODEBRECHT

"A educação precisa passar por uma revolução. É importante que as pessoas tenham a dimensão do problema que enfrentamos. Os sistemas educacionais de massa foram criados no século XIX, durante a Revolução Industrial. Por isso, a principal característica desses sistemas foi a padronização. As crianças passaram a ser separadas por faixas etárias e cada disciplina ganhou um tempo fixo. Essa foi a forma de produzir "alunos em série". Mas isso não funciona mais. A educação tradicional não tem despertado o interesse dos jovens. O modelo a que estamos acostumados não dá mais conta de formar os profissionais demandados pelo mercado. As crianças e os jovens têm interesses distintos e ritmos diferentes de aprendizagem (...). A tecnologia é um caminho e, com certeza, terá um grande impacto na vida das escolas".

Ken Robinson, educador inglês.

Apoio:

SEMP TOSHIBA



NET
EDUCAÇÃO