



EDUCAÇÃO COMO (RE) EXISTÊNCIA: MUDANÇAS, CONCIENTIZAÇÃO, CONHECIMENTOS E COMO O USO DAS TECNOLOGIAS MEDIANTE AOS PROJETOS PEDAGÓGICOS PODE ADAPTAR-SE AS RECENTES MUDANÇAS

Raquel Fuguta Munari ¹

RESUMO

A educação contemporânea vem passando por modificações pois o ensino tradicional caiu em desuso, com isso o aluno que antes era passivo passou a ser agente ativo, necessitando de inovações e tecnologias que suprima tanta modernidade e diversidade do momento. Sendo assim, cabe as instituições modificarem seu ensino de forma que fomente tais necessidades e prepare o aprendiz para o mercado de trabalho atual. Assim este trabalho, é um recorte de uma pesquisa de mestrado e tem como objetivo analisar a influência dos projetos didáticos na educação fundamental. A metodologia foi qualitativa e como instrumentos de coletas de dados a observação e aplicação de projeto. Os resultados apontam que os projetos educacionais são de grande valia, pois por meio deles o alunado expõem e debate suas ideias se interagindo mais, aprova ou reprova decisões tornando-se mais autônomo nas suas decisões. As novas tecnologias vêm de encontro com essas propostas oferecendo respostas diretas que são de uso diários.

Palavras-chave: Projeto Pedagógico, Informática nas escolas, Inovação profissional da educação.

INTRODUÇÃO

A modernização do ensino perante os projetos escolares vem se adaptando de forma que o aprendiz age durante todo o processo de ensino, interagindo, pesquisando e formando seu conhecimento com o apoio da tecnologia. Esta ação é fundamental no procedimento epistemológico, como já destacado por professores o ditado 'é fazendo que se aprende' se encaixa perfeitamente dentro de projetos educacionais, pois quando se une a teoria com a prática, dando a oportunidade de se

¹ Mestre em Educação pela Universidad del Salvador- AR, especialista em Alfabetização e Letramento graduada em Pedagogia e Letras professora da Educação Básica raquelfmoreda@gmail.com



expressar e expor suas expectativas o indivíduo torna-se o autor de suas ações que o leva ao conhecimento, destarte nem sempre a teoria é suficiente.

O desenvolvimento desses projetos devem permear por todas as disciplinas obtendo um objetivo central e uma meta a ser atingida, sendo planejado com antecedência e avaliado e refletido a todo momento, para assim corrigir os erros e refazê-los sempre que necessário, erros esses que não partem somente do aluno, mais do próprio professor, a mediação constante é fundamental, pois o alunado necessita de intervenções para prosseguir, estimular-se e motivar-se a tal.

O uso dessas novas ferramentas serve para auxiliar tais procedimentos que se fazem importante integrar algo inovador e que desperte a curiosidade do aluno, os novos programas de ensino por meio da informática sites e jogos pedagógicos disponibiliza o que o jovem necessita, o bate papo online, os jogos e brincadeiras, assim como as pesquisas atraem a atenção dessa nova demanda e leva para a sala de aula algo que hoje é indispensável no cotidiano: O uso da tecnologia.

Na escola a lousa e o giz podem ser utilizados, porém não são 'únicos', os meios tecnológicos também devem ser explorados, os educadores assim como a instituição de ensino necessitam de atualizações permanentes oferecendo programas de capacitação aos profissionais da educação e equipamentos que suprimem uma nova necessidade nessa época de mudanças. A soma dessas duas peculiaridades em paralelo são imbatíveis para o sucesso escolar, além de prosperar o ensino garante o progresso do aluno transpondo para a sala de aula o que se é utilizado na sociedade e no mercado de trabalho, garantindo que o jovem desvencilhe da escola preparado para atingir os objetivos esperados em sua cidadania, vida acadêmica e profissional, assim vamos analisar.

Nesse contexto, o objetivo deste estudo é debater sobre como o uso das tecnologias pode trazer o desenvolvimento mais eficaz do alunado por meio de projetos pedagógicos no cotidiano escolar e quanto isso contribui para aprendizagem.



METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos estão diretamente relacionados a projetos educacionais e suas influências sobre o ensino no contexto escolar. O ponto de partida foi a escolha de uma escola pública pertencente ao Estado de São Paulo localizada no município de Guaraci, onde é dado este ensinamento.

Sendo assim, esta pesquisa é qualitativa a fim de analisar escolas o desempenho dos alunos e a eficácia ou não do ensino aplicado por projetos.

As fontes primárias se obterão da escola entrevistada e observações frequentes como objetivos de PESQUISA específica, as informações secundárias identificadas pela escola e Secretaria de Educação do Estado de São Paulo.

Quanto dimensão do tempo dessa pesquisa é transversal, tomado como objetivo de questionários de análise e entrevistas de professores da escola selecionada. A coleta de dados a partir dos resultados da pesquisa realizada com estudantes, verificando se houve avanço ou não na sua aprendizagem, com o uso da tecnologia da informação aplicada em paralelo no decorrer do desenvolvimento do projeto de Língua Portuguesa, sendo da responsabilidade do autor implementar o processo de ação-reflexão-ação e recolher dados e registros de diferente natureza, através de entrevistas, fotografias, gravações e outros tipos de observações diretas, informações que devem ser comparadas, o que confirma a validade ou não das questões levantadas, permitindo a construção ou validação da pesquisa.

Assim, a pesquisa deu início com o estudo desenvolvido em salas de aula da E.M.E.F. Antonio Zuquim, baseado na dificuldade que os alunos tem na produção textual. Por tanto, a aplicação desta tecnologia como uma ferramenta de melhor desempenho, o uso na forma de informática educativa e didática.

REFERENCIAL TEÓRICO

A origem da palavra “projetos” deriva do latim *projectus*, que significa algo lançado para frente. Pensando nisso o projeto é compatível com as tecnologias, pois ambos caminham para o progresso tornando real aquilo que se planeja.

Para se obter a prática de projetos pedagógicos nas escolas é necessário anexá-los no planejamento para que assim, sejam estudados quais projetos serão realizados



baseando-se nas condições de vida da comunidade e posteriormente desenvolver propostas de intervenções destinadas a transformação social e tecnológica.

Nessa tangente Barbier (In. Machado, 2000) relata que:

(...) o projeto não é uma simples representação do futuro, do amanhã, do possível, de uma ideia; é o futuro a fazer, um amanhã a concretizar, um possível a transformar em real, uma ideia a transformar em acto (BARBIER, apud MACHADO, 2000, p. 6).

Partindo dessa premissa entende-se que o professor deve possuir várias estratégias para estabelecer novas relações e condições de educabilidade entre si e com seus alunos, esta é uma condição necessária e indispensável para a prática da educação, incluindo os projetos.

O desenvolvimento de projetos em sala de aula ou até mesmo fora dela, permite uma aprendizagem mais significativa no cotidiano escolar e social do aluno, permitindo o diálogo com sua existência, ampliando seus conhecimentos. Durante o procedimento do projeto o professor atribui tarefas entre os grupos estimulando suas competências e habilidades de forma cooperativa que busca um envolvimento na sua totalidade.

Certamente que quando o aluno é colocado frente aos problemas imitando sua realidade procurando solucioná-los, compreende que a escola não é uma mera reprodutora de conteúdo, mas que o ensino é baseado na realidade e o que se aprende em seu interior pode ser colocado em uma prática constantemente ampliando as possibilidades de soluções.

Todas as ações escolares devem ser reflexivas pois, a cada ato desenvolvido em sala de aula precisa-se de uma avaliação diagnóstica mesmo que oral para assim corrigir os erros e transformá-los em acertos levando assim ao aprendizado.

Nesse contexto Luckesi (2005, p.4) enfatiza que “a questão central da prática da avaliação não está nos instrumentos, mas sim na postura pedagógica e consequentemente na prática da avaliação”. Este tipo de avaliação é constante e imediata tanto para o aprendiz como para o professor.



No término desse processo o objetivo a ser atingido é que o aluno se torne autônomo e ativo enfrentando obstáculos e solucionando os desafios que exigem um novo conhecimento e aprendizado.

A necessidade do uso das tecnologias e os benefícios dos projetos pedagógicos

A necessidade do uso das tecnologias no desenvolvimento dos projetos pedagógicos são de suma importância para o desenvolvimento da criança no processo de ensino-aprendizagem, de forma que por intermédio deles o indivíduo possua a oportunidade de não só pensar na teoria mas, também praticá-la. Esse aprendizado parte da ação-reflexão-ação, na sala de aula durante as atividades corriqueiras a ação permanece a desejar, pois o tempo é curto e nem sempre é possível apresentar e executar uma ação significativa, a tecnologia por sua vez permite essa continuidade na busca pelo conhecimento permitindo assim aguçar a curiosidade.

O desenrolar do projeto faz com que o indivíduo participe de cada 'passo' tanto na elaboração quanto na execução das ações, sua participação é valorizada, este pode tomar decisões sozinho ou coletivamente, usar estratégias para solução de problemas, passa então a construir e desconstruir do seu próprio aprendizado até chegar a uma completa compreensão.

Assim, tais projetos desenvolvidos pelos alunos com um ou mais indivíduos no âmbito escolar e sobre a orientação do professor visa a aprendizagem de conceitos, eficácia no aprendizado e desenvolvimento de competências e habilidades específicas individuais.

Segundo Machado (2004, p.101) o autor menciona que ao trabalhar com projetos, é possível ampliar as habilidades, promovendo tarefas e desafios que encorajam os alunos a expandir seus conhecimentos e competências. O autor destaca que a experiência com projetos nas escolas tem se mostrado eficaz na propagação das inteligências múltiplas. O Trabalho com conteúdos atitudinais e processuais visa a colaboração para o desenvolvimento e o respeito as diferenças pela necessidade de trabalhar em conjunto, encorajando a ouvir e expressar, ter o pensamento de autocrítica e até vencer o desafio de falar em público.



Essa metodologia de trabalho com projeto deve ser baseada em situações reais, onde o aluno tenha alicerce sólido para progredir, é necessário estimular a curiosidade do mesmo, para assim, poder ser realizadas pesquisas, instigando a curiosidade que é fundamental para este tipo de trabalho. É por meio dos projetos que as crianças aprendem com mais leveza a estudar, investigar, buscar informações, fazer exercícios críticos, duvidar, discutir, falar, pensar, gerenciar sua aprendizagem, refletir coletivamente e o mais importante, se desenvolver e pôr o que aprendeu em prática.

Os projetos pedagógicos devem ser elaborados com muita responsabilidade pelo profissional da educação de forma que cada etapa seja pensada com antecipação conduzindo o aprendiz para o objetivo central. O professor deve mediar constantemente a evolução do grupo, sanando as dificuldades e proporcionando meios que os estimulam.

Para Almeida (2002) destaca-se:

(...) o projeto rompe com as fronteiras disciplinares tornando-as permeáveis na ação de articular diferentes áreas do conhecimento, mobilizadas na investigação de problemáticas e situações de realidade. Isso não significa abandonar as disciplinas, mas integrá-las no desenvolvimento em sua própria identidade, ao mesmo tempo, que estabelecem articulações horizontais numa relação de reciprocidade entre elas, a qual tem como pano de fundo a unicidade do conhecimento em construção (ALMEIDA, 2002, p. 58).

Nesse contexto percebe-se por meio desta fala que é a partir dos projetos educacionais que se constrói uma educação de qualidade, é necessário que os professores trabalhem de forma afetiva, e os estudantes estejam dispostos a aprender, onde o conhecimento se adquire de maneira não obrigatória mas natural e divertida e com envolvimento do coletivo.

A participação da criança é tida como protagonista no processo educacional, de modo que deva ser dominante e ativa nas ações. Para tanto é preciso considerar as experiências de cada alunado para contextualizar o assunto de acordo com sua realidade. Para atingir e ser capaz de ter uma aprendizagem significativa.



O benefício do uso da tecnologia no ambiente escolar

O maior destaque atualmente é o uso da informática e da tecnologia como ferramenta de ensino. A escola sendo a formadora de conhecimentos deve caminhar com a evolução, portanto foram introduzidas nelas o uso do computador. Essa tecnologia é sem dúvida de grande valia para o aprendizado, porém para utilizá-lo é necessário planejamento e capacitação. Existe um grande processo de mudanças para que estas se encaixem definitivamente no cotidiano escolar.

Para Dalben e Castro (2010) é necessário:

[...] os impactos provocados pelas tecnologias contemporâneas de comunicação, traduzidas na facilidade de acessar, selecionar e processar informações refletem na educação, permitindo alargar novas fronteiras do conhecimento por meio de uma relação pedagógica permanente de diálogo e de interação entre os saberes. (DALBEN; CASTRO, 2010, p. 39).

Nesse contexto a introdução de meios digitais na educação permite novas formas de ensino e aprendizagem, desde que sejam recursos tecnológicos bem utilizados no espaço escolar.

Com o uso dessa nova tecnologia, deve permitir ao aprendiz o desenvolvimento de competências, fornecida pelo uso dessa ferramenta, permitindo assim o acesso ao conhecimento através de pesquisas rápidas e eficazes que a internet proporciona. Portanto a escola deve estar ciente de sua responsabilidade nesta fase procedimental, ter bem estabelecidas suas estratégias no plano de educação, de modo que os professores também estejam preparados para o uso desta inovação e que não só usa o computador com um instrumento lúdico, mas como um recurso importantíssimo de ensino.

Afirma Hernández (1988, p.49) que “[...] o trabalho com projetos não deve ser visto como uma opção puramente metodológica, mas como uma maneira de repensar a função da escola”. A junção de projetos e tecnologias são engenhosidades atualizadas que apresenta significados positivos, tanto para as crianças como para os jovens que estão imersos neste meio e possuem habilidades básicos para seu uso, atualmente tudo que se faz na vida social gira em torno da tecnologia, a criança já



nasce 'clitando' os aparelhos eletrônicos e desejando tê-los como parte constante do seu dia-a-dia, seja para brincar ou para se manter atualizado.

Ter o computador como aliado é sinônimo de inovação, utilizando várias formas de ensinar chega-se a mais um elemento da práxis do cotidiano escolar. O estímulo é um dos melhores meios para se conquistar o aprendiz e a tecnologia assim como suas ferramentas rápidas e espontâneas “encanta” o aluno levando-o a adquirir interesse em seu próprio conhecimento, pois fazem, parte de sua rotina diária.

O professor como precursor no uso das tecnologias

O professor é o construtor de inovações, tudo que surge na sociedade é inserido na escola para que a criança aprenda e transmita no lar, sendo assim, o professor passa a elaborar meios adequados para conseguir os fins designados. Portanto, não é possível falar de inovação curricular sem mencionar os professores. As mudanças na educação dependerão do que os educadores fazem e pensam, não dependendo assim unicamente de construir melhores escolas e novos instrumentos.

Negroponete (1995) destaca as mudanças dos alunos de antigamente e dos de hoje mencionando que:

Fazemos parte de uma sociedade conectada, cuja principal característica é a rapidez na comunicação, que por sua vez, geram relações jurídicas e conseqüentemente responsabilidades. Ocorre que, diante da evolução tecnológica, somos ainda da era analógica, ou seja, passamos por um momento de transição, enquanto que as crianças e os adolescentes já nasceram na era digital (NEGROPONTE, 1995, p. 196).

Como destacado acima os profissionais da educação necessitam de capacitações constantes, principalmente quando fala-se de tecnologia e modificações, não adianta montar amplas salas de informática, disponibilizar aparelhos de última geração se o professor não domina essa modernidade.

Mello (1991, p.17) menciona que “há professores despreparados para trabalhar com o tipo de aluno que predomina na escola pública, sentem-se abandonados e sem assistência para enfrentar essa difícil tarefa já que não receberam a formação



adequada”. Quanto mais diversificada for a demanda escolar mais complexo se torna o trabalho do professor.

Candau (1997, p.55) afirma que a formação continuada de professores deve “estruturar-se em torno de três eixos: a escola como *locus* privilegiado de formação, a valorização do saber do docente e o ciclo de vida dos professores”. A escola necessita estar equipada adequadamente para oportunizar um aprendizado atual, pois os alunos giram em torno de tecnologias – aparelhos celulares, computadores, internet, tablets, notebooks – esses prosperam respostas rápidas através de um clique. O conteúdo tradicional de lousas e livros já são ultrapassados para essa nova geração, a utilização de projetos inovadores interdisciplinares que tenham como métodos meios de tecnologia atrai a atenção do alunado. O professor mal capacitado faz dessa etapa uma mera passagem insignificante e muitas vezes vexaminosas, pois demonstram para seus aprendizes sua incapacidade de domínio desmotivando-os.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O foco no desenvolvimento de habilidades e competências dos alunos foi programado com o uso das aulas de informática oferecida pela escola e o desenvolvimento do projeto de leitura e escrita em combinação com as atividades realizadas pelos professores também em sala de aula. As atividades de escrita se deu a partir de nomes de personagens das histórias lidas e contadas pelo professor e isso foi posto na rotina das aulas, assim como o uso da tecnologia e internet, o que foi motivando o alunado e despertando interesse, pegando gosto pela escrita no computador. As crianças de uma maneira significativa e contextualizada foram aos poucos apresentando desenvolvimento de valores relacionados com a vida social através das janelas da internet.

Foram assistidos 171 alunos do 4ºano do Ensino Fundamental, os dados iniciais a mostraram que apenas 12% não apresentaram dificuldades na leitura e escrita e 88% apresentaram diferentes dificuldades na leitura e escrita divididas em 24% com erros ortográficos e pontuação na leitura e escrita, 29% leitura silabada das palavras, 32% falta de organização e registro e 3% falta de sentido na leitura e escrita.

O projeto foi desenvolvido inicialmente através de Rodas de Leitura e Socialização assim como Desafios Ortográficos na escrita. Acoplado esse processo em



sala de aula, o repertório foi se ampliando gradualmente, esse leque foi explorado também nas aulas de informática tanto na leitura como na escrita incluindo o uso do computador abrangendo assim o interesse pelas novas tecnologias. Contudo aprofundou-se a leitura, interpretação e produção textual através de reescritas de contos e fábulas. Por fim, foi organizado-se uma coletânea digital e impressa de textos desenvolvidos e digitalizados pelos alunos durante todo o processo de desenvolvimento do projeto que se deu no início de 2015 até o final daquele ano.

Com os dados finais, foi observado que 77% do alunado não apresentaram dificuldades na leitura e escrita e 23% apresentaram dificuldades na leitura e escrita divididos em 15% com erros ortográficos e pontuação, 5% leitura silabada, 2% falta de organização no registro e 1% falta de sentido na leitura e na escrita.

Foi observado que também está influenciando nos processos de ensino e de aprendizagem, através da relação entre professor e aluno a "tecnologia". Os recursos tecnológicos facilitaram estratégias de interação e fez com que a participação do alunado se intensificasse, em uma linguagem de registro que combina o uso oral com o uso da escrita, articulando conhecimentos e habilidades durante o processo de construção do conhecimento por parte dos envolvidos.

Os dados revelados pela aplicação do projeto nos mostrou que a Tecnologia da Informação, quando utilizada de acordo com um objetivo específico pedagógico transforma-se numa ferramenta que auxilia o aluno a superar seus próprios limites, permitindo que o professor possa ampliar a formação intelectual dos estudantes nesta etapa de preparação da sociedade para a cidadania.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A nova concepção de mundo gerou mudanças no ensino-aprendizagem e na relação professor-aluno assim como nas maneiras de se ensinar e os recursos tecnológicos vem favorecendo a interação do aprendiz na instituição de ensino e na sociedade em si.

Com isso, fica nítido que na sala de aula é fundamental possuir a interdisciplinaridade já que existem uma grande diversidade de culturas ali presente, por meio de um 'tema' pode-se trabalhar uma vasta diversidade de conteúdo, esse



necessita ser direcionado para a realidade do aprendiz para assim melhorar sua compreensão e assimilar o que está aprendendo. Assim como a multifuncionalidade também é imprescindível, pois a partir do tema gerador articula-se diversos áreas do conhecimento.

Os resultados obtidos demonstraram a importância do uso dos projetos associados a tecnologia para a aprendizagem, tornando o processo mais dinâmico, participativo e produtivo.

O conhecimento do indivíduo não deve ser baseado apenas no conteúdo produzido pelo sistema, o professor versátil terá como relevância articular o conhecimento que será transmitido para o aprendiz, em função da interdisciplinaridade aqui já mencionada, fazendo isso com todos os conteúdos que estão interligados promovendo um sentido maior para a aprendizagem. Os projetos vêm em auxílio desta nova demanda e inovam a maneira de se aprender, levando a criança a ter autonomia e interação durante seu aprendizado.

Por tanto a junção dos projetos e das tecnologias facilitam a aprendizagem do indivíduo, dando clareza do que aprende e estimulando o uso desse novo conhecimento para o exercício fora dos muros da escola.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, F. J & FONSECA JÚNIOR, F. M. *Projetos e ambientes inovadores*. Brasília: Secretaria de Educação a Distância – SEED/Proinfo – Ministério da Educação, 2000.
- CANDAU, V. M. F. *Formação continuada de professores: tendências atuais*. In: CANDAU, V. M. (Org.) *Magistério: construção cotidiana*. Petrópolis: Vozes, 1997, p.51-68.
- DALBEN, Ângela Imaculada Loureiro de Freitas; CASTRO, Elza Vidal de. *A relação pedagógica no processo escolar: sentidos e significados*. In: TEIXEIRA, AdlaBetsaida Martins. *Temas atuais m Didática*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010. Cap. 1, p. 13-61.
- FREIRE, Paulo. *A ação cultural para a liberdade e outros escritos*. Tradução de Claudia Schiling. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1968
- HERNÁNDEZ, F. *Transgressão e mudanças na educação: os projetos de trabalho*. Porto Alegre: ArtMed, p.49. 1988.
- MACHADO, N. J. *Educação: Projetos e Valores*. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.



LUCKESI, Cipriano C. Avaliação da aprendizagem escolar. 16 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MELLO, G. N. de. *Políticas públicas de educação*. São Paulo: Instituto de Estudos Avançados da Universidade de São Paulo. 1991. Série Educação para a Cidadania, n.1, p.66.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.