



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL

INSERÇÃO DA ESCOLA JOÃO GERMANO MACHADO EM UM AMBIENTE TECNOLÓGICO DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

PÓS-GRADUANDA: MARILIZE BRAGA COSTA

Núcleo Específico de Gestão para Integração das TDIC no Currículo

ORIENTADORA: ELISA MARIA QUARTIERO

FLORIANÓPOLIS, AGOSTO DE 2016.

MARILIZE BRAGA COSTA

**INSERÇÃO DA ESCOLA JOÃO GERMANO MACHADO NO
AMBIENTE TECNOLÓGICO DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
avaliação final do CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO
EM EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL
promovido pelo MEC, UFSC, SED-SC e UNDIME,
sob a orientação da Prof^ª. Dr^ª. Elisa Maria Quartiero.

FLORIANÓPOLIS, AGOSTO DE 2016

COSTA, M. B. Inserção da Escola João Germano Machado no ambiente tecnológico de informação e comunicação. Florianópolis, SC: MEC, UFSC, SED-SC e UNDIME, 2016. 34 p.

RESUMO

Neste trabalho discute-se a necessidade de incluir a Escola João Germano Machado no mundo das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação. Duas vertentes foram amplamente discutidas e posteriormente desenvolvidas neste ambiente educacional: a redefinição do Projeto Político Pedagógico da Escola (PPP) com relação a forma de atuação e a utilização das Tecnologias Digitais na Sala de Apoio; e o desenvolvimento de uma Gincana Cultural *online* pelo Facebook, com ênfase na sustentabilidade, utilizando-se de metodologias diferenciadas de ensino envolvendo a pesquisa, projetos interdisciplinares e reconstrução do conhecimento com a contribuição das tecnologias disponíveis e das redes sociais. Através destas abordagens a Escola tinha como objetivo a melhoria da qualidade do ensino e das aprendizagens e, em consequência, contribuir para transformação dos espaços e ambientes formativos do entorno escolar.

Palavras-chave: Aprendizagem; Redes sociais; Gincana; Sustentabilidade.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	6
2	O CONTEXTO DA INSERÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ESCOLA	8
2.1	A NECESSIDADE DE ABORDAR ESTA TEMÁTICA NA ESCOLA	8
2.1.1	A Escola e a aprendizagem.....	8
2.1.2	O Projeto Político Pedagógico da Escola	13
2.1.3	Interesses e parcerias	14
3.1	O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS FERRAMENTAS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM.....	18
3.2	AS REDES SOCIAIS NA ESCOLA: NOVAS PROPOSTAS A PROCURA DE NOVOS ESPAÇOS	19
3.2.1	Facebook.....	21
3.2.2	Twitter	22
3.2.5	Whatsapp.....	23
4	O PROJETO DE AÇÃO COLETIVO: A GESTÃO E AS TDIC	24
4.1	AVALIAÇÃO DO PROCESSO DE INSERÇÃO DA ESCOLA NO AMBIENTE TECNOLÓGICO DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	24
4.2	A GINCANA CULTURAL <i>ONLINE</i> ESCOLA SUSTENTÁVEL.....	24
4.2.1	A gincana como multiplicadora de Ações Sustentáveis	25
4.2.2	As atividades realizadas	27
	REFERÊNCIAS	34

1 INTRODUÇÃO

Repensar a prática escolar é extremamente importante para determinar o caminho que será seguido na condução do processo pedagógico. É função do professor elaborar, buscar, propor estratégias para que o ensino se torne libertador, emocionante, construtivo para o cidadão atual e desenvolvimento do seu senso crítico/participativo.

Diante disso, esse trabalho visa propor uma forma criativa de aquisição de conhecimentos por meio do uso das redes sociais, aproveitando o interesse juvenil pelas tecnologias digitais e redes, afim de serem multiplicadores de conteúdos sobre a sustentabilidade do planeta, tornando-se assim agentes transformadores na sociedade em que vivem.

Por este motivo fez-se necessário abordar a realidade local contextualizando a Escola e seus arredores, tanto nos aspectos ambiental quanto nos culturais. Apresentamos e analisamos um projeto realizado na nossa Escola que envolveu conteúdos sobre o meio ambiente e sustentabilidade e o uso das redes sociais. Nesse projeto, houve a preocupação em reunir toda a comunidade escolar para a reorganização do trabalho realizado com atendimento com as TDICs (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação), expandindo seu alcance com o intuito de motivar alunos e professores para participarem de ações e dinâmicas no mundo virtual. Nesse sentido, foi proposta uma intervenção que congregasse e discutisse práticas de sustentabilidade por meio de uma gincana *online* com o objetivo de envolver toda a comunidade escolar na busca de novos conhecimentos e mudanças de atitudes, tão necessárias nos dias atuais.

As construções tecidas neste texto buscam refletir a gestão das tecnologias na realidade da Escola Municipal João Germano Machado, local de realização do projeto. Para isso foi organizado um panorama atualizado dos acessos e usos das TDIC nesse espaço. Esse panorama contemplou os seguintes aspectos:

- a) Os usos das TDIC pelos sujeitos do contexto escolar: gestão, professores, alunos, demais funcionários e familiares; tipos de ferramentas mais utilizadas por esses sujeitos (ex.: computadores, celulares, *tabletes* etc.);
- b) Os espaços na Escola em que as TDIC foram/são mais utilizadas e aqueles em que se observou que não há o uso desses instrumentos;

- c) Os momentos em que as TDIC são utilizadas com mais frequência e quando essa frequência de uso diminui; as TDIC que são mais utilizadas nesse contexto.

Os resultados são apresentados e discutidos em dois capítulos: em um deles, apresentamos a proposta de intervenção e seus resultados e no outro discutimos as possibilidades das redes sociais nos processos de ensino e de aprendizagem.

2 O CONTEXTO DA INSERÇÃO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA ESCOLA

2.1 A NECESSIDADE DE ABORDAR ESTA TEMÁTICA NA ESCOLA

Acreditamos que inserir a Escola num ambiente virtual traz grandes vantagens para seus protagonistas, tanto do ponto de vista da qualidade da educação, quanto da gestão escolar. Um destaque, é a possibilidade de conseguir o empenho necessário para que a aprendizagem se desenvolva, pois os alunos adquirem a capacidade de acessar conteúdos e informações em níveis mundiais, assim como relacionar e refletir sobre o conteúdo trabalhado anteriormente na sala de aula. O propósito da Escola é possibilitar que o aluno se torne um cidadão participativo, compartilhando informações e revendo conhecimentos e contribuindo para elaborar novos conhecimentos que serão novamente analisados e remodelados. O mundo digital, no qual estamos tão inseridos e muitas vezes sem nem percebermos, tem gerado muitas transformações na forma de agir, fazer e até mesmo pensar das pessoas e, mais especificamente, de nossos alunos e professores. É necessário que a escola esteja aberta para este novo modo de conhecer e estar no mundo que está gerando novas propostas e abordagens pedagógicas.

No trabalho cotidiano na Escola, observamos que o que era estático e imutável ficou para trás no campo educacional. O movimento e o novo fazem-se necessários para a geração dos chamados “nativos digitais”, pois é necessário buscar estratégias e novos caminhos para ser professor, pois ainda que ele seja o principal agente do processo de ensino e de aprendizagem precisa ir em busca de informação e capacitação, pois a sua forma de ensinar não contempla as necessidades dessa geração, isto é, não consegue mais ‘cativar’ seus alunos para o estudo. As aulas tornaram-se chatas, monótonas e a indisciplina tende a dominar as salas de aula, que estão abarrotadas de alunos sem interesse e sem vontade de se debruçar em livros para realizar leituras que consideram desnecessárias e que muitas vezes nem fazem sentido para eles.

2.1.1 A Escola e a aprendizagem

A Escola Municipal João Germano Machado está situada às margens da BR 280 ao lado da Polícia Rodoviária, no bairro do Iperoba em São Francisco do Sul no estado de Santa Catarina. Possui 02 turmas de Educação Infantil sendo que uma com crianças de 04 anos e outra de 05 anos; 16 turmas do Ensino Fundamental, destas 09 de anos iniciais e 06 dos anos

finais, dividido em dois ambientes, 10 turmas ficam em prédio próprio e outras 7 turmas ficam nas salas de aula da Univille (Universidade da Região de Joinville, Campus São Francisco do Sul), alugadas pela Secretaria de Educação do município, a 200 m da Escola, por não haver espaço que comporte todos os alunos.

No prédio próprio, está disponível uma sala de aula para ser utilizada como Sala de Informática, contando com 16 computadores, sendo que 06 estão conectados em internet banda larga para que todos os alunos da Escola tenham acesso à Sala Informatizada. Os alunos deslocam-se das salas de aula que ficam na Univille até a Sala de Informática, a cada 15 dias, no horário disponível para este trabalho.

Estes atendimentos são realizados da seguinte forma: é disponibilizada uma semana de uso da sala informatizada para o Ensino Fundamental Anos Finais e outra semana para a Educação Infantil e Ensino Fundamental Anos Iniciais, onde são previamente agendados os horários com a professora de informática e disponibilizado o planejamento para o preparo do ambiente e equipamentos necessários para as aulas.

Embora no princípio, os computadores disponíveis na Escola fossem do Programa Proinfo - Programa Nacional de Tecnologia Educacional, criado pela portaria nº 522/MEC, de 9 de abril de 1997, para promover o uso pedagógico de Tecnologias de Informática e Comunicações (TICs) na rede pública de Ensino Fundamental e Médio, hoje, a maioria dos computadores são resultados de doações das empresas locais e aquisições pela APP (Associação de Pais e Professores da Escola), de verbas do FNDE (Fundo Nacional de Desenvolvimento do Ensino) e verbas próprias resultantes de promoções (festas, ação entre amigos, etc), realizadas pela Associação.

Nesta comunidade existe problemas em relação a oferta de sinal para telefonia móvel e internet, entretanto a maioria das famílias que são atendidas pela Escola possuem acesso à internet via-rádio ou através das operadoras. Diante desta realidade, a Escola também enfrenta dificuldades com relação a velocidade da internet banda larga para as salas de informática, necessitando de organização interna mais intensa e muitas vezes precisando trabalhar em modo *off-line*.

A utilização das TDIC pela Escola e pela equipe de gestão é feita através de Comunicação Interna na Secretaria de Educação com os grupos das Diretoras das Escolas e Coordenadoras de Ensino, bem como com a Secretária de Educação do Município, via WhatsApp,

apresentações em reuniões de trabalho, com uso de *Datashow*, *notebook*, vídeos, etc. A ferramenta de trabalho mais utilizada é o pacote de aplicativos do Office do Windows (Word, Excel, Power Point), para elaboração de textos, planilhas, roteiros, apresentações. Para a produção de vídeos é utilizado o Movie Maker, também um aplicativo do Windows. Na sala da direção da Escola, há também um computador com internet banda larga para o serviço de gestão.

Para a equipe de professores é disponibilizado um computador com internet e impressora na sala dos professores, um *notebook*, com o sistema Windows, máquina fotográfica digital, aparelhos de som tipo *microsistem* e caixa de som com entrada USB, dois Datashow, Televisões, DVDs e *Smart TV*. Atualmente está disponível também o espaço do Blog da Escola, um perfil no Facebook da Instituição de Ensino, além de um grupo fechado no Facebook para a realização da Gincana Cultural *Online*, onde são postados trabalhos dos alunos, comunicações e resultados de festas, projetos desenvolvidos por professores e seus alunos e avisos de interesse da Escola, rádio escolar e jornal da escola, estes últimos em fase de implantação. O acesso à internet fica à disposição do professor, para uso de *notebooks* e *smartphone*.

O uso das TDICs pela secretaria da Escola é feito através das máquinas fotográficas digitais, *smartphone*, impressora multifuncional, computador para envio de documentos para Secretaria de Educação e demais escolas. Geralmente, são para troca de documentos de alunos transferidos, via *e-mail*, atualização do *Blog* da escola e perfil do *Facebook* através de postagens de trabalhos realizados, avisos comunitários, cobertura de eventos realizados e atualização do Sistema Integrado de Notas.

Na sala informatizada, os computadores possuem o sistema Linux (Sistema Operacional de código aberto e livre, desenvolvido por Linus Torvalds). Este sistema operacional é amplamente utilizado nas escolas por ser gratuito e aberto com um sistema compatível com o sistema Windows, utilizado pela maioria dos alunos e professores fora da Escola.

Esta sala é pouco utilizada pelos professores pois o acesso à internet é em apenas algumas máquinas, então preferem ficar na sala de aula com livros e quando necessário utilizam, mas apenas como recurso para pesquisas no contra turno com equipes menores de alunos

A sala multifuncional, responsável pelo atendimento para crianças com necessidades especiais, conta com dois microcomputadores, dois notebooks, interligados com *internet* banda larga do programa de acessibilidade do Governo Federal. Nesta sala multifuncional o atendimento é realizado individualmente no contra turno e os computadores são utilizados para

jogos, para os alunos especiais pesquisarem imagens, atividades *online* em *sites* educacionais e apoio para o professor que atende os alunos com necessidades especiais. Os *notebooks* são oferecidos aos alunos com dificuldade de mobilidade, para facilitar assim a escrita e sua alfabetização para apoio ao trabalho que realizam na sala da aula regular, juntamente com a professora de educação especial e demais alunos.

Os alunos em geral, possuem acesso à internet “quando autorizados pelo professor” para realizar trabalhos, filmagens, fotos, através dos *notebooks*, tabletes e celulares pessoais, nas salas de aula. Em contrapartida, o Datashow é pouco utilizado, já que o sinal da internet não consegue alcançar as salas de aula, então é utilizado esporadicamente em sala de aula.

As salas de aula equipadas com multimídia, ficam nas salas alugadas da Univille. Nesse local os professores têm acesso à internet dentro das salas de aula e, por este motivo, podem utilizar direto durante todas as suas aulas o que oportuniza assim o acesso dos alunos às informações mundiais.

Quando os professores utilizam as TDIC na Escola, precisam utilizar celulares, tabletes e outros componentes eletrônicos, é disponibilizada uma senha para os alunos e encaminhado uma autorização para que tragam estes equipamentos para a sala de aula. Entretanto alguns alunos utilizam estes equipamentos quase que diariamente, mesmo sem a permissão da escola, pois descobrem a senha e a repassam uns para os outros, tornando o controle muito difícil de ser realizado. Avaliamos que esse é um problema que causa dificuldades, pois faz com que não consigam manter o foco nos estudos, uma vez que os conteúdos existentes nas redes sociais são bem mais atrativos que os conteúdos oferecidos pela Escola.

Com relação ao ensino, a Escola possui a média de 4,8 para o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) para o Ensino Fundamental dos Anos Finais. O IDEB foi criado pelo INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira), em 2007, como medida de avaliação de vários indicadores de qualidade das escolas brasileiras de Educação Básica. A média é calculada, entre outros dados, pelo desempenho dos alunos das escolas em provas aplicadas de dois em dois anos para as turmas de 5º e 9º ano.

Diante do exposto, a Escola possui nível de desempenho relativamente baixo pois a meta para o ano de 2013 era de 5,3 pontos, segundo dados do Inep (<http://ideb.inep.gov.br/resultado/>), onde são disponibilizadas as notas obtidas e as notas projetadas para o ano em análise. É bem verdade que comparando com a média do município a

Escola está dentro do desempenho desejado. Entretanto, o que se vê na prática, são alunos desmotivados, que não entregam trabalhos, as notas das provas de quase todas as disciplinas são baixíssimas, a taxa de reprovação na Escola fica em torno de 13 a 14% de número total de alunos e a taxa de evasão em torno de 3,6%, segundo dados do censo do ano de 2015.

A preocupação da equipe gestora da Escola é a aparente passividade da comunidade escolar em relação a falta de interesse dos alunos pelo estudo. Na comunidade é comum os adolescentes largarem o estudo para procurarem trabalho, ou simplesmente, para ficarem sem ocupação – geração não estuda e nem trabalha - e ficarem pelas ruas. Diante desse quadro, a Escola procurou estratégias para tornar o ensino mais qualificado e atrativo, com uma aposta em mudanças mais efetivas na qualidade de vida da própria comunidade. Como nos diz Dayrell (1996, p. 10)

Aprender a escola como construção social implica, assim, compreendê-la no seu fazer cotidiano, onde os sujeitos não são apenas agentes passivos diante da estrutura. Ao contrário, trata-se de uma relação em contínua construção, de conflitos e negociações em função de circunstâncias determinadas.

A rotatividade do quadro de professores, o fato de haver muitos professores próximos da aposentadoria e a falta de comprometimento nos estudos entre os alunos agrava a situação na Escola. Constatamos ainda que há uma falta de conhecimento e interesse por parte dos professores em lidar com situações de conflitos em salas de aula. A diferença entre as gerações também determina um abismo entre os interesses dos educandos e o dos seus professores. Como analisa Marques Junior (2001, p. 126).

Outra questão muito importante: é a de que muitos professores confundem alunos inquietos, hiperativos, com maus alunos. Uma coisa necessariamente nada tem a ver com a outra. Há alunos que, por natureza, são mais participativos, mais dinâmicos e que precisam de mais espaço dentro da sala, é preciso entender isso e tirar proveito, delegando funções a eles. (...) A determinação de responsabilidades sempre mexe com o ego das pessoas e a sensação de cumprimento de um dever traz alívio, sentimento de utilidade e desperta o respeito.

Foram essas dificuldades que levaram a criação do projeto de intervenção aqui em relato e análise.

2.1.2 O Projeto Político Pedagógico da Escola

Este documento da escola foi construído pela equipe de funcionários da Escola, juntamente com a comunidade através de reuniões e questionários respondidos por parte destes e também os alunos.

Neste documento, é descrito tudo que a Escola desenvolve, enquanto Instituição de Ensino, descreve as funções e atribuições de cada funcionário para o bom andamento da escola, além da filosofia da escola, cronograma de atividade anual e projetos desenvolvidos no decorrer do ano letivo. As modalidades de ensino são descritas e como parte integrante do documento o regimento interno orienta e direciona os procedimentos educacionais. O PPP (Projeto Político Pedagógico) delimita a atuação dos atendimentos e está em constante avaliação e revisão.

Ao examinar o Projeto Político da Escola Básica Municipal João Germano Machado constatamos que a sala informatizada não é citada. É descrita apenas como uma sala integrante da Escola como um todo, mas não aparece no PPP a descrição da sua função e a forma como deve funcionar para tornar-se efetivamente um espaço pedagógico da instituição.

Esta sala possui uma documentação que lhe coloca o pertencimento junto ao Programa PROINFO, do governo federal: os computadores são do pregão realizado em 2009 e hoje a maioria deles está sucateada. O Proinfo é um programa nacional de tecnologia educacional, criado para promover o uso pedagógico das tecnologias de informática e comunicação na rede pública de ensino, o MEC (Ministério de Educação e Cultura) compra, distribui e instala laboratórios de informática nas escolas públicas de educação básica. Em contrapartida, os governos locais (prefeituras e governos estaduais) devem providenciar a infraestrutura das escolas, indispensável para que elas recebam os computadores.

Por este motivo a sala segue o regimento do Núcleo Tecnológico Municipal que orienta as salas informatizadas de toda a rede de ensino do município, que tem por objetivo “Assegurar a toda a comunidade escolar a utilização dos recursos de tecnologia para atividades pedagógicas e para o desenvolvimento de aulas práticas nas disciplinas escolares” (Projeto Sala de Inclusão Digital da Escola Básica Municipal João Germano Machado – São Francisco do Sul).

2.1.3 Interesses e parcerias

A partir de 2013, devido ao sucateamento das máquinas, a APP da escola decidiu repor as máquinas que estavam danificadas e comprou 02 computadores, em 2014 adquiriu mais 02 computadores com recursos do FNDE, e em 2015, conseguimos uma doação de 13 computadores completos da empresa Arcellor Mittal Vega do Sul, e foi adquirido mais 01 computador e 01 Datashow com verba de doação da Vara Criminal de São Francisco do Sul. Hoje, contamos com 16 computadores em funcionamento somente na sala informatizada e acesso à internet em 12 desses computadores.

Devido os fatos atuais, a sala informatizada assumiu um caráter mais próximo da realidade da Escola, seguindo normas próprias do estabelecimento de ensino definido em reunião com professores, servindo como base para pesquisas, trabalhos acadêmicos, postagens de trabalhos e acesso as redes sociais.

Partindo deste princípio, sentiu-se a necessidade de rever a forma de atuação desta sala na escola, em reunião com professores, durante o horário de trabalho, definimos alguns critérios para melhorar o atendimento desta sala e este registro foi lavrado em Ata da instituição, em seguida será redefinido no PPP (Projeto Político Pedagógico), documento este que organiza, orienta e define a linha de atuação da Escola.

A primeira medida a ser adotada é centralizar todos as TDICs num local só, administrado pelo profissional responsável por esta sala, um local onde além de concentrar todo o equipamento serviria de sala de projeção com Datashow, tvs e outros. Houve a necessidade de que todo o material audiovisual da escola fosse disponibilizado de forma a dinamizar o tempo de acesso a essas tecnologias, onde o professor não precisasse ficar instalando todo o equipamento a cada 45 minutos de aula.

Já no início do ano, em reunião com os membros dirigentes da APP (Associação de Pais e Professores da Escola), ficou definido que a Escola aumentará a capacidade de acesso à internet via rádio, de forma a custear os valores com promoções próprias entre a comunidade escolar, permitindo assim o acesso mais dinâmico dos alunos às redes sociais, este acordo também está registrado em Ata da instituição.

Para realizar o atendimento dos alunos da área (Univille), que fica a 200 m da sede da escola, os alunos precisam se deslocar para a sala informatizada. Entretanto quando o tempo

está chuvoso este atendimento era cancelado, ficando muitas vezes por semanas sem o atendimento na sala. Nestes casos definiu-se que o professor faça o atendimento na própria sala de aula, neste caso na Univille, pois algumas destas salas contavam com o equipamento multimídia fixo na sala com acesso à internet, através de vídeos elucidativos, jogos coletivos, imagens, leituras e tantas outras opções que as TDICs possam oferecer.

Houve a necessidade de orientar o profissional desta sala para o uso dos diversos equipamentos, ou seja, computadores, máquinas digitais, caixas de som a fim de contribuir para o sucesso da rádio escola, Blog, jornal escolar e Página no Facebook. Este profissional também deverá orientar os alunos em relação a elaboração de vídeos, fotos, e todo e qualquer manuseio destes equipamentos.

O profissional que atuará nesta Sala ficará responsável em adquirir conhecimento nas diversas áreas envolvendo as tecnologias a fim de dinamizar o tempo dos professores em construção de conteúdos midiáticos que se fazem necessário para ensino dos alunos em relação as tecnologias digitais de informação e comunicação.

Algumas atividades já são realizadas com facilidade no âmbito escolar, em relação ao uso das TDICs, como pesquisas de informação, imagens, elaboração de apresentações dos conteúdos estudados através de *Power Point e Movie Maker, Word, Excel, Paint*. O Blog da escola também é utilizado como ferramenta de ensino aprendizagem, pois é um espaço para postar apresentações dos alunos e receber comentários e reflexões.

Por entender que todo aluno tem o direito de acessar as informações disponíveis nos meios tecnológicos e se beneficiar da rapidez com que se obtêm estas informações, a Escola João Germano Machado, apesar de não possuir infraestrutura para atendimento dos próprios alunos com qualidade em sua sede, preocupa-se em fazer o possível para que este atendimento seja realizado, oportunizando com que o aluno, professor e funcionários tenham acesso as diferentes metodologias de ensino e aprendizagem disponíveis e não ficou a espera de que os poderes públicos atendessem esta necessidade. Cortella (2014, p73) provoca: “Ora, a diferença é um elemento basilar para a pluralidade humana e a multiculturalidade é uma grande resposta à nossa capacidade de inovar, modificar, reinventar”.

Cada indivíduo é importante e necessita de base para acessar estas informações das novas gerações no cotidiano, a fim de que através destas ferramentas o indivíduo possa desenvolver o senso crítico, criativo e transformador desta sociedade em busca da sustentabilidade e melhoria da qualidade de ensino. Como analisa Cortella (2014, p. 92) “na

democracia é preciso ouvir, prestar atenção, dispor-se ao envolvimento, recusar a passividade, rejeitar a conivência e acolher a decisão da maioria. ”

3 O USO DAS TDIC COMO IMPULSIONADORAS DA APRENDIZAGEM

Diante de toda esta reestruturação da escola para definir critérios e condições para o uso das TDIC, muitos trabalhos têm sido realizados na escola, com base nestas definições. Em consenso com os professores, para tentar solucionar o problema que havia com relação ao descaso dos alunos pelo ensino e falta de interesse dos familiares na vida escolar de seus filhos, foi desenvolvido uma gincana de conhecimento on-line com a temática da sustentabilidade, onde houve várias tarefas a serem cumpridas pelas equipes. A finalidade foi recuperar os conteúdos necessários para o período de exames, tendo um cunho interdisciplinar e valorizando o conhecimento da comunidade na busca de um ambiente mais saudável e sustentável, pois como aponta Vasconcelos “fazer um bom trabalho mais consciente, crítico, criativo, significativo, implica que o professor deva se rever, se capacitar, sair do “piloto automático”, enfrentar conflitos, etc.” (1999, p.27).

Buscar alternativas que visem a inclusão do estudante no seu ambiente de estudo é o que todas as escolas tentam, porém é importante salientar que devido à falta de investimentos, é mais fácil permanecer nas práticas tradicionais de ensino que se utilizam do repasse da informação e colocam o aluno como mero espectador do processo, sem a possibilidade de refletir, apenas realizar cópias e ter aprendizagens no nível da memorização. Sabino (2012, p. 133) ao analisar essa situação afirma

Como corresponsáveis no processo educativo das novas gerações, percebo que os professores não são preparados, capacitados e estimulados em seus recursos pessoais e profissionais para o ato de educar, para a prática de formar, para produzir saberes e dialogar com seus aprendizes e, juntos, criarem e recriarem a prática pedagógica. Muitas vezes, naquilo que lhes é oferecido pelas instituições de formação, os profissionais não sabem reconhecer a oportunidade de rever suas concepções ou, simplesmente, resistem em função da desesperança e desinvestimento na própria profissão.

Hoje, é necessário que o professor promova a inserção do aluno no ambiente de estudo, através de práticas participativas que levam a reflexão do aprendizado e reformulação, comunicação e troca de experiência com grupos afins e até mesmo com o professor, pois quando o professor age como mediador do conhecimento, traz liberdade ao processo da aquisição do

conhecimento, que ao colocar o aluno no papel de pesquisador, ele se sente responsável pelo processo de ensino-aprendizagem tornando esta tarefa interessante e até mesmo agradável para todos os envolvidos. Com isso, podemos evitar os problemas apontados por Sabino (2012, p. 77), ao analisar que “temos hoje uma sociedade marcada por fronteiras que buscam o reconhecimento em sua diferença, mas que delimitam o tecido social em termos de relações humanas: os sentidos de aceitação, incluso, igualdade parecem confusos, quando postos em prática”.

3.1 O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS FERRAMENTAS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

Esta proposta surgiu da necessidade de integrar as TDICs com a temática da sustentabilidade adotada pela Escola com a finalidade de contribuir para tornar o ensino mais atraente para o aluno, incentivando-o para que tenha mais interesse nos estudos e conseqüentemente mudança de hábitos que contagem seus núcleos familiares para resgatar os seus vínculos com a Escola, contribuindo assim para uma sociedade sustentável e, inclusive, para a melhoria da qualidade de suas vidas e por conseqüência a qualidade do ensino e das aprendizagens.

Essa integração entre as TDICs e a questão da sustentabilidade, teve como intenção contribuir para uma sociedade mais equilibrada, já que a comunidade está inserida à beira mar e utiliza essa localização tanto como meio de subsistência quanto para o turismo, além de contar com inúmeras belezas naturais e históricas. Nessa região temos os biomas, sítios arqueológicos e outros espaços que devem ser preservados para as novas gerações e principalmente para a melhoria da qualidade de vida dos seus habitantes.

Consideramos que era necessário buscar alternativas para envolver a equipe escolar nesta dinâmica da comunidade e as redes sociais pareceram ser um espaço privilegiado e com um papel muito importante dentro dessa necessidade. Acreditamos que, assim, as aulas podem ser mais atrativas e interessantes para os alunos e a Escola estará contribuindo na formação do cidadão mais ativo, participativo da sociedade.

A Escola desenvolveu várias ações para contemplar esses objetivos, tais como:

- a) círculos de aprendizagens com a comunidade local a fim de propor parcerias para um bem comum, a sustentabilidade;
- b) trabalho de valorização dos alunos;
- c) desenvolvimento de práticas sustentáveis e busca do conhecimento local.

Em consequência disso, percebeu-se que existe a necessidade do resgate do vínculo com a família. É muito comum na comunidade que os alunos deixem de estudar e se dediquem ao trabalho, muitas vezes pelas inúmeras repetências dos anos de estudo ou porque constituem família durante a adolescência, prejudicando o interesse pela escola.

Todo este trabalho que necessitávamos realizar, ou seja, tornar o ensino mais atraente a fim de melhorar a qualidade das aprendizagens por meio do resgate da participação da família nos processos escolares com o compromisso de também tornar-se parte ativa do processo de mudança de hábito na área da sustentabilidade, foi realizado de forma interdisciplinar, pois os estudos propostos indicaram a necessidade da investigação e da aplicação de conteúdos de várias áreas do conhecimento. Percebemos que, ao almejar uma mudança de hábitos de estudo, se tornou necessário refletir os fatos de forma mais ampla, em busca de soluções para os principais problemas mapeados.

Nesse sentido, o objetivo desta intervenção foi possibilitar a criação de um projeto de estudo que envolvesse e interessasse os alunos ao ser realizado dentro do espaço virtual da rede social facebook e assim contribuísse para a melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem e preservação do ambiente em que vivemos, ao eleger como temática de estudo a sustentabilidade. .

3.2 AS REDES SOCIAIS NA ESCOLA: NOVAS PROPOSTAS A PROCURA DE NOVOS ESPAÇOS

Aproveitar o espaço e o tempo virtual, é uma forma agradável, divertida e prática de incluir o aluno no ambiente virtual, possibilitando mais aprendizagens, pois ao romper com a necessidade de desenvolver as atividades durante os 45 minutos de aulas diárias oportunizamos que o aluno realize as atividades na hora e no lugar em que mais lhe for conveniente.

As vantagens de discutir as atividades em grupos através da internet, possibilita aos

alunos trocarem informações, experiências e ajudas para desenvolver trabalhos e soluções para os problemas propostos pelo professor. Acreditamos que essa liberdade de organização das tarefas e os acordos feitos podem ajudar na melhor aquisição do conhecimento, pois os alunos têm a possibilidade de analisar os conteúdos, refletirem, buscarem mais informação e no coletivo comunicar um conteúdo ampliado, atual e de acordo com os seus interesses. Segundo Ramos et al (2009, p. 72) as possibilidades da internet são muito grandes pois “ela inclui também a troca de mensagens eletrônicas, as salas de bate-papo, as conferências virtuais com transmissão de vídeos, a busca de programas, músicas e filmes, a utilização de recursos computacionais à distância, fazer compras e outras muitas coisas mais”. A partir da década de 2000, vamos encontrar na internet o crescimento das redes sociais que têm adquirido importância crescente na sociedade moderna. São caracterizadas primariamente pela auto geração de seu desenho, pela sua horizontalidade e sua descentralização.

Podemos dizer que rede social é uma estrutura social composta por pessoas ou organizações, conectadas por um ou vários tipos de relações, que compartilham ideias e objetivos comuns. Uma das fundamentais características na definição das redes é a sua abertura, que possibilita relacionamentos horizontais e não hierárquicos entre os participantes. Como analisam Duarte e Frei (2008, p. 156) "redes não são, portanto, apenas outra forma de estrutura, mas quase uma não estrutura, no sentido de que parte de sua força está na habilidade de se fazer e desfazer rapidamente."

Muito embora um dos princípios da rede seja sua abertura e porosidade, por ser uma ligação social, a conexão fundamental entre as pessoas acontece por meio da identidade. Os limites das redes não são limites de separação, mas limites de identidade. Esse aspecto é enfatizado por Duarte e Frei (2008, p. 157): “[...] não é um limite físico, mas um limite de expectativas, de confiança e lealdade, o qual é permanentemente mantido e renegociado pela rede de comunicações”. Um ponto em comum dentre os diversos tipos de rede social é o compartilhamento de informações, conhecimentos, interesses e esforços em busca de objetivos comuns.

As redes sociais são locais de encontros virtuais para os nativos digitais que realizam interações, trocam ideias, dão opiniões, sugestões, compartilham conteúdos sem estarem fisicamente presentes com a pessoa que dialogam. O uso proposto no projeto de intervenção da Escola foi reunir grupos virtuais para conversar, dar opiniões, pesquisar, ler, estudar, enfim no espaço da rede social virtual. Este ‘lugar’ é privilegiado em relação ao espaço físico da Escola

com suas interferências, pois nas redes sociais o aluno está livre para deslocar-se virtualmente por diferentes espaços e conteúdos, enquanto conversa, ouve música, realiza o trabalho da escola, pede ajuda.

Entretanto a rede social não é um local virtual tão simples e seguro assim, é preciso que a Escola e os professores envolvidos no projeto tenham um bom planejamento e os riscos sejam calculados para evitar problemas com relação a dispersão dos alunos. Pois, como aponta TIBA (2006, p. 109) ao analisar o uso de games entre estudantes

é exatamente a internet que pode distrair o estudante, porque basta clicar algumas vezes e lá está ele, conversando ou jogando com amigos ou estranhos, são papos e jogos que sempre encontram interlocutores: a qualquer hora que se acesse, há alguém com quem conversar ou jogar. Mesmo sem internet, podem-se jogar jogos já instalados na máquina.

Apesar de estar alerta as possíveis dificuldades, a internet, e dentro dela as redes sociais, é considerada uma aliada na necessidade de envolver o aluno na pesquisa, através da busca, organização e análise de conteúdos, na busca de imagens e nas diversas possibilidades de colaboração, seja para buscar novos conhecimentos ou para trazer mais informação ou contribuir para a reformulação do conhecimento já adquirido. Como analisa Ramos *et al* (2009, p. 73) “a internet é, de uma vez ao mesmo tempo, um mecanismo de disseminação e divulgação mundial da informação e um meio para colaboração e interação entre indivíduos, independentemente de sua localização geográfica”. Os jogos digitais são um exemplo, pois podem ser utilizados dentro de uma metodologia que envolve e é divertida para os jovens e permite abordar os conteúdos curriculares considerados necessários. Encontramos vários endereços na internet com jogos digitais, que podem auxiliar a organização do processo de ensino dos professores e as aprendizagens dos seus alunos.

Abaixo, destacamos as principais redes sociais utilizadas hoje, pelos mais diversos usuários.

3.2.1 Facebook

O Facebook é uma rede social que permite conversar, compartilhar mensagens, *links*, vídeos e fotografias. Criada em 2004 pelos americanos Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Chris Hufghes e pelo brasileiro Eduardo Saverin. A rede é gratuita, só é necessário preencher um cadastro com informações básicas que podem ser acrescentadas com uma imagem de

identificação. Nele podemos postar fotos em álbuns, escrever e compartilhar gostos pessoais, discutir o cotidiano de trabalho e ou estudo dentre outras informações. Na página inicial do Facebook, existe o “*feed* de notícias” que são atualizações dos amigos que podemos visualizar, comentar ou compartilhar postagens e comentários. Além destas funções, oferece ainda aplicativos que permitem criar eventos, fazer listas de vídeos, integrar o que foi publicado as demais redes (Twitter e/ou Youtube).

Dentro do projeto da Escola, o Facebook foi escolhido para ser a rede de social em que seria criado um grupo fechado com todos os alunos e professores engajados no seu desenvolvimento.

3.2.2 Twitter

O Twitter é uma rede social e um servidor - denominado de microblog (*microbloggin*) – que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como “*tweets*”), por meio do *website* do serviço, por SMS e por *softwares específicos* de gerenciamento. A ideia da sua criação foi dos amigos Biz Stone, Jack Dorsey e Evan Willians, residentes nos Estados Unidos da América, que queriam compartilhar comentários gerais sobre suas rotinas. Em meados de 2006, criaram a ferramenta que mistura as características de uma rede social com a objetividade de uma mensagem de texto de celular. Atualmente, a rede social conta com 284 milhões de usuários registrados. As informações são da própria empresa e estão em um documento enviado à SEC (equivalente nos Estados Unidos à brasileira CVM) em 11 de janeiro de 2015.

3.2.3 YouTube

O YouTube é um site que permite que os seus usuários carreguem e compartilhem vídeos em formato digital. Foi fundado em fevereiro de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen, e Jawed Karim, que eram empregados do PayPal, um famoso *site* da internet ligado ao gerenciamento de transferência de fundos. Atualmente a Google é a proprietária do site. Hospeda uma grande variedade de filmes, vídeos e materiais caseiros. O material encontrado no YouTube pode ser disponibilizado em blogs e sites pessoais através de mecanismos (APIs) desenvolvidos pelo site.

3.2.4 Instagram

O Instagram é uma rede social *online* de compartilhamento de fotos e vídeos entre seus usuários, que permite aplicar filtros digitais e compartilhá-los em uma variedade de serviços de redes sociais, como Facebook, Twitter, entre outros. Os usuários são capazes de gravar e compartilhar vídeos curtos com duração de até 60 segundos. O Instagram foi criado por Kevin Systrom e Mike Krieger e lançado em outubro de 2010. O serviço rapidamente ganhou popularidade, com mais de 100 milhões de usuários ativos em abril de 2012. O Instagram é distribuído através da Apple, App Store, Google Play e Windows Phone Store.

3.2.5 WhatsApp

É um *software* para *smartphones* utilizado para troca de mensagens de texto instantâneo, além de vídeos, fotos e áudios, através de uma conexão com a internet. Foi lançado em 2009, é compatível com todas as principais marcas e sistemas operacionais de *smartphones* do mundo como o *Iphone (IOS)*, *Android*, *Windows Phone*, *Black Berry* e *Nókia*. A inovação foi a utilização que faz dos contatos telefônicos do usuário: o *WhatsApp* procura nos contatos os números cadastrados adicionando-os na lista de contatos do novo usuário. É prático e econômico, pois não há custo para o envio de mensagens e a realização de ligações. Na prática, o *WhatsApp* é uma ferramenta de ensino muito especial, pois além de ter a facilidade de criação de grupos, de turmas de estudos, de professores ainda é possível contar com a agilidade no envio das mensagens, vídeos e imagens. Por ser de fácil operação, também pode ser utilizado para criar listas de conteúdos ou indicar páginas de sites, como material de apoio ou como parte para realização de trabalhos. Em 2015, o número de usuários ativos em todo o mundo eram 900 milhões, segundo informações do cofundador do aplicativo de mensagens, Jan Koum. Atualmente o Facebook é o dono do aplicativo.

4 O PROJETO DE AÇÃO COLETIVO: A GESTÃO E AS TDIC

4.1 AVALIAÇÕES DO PROCESSO DE INSERÇÃO DA ESCOLA NO AMBIENTE TECNOLÓGICO DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Além do crescimento pessoal e cognitivo que se pode evidenciar em um número expressivo de alunos do Ensino Fundamental II, idealizou-se em propor ações desde a Educação Infantil para desenvolver as habilidades necessárias a inserção na cultura digital. Diante disso desenvolveram-se estratégias que vieram atender a necessidade de expandir o atendimento nas salas de aulas que ficam distantes da nossa sede, uma vez que atuamos em dois espaços distintos “provisoriamente”, optamos em realizar o atendimento nas salas através de recursos midiáticos e de pesquisas à fim de contribuir com o ensino-aprendizagem quando não fosse possível a vinda dos alunos até a sala onde ficam disponíveis os computadores e a internet. Este documento foi apresentado aos professores que aprovaram o seu funcionamento e está em fase de implantação em 2016. Fará parte do PPP da escola e utilizado como regimento interno da Sala de Apoio ao uso das TDIC.

4.2 A GINCANA CULTURAL *ONLINE* ESCOLA SUSTENTÁVEL

A gincana tem um excelente potencial pedagógico para o aprendizado e vem ao encontro das necessidades de inovação das metodologias de ensino e de aprendizagem da Escola. Acreditamos ser possível com a gincana realizar a inter-relação entre as disciplinas e assim permitir que os professores trabalhem de forma interdisciplinar, na busca de um conhecimento menos fragmentado. Os alunos quando motivados e com aulas dinâmicas e provocadoras, demonstram maior interesse e participam mais das ações e atividades na sala de aula e fora dela.

A gincana cultural teve como um dos seus objetivos, integrar a Escola em um ambiente sustentável, permeado pelos conhecimentos sobre o objeto de estudo norteando as atitudes na busca do desenvolvimento integral dos alunos. Foi uma importante oportunidade de integrar a Escola com as famílias e a comunidade do seu entorno. Consideramos que é uma metodologia

mais lúdica e solidária pois proporciona espaços para criar eventos para além do estudo (campanhas de arrecadação de materiais para projetos que necessitam de ajuda, por exemplo).

Avaliamos que alunos e professores aprendem e ensinam juntos, pois é um espaço didático em que os professores podem propor estratégias e metodologias de acordo com as necessidades individuais e grupais de aprendizagem e de forma interdisciplinar. Foi necessário, no entanto, que os professores tivessem muita criatividade para explorar os recursos disponíveis com o objetivo de explorar os benefícios para o estudo dos conteúdos curriculares do projeto. Um outro aspecto é muito importante: a gincana constitui-se em um conjunto de tarefas que são discutidas entre grupos diversos, em que todos têm em mente o mesmo objetivo final.

Esta metodologia de ensino - a gincana - é um jogo onde há competições entre as turmas e é um momento de aprender a trabalhar em equipe de forma interdisciplinar, deve transpor a sala de aula, e neste caso até mesmo em ambientes virtuais. Como analisa Tiba (2006, p. 127) “quando estão interessados em algum assunto em particular (computação, música, esporte, internet) os alunos são as pessoas mais animadas, empreendedoras e focadas.”

4.2.1 A gincana como multiplicadora de Ações Sustentáveis

A sustentabilidade foi o tema escolhido para a realização da gincana online da Escola. O termo é bastante utilizado para designar o uso adequado dos recursos naturais do planeta Terra, tais como a água, as florestas, a energia, a produção de resíduos etc.

Etimologicamente, a palavra sustentável tem origem no latim "*sustentare*" que significa sustentar, apoiar e conservar. O conceito de sustentabilidade está normalmente relacionado com uma determinada mentalidade, atitude ou estratégia que é considerada ecologicamente correta e viável no âmbito econômico, socialmente justa e com uma diversificação cultural.

Existem diversos conceitos ligados a sustentabilidade, como o crescimento sustentado, que é um crescimento na economia constante e seguro; a gestão sustentável, gerir uma organização valorizando todos os fatores que a englobam. É um termo essencialmente ligado ao meio ambiente, como explica Sabino (2012, p. 83) “compreender os aspectos afetivos nas

relações interpessoais pode se revelar um caminho facilitador para a humanização de todas as práticas sociais, em especial as educativas. ”

A gincana Cultural Escola Sustentável realizada por alunos e professores da Escola João Germano Machado promoveu ações que visavam discutir a sustentabilidade da comunidade do entorno da Escola, tanto nos seus aspectos ambientais quanto sociais.

As tarefas realizadas buscaram provocar a reflexão sobre as atitudes consideradas sustentáveis, como por exemplo na tarefa proposta de número 5, pelo professor de Matemática que propôs uma questão que exigia dos alunos pensarem estratégias de como baixar o consumo excessivo de água em residência. Como foi formulada, a questão permitia criar várias possibilidades de soluções para a economia da água em ambiente doméstico. As figuras abaixo permitem visualizar a tarefa e algumas propostas.

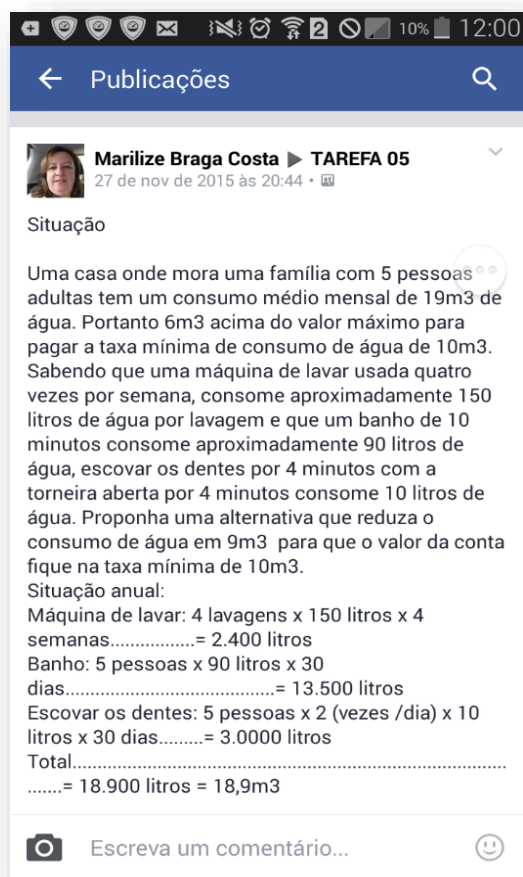


Figura 1 – Tarefa 05 da Gincana Cultural 2015.

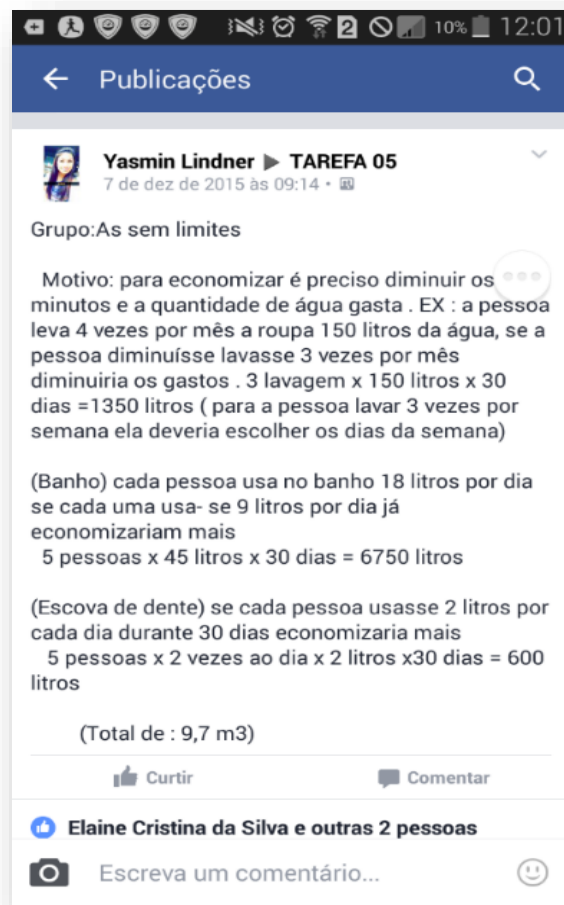


Figura 2 – Resposta da Tarefa 05 Fonte Primária

Depois que as tarefas eram lançadas no grupo do Facebook da gincana, os grupos precisavam postar suas respostas, entretanto apenas o coordenador do grupo lançava-as no Facebook.

4.2.2 As atividades realizadas

As atividades realizadas fizeram parte da avaliação e consistiam em tarefas dentro da Gincana Cultural Escola Sustentável, disposta num grupo fechado do Facebook: apenas alunos e seus professores tinham acesso e postavam suas tarefas e as soluções encontradas. As equipes foram formadas por afinidade, entre os alunos do 6º ao 9º ano que precisavam realizar atividades referentes as diversas disciplinas curriculares, mas que seriam trabalhadas de uma forma interdisciplinar com enfoque na sustentabilidade, conceito central do projeto. O quadro abaixo apresenta as atividades realizadas:

Tarefa 01	Formar equipes com 05 alunos, dar um nome a equipe e criar um desenho que a represente.
Tarefa 02	Postar foto com os integrantes da equipe. Responder questões referentes à hidrografia da região do entorno da escola.
Tarefa 03	Postar vídeo que apresente alguma dica de sustentabilidade, em que os atores sejam os integrantes da equipe.
Tarefa 04	Resolver problema matemático que trata da análise de gastos domésticos com luz, água e outros serviços. Propor formas de economizar No gasto mensal.
Tarefa 05	Criar anúncio de propaganda com ênfase na sustentabilidade com o uso das figuras de linguagens metáfora e hipérbole.
Tarefa 06	Postar foto do cartaz resultante da releitura da obra de arte escolhida.
Tarefa 07	Produzir Vídeo da equipe realizando atividade física em grupo.
Tarefa 08	Realizar pesquisa sobre questões conceituais que envolvam a sustentabilidade.
Tarefa 09	Gravar depoimento sobre um bom método para estudar, ou criar e divulgar dicas sobre como deve proceder o professor para conquistar os seus alunos.
Tarefa 10	Desenvolver pesquisa bibliográfica ou de campo, apresentada como projeto (introdução, desenvolvimento e conclusão), dentro dos seguintes temas: a pesca no bairro pelos seus pais e avós; a pesca do caranguejo, do berbigão e das ostras; identificação de animais ou plantas da região; sítios arqueológicos descobertos no bairro; paisagens naturais; valores na convivência em grupos.

Quadro 1: Tarefas propostas pelos professores dentro da Gincana online Cultural.

Entretanto, apesar do planejamento de 10 tarefas para serem realizadas até o final do ano letivo de 2015, apenas cinco foram realizadas, porque não houve tempo hábil para o desenvolvimento das tarefas antes do término do ano letivo, sendo encerrada após a quinta tarefa.

A socialização foi realizada através dos meios de comunicação da Escola, jornal, *blogger*, rádio escolar e Facebook com exposição dos trabalhos e apresentações audiovisuais. Estas atividades foram realizadas com alunos de 6º ao 9º ano, professores da instituição e equipe pedagógica e envolveu os familiares dos alunos. Para realizar a proposta foi necessário o uso de celulares, computadores, internet, máquina digital, bem como da sala de apoio ao uso das TDIC, além de materiais de pesquisa diversos - as velhas tecnologias - tais como: livros, revistas, jornais impressos.

Diante disso, foram formadas equipes de trabalhos, apenas de 6º ao 9º ano, por adesão voluntária, com a finalidade de realizar tarefas que envolviam as diversas disciplinas que compõem o currículo da escola, com o objetivo de repensar a prática de ações sustentáveis ao meio ambiente.

Estas tarefas foram colocadas num grupo fechado no Facebook, onde era permitido apenas a participação dos alunos da gincana e como prêmio, o grupo que realizasse todas as tarefas teria uma avaliação positiva em sua média bimestral. As tarefas eram postadas periodicamente e os professores podiam visualizar, postar comentários e avaliar as respostas.

A gincana teve a duração de aproximadamente três meses, em que os alunos participaram postando seus trabalhos e visualizando e comentando os trabalhos dos outros grupos. Houve várias atividades, desde a formação da equipe, criação do seu mascote, releitura de obras de artes, que foram desenvolvidas com o auxílio de sucatas. Desenvolveram vídeos, realizaram entrevistas, resolveram problemas matemáticos e fizeram testes de conhecimentos específicos.

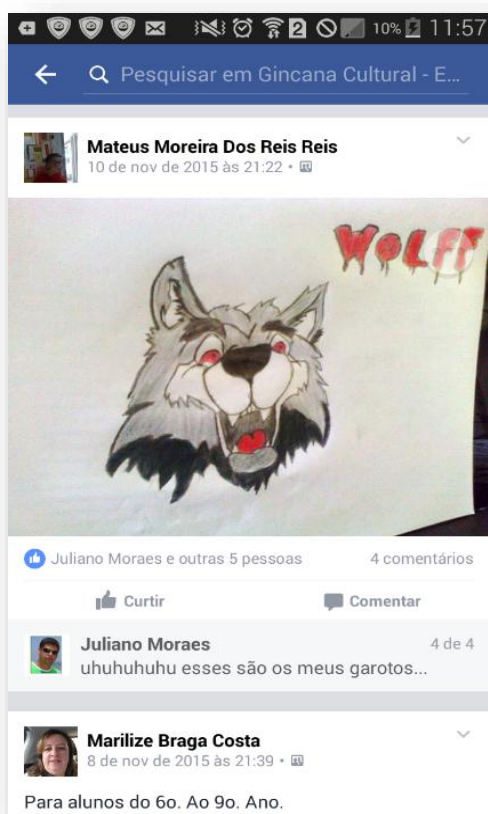


Figura 3 – Mascote do Grupo



Figura 4- Atividades de Arte

Em 2016, depois de haver realizado a avaliação da gincana pela equipe de professores, ficou decidido que a Gincana Cultural seria realizada durante todo o ano de letivo de 2016, de forma a contribuir com o aprendizado dos alunos. As equipes seriam as turmas que disputariam entre si e algumas tarefas sairiam do mundo virtual e seriam apresentadas ao vivo no pátio da

Escola. Diante da aceitação e empenhos dos alunos, os professores começaram a perceber que existe uma forte possibilidade de trabalho extra-classe, em que os alunos se envolvem virtualmente e produzem trabalhos de excelente qualidade. Durante as primeiras reuniões do ano letivo de 2016, ficou definido como a gincana funcionaria naquele ano. Abaixo apresentamos telas do Facebook com as postagens e os trabalhos realizado pelos alunos nas diferentes disciplinas envolvidas.

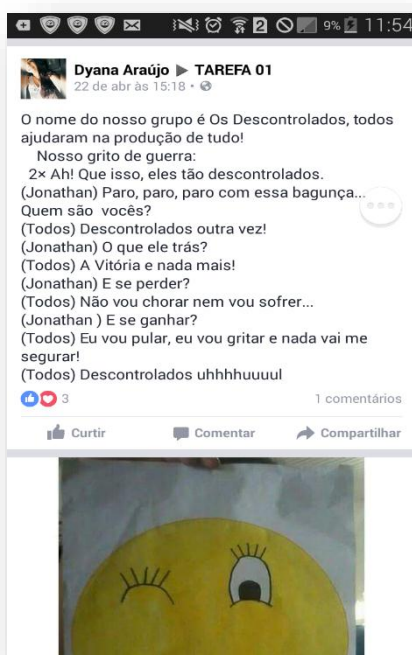


Figura 5- Resposta do Grupo 2016.



Figura 6- Formação do grupo em 2016



Figura 7- Resposta da tarefa 01/2016.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A avaliação é um procedimento imprescindível em qualquer atividade realizada, principalmente quando envolve um grande grupo de professores e alunos dentro de um planejamento detalhado. Acreditamos que é necessária a avaliação para que possamos refletir em conjunto os acertos e problemas das decisões tomadas: os procedimentos atenderam os objetivos dos grupos participantes, o que pode ser melhorado para que as ações contemplem os interesses e necessidades dos participantes e das intenções pedagógicas.

A avaliação da gincana cultural foi realizada pela equipe pedagógica em duas dimensões: avaliou as ações da equipe diretiva da Escola, dos especialistas da educação (orientadoras, supervisoras); e as ações dos professores, co-participantes da proposta da gincana, ao montarem as tarefas e incentivarem seus alunos para participarem, além de acompanhar e avaliar a execução de cada tarefa proposta. Procuramos criar um ambiente receptivo para a avaliação, pois em um espaço democrático “é preciso ouvir, prestar atenção, dispor-se ao envolvimento, recusar a passividade, rejeitar a conivência e acolher a decisão da maioria”. (CORTELLA, 2014, 92).

O desenvolvimento da Gincana Cultural Escola Sustentável, foi muito recompensador para toda a comunidade escola, pois alunos que muitas vezes por timidez são deixados de lado durante o processo tradicional de ensino, porque não se comunicam ou tem vergonha de se expor diante dos colegas, tiveram oportunidade de participar, tirar dúvidas e fazer todas as perguntas que quisessem no meio virtual.

Avaliação realizada pela equipe gestora juntamente com a equipe de professores, evidenciou que a Gincana foi muito produtiva e participativa, houve muita interação entre professores e alunos, de formas diferenciadas daquelas que ocorrem diariamente nas salas de aula e que de outra forma pareceria impossível ocorrer. Os alunos puderam mostrar habilidades que possuem e que no cotidiano passa despercebido e pouco valorizado. Além disso também expressaram que gostaram do tempo que tiveram para realizar as tarefas, poderiam ser a qualquer hora, até mesmo de suas casas. A rapidez com que recebiam o retorno do professor também foi um fator comentado e muito importante.

A equipe de professores demonstrou interesse em continuar com esta prática durante o próximo ano letivo, período este que inicia-se em fevereiro contemplando 200 dias efetivos de

trabalho pedagógico, tendendo a finalizar em dezembro. Nesse sentido, foi proposto realizar outra gincana *online* juntamente com ações práticas durante todo o ano letivo com a finalidade de incentivar a aprendizagem dos alunos.

Ao proporcionar momentos em que os alunos interagiram com os conhecimentos orientados pelos seus professores, dentro da proposta da gincana cultural, houve um deslocamento dos espaços e tempos escolares. Ao utilizarem a rede social para a comunicação e realizarem muitos trabalhos em suas casas, os alunos experimentaram novas formas de estar na Escola e seus professores vislumbraram novas oportunidades de ensino, para além da sala de aula, sem que isso comprometesse a qualidade do seu trabalho. Foi uma experiência que desestabilizou várias práticas da Escola, com resultados muito positivos. Como analisa Cortella (2014, p. 73) “compreender é diferente de aceitar; mas aceitar ou rejeitar antes de ter compreendido é puro preconceito e a isso a escola não pode dar guarida”.

REFERÊNCIAS

CHAUI, M. **Convite à Filosofia**. 9 ed., São Paulo: Ática, 1997.

CORTELLA, M. S. **Pensatas Pedagógicas**. 2 ed., Petrópolis: Vozes, 2014.

DAYRELL, J. A escola como espaço sócio-cultural. In: DAIRELL, J. **Múltiplos olhares sobre educação e cultura**. Belo Horizonte: UFMG, p. 136-161, 1996.

DEMO, P. **Desafios Modernos da Educação**. 12 ed., Petrópolis: Vozes, 1993.

DUARTE, F.; FREI, K. Redes Urbanas. In: Duarte, F.; Quandt, C.; Souza, Q. **O Tempo Das Redes**. SP: Editora Perspectiva, 2008.

EDUCAÇÃO.DOC. Registros da série de documentários Educação.Doc sobre educação pública de qualidade. São Paulo: Moderna, Buriti Filmes, 2014.

JÚNIOR, N. M. **Educação para a felicidade**. 3 ed., Maringá, PR: Linceu, 2001.

MORAN, J. M. **Gestão inovadora da escola com tecnologias**. 2003. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/gestao.pdf> Acesso em 19/05/2016.

PPP. Projeto Político Pedagógico. Escola João Germano Machado, São Francisco do Sul, SC, 2015.

RAMOS, E. M. F.; ARRIADA, M. C.; FIORENTINE, L. M. R. **Introdução à Educação Digital: Guia do Cursista**. 2 ed., Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância, 2009.

REGIMENTO Interno da Sala Informatizada. Núcleo Tecnológico Municipal, São Francisco do Sul, 2012.

SABINO, S. **O afeto na prática pedagógica e na formação docente**. Uma presença silenciosa. São Paulo: Paulinas, 2012.

TIBA, I. **Disciplina e Limite na Medida Certa**. Novos Paradigmas. São Paulo: Integrare Editora, 2006.

VASCONCELLOS, C. dos S. **Planejamento**. Projeto de Ensino-Aprendizagem e Projeto Político-Pedagógico. 5 ed., São Paulo: Libertad, 1999.