

Escola, conhecimento e mudança: um projeto voltado para o uso significativo e responsável dos recursos da Internet.

Andrea de Farias Castro¹, Simone da Costa Lima²

¹ UERJ / Colégio Pedro II
Rua Barão do Bom Retiro, 726 – Engenho Novo – Rio de Janeiro – RJ – Brasil

² SME-RJ / Colégio Pedro II
Rua Barão do Bom Retiro, 726 – Engenho Novo – Rio de Janeiro – RJ – Brasil
andreaofcastro.cp2@gmail.com, sclmorgado@gmail.com

Abstract. *This article is a report of a project being conducted in a public school of Basic Education entitled: Digital education: individual responsibility, collective right. The objective was to propose the students the production of exercises (with the Hot Potatoes software) and video advertisements (with Movie Maker) concerning the conscientious use of information, tools and services available on the web. For this propose, the students visited sites and watched videos produced by renowned institutions as well as had access to tutorials and guidelines on the use of the programs. The project was carried through with discussions concerning the theme, starting always with the reports of the students regarding their experiences and knowledge on the use of the Internet.*

Resumo. *Este artigo é um relato de um projeto que está sendo realizado em uma escola pública de Educação Básica do Rio de Janeiro intitulado: Educação Digital: responsabilidade individual, direito coletivo. O objetivo foi propor aos alunos a produção de exercícios (com o programa Hot Potatoes) e de pequenos vídeos-propaganda (com o Movie Maker) referentes ao uso consciente das informações, ferramentas e serviços disponibilizados na web. Para tanto, os alunos visitaram sites e assistiram a vídeos produzidos por instituições renomadas, assim como tiveram acesso a tutoriais e orientações sobre o uso dos softwares. O projeto foi conduzido por meio de constantes discussões referentes ao tema proposto, partindo sempre dos relatos dos alunos referentes às suas experiências e conhecimentos sobre o uso da internet.*

1. Introdução

Para que a escola possa cumprir o seu papel de transmitir ao conjunto da sociedade – numa perspectiva inclusiva – os conhecimentos produzidos e acumulados pelo homem, é necessário que se tenha em conta, para a efetivação do processo de conhecimento dos diferentes sujeitos, as distintas formas de expressão utilizadas pelo humano para a representação do seu conhecimento do mundo.

De acordo com Veen (2009), convivemos hoje com uma geração de educandos, nascidos depois de 1990, que não conheceu o mundo sem a Internet. Esta geração é descrita pelo autor como sendo formada por “crianças que não se tornam obsessivas em relação ao domínio, medo ou controle da tecnologia”, mas esperam que a internet esteja sempre disponível para fazerem “uso daquilo que funciona melhor”.

No Brasil, o ingresso da informática na educação formal, se deu com a finalidade de ensinar ao aluno princípios de computação. Entretanto, encontramos na apresentação dos Parâmetros Curriculares Nacionais a indicação de que

o compromisso com a construção da cidadania pede necessariamente uma prática educacional voltada para a compreensão da realidade social e dos direitos e responsabilidades em relação à vida pessoal e coletiva e a afirmação do princípio da participação política [Brasil, 1998].

Desta forma, a boa utilização dos recursos de informática constitui-se, também, como uma das premissas para o desenvolvimento cidadão desta geração que já se encontra, em grande maioria, matriculada na escola básica brasileira.

Voltados para uma ação efetiva em torno da tarefa de formar um usuário consciente, ativo e crítico quanto aos recursos oferecidos pela internet estamos desenvolvendo o projeto **Educação Digital: responsabilidade individual, direito coletivo**, com alunos do 7º ano de uma escola da rede pública. Nele, integramos princípios da educação formal sem deixar de ter em conta a importância de tornar o acesso à informação algo significativo, conforme nos lembra Bonilla (2005).

2. Desenhando o projeto e praticando mudanças

Nossa perspectiva para a experiência pessoal que os alunos trazem em relação ao uso da internet não é tomada apenas como um conhecimento para o entretenimento, mas como um saber fazer que pode facilitar a construção de um conhecimento que seja, além de prático, significativo. Santomé (1998) afirma que no nosso século é prioritário atender às necessidades e interesses das crianças sendo ainda da maior importância considerar o valor da ação e da experiência, seguindo o pensamento de Dewey e a psicologia de Piaget e Vygotsky. A mesma premissa é válida ainda para que possamos desenvolver o pensamento crítico dos alunos envolvidos no projeto.

No projeto integramos à experiência dos alunos como usuários dos mais diversos territórios da web, uma reflexão crítica a respeito das vantagens, desvantagens e cuidados necessários ao usuário ético e responsável para com os recursos da internet.

Tendo em vista a necessidade de informações específicas para esta reflexão, nossa metodologia de trabalho prevê inicialmente o acesso ao site de uma organização de referência nacional que tem como missão zelar pela ética e pela responsabilidade dos usuários da internet, fazendo dela um ambiente tranquilo para a criação e ampliação das relações sociais, conhecimentos e exercício pleno da cidadania. Indicamos então aos alunos o endereço da página que disponibiliza informações, dicas e cuidados para o uso da internet, e-mails, lanhouses, jogos, blogs, sites de relacionamento, entre outros. Em um segundo momento, os alunos assistiram a vídeos educativos produzidos pelo CGI (Comitê Gestor de Internet no Brasil) com o objetivo de informar e esclarecer sobre os perigos aos quais os usuários estão expostos.

A metodologia de trabalho prevê também a participação em atividades produzidas com o software livre Hot Potatoes. Além de conter ferramentas para a elaboração de diferentes tipos de atividades, o programa é gratuito para fins educacionais, e de fácil utilização.

As primeiras atividades são produzidas pelas professoras, a partir das informações oferecidas pelo site acessado. Em seguida serão os estudantes os autores das atividades, no mesmo software, formulando questões para serem respondidas por seus pares. Neste momento, se entrelaçam suas experiências pessoais com as informações conhecidas, produzindo assim um conjunto novo de informações que se espera represente conhecimento significativo entre os pares. Para a produção da atividade oferecemos um tutorial do software com a finalidade de que os alunos adquiram autonomia na produção, uma vez que, conforme Valente (1999), o fruto do processo educacional deve ser construído e desenvolvido por cada indivíduo.

Na etapa seguinte, será apresentada aos alunos a proposta de produção de um pequeno comercial com o software Movie Maker sobre o uso consciente da internet, tendo como públicos-alvo adolescentes e jovens. Os vídeos serão compostos de mensagens de texto e/ou áudio e de imagens relativas ao tema extraídas da web por meio de uso de ferramentas de busca.

Imersos na noção de que a responsabilidade individual é também um direito coletivo, retornamos à internet, desta vez para publicar os exercícios e os vídeos produzidos pelos alunos no site onde divulgamos as atividades desenvolvidas no laboratório de informática da nossa escola. Nossa intenção é (i) ampliar o aprendizado pelo aluno, realizando o pressuposto de Valente (1999) quando afirma que “a mudanças na escola [...] devem envolver todos os participantes do processo educativo – alunos, professores, diretores, especialistas, comunidade de pais.”; (ii) incrementar, de acordo com Passarelli e Silveira (2008), a motivação do aluno, “propiciando instâncias de interação que levam à construção autônoma do conhecimento e do conceito de autoria na web (através da publicação dos trabalhos produzidos pelos alunos)”.

3. Considerações finais sobre os sujeitos, projetos e mudanças

A geração que já nasceu sabendo lidar com a tecnologia é chamada por Veen (2009) de *Homo zappiens*. Sua habilidade em utilizar diferentes recursos tecnológicos lhes coloca em contato com um enorme fluxo de informações descontinuadas, mesclando “comunidades virtuais e reais”. Segundo o mesmo autor,

sua relação com a escola mudou profundamente, já que crianças e adolescentes Homo zappiens consideram a escola apenas um dos pontos de interesse em suas vidas. [...] O Homo zappiens parece considerar as escolas instituições que não estão conectadas ao mundo, como algo mais ou menos irrelevante no que diz respeito à sua vida cotidiana [VEENS, 2009, p.12]

Os avanços sociais das últimas décadas também indicam que a noção de aprender não se restringe ao conhecimento de conceitos sempre estáveis, estabelecidos de forma permanente ao longo da história, e cuja repetição permita excluir a necessidade de uma contextualização ou mesmo a significação dos conteúdos aprendidos. É fundamental pensar no conjunto dos processos educacionais tendo a noção a respeito do que significa aprender como um movimento de transformação permanente em todas as

áreas de conhecimento, sobretudo quando se pensa no aluno da sociedade informática [SCHAFF 1993], tempo em que “o jovem poderá integrar os múltiplos sentidos presentes na dimensão do concreto e do virtual” [BRASIL, 1998, p.20].

Para vincular a experiência dos alunos aos conhecimentos a respeito dos recursos de informática disponíveis na web, criando umnexo entre aprendizagem e significação da informação, optamos pela realização de um projeto de trabalho. Compreendemos que tal estratégia representa, segundo Hernandez (2000, p.134) “uma resposta à necessidade de realizar uma organização globalizada e atualizada dos conhecimentos e das informações trabalhados na escola”, integrando a escola e a vida.

Com o objetivo de promover a integração de informações significantes às habilidades do “aluno sapiens” disponibilizamos, na escola, diferentes linguagens: desde sites informativos – previamente selecionados, vídeos de reportagens atualizadas sobre o assunto, além de softwares para produção de exercícios e vídeos de sua autoria. Entendemos que, desta forma, desenvolvemos um processo de aprendizagem no formato de projeto integrado, criando “as condições necessárias para propiciar a motivação pela aprendizagem, ao existir uma maior liberdade de selecionar questões de estudo e pesquisa mais familiares e assuntos ou problemas mais interessantes para os estudantes” [Santomé,1998, p. 117].

A proposta aqui apresentada busca representar uma perspectiva para mudança na escola. Adotando estratégias em que se considere o conhecimento como socialmente significativo para formar alunos que possam aprender com autonomia, conscientes, ativos e críticos quanto aos recursos oferecidos pela internet.

4. Referências Bibliográficas

- BONILLA, Maria Helena S. (2005). *Escola aprendente: para além da sociedade da informação*. Rio de Janeiro: Quartet.
- BRASIL. (1998). Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental; introdução aos parâmetros curriculares nacionais*. Brasília: MEC/SEF.
- HERNANDEZ, F. (2000). *Aprendendo com as inovações na escola*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- PASSARELLI, B e SILVEIRA, A. (2008). O Portal NEXUS: Da Informação ao Conhecimento e o Marketing da Informação na comunidade de alunos da graduação no CBD/ECA/USP, *Prisma*. Com - Revista de Ciências da Informação e da Comunicação do CETAC, <http://prisma.cetac.up.pt/>, arquivo consultado em março 2009.
- SCHAFF, A. (1993). *A sociedade informática: as consequências sociais da segunda revolução industrial*. São Paulo: Brasiliense.
- SANTOMÉ, Jurjo Torres. (1998) *Globalização e interdisciplinariedade: o currículo integrado*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- VALENTE, José Armando (org). (1999). *O computador na sociedade do conhecimento*. Campinas, SP: UNICAMP/NIED.
- VEEN, W. (2009). *Homo Zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed.