

ÁREA TEMÁTICA:**(x) EDUCAÇÃO.****A relação entre o contexto do livro didático e a tarefa digital criativa no PIC****Reinaldo Afonso Mayer (ramayer1952@gmail.com)****Maria Luzia Bertholino Dos Santos (mluzia@uepg.br)****Fernanda Bassani (fernandab@nutead.org)****Cleonice De Fátima Martins (tutead.letp.cleonice@nutead.org)****Joseli Daher Daher Vieira (joselidaher@gmail.com)****Carlos Alberto Godoy (carlosag@nutead.org)**

RESUMO – As disciplinas do Projeto de Extensão denominado Plano Inovador de Capacitação, do Núcleo de Tecnologia em Educação Aberta e a Distância da Universidade Estadual de Ponta Grossa, utilizam estratégias de grande impacto educacional. Os participantes, profissionais da educação, acessam a plataforma Moodle e utilizam os fóruns de comunicação e os tutoriais disponibilizados, para conhecer facilidades interativas em tarefas que conduzem a uma rápida integração, para discutir conteúdos e recursos. Uma delas, foco desta apresentação, apresenta o contexto dos livros didáticos que contém tarefas criativas que podem ser trabalhadas digitalmente, com recursos interativos de aplicativos locais e online. Tais práticas favorecem a reflexão sobre estratégias necessárias para a participação ativa do aluno em um assunto e facilitam a discussão sobre o aproveitamento das tecnologias nas aulas presenciais ou nas plataformas online. O projeto apresenta recursos aplicáveis a uma realidade possível para a escola e também incentiva a criação de outras tarefas, que podem ser adaptadas das propostas presentes nos livros didáticos fornecidos pelas Editoras. Estas e outras ações tecnológicas similares podem ser pensadas além do contexto escrito dos livros didáticos de todas as disciplinas, para transformar o estudante em “autor” criativo e comunicativo e facilitar rápida evolução criativa, tecnológica e social.

PALAVRAS-CHAVE – tarefas tecnológicas, práticas didáticas, tarefas criativas.

Introdução

Falar em inovar, usando tecnologias, considerando o seu aproveitamento crescente em aulas presenciais ou no ensino à distância, significa definir instrumentos com os quais se é possível avaliar as condições necessárias para atingir objetivos, intermediários e possíveis, para modificar a estrutura educacional de nossas escolas, ainda atrelada ao ensino tradicional de características limitantes. A relação da escola com o mundo que a cerca está cada vez mais fragmentada e além de seus muros chovem ofertas de treinamentos populares dirigidos a determinadas “capacidades”, como por exemplo, “*princípios de informática básica*”, “*práticas de escritório automatizadas*” e até mesmo as que utilizam um título bem convincente, como por exemplo, “*aprender a ganhar dinheiro com a Internet*”.

Algumas destas ações consomem verbas públicas, outras pretendem apenas aproveitamento comercial puro e simples, aproveitando que os jovens não vislumbram na escola uma possibilidade de inserção num aprendizado consistente e adaptado às necessidades tecnológicas atuais. Tais cursos, que são aplicados segundo demandas ou interesses específicos, sem continuidade prevista e aproveitável, se tornam obsoletos rapidamente, não oferecem respaldo para avanços educacionais significativos para as pessoas.

Mas importante é que tal fato define, ainda, a função da escola como decisiva para esta inclusão necessária e já se vislumbra a necessidade de que suas práticas docentes sejam imediatamente atualizadas, com tecnologias, que podem ser até mesmo as mais simples, desde que sejam participativas.

O Projeto de Extensão denominado Plano Inovador de Capacitação, identificado como PIC, é uma iniciativa do Núcleo de Tecnologia em Educação Aberta e a Distância da Universidade Estadual de Ponta Grossa e propõe, continuamente, tarefas em disciplinas elencadas, que debatem sobre assuntos que consideram a realidade atual das escolas públicas e suas possibilidades tecnológicas. Para propor, com sua equipe pedagógica e multidisciplinar, a utilização crescente de ambientes e ferramentas online de grande impacto educacional, com o fim de gerar resultados inovadores e inclusivos para a escola pública.

Este trabalho traz um olhar diferenciado sobre os livros didáticos com suas atividades criativas, que podem ser analisadas e exploradas tecnologicamente nas aulas de todas as disciplinas, através de tutoriais explicativos. São, no fundo, alternativas didáticas possíveis que vão proporcionar condições para que os integrantes do contexto escolar possam construir diferente planejamento curricular, pensado dentro de objetivos que estejam adaptados a crescentes expectativas digitais, cada vez mais visuais e reconhecidamente visíveis.

Objetivos

Geral:

Apresentar resultados do aproveitamento complementar de recursos editoriais utilizados em livros didáticos, nas tarefas das disciplinas do Plano de Inovação e Capacitação, que visam produzir resultados integrados ao contexto educacional por meio de atividades tecnológicas simples e inclusivas.

Específicos:

Refletir sobre o uso das mídias disponíveis e emergentes em tarefas inovadoras.

Reconhecer o valor dos recursos editoriais que podem ser explorados digitalmente.

Integrar os componentes da escola em processos criativos e compartilhados.

Referencial teórico-metodológico

A escola ainda sobrevive com os seus livros didáticos. Eles pecam por serem estáticos, com textos longos, muitos deles além ou aquém das realidades regionais, talvez até com muita informação, considerando um público-alvo que na maioria das vezes não consegue equilibrar com pesquisas algumas complexidades ali descritas. Mas eles contêm propostas diversificadas

de atividades consideradas “dinâmicas¹”, que podem ser trabalhadas de forma criativa e complementar, com atividades tecnológicas que mesclam recursos gratuitos com criatividade. Tais práticas, em função das facilidades oferecidas, são consideradas opções inclusivas, que facilitam o desenvolvimento do aluno em suas necessidades futuras, estejam elas ligadas ou não, à escola, mas de qualquer forma, são dependentes da evolução tecnológica.

As propostas contidas nas disciplinas do PIC², que foram aplicadas a profissionais de educação, buscam refletir o comportamento docente. Dentro deste contexto, uma das tarefas do projeto pôde comprovar que muitas ideias mostradas nos livros didáticos pelas Editoras, em todas as disciplinas do Ensino Médio, podem ir do papel para o formato digital, em tarefas enriquecidas com inserção, modificação ou edição de desenhos, imagens, animações, mapas, enfim, diversos recursos visuais participativos. Como exemplo, foi utilizado um recurso muito explorado nos volumes didáticos, o uso das histórias em quadrinhos³ transformadas como meio de comunicação para inserir e avaliar o leitor sobre o potencial de uma mensagem e os fatos que a cercam, sejam eles explícitos ou velados.

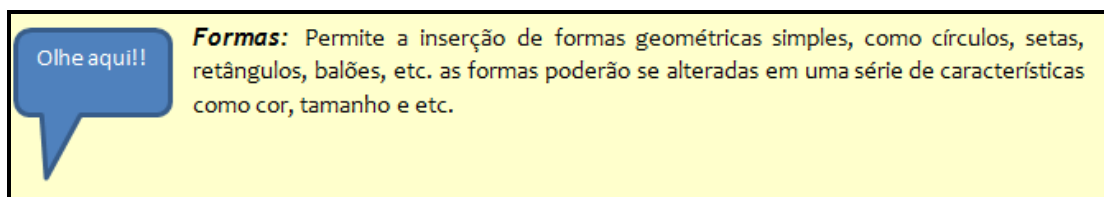
“O caráter lúdico desse gênero desperta o prazer de ler e encoraja o discente a se tornar o autor de suas próprias histórias – aspectos que não podem ser desconsiderados pelo docente.” No nosso entendimento, história em quadrinhos é uma mídia que se constitui da convergência da linguagem verbal com a visual no balão – ícone que distribui o texto e a imagem em uma sequência e estabelece discursos que se somam. O discurso verbal acrescenta informações ao discurso visual e vice-versa. (PESSOA; MAIA, 2012, p. 5).

Esse gênero textual – história em quadrinhos – em especial a tirinha, quando utilizada como apoio digital em tarefas de uma disciplina, favorece a participação dos alunos para expor, presencialmente ou em um fórum, opiniões sobre uma realidade que observam. Fato que aproxima todos de um diálogo permanente em torno do principal objetivo, o de preparar um aluno para que ele revele autonomia crítica. Com recursos básicos tecnológicos, como um editor de texto, é possível fazer a participação crescente do aluno sobre um contexto, com uma tarefa que revele a sua aproximação com computadores e aplicativos e, ao mesmo tempo, extrair dele uma produção textual criativa. Um tutorial, assim estabelecido, pode mostrar as vantagens das “formas” ou “balões” de diálogo em um determinado contexto, que pode ser completado com outras ideias próprias, inclusive utilizando outros recursos disponíveis na “Aba Inserir” dos editores de texto, que induzem participações motivadoras e um resultado tecnológico inclusivo apreciável, em sala de aula ou no laboratório da escola.

¹ Atividades com o sentido de despertar uma releitura do texto para preencher lacunas, quebra-cabeças, etc.

² Programa de Inovação e Capacitação, do NUTEAD/UEPG, referenciado no resumo.

³ A tirinha em quadrinhos é a menor célula dentro dos gêneros que englobam as histórias em quadrinhos.

Figura 1 - Exemplo do recurso “forma” denominada de balão.**Descrição e definição de uma forma no editor de texto Word 2010.**

Ele foi proposto com um tutorial explicativo e bem explorado nos fóruns de uma disciplina do Projeto, conforme se observa na figura abaixo:

Figura 2 – Passos para inserir o recurso “balão”.**Fragmento da tarefa com produção do texto e diálogo com balões.**

Uma derivação interessante das tirinhas é a proliferação, nos livros didáticos, da charge. **Charge**⁴ é uma ilustração humorística que envolve a caricatura de um ou mais personagens e é feita com o objetivo de satirizar algum acontecimento da atualidade.

Os aspectos visuais destacam a charge, para facilitar o entendimento da mensagem e a interpretação, permitindo compará-la com outros fatos e informações, provenientes de conversas com os outros, leitura de notícias ou jornais televisivos.

Figura 3 – Exemplo de charge presente no livro didático.**Tom irônico da charge conduz a diversas conclusões reais ou imaginárias.**

⁴ O termo charge tem origem no francês "charger" que significa "carga, carga, exagero ou, até mesmo ataque violento". As charges foram criadas no século 19 e no Brasil, a primeira foi publicada no ano de 1837.

A proposta metodológica alternativa que foi aplicada, aproveitando estes exemplos dispostos nos livros didáticos e que pôde fazer um aluno autor de seu próprio trabalho de maneira descontraída, utilizou um ambiente online gratuito, o PIXTON⁵, com resultados bastante significativos, como se observa neste exemplo:

Figura 4 – Trabalho digital feito no ambiente online gratuito PIXTON



Recursos permitem definir personagens e modificar posições e cenários.

O valor pedagógico desta ferramenta já é destacado por outros pesquisadores:

Com nada além de um navegador, os alunos podem começar imediatamente a desenhar personagens flexíveis, dando-lhes expressões e movendo-os em qualquer pose com a intuitiva interface de clicar e arrastar do ambiente Pixton. Eles podem colocar texto em balões de fala dinâmicos, personalizar objetos e compor fundos reutilizáveis – podem até enviar imagens e sons. Eles podem variar o comprimento e o layout de cada história – as possibilidades são infinitas. Ao desfrutarem da interatividade imersiva do Pixton para Escolas, os alunos desenvolvem habilidades críticas, tais como: transmitir uma ideia de maneira concisa, contar uma história com uma sequência lógica e como se comunicar e colaborar com outras pessoas. Os quadrinhos podem ser impressos, salvos, incluídos e compartilhados na web – podem ser facilmente usados em publicações estudantis, sites e projetos multimídia. (VITORINO, S.R, 2014, pag. 2)

Concluindo, há inúmeras variações na apresentação de conteúdos ou nas propostas das tarefas constantes nos livros didáticos de todas as disciplinas que possibilitam ao docente trabalhar todos os conceitos curriculares, através da observação, pesquisa, compreensão e expressão discente. É possível, então, com alguma “proficiência” em computadores e usando as informações de tutoriais especialmente preparados, trabalhar digitalmente aspectos complementares às tarefas propostas nos livros didáticos, recentes ou não. Porque foram atividades “pensadas” por equipes das Editoras e podem nos ajudar a planejar outras tarefas criativas, usando recursos gratuitos disponíveis de forma local ou online.

⁵ Disponível no endereço <http://www.pixton.com/br/>. O Pixton é um aplicativo educacional, um centro gratuito de Histórias em Quadrinhos (HQ) online onde os usuários criam cenários e episódios de forma interativa.

Resultados

Nos Fóruns das disciplinas, pudemos estabelecer conclusões importantes sobre estas tarefas, que apresentam recursos disponíveis em aplicativos gratuitos, mas que devem ser trabalhados num planejamento criterioso para trazer uma aproximação tecnológica e uma participação ativa de todos os envolvidos no processo. Para que isso ocorra, os tutoriais, conforme se pôde comprovar, devem ser claros e objetivos, para diminuir dúvidas e estabelecer segurança para o usuário das ferramentas abordadas. E ainda há uma rodada importante de esclarecimentos pontuais sobre alguns detalhes que passam despercebidos pelos usuários destes ambientes ou aplicativos gratuitos, pelos tutores das disciplinas.

As atividades aqui descritas, que podem se configurar como pequenos projetos no contexto escolar demonstram que os livros didáticos podem ser interpretados e aproveitados com outros olhares, com as muitas tecnologias gratuitas simples disponíveis.

Considerações Finais

Com propostas diferenciadas em ambientes comunicativos e compartilhados, muitas ações tecnológicas podem ser pensadas além do contexto escrito dos livros didáticos de todas as disciplinas, para transformar o estudante em “autor” criativo e comunicativo e facilitar rápida evolução criativa, tecnológica e social para todos os integrantes da escola. Eles não podem ser simplesmente descartados, pois suas referências potencializam análise mais profunda e podem nos mostrar interessantes caminhos na integração das atividades em sala de aula, com apoio de recursos tecnológicos gratuitos. A partir desta constatação, é possível encontrar motivações tecnológicas possíveis para ampliações necessárias dentro do contexto escolar, com propostas gráficas inteligentes que estão presentes nos livros didáticos fornecidos pelas Editoras. A partir dessa avaliação, um processo ou caminho pode ser reinventado para que se concretize a ideia de uma aprendizagem permanente, com multiplicação de espaços digitais, para reflexão sobre metodologias e aplicações tecnológicas simples e adaptáveis ao ensino.

Referências

PESSOA, Alberto Ricardo; MAIA, Gisele Gomes. **As tirinhas como ferramenta de estudo da linguagem oral**. Disponível em http://www.insite.pro.br/2012/Abril/tirinhas_linguagem_oral.pdf, Acesso em: 20 mar. 2014.

VITORINO, Sirlei Rodrigues. **Pixton para escolas: diversão e criatividade**. Disponível em <http://drmartinhomarques.wikispaces.com/file/view/Projeto+Pixton+para+Escolas-divers%C3%A3o+e+criatividade-Professora+Sirlei.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2014.