

# Projeto Aprendi: aprendizagem dinamizada por objetos

Jaqueline Maissiat  
UFRGS  
Av. Paulo da Gama, 110, prédio  
12105, 4 andar - Porto Alegre/RS  
55-51 – 3008-3779  
jmaissiat@yahoo.com.br

Bruno Dorneles da Silva  
UFRGS  
Av. Paulo da Gama, 110, prédio  
12105, 4 andar - Porto Alegre/RS  
55-51 – 3008-3779  
planetamalkavo@hotmail.com

Maria Cristina Villanova Biazus  
UFRGS  
Av. Paulo da Gama, 110, prédio  
12105, 4 andar - Porto Alegre/RS  
55-51 – 3008-3779  
cbiazus@ufrgs.br

## RESUMO

*O Projeto Aprendi é uma ação que oferece desafios ao propor um novo olhar para questões que envolvem Arte, Educação e Tecnologia e suas articulações. O uso de softwares livres e/ou gratuitos é um dos recursos utilizados na aula de artes, para além de atender as necessidades de infraestrutura dos laboratórios de informática, incentivar sua utilização nos ambientes acadêmicos por ser acessível.*

## Termos Gerais

Fatores Humanos, Experimentação e Teoria.

## Palavras-chave

Software livre, mediação tecnológica, objetos, ensino

## 1. INTRODUÇÃO

A Sociedade da Informação, marcada pelo uso das novas tecnologias de comunicação e informação (vídeo, rádio, televisão, computador, internet...), mostra-se cada vez mais inovadora e criativa pelas possibilidades que surgem a partir de suas utilizações. Impende que todas as áreas do conhecimento valem-se destas tecnologias para seu aprimoramento e dinamismo. Aqui vamos fazer referência a educação, mais especificadamente ao ensino de artes visuais na educação básica (ensino fundamental e médio).

A disciplina de “Educação Artística”, comumente relacionada a trabalhos plásticos vai dar espaço as Artes Visuais, em que as novas tecnologias de comunicação e informação começam a fazer parte do currículo. Neste contexto surge o projeto “Aprendizagem dinamizada por objetos - tecnologia para múltiplas propostas de aprendizagem tendo a arte como fio condutor”. Este é um estudo sobre Arte/Educação que surgiu de um projeto chamado Aprendi, que iniciou, em 2005, como um exercício de construção de avatares e posteriormente mudou a abordagem e agora entre as metas está a reconstrução do site. O objetivo é a formação de professores de arte para o uso do computador e internet como recursos para enriquecer a prática educativa, dando ênfase para os softwares gratuitos e/ou livres. Em 2008 teve Patrocínio da Petrobrás Cultural para o desenvolvimento de cursos em redes municipais gaúchas.

O Site Aprendi – <http://www.aprendi.org> (pagina inicial exibida na fig.1) – é um espaço voltado para a inclusão de escolas na realidade digital. Nele, os professores cadastrados podem criar suas turmas, aceitar inscrições de seus alunos e propor a utilização

de uma série de ferramentas e exercícios lúdicos que partem de imagens do acervo digital do Museu de Arte do Rio Grande do Sul Ado Malagoli - MARGS.



Figura 1. Ambiente virtual do Projeto Aprendi

Os resultados anteriormente alcançados pelo Aprendi, serviram de ímpeto ao grupo para que fosse elaborada uma continuação, tendo em vista o amadurecimento dos objetivos e das propostas para um futuro projeto.

Arte/Educação/Tecnologia são chaves do atual projeto, tendo em vista uma comunidade virtual que se desenvolve e se entrelaça na vida dos estudantes e que, com uma formação mediada, passariam a usufruir o meio de forma mais integrada à sua formação educacional. Agregado a este valor a necessidade corrente de integração digital nas escolas com as quais o grupo trabalha, as atividades que permeiam e discutem os objetivos principais do projeto se direcionam à elaboração de cartografias pessoais dos alunos.

## 2. APRENDIZAGEM DINAMIZADA POR OBJETOS

Ao falarmos em tecnologias aplicadas à educação, são vários os pontos de investigação a serem analisados, entre eles, podemos citar: equipamentos, infra-estrutura, formação de professores, conhecimento dos alunos, acesso a informação...

Novas nomenclaturas surgem, nesta Sociedade da Informação, para nomear seus sujeitos, tais como: ciber-infântes e

homo zappiens [1] - que refere-se ao zapear do controle remoto, celular, mouse) -, e nativos digitais. Os nativos são aqueles que já desde a tenra idade possuem acesso aos aparatos tecnológicos e veem isto fazer parte de suas vidas cotidianas. Já os imigrantes digitais são aqueles que estão iniciando o acesso aos recursos tecnológicos, como o computador e internet; e os nativos. Os sujeitos do projeto são os chamados imigrantes e não nativos digitais [2], pois são alunos de baixa renda que não tiveram e raramente possuem livre acesso ao computador e a internet.

A cultura dita “inter” (interrelações, interatividade, interterritorialidade...), que se estabelece na Sociedade do Conhecimento, exige um olhar mais amplo, e com o auxílio da tecnologia podemos trabalhar isto com os alunos [3]. Os professores de artes, que estejam a par das interconexões criadas por valores culturais, cada vez mais abrangentes, podem levar o ensino para além da escola. Apropriar-se da interdisciplinaridade só vem a contribuir para aulas mais envolventes e ricas de significados.

A informática educativa aparece para enriquecer a prática, possibilitando o desenvolvimento de habilidades, de capacidades cognitivas, de criatividade, entre outros. O computador mostra-se como instrumento interativo, cuja utilização adequada por professores é ampla, qualitativa e quantitativa no sentido de possibilidades de acesso ao conhecimento e a aprendizagem.

Diante disto pensou-se no uso de softwares livres e/ou gratuitos que permitissem que alunos e professores se apropriassem de suas possibilidades, e utilizassem em sala de aula.

### 3. METODOLOGIA

Para a proposta de implementação do projeto, optou-se por duas escolas da região metropolitana de Porto Alegre, com alunos de baixa-renda.

Como ferramentas para mediação tecnológica foram selecionados os softwares “Gimp” (para edição e composição de imagens) e “Kdenlive” (para edição de vídeos e áudio), atendendo os pré-requisitos estabelecidos referente a escolha de softwares livres e/ou gratuitos em português/BR com tutoriais acessíveis tanto para alunos quanto para professor. Estes softwares já eram integrantes do Sistema Linux Educacional, que é o que está presente na escola que foi realizada a primeira intervenção.

Com foco na edição de imagem, vídeo e áudio estes recursos vieram a atender as necessidades emergentes do projeto selecionado pelo professor de artes. O projeto propôs a elaboração de um vídeo/arte onde os alunos participaram desde o início, responsáveis por toda a produção do trabalho – desde a captura das imagens até a edição final.

Em um primeiro momento os alunos, separados em grupos, foram responsáveis pela realização de entrevistas com moradores do bairro ao qual a escola pertence. Para tal etapa, os alunos foram instruídos a procurar os moradores mais antigos do bairro – preferencialmente com mais de quarenta anos de residência no local. Além da pesquisa, os alunos seguiram normas de captura de vídeo que facilitaria seu trabalho futuro, como fragmentar a entrevista e gravar uma pergunta por cada vídeo, para que eles tivessem como trabalhar melhor nos computadores disponíveis, pois com vídeos muito pesados teriam dificuldade devido a qualidade dos equipamentos.

O processo de captura de imagens está em andamento. Para a volta às aulas de inverno, está programado a retomada do projeto já na sala de informática da escola. Partindo para a edição do material coletado na primeira etapa, os alunos receberão aulas de edição no software gratuito “Kdenlive”, instruídos pela professora e pelo grupo de pesquisa, que frequentará a escola nessa etapa do projeto para documentar e auxiliar.

Na etapa seguinte da atividade, com o final da edição, será realizado uma sessão de cinema na escola, com todos os alunos e com os participantes do vídeo e seus familiares, onde será realizado um estudo geral do assunto proposto, apontando os principais tópicos e a última atividade programada.

Na última etapa, os alunos farão uma contextualização crítica do retrato-falado do bairro, analisando os depoimentos e comparando o passado com o presente. Das diferenças serão realizadas pinturas que, finalmente, montarão uma exposição, apontando as diferenças entre o passado e um possível futuro, analisadas através de todo material recolhido e estudado ao longo das atividades.

### 3.1 Objetivos

Atualmente o projeto foca seu desenvolvimento e sua aplicação metodológica em duas escolas estaduais de Porto Alegre. Ambas com um corpo estudantil de baixa renda, moradores de bairros estigmatizados pela violência e pelo baixo nível no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica. Os trabalhos, elaborados em uma parceria com as professoras de Artes responsáveis pelas escolas, visam a elaboração de cartografias pessoais dos alunos, através de atividades que comprovem a importância das raízes culturais do lugar onde moram e os estimulem à auto-reflexão, construindo atitudes de cidadão/transformador e identificando seu lugar na sociedade.

As atividades programadas culminam na apresentação de um vídeo/depoimento elaborado, produzido e editado pelos alunos. O vídeo consiste em depoimentos de moradores do bairro onde fica a escola e residem muitos dos alunos, buscando uma valorização cultural por parte dos alunos, que passam a ver seu bairro como um membro vivo de suas vidas e por quem eles mesmos podem se sentir responsáveis.

### 4. RESULTADOS PARCIAIS

Até o momento o projeto tem se mostrado capaz de produzir a identidade social. As atividades propostas tem, explícita em sua natureza, reflexões que unem a tecnologia à formação dos alunos como cidadãos participantes de um mundo globalizado, unidos ao mundo por uma peça chave que mais do que nunca se prova unificadora. A visão comum do projeto são atividades interterritorialistas, que juntam a arte à tecnologia. Porém olhar o projeto e submetê-lo a definição tão clara seria um equívoco. O projeto tem mostrado em suas atividades, e dado resultados em sala de aula, que provam seu poder de autoavaliação por parte dos alunos, que passam a entender a importância cultural de seu bairro e de sua posição como cidadãos conservadores do mesmo.

A utilização de recursos informáticos vem a contribuir para a interação proposta pelo grupo entre os alunos. Outros softwares estão sendo analisados e estudados para a inserção no projeto, como o Audacity, por exemplo. A partir da análise que está sendo realizada ao término de cada etapa, serão feitos novos encaminhamentos, para trabalhos futuros visando a mediação tecnológica do professor. Uma das preocupações que temos e

procuramos dar conta é que além de uma aprendizagem do professor sobre os softwares, um acompanhamento na primeira utilização com os alunos e dado, fora o apoio a distância.

## 5. CONCLUSÃO

O computador é um auxiliar onde o professor, com uma boa formação e espírito empreendedor, desempenhará um papel fundamental de mediador. Ele é quem avalia se este está contribuindo ou não para a construção de novos conhecimentos. Além disso, ele deve saber desafiar os alunos para que, a partir do projeto que cada um propõe, seja possível atingir os objetivos pedagógicos que ele determinou em seu planejamento. “Portanto, na prática pedagógica o professor deve propor projetos que provoquem um estudo sistemático, uma investigação orientada, para ultrapassar a visão de que o aluno é produto e objeto, e torná-lo sujeito e produtor do próprio conhecimento” [4].

O professor necessita investir na sua formação, aqui damos destaque aos ambientes informáticos, Zabalza destaca que “a formação continuada transformou-se em um processo necessário e irreversível” [5]. Ao alfabetizar-se tecnologicamente, o professor vem fazer com que essas ferramentas auxiliem a mediação do conhecimento, e acaba por torna-se um mediador tecnológico.. Esta será uma competência do professor. Ele além de ter noções básicas para manusear tecnicamente os aparelhos, tem que se apropriar das linguagens que emergem deles, ter uma postura crítica e não somente contemplativa diante dos recursos.

Constata-se que a tecnologia educacional está relacionada à prática do ensino baseado nas teorias das comunicações e dos novos aprimoramentos tecnológicos (informática, televisão, vídeo,

impressos) de acordo com as formas de aprendizagem, dos diversos tipos de meios de comunicação e da integração de todos esses componentes de forma conjunta e interdependente por meio de atividades educacionais e sociais. Todos os adventos tecnológicos a serem inseridos pelo professor na prática educativa devem levar em conta o contexto no qual serão utilizados e o público ao qual se destinam.

Novas possibilidades que as tecnologias do contemporâneo vem apresentando com rapidez cada vez maior devem ser estudadas, no sentido de utilizá-las como elementos motivadores de ensino para uma aprendizagem mais significativa.

## 6. REFERÊNCIAS

- [1] Veen, W., Vrakking, Ben. 2009. *Homo Zappiens*: educando na era digital, Porto Alegre, Artmed.
- [2] Prensky, M. 2011 *Digital Natives, Digital Immigrants*. DOI = <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, Março.
- [3] Barbosa, A. M., Amaral, L. 2008. *Interritorialidade*: mídias, contextos e educação, São Paulo, Editora Senac.
- [4] Behrens, M. 2006. *Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente*. In.: Moran, J. M., Behrens, M. A., Masetto, M. T. Novas tecnologias e mediação pedagógica, Campinas, Papirus. p. 67-132. 12. ed.
- [5] Zabalza, M. A. 2004. *O Ensino Universitário*: seu cenário e seus protagonistas, Porto Alegre: Artmed.