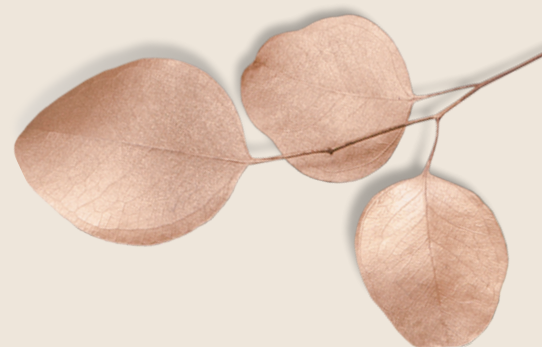




INCLUSÃO TECNOLÓGICA: CAMINHOS POSSÍVEIS

PRODUTO DE MESTRADO
ARQUIVO EM PDF



APRESENTAÇÃO

Este documento surge como produto do mestrado profissional, a partir da dissertação intitulada " (Pós) Ensino Remoto: os recursos tecnológicos digitais nos processos de escolarização". Trata-se de um compartilhar de ideias, a partir da pesquisa realizada em uma escola da Rede Municipal de Ensino de Santa Maria/RS, situada na região Leste. O objetivo, é apresentar as possibilidades de proposições de trabalho com a inclusão dos recursos tecnológicos digitais nas Práticas Pedagógicas, após um período tão desafiador para educação, que foi o de pandemia.



APRESENTAÇÃO

Entende-se que as discussões que permeiam a educação, relativas ao uso das tecnologias digitais como apoio ao trabalho dos professores são significativas e produzem efeitos positivos tanto nos fazeres pedagógicos quanto na relação que os alunos estabelecem com os processos de aprendizagem. Segundo Maturana (1999, p. 148), o ambiente digital proporciona a ampliação do “espaço experiencial ou conversacional do estudante”.



SOBRE A AUTORA



Meu nome é Alexandra Marin Colpo, sou pedagoga e especialista em Educação Física Escolar, pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM/RS) e em Psicologia Educacional, pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci. Atualmente mestrando do Programa em Políticas Públicas e Gestão Educacional (Mestrado Profissional), pela UFSM, na Linha de Pesquisa LP2 - Gestão Pedagógica e Contextos Educativos. Atuo em duas escolas da Rede Municipal de Ensino de Santa Maria/RS, no Ensino Fundamental e Educação Infantil. Além de estudante, profissional, sou mãe e esposa. Busco sempre melhorar a cada dia minha maneira de SER e ESTAR no MUNDO.



SUMÁRIO

1

Conectando

2

Histórias em quadrinhos

3

Alimentação Saudável

4

Desafios

5

Meio Ambiente

6

Ciberpoema

7

Recursos Tecnológicos

8

Referências



A elaboração deste produto educacional, resultou da pesquisa que objetivou "Identificar e analisar o uso dos recursos tecnológicos digitais nas práticas pedagógicas (Pós) Ensino Remoto.

Entende-se que as discussões que permeiam a educação, relativas ao uso das tecnologias digitais como apoio ao trabalho dos professores são significativas e produzem efeitos positivos tanto nos fazeres pedagógicos quanto na relação que os alunos estabelecem com os processos de aprendizagem.

Neste sentido, o estudante vai se permitindo criar, inventar na medida em que é desafiado a desenvolver atitudes de autonomia, deslocando o foco daquilo que ele não sabe para aquilo que ele pode vir a construir a partir de sua subjetividade.

[...] o que acontece no ambiente digital é uma maior autonomia de caminhos e autodesafio, porque, a todo o momento, os sujeitos precisam se reorganizar para responder às situações que vão surgindo pelo caminho. Essas atitudes são altamente potencializadoras de ser e de conhecer. (PELLANDA, 2009, p. 66)



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



O universo das HQs é inserido em uma turma de 4º ano, em 2022, através da compreensão deste gênero textual. Este estudo, envolveu programação, desenho, escrita, trabalho em grupo, uso de recursos computacionais. Um projeto que se iniciou em sala de aula e culminou com a elaboração de um gibi, contendo as histórias produzidas pelos próprios alunos e também personagens. A empolgação e o envolvimento dos estudantes, um importante sentimento de pertencimento, fez com que garantíssemos a continuidade no ano seguinte.

[...] não há nenhuma atividade humana que não esteja fundada, sustentada por uma emoção, nem mesmo os sistemas racionais, porque todo sistema racional, além disso, se constitui como um sistema de coerências operacionais fundado num conjunto de premissas aceitas a priori. E essa aceitação a priori desse conjunto de premissas é o espaço emocional. E quando se muda a emoção, também muda o sistema racional.[...]
(MATURANA,2001, p.47)



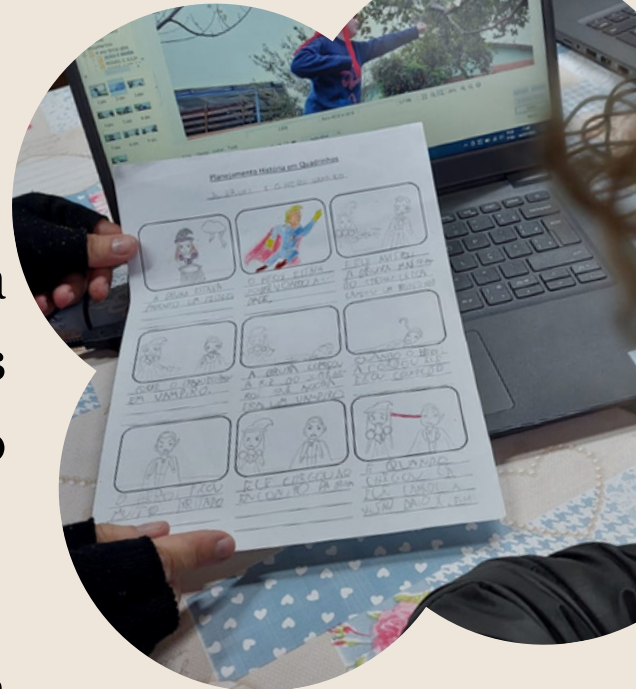
Ano de 2023



Reuniu-se a turma de 4º ano e aqueles que, atualmente, encontram -se no 5º ano para realização do projeto, ampliando, assim, o número de alunos e professoras envolvidas. A seguir, um breve roteiro.



- Planejamento de história em quadrinhos onde os alunos se colocam como personagens.
- Elaboração de uma sequência de imagens e diálogos.
- Utilização de figurinos e reprodução de cada imagem através de fotos.



- Organização das imagens em pastas armazenadas nos notebooks da escola.
- Programação do trabalho final utilizando como ferramenta o aplicativo Photoscape e Canva.

Gibi pronto e impresso para leitura e exploração de outras propostas de trabalho.



História 1

**Gosrenzo e a
gosma rosa.**



GOSRENZO E A GOSMA ROSA

NUM DIA, UMA CHUVA DE METEOROS...



FÁBRICA DE MASSA COM SALSICHA



LORENZO FOI VER OS METEOROS MAS ELE VÊ UMA GOSMA... ENTÃO ELE TOCA E VIRA UM MONSTRO!!!







CONTINUA...



História 2

João Gosmão



JOÃO GOSMÃO







CONTINUA...

Alimentação saudável

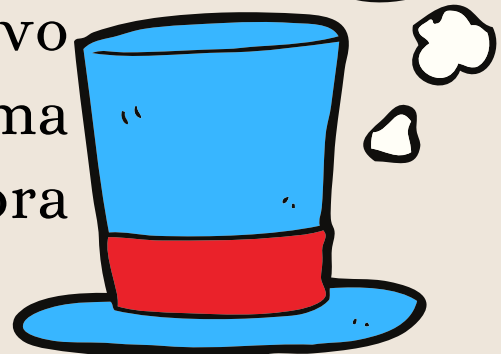


Um experiência em experimentar diferentes frutas.

A comunidade escolar entendeu que era preciso trabalhar o tema alimentação com os alunos, devido os excessos de alimentos não saudáveis que eram consumidos pelos mesmos. Neste sentido, foi desenvolvida uma sequência didática, para uma turma de 3º ano, com o intuito de discutir questões que envolvessem a escolha por alimentos benéficos à saúde dos estudantes. Este projeto culminou com a elaboração da salada de frutas (Mão na massa). Foi um trabalho colaborativo entre a professora da turma regular e Educadora Especial.



**E você deve estar se perguntando:
O que isso tem a ver com
Tecnologia Educacional?**



RELATO DA PROFESSORA

"Surgiu a ideia dos alunos levarem para casa um pouco desta salada de frutas, ou seja, levar para casa o trabalho desenvolvido na escola, para que os pais pudessem experimentar, mas para deixar essa salada de frutas mais especial, precisava de um rótulo. Aí surge, então, a inserção do recurso tecnológico digital".



No laboratório de informática, cada aluno desenvolveu um rótulo e definiu um nome para sua Salada de Frutas. Foi necessário pesquisa de imagem para identificar o produto. Além disso, se trabalhou a noção de quantidade. A impressão foi feita em papel adesivo.



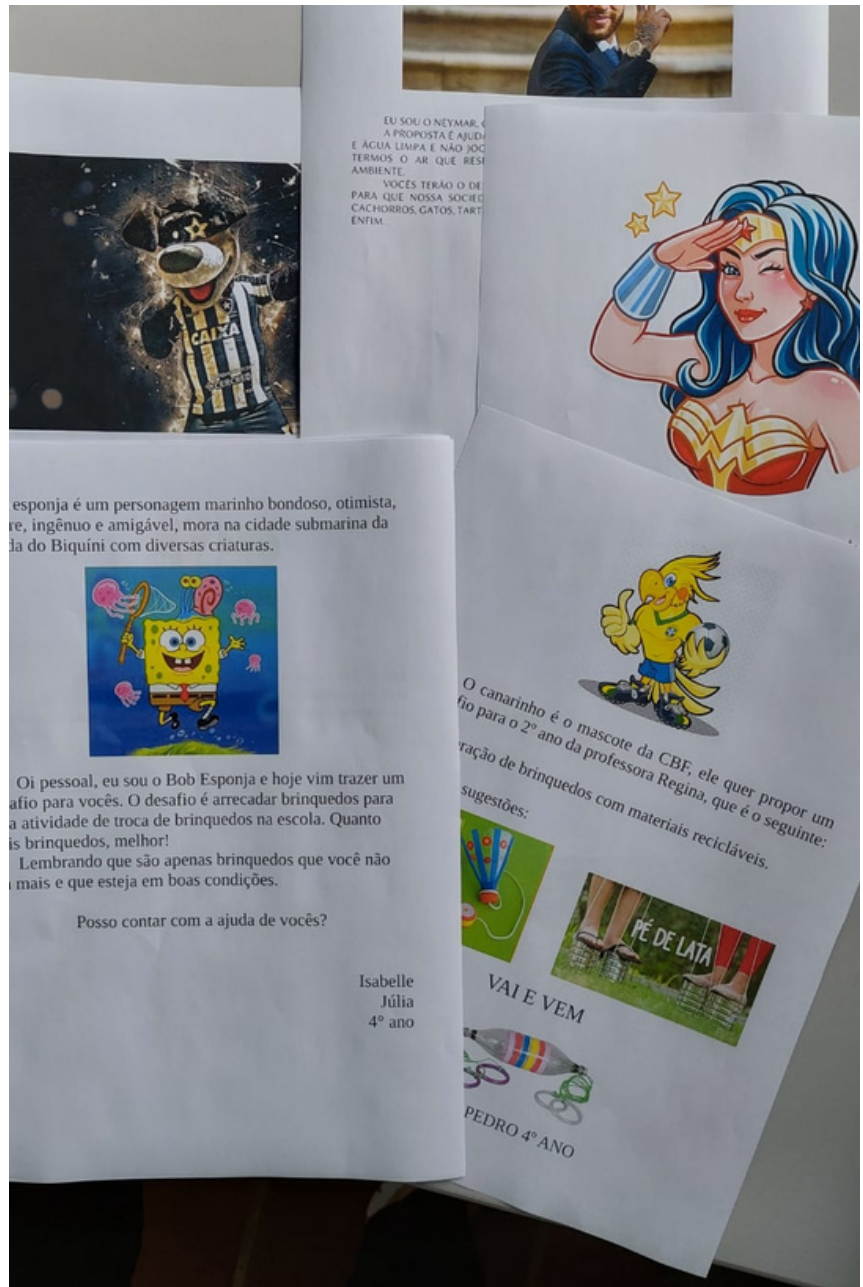
Semana da Criança

- Festa e desfile a fantasia.
- Amigo inesperado-
"Homem Aranha".
- Criando memórias.
- Registros fotográficos
com o super-herói.
- Organização de
chaveiros para
impressão, através do
Canva.



Olhar curioso e atento de uma aluna ao visitar o estande da escola no 3º Espaço Educar e Empreender. Buscava pelo seu chaveiro para mostrar a mãe.

DESAFIOS



Elaboração de desafio. Utilização do editor de texto Microsoft Word.

DESAFIOS

Os alunos do 4º, organizados em grupos, tinham como proposta escolher um personagem ou uma figura ilustre e através deste elaborar um desafio que seria entregue para uma turma da escola. Eles poderiam utilizar pesquisa de imagens no google e organizar a produção através do Word. Os desafios, consistiram em: arrecadar agasalhos, tampinhas de garrafa pet, ração para cães, brinquedos, até trabalhos artísticos e confecção de brinquedos com material reciclável. Uma das propostas foi para o 5º ano; a elaboração de um folder para conscientização quanto aos cuidados com o Meio Ambiente. A seguir temos algumas imagens do desafio, que propiciou integração, conscientização, planejamento, execução e oralidade. Uma produção maravilhosa dos alunos do 5º ano.





ELABORAÇÃO DE FOLDER.

- Pesquisa.
- Planejamento.
- Execução utilizando o Canva.
- Apresentação da temática e projeto realizado.



10 ATITUDES QUE PODEM SALVAR O PLANETA

1- ECONOMIZE ÁGUA

2- ECONOMIZE ENERGIA

3- SEMPRE FAÇA O DESCARTE CORRETO DO LIXO

4- RECICLE SEU LIXO

5- UTELEZE VEÍCULO QUANDO NECESSÁRIO

6- PRESERVE A VEGETAÇÃO NATIVA DA ÁGUA

7- EVITE O CONSUMISMO

8- SEMPRE QUE POSSÍVEL, OPTE POR ALIMENTOS ORGÂNICOS

9- NÃO COMPRE NEM VENDA ANIMAIS SILVESTRES

10- INFORME OUTRAS PESSOAS



QUANDO AJUDAMOS O PLANETA TERRA, ESTAMOS NOS AJUDANDO



TEMPO DE MUDAR

3 R'S

REDUZIR

REUTILIZAR



RECICLAR

os 3 r's

reduzir reutilizar reciclar

↓
consiste em evitar o consumo desnecessário de produtos afim de diminuir a quantidade de lixo gerado pela população

↓
e dar nova utilidade a materiais que na maioria das vezes considera mos inúteis e são jogados no lixo

↓
é recuperar matéria-prima a partir do "lixo" para fabricar novos produtos ,seja ele industrial,a grícola ou artesanal

o descarte correto do óleo de cozinha

o óleo de fritura descartado no ralo da pia entope os canos e contamina solo e rios

um litro de óleo pode contaminar 20,000 litros de água

menos de 10% do óleo de cozinha é descartado de forma correta



é um óleo

formas de cuidar dos animais

reduzir a pegada de carbono. deslocar-se e alimentar-se de forma mais sustentável, apoiando as políticas que defendem a descarbonização



proteger ecossistemas e habitats cuidar dos espaços naturais protegidos , e apoiar as políticas que protegem a vida silvestre



denunciar a crueldade contra os animais, as ações que ameaçam ou colocam em perigo as espécies protegidas são consideradas ilegais

Jeito de salvar o planeta terra





Reciclar nada mais é do que recuperar a parte reutilizável de produtos consumidos para reintroduzi-los no ciclo de produção de sua origem ou para a criação de outros objetos a partir dessa matéria-prima.

O que é reciclagem e qual a sua importância?

A reciclagem é o processo de reaproveitamento de resíduos para a produção de um novo produto. Dessa forma, ele serve de matéria-prima, fechando seu ciclo de fabricação. Esse procedimento tem como objetivo a redução de resíduos — daí a importância da reciclagem —, apesar de não ser a única medida para isso.



Qual o objetivo de reciclar o lixo? Resultado de imagem para reciclagem

Permite trazer de volta à origem, sob a forma de matéria-prima, aqueles materiais que não se degradam facilmente e que podem ser reprocessados. A reciclagem não apenas reduz a quantidade de lixo, como também recupera produtos, economizando energia, matéria-prima, além de reduzir a degradação ambiental.

Os três tipos de reciclagem
Reciclagem mecânica. A reciclagem mecânica é o método mais usado globalmente para dar novos usos aos resíduos, quaisquer que eles sejam. ...

Reciclagem energética. ...
Reciclagem química.



há 4 ano, concluímos o desafio!



Ciberpoema

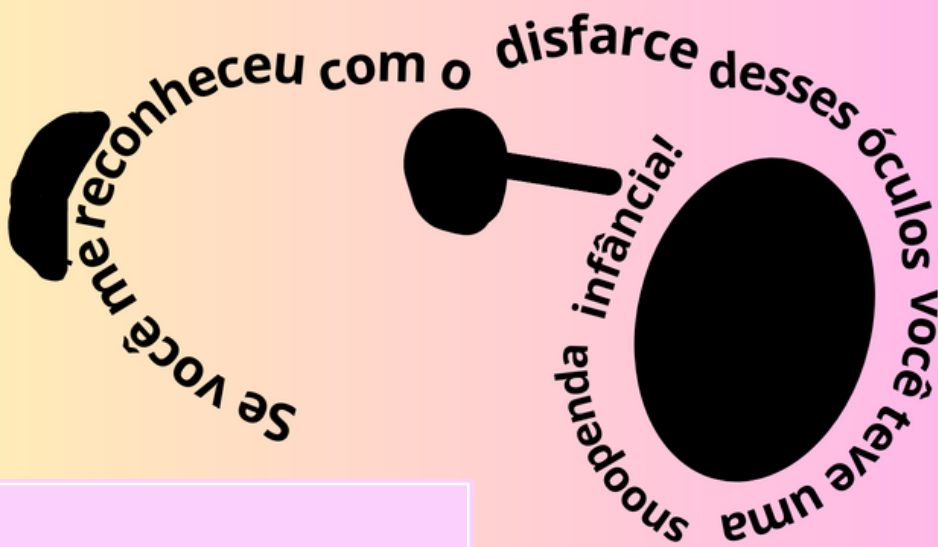
RELATO DA PROFESSORA

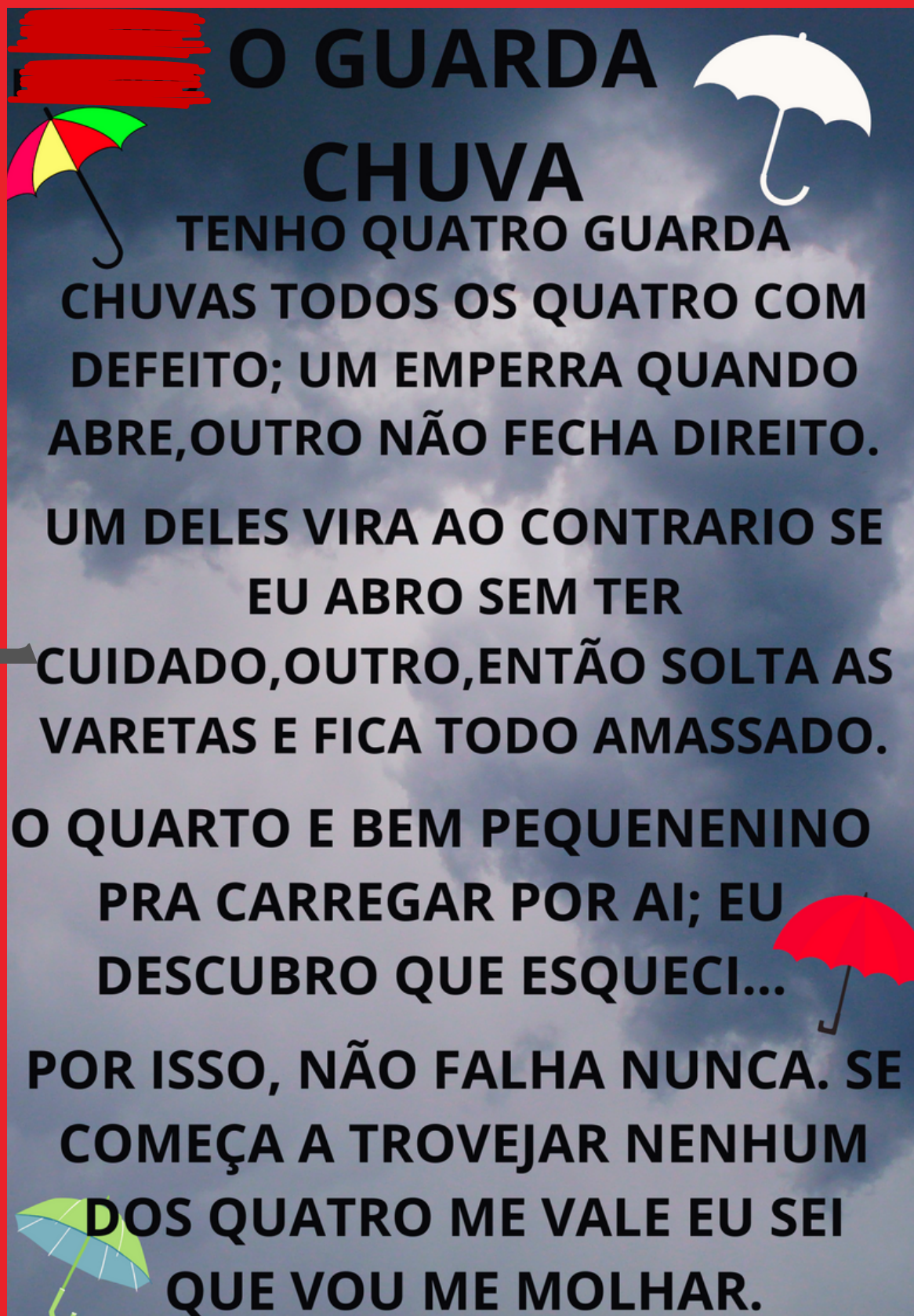
"O gênero textual Ciberpoema faz parte da unidade Poema do livro didático de Português do 5º ano. A proposta foi a produção de um Ciberpoema, com uma criação artística ou uma já existente, onde usamos o meio digital para transcrever. Os estudantes ao escolher a criação e\ou existente podiam se caracterizar de acordo com o escolhido para sua apresentação. Nosso aluno destaque foi o que usou o guarda chuva e água para sua encenação. Nessa escolha foi enfatizado o uso da tecnologia, a leitura de textos, articular o visual e o verbal. O ciberpoema é um gênero digital que usa a linguagem eletrônica para facilitar a interação do leitor com o poema e a sua produção de sentidos. Essa atividade foi sugerida com o objetivo de desenvolver as habilidades de observar os efeitos e todos os recursos que podem ser usados".



Ciberpoema

Se você me reconheceu com o disfarce desses óculos você teve uma
snoopenpa infância!





O GUARDA
CHUVA
TENHO QUATRO GUARDA
CHUVAS TODOS OS QUATRO COM
DEFEITO; UM EMPERRA QUANDO
ABRE, OUTRO NÃO FECHA DIREITO.
UM DELES VIRA AO CONTRARIO SE
EU ABRO SEM TER
CUIDADO, OUTRO, ENTÃO SOLTA AS
VARETAS E FICA TODO AMASSADO.
O QUARTO E BEM PEQUENENINO
PRA CARREGAR POR AI; EU
DESCUBRO QUE ESQUECI...
POR ISSO, NÃO FALHA NUNCA. SE
COMEÇA A TROVEJAR NENHUM
DOS QUATRO ME VALE EU SEI
QUE VOU ME MOLHAR.

A NATUREZA

A NATUREZA É POESIA, É VIDA, ALEGRIA E AMOR! É UMA CANÇÃO SEM VERSO E

MELODIA...

A ESPERANÇA NUM BAILAR DE UM BEIJA FLOR



FUTEBOL

AO APITO DO JUIZ A
BOLA COMEÇA A ROLAR
AO APOIO DA TORCIDA OS
ATLETAS SÓ FAZEM JOGAR
NO GINGADO DOS
ATACANTES OS ZAGUEIROS
FICAM ATRAPALHADOS
BOLA PARA UM LADO BOLA
PARA OUTRO ABOLA CORRE
POR TODOS OS LADOS NA
JOGADA RÁPIDA E NO
CONTRA ATAQUE O TIME
DA UM SHOW



RECURSOS TECNOLÓGICOS

Uma sequência de recursos que são ou podem vir a ser utilizados em práticas pedagógicas mediadas pela tecnologia.



CANVA

- É uma plataforma de design gráfico.



PADLET

- É uma ferramenta online que permite a criação de um mural ou quadro virtual dinâmico e interativo para registrar, guardar e partilhar conteúdos.



GOOGLE MEET

- É um serviço de comunicação por vídeo.



GOOGLE DRIVE

- É um serviço de armazenamento e sincronização de arquivos.



RECURSOS TECNOLÓGICOS



MANGAHIGH

- Plataforma de games matemáticos.



APRIMORA

- É uma plataforma adaptativa para as áreas de Língua Portuguesa e Matemática.



PHOTOSCAPE

- É um editor de imagens completo disponível para download grátis no PC (Windows).



SPREAKER STUDIO

- É um app para gravação de podcasts diretamente em seu Android.



RECURSOS TECNOLÓGICOS



COMICA

- Aplicativo para criação de desenhos animados ou memes.



WHEEL OF NAMES

- Ferramenta para personalização de roleta virtual.



WHATSAPP

- É um aplicativo de mensagens instantâneas e chamadas de voz para smartphones.



WORDWALL

- Plataforma projetada para criação de atividades personalizadas.



RECURSOS TECNOLÓGICOS



JAMBOARD

- Quadro interativo desenvolvido pelo Google



KAHOOT

- Plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional.



MICROSOFT WORD

- Processador de texto.



REFERÊNCIAS

MATURANA, Humberto. A ontologia da realidade. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

MATURANA, Humberto. Cognição, ciência e vida cotidiana. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco J. A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana. São Paulo: Palas Athena, 2001.

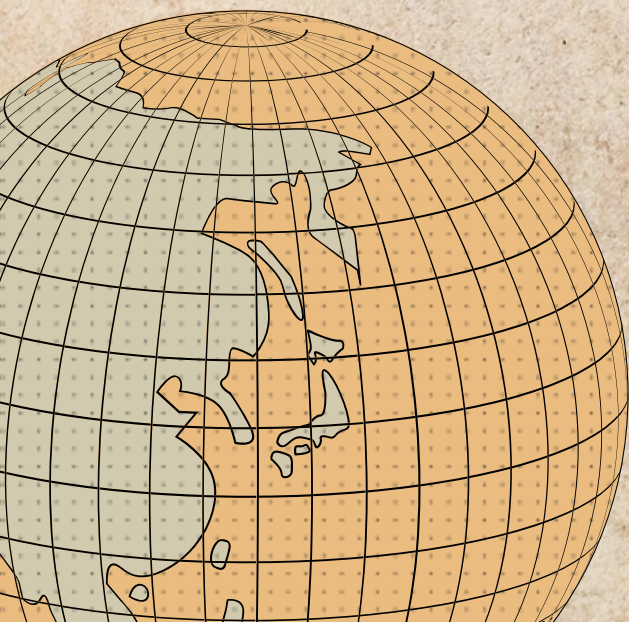
PELLANDA, N. M. C. Maturana e a Educação. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2009.





O que se propôs provocar aqui, é de que é possível com pequenos movimentos e ações internas, com parcerias, trabalho colaborativo, tecer algumas mudanças, tentativas de romper com uma educação tradicional, linear e - que desconsidera o que Maturana nos diz:

“Se a vida é um processo de conhecimento, os seres vivos constroem esse conhecimento não a partir de uma atitude passiva e sim pela interação. Aprendem vivendo e vivem aprendendo.[...] (MATURANA, 2001, p.12).





Espero que esta publicação venha contribuir com outros professores que estejam em busca de percursos didáticos mediados pela tecnologia . Traduzo aqui, parte do trabalho que vem sendo desenvolvido pelas educadoras participantes da pesquisa. Entendemos que os recursos tecnológicos digitais se constituem como um caminho a ser construído e que motivam o educando nos processos de escolarização.

ALEXANDRA MARIN COLPO
RESPONSÁVEL PELA ELABORAÇÃO

E.MAIL INSTITUCIONAL:
alexandra.colpo@profesantamaria.rs.gov.br

