

## PIBID Interdisciplinar/UCS e a Cultura Digital

Eliana Rela ([erela@ucs.br](mailto:erela@ucs.br))

Curso de História, Universidade de Caxias do Sul

**Resumo:** O presente texto propõe a análise da formação de competências para o uso didático de ferramentas digitais para aprendizagem de conhecimentos interdisciplinares, neste caso, históricos e sociológicos. Apresenta-se a importância de tal formação para a atuação docente, a modalidade oficina para o desenvolvimento de ferramentas colaborativas como formulário; ferramenta para sínteses metacognitivas como CmapTools; ferramenta para produção e edição de vídeos. Como análise são apresentados os projetos Perfil do estudante de Ensino Médio da E.E.E.M. Prof. Apolinário Alves dos Santos e, Projeto Brasilidade – Curtas João Triches.

**Palavras-Chaves:** Cultura Digital, Interdisciplinaridade, Formação de Professores, Formulários, Vídeos.

**Abstract:** This text proposes the analysis of the formation of competences for didactic use of digital tools to learn interdisciplinary information, in this case, historical and sociological topics. It presents the importance of such training for the teaching activity, the modality workshop for the development of collaborative tools such as form and googledoc; tool for metacognitive syntheses such as CmapTools; tool used to produce and to edit videos. The analysis shows the profile of the high school student profile of E.E.E.M. Prof. Apolinário Alves dos Santos, and Projeto Brasilidade - Curtas João Triches.

**Keywords:** Digital Culture, Interdisciplinarity, Teacher Training, Forms, Videos.

### 1. INTRODUÇÃO

O subprojeto Interdisciplinar reuniu acadêmicos das licenciaturas em História e em Sociologia. Durante sua atuação, como um de seus objetivos, buscou-se proporcionar o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao planejamento, produção de materiais didáticos e de estratégias com o uso de ferramentas do âmbito da cultura digital, de forma que esta pudesse ser apropriada de forma interdisciplinar e integrada ao cotidiano do processo de aprendizagem.

A difusão do uso da rede Internet, no âmbito das ciências humanas, a partir dos anos 1990, gerou críticas e defesas. O certo é que a rede influenciou os processos comunicacionais, de ensinar e de aprender. Reconhecê-la não mais como apêndice tecnológico, mas como um novo contexto de acesso à informação e de produção, possibilita compreender a urgente necessidade em aproximar tal contexto às práticas de formação dos professores.

Diante do contexto da cultura digital, isto é, as práticas cotidianas de acesso às informações por meio de smartphones, tablets, telas com toques, cabe ao professor inserir-se a esta realidade na educação, ampliando o espaço da sala de aula de formas variadas, gerenciando aulas a distância, orientando projetos e pesquisas com os alunos, usando as ferramentas disponíveis de modo a orientar o estudante quanto a utilização das tecnologias de maneira contextualizada e colaborativa.

Esse novo desafio implica em ampliar a capacidade de propor novas situações de aprendizagem com tecnologias, de forma a propor novos desafios para construção de conhecimento.

Os estudantes estão a todo momento conectados ao mundo virtual que os rodeia, concordamos com Lévy quando diz que “o professor se torna um animador da inteligência coletiva dos grupos que estão ao seu encargo. Sua atividade será centrada no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca dos saberes, a mediação

relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem”. [1].

### 2. A CULTURA DIGITAL EM OFICINAS.

O formato de oficinas para a construção ou aprimoramento das competências docentes para uso didático das ferramentas tecnológicas foi de fundamental importância para que ocorresse a apropriação. Em pequenos grupos, utilizando a estrutura de laboratórios de informática na Universidade, foram desenvolvidas oficinas para uso das ferramentas colaborativas disponíveis no portal do Google, como *google forms*, *google docs* e planilhas; ferramenta *Cmap Tools* para construção de mapas conceituais e, a ferramenta *Movie Maker* para edição de vídeos.

Cada oficina foi organizada de forma a trabalhar uma ferramenta nas dimensões técnica e de concepções. A dimensão técnica discutia de forma coletiva o uso propriamente dito e, a reflexão sobre concepções presentes na ferramenta possibilitou a compreensão quanto aos modelos de ensino e de aprendizagem possíveis. Assim, o grupo identificava quais estratégias didáticas seriam mais adequadas ao propósito de cada ferramenta. Ressalta-se aqui os pressupostos adotados para a formação: (a) o uso de ferramentas gratuitas; (b) ferramentas que possibilitem colaboração e, (c) ferramentas que oportunizem interação. Para este texto serão apresentadas as oficinas da ferramenta *Google Forms* e a ferramenta *Movie Maker* para edição de vídeos.

O *Google Forms* é uma ferramenta para criação de formulários, disponível no portal do Google, sendo acessada com o login do gmail. Alocada no drive, possibilita a produção colaborativa de seu conteúdo. Com interface intuitiva e amigável, apresenta possibilidades para coleta e análise de dados estatísticos e, também, para avaliações de conteúdos. O formulário, quando pronto, pode ser disponibilizado por meio de e-mail que, ao ser preenchido pelos respondentes, operacionaliza o levantamento de dados de forma simultânea. Os bolsistas juntamente com a supervisora da E.E.E.M. Professor Apolinário Alves do

Santos, durante a oficina identificaram a potencialidade da ferramenta, propondo a elaboração de um formulário para coletar dados a fim de construir o perfil do estudante de Ensino Médio da escola.

Contendo questões objetivas sobre aspectos econômicos, sociais, trabalho, vida escolar, saúde e lazer teve como principal objetivo, identificar o contexto social em que o aluno está inserido, para que assim, os educadores e todo o núcleo escolar possam trabalhar de uma forma mais próxima à realidade escolar. Para a coleta dos dados, os bolsistas juntamente com a supervisora organizaram um cronograma para uso do laboratório de informática da escola pelas turmas de estudantes do Ensino Médio, que levadas individualmente, possibilitaram a coleta de dados, bem como o uso da ferramenta pelos estudantes.

Os dados coletados foram analisados e ancorados em referenciais específicos relacionados aos temas. Para a coleta de dados os alunos foram levados para o laboratório de informática da escola, para responder as perguntas contidas no formulário online. A dificuldade encontrada pelos estudantes foi conexão instável da internet disponível na escola. O grupo analisou as respostas transformadas em gráficos produzindo um artigo com a identificação das características socioeconômicas, as quais não são perceptíveis no cotidiano da sala de aula.



Figura 1: Momento da coleta de dados no laboratório da EEEM Prof. Apolinário Alves dos Santos

A oficina para produção e edição de vídeos foi realizada com os bolsistas e supervisores das duas escolas que acolheram o subprojeto Interdisciplinar. Para a produção de vídeos foi utilizado o celular, uma vez que os estudantes têm acesso facilmente a esta tecnologia móvel. Para a edição de vídeos a opção recaiu sobre a ferramenta Movie Maker. A

opção se deu por esta ser simples enquanto uso uma interface apresentando storyboard, um pré-visualizador e uma biblioteca de mídia. Como decorrência das aprendizagens realizadas, o grupo de bolsistas atuantes na EEEM João Triches organizou o projeto Curtas João Triches.

O projeto envolveu 170 alunos do Ensino Médio, com a participação das disciplinas História, Sociologia Literatura. O conteúdo propôs a compreensão da cultura nacional, enfocando a importância das etnias africanas e indígenas na formação da identidade nacional, a fim de valorizar e compreender as diferentes manifestações culturais. Os bolsistas organizaram cronograma de estudos teóricos sobre as diferentes regiões brasileiras nos aspectos históricos, sociológicos, artísticos, literatura. Com os estudos realizados, cada turma escolheu uma região brasileira e um aspecto significativo. A partir do recorte, os estudantes foram desafiados a produzir um curta metragem. Os bolsistas didatizaram as aprendizagens construídas nas oficinas de cultura digital, de modo a auxiliarem nas orientações sobre roteirização, enquadramento de cenas, organização dos cenários, filmagem, edição das imagens. Como resultado foram produzidos 7 curta metragens: Guiados por Sepé (turma 103); Francisca e Manguelboy (turma 302); Duas faces do amor (turma 101); Chica da Silva a escrava que virou senhora (turma 104); A grande mãe (turma 102); A cangaceira (turma 303) e, Onde os heróis não vencem (turma 301). As produções tiveram noite de estreia no Cinema UCS com presença da comunidade escolar.

Dois pressupostos foram estudados para dar fundamentação a ideia, pois não bastava conhecer o aspecto tecnológico das ferramentas utilizadas. Um pressuposto foi a compreensão de interdisciplinaridade, que foi entendida como abordagem teórico metodológico com ênfase no trabalho de interação de diferentes áreas de conhecimento [2]. O outro pressuposto contemplou o estudo e problematização das culturas afro e indígenas, contemplando a lei 11.645/08, que oportuniza as escolas públicas e particulares o estudo da história dos povos afros e indígenas na formação da sociedade nacional.

Na visão emancipadora, a educação para a cidadania implica a capacidade de convivência com a cultura do outro. Ao incluir a Pluralidade Cultural como Tema Transversal, os Parâmetros Curriculares Nacionais [3] registraram um passo importante na direção de uma proposta educacional e curricular multicultural, na medida em que reconhecem o valor da pluralidade e da diversidade, bem como a necessidade de promover a cidadania com base no respeito às diferenças. A reflexão sobre tais pressupostos constituiu, também, alicerces conceituais como identidade, alteridade, multiculturalidade, que refletem nos campos sociais, políticos e econômicos em âmbito nacional.



Figura 2: Imagens dos cartazes de divulgação dos curtas metragens.



Figura 3: No Cinema da UCS, estudantes assistiram aos curtas produzidos.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As modificações tecnológicas deram origem a uma sociedade da informação, sendo assim, diante do contexto e possibilidades apresentadas neste texto, faz-se necessário um estudo a respeito da formação dos professores para uso dos pressupostos da cultura digital como meio para facilitar a aprendizagem. O papel do professor é também, promover a inserção dos estudantes na cultura digital. Os estudantes do atual momento já nasceram na sociedade em rede, e os professores ainda estão distantes da formação para uso dos recursos tecnológicos disponíveis na rede Internet.

As oficinas ofertadas para formação das competências docentes com vistas ao uso pedagógico dos recursos em rede evidenciaram o distanciamento da formação. A produção do formulário em uma oficina abriu a possibilidade para coleta de dados de forma tecnológica. Construir o perfil do estudante do Ensino Médio com o apoio do formulário abreviou tempos, potencializou resultados estatísticos e,

possibilitou para o estudante do ensino médio conhecer a partir do uso aplicado.

O projeto Brasilidade – Curtas João Triches, movimentou os estudantes ao longo de um semestre combinando o uso de ferramentas tecnológicas com conhecimentos teóricos, com processos criativos. Neste caso, os desafios foram constantes para conectar professores de diferentes áreas, tempos escolares, dinâmicas de aprendizagem fora do espaço da sala de aula. A sociedade contemporânea exige que os sujeitos sejam capazes de viver em uma coletividade informatizada e de rápidas mudanças. Os recursos tecnológicos fazem parte da nossa vida de forma irreversível e precisam ser inseridos na escola para que possam contribuir para a melhoria do processo educacional.

Entende-se que o professor é o mediador e facilitador do processo de interação de conceito, habilidades e uso da tecnologia educativa. Porém, esses profissionais da educação, nem sempre estão preparados, suficientemente, para as rápidas mudanças que acontecem no cotidiano da era digital. Neste sentido, acredita-se ser necessário uma formação que construa conhecimentos para o manejo dessas tecnologias e consequentemente o seu uso nos processos de ensino e aprendizagem.

Esse novo desafio implica em ampliar a capacidade de propor novas atividades de aprendizagem utilizando-se das tecnologias, de forma a propor aos estudantes de licenciaturas novos desafios, para a construção de conhecimentos e competências que promovam a inserção da cultura digital.

O acesso à internet e aplicativos educativos, sem a devida formação, para os profissionais que atuam em processos educativos, não têm a mesma grandiosidade do que, esses professores conhecerem e saberem desenvolver um trabalho bem elaborado que instigue a curiosidade e interesse dos educandos, utilizando os recursos tecnológicos, tendo bem claro quais concepções de cidadania, de sociedade estão implícitos e explícitos nesses recursos educativos.

### 4. REFERÊNCIAS

[1] LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. 2.ed. Rio de Janeiro: Ed.34, 2011.

[2] FAZENDA, Ivani C. A. (org.). Didática e interdisciplinaridade. Campinas: Papirus, 1998.

[3] BRASIL: Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998.