

UNIDADE 4: CURRÍCULO, PROJETOS E TECNOLOGIAS

Contexto

Nesta última unidade do curso **Tecnologias na Educação: ensinando e aprendendo com as TIC**, nos dedicaremos a práticas de integração de tecnologias ao currículo, em especial, ao desenvolvimento de projetos de trabalho, a partir dos quais dialogaremos sobre os conceitos de currículo, projetos e outros relacionados à integração de tecnologias ao currículo ou que possam emergir no andamento das atividades.

Vamos analisar como essa integração pode se efetivar na prática pedagógica com projetos de trabalho.

Refleta:

- _ Será que usando computadores e Internet nas atividades curriculares faremos as mesmas coisas que fazíamos antes?
- _ Será que haverá mudanças em nossa atuação docente?
- _ O que mudará na aprendizagem do aluno?
- _ Que novos aspectos vão requerer maior atenção de nossa parte?
- _ Poderemos criar novas estratégias que potencializem a aprendizagem de nossos alunos?

Saiba mais:

Ler a entrevista de Pedro Demo sobre o tema “Os desafios da linguagem do século XXI para a aprendizagem na escola”.

Esta entrevista encontra-se disponível no Portal do Professor no endereço:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/>.

Nossa experiência tem mostrado que as tecnologias podem trazer contribuições significativas ao desenvolvimento do currículo se houver clareza da intencionalidade pedagógica, isto é, se o uso das tecnologias ocorrer integrado a um projeto curricular que se proponha a desenvolver a capacidade de pensar e aprender com tecnologias.

Complicado? Não, se compreendermos que também nós, educadores, estamos aqui aprendendo por meio da integração de tecnologias ao currículo deste curso.

Desejamos que esta unidade seja encarada como uma aventura de exploração de novos mares e que vocês possam mergulhar fundo em novas aprendizagens e possam enriquecer as áreas de conhecimento em que atuam com novas propostas de trabalho, fazendo das tecnologias suas parceiras no processo de inovação curricular. Vamos em frente, caminhando **de mãos dadas** nessa aventura!

Mãos dadas

Carlos Drummond de Andrade

Não serei o poeta de um mundo caduco.
Também não cantarei o mundo futuro.
Estou preso à vida e olho meus companheiros.

Estão taciturnos mas nutrem grandes esperanças.
Entre eles, considero a enorme realidade.
O presente é tão grande, não nos afastemos.
Não nos afastemos muito, vamos de mãos dadas.

Trecho da poesia de Carlos Drummond de Andrade. Disponível em:
<http://memoriaviva.com.br/drummond/index2.htm>

Atividade 1: Pensando sobre as possíveis mudanças

Considerando as questões colocadas na reflexão desta unidade, identifique as possíveis mudanças que podem ocorrer nos processos de ensino e aprendizagem.

Orientação didática:

1. Compor dois grupos na turma (grupo A e grupo B), sendo que o grupo A ficará responsável por construir argumentos relacionados às possíveis mudanças na forma de o aluno aprender e o grupo B será responsável por argumentar sobre as possíveis mudanças das estratégias de ensino.
2. Organizar subgrupos menores de 3 a 5 componentes em cada um dos grupos A e B, para identificar aspectos de mudança e apontar os argumentos que justificam ser determinado aspecto uma possível mudança.
3. Registrar em papel os aspectos e respectivos argumentos em cada subgrupo.
4. Fazer um debate coletivo colocando, de um lado, os participantes do grupo A, e de outro, os do grupo B.
5. Elaborar uma síntese, a partir do debate entre os grupos A e B.

Atividade 2: Compartilhando possibilidades de contribuições das tecnologias

Nessa atividade cada participante deverá explicitar alguma característica das tecnologias de informação e comunicação que poderá trazer significativas contribuições ao integrá-las à sua prática pedagógica. Ao mesmo tempo, também conhecerá as características apontadas pelos colegas do curso, criando, com isso, uma rede de reflexão coletiva da turma.

Orientação didática:

1. Entrar no Fórum “Possibilidades de contribuições das tecnologias” para explicitar as características das tecnologias de informação e comunicação que podem trazer significativas contribuições ao integrá-las à prática pedagógica.

Ler as características apontadas pelos colegas e comentá-las, escrevendo suas contribuições para a reflexão coletiva.

Um pouco da história

O uso de tecnologias na escola pública brasileira foi iniciado timidamente com projetos pilotos em escolas no final dos anos oitenta do século XX. Nesses projetos, algumas experiências ocorriam com o uso do computador em atividades disciplinares e

muitas outras eram extracurriculares e ocorriam em horários diferentes daqueles em que os alunos freqüentavam a escola. Nas duas situações era possível observar que as práticas apresentavam-se com base em uma das seguintes abordagens: instrucionista (O computador pode ser usado na educação como máquina de ensinar ou como máquina para ser ensinada.

Na visão instrucionista, o uso do computador como máquina de ensinar consiste na informatização dos métodos de ensino tradicionais. Alguém implementa no computador uma série de informações e essas informações são passadas ao aluno na forma de um tutorial e de exercício-e-prática) ou construcionista (Na visão construcionista, o aluno constrói, por intermédio do computador, o seu próprio conhecimento. No construcionismo, a construção do conhecimento acontece na realização de uma ação concreta que produz um produto palpável (um artigo, um projeto, um objeto) de interesse pessoal de quem produz (Valente, 1999, p.141))

A prática pedagógica (Tivemos um momento em que a abordagem construcionista ganha espaço em sala de aula. Contudo, cabe ao professor orientar o aluno para que ele possa ter acesso a informações em diferentes fontes (livros didáticos e páradidáticos, revistas, jornais, Internet, filmes, programas de rádio, especialistas...), atribuir-lhes significado e construir conhecimento. Através do diálogo o professor pode entender o mundo do aluno, identificar os conhecimentos que ele traz do cotidiano, orientá-lo para que possa reconstruir significados e formalizar o conhecimento científico. É papel da escola trabalhar com o conhecimento científico, mas isso não significa empurrar para o aluno o conhecimento abstrato e sim realizar um trabalho pedagógico a partir do conhecimento que o aluno demonstra possuir para que ele possa se desenvolver e atingir o novo patamar do conhecimento científico sistematizado.)concreta não se desenvolve exclusivamente em uma dessas abordagens.

Valente (1999) comenta que a prática oscila entre esses dois eixos, mas há sempre um eixo predominante, o qual se relaciona com as concepções do educador sobre conhecimento, ensino, aprendizagem e currículo.

Conforme estudamos na Unidade 1, o uso de tecnologias nas atividades de distintas naturezas provoca avanços na ciência e nos conhecimentos que exigem a abertura da escola aos acontecimentos e sua integração aos diferentes espaços de produção do saber, o que implica em flexibilidade do currículo que passa a ter uma visão mais ampla e integradora entre os conhecimentos sistematizados e aceitos socialmente e os conhecimentos que emergem no contexto, na vida das pessoas, nas diferentes linguagens de comunicação que fazem parte da cultura.

Mas deixemos para trabalhar com a concepção de currículo a partir de práticas que vivenciaremos ao longo desta unidade. Por ora, vamos compreender as abordagens construcionista e instrucionista e situar o trabalho com projetos no bojo dessas concepções.

Saiba mais:

No livro “O computador na sociedade do conhecimento”, organizado por José Armando Valente (VALENTE, 1999), em capítulo intitulado *Por quê o computador na educação?* O autor trata das controvérsias, possibilidades e abordagens propiciadas pelo uso do computador na educação. <http://www.nied.unicamp.br/publicacoes/separatas/Sep2.pdf>

O construcionismo e o trabalho por projeto

Uma forma de favorecer o aprendizado do aluno na abordagem construcionista usando os recursos tecnológicos é por meio da pedagogia de projeto.

“A pedagogia de projeto deve permitir que o aluno aprenda-fazendo e reconheça a própria autoria naquilo que produz por meio de questões de investigação que lhe impulsionam a contextualizar conceitos já conhecidos e descobrir outros que emergem durante o desenvolvimento do projeto” (Prado, 2005).

Na situação de aprendizagem com projeto o que o aluno pode vivenciar?

Essa situação de aprendizagem (A aprendizagem não se restringe à acumulação de conteúdos ou a doses de informações isoladas, e sim é um processo que ocorre de modo diferente em cada pessoa, mas essa pessoa está inserida em um contexto sócio-histórico. Logo, a aprendizagem ocorre nas interações que se estabelecem em um meio social, com as pessoas e com os instrumentos desse meio, percorrendo múltiplos caminhos e utilizando distintas linguagens de expressão. Assim, as metodologias tradicionais que se alinham com a abordagem instrucionista centrada na transmissão de informações ao aluno, por meio do livro texto, da exposição do professor ou de um software do tipo tutorial, impõem ou depositam as informações sobre o aluno, que tem poucas chances de apreender tais informações. Se ao invés disso, as informações forem buscadas pelo aluno ou mesmo fornecidas a ele no decorrer de experiências ou a partir de vivências anteriores, será mais fácil de o aluno estabelecer relações entre essas situações e as informações atribuindo-lhes significados por meio de um processo de aprendizagem significativa.) envolve selecionar e articular informações, tomar decisões, trabalhar em grupo, gerenciar confronto de idéias, aprender colaborativamente com seus pares, fazer indagações, levantar dúvidas, estabelecer relações com o cotidiano, com aquilo que já sabe, descobrir idéias e novas compreensões.

Conceito de projeto

A idéia de projeto envolve a antecipação de algo desejável que ainda não foi realizado, traz a idéia de pensar uma realidade que ainda não aconteceu.

Projeto é uma construção própria do ser humano que se concretiza a partir de uma descrição inicial de um conjunto de atividades cuja realização produz um movimento no sentido de buscar no futuro uma nova situação que responda às suas indagações ou caminhe no sentido de melhor compreendê-las.

Saiba mais:

O desenvolvimento de projetos com o uso das tecnologias de informação e comunicação é adotado em diversos programas de formação desenvolvidos pela SEED/MEC, inclusive no curso Mídias na Educação. Acesse o link do Módulo TV e Vídeo e veja como nossas idéias se articulam em:

http://www.webeduc.mec.gov.br/midiaseducacao/mod_inter_tv_video/curso/p_04.htm

Refleta:

Como a escola trabalha com projeto? E o professor? E o aluno?

Quais implicações existem no desenvolvimento do trabalho com projetos em sala de aula?

O trabalho por projeto potencializa a articulação entre os saberes das diversas áreas de conhecimento, das relações com o cotidiano e do uso de diferentes meios tecnológicos ou não.

Durante o desenvolvimento do projeto, o aluno tem a oportunidade de recontextualizar conceitos e estratégias, bem como estabelecer relações significativas entre as várias áreas de conhecimentos.

Para isto, cabe ao professor adotar uma postura de observação e de análise sobre as necessidades conceituais que emergem no desenvolvimento de um projeto e desenvolver estratégias pedagógicas que possibilitam o aprendizado do aluno tanto no sentido da abrangência como no sentido do aprofundamento (Freire e Prado, 1999).

O sentido da abrangência é representado pelo trabalho por projeto, no qual as diversas áreas curriculares e as tecnologias se articulam e o sentido do aprofundamento se refere às particularidades de uma área/disciplina.

Ambos os sentidos – abrangência e aprofundamento – devem estar inter-relacionadas e em constante movimento, com vistas a propiciar a compreensão da atividade pelo aluno e a possibilidade de desenvolver outros níveis de relações.

Saiba mais: O artigo na íntegra “projeto pedagógico: pano de fundo para escolha de um software educacional”, consta no livro “O computador na sociedade do conhecimento”, organizado por José Armando Valente (VALENTE, 1999), disponível no site: <http://www.nied.unicamp.br/publicacoes/separatas/Sep2.pdf>

O projeto na escola

Ao desenvolver projetos em sala de aula, explicita-se a necessidade de criar uma nova cultura educacional.

A utilização das tecnologias e mídias potencializa a construção de redes de conhecimento e comunicação, bem como o desenvolvimento de projetos voltados para compreensão e resolução de problemas da realidade.

O uso das tecnologias e mídias no desenvolvimento de projetos favorece uma nova visão educacional ao:

- Considerar a escola como um espaço privilegiado de interação social, integrada a outros espaços de produção do conhecimento;
- promover a colaboração e o diálogo entre alunos, professores, gestores e comunidade;
- construir pontes entre conhecimentos, valores, crenças, usos e costume;
- desenvolver ações em prol da transformação individual e social;

identificar o currículo construído na ação, por meio da análise dos registros digitais.

“ A elaboração do projeto feita em parceria entre alunos e professores deve ser entendida como uma organização aberta, que articula informações conhecidas, baseadas em experiências do passado e do presente, com antecipações de outros aspectos que surgirão durante a execução. Essas antecipações representam algumas certezas e dúvidas sobre conceitos e estratégias envolvidos no projeto.

No momento em que o projeto é colocado em ação, evidenciam-se questões, por meio do feedback, comparações, reflexões e de novas relações que fazem emergir das certezas, novas dúvidas e das dúvidas algumas certezas”
(Prado, 2005).

São as certezas provisórias e as dúvidas temporárias no sentido argumentado pela Professora Lea Fagundes (Fagundes et al,1999).

Diante das idéias e conceitos sobre projetos explicitados, vamos trabalhar a distância com o registro de experiências com projetos para podermos compartilhá-las com os colegas.

Atividade 3: Socializando uma experiência com projeto em sala de aula

Reflexão:

Você já vivenciou uma experiência trabalhando com projetos em sala de aula? Ou conhece alguma experiência de trabalho com projetos em sala de aula?

Nessa atividade, cada participante deverá descrever uma experiência vivenciada ou conhecida de trabalho com projetos em sala de aula envolvendo o uso de tecnologias.

Orientação didática:

1. Elaborar um texto descritivo no editor de textos do BrOffice, destacando aspectos relacionados aos conteúdos curriculares trabalhados e aos recursos tecnológicos.
Responder as questões:
 - a) Quais os conceitos, atitudes e procedimentos mobilizados e/ou desenvolvidos pelos alunos?
 - b) Como os conteúdos trabalhados se integram ao currículo das disciplinas envolvidas?
 - c) Quais as contribuições das tecnologias e mídias utilizadas ao desenvolvimento da atividade?
2. Salvar o documento na pasta “Meus documentos” atribuindo um nome que facilite a sua identificação, da seguinte forma: *ativ-X_seunome*.
Por exemplo: para esta atividade realizada pelo João Carlos Pereira, o nome do arquivo será: *ativ-3_joaocarlosp*

Recomendamos não utilizar acentos, cedilha, sinais de pontuação e outros caracteres especiais. O traço que sugerimos utilizar (sinal de underline, underscore ou sublinhado) é aceito pelo computador como uma letra comum.

3. Postar o arquivo desta atividade na Biblioteca em Material do Aluno, tema “Unidade4”.
Acessar as atividades elaboradas pelos colegas disponíveis no acervo da Biblioteca do Material do Aluno, para conhecer suas reflexões e relatos.

Projeto e as integrações

O trabalho por projeto potencializa a integração de:

- diferentes áreas de conhecimento, ou seja, a multidisciplinaridade e a interdisciplinaridade.
- várias mídias e recursos (livros, TV, rádio, computador, filmadora ...).

No trabalho com projeto, desenvolvido na perspectiva integradora, o aluno pode expressar seu pensamento por meio de diferentes linguagens e formas de representação.

Projeto e a interdisciplinaridade

“... o projeto rompe com as fronteiras disciplinares, tornando-as permeáveis na ação de articular diferentes áreas de conhecimento, mobilizadas na investigação de problemáticas e situações da realidade. Isso não significa abandonar as disciplinas, mas integrá-las no desenvolvimento das investigações, aprofundando-as verticalmente em sua própria identidade, ao mesmo tempo, que estabelecem articulações horizontais numa relação de reciprocidade entre elas, a qual tem como pano de fundo a unicidade do conhecimento em construção” (Almeida, 2002, p. 58).

Isto significa que o projeto também pode ser feito a partir de um conteúdo disciplinar. O importante é que o seu desenvolvimento não se feche em si mesmo.

Saiba mais: Para saber mais sobre a articulação entre as áreas do conhecimento e tecnologia, ver o texto na íntegra, de Maria Elisabette B. B. Prado: Articulando saberes e transformando a prática. Livro “Integração das Tecnologias na Educação. Salto para o Futuro. Organização Almeida, M.E.B.; Moran, J. M. Secretaria de Educação a Distância do MEC, Brasília, 2005. p.54-58, disponível no Portal do Professor no site:

<http://portaldo professor.mec.gov.br/link.linkFilter.action?ufId=RJ&categoryId=6&start=0&limit=12>.

Interdisciplinaridade

A interdisciplinaridade se caracteriza como uma categoria de ação. A integração entre disciplinas se faz na prática, no desenvolvimento do currículo que trata o conhecimento em sua globalidade. Essa atitude diante do conhecimento não elimina as disciplinas (A divisão entre as disciplinas não é estática e ocorre à medida que se aprofundam os conhecimentos de determinada área, cuja compreensão exige estudos especializados. Essa especialização tornou-se tão intensa que os vínculos entre as disciplinas se perderam e cada uma delas passou a ser ministrada isoladamente na ótica de um corpo teórico que perdeu a ligação com a prática e de uma estrutura de sistema de ensino que se apóia num quadro de professores e de horários pré-estabelecidos para cada disciplina) como um corpo organizado de conhecimentos, mas estes podem se integrar a conhecimentos de outras disciplinas no estudo de determinado fenômeno ou no desenvolvimento de um projeto. O uso de tecnologias permite retomar a visão de conhecimento em sua unicidade por meio do estabelecimento de ligações em redes que integram idéias, conceitos, experiências, padrões de distintas áreas e disciplinas, reafirmando a relatividade da ciência e a noção de espaço-tempo.

A pessoa aprende quando estabelece relações entre novas informações com conhecimentos que possuía e constrói novos significados. Isto ocorre tanto no âmbito de uma disciplina como na integração entre disciplinas.

Saiba mais: Para saber mais sobre a articulação entre as áreas do conhecimento e tecnologia ver o texto na íntegra, de Maria Elizabeth B. de Almeida: Tecnologia na Escola: criação de redes de conhecimentos. Livro “Integração das Tecnologias na Educação. Salto para o Futuro. Organização Almeida, M.E.B.; Moran, J. M. Secretaria de Educação a Distância do MEC, Brasília, 2005. p.70-73, disponível no Portal do Professor no site: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/link.linkFilter.action?ufId=RJ&categoryId=6&start=0&limit=12>.

Saiba mais: Uso de software educacional HAGAQUÊ

O software HAGAQUÊ é um importante instrumento de trabalho para o aluno aprender com a criação de histórias usando outras linguagens além da escrita. Acesse o software no Portal do Professor (<http://portaldoprofessorhmg.mec.gov.br/portaldoprofessor/link.linkFilter.action?countryId=22&categoryId=9&start=0&limit=12>) ou busque-o no computador da escola. Procure analisá-lo para descobrir suas potencialidades pedagógicas para uso com diferentes estratégias didáticas, assim como em projetos de trabalho dos alunos.

É importante perceber que o trabalho por projeto pode partir de um objetivo focado em uma disciplina.

Por exemplo, no uso do software HAGAQUÊ o professor da área de Português pode imediatamente identificar possibilidades de trabalhar com o desenvolvimento de leitura e escrita do aluno.

À medida que o aluno (individualmente ou em grupo) cria histórias, ele pode trazer assuntos que se relacionam a outras áreas do conhecimento, potencializando com isso a integração entre as áreas, caminhando desta forma para um projeto com características multidisciplinar ou interdisciplinar.

Sobre os princípios que pautam o trabalho por projeto, a Professora Maria Elizabeth B de Almeida expressa-os claramente no vídeo:

Projeto e Currículo

Analise o diálogo entre dois professores:

Professor-1: Trabalhei dois meses com projetos e não sei o que os alunos aprenderam.

Professor-2: Meus alunos aprenderam a escrever textos no computador, inserir figuras, a navegar na Internet, trazer novas informações, trocar idéias com os colegas.

Professor-1: Mas, sobre conceitos formais relacionados às áreas de conhecimento, o que será que o aluno aprendeu?

Refleta:

Essas colocações dos professores nos levam a questionar sobre:

O que é currículo? Quais as contribuições das tecnologias ao desenvolvimento do currículo? Como integrar efetivamente as tecnologias ao desenvolvimento do currículo? Como desenvolver projetos no âmbito do currículo?

Tratamos neste curso de um conceito de currículo situado historicamente, que trabalha tanto com o conhecimento organizado, sistematizado, aceito socialmente e selecionado em estruturas previamente concebidas como do conhecimento que o aluno traz de seu contexto, da vida, mas que não se limita ao conhecimento cotidiano. Logo, o currículo não é apenas uma lista de conteúdos prontos a serem transmitidos aos alunos e não se esgota na aplicação do conhecimento a experiências do cotidiano.

Uma educação voltada à construção de uma sociedade justa e igualitária, que respeite as diferenças e os diferentes, trabalha no sentido de ampliar os direitos dos educandos às ciências, às artes, à cultura, às tecnologias de comunicação e informação e às múltiplas linguagens de expressão e comunicação que constituem os sistemas simbólicos de uma sociedade.

A integração de tecnologias de informação e comunicação permite interligar essas duas vertentes em novas práticas pedagógicas com o uso da *internet* e *web*, o que proporciona expandir as situações de aprendizagem e englobar a complexidade crescente do conhecimento, da ciência e da tecnologia.

O uso dessas tecnologias em processos de aprendizagem propicia o registro digital das produções dos alunos, criando condições para que se possa identificar as dificuldades e os avanços dos alunos, bem como reconhecer o que foi trabalhado do currículo prescrito e o que foi integrado, que vai além do previsto em planos e livros didáticos e também é trabalhado na escola.

Saiba mais:

Essas concepções estão presentes em documento do Ministério da Educação intitulado “Indagações sobre Currículo. Currículo e Desenvolvimento humano”, produzido pela Secretaria de Educação Básica em 2007, o qual se encontra em:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/indag1.pdf>

Atividade 4: Experiências com a integração de tecnologias ao currículo

Vamos agora trabalhar em pequenos grupos para conhecer experiências de uso de tecnologias ao currículo vivenciadas pelas colegas.

Orientação didática:

1. Escolher um representante do grupo para registrar a síntese das análises e atribuir um nome ao grupo. Por exemplo: Canela.
2. Cada grupo vai debater sobre as experiências de seus membros relacionadas ao uso de tecnologias no currículo.
3. Identificar em relação às experiências: disciplinas envolvidas, atividades desenvolvidas, objetivos da atividade, conteúdos trabalhados, tecnologias e mídias utilizadas, duração da atividade, os conhecimentos, atitudes e procedimentos que os alunos mobilizaram ou aprenderam.

4. Registrar em documento do editor de texto, a síntese das análises do grupo sobre as experiências.
5. Salvar o documento na pasta “Meus documentos”, atribuindo-lhe um nome que facilite sua identificação da seguinte forma: ativ_1.2_Canela.
6. Postar este arquivo na Biblioteca, em Material do Aluno, tema “Síntese Integra TIC”. *

Análise das atividades realizadas a distância e articulação com a atividade 6.

Temos consciência de que o uso de tecnologias de informação e comunicação, que surgiram separadas, convergiram e passaram a compor um único dispositivo, modificam profundamente o modo como desenvolvemos atividades. Discutimos as mudanças que a Internet está provocando em nossa vida, nas compras, no sistema bancário...

Neste curso olhamos para a escola, as tecnologias, os projetos e o currículo...

Os projetos de trabalho que começam em sala de aula podem continuar em outros lugares e tempos, do mesmo modo que podem originar-se de acontecimentos externos à escola.

Lembrete:

Mas lembrem-se que não podemos olhar apenas para o computador que temos hoje, nem para a Internet acessada via computador, já a temos hoje nos telefones celulares, que são mais baratos do que os computadores! Com isto, há maior possibilidade de mobilidade e conexão de qualquer lugar e a qualquer momento e, conseqüentemente, de expandir a escola para além da sala de aula, romper com seus muros e desenvolver projetos em diferentes espaços que poderão ser integrados ao currículo.

Saiba mais: Texto da entrevista de José Manoel Moran sobre a convergência de tecnologias, disponível no site: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/positivo.pdf>

Atividade 5: Projetos de trabalho em sala de aula com a integração de tecnologias ao currículo

Levem em conta o lembrete anterior ao elaborar um plano de aula para o desenvolvimento de projetos de trabalho pelos alunos com o uso de tecnologias. Este plano deverá ser realizado preferencialmente no período de 2 (duas) ou 3(três) semanas.

Por exemplo, projetos que propiciem o desenvolvimento da competência leitora e escritora; projetos temáticos transversais; projetos que surjam de questões ou curiosidades levantadas pelos alunos sobre determinado acontecimento do seu contexto ou tema de estudos da disciplina.

Este plano poderá ser elaborado individualmente ou em grupos de professores de uma mesma escola, desde que se comprometam a desenvolver as ações de modo integrado.

Antes de elaborar o plano, vamos explorar o Portal do Professor e/ou os recursos existentes no computador na escola, a fim de reconhecermos as potencialidades dos recursos pedagógicos que favorecem a autoria do aluno com o uso de diferentes linguagens.

Orientar os alunos para desenvolver projetos com a integração de distintas linguagens (sonoras, imagéticas, hipermídias, escrita) atende aos diferentes estilos e preferências de aprendizagem. Mas é importante que o professor conheça tais recursos para sugerir o seu uso pelos alunos no desenvolvimento dos projetos.

Lembrem-se que currículo é distinto de ensino.

Currículo e ensino

Currículo e ensino não são sinônimos, embora sejam conceitos inter-relacionados. A elaboração de um currículo depende diretamente da concepção de conhecimento, ensino e aprendizagem que se tem. O currículo tem sido orientado à transmissão de conhecimentos socialmente válidos e resultante de uma seleção organizada intencionalmente com o objetivo de que o aluno alcance determinados resultados. No entanto, o desenvolvimento do currículo na realidade da escola e no contexto da sala de aula vai além das grades curriculares e envolve toda a escola, a vida dos alunos, o entorno escolar, os acontecimentos locais e globais que interferem no sistema de relações estabelecido na dinâmica do processo educacional.

Orientação didática:

1. Explorar o Portal do Professor e/ou os recursos existentes no computador na escola e identificar os recursos pedagógicos disponíveis.
2. Elaborar o plano de aula conforme roteiro disponível no Portal do Professor. Prever ações dos alunos no desenvolvimento de projetos de trabalho que têm os alunos como autores dos projetos.
3. Registrar o Plano de Aulas em documento do editor de texto
4. Salvar o documento na pasta “Meus documentos”, atribuindo-lhe um nome que facilite sua identificação da seguinte forma: ativ_6_AntonioS.
5. Postar este arquivo na Biblioteca, em Material do Aluno, tema “Plano de aula”.
6. Ler e comentar no fórum com tema “plano de aula” os planos postados por pelo menos 2 colegas.

Saiba mais:

Experiências com o uso de tecnologias são realizadas em diferentes escolas de Norte a Sul do Brasil. Vejam essas e comentem com seus colegas no próximo encontro presencial. DUTRA Ítalo Modesto; PICCININI, Carlos Augusto; BECKER, Julia Lângaro; JOHANN, Stéfano Pupe; FAGUNDES, Léa da Cruz. [Blog, wiki e mapas conceituais digitais no desenvolvimento de Projetos de Aprendizagem com alunos do Ensino Fundamental.](#)

RENOTE - Revista Novas Tecnologia na Educação. V.4 N° 2, Dezembro, 2006.

Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/dez2006/artigosrenote/25064.pdf> (acesso em 10.07.2008).

Atividade 6: Desenvolvimento de projetos de trabalho em sala de aula com a integração de tecnologias ao currículo

Durante as próximas duas semanas, quando vamos realizar o plano de aula voltado ao desenvolvimento de projetos de trabalho pelos alunos, leve em conta a possibilidade de orientar os alunos para a integração de diferentes tecnologias a esse trabalho.

Orientação didática:

1. Desenvolver o plano de aula e registrar no fórum “Relato de projetos de trabalho” as atividades desenvolvidas, as estratégias criadas pelos alunos com os respectivos

conhecimentos, atitudes e procedimentos mobilizados ou aprendidos, as tecnologias e mídias empregadas.

2. Comentar os relatos registrados pelos colegas.
3. Após a conclusão do projeto, analisar o previsto e o realizado comparando o plano de aula com os relatos registrados em fórum e fazer uma síntese das atividades desenvolvidas, principais estratégias criadas pelos alunos com os respectivos conhecimentos, atitudes e procedimentos mobilizados ou aprendidos pelos alunos, as tecnologias e mídias empregadas.
4. Inserir no fórum “Currículo desenvolvido na ação” sua análise sobre como os conceitos e estratégias, as mídias e tecnologias identificados se integram ao currículo das disciplinas envolvidas.
5. Reelaborar o plano de aulas em arquivo no formato de texto.
6. Salvar o documento na pasta “Meus documentos”, atribuindo-lhe um nome que facilite sua identificação da seguinte forma: ativ_6_MariaJ.
7. Postar este arquivo na Biblioteca, em Material do Aluno, tema “Plano de aula reelaborado”.
8. Inserir o Plano de Aulas reelaborado no Portal do Professor.

Para melhor compreendermos o conceito de currículo e como as tecnologias se integraram ao currículo dos projetos desenvolvidos durante este curso, vamos refletir sobre as questões abaixo, entre outras mais interessantes que vocês, com certeza, levantarão.

Refleta:

- _ Os conteúdos identificados nos projetos desenvolvidos pelos alunos estão inseridos no currículo formal?
- _ Podemos inferir quais foram os conceitos, atitudes e procedimentos desenvolvidos que não estavam previstos no currículo formal ou não foram explicitados no plano de aula elaborado? Estes conceitos, atitudes e procedimentos fazem parte do currículo?
- _ O uso das tecnologias e mídias fazia parte dos planos de ensino? O que os alunos poderiam ter aprendido sobre o uso de mídias e tecnologias constituem parte do currículo? Então, o que é currículo?

Para aprofundar o conceito de currículo e do processo de integração de tecnologias ao currículo, vamos encaminhar nossos estudos teóricos para a sistematização do conceito de currículo e do processo de integração de tecnologias ao currículo.

Atividade 7: Conceito de currículo e o processo de integração de tecnologias ao currículo

Novas tecnologias surgem a todo o momento e nos deixam com a sensação de que estamos sempre a recomençar. Rever nossos conceitos e práticas significa recontextualizar o que construímos em outras situações, isto é, ressignificar o que já possuía algum significado anteriormente construído ou tomar consciência de hábitos automatizados sobre os quais deixamos de refletir. Afinal, somos seres inconclusos e em constante processo de aprendizagem.

Vale aqui lembrar o que Paulinho da Viola traz em música:

"A toda hora rola uma estória

Que é preciso estar atento
A todo instante rola um movimento
Que muda o rumo dos ventos.”

Com essa idéia de mudança, trazemos o que Paulo Freire deixou registrado em inúmeras palestras: “Há necessidade de sermos homens e mulheres de nosso tempo que empregam todos os recursos disponíveis para dar o grande salto que nossa educação está a exigir”.

1. Atividade para quem não possui acesso à Internet:

Os artigos indicados estão disponíveis no CD-ROM *off line* e na coletânea com o conteúdo do curso e os alunos poderão desenvolver a atividade, salvá-la em CD, pen drive ou disquete e postar no ambiente virtual e-ProInfo no momento em que tiver acesso à Internet.

É importante trazer o arquivo com o conteúdo das respostas no próximo encontro presencial.

Diante das idéias de Freire de revalorização da escola e exortação à mudança, das experiências analisadas nas atividades anteriores e de artigos que trazem importantes referências teóricas sobre o tema **Currículo, projetos e tecnologias**, vamos pensar sobre as seguintes questões:

- O que é currículo?
- Quais as contribuições das tecnologias ao desenvolvimento do currículo?
- Como integrar efetivamente as tecnologias ao desenvolvimento do currículo?
- Como desenvolver projetos no âmbito do currículo?

Para nos ajudar a responder estas questões articulando a prática analisada com a teoria, vamos efetuar a leitura dos seguintes artigos:

ALMEIDA, M. E. B. e PRADO, M. E. B. B. *Desafios e possibilidades da integração de tecnologias ao currículo*. Brasília, Ministério da Educação, Secretaria de Educação a Distância – SEED/MEC, 2008.

PRADO, M. E. B. B. *Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações* In: Moran, J. M.e ALMEIDA, M. E. B. *Integração de tecnologias na educação*. Brasília, DF: SEED/MEC, 2005. Versão *online* disponível em: <http://www.tvebrasil.com.br/salto>

Orientação didática:

1. 1. Ler os artigos citados acima e disponíveis na Biblioteca, em material do Professor, tema “Conceitos_Curriculo e TIC”.
2. Apontar as idéias principais.
3. Responder as questões acima.
4. Registrar suas respostas com o uso de editor de texto e salvar o documento na pasta “Meus documentos”, atribuindo-lhe um nome que facilite sua identificação da seguinte forma: *ativ_5_seunome*.
1. Postar este arquivo na Biblioteca, em Material do Aluno, tema “Conceitos_Curriculo e TIC”.
2. Ler e comentar as respostas de pelo menos dois colegas.

Saiba Mais:

Giselle Bieguelman (2003) explora as novas formas de representar o pensamento, atribuir significado, ver e memorizar, propiciada pela leitura e escrita resultante da combinação entre as culturas impressas e digitais, que apontam uma nova epistemologia. Para aprofundar essas idéias, leia “O livro depois do livro”, disponível na íntegra em: <http://www.scribd.com/doc/263437/o-livro-depois-do-livro>

Atividade 8: Compartilhando experiências sobre currículo, projetos e tecnologias

Agora que temos prática de sala de aula com projetos de trabalho desenvolvidos pelos alunos, vamos compartilhar e debater nossas experiências com colegas de outras turmas e com outros profissionais que utilizam diferentes estratégias para incorporar tecnologias ao currículo.

Desse modo, participaremos da criação de comunidades de aprendizagem e de prática por meio do Portal do Professor ao tempo que buscamos novas referências sobre projetos nesse Portal: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/interaction.action>

Descobriremos aí um mundo de informações importantes e outros modos de conceber e desenvolver projetos.

Orientação didática:

1. Navegar no Portal do Professor em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/>
2. Clicar na opção Interação e Colaboração.
3. Explorar as diferentes áreas abertas para a interação e colaboração: chats, blogs, seminário on-line, inovações interativas.
4. Fazer um relato de sua experiência com projeto usando tecnologias no currículo na área intitulada “Relatos de Experiências”.
5. Ler os relatos postados nessa área, verificar se existem outros relatos a respeito do desenvolvimento de projetos curriculares com o uso de tecnologias e comentar aqueles que mais lhe chamaram a atenção.

Palavras finais para um novo começo...

Ao final deste curso constituído com base nas experiências vivenciadas na prática e no compartilhamento de reflexões e de busca de novas aprendizagens, o nosso desejo é de que a interação continue propiciando a criação e a expansão de uma comunidade de aprendizagem por meio do Portal do Professor.

E para dar início a este novo momento, convidamos a todos a dialogar com o texto intitulado "A Tecnologia é uma estratégia" de autoria de Bento Duarte da Silva da Universidade de Minho, Portugal e, em seguida, analisar e debater suas contribuições com os colegas no espaço de interação e colaboração do Portal do Professor.

O texto encontra-se disponível na Biblioteca, em Material do Professor.

Desejamos a todos(as) que novos diálogos com outros autores venham a acontecer, bem como experiências inovadoras venham a ser compartilhadas nesta rede humana de aprendizagem, em que cada um possa assumir o papel de aprendente e ensinante do outro.

