



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

MIXILENE SALES SANTOS LIMA

**NOSSOS LUGARES NO MUNDO: UMA EXPERIÊNCIA ONLINE
DE TROCAS CULTURAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

FORTALEZA-CE
2011



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

**NOSSOS LUGARES NO MUNDO: UMA EXPERIÊNCIA ONLINE
DE TROCAS CULTURAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

MIXILENE SALES SANTOS LIMA

Trabalho apresentado a Faculdade de Educação da Universidade Federal do Ceará como um dos pré-requisitos para a obtenção do grau de **Licenciada em Pedagogia**.

Orientador: Prof. Dr. José Aires de Castro Filho.

FORTALEZA-CE
2011

MIXILENE SALES SANTOS LIMA

**NOSSOS LUGARES NO MUNDO: UMA EXPERIÊNCIA ONLINE
DE TROCAS CULTURAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará, como requisito final para a obtenção do grau de **Licenciada em Pedagogia**

Aprovada em 18 de novembro de 2011.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. José Aires de Castro Filho (Orientador)
Universidade Federal do Ceará

Profa. Dra. Silvia Elizabeth Miranda de Moraes (Membro Interno)
Universidade Federal do Ceará

Profa. Dra. Raquel Santiago Freire (Membro Interno)
Universidade Federal do Ceará

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca de Ciências Humanas

L699n Lima, Mixilene Sales Santos
 Nossos lugares no mundo: uma experiência online de trocas culturais
 no Ensino Fundamental./
 Mixilene Sales Santos Lima - 2011.
 48 f: il.; 30 cm.
 Monografia (Graduação) - Universidade Federal do Ceará, Faculdade
 de Educação, Curso de Pedagogia, Fortaleza, 2012.
 Orientação: Prof. Dr. José Aires de Castro Filho
 1. Tecnologia educacional 2. Comunicações digitais 3. Ensino auxiliado
 por computador. I. Título.

CDD 371.3078

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem ele não teria forças para essa longa caminhada.

Aos meus pais, em especial a minha querida mainha, Antônia, que amo tanto. Esta que sempre apoiou o caminho que escolhi.

Ao meu esposo-paixão-amor, Clodomir Neto, que sempre esteve presente nos diversos momentos dessa caminhada, agradeço pelo companheirismo, compreensão e por ser essa luz que ilumina a minha vida com seu amor, proteção e aconchego.

Agradecimentos

À Deus por ter me oportunizado conhecer caminhos antes tidos como de difícil acesso e jamais trilhados.

Aos meus pais, que tanto amo, pelo amor e carinho durante a minha vida.

Ao meu esposo, Clodomir Neto, que sempre acreditou e incentivou diariamente a continuidade dos meus estudos.

Aos meus irmãos que, da maneira de cada um, contribuíram para minha chegada até aqui.

À minha prima-amiga Nayana, pelo apoio, ajuda, carinho e amizade. Obrigada por ser um exemplo de simplicidade e serenidade.

À toda a minha família, que sempre vibraram com cada conquista minha.

Às minhas amigas, Angélica e Lilian, pelos estudos, conversas e força durante toda nossa amizade.

Às minhas colegas, Alisandra, Jaiane, Lavina e Raquel, pela companhia de pesquisas, estudos, por me ajudar e me incentivar no caminho da escrita acadêmica.

À todos do PROATIVA, por ter estado sempre de braços abertos e favorecido meu crescimento acadêmico.

A todos os meus colegas da Universidade que, de alguma forma, contribuíram para as minhas conquistas acadêmicas.

A todos os Professores, que contribuíram para minha formação acadêmica.

Novamente ao meu esposo Clodomir Neto, obrigado pelo trabalho e paciência para comigo no \LaTeX .

A todos que não acreditaram em mim, pois só fortaleceram ainda mais a continuação da minha caminhada.

Finalmente, agradeço ao meu orientador, Prof. Aires de Castro Filho, pela ajuda durante a realização deste trabalho e pelo acolhimento, confiança, apoio e oportunidades concedidas durante a graduação.

*“Somente um principiante que não sabe nada sobre ciência
diria que a ciência descarta a fé. Se você realmente estudar a ciência,
ela certamente o levará para mais perto de Deus”*

James Clerk Maxwell

Resumo

A sociedade passa por um desenvolvimento cultural marcado pela cultura digital. Esta influencia o modo como as pessoas se comunicam, trocam informações e aprendem. Tal fato apresenta-se como um novo desafio para a educação. Diante disso, a escola, além de trabalhar com a pluralidade cultural constituinte de seu espaço, deve perceber a necessidade da inclusão digital dos seus alunos e assim, trabalhar esses pontos conjuntamente, constituindo uma nova proposta educacional. Nesse sentido, o presente trabalho apresenta o projeto Nossos Lugares no Mundo, desenvolvido no primeiro semestre de 2011 pelo grupo de pesquisa PROATIVA em duas escolas do Ceará, contando com a participação de duas turmas de 5^a ano do Ensino Fundamental das escolas selecionadas e dois estudantes universitários norte americanos. O trabalho tem como objetivos: apresentar uma discussão acerca da pluralidade cultural existente na sociedade e na escola; discutir a inserção da cultura digital como novo suporte de ensino, explicitando as trocas culturais provenientes desta inclusão; expor possibilidades de inclusão da pluralidade cultural e das TIC no ambiente escolar. A partir dos objetivos é descrito todo o desenvolvimento do projeto, no qual foi possível observar e reconhecer possibilidades de utilização e benefícios das tecnologias digitais no contexto escolar, de modo a proporcionar o debate sobre as diferenças sócio-culturais existentes entre estudantes de cidades distintas, promovendo uma abordagem interdisciplinar e cultural, como destaca os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Com isso, é válido ressaltar a riqueza do projeto, haja vista que ofereceu a duas turmas um contato online, na qual foi possível reconhecer e identificar aspectos culturais existentes em ambas as culturas.

Palavras-chave: Tecnologia na Educação, Cultura Digital, Pluralidade Cultural.

Abstract

The society goes through a cultural development characterized by digital culture. It influences the way people communicate, exchange information and learn. Such fact presents itself as a new challenge for education. Thus, besides working with the constituent cultural plurality of its space, the school must notice the needing of the digital inclusion of its students, then work with those topics altogether, constituting a new educational proposal. Regarding this matter, the present study introduces the project named *Nossos Lugares no Mundo* (Our Places in The World), developed on the first semester of 2011 by the research group PROATIVA in two schools of Ceara, by involving two fifth-graded students classes of the elementary school from those selected schools and two undergraduate students from North America. Therefore, the work objectives are: presenting a discussion about the existing cultural plurality in the society and in the school; discussing about the insertion of the digital culture as a new teaching support, to make explicit the cultural interchanges originating from from that inclusion; expose possibilities of the cultural plurality inclusion and the ICTs in the school environment. From the objectives, all the development of the project is described, in which it was possible to observe and to recognize possibilities of digital technologies use and benefits in a school context, in order to provide the discussion about the social and cultural differences among students from different cities, promoting an interdisciplinary and cultural approaching, as stresses the *Parâmetros Curriculares Nacionais ? PCN* (National Curricular Parametres). Thereby, it is worth pointing the richness of the project, given that it has offered to both classes an online contact, in which it was possible to recognize and identify cultural aspects in both cultures.

Keywords: Education Technology, Digital Culture, Cultural Plurality.

Lista de Figuras

4.1	Primeiro contato com o <i>blog</i>	29
4.2	Capoeira	30
4.3	Dança	30
4.4	Atividade	30
4.5	Lugares da Geórgia	31
4.6	Lugares de Barreira	31
4.7	Organização da sala de aula	36
4.8	Festa Junina	39

Lista de Tabelas

4.1	Cronograma de atividades	27
4.2	Regras da Turma	28
4.3	Interação entre estudantes	33
4.4	Percepções de semelhanças e diferenças	33
4.5	Palavras escolhidas para o cordel	35
4.6	Semelhanças entre as cidades	37
4.7	Exposição das atividades realizadas	37
4.8	Elementos escolhidos para a festa imaginária	38
4.9	Troca de informações	39
4.10	Comparação das Festas	39
4.11	Navegando no Museu Virtual	40
4.12	Conhecendo lugares através do Museu Virtual	41

Lista de Siglas

CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CRAS	Centro de Referência de Assistência Social
FIPSE	Fund for the Improvement of Post Secondary Education
LIE	Laboratório de Informática Educativa
PCN	Parâmetros Curriculares Nacional
PROATIVA	Grupo de Pesquisa e produção de Objetos de Aprendizagem
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
UCA	Programa Um Computador por Aluno
UFC	Universidade Federal do Ceará
Unicamp	Universidade de Campinas
UGA	The University of Georgia
USU	Utah State University

Sumário

Lista de Figuras	vii
Lista de Tabelas	viii
Lista de Siglas	ix
1 Introdução	1
2 Cultura e Tecnologia na Sociedade e Educação	3
2.1 O que se entende por cultura	3
2.2 Tecnologia na sociedade e na educação	7
2.3 Cultura digital na educação	8
2.4 Pedagogia de Projetos	12
2.5 Experiências com projetos	14
2.5.1 Projeto Interligando Mundos	14
2.5.2 Projeto Me perdi e Me Achei no Brasil	15
2.5.3 Projeto Brincando no Brasil	17
3 Metodologia do Trabalho	20
3.1 Projeto Nossos Lugares no Mundo	21
3.2 Participantes e Escolas	21
3.2.1 Escola de Fortaleza	22
3.2.2 Escola de Barreira	23

4	Resultados e Discussões	24
4.1	Atividades realizadas	24
4.2	Discussões dos encontros	41
4.3	Dificuldades enfrentadas	42
5	Considerações Finais	44
	Referências Bibliográficas	46

Capítulo 1

Introdução

A sociedade vivencia um acelerado desenvolvimento cultural marcado pela cultura digital, tal momento apresenta-se como um novo desafio para a educação. Diante disso, a escola além de trabalhar com a pluralidade cultural constituinte de seu espaço, deve perceber a necessidade de inclusão digital dos seus alunos e assim trabalhar esses pontos conjuntamente, constituindo uma nova proposta educacional.

Mediante a inserção das tecnologias digitais como facilitadoras da aprendizagem de modo a contemplar a pluralidade cultural (BRASIL, 1997). O presente texto apresenta uma experiência de trabalho com a dualidade em questão: pluralidade cultural e inclusão digital.

O interesse pelo tema surgiu mediante a participação no Grupo de Pesquisa e produção de Objetos de Aprendizagem (PROATIVA¹). O grupo desenvolve objetos de aprendizagem, como também trabalha com projetos voltados para a produção colaborativa de material digital e trocas culturais entre escola de diferentes países, através da interação por meio das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). No último projeto realizado, chamado Nossos Lugares no Mundo, tivemos a oportunidade de trabalhar com duas escolas do estado do Ceará, no entanto acompanhamos diretamente uma delas. Com isso, surgiu o interesse pelo

¹Disponível em: <http://www.proativa.virtual.ufc.br>

tema: Nossos Lugares no Mundo: Uma Experiência Online de Trocas Culturais no Ensino Fundamental.

Os objetivos que guiam o presente trabalho são:

1. Apresentar uma discussão a cerca da pluralidade cultural existente na sociedade e na escola;
2. Discutir a inserção da cultura digital como suporte de ensino, explicitando as trocas culturais provenientes desta inclusão;
3. Expor possibilidades de inclusão da pluralidade cultural e das tecnologias de informação e comunicação (TIC) no ambiente escolar.

O trabalho foi estruturado em cinco capítulos, visto a necessidade de discussão da experiência do projeto desenvolvido:

No **primeiro capítulo**, apresentamos uma introdução sobre o tema abordado e como o trabalho está dividido.

No **segundo capítulo**, faremos uma abordagem relativa às questões culturais da sociedade, apresentando a cultura digital e as propostas pedagógicas de trabalho com a inclusão digital.

No **terceiro capítulo**, apresentaremos a metodologia utilizada no projeto que constitui o trabalho, bem como, o detalhamento do local e os participantes envolvidos no desenvolvimento do Projeto Nossos Lugares no Mundo.

Os resultados e discussões serão expostos no **quarto capítulo**, em que é feito uma descrição detalhada do desenvolvimento do projeto, além de apresentar as trocas culturais estabelecidas entre os participantes, acrescentando também, as dificuldades enfrentadas durante a execução das atividades do projeto.

No **quinto capítulo**, apresentaremos uma reflexão sobre as vantagens do trabalho com as tecnologias digitais juntamente com a pluralidade cultural no currículo escolar.

Capítulo 2

Cultura e Tecnologia na Sociedade e Educação

A discussão acerca de cultura e tecnologia é um desafio para os educadores, uma vez que temos em questão dois distintos campos de debate amplos. Entretanto sabemos que ambos são construídos por uma sociedade a partir de suas necessidades, sendo diferenciadas e transformadas por cada momento histórico vivenciado pelo povo.

Diante do exposto, faremos uma breve contenda a respeito do que se entende por cultura, além de apresentar o modo como a sociedade está vivendo em meio à cultura digital, explicitando a sua inserção na escola, no currículo escolar, bem como trazer a posição dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) sobre os assuntos mencionados acima.

2.1 O que se entende por cultura

A associação da cultura com o cinema, a arte, a música é imediata, no entanto, ela é muito mais do que isso “é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade” (LARAIA, 2000, p 25). “É um longo e contínuo processo de seleção e filtragem de conhecimentos

e experiências (...) um complexo de ideias e símbolos que passa a integrar nossa própria personalidade” (MACHADO, 2002, p.22). Tudo que aprendemos e que está a nossa volta constitui uma cultura. Assim, podemos identificar o contexto cultural de uma sociedade por estas e outras características existentes que retratam a cultura de um povo.

Cada povo tem sua própria cultura, que é determinada pelo que acreditam, vivenciam e aprendem. Contudo, a visão que o homem tem sobre ela é o que a diferencia das outras culturas. Machado (2002), fala que o homem tem suas funções vitais a serem saciadas, no entanto, o modo como são realizadas é diferente. Por isso que se têm culturas diferentes. Conforme Laraia (2000):

O modo de ver o mundo, as apreciações de ordem moral e valorativa, os diferentes comportamentos sociais e mesmo as posturas corporais são assim produtos de uma herança cultural, ou seja, o resultado da operação de uma determinada cultura. (...) o fato de que indivíduos de culturas diferentes podem ser facilmente identificados por uma série de características, tais como o modo de agir, vestir, caminhar, comer, sem mencionar a evidência das diferenças linguísticas, o fato de mais imediata observação empírica. (p.70)

Desta maneira, a cultura de uma sociedade é constituída com base nas suas diferenciações sociais, e por esses motivos, pode ou não ter a mesma aceitação de outras culturas. Por exemplo, para a realização de um casamento no Brasil, as pessoas se conhecem, namoram, para só então, decidir ou não o casamento. Já na Índia, os casamentos são arranjados, isto é, os pais deliberam o noivo ou noiva de seus filhos, sem levar em conta o desejo de ambos. Tal fato é inconcebível para brasileiros. No mais, outros elementos importantes, tais como: o modo de vestir, comer ou falar, determinam e diferenciam uma cultura da outra.

Em meio a essa variedade de elementos culturais, o homem não necessariamente deve conhecer todos os elementos existentes de sua sociedade, visto que “a participação do indivíduo em sua cultura é sempre limitada; nenhuma pessoa

é capaz de participar de todos os elementos de sua cultura.” (LARAIA, 2000 p.82), visto que em cada sociedade é possível identificar a existência de divisões culturais, ou seja, uma pluralidade cultural. Esta limitação do homem se dá principalmente por idade e sexo, haja vista que uma criança não pode exercer certas atividades de um adulto.

Outro ponto a destacar é o dinamismo da cultura, pois ela muda constantemente de maneira gradativa ou rápida, e, portanto, influencia no modo de pensar e agir dos seres humanos. A mudança gradativa torna-se algo que a sociedade não percebe imediatamente, podendo ocorrer quando existem poucos elementos culturais que se modificam ou não recebem influência externa. Já a mudança efêmera se dá quando os hábitos da sociedade mudam tão repentinamente, que se torna perceptivo ao homem. As inovações tecnológicas são exemplos de uma mudança rápida que se expande facilmente para a toda a população atual.

Portanto, a cultura é um processo histórico de uma sociedade, o qual determina como esta se caracteriza no momento presente. Quanto ao atual momento histórico, temos que ele está marcado por mudanças muito rápidas, denominada de cultura digital. Esta não tem um conceito propriamente definido, no entanto, relaciona-se com era digital, a sociedade da informação, das tecnologias e comunicações digitais e a cibercultura. Com fala Hoffmann e Fagundes (2008) “A Cultura Digital é a cultura de rede, a cibercultura que sintetiza a relação entre sociedade contemporânea e Tecnologias da Informação (...) a cultura da diversidade, da liberdade de fluxos, de conhecimentos e de criações”. Ou seja, novas maneiras de construir conhecimentos, interação, comunicação entre as pessoas.

A educação como uma unidade que seja alcançada por todos, tem por obrigação apropriar-se delas para caminhar junto a essa nova cultura; caso contrário, os estudantes não estabelecerão sentido entre educação e tecnologia. Nesse instante, resta a pergunta: como a escola, um ambiente de múltiplas culturas, trata essa questão cultural e a inclusão cultura digital?

Segundo os PCN, a escola é um espaço diferenciado do mundo em

que os estudantes vivenciam fora dela, isto é, “um espaço em que pode se dar a convivência entre estudantes de diferentes origens, com costumes e dogmas religiosos diferentes daqueles que cada um conhece, com visões de mundo diversas daquela que compartilha em família” (BRASIL, 1998, p. 123).

Nesse sentido, a escola é um ambiente onde acontecem trocas culturais baseada nas relações sociais, na qual é propagada com facilidade entre os discentes. Assim, a escola tem como desafio “criar outras formas de relação social e interpessoal, por meio da interação o trabalho educativo escolar e as questões sociais, posicionando-se crítica e responsavelmente diante delas” (BRASIL, 1998, p.138), Em seu cotidiano a escola, oferece meios e manifestações culturais diversificadas que podem ser exploradas como instrumentos pedagógicos, como:

os fatos da comunidade ou comunidades do entorno escolar, questões típicas de adolescência e juventude, as notícias de jornal, rádio e TV, programas e suplementos destinados a essa faixa etária específica, as festas locais. Além disso, a prática de intercâmbio entre escolas de diferentes regiões do Brasil e de diferentes municípios de um mesmo estado (BRASIL, 1998, p.138)

A escola tem um conjunto de possibilidades de tratar com as questões culturais, valorizando-as, questionando-as proporcionando a comunicação, interação entre os alunos e principalmente construindo o respeito.

No contexto atual essas possibilidades podem ser expandidas, visto uma nova cultura que os alunos trazem consigo a escola, a cultura digital, que oferece novos meios de comunicação, interação.

Nesse sentido, em seguida discutiremos a forma pela qual a cultura digital está sendo introduzida na sociedade, bem como sua inserção na educação, além de expor os relatos dos PCN sobre tecnologia na escola.

2.2 Tecnologia na sociedade e na educação

Quando se fala em tecnologia, vem à mente apenas as tecnologias digitais existentes atualmente como, celular, computador, *Internet* etc. No entanto, a tecnologia é tudo que o homem criou e cria para melhor satisfazer suas necessidades. Kenski (2007, p. 22) destaca que “o conceito de tecnologia engloba a totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso, suas aplicações”. Portanto, desde a evolução do homem, a formação de grupos, a própria linguagem como necessidade para possibilitar a comunicação entre os grupos, são exemplos da referida engenhosidade. Nesse sentido, “o desenvolvimento tecnológico de cada época da civilização marcou a cultura e a forma de compreender a sua história” (KENSKI, 2007, p. 20).

No contexto contemporâneo, a sociedade está presenciando a passagem das tecnologias digitais, no qual podemos identificar profundas mudanças, que está marcando uma nova cultura, designada cultura digital. Ela por sua vez, está criando novos valores, crenças e hábitos na humanidade, pois alcança em especial os jovens, em seus diversos ambientes de socialização. É possível observar as diferentes tecnologias digitais acompanhando toda esta geração, principalmente através do uso de modernos aparelhos celulares com acesso à *Internet*, ipods, tablets etc.

Como é possível identificar, as tecnologias digitais existentes não são mais distantes da sociedade, nem muito menos podemos ignorá-la. Na tentativa da inclusão dessas tecnologias no contexto escolar, vem sendo criados programas para educação de modo a integrá-la o quanto antes na rotina de docentes e discentes, na finalidade de contribuir para o processo de ensino e aprendizagem.

Nesse contexto, faremos agora uma discussão sobre a inserção das tecnologias digitais no contexto escolar e como ela aliada a uma proposta pedagógica pode favorecer trocas culturais entre estudantes de lugares distantes.

2.3 Cultura digital na educação

Durante muitos anos a cultura de um povo era vivenciada e passada às demais gerações através da comunicação oral, sendo necessária a memorização e repetição. (KENSKI, 2007, p. 29) Como o homem é um ser que se diferencia dos demais pela sua capacidade de pensar, este cria tecnologias para satisfazer suas necessidades. Nesta perspectiva, uma de suas primeiras inovações tecnológicas foi a escrita, surgindo da necessidade de registrar momentos históricos, com ela veio também a necessidade da leitura, isto é, decifrar o que estava escrito.

A partir de então, a sociedade foi se dividindo, entre os que sabiam escrever e ler, os “letrados” e os não “letrados”, surgindo assim, uma hierarquia social determinada pelo poder e valorização de uma cultura da escrita e da leitura. Com isso, para que se alcançasse essa hierarquia era necessário ir à escola, ou seja, ir para aprender a ler e escrever, e assim conseguir integrar-se a essa sociedade (KENSKI, 2007, p. 31).

Podemos assim dizer que a escola, segundo Os PCN “(...) constituir-se não apenas como espaço de reprodução, mas também como espaço de transformação” (BRASIL, 1997, p.23). Um ambiente, que se ministra sistematicamente o ensino coletivo, ou seja, um lugar onde também é possível interação social entre indivíduos. Nesse sentido, um ambiente propulsor de cultura, constituinte de uma pluralidade cultural e conforme visto anteriormente, também das tecnologias.

A tecnologia faz parte de todo o desenvolvimento de uma sociedade, no entanto, vai se aperfeiçoando, principalmente para buscar melhores condições de vida. Mediante a discussão, visto que a cultura do povo vai acompanhando essas modificações, podemos assim dizer que, as tecnologias devem estar inseridas no contexto educacional já que faz parte dessa sociedade.

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) têm modificado o modo de interação e comunicação entre as pessoas, em especial nas trocas de informações, além de oferecer distintas maneiras de fazer educação.

Nessa perspectiva, a inserção das tecnologias na escola como citado anteriormente vem acontecendo aos poucos. Pesquisadores apontam que (ALMEIDA, J. F, 2000; VIDAL; MAIA; SANTOS, 2002; ALMEIDA, M. E. B, 2008; BARBOSA, 2010) as TIC podem ser inseridas na educação, a fim de favorecer a aprendizagem, desde que seja por meio de intervenções pedagógica, trabalhada com objetivos bem definidos, portanto, a utilização das diferentes ferramentas disponibilizadas na (*Internet*) para contribuir no processo de ensino e aprendizagem. Ou seja, a informática educativa, considerada dinamizadora do processo de ensino e aprendizagem, traz vantagens no uso em sala de aula, conforme podemos ver:

o computador, adequadamente empregado, desmistifica o erro, valoriza autonomia e os conhecimentos informais de aluno, desloca a ênfase do ensinar para o aprender, cede espaço à aprendizagem por livre descoberta, à aprendizagem colaborativa e construtivista, realimenta e redimensiona a prática do professor e permite que a nossa escola extrapole seus limites físicos interagindo efetivamente com o que se passa fora dela (VIDAL; MAIA; SANTOS, 2002, p 3.4)

A citação acima resume adequadamente o fato da tecnologia trabalhada juntamente com uma proposta pedagógica clara e apropriada, que ela pode trazer diversos ganhos significativos para os alunos. Entretanto, ainda se tem muito a melhorar, uma vez que é necessária uma formação propícia do corpo docente. Acrescentando a isso, temos que a estrutura de funcionamento da escola acaba dificultando a inserção da cultura digital nesse meio, ou seja a maneira como a gestão vê a tecnologia. Outro motivo de tal ocorrência se dá pelo fato de muitos profissionais da educação serem de outra geração, dificultando o processo e inserção das tecnologias na escola. Além disso, a Educação ainda carece da existência de políticas educacionais consistentes no que diz respeito a formação dos professores em geral e no tocante ao uso das TIC (VIDAL; MAIA; SANTOS, 2002, p 3.6).

No sentido de um trabalho pedagógico bem elaborado, a utilização da TIC na educação pode favorecer trocas culturais, pois a cultura imersa no meio tecnológico pode ser expandida com facilidade através das várias ferramentas digitais

de informação e comunicação disponíveis atualmente como: sites, *blogs*, programas de comunicação síncrona (Skype, MSN) e assíncronas (fóruns e grupos de discussão). Além disso, a sociedade está exposta a informação nos mais variados formatos (som, imagem, movimento), as quais oferecem, segundo Kenski (2007, p. 45) “informações mais realistas ao que está sendo ensinado”, que “quando bem utilizadas, provocam a alteração dos comportamentos de professores e alunos, levando-os ao melhor conhecimento e maior aprofundamento do conteúdo estudado”.

Com base neste ponto de vista, o advento das TIC em constante difusão, estas agora estando imersas ao meio escolar, a exemplo do projeto UCA (Um Computador por Aluno). Criado em 2005 com iniciativa do Governo Federal, o Projeto UCA consiste na distribuição de computadores portáteis aos alunos, professores e gestores da rede pública de ensino, oferecendo infraestrutura de acesso à *Internet* em toda escola, além da formação de professores beneficiados. Tem como objetivo “contribuir, por meio da disseminação do laptop educacional com acesso à *Internet*, para a inclusão digital e melhoria da qualidade da educação”. Até o presente momento, temos um quantitativo de somente 300 escolas participando do supramencionado projeto (Site UCA¹).

A implantação do projeto UCA sugere às escolas e professores, a necessidade de utilização dos recursos digitais disponíveis para favorecer o ensino e aprendizagem. Entretanto, segundo Almeida, M. E. B (2009).

torna-se necessário não só introduzir tecnologias nas escolas, mas, sobretudo, integrá-las numa perspectiva crítica que proporcione condições político-pedagógicas para que educadores, alunos e comunidade compreendam e utilizem as linguagens das mídias, expressem o pensamento, dialoguem, desenvolvam a criatividade e a criticidade (p.76)

Sendo assim, é necessário rever propostas pedagógicas para o uso das ferramentas disponíveis das tecnologias digitais, uma vez que as escolas estão se

¹Disponível em: <http://www.uca.gov.br/institucional/index.jsp>

adaptando com o recebimento de computadores para cada aluno através do projeto UCA. Nesse sentido, o que dizem os PCN sobre a inserção das tecnologias na escola?

O uso frequente das TIC no meio social interfere no modo como as pessoas se relacionam e se comunicam, visto que é impossível a escola se passar por despercebida diante desse processo de inclusão digital. Nesse sentido, os PCN destaca que:

O desenvolvimento das tecnologias da informação permite que a aprendizagem ocorra em diferentes lugares e por diferentes meios. Portanto, cada vez mais as capacidades para criar, inovar, imaginar, questionar, encontrar soluções e tomar decisões com autonomia assumem importância. A escola tem um importante papel a desempenhar ao contribuir para a formação de indivíduos ativos e agentes criadores de novas formas culturais (BRASIL, 1998, p. 140).

Portanto, a escola deve oferecer aos estudantes, com possibilidade ou não de acesso às TIC, condições necessárias para a inclusão digital.

Além disso, também é necessário ter a preocupação de como utilizar as TIC na escola, tanto no processo de ensino e aprendizagem como no desenvolvimento de habilidades que aluno pode adquirir. Tal preocupação pode ser vista nos PCN:

ao mesmo tempo que é fundamental que a instituição escolar integre a cultura tecnológica extra-escolar dos alunos e professores ao seu cotidiano, é necessário desenvolver nos alunos habilidades para utilizar os instrumentos de sua cultura (BRASIL, 1998, p. 138)

Ou seja, na escola “a educação não deve ser apenas uma reprodução, mas, principalmente, uma produção e uma adaptação do conhecimento e da cultura” (MACHADO, 2002, p.71). Por conseguinte, a escola tem um compromisso com seus alunos, além de oferecer o ensino de qualidade, como também proporcionar sua integração ao meio cultural tecnológico vivenciado pela sociedade como um todo, possibilitando assim de maneira efetiva, a participação de todos como ser produtor

na sociedade. Com destaca os PCN “as tecnologias da comunicação, além de serem veículos de informações, possibilitam novas formas de ordenação da experiência humana, com múltiplos reflexos, particularmente na cognição e na atuação humana sobre o meio e sobre si mesmo” (BRASIL, 1998, p. 135).

Diante do exposto, considerou-se necessário uma descrição de pedagogia de projetos para melhor entendimento do que será discutido mais adiante, bem como, apresentação dos primeiros projetos de inserção das tecnologias na escola desenvolvidos pelo grupo PROATIVA por meio da informática educativa.

2.4 Pedagogia de Projetos

No atual contexto educacional, nos deparamos com as intervenções pedagógicas feitas pelas escolas no que tange ao uso das tecnologias digitais, ou seja, a implementação de um novo modelo “que valorize a autonomia, a interdisciplinaridade, a criatividade, a diferença e o investimento de saberes individuais na construção do conhecimento coletivo” (VIDAL; MAIA; SANTOS, 2002 p. 2.6), com a culminância de atividades criativas e audaciosas a partir de projetos. Deste modo, inferimos uma forma das escolas abrangerem o currículo escolar através da realização de atividades diferenciadas, visando o desenvolvimento do aluno, a partir de uma aprendizagem colaborativa, interativa e participativa, e conseqüentemente, o aluno passa a ser um produtor do seu conhecimento.

Entendemos por projeto, a realização de um desejo de alcançar algo que não se tem no momento, através de ações diretas e participativas dos alunos de modo a alcançar o conhecimento, ou seja, “é uma forma de facilitar a atividade, a ação, a participação do aluno no seu processo de produzir fatos sociais, de trocar informações, enfim, de construir conhecimento” (ALMEIDA, J. F, 2000, p. 22). Assim, o projeto é uma forma mais organizada que viabiliza uma nova modalidade de ensino fugindo das limitações do currículo.

Nesse sentido, com as tecnologias digitais invadindo os espaços educacionais, o melhor é apropriar-se delas para o ensino. Segundo Almeida, J.

F (2000, p. 42) “a grandeza da informática encontra-se no imenso campo que abre à cooperação (...) é uma porta para a amizade, para a cumplicidade de críticas solidárias aos governos e aos poderes opressores ou injustos”. Por fim, as redes informatizadas propiciam a solidariedade, a criação e o desenvolvimento de projetos em parcerias.

De acordo com Almeida J. F (2000, p. 44), são inúmeras as questões que podemos trabalhar em projetos, principalmente quando se fala de crianças e jovens, pois eles necessitam participar dos acontecimentos sociais. Além disso, é através de discussões com outro grupo cultural que se torna mais fácil de observar e analisar os acontecimentos de sua realidade.

A *Internet* por meio de chats, *blogs*, sites, fóruns, e-mail, diminuiu a distância entre as pessoas, possibilitando a comunicação e troca de informações, e tais conhecimentos sendo utilizados pedagogicamente, acabam por favorecer a aprendizagem colaborativa (TORNAGHI, 2010).

Portanto, através da *Internet*, é possível ocorrer trocas culturais diferentes, isto é, permuta de experiências entre pessoas de culturas diferentes, lugares distantes, e através de conversas, as pessoas conseguem identificar aspectos relevantes entre as culturas.

Silva (2007) apresenta o ambiente SÓCRATES²(Sistema online para criação de projetos e comunidades) como um suporte a projetos colaborativos, o que implica na realização de trabalhos na escola. Segundo a autora “trabalhar com projetos implica um processo de aprendizagem vinculado à realidade exterior à escola, na qual parte-se de uma situação-problema, resultando numa alternativa à fragmentação do conhecimento” (p.306). Em uma de suas experiências apresenta um estudo sobre a utilização do ambiente SÓCRATES por alunos e professores, nesta mostra que a interação entre alunos de turmas diferentes acontecem com maior frequência, visto que, sem o uso do mesmo as turmas pouco tinham contato, apesar de serem da mesma escola.

²Disponível em: <http://www.virtual.ufc.br/socrates/>

É nessa perspectiva da pedagogia de projetos e com a utilização das tecnologias digitais para o favorecimento de trocas culturais, que apresentaremos, alguns projetos realizados pelo PROATIVA e executados em escolas públicas do Estado do Ceará; em especial, faremos um relato do Projeto Nossos Lugares no Mundo.

2.5 Experiências com projetos

A pedagogia de projetos integrada com as tecnologias digitais vem sendo desenvolvida por pesquisadores em escolas públicas do Ceará, destacando o sucesso dos Projetos, uma vez que proporcionam trocas culturais. Visto o desenvolvimento das TIC, e a criação de ambientes virtuais o grupo PROATIVA, do Instituto UFC Virtual³, buscou utilizar-se destas para possibilitar trocas culturais entre estudantes de países distintos, na tentativa de validar hipóteses de que as TIC possibilitariam o contato e interação entre os participantes. Diante do sucesso do primeiro projeto o grupo passou a investir nesse tipo de projeto. Para melhor entendimento de como foram desenvolvidos, abaixo detalharemos cada um, destacando seus progressos e seus resultados.

2.5.1 Projeto Interligando Mundos

O projeto foi desenvolvido entre uma escola pública brasileira e uma escola particular nipo-brasileira, sendo a primeira localizada no município de Fortaleza-CE, enquanto a segunda situa-se na cidade de Iwata, no Japão, na qual recebe alunos descendentes brasileiros. O objetivo do referido projeto era analisar as trocas entre os estudantes dos países citados por intermédio das tecnologias digitais.

Participaram do projeto, 19 alunos do 6º e 9º ano do Ensino Fundamental de Fortaleza, bem como, 20 alunos cursistas do 6º ano de Iwata, com idades entre 11 e 15 anos. Este projeto teve duração de cinco meses, dividido em dois momentos: planejamento e interação. O primeiro momento ocorreu através

³Disponível em: <http://www.virtual.ufc.br>

de ferramentas computacionais como e-mail, Skype⁴, MSN Messenger, entre a professora da turma do Japão e a professora do Laboratório de Informática da escola cearense, intermediado pelos pesquisadores da Universidade Federal do Ceará (UFC⁵). O segundo se deu pela interação entre os alunos e professores utilizando o ambiente virtual de aprendizagem SÓCRATES, que possibilita interação síncrona e assíncrona entre os participantes.

Na realização dos 16 encontros, foram desenvolvidos oficinas, exibição de filmes, debates e comentários, além de atividades de pesquisas sobre as culturas dos países. Desta maneira, os discentes puderam ressaltar semelhanças e diferenças entre as culturas, destacando “história, religião, estilos de vida (vestuário, comidas típicas, jogos, brincadeiras e lazer) e educação de cada país.” (FERNANDES, 2009, p. 4). Acrescentando ainda, a autora destaca a importância do uso da tecnologia digital para o favorecimento das trocas culturais, haja vista que a “tecnologia propiciou o conhecimento de outra etnia, cultura, modo de ser, pensar e agir; o que dificilmente conseguiríamos sem a tecnologia.” (FERNANDES, 2009, p.15). Isso mostrou a credibilidade do projeto, comprovando as hipóteses levantadas, o que levou o grupo PROATIVA a investir nesse trabalho.

2.5.2 Projeto Me perdi e Me Achei no Brasil

Participaram do projeto 28 alunos do 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Fortaleza-CE, e uma turma equivalente da cidade de Villejuif na França, além dos professores das turmas e o professor do Laboratório de Informática Educativa (LIE) da escola brasileira, intermediados por pesquisadores da UFC. O projeto teve como objetivo, a produção de um conto digital colaborativamente através das TIC, bem como, a promoção de trocas culturais.

Durante os três meses de realização, o projeto proporcionou a comunicação entre os estudantes através de 4 web conferências, utilizando os ambientes de comunicação DIMDIM⁶ e Skype. As web conferências tiveram como

⁴Disponível em: <http://www.skype.com/>

⁵Disponível em: <http://www.ufc.br/portal/>

⁶Disponível em: <https://my.dimdim.com/>

mediadora de tradução, uma professora que participava de intercâmbio na França. Com isso, permitiu que as crianças identificassem características culturais de ambos os países e criassem a narração do conto a partir de trecho de histórias contadas por elas próprias de acontecimentos vivenciados.

Com total de 10 encontros, os estudantes cearenses tiveram a possibilidade para discussão e produção de material (desenhos e textos), baseado no roteiro do conto produzido por eles. Os encontros foram realizados no LIE sem o uso das TIC para as produções dos desenhos e cenários de pontos turísticos de Fortaleza e França. Para a realização dos mesmos, utilizaram tinta guache, baseado nos traços das pinturas de Fernando Léger. Os estudantes franceses puderam fazer os personagens inspirados nas xilogravuras da literatura de cordel, típicas nordestinas. Logo, o final do projeto culminou na produção do conto digital⁷ desenvolvido pela equipe do projeto em Flash a partir do material produzido pelas turmas.

De acordo com Lima (2010, p.8), os trabalhos realizados com projeto Me Perdi e Me Achei no Brasil,

trouxeram novas possibilidades para o trabalho com multiculturalismo na escola através do trabalho colaborativo desenvolvido com a ajuda das tecnologias digitais. Além disso, os professores e alunos envolvidos participaram de atividades que valorizaram a cultura brasileira e cearense e que aumentaram sua auto-estima em relação à sua cultura e ao seu próprio aprendizado.

Diante do exposto, o projeto mostrou a possibilidade de se trabalhar as trocas culturais na produção colaborativa utilizando das TIC como facilitadora da comunicação. Embora, o contato entre os estudantes realizou-se apenas via web conferências, diferenciando-se do projeto anterior, já que este não se utilizou de um ambiente virtual, mostrando outras possibilidades de interação e comunicação entre os participantes.

⁷Disponível em: <http://www.proativa.virtual.ufc.br/videos.php?idproj=2>

2.5.3 Projeto Brincando no Brasil

O projeto Brincando no Brasil foi uma parceria entre a Universidade Federal do Ceará (UFC) e a Utah State University (USU), objetivando a construção de um conto digital a partir de trocas culturais; cujo tema era brincadeiras, as atividades foram desenvolvidas por meio de trabalhos colaborativos entre alunos brasileiros, crianças dos Estados Unidos e dois alunos do intercâmbio de nacionalidades diferentes.

O projeto contou com a participação de uma turma de 40 alunos do 4º ano de do Ensino Fundamental de uma escola da rede municipal de Fortaleza-CE, dois estudantes participantes de um projeto de intercâmbio dos EUA e República Dominicana e um grupo de 10 crianças norte americanas.

Durante dois meses, ocorrem encontros na escola cearense, na frequência de duas vezes por semana no contra turno das aulas. O projeto seguiu em quatro etapas, que serão explicitadas adiante, a saber: apresentação de vídeo e web conferência; discussão da criação da história; produção artística (pintura) e produção vídeo (conto digital).

A primeira etapa constituiu em apresentação de vídeos elaborados pelos alunos sobre esporte, comida, pontos turísticos e brincadeiras dos EUA, bem como a realização de uma web conferência entre a turma brasileira e o grupo de crianças norte americanas, possibilitando assim, um contato direto entre ambos para trocarem informações sobre suas culturas. A web conferência foi mediada pelos participantes juntamente com o coordenador do projeto de intercâmbio dos EUA. Com isso, foram apresentadas algumas brincadeiras de ambos os países. Pelos brasileiros, tivemos o pula corda, a bola de gude, o futebol e o elástico, enquanto que as crianças norte americanas apresentaram o skate, pula-pula, cortador de grama.

A segunda etapa foi destinada à discussão e produção de uma história. A partir do que foi visto na etapa anterior, a turma do 4º ano construiu uma história destacando o que haviam visto sobre as brincadeiras de ambos os países, além de elementos constituintes das duas culturas. Os pesquisadores juntamente com as

professoras de sala e do LIE guiavam os alunos na elaboração da história de modo que fosse construída de maneira colaborativa.

A terceira etapa necessitou de mais tempo que as anteriores, após a organização de um roteiro feito pela equipe de pesquisa, baseada na história criada pelos alunos, foram desenhadas e pintadas, pela turma, utilizando tinta guache, pincel e canetinhas coloridas ambientes e personagens de cena que constituía o conto digital.

Por fim, a quarta etapa foi consolidada a partir da construção do conto. Após as produções anteriores dos alunos realizou-se a programação e animação do conto por programadores e designers do grupo PROATIVA.

O conto digital⁸ apresenta as brincadeiras pertencentes às duas culturas trabalhadas (brasileira e americana), além da exposição de pontos turísticos de Fortaleza e dos EUA.

Podemos dizer que o projeto foi essencial para interligação das diferentes culturas, facilitando as trocas culturais e as atividades realizadas colaborativamente através de discussões que viabilizaram a criação da narrativa e as ilustrações do conto digital de modo a conter elementos das culturas. Como no projeto anterior este voltou-se para a produção do conto digital, no qual teve elementos a mais que influenciasse no progresso do mesmo, como a utilização de vídeos sobre o país e a participação direta de estudantes universitário participantes do intercâmbio.

Como visto nos supracitados projetos, foi possível destacar a importância da utilização e benefícios das TIC para o debate sobre as diferentes culturas, pois as crianças estabeleceram rica comunicação e troca de informações sobre ambas as culturas, promovendo assim uma abordagem interdisciplinar e cultural sugerida nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1997). Sabendo que em cada projeto teve suas peculiaridades, acrescentado ou retirando elementos que influenciaram no seu progresso, embora as TIC tenham se mantido como um dos elementos principais para contato entre estudantes de países distintos. Dessa forma, o uso das tecnologias

⁸Disponível em: <http://www.proativa.virtual.ufc.br/videos.php?idproj=3>

digitais oportunizou trocas culturais que dificilmente teriam acontecido sem o seu uso, além da produção de material digital a qual pode ser acessado na rede em larga escala.

No próximo capítulo, faremos uma descrição metodológica do Projeto Nossos Lugares no Mundo que busca viabilizar trocas culturais a partir da utilização das tecnologias digitais de informação e comunicação.

Capítulo 3

Metodologia do Trabalho

O presente relato de experiência foi baseado na pedagogia de projetos, visto a sua importância para o processo de ensino e aprendizagem. Como destaca Vidal; Maia e Santos (2002, p 2.4):

o seu desenvolvimento supera, assim, os limites de uma matéria e cria um ambiente estimulador para a construção do conhecimento a partir da coleta, tratamento e articulação de informações oriundas de diversas disciplinas.

Desta maneira, com a inserção do projeto UCA nas escolas, buscamos desenvolver atividades que possibilitassem o ensino e aprendizagem utilizando a tecnologia como intermediário de experiências e trocas culturais entre grupos de crianças de cidades distintas do estado. Para isso, utilizamos o Laptop do UCA, com acesso a *Internet*, já que, cada criança tinha o seu, o que facilitaria o progresso do projeto.

O projeto Nossos Lugares no Mundo foi realizado em duas escolas do estado do Ceará, sendo uma da Capital e outra do interior com duas turmas de 5º ano do Ensino Fundamental de cada escola, na qual estas puderam interagir através de um *blog*¹, além da interação presencial com dois estudantes americanos.

¹Disponível em: <http://nossoslugaresnomundo.blogspot.com/>

Em cada escola foram efetivados 11 encontros, sendo dois por semana. No primeiro encontro semanal eram realizadas apresentações dos americanos e da turma sobre um assunto específico, seguindo a discussão do que entenderam. No segundo encontro semanal eram realizadas a exploração das atividades da outra turma no *blog*, completando com a postagem de comentários.

Para uma melhor descrição do presente trabalho utilizamos de diário de campo, em que descrevemos o que havia acontecido no dia, as reações dos alunos diante as atividades, seus questionamentos, as discussões da turma, descritos logo após os encontros, além das atividades e comentários realizados no próprio *blog*.

3.1 Projeto Nossos Lugares no Mundo

O projeto Nossos Lugares no Mundo foi uma iniciativa do PROATIVA em parceria entre a UFC, a Unicamp, de Campinas, e as universidades da Georgia (UGA) e de Utah (USU), nos Estados Unidos, através do Programa de Intercâmbio Preparando Especialistas Multidisciplinares no Design e Uso de Objetos de Aprendizagem com Saliências Culturais, do convênio CAPES/FIPSE, na qual possibilitou a vinda de dois estudantes norte americanos.

O projeto teve como objetivo proporcionar o contato e interação entre dois estudantes americanos que participavam do intercâmbio supracitado e de duas turmas de alunos do 5^a ano de escolas distantes, sendo uma da capital e outra do interior do Ceará, acerca da cultura local de ambos participantes utilizando-se das tecnologias digitais de informação e comunicação.

3.2 Participantes e Escolas

Participaram do projeto duas turmas de 5^o ano do Ensino Fundamental, com idades entre 9 e 14 anos e dois estudantes universitários participantes de intercâmbio, um rapaz chamado Craig de 23 anos formado em Geografia e estava iniciando uma Pós-graduação na área de Geographic Information Science, e uma moça chamada Whitney de 19 anos que cursava o segundo semestre de Management

Information Systems, ambos na University of Georgia, os dois vindos dos EUA sendo coordenado pelo PROATIVA. A participação de ambos no projeto foi possível, além de serem intercâmbitas, por que já haviam feito um curso de língua portuguesa ainda no EUA, o que facilitou a comunicação e interação com as crianças durante o desenvolvimento do projeto.

As escolas em que o projeto foi desenvolvido são públicas, ambas do Estado do Ceará, estas estão entre as primeiras escolas do Ceará que adquiriram o projeto UCA (Um Computador por Aluno).

A escolha das escolas baseou-se no fato da participação no Projeto UCA, além da facilidade de acesso, bem como a disponibilidade e aceitação para o acolhimento do projeto.

Dando continuidade, articulamos com as professoras do Laboratório de Informática (LIE) e Núcleo Gestor das escolas, a possibilidade do desenvolvimento do projeto, seguindo com a discussão com as professoras dos conteúdos didáticos que seriam abordados durante o período letivo. Com isso, utilizamos como base o livro didático da disciplina de História, como também em outros livros, adotados pelas escolas, para a elaboração das atividades de modo a contemplar a material que seria trabalhado pelas professoras. Esses momentos foram importantes, pois propiciou um contato dos pesquisadores com os professores, além do nosso contato inicial com as turmas.

A seguir apresentaremos a estrutura das duas escolas escolhidas.

3.2.1 Escola de Fortaleza

A escola José de Alencar, situada no município de Fortaleza, oferece vagas da educação infantil ao 1º ciclo do Ensino Fundamental, atendendo em torno de 500 alunos divididos em dois turnos: manhã e tarde. Localizada em um bairro periférico da cidade, ela é pequena, com pouco espaço de lazer para os estudantes, tornando-se necessário a divisão do intervalo entre as turmas para que todos possam lanchar e brincar, além disso, possui um laboratório de informática (LIE). As salas

de aulas são pequenas, bem ventiladas, possuindo ar condicionado e armário, onde são guardados os laptops da sala. A turma vespertina do 5º ano participante do projeto tinha 24 alunos.

3.2.2 Escola de Barreira

A escola localiza-se em Barreira, cidade do interior do estado, distante 89/km aproximadamente da capital, possui uma estimativa de 19.574 habitantes segundo senso 2010 do IBGE².

A escola atende aproximadamente 500 alunos distribuídos entre Ensino Fundamental I e II, Programa Brasil Alfabetizado³, e Projovem Campo⁴.

A escola é fixada em um bairro de baixa renda da cidade. Na sua estrutura física, podemos observar 7 salas de aula, 1 laboratório de informática com 16 computadores e uma impressora, secretaria, sala de professores, sala de leitura, cantina, banheiros masculino e feminino, pátio, um banheiro e uma sala que permite a acessibilidade de crianças com deficiência. Acrescenta-se ainda um espaço amplo externo de lazer para os estudantes, embora não possua parque, nem quadra de esportes. As salas de aulas em sua maioria são espaçosas e ventiladas, elas dispõem de um quadro de giz, e possuem capacidade para cerca de 30 crianças. A turma matutina do 5º ano participante do projeto contava com 26 crianças, entre 9 e 14 anos Após a apresentação das escolas, a seguir descreveremos as atividades desenvolvidas nas escolas.

No próximo capítulo apresentaremos detalhadamente todos os procedimentos de realização do Projeto Nossos Lugares no Mundo, e a avaliação da possibilidade da inserção das tecnologias na escola, tendo em vista, o favorecimento de trocas culturais.

²IBGE, Censo 2010, Ceará. Disponível em: http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/tabelas_pdf/total_populacao_ceara.pdf. Acesso em: 01 jun 2012.

³Programa Brasil Alfabetizado, destinado a jovens, adultos e idosos. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?Itemid=86&id=12280&option=com_content&view=article. Acesso em: 02 jun 2012.

⁴Projovem Campo, destinado a formação profissional e escolar de jovens trabalhadores do campo. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?id=12306&option=com_content&view=article. Acesso em: 03 jun 2012.

Capítulo 4

Resultados e Discussões

Neste capítulo apresentaremos o desenvolvimento do projeto, descrevendo cada encontro e suas particularidades. Ressaltamos que antes de tais encontros, ocorreram outros momentos de articulação com diretores e professores das atividades que seriam trabalhadas, como foi descritas na metodologia.

4.1 Atividades realizadas

A elaboração das atividades, como dito anteriormente, teve por base o livro didático de História. Assim buscamos contemplar a interdisciplinaridade que faz referência a uma relação entre disciplinas e a transversalidade que destaca “a inclusão de saberes extra-escolares, possibilitando a referência a sistemas de significado construídos na realidade dos alunos” (PCN, 1997, p. 31).

Partindo desses pressupostos, foram estabelecidos os assuntos a serem trabalhados, além das atividades que englobassem os conteúdos didáticos e os aspectos culturais de cada cidade, valorizando semelhanças e singularidades de cada cultura. Como destaca os PCN (1998, p. 147) “a possibilidade de que os alunos compreendam, respeitem e valorizem a diversidade sociocultural e a convivência solidária em uma sociedade democrática”. Este é destacado com um dos critérios e que englobe os conteúdos. Acrescentamos aqui também a cultura internacional.

Após conteúdos e objetivos definidos, buscamos possibilidades de como

poderia ser trabalhados utilizando as TIC, já que os estudantes estariam com o Laptop com acesso à *Internet*. Portanto, articulamos os conteúdos em meio ao uso das TIC de modo a estas serem um apoio na realização das atividades.

As atividades realizadas durante projeto aconteceram alternadamente entre o Laboratório de Informática Educativa (LIE) e a sala de aula dependendo das necessidades surgidas. Vale ressaltar, que as atividades sempre foram utilizando o laptop do projeto UCA, onde cada criança tinha o “seu”. Os encontros presenciais foram realizados nas escolas, sendo dois encontros semanais com duração de uma hora e meia cada, no horário da aula.

As atividades nas escolas foram divididas da seguinte forma: No primeiro encontro semanal ocorria a apresentação dos alunos americanos sobre o assunto do dia relacionado ao seu país de origem. Em seguida, acontecia a apresentação dos alunos cearenses, pautado no mesmo assunto, entretanto, relacionado ao seu município ou sobre o Estado do Ceará. Nesse dia, os alunos levaram fotos e/ou narravam sobre o assunto, sob orientação da professora de sala, por último era postado no *blog* pela equipe do projeto.

No segundo encontro semanal eram realizadas as postagens de comentários no *blog*. Desta maneira, os alunos de Barreira liam e comentavam os posts feitos pelos alunos da escola de Fortaleza sobre atividade anterior, enquanto, os alunos de Fortaleza liam e comentavam os posts da turma de Barreira, como também comentavam os comentários dos outros nas próprias atividades, de forma a trocar informações e fazer questionamentos, ou seja, o estabelecimento de trocas culturais. Durante o momento dos comentários a maioria dos alunos tinha ajuda e orientação quanto à utilização do *blog*, além da questão ortográfica. No entanto, como não era possível atender a todos os discentes, encontramos muitos comentários com erros ortográficos.

O *blog* foi usado para facilitar a comunicação entre as turmas, pois está sendo um recurso digital muito utilizado atualmente para disponibilização de informação. Por ser uma ferramenta de fácil usabilidade e acessibilidade via *Internet*,

qualquer usuário da grande rede pode ter acesso, sendo possível disponibilizar informações através de textos, imagens, vídeos e demais funcionalidades. Segundo Pimentel (2010, p. 23) “O *blog* é um recurso predominantemente textual que revolucionou as práticas de escrita e de leitura entre os jovens. Além disso, oferece possibilidades de relacionamento entre escritores e leitores, criando um ambiente interativo - uma comunidade virtual”. Nesse sentido, o *blog* é considerado uma ferramenta que estimula a comunicação, a democratização de ideias, informações e conhecimentos, construindo-se, dessa forma, a aprendizagem de forma colaborativa (TRINDADE & BECKER, 2011). Assim, “os *blogs*, como ferramenta pedagógica, auxiliam nas aulas de diferentes disciplinas, principalmente por seu caráter interativo e veiculador da língua escrita”. (PIMENTEL, 2010, p. 24).

Utilizando-se do *blog* como recurso pedagógico, buscamos possibilitar o contato e interação cultural entre crianças de lugares distintos, proporcionando aos mesmos, a comunicação e trocas de informações, a partir de atividades que levavam os alunos a se articularem, culminando na apresentação do pouco conhecimento sobre determinados assuntos. Conforme destaca Pimentel (2010, p. 24) “os *blogs* são utilizados no contexto educacional, permitindo a troca entre grupos, a organização de conteúdos, o exercício da argumentação, a participação de vários alunos sem restrições”.

Em seguida, foi realizada a criação de textos de forma colaborativa (em equipes) e a inserção destes textos e/ou imagens no *blog* para que outros alunos pudessem comentar, identificando assim, se as informações estavam corretas ou não. Logo, os discentes puderam apresentar seus argumentos, bem como comparar e discutir semelhanças e diferenças.

Abaixo apresentaremos o cronograma de atividades realizadas nas escolas, entretanto, daremos destaque à escola de Barreira devido ao acompanhamento presencial durante todo o desenvolvimento do projeto.

As atividades realizadas foram planejadas antes do início do projeto, no entanto, no decorrer das atividades algumas mudanças foram feitas a partir

da necessidade das turmas para melhor realização. No cronograma abaixo são apresentados os dias dos encontros, o tipo de atividade realizada e sua descrição.

Tabela 4.1: Cronograma de atividades

Data	Tipo de Atividade	Atividades Realizadas
25.05.2011	Apresentação do Projeto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentação do projeto e dos alunos 2. Elaboração das regras de comportamento do projeto (coletivamente) 3. Entrega das autorizações aos pais 4. Postagem do primeiro comentário de apresentação e exploração do <i>blog</i> 5. Entrevista com 5 alunos da turma e com a professora
26.05.2011	Nossos Lugares Nossas Ruas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentação de boas vindas aos americanos 2. Localização no mapa (usado o Google Maps) de Fortaleza, EUA e Barreira para auxiliar e ilustrar os relatos 3. Atividades de discussão 4. Trabalho em grupo 5. Formação de um texto
01.06.2011	Movimentos históricos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os americanos apresentaram sobre a Guerra Civil 2. As crianças brasileiras foram apresentar um pouco sobre o Cangaço 3. Escrita de texto sobre o cangaço para ser postado no <i>blog</i>
08.06.2011	O Pensamento e a Arte Tema: Museu e/ou Monumentos / Lugares Históricos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os americanos apresentaram lugares históricos da Geórgia 2. Debate sobre a apresentação 3. Trabalho em grupo sobre o tema em relação a Barreira: divisão por tema entre as equipes para pesquisa e apresentação
09.06.2011	Oficina de Comentários no <i>blog</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oficina de comentário no <i>blog</i> 2. Comentários na postagem sobre o Cangaço, dos alunos de Fortaleza
15.06.2011	O Pensamento e a Arte Tema: Literatura de Cordel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentação de um vídeo sobre o cordel 2. Apresentação do escritor Ari Bandeira sobre: o que é um cordel? Como se faz? E apresentação do seu novo livro 3. Debate com as crianças sobre o tema 4. Apresentação dos americanos sobre Ray Charles (músico da Geórgia) 5. Construção coletiva do Cordel sobre o projeto
16.06.2011	O Pensamento e a Arte Tema: Literatura de Cordel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentação de alguns <i>blogs</i> 2. Recapitulação das atividades do dia anterior 3. Comentários no blog na Postagem sobre: Museu e/ou Monumentos/ Lugares Históricos e sobre Cordéis dos alunos de Fortaleza
22.06.2011	Forró, Feira e Festa Tema: festa, comida, música e dança	<ol style="list-style-type: none"> 1. Os americanos falam sobre eventos festivos da Geórgia 2. Debate com alunos brasileiros sobre a festa junina: o que é, quando acontece, se há festa na cidade, o que se comemora, comida típicas da festa, as danças, vestimentas e músicas 3. Debate sobre semelhanças e diferenças
24.06.2011	Forró, Feira e Festa Tema: festa, comida, música e dança	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recapitulação das atividades do dia anterior 2. Comentários <i>BLOG</i> na Postagem sobre: O cordel, Forró, feira e festa da escola José de Alencar
27.06.2011	Festa Junina do Projeto e da Turma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Festa junina em comemoração as atividades desenvolvidas pelo projeto na escola 2. Entrega de máscaras e lembranças às crianças
30.06.2011	Exploração Final do <i>blog</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recapitulação das atividades feitas no projeto 2. Comentários e exploração de tudo que foi feito no <i>blog</i> 3. Agradecimentos a turma e encerramento do projeto 4. Entrevista com 5 alunos da turma

Fonte: Elaboração Própria

A partir da tabela exposta, explicitaremos a seguir, o transcorrer de cada encontro na escola de Barreira, pois está foi onde pudemos acompanhar presencialmente todos os encontros e atividades durante o projeto.

O primeiro encontro de atividades com a turma do 5º ano foi realizada no LIE, visto que a *Internet* não estava abrangendo toda a escola, com isso ocorreu a apresentação dos participantes do projeto, como também a apresentação dos alunos.

Além disso, tivemos a apresentação da estrutura do projeto na escola para a turma, e a forma de funcionamento do mesmo, noutras palavras, as normas de conduta que foram construídas juntamente com os alunos, de modo a propiciar um ambiente agradável a todos, bem como o respeito entre participantes. Com relação à conduta, mereceram destaque os seguintes aspectos: o que podemos e não podemos fazer durante as atividades do Projeto; houve a entrega de um documento a ser assinado pelos responsáveis dos alunos para autorização da participação dos alunos no projeto, como também a utilização de imagens e vídeos dos participantes.

Tabela 4.2: Regras da Turma

O que podemos e não podemos fazer durante as atividades do Projeto		
Não podemos	Podemos	Se desobedecer
<ul style="list-style-type: none"> - Conversar outros assuntos que não seja sobre o Projeto - Bagunçar - Comer no LIE 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesquisar - Olhar o <i>blog</i> - Ajudar os outros - Respeitar o próximo - Estar atento as atividades 	<ul style="list-style-type: none"> - Fica sem participar do Projeto

Fonte: Elaboração Própria

No intuito de melhor aproveitar o contato inicial, realizamos uma atividade de postagem de comentário de apresentação no *blog*, uma forma de familiarização dos alunos para com o recurso. Nesse dia, foi possível observar os alunos animados e eufóricos com nossa presença, bem como a ansiedade de utilizar o laptop, pois há pouco tempo o programa UCA tinha sido implantado na escola. Pudemos observar ainda, a falta de domínio quanto ao uso do Laptop, como também o acesso ao *blog*. Na foto abaixo é possível observar os estudantes tendo o primeiro contato com o *blog* do projeto.

O segundo encontro realizou-se em dois momentos, um na sala de aula e outro no LIE, foi de grande expectativa e euforia por parte dos estudantes, pois contou com a presença dos dois alunos americanos. Daí, a turma na sala de aula realizou uma apresentação de boas vindas aos dois colegas estrangeiros, contaram com o auxílio de uma professora de inglês de outra escola da comunidade. Durante

Figura 4.1: Primeiro contato com o *blog*

Fonte: Foto da autora

o contato inicial, os discentes cearenses leram frases em inglês de apresentação da cidade e de boas vindas, também cantaram uma música em inglês e duas em português, mostraram assim todo o empenho da turma em aprender a língua inglesa.

Após esse momento de apresentação, os estudantes seguiram para o LIE, visando a realização de uma atividade chamada Nossos Lugares Nossas Ruas, na qual possibilitou aos alunos localizarem suas referidas localidades e endereços, como também da cidade de Fortaleza e Geórgia, através de mapas escolares. No entanto, tal atividade estava planejada para ser realizada, utilizando ferramentas virtuais de localização, como por exemplo, Google Maps. Contudo, devido a instabilidade da *Internet*, não foi possível executar a tarefa como desejado. Posteriormente, foram realizadas discussões sobre a atividade desenvolvida, a partir da formação de equipes contendo cinco alunos, objetivando a produção de um pequeno texto, expondo suas percepções sobre os americanos e sobre o encontro do dia, para só então ser postado no *blog*. Salientamos que toda a publicação dos materiais, sejam textos e/ou imagens escolhidos pelos alunos, era realizada pela equipe do projeto, haja vista que os estudantes apenas poderiam fazer comentários.

No terceiro encontro de atividades, tivemos uma grata surpresa da turma cearense, pois a mesma havia preparado duas apresentações regionais, a saber: uma de capoeira e uma dança típica do nordeste. Vale ressaltar que nesse dia, contávamos com a presença dos dois coordenadores do projeto de intercâmbio¹. No

¹Prof. Richard West, Diretor do “Center for the School of the Future” da Universidade do

final, observamos o engajamento dos alunos durante as apresentações.

Dando continuidade ao encontro, os alunos norte americanos fizeram uma exposição de um movimento histórico ocorrido nos Estados Unidos, a Guerra Civil, destacando também o movimento comandado por Martin Luther King contra o racismo naquele país. Em seguida, tivemos uma curta discussão da apresentação, e conseqüentemente, surgiu a seguinte afirmação das crianças: “eu não sabia que lá nos EUA existia racismo”. A turma com ajuda da professora do LIE elaborou slides no PowerPoint sobre o tema Cangaço, baseados em pesquisas na *Internet* e em discussões com a professora. Para a conferência dos slides, dois estudantes ficaram a frente da turma, explicitando um pouco sobre o Cangaço, abordando os seguintes questionamentos: o que foi? Quem eram as pessoas? Qual o principal grupo cangaceiro? Quais os motivos da formação e do fim do grupo? Esta etapa foi mediada pela docente. Seguido a esse momento, iniciaram a escrita de um texto sobre o cangaço para ser postado no *blog*.

Figura 4.2: Capoeira



Fonte: Foto da autora

Figura 4.3: Dança



Fonte: Foto da autora

Figura 4.4: Atividade



Fonte: Foto da autora

No quarto encontro de atividades, com o tema Museu e/ou Monumentos/ Lugares Históricos, os estudantes do intercâmbio apresentaram, a partir de slides em PowerPoint, lugares históricos do estado da Georgia, falando sobre a cidade onde moram, locais culturais e personalidades. Em seguida, foi repetido a sequência dos slides, tal repetição possibilitou aos alunos falar de suas recordações, tirar dúvidas e destacar algo que chamou atenção sobre o que havia sido apresentado pelos americanos.

Posteriormente, culminou com a apresentação da turma, entretanto, a Estado de Utah (EUA) e Prof. José Aires de Castro Filho, Vice-Diretor do Instituto UFC Virtual.

professora fez um breve relato da cidade de Barreira, explicitando o fato da cidade não possuir variados lugares para mostrar, uma vez que o município possuía apenas 12 anos de emancipação, antes era distrito de Redenção. Finalizando o relato, a turma cantou o hino da cidade. Seguindo as atividades programadas para o encontro, os estudantes realizaram um trabalho em grupo para mostrar pontos e/ou monumentos históricos da cidade de Barreira, para tanto, durante a semana a docente responsável levou a turma em uma aula de campo, visando conhecer o Museu de Redenção, bem como executar um passeio pela cidade histórica.

Orientados pela professora, a turma apresentou aos americanos alguns locais de Barreira, como por exemplo: o açude, a Igreja Matriz, a praça, a entrada e a saída da cidade, um ponto religioso onde fica a imagem da Santa Paulina, a imagem do Padroeiro São José, o hospital municipal, o CRAS, uma instituição onde são oferecidos cursos para crianças e jovens da cidade. Bem como fotos do museu de Redenção, além de contarem um pouco da história de ambas as cidades.

Posteriormente, ocorreu uma discussão sobre as atividades, ressaltando a importância dos museus, monumentos e lugares históricos de cada cidade e por fim, em grupos, os estudantes iniciaram a escrita de um texto sobre o que aprenderam com o encontro. Observa-se na primeira figura, a americana apresentando os slides à turma, na segunda dois estudantes representando a turma apresentando as fotos do passeio no museu e na cidade.

Figura 4.5: Lugares da Geórgia



Fonte: Foto da autora

Figura 4.6: Lugares de Barreira



Fonte: Foto da autora

Visto no primeiro encontro a necessidade de se trabalhar o uso do *blog*, no

quinto encontro realizamos uma oficina para mostrar a turma como fazer comentários no *blog*, além do levantamento de várias questões referentes a essa ferramenta no intuito de despertar nelas a curiosidade pela ferramenta, para isso contamos com a participação de uma mestre da UFC².

Iniciamos a atividade comunicando sobre o que seria feito no dia. Em seguida, perguntamos se eles já conheciam algum *blog* antes do projeto, daí, apenas três crianças afirmaram conhecer, uma inclusive disse que um primo criou um *blog*. Perguntamos qual a funcionalidade do *blog*, e de imediato uma criança responde: “pra se comunicar”. Outras completam: inserir fotos, conhecer outras pessoas, para comentar. Após essa conversa, mostramos o *blog* do projeto, as atividades das escolas, além de mostrar onde se encontrava os marcadores (nome das escolas, para terem acesso rápido a cada uma) e como postar um comentário.

Durante todo o encontro foi destacado a importância da contribuição deles em relação ao *blog*, afinal eram eles que estavam construindo o mesmo juntamente com os alunos da Escola José de Alencar, além do fato de mostrar que o *blog* também é um lugar de criação. Eles estavam inquietos, pois queriam utilizar o laptop. Solicitamos que fosse lida a atividade da outra turma sobre Nossos lugares, Nossas Ruas, assim, um estudante fazia a leitura e o restante da turma acompanhava no seu Laptop.

Ao final da oficina, iniciou-se a escrita dos comentários, estávamos reforçando a necessidade dos mesmos, citar o estado de conservação da rua deles, o que tinha de igual ou diferente das postagens dos outros. Com isso, vimos que tiveram vários comentários interessantes, apesar de terem muitos erros ortográficos (ver exemplos 1 e 2).

Muitos estavam entusiasmados com a postagem, então foi sugerido que os alunos identificassem a postagem que gostasse mais e depois o comentasse, tornando assim a comunicação entre os alunos das duas escolas mais direta, embora de forma assíncrona, conforme nos exemplos abaixo. No entanto, para preservar as crianças,

²Renata Lopes Jaguaribe Pontes

seus nomes foram substituídos pelas suas iniciais.

Tabela 4.3: Interação entre estudantes

A disse... [Fortaleza] A minha rua é muito legal: há sorveteria, parque, Igreja. Espero que vocês conheçam o resto. Beijo. Ass.: A
L disse... [Barreira] Oi A sou L tenho 9 anos, sua rua e muito legal, na minha rua também tem parque, igreja, eu jogo bola com meus amigos é muito divertido

Tabela 4.4: Percepções de semelhanças e diferenças

M disse... [Barreira] Ola meu nome e M, eu gostei muito da apresentação de vocês, mas agora eu vou fala um pouco da minha cidade de Barreira, aqui em Barreira não tem as mesmas coisas que ai, aqui tem o cras, tem tambem alguns açudes, tem uma praça com muitos brinquedos, quase todos os sabado a minha mãe leva eu e minha irmã para o parque, aqui não tem todas as coisas que ai, aqui em Barreira é legal, não é aqui que tem uma senzala mas é a minha cidade visinha,e muita bonita eu visitei lá e gostei muito de ir visitar, então é isso thau..
R Y disse... [Fortaleza] M pelo jeito a cidade e muito alegre e muito divertida espero poder um dia conhecer tudo isso achei a cidade muito interessante tchau

Mediante os supracitados exemplos, é possível destacar a interação entre os alunos através dos comentários, e logo, eles perceberam como é o ambiente de vivência dos discentes. Por fim, observamos que a turma demonstrou uma maior habilidade com a ferramenta utilizada.

As atividades realizadas no sexto encontro tiveram como tema a literatura de cordel. Este tema foi uma ótima oportunidade para apresentar o cordel, uma literatura destacada principalmente no nordeste brasileiro, feito oralmente e depois impresso em folhetos. Além disso, contamos com a presença do cordelista Ari Bandeira³.

³Professor de ciências e cordelista da cidade de Barreira. Gerencia o *blog* aescriba, disponível

Inicialmente, perguntamos se os alunos sabiam quem era Ari Bandeira. Logo, vários alunos responderam: “escritor de cordéis”; depois questionamos a sua atividade, prontamente uma criança fala: “Ele escreve livros”. Além disso, desejamos saber se alguém conhecia algum livro dele. Alguns falaram que sim.

O segundo momento do encontro teve a apresentação dos norte americanos sobre Ray Charles. Durante apresentação, as crianças se mantiveram atentas, até mesmo porque a moça tentava falar em português, já que não tinha outra pessoa que pudesse traduzir, mas isso não interferiu no entendimento, pois sempre perguntávamos se estavam entendendo e repetir o que entenderam.

Durante a exposição, uma criança cearense relatou que havia assistido uma reportagem sobre o músico, destacando a cegueira do cantor e mesmo sem ver ele conseguiu tocar instrumentos musicais. Dando prosseguimento, os americanos apresentaram a música *Georgia on my mind*⁴ em vídeo, tendo sua legenda em inglês com a respectiva tradução para o português.

Então, demos continuidade à discussão sobre cordel, perguntamos quem sabia o que é um cordel, “é tipo um livrinho, fininho, de rimas” responde um estudante, outros complementam dizendo “era vendido em corda”. Perguntamos ainda, o que eles têm de diferente dos demais livros, assim, dizia o discente: “todos eles têm rimas” e são bem fininhos, complementa os demais.

Após esse momento, passamos um vídeo com o trecho da novela global *Cordel Encantado*, que fala sobre o cordel e em seguida surgiram alguns questionamentos acerca do exposto, que teve excelente participação dos alunos. Diante da discussão apresentamos o cordelista Ari Bandeira, que percorreu um pouco da sua vida e alguns de seus trabalhos. Durante sua explicação, uma criança o interrompe, perguntou se ele escrevia cordel que falasse de amor, daí, ele apresentou um livro de poesias e explicou a diferença entre os gêneros literários em questão.

Continuando o Cordelista explicou a estrutura de um cordel, depois solicitou que fosse feito um círculo e cada um lesse a primeira estrofe do seu cordel

em: <http://aescribaregiaobaturite-ce.blogspot.com/>

⁴Música que se tornou o hino do estado da Geórgia.

(o cordelista havia distribuído a turma cordéis de sua autoria) e assim todos leram; sendo que no final, Ari a completou com uma rima improvisada, para a satisfação total da turma.

A partir do acontecido, sugerimos aos alunos, a construção de um cordel. Então, Ari opinou que fosse pegue palavras que rimassem, e a professora reforçava dizendo que poderia ser feito em quadras, de preferência, usando palavras relacionadas ao projeto. Ari apenas sugeriu a terminação das palavras das quadras, e aos pouco as crianças e a professora completavam as palavras do cordel.

Foram feitas quatro quadras de palavras soltas, e durante a leitura das palavras, alguns estudantes já sugeriam como poderia ficar a quadra. Acrescentamos ainda que, era possível ver que já tinham outras crianças construindo sozinho seu cordel e indo até a professora para mostrá-la. Nesse momento, os discentes estavam super participativos, pois era perceptível a empolgação de todos, entre risos e olhares, principalmente quando o professor Ari concordava com as palavras sugeridas. Por fim, com base nas palavras escolhidas o cordel ficou para ser finalizado pela turma na próxima aula, embora algumas frases já tivessem sido acordadas.

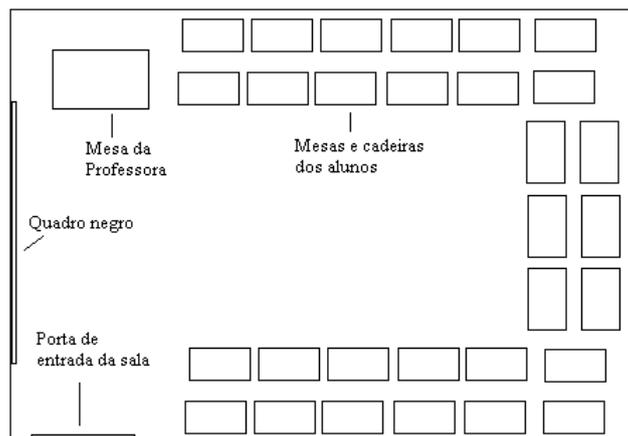
Tabela 4.5: Palavras escolhidas para o cordel

Palavras que constituiria o Cordel da Turma			
I	II	III	IV
Cidade	Aprender	Conhecendo	Projeto
Barreira	Amar	Legal	Sorrir
Whitney	Entender	Mundo	Aluno
Bandeira	Estudar	Especial	Curtir
		(conhecendo	(O projeto
		Um lugar legal	Faz sorrir
		Nesse mundo	E o aluno curtir)
		Muito especial)	

A euforia era demasiada, sempre que o encontro seria para a postagem de comentários no *blog*, pois as tias eram constantemente chamadas para ajudá-los. A turma quando percebiam que estavam sendo levados os laptops para a sala

(geralmente ocorria no final do intervalo), eles paravam com qualquer outra atividade, para a organização e distribuição dos alunos na sala de aula, assim a sala ficava organizada da seguinte forma, como é possível observar na figura abaixo.

Figura 4.7: Organização da sala de aula



Fonte: Elaboração Própria

No sétimo encontro, teríamos a continuação da criação do cordel a partir das palavras escolhidas no encontro anterior, no entanto, a turma já havia se adiantado e finalizado junto com a professora. Com isso, seguimos para a apresentação de dois *blogs*, objetivando um maior estímulo da turma, sendo que cada aluno acessou no seu laptop, o endereço dos *blogs*, mesmo assim, utilizamos o datashow para guiá-los. O primeiro *Blog* TM Jovem⁵ foi criado por um garoto sobre a turma da Mônica Jovem, tal *blog* acabou fazendo sucesso, que chegou a ganhar dinheiro, com o material que era disponibilizado. Outro *blog* Ver para crescer⁶, é mantido por crianças, ele é cheio de novidades como jogos, fotos e vídeos feitos pelos criadores da ferramenta. No transcorrer da atividade, a turma se dividia entre visualizar no seu computador e a projeção do datashow, pois em alguns dos Laptops a *Internet* era demasiadamente lenta.

Após essa exposição, seguimos para a leitura da atividade da outra escola e a escrita dos comentários sobre as postagens no *blog* feitas pelas crianças da escola de Fortaleza.

⁵TM Jovem TM Jovem <http://tmjovem.com.br/>

⁶*blog* Ver para crescer <http://verparacrescer.com.br/>

Tabela 4.6: Semelhanças entre as cidades

H disse... [Fortaleza] oi R eu me chamo H e eu gostei muito do seu comentario.na minha rua tem muitos buracos e lama mas la é muito legal la tem também uma sorveteria tem uma ingreja que eu vou eu já sou do conjunto de jovem.
R disse... [Barreira] OI H que legal eu tambem sou do cojuto jovem lada Igreja Univesau do reino de Deus beijos R...

Os momentos de postagem de comentários não eram pacatos, pois as crianças ficavam a todo instante chamando a professora e participantes do projeto para ajudá-los na escrita. Além do fato da orientação dada aos alunos, sobre o que poderiam escrever, isto é, perguntávamos o que gostaram e que chamou sua atenção, para só então, escrever se tinha algo parecido ou diferente, se conheciam ou não o que havia nas postagens. Em suma, eram essas as orientações em todos os encontros quando seria trabalhado com o *blog*.

Tabela 4.7: Exposição das atividades realizadas

A disse... [Barreira] oi gente! O que vocês fizeram?,nós do 5° ano,quando fomos apresentar o que era cordel aos americanos tivemos uma participação do Ari Bandeira, um cordelista daqui de Barreira.Mas amigos fiquei muito supresa com o cordel de vocês. Ficou ótimo!!!.Beijos,tchau.

O oitavo encontro de atividades foi realizado no LIE, com o tema: festa, comida, músicas e danças. Os norte americanos falaram sobre eventos festivos tradicionais que fazem parte da cultura popular no estado da Georgia. Realizamos um debate com as crianças cearenses sobre as festas juninas e suas características peculiares, tais como: comida, vestimenta, danças e músicas. Posteriormente, foi realizada uma conversa para que pudessem ser identificadas as diferenças e semelhanças envolvidas nos eventos brasileiros e estrangeiros.

O encontro iniciou com a exposição de fotos em PowerPoint sobre a festa de Halloween norte americano, destacando os lugares mais comuns, as

cores, as comidas, as fantasias e danças. Como nos encontros anteriores, após cada apresentação fomos passando novamente os slides, no intuito de averiguar o aprendizado da turma. Além dessa festividade, os estudantes de Barreira apresentaram algumas festas típicas da cidade, nesse instante, seis crianças fizeram a leitura dos slides preparados pela turma.

Após as duas exposições, perguntamos o que eles acharam parecidos e diferentes entre as duas festas, para só então, os estudantes criarem uma história acerca das festas.

Tabela 4.8: Elementos escolhidos para a festa imaginária

Festa Halloween e São João						
Onde	Convidados	Fantasias	Danças	Comidas	Brincadeiras	Decoração
Escola Raquel de Queiroz	Todos os participantes do projeto e professoras (sala e LIE)	Frankstein Cangaceiro Branca de neve Diabinho Bruxa Princesas Fantasmas Vampiros	Quadrinha Forró Swingueira Funk Hip hop	Bolo Brigadeiro Canjica Paçoca Bombons Abóbora Refrigerante Pastel Milho doce	Corrida de saco Equilíbrio com a laranja na testa Mordida na maçã sem segurá-la com a mão Corrida com ovo na colher	Bandeirinha Fogueira Abóboras Balões Morcegos

Nesse quadro podemos perceber a riqueza de elementos culturais destacados durante a criação da festa imaginária, no qual é possível observar a mistura de elementos existentes em ambas às culturas.

No nono encontro, ocorreu uma recapitulação das atividades desenvolvidas no encontro anterior, bem como discutidas as postagens das atividades sobre as manifestações recorrentes no estado do Ceará como: São João e cordel. Após foi realizado comentários das postagens no *blog* que tinham sido feitas pelas crianças da escola de Fortaleza.

No penúltimo encontro foi realizada uma festa junina, que ocorreu no espaço externo da escola, em comemoração as atividades desenvolvidas pelo projeto na escola. Durante a comemoração foram entregues máscaras (bruxa, gasparzinho, vampiro, abóbora, morcego) e realizadas brincadeiras que na sua maioria, já foram citadas na atividade sobre as festas, ou seja, um momento de relembrar e assimilar

Tabela 4.9: Troca de informações

J.M disse... [Fortaleza] Ola meu nome e J.M e eu gostei da historia do cordel.e eu vim falar sobre o cordel.a sua historia foi interessante o cordel escreve sobre o lapiao, ladrao, cangaco e etc. o, Paiva Neves veio a escola e falou sobre o cordel ele falou das historias e muitas coisas sobre o cordel. fale mais sobre o cordel e eu comento mais sobre o cordel.abraco e carinho.
S disse... [Barreira] Olá sou S adorei o cordel de vocês nós também fizemos um cordel sobre o lampião Abraços!!!! S

Tabela 4.10: Comparação das Festas

M disse... [Barreira] Ola a festa de vocês tambem foi muito legal igual a nossa com muita diversão tambem muitas fantasias legais muitas danças com muitas comidas varias bricadeiras divertidas parabens a festa de vocês esta muito bonita com varias diverçoes Feliz São João tchau.
--

um pouco do que haviam criado, uma forma de viver a festa fictícia de junção do Halloween e São João. No final da festa, foram distribuídas algumas lembranças para os estudantes.

Figura 4.8: Festa Junina

Fonte: Elaboração Própria

Nosso último encontro foi destinado à recapitulação das atividades desenvolvidas durante o projeto, acrescida de uma conversa acerca da importância do que elas representaram para os discentes. Além disso, ainda foram realizadas postagens de comentários no *blog* em uma atividade aleatória desejada pelos

estudantes. E para finalizar houve um agradecimento à turma e a escolha de 03 discentes para relatar em uma entrevista, a experiência com o projeto.

De um modo geral, podemos dizer que os encontros não foram o suficiente para que as crianças conhecessem o suficiente de cada lugar, mas serviram para fornecer uma noção das localidades em questão, vale destacar também uma maior familiarização dos alunos com o *blog*.

Depois do término dos encontros de atividades nas escolas foi criado, pelos participantes do projeto (estudantes de graduação e mestrado), uma animação denominada Museu Virtual⁷, na qual as atividades realizadas pelos alunos em fotos, vídeos e textos, estavam disponíveis no mencionado museu.

Após a criação do Museu Virtual achou-se necessário apresentá-lo a turma de Barreira, assim dirigimo-nos à escola e com a ajuda do datashow levamos as crianças ao passeio pelo museu. Após essa visita virtual a turma teceu alguns comentários sobre o Museu, conforme podemos destacar nos exemplos abaixo.

Tabela 4.11: Navegando no Museu Virtual

A disse... [Barreira]

É muito legal mais interessante ainda porque é feito com criatividade. Pra vc entrar segue os passinhos que aparecem todas as salas. Têm coisas muito impressionantes tem fotos da gente, tem os texto que nós fizemos. Foi bom também porque nós nos poderam vir. Em fim foi ótimo!!! Ah, nós fomos a Fortaleza e conhecemos o teatro José De Alencar. Vcs conhecem o teatro e a história da bailarina fantasma? A

Nos comentários acima, é possível observar que as crianças falaram tanto do museu, como do projeto, além deles aproveitaram para contar que tinham ido a Fortaleza, em passeio da escola. Por problemas de natureza técnica, isto é, “queda” da *Internet*, não foi possível mais envio de comentários. Diante do ocorrido, a professora prometeu a turma, que outro dia eles iriam concluir seus comentários.

A seguir apresentaremos uma breve discussão acerca das contribuições

⁷Disponível em: <http://nossoslugaresnomundo.blogspot.com/>

Tabela 4.12: Conhecendo lugares através do Museu Virtual

M disse...

Olá o meu nome é M! Eu achei muito legal terem montado um museu com todos os trabalhos que nos e a Escola [de Fortaleza] fizemos. Ficou muito interessante e assim todos poderemos passear por lugares que nunca tínhamos visto antes. eu meus meus amigos e nossa tia fomos para a Fortaleza conhece alguns lugares como o teatro jose de alencar tambem conhecemos o zoologico e o dragão do mar e achei muito legal ter conhecido esses lugares de fortaleza. vocês conhecem a historia da bailarina amelia ?

que o projeto proporcionou aos participantes, além de expor algumas dificuldades encontradas durante o desenvolvimento do mesmo.

4.2 Discussões dos encontros

A partir do exposto anteriormente e com apoio de próprio *blog*, é perceptível fazer algumas suposições quanto a contribuições que o projeto proporcionou para os alunos.

Primeiramente, podemos destacar que o projeto proporcionou às duas turmas, o contato com a ferramenta digital denominada *blog*. Conforme visto no primeiro e quinto encontro, a maioria dos alunos não conhecia tal ferramenta e nem sabia a sua finalidade. Destacamos também, o ganho de habilidades com uso do Laptop, pois através da aprendizagem de manipulação e uso, os estudantes tiveram um maior contato com o referido equipamento, uma vez que no início do projeto, a maioria dos discentes não sabia como inserir um acento ou letra maiúscula, além de terem dificuldades quanto ao ato de navegar na *Internet*, sendo que no final dos encontros, as crianças não perguntavam mais onde deveriam digitar o endereço do *blog*, entre outras dúvidas básicas.

Acrescentamos ainda, que o projeto contemplou as abordagens de interdisciplinaridade e transversalidade sugerida pelos PCN, visto que foi trabalhado com conteúdos didáticos das disciplinas de história, geografia, português, embora não rígido, porém o contato entre duas culturas diferentes, tão bem destacadas pelos

PCN, foi transcorrido de forma proveitosa e prazerosa por parte das turmas.

Mencionamos também, que os estudantes puderam conhecer aspectos culturais internacionais, a partir do contato com estudantes norte americanos, os quais possuem outra língua e diferentes costumes. Além disso, merece destaque, a comunicação com um grupo de mesma nacionalidade, nas quais possuíam suas particularidades. Assim, despertou nas crianças o interesse por alguns desses elementos, tais como a língua inglesa, bem como o interesse em visitar outras cidades.

Dando continuidade aos destaques, as turmas puderam conhecer mais a sua própria cultura, tal fato pode ser verificado com a participação na construção do cordel, pois elas tiveram contato direto com um cordelista que, embora fosse da região, elas não o conheciam. É possível observar, o completo envolvimento dos estudantes com o tema.

Na atividade sobre os monumentos históricos, as crianças tiveram a oportunidade de visitar o Museu Senzala, localizado em Redenção-CE, que faz parte da história da cidade do interior cearense, além de reconhecer lugares como, por exemplo: a Igreja Matriz, a praça municipal, o açude da cidade, pontos importantes a serem valorizados.

Por fim, os discentes a partir da construção de novas aprendizagens durante as interações através do *blog*, puderam reconhecer novos elementos tecnológicos desconhecidos até então.

Apesar da exposição dos pontos positivos atingidos pelo projeto, a seguir, relataremos as dificuldades enfrentadas para a realização do mesmo.

4.3 Dificuldades enfrentadas

Como percebido durante a descrição das atividades, tivemos algumas dificuldades para a execução do projeto. Primeiramente por se um projeto extracurricular, apesar de trabalharmos com os conteúdos que seriam estudados, este não pode ocorrer por um período muito longo. Embora os encontros durassem apenas cerca de uma hora e meia, em alguns momentos, a quantidade citada de

tempo não era suficiente para as crianças realizarem a atividade, principalmente quando era postagem de comentários, daí era necessária finalizar em outro momento à parte do projeto.

Outro fator que merece destaque nas dificuldades enfrentadas é o replanejamento de atividades devido à instabilidade da *Internet*, e o fato dos laptops não suportarem arquivos pesados, como os vídeos devido a lentidão da *Internet*. Além da tela do Laptop ser muito pequena, dificultando assim, a visualização do *blog*, visto que algumas crianças sempre pediam para aumentar a visualização.

Para projetos futuros, temos a reflexão dessas questões, visando uma melhoria dos mesmos, estes serão comentados no próximo capítulo.

Capítulo 5

Considerações Finais

A Pedagogia de Projetos unida com as tecnologias digitais viabilizaram um trabalho para a melhoria da aprendizagem dos alunos, visto que, englobaram conteúdos necessários destacados pelo currículo escolar. Além disso, os estudantes beneficiados pelo Projeto Nossos Lugares no Mundo tiveram um ganho com respeito à valorização cultural. Esta por sua vez, é proveniente de trocas entre culturas distintas, acarretando assim, nas atividades um maior conhecimento da própria cultura, além da identificação de semelhanças e diferenças entre ambas. O autor Laraia (2000) assim destaca:

cada sistema cultural está sempre em mudança. Entender esta dinâmica é importante para atenuar o choque entre as gerações e evitar comportamentos preconceituosos. Da mesma forma que é fundamental para a humanidade a compreensão das diferenças entre povos de culturas diferentes, é necessário saber entender as diferenças que ocorrem dentro do mesmo sistema. Este é o único procedimento que prepara o homem para enfrentar serenamente este constante e admirável mundo novo do porvir (p. 105)

Desta forma, percebe-se o quão importante é a compreensão de outras culturas almejando identificar e entender o que ocorre dentro da sociedade na qual o individuo está inserido. Portanto, o projeto promoveu uma abordagem

interdisciplinar e cultural, bem como destaca os PCN. “Por isso, fortalecer a cultura de cada grupo social, cultural e étnico que compõe a sociedade brasileira, promover seu reconhecimento, valorização e conhecimento mútuo, é fortalecer a igualdade, a justiça, a liberdade, o diálogo e, portanto, a democracia” (BRASIL, 1998, p 132).

No transcorrer do projeto supramencionado foi possível observar e reconhecer possibilidades de utilização e benefícios das tecnologias digitais, de modo à proporcionar o debate sobre as diferenças sócio-culturais, já que estamos “imersos em uma cultura digital que possibilita formas colaborativas de aprendizagens”(MENDONÇA, 2010, p. 3).

É válido ressaltar a riqueza do projeto, pois apesar de ter sido uma atividade extracurricular, foi necessário para o sucesso do mesmo, o engajamento da escola, em especial da professora, que acompanhou a execução das atividades, além de ter a preocupação em contextualizar os assuntos a serem trabalhados. No entanto, projetos como esse poderiam ser inseridos no currículo como atividades necessárias para aprimoramento de habilidades com o laptop, como também a interação entre estudantes de escolas diferentes, assim levando-os a conhecer “outros mundos”, não sendo necessário sair de sala, como foi possível observar no projeto e assim, poder explorar as questões aqui destacadas, bem como outras do interesse dos alunos, como festas, vestuário, música, destacados pelos PCN.

O tema em questão possibilita a realização de futuros trabalhos e pesquisas, bem como o aprimoramento na discussão aqui apresentada, além de trazer novas contribuições à educação.

Referências Bibliográficas

- [1] ALMEIDA, F. J. de; FONSECA JÚNIOR, F. M. **ProInfo**: Projetos e ambientes inovadores. Brasília, DF: MEC, 2000. (Serie de estudos. Educação a distancia, v.14).
- [2] ALMEIDA, M. E. B de. Tecnologias na Educação: dos caminhos trilhados aos atuais desafios. **Bolema** (Rio Claro), v. 1, p. 99-129, 2008.
- [3] ALMEIDA, M. E. B de. Gestão de tecnologias, mídias e recursos na escola: o compartilhar de significados. In: Em Aberto, v. 22, p. 75-89, 2009. Disponível em: <<http://www.rbep.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/1435/1170>>. Acesso em: 20 out. 2011.
- [4] BRASIL. MEC/SEF. Parâmetros Curriculares Nacionais: Quinto e Oitavo ciclos do Ensino Fundamental. Brasília, DF: MEC/SEF, 1998. 10v.
- [5] BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Terceiro e Quarto Ciclos do Ensino Fundamental: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- [6] BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Pluralidade Cultural, Orientação Sexual. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- [7] CÂMARA DOS DEPUTADOS. Um Computador por Aluno: A experiência brasileira. Brasília: Câmara dos Deputados,

- Coordenação de Publicações, 2008. Disponível em: http://bd.camara.gov.br/bd/bitstream/handle/bdcamara/3464/um_computador.pdf?sequence=1. Acesso em: 23 out. 2011.
- [8] FERNANDES, A. C.; SIQUEIRA, R. A. F.; CASTRO FILHO, J. A. Análise de parâmetros etnomatemáticos e multiculturais na caracterização de objetos de aprendizagem digitais para o ensino de matemática. In: IX Congresso Iberoamericano de Informática Educativa. Anais, IX Congresso Iberoamericano de Informática Educativa. Caracas, Venezuela, Editora da Universidade Metropolitana. v. 1. p. 1-6, 2008.
- [9] FERNANDES, A. C. A. ; FREIRE, R. S. ; CASTRO FILHO, J. A. ; LIMA, L. L. V. ; BARBOSA, J. R. . Interligando Mundos, Conhecimento e Cultura: Uma experiência on line entre alunos do Ensino Fundamental do Brasil x Japão. In: Virtual Educa, 2009, Argentina. Anais, Virtual Educa, v.1, 2009.
- [10] HOFFMANN, D. S; FAGUNDES, L. da C. Cultura Digital na Escola ou Escola na Cultura Digital?. In: RENOTE. Revista de Novas Tecnologias na Educação, v. 6, no. 1, 2008. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14599>. Acesso em: 03 jun. 2012.
- [11] KENSKI, V. M. Educação e Tecnologias: O Novo Ritmo da Informação, 3ª edição. Campinas/SP: Papirus, Coleção Papirus Educação, 2007.
- [12] LARAIA, R. Barros. Cultura - um conceito antropológico. 13 ed. Jorge Zahar Editor. Rio de Janeiro. 2000.
- [13] LIMA, L. L. V. ; BARBOSA, J. R. ; FERNANDES, A. C. ; FREIRE, R. S. ; CASTRO FILHO, J. A. ; PEQUENO, M. C. . Me perdi e me achei no Brasil: Multiculturalismo e produção colaborativa de conteúdos digitais na escola, 2010, Belo Horizonte - MG. Anais, XVI Workshop Sobre Informática na Escola - WIE, 2010.

- [14] MACHADO, C. G. Multiculturalismo: Muito Além da Riqueza e da Diferença. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- [15] MENDONÇA, H R; TORNAGHI, A.; PIMENTEL, C.; CASTRO, M. Cultura digital e escola. Boletim Salto para o Futuro. TV escola. Brasília: Secretaria de Educação a Distância - SEED. Ministério da Educação, 2010. Disponível em: <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/13431810-Culturadigitaleescola.pdf>>. Acesso em: 21 out. 2011.
- [16] PAIVA, R. História Ceará. 4º ou 5º ano. São Paulo: Ática, 2008.
- [17] SILVA, M. A. ; VENTURA, P. P. B. ; SOUZA, C. F. ; CASTRO FILHO, J. A. ; ROCHA, B. T. S. ; VIANA JUNIOR, G. S. . Criação e acompanhamento de projetos colaborativos no ambiente SÓCRATES, 2007, Rio de Janeiro. In: XXVII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, 2007. Anais, XXVII Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, 2007. Disponível em: <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/viewFile/932/918>>. Acesso em 30 set. 2011.
- [18] TRINDADE, C. O. ; BECKER, A. M. . Aprendizagem Colaborativa mediada pelo *Blog* do Moodle. 2011. In: Encontro Virtual de Documentação em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia online. Anais, V. 1, N. 1, junho de 2011. Disponível em: <<http://www.textolivre.org/viiiievidosol/forum/90.pdf>>. Acesso em: 30 set. 2011.
- [19] VIDAL, H. M.; MAIA, J. E; SANTOS, G. L. Educação, Informática e Professores. Fortaleza: Demócrito Rocha, 2002.