

CURSO PARA CONSELHEIROS ESCOLARES: USO DE RECURSOS DE ANIMAÇÃO DIGITAL PARA CONCEPÇÃO DE MATERIAL PEDAGÓGICO

Cibelle Amorim Martins

César Lima Costa

Márcia Cunha Silva Costa

Introdução

O presente trabalho apresenta as etapas de produção do material pedagógico que integra parte das ações relacionadas ao Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares (PNFCE). O PNFCE existe desde 2004 e recentemente iniciou um projeto de elaboração do curso de formação para conselheiros escolares [www.conselhoescolar.virtual.ufc.br], em parceria com a Universidade Federal do Ceará (UFC) através do Instituto Universidade Virtual – Instituto UFC Virtual [www.virtual.ufc.br]. O Instituto é uma unidade acadêmica da UFC, responsável pela oferta e realização dos cursos de graduação na modalidade a distância. Por esse motivo, desenvolve também diversos projetos de pesquisa e extensão envolvendo o uso de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) na educação, sobretudo na área de formação de professores. O projeto de extensão voltado para a produção de material pedagógico está dentre os projetos realizados pelo Grupo de Pesquisa e Ensino em Formação Tecnológica e Educacional (GPEGE¹) registrado no diretório do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

¹ Para mais informações acesse: www.virtual.ufc.br/gpege

O presente projeto objetiva desenvolver um curso para contemplar conselheiros que estejam atuando nas escolas públicas do Brasil. O projeto é financiado pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) e conta com intervenção pedagógica e tecnológica, objetivando construir um material que facilite a inclusão e o acesso à formação por parte de todos os conselheiros. O curso desenvolvido justifica-se pelas dificuldades de participação dos conselheiros escolares na gestão democrática da escola, pois a mesma contribuiria para a construção de uma educação de qualidade. O processo de democratização do país busca contemplar a necessidade de superação das desigualdades sociais. Na educação, a democratização pode ser desenvolvida quando se abre um espaço de construção e ampliação da participação das comunidades escolar e local nas práticas educativas, sendo o conselho escolar um órgão que pode fortalecer a gestão democrática nas escolas públicas brasileiras.

O processo de produção do material pedagógico vem sendo desenvolvido por uma equipe multidisciplinar, envolvendo várias etapas de produção que foram divididas em: transição didático-pedagógica do conteúdo da coleção de cadernos do PNFCE para roteiros de animação; gravação de áudios; modelagem e animação de personagens; criação de cenários e ilustrações; compilação² dos arquivos em *flash* e sincronização³ de áudio e imagem; criação de jogos educativos e do portal do curso. Cada equipe é responsável por uma etapa do projeto.

² A compilação trata de unir em um só documento todos os arquivos produzidos por cada equipe responsável.

³ A sincronização é quando todos os áudios (falas de personagens e outros sons) são sincronizados com as ações que acontecem em cada cena.

Concepção do Conteúdo do Curso

O conteúdo para o curso foi produzido originalmente a partir da coleção dos cadernos⁴ do PNFCE. Durante a fase de transição didático-pedagógica do material, grande parte desse conteúdo foi editada para uma versão mais contextualizada e adequada ao público-alvo. Para o desenvolvimento deste trabalho foi necessário um minucioso estudo dos cadernos; releitura criteriosa e laboriosa; e validação por uma equipe de consultores do Ministério da Educação (MEC) especializados no PNFCE e constituída de professores de algumas universidades públicas federais, bem como técnicos de secretarias de educação.

O conteúdo dos cadernos traz conceitos e ideias relativos à educação, democracia, cidadania, gestão escolar, projeto político-pedagógico, círculo de cultura, gestão democrática, enfim, informações que procuram discutir a gestão democrática da escola e crescimento da democratização do ensino público no país. A relação da visão teórica com a prática estabelecida nas animações não se restringiu a uma mera cópia dos cadernos, mas sim, a uma reelaboração de conteúdos contextualizados com o cotidiano dos conselheiros escolares.

Trata-se de um curso diferenciado, pois há um esforço para que ele seja totalmente inclusivo, isto é, possua legendas e tradução simultânea em libras, pois haverá uma grande diversidade de pessoas participando do curso. As aulas animadas estarão disponíveis na internet e em DVDs, possibilitando o acesso em aparelhos de DVD.

⁴ Para ver a coleção completa dos cadernos do PNFCE acesse o site: www.mec.gov.br

O curso é formado por três módulos, cada um com nove aulas, totalizando 27 aulas, ou seja, 27 animações em *flash*⁵. O primeiro deles é o *Módulo Introdutório* e abrange o conteúdo dos três primeiros cadernos. O segundo módulo trabalha o conteúdo dos cadernos 3, 4, 5 e 6. E o terceiro módulo trata dos cadernos 7, 8, 9 e 10. A proposta é que posteriormente outros módulos temáticos sejam criados para a formação continuada dos conselheiros escolares.

A primeira etapa consiste em transpor o conteúdo dos cadernos em roteiros de animação. Para tanto, foi preciso recorrer às categorias próprias das produções de filmes cinematográficos. São elas: descrição de cenário/cena; sequência de ações; e falas dos personagens. Utilizamos a ferramenta *Power Point*⁶ na elaboração do roteiro. Vejamos abaixo um trecho de aula produzida:

⁵ Animação em *flash* é um tipo de animação, antigamente criada no programa Macromedia *flash*, atualmente no Adobe Flash e distribuída em formato fla como raiz e swf como animação exportada. A maioria das animações em *flash* é distribuída na web. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Anima%C3%A7%C3%A3o_em_Flash>. Acesso em: 15 out. 2012.

⁶ Microsoft PowerPoint é um programa utilizado para criação/edição e exibição de apresentações gráficas. É usado em apresentações, cujo objetivo é informar sobre um determinado tema, podendo usar: imagens, sons, textos e vídeos que podem ser animados de diferentes maneiras. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Power_Point>. Acesso em: 15 out. 2012.



Figura 1 – Roteiro em *Power Point* para Produção de Animação

Fonte: Elaborada pelos autores.

Observem na figura acima que existe o cenário onde a cena ocorre, o personagem e a fala que é gravada em estúdio com equipamento tecnológico adequado. Após a elaboração desse roteiro, o material vai para uma segunda fase, na qual é feito um *storyboard*.⁷ Aqui o roteiro em *Power Point* é aperfeiçoado e recebe novos efeitos, assim como é inserido o tempo de duração de cada cena. Vejamos como a cena acima (Figura 1) fica adaptada nesse documento:

⁷ **Storyboard** são organizadores gráficos tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado, incluindo elementos interativos em websites. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>>. Acesso em: 15 out. 2012.

Scene	Dur.	Panel	Dialogue
26	05:00	1	<p>Roberto: Aaah! Deu muito trabalho, mas eu estava bastante curioso e corri atrás de descobrir como surgiram os conselhos escolares. Colhi umas informações nos próprios cadernos do Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares. E o que vou dizer agora, retirei, principalmente deste caderno "Conselhos Escolares: uma estratégia de gestão democrática da educação pública?".</p> <p>Uma coisa importante de se perceber e que o texto explica muito bem é que existe uma grande diferença entre os valores proclamados e os valores reais. E o que isso quer dizer? Simples! Temos de um lado, a proclamação das finalidades educacionais, expressa na Constituição, nas leis, nas normas dos sistemas de ensino e nos projetos pedagógicos das instituições educacionais, e, de outro, a tradução, ou a negação, dessas finalidades na prática do cotidiano escolar.</p> <p>Action Notes Mostrar o Roberto segurando este livro. Na saída, câmera rola para o Luís.</p>

Figura 2 – Documento em *Storyboard* Criado a partir do *Power Point*

Fonte: Elaborada pelos autores.

Toda a comunicação constante entre as equipes tem sido muito importante para que o resultado esteja de acordo com os objetivos inicialmente propostos. Dentre esses objetivos está a produção de um material interativo, dinâmico, contextualizado. Há uma preocupação em manter os cursistas motivados, conferindo ao conteúdo uma linguagem simples, mas não simplória, levando em consideração a diversidade social, cultural e política dos envolvidos na formação. Por isso, contamos também com o apoio imprescindível do Centro de Produção (CP1) do Instituto Universidade Virtual, que contribuiu com equipamentos tecnológicos avançados e pessoal altamente qualificado, constituindo peça fundamental na criação dos recursos interativos.

O curso busca oferecer um material de qualidade que possa proporcionar um aprendizado sistematizado, através do qual os conselheiros escolares sejam capazes de desenvolver na escola uma gestão democrática dos processos educativos. Subsidiados pelas animações, atividades e discussões reali-

zadas no curso, busca-se formar pessoas que depois possam operar coletivamente por uma escola democrática pautada na gestão participativa. A promoção da cultura da participação social e a consciência de que todos do conselho devem ter acesso às tomadas de decisões na escola são pilares do PNFCE, para o fortalecimento da democracia e de uma educação de qualidade.

Análise do Conteúdo dos Cadernos do PNFCE

Para a análise dos cadernos foi designada uma equipe pedagógica, que tinha como principal atribuição fazer a transcrição do material contido nos cadernos do curso de formação para conselheiros escolares. O objetivo era destacar as temáticas relevantes para serem abordadas nas aulas animadas em *flash*. Após essa primeira fase, o material seguia para a equipe de consultoria especializada do MEC, pela qual era analisado, avaliado e ajustado conforme as considerações realizadas em reuniões periódicas. Em seguida, o material era encaminhado para a equipe que iria produzir o *storyboard*.

No processo de transformação para o *storyboard*, o material passa por uma nova etapa de criação em que a equipe responsável propõe novas animações para dinamização das aulas. O documento é dividido em cenas, em que são explicitados todos os detalhes como: movimento e fala de cada personagem, local onde se passa a cena, efeitos gráficos (infográficos), dentre outros elementos audiovisuais.

Uma importante tarefa foi a remodelagem dos personagens. Ocorreu na fase inicial do projeto, e consistiu em conferir um aspecto mais moderno aos desenhos que existem no material impresso, os cadernos. Esses personagens sofreram pequenas alterações em suas feições, cores e vestimentas,

para melhor se adaptarem ao formato *flash*. Logo abaixo estão todos os personagens antes e depois da remodelagem:



Figura 3 – Remodelagem dos Personagens

Fonte: Elaborada pelos autores.

Os personagens foram modelados de forma a contemplar a diversidade étnica e cultural dos conselheiros escolares. Cientes de que não é possível abranger toda a multiplicidade de indivíduos e grupos que compõem os Conselhos Escolares existentes no Brasil, procuramos viabilizar o mínimo necessário para fomentar debates sobre as várias situações e realidades que existem nas escolas públicas.

As Teorias Envolvidas no Processo

O processo educativo perpassa todos os muros e fronteiras estabelecidos pela sociedade. É por meio da educação que se adquire a capacidade de compreender a realidade. É por meio dela que o cidadão apreende conceitos que o possibilitará a opinar sobre questões sociais, políticas e econômicas, podendo assim, interagir com mais autonomia no meio em que vive. Quando se pensa em educação, remetemo-nos logo aos muros da escola, mas como já citado acima, a educação transcende esse aspecto. Vindo corroborar essa ideia, a Lei Nº 9.394/96 das Diretrizes e Bases da Educação Nacional-LDB em seu artigo 1º descreve que:

A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais. (BRASIL, 1996, p.1).

A escola tem por função desenvolver e sistematizar os conceitos e saberes acumulados ao longo da história social e cultural da humanidade. E essa construção nem sempre foi democrática. Vários movimentos ao longo da trajetória histórica do país comprovam que a escola e a educação nela desenvolvida por muito tempo, e ainda nos dias atuais, foi uma mera transmissora da ideologia dominante no país. Somente após vários movimentos contrários a esta visão é que se processa uma mudança na comunidade escolar. Prais faz um registro desse período na seguinte passagem:

Como resultado desses movimentos, obteve-se a inclusão do princípio da gestão democrática na legislação sobre ensino público, no artigo 206, inciso IV, da Constituição

Federal (CF/88), regulamentado pela Lei nº 9.394/96, que estabelece as diretrizes e as bases da educação nacional. O processo de construção da gestão democrática passa a se constituir com o fortalecimento das práticas dos conselhos de educação, em todos os níveis, incluindo os conselhos escolares, bem como com a implantação do processo eletivo para a escolha dos dirigentes das instituições de ensino e a exigência da elaboração dos projetos pedagógicos para as escolas. (PRAIS, 2008, p.168).

De acordo com o exposto acima, é necessário que a democracia seja pensada na escola pelos gestores escolares como um processo de desenvolvimento social, imbuída de preceitos democráticos e participativos. Para que a mesma seja concretizada como um espaço de democracia, as relações democráticas devem se fazer presentes, superando as posturas autoritárias e hierárquicas frequentemente presentes nos espaços escolares. A exploração, o autoritarismo, a compartimentação nos processos educativos, somente poderão ser superados quando a escola se tornar um espaço de mobilização consciente, participativa, democrática.

Todos esses preceitos estão envolvidos no processo da gestão escolar. Mas o que se entende por gestão escolar? Segundo Libâneo (2004, p.101) a gestão escolar consiste na

[...] atividade pela qual são mobilizados meios e procedimentos para se atingir os objetivos da organização, envolvendo, basicamente, os aspectos gerenciais e técnico-administrativos.

Assim a gestão escolar deve envolver todos os segmentos da escola, sendo o diretor membro nato que possui a responsabilidade de garantir a integração e participação de toda a comunidade escolar e local. Para a garantia da gestão de-

mocrática da escola é preciso que o gestor tenha a formação adequada e possa conduzir suas ações de forma a garantir a participação de todos. Assim, Libâneo estabelece como sendo requisitos da gestão democrática:

a) prover as condições, os meios e todos os recursos necessários ao ótimo funcionamento da escola e do trabalho em sala de aula; b) promover o envolvimento das pessoas no trabalho por meio da participação e fazer o acompanhamento e a avaliação desta participação, tendo como referência os objetivos de aprendizagem; c) garantir a realização da aprendizagem de todos os alunos. (LIBÂNEO, 2004, p.100-101).

Ao se pensar um curso fundamentado nessas ideias de gestão participativa, envolvimento dos diversos atores partícipes dos processos educativos, objetivos de aprendizagem, qualidade da educação pública, dentre outros fatores, colocamo-nos diante do desafio de elaborar um material pedagógico condizente com tais valores. É, portanto, fundamental que toda a equipe não só tenha clareza das suas respectivas atribuições, mas busque ter uma visão do todo. Significa dizer, que é preciso se apropriar dos princípios balizadores do projeto.

Por esse motivo, são realizadas reuniões periódicas com toda a equipe, nas quais discutimos a origem do projeto, objetivos e perspectivas. É apresentado o Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares, os outros cursos e projetos, as implicações do presente projeto em âmbito nacional, com vistas à contextualização das ações de produção do material do curso.

O Uso de Tecnologias Sociodigitais na Educação a Distância (EAD)

O processo de institucionalização da modalidade de Educação a Distância⁸ (EAD), em particular, para a formação continuada no Brasil se concretiza de forma mais veemente quando da utilização de novas tecnologias de informação e comunicação⁹ numa escala social sem precedentes. A rápida disseminação desta modalidade, a partir de tecnologias digitais, trouxe mais possibilidades de acesso da população à educação de maneira geral. Em tal cenário, descortina-se uma série de ambientes de aprendizagem, marcando a passagem do ensino presencial em salas de aula, para um ensino virtual, em rede de computadores.

A modalidade de EAD experimenta as facilidades que a tecnologia digital oferece na produção de conteúdos e sua distribuição, utilizando também a *Web*¹⁰ para sua expansão. Vislumbrando as possibilidades oferecidas pelo advento do computador vinculado à Internet, o projeto atende uma demanda das políticas públicas que é a de consolidação da EAD nos programas governamentais que têm como propósito a formação continuada. Tais tecnologias representam uma ruptura dos recursos convencionais, ampliando as possibilidades de formação realizadas com o uso de recursos digitais. Na atual conjuntura política, social, cultural e

⁸ Caracteriza-se a educação a distância como modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos. (BRASIL/MEC, 2005).

⁹ Novas Tecnologias de Informação e Comunicação são aquelas referentes “aos processos e produtos relacionados com os conhecimentos provenientes da eletrônica, da microeletrônica e das telecomunicações”. (KENSKI, 2007, p.25).

¹⁰ World Wide Web, em Português “Rede de Alcance Mundial”, isto é, sistema de documentos interligados e executados pela Internet.

educacional no Brasil, a formação continuada tem cada vez mais utilizado a EAD como modalidade de ensino. Rivero nos chama à atenção para o fato de estarmos envolvidos em um novo processo de educação em escala planetária, por meio do qual:

Queiramos ou não, hoje estamos envolvidos em um processo que não é apenas nosso, brasileiro, nem latino-americano, mas que depende da realidade mundial onde está inserido, o que nos faz navegar, todos, em um mesmo barco. (RIVIERO, 2004, p.79).

O grande desafio, no entanto, segundo o autor, é a dimensão social desse novo contexto, bem como seu raio de alcance na produção e disseminação de conhecimento. Por isso, antes da inclusão digital, deve ser pensada a inclusão social. As tecnologias digitais devem enfatizar o acesso à informação de modo que todos possam fazer parte dos espaços, onde a educação é ofertada, situando-se no seu contexto multidimensional e se percebendo como ser autônomo no processo de tomada de decisão. Nesse sentido, o uso dos recursos tecnológicos digitais para a produção do material pedagógico trabalha em torno de um eixo essencial: a inclusão social do indivíduo, principalmente no que diz respeito ao seu espaço de participação e autonomia.

Esse é o ponto de partida quando objetivamos conceber o curso na modalidade de EAD. Arelada às ferramentas digitais, potencializamos os espaços de aprendizagem na perspectiva de formar um público com faixa etária variada, tendo em vista que o Conselho Escolar é composto por segmentos representativos de docentes, gestores, estudantes, familiares e comunidade local. O uso de animações foi a

ferramenta mais adequada escolhida para a abordagem do conteúdo, conferindo um caráter lúdico ao material, facilitando, assim, sua assimilação pelo público-alvo. Iniciou-se, portanto, várias experimentações em animação da equipe multidisciplinar envolvida, possibilitando a implementação de novos processos de produção. Na tabela a seguir apresentamos uma breve descrição das equipes existentes no projeto:

Tabela 1 – Descrição das Equipes Envolvidas na Produção do Material Pedagógico

Nome da Equipe	Atribuições	Produtos
Equipe Pedagógica	Esta equipe é responsável pela elaboração dos roteiros iniciais para adaptar o conteúdo das aulas e dos jogos ao formato da animação.	Conteúdos em formato de roteiros cinematográficos.
Storyboard e Infográficos	Esta equipe é responsável pela criação dos storyboards, que são roteiros ajustados em uma linha de tempo.	Roteiros mais elaborados sincronizados com os áudios.
Equipe de Gravação	Esta equipe é responsável por organizar as sessões de gravação dos áudios (falas) dos personagens.	Áudios com as falas dos personagens.
Animação	Nesta equipe, os personagens são animados, sincronizando o movimento da boca e do restante do corpo com as falas gravadas.	Personagens animados.
Cenários e Ilustrações	Responsável pela criação de todos os cenários referentes às aulas, assim como, por todas as demais ilustrações.	Cenários e ilustrações que compõem cada cena.

Compilação e <i>Animatic</i>	Esta equipe possui uma visão geral de toda a aula (desde a abertura até os créditos finais). Ela recebe os arquivos em <i>flash</i> (.fla) e organiza em sequência através de programação em <i>Action Script</i> ¹¹ . Também torna possível a navegação entre as cenas, inserindo os botões de retornar, avançar e pausar.	Animações em uma sequência preparada para reprodução em DVD.
Equipe de Jogos	Responsável pela criação dos jogos a partir das sugestões de roteiros elaboradas pela equipe pedagógica.	Jogos educativos.
Portal do Curso	Responsável pela criação do Portal onde será disponibilizado todo o curso.	Ambiente virtual de acesso ao curso.

Fonte: Elaborada pelos autores.

Refletindo sobre o itinerário e o percurso percorrido desde o início do projeto até a fase atual, observamos a integração de diversas áreas do conhecimento, proporcionando um caráter multidisciplinar da produção do material. Portanto, não se trata apenas de uma intervenção didático-pedagógica, mas de outros campos do saber que foram indispensáveis. Tais como: sistemas e mídias digitais, informática, cinema, design gráfico, dentre outros. A integração e interação entre o arcabouço tecnológico e pedagógico se desenvolvem para a construção de um material coerente e acessível, buscando contribuir significativamente para o sucesso da formação.

¹¹ Adobe Actionscript é uma linguagem de programação da plataforma Adobe Flash. Originalmente desenvolvida como um meio para os desenvolvedores programarem dinamicamente, melhorando a eficiência do desenvolvimento de aplicações na plataforma Flash, desde uma imagem simples a uma complexa animação. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/ActionScript>>. Acesso em: 8 nov. 2012.

Os Desafios do Processo Avaliativo

Dentro do processo de produção do material pedagógico do curso, um dos aspectos mais desafiantes talvez tenha sido a elaboração de atividades avaliativas. Isso porque para se discutir as possibilidades e dificuldades de elaboração de uma proposta avaliativa, é preciso levar em consideração a perspectiva de uma avaliação formativa, tendo como pano de fundo o jogo educativo em ambiente de EAD. A problemática que move essa exposição assenta-se na crença de que seja possível desenvolver um processo avaliativo usando como veículo o jogo em ambiente de aprendizagem virtual.

Como é dado a saber o campo semântico circunscrito por cada uma destas temáticas - avaliação, jogo pedagógico e EAD – abrange um universo de concepções extremamente fértil e diverso, portanto não temos, face à limitação deste artigo, como discutir amiúde nenhum destes temas especificamente. Não obstante, introduziremos algumas referências epistemológicas à medida que elas se mostrarem necessárias como *conditio* para compreensão e inserção daquilo que propomos objetivamente, ou seja, socializar nossas pretensões em implementar uma sistemática de avaliação tomando por base um jogo educativo *online*, como parte integrante e essencial no alcance dos objetivos do PNFCE. O programa se encontra numa fase em que procura renovar-se consoante as tecnologias digitais contemporâneas no afã de contribuir com a formação dos conselheiros escolares em todas as partes do Brasil.

Avaliação e Jogos: uma Interface Possível?

Cientes do desafio que é pensar os processos avaliativos, principalmente, em se tratando de um curso que será destina-

do a um público-alvo tão diversificado surgiu a ideia de aproximar estes processos daquilo que eles têm de potencialmente úteis à ação educativa que intentamos desenvolver. Com efeito, procuramos implementar uma espécie de “jogo avaliativo” que é por um lado, um momento de descontração e ao mesmo tempo de aprendizagem e avaliação, no qual o(a) cursista pudesse se assenhorar do processo avaliativo, quase sempre delegado exclusivamente aos docentes, e, conseqüentemente, sentir-se motivado a continuar aprendendo e ao mesmo tempo se divertindo.

A polissemia atribuída à palavra jogo se apresenta na contemporaneidade em pelos menos três conotações possíveis, quais sejam:

- I. Conjunto de regras¹² - independentemente, portanto da existência de jogadores, sofrendo nesse sentido, um processo de substantificação;
- II. Situação ou atividade lúdica¹³ - não prescindindo da existência do jogador;
- III. Como o material em si ou materiais usados na atividade lúdica - um tabuleiro de damas, por exemplo.

¹² Daí o termo *Game* de origem inglesa.

¹³ Por ludicidade ou por educação lúdica entendemos à semelhança de Nunes (2003, p.30) uma ação que integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade. Destas indicações, fundamentam-se muitos dos pressupostos teórico-metodológicos que espelham nossas argumentações e intencionalidades no decurso deste esforço acadêmico.

De nossa parte, compreendemos como jogo uma noção que pode assumir diferentes usos, sentidos e finalidades, tendo como agente distintivo de sentido seu uso social, como portador de uma linguagem que lhe confere uma identidade particular. Com efeito,

A noção de jogo como o conjunto de linguagem funciona em um contexto social; a utilização do termo jogo deve, pois, ser considerada como um fato social: tal designação remete à imagem do jogo encontrada no seio da sociedade em que ele é utilizado. Esse é o aspecto que devemos abordar para compreender porque fenômenos tão diferentes [...] partilham o mesmo nome [...] (BROUGÈRE, 1998, p. 17).

A opção por esta concepção abrangente de jogo foi fundamental à medida que possibilita atribuímos ao mesmo uma intencionalidade que caracteriza a dimensão política do ato pedagógico. Esse processo de “pedagogização” do jogo ou de uso do jogo na educação, favorece a impressão de um talhe avaliativo que se quer diagnóstico, formativo e somativo, características estas, emblemáticas daquilo que podemos chamar de “modernos” paradigmas avaliativos. Não obstante, cumpre explicitar o que se entende por cada uma dessas dimensões em face da especificidade desta experiência pedagógica.

A avaliação diagnóstica enquanto proposição, tem se limitado, usualmente, a ação de aferir, por ocasião do início da disciplina ou curso, o nível do conhecimento prévio dos alunos/cursistas no intuito de detectar suas dificuldades e planejar as medidas necessárias para superá-las. No ideal maior de alargar está conotação da dimensão diagnóstica na ação de avaliar, na perspectiva da democratização do saber que,

ademais, é o elemento fundante da concepção do programa de fortalecimento dos Conselhos Escolares em curso, prove-mos intencionalmente adequações objetivando possibilitar ao próprio cursista a opção pelo momento no qual gostaria de se submeter ao esse momento de sondagem que não necessa-riamente será no início do curso, podendo ocorrer a qualquer instante que aprouver ao cursista. Neste enfoque, a função diagnóstica da avaliação assume um grau ótimo, ao possibili-tar que o cursista cheque seu nível de conhecimento em qual-quer fase da aula ou do curso.

Ante o aspecto formativo do processo de avaliação no contexto social do jogo, procuramos possibilitar que o cursista pudesse *per si* acompanhar sua própria aprendizagem, à me-dida que o *feedback* gradativo seja dado durante todos os mo-mentos de avaliação, aula a aula, ação a ação, o cursista é in-formado do seu desempenho, podendo a qualquer momento, reaver os conceitos e noções essenciais da temática abordada em cada aula, permitindo, desta feita, a condição de observar seu itinerário formativo. Acreditamos, portanto, que:

Não há razão alguma para dar a todos os alunos a mesma “dose” de avaliação formativa. A diferenciação começa com um investimento na observação e interpretação dos processos e dos conhecimentos proporcional às necessi-dades de cada aluno. O paralelo com o diagnóstico médi-co se impõe: o importante não é administrar a todos os pacientes os mesmos testes, as mesmas análises, os mes-mos exames. É chegar a estabelecer um diagnóstico cor-reto para cada um, a identificar uma patologia e, se pos-sível, suas causas. Em certos casos, o diagnóstico é mais do que evidente e não requer nenhuma análise especial. Em outros, ele passa por uma sucessão de hipóteses e de verificações que mobilizam equipamentos, especialistas,

muito tempo e muita energia. Como o diagnóstico médico, a avaliação formativa exige *investimentos diferenciados*. (PERRENOUD, 1999, p.54).

Diante desta complexidade que consiste na vertente formativa do processo avaliativo, pensamos caber ao próprio cursista estabelecer o quanto ele precisa ou deseja avançar no conhecimento desenvolvido no decorrer da cada aula. Assim, idas e vindas, são disponibilizadas e o cursista faz uso delas à medida que achar conveniente. Advogamos que a noção de democracia somente toma status de realidade, quando se incorpora a uma ética e um moral que lhe corresponda. Desta forma, emerge a exigência que é direcionada a cada um/uma e a todos e todas, de fazer valer os pressupostos de uma avaliação que contribua na emancipação do ser humano para além dos rigores formais que teimam em caracterizar o processo avaliativo com características classificatórias que nada têm a ver com o indivíduo em formação educacional. Nesta compreensão apostamos que o cursista desenvolva essa consciência e essa ética moral, cabendo a nós oportunizar em todos os momentos possíveis, as ferramentas para tal. Nesse sentido último, o jogo enquanto veículo que, pelas suas características implícitas de motivação, contribui significativamente com esse intuito.

Dentro do aspecto somativo, procuramos entender que os momentos de avaliação que compõem o curso se entrelaçam em uma espécie de espiral ascendente na qual as noções desenvolvidas em dada aula, retornem em outros momentos, em outras aulas, em nível de complexidade crescente, na perspectiva de um conjunto em movimento, no qual os limites de cada conteúdo sejam dados pela necessidade da situação de aprendizagem que se apresenta. Assim, os conhecimentos

relacionados às funções do Conselho Escolar, por exemplo, estão presentes em mais de uma aula, sendo retomadas em diferentes módulos do curso, sempre que a temática desenvolvida suscitar. Este aspecto de movimento do conteúdo, cujos limites de localização específica não se pode precisar *a priori*, requer da sistemática de avaliação um viés somativo que acompanhe a ordem de grandeza que caracteriza a cada momento a dinâmica desta aprendizagem que intenciona superar a concepção positivista “das caixinhas” de conteúdo que suscita um processo de avaliação muitas vezes engessado.

Assim, de uma forma geral, a avaliação no contexto social do jogo pedagógico em EAD, se obriga, enquanto parte deste todo que é o PNFCE, ser também contínua e cumulativa, pois uma vez que os conhecimentos apreendidos são sempre retomados em um patamar de abstração superior, também os resultados avaliativos já mensurados, poderão ser refeitos sempre que o aluno achar conveniente e/ou necessário. Pensamos ser este o sentido maior da avaliação, considerando que até mesmo para os sistemas formais de ensino, conforme preceitua o artigo 24, inciso V, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional Nº 9394/96

a avaliação escolar visa: uma avaliação contínua e cumulativa do desempenho do aluno, com prevalência dos aspectos qualitativos sobre os quantitativos e dos resultados ao longo do período sobre os de eventuais provas finais.

Não é sem motivo que enxergamos no uso do jogo um ambiente virtual de aprendizagem, um veículo que potencializa o desenvolvimento das dimensões diagnósticas, formativas e somativas da prática avaliativa, tendo, portanto, vocação democratizante nos processos de ensino-aprendizagem formais e/ou informais, à medida que estimula o envolvimento ativo

na autoaprendizagem, fundamental para a construção dos ideais preconizados neste processo de formação de conselheiros escolares.

Da Concepção ao Desenvolvimento do Jogo

O processo de desenvolvimento da proposta pedagógica que ansiava aproximar dimensões aparentemente tão distintas inerentes ao jogo e à avaliação numa perspectiva da possibilidade/dificuldade de um jogo avaliativo ou, melhor de uma avaliação lúdica exigiu, desde o primeiro momento diferentes olhares e formações daqueles profissionais envolvidos neste projeto, sob pena de prevalência de uma das concepções e, por conseguinte, do empobrecimento da proposta como um todo. Assim, constituiu-se uma equipe necessariamente multidisciplinar que dialogando buscou conservar a identidade característica do jogo de um lado, sua ludicidade; e de outra parte, do processo avaliativo.

O primeiro formato de “jogo” foi concebido originalmente como um roteiro em formato de Power Point no qual se indicava os objetivos a serem perseguidos naquele momento avaliativo, seguido de uma sugestão de cenário baseado em formatos usuais de jogos *online*, tipo boliche, quebra-cabeça, dominós etc. Inseriu-se nos jogos um elenco de indagações e afirmações a que seriam submetidos os cursistas de forma que pudessem evidenciar ausência ou presença de conhecimentos prévios que ensejariam retorno ao material estudado ou avanço para nova fase do curso.

A ideia, como já apontada, era introduzir o cursista num ambiente de jogo mesmo. À medida que ele fosse “jogando” os conhecimentos acerca do assunto estudado seriam requeridos. Assim, por exemplo, se durante o jogo de boliche ele pre-

cisasse de ajuda para fazer um *strike*¹⁴, surgiria na tela uma janela, no interior da qual ele seria solicitado a completar uma determinada frase que versasse sobre o conteúdo estudado, oferecendo inclusive *menu* de ajuda através da consulta a livros, a personagens da aula e assim por diante. À medida que o cursista vai jogando e paralelamente vai sendo submetido ao conhecimento trabalhado nas aulas, as pontuações obtidas são compiladas em um mostrador na própria tela do jogo. Desta forma, a cada momento do “jogo avaliativo”, o cursista teria o *feedback*¹⁵ de seu desempenho. E, ao final deste processo, ele teria um parâmetro que em verdade consiste no seu desempenho, sua avaliação.

Novos Horizontes para os Processos Avaliativos

Os resultados preliminares ainda em termos de concepção e de protótipos já em avançado estágio de desenvolvimento, permitem vislumbrar que o processo avaliativo ora proposto guarda um fantástico potencial formativo em duplo sentido:

- I. Em relação aos meios, fornece um incremento à pesquisa de estratégias e formatos educacionais de avaliação que favorece a democratização dos saberes;
- II. Em relação aos fins, contribui para a disseminação da concepção, implementação e funcionamento dos Conselhos Escolares enquanto instâncias de fomen-

¹⁴ Expressão para se referir a uma ação própria do jogo de boliche.

¹⁵ No processo de desenvolvimento da competência interpessoal o *feedback* é um importante recurso porque permite que nos vejamos como somos vistos pelos outros. É ainda, uma atividade executada com a finalidade de maximizar o desempenho de um indivíduo ou de um grupo. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Feedback>>. Acesso em: 19 out. 2012.

to da participação democrática na escola, principalmente se considerarmos que nesta fase do PNFCE se aspira alcançar os conselheiros escolares e, a consequente diversidade de representações de gêneros, etnias, faixas etárias, níveis de formação, entre outras, que os mesmos representam.

Do exposto, de um lado, julgamos salutar em termos educacionais, a ousadia da proposta avaliativa que pretende tomar o jogo, em seu viés social, enquanto estratégia de avaliação que avança no alargamento das concepções do que vem se constituindo enquanto funções diagnóstica, formativa e somativa do processo avaliativo, cujos resultados efetivos em termos de possibilidades e limites serão dados a conhecer tão logo seja implementado oficialmente no território nacional, conforme intenções manifestas pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e Ministério da Educação (MEC).

De outra parte, temos por ganho imensurável, um trabalho que poderia *a priori* ser tido como impensável já que tem requerido a articulação em torno de um mesmo ideal de uma equipe composta em média por cinquenta pessoas, entre estudantes oriundos de múltiplas graduações, técnicos de diversas especialidades, professores de diferentes áreas, entre outros. Assim, temos constituído, em conjunto, do qual poderiam dizer, parafraseando Jean Cocteau, *Ele não sabia que era impossível. Foi lá e fez.*

Considerações Finais

Para que o material produzido atenda às especificações de cada demanda (Ministério da Educação, PNFCE, viabilidade tecnológica e pedagógica), é essencial que haja constan-

te diálogo entre todos os envolvidos para o enfrentamento das barreiras comunicacionais e questões emergentes de um processo totalmente novo. Além das peculiaridades do público-alvo, o projeto de produção de material pedagógico se deparou com ações multidisciplinares de criação de conteúdo multimídia.

Há perspectivas de novos projetos de produção de material, o que impulsiona o aperfeiçoamento dos processos imbricados na oferta de cursos de formação continuada, em particular aqueles que são realizados na modalidade de Educação a Distância, a qual vem sendo utilizada de forma cada vez mais intensa em programas governamentais.

Em sintonia com a visão de uma sociedade plural e democrática, concentramos esforços para que o resultado desse trabalho reflita as expectativas de melhoria da educação pública brasileira, por meio da gestão democrática da escola. Assim, parece-nos que a busca de inovações tecnológicas em âmbito educacional está permanentemente em prol da inclusão sociodigital dos envolvidos com os processos formativos.

Agradecimentos

Gostaríamos de agradecer a essencial contribuição dos professores, estudantes e técnicos das instituições parceiras. Em vários momentos de construção do material do curso, pôde-se constatar que a interação virtual e presencial foi de suma importância para o compartilhamento de ideias, as quais proporcionaram mais qualidade ao conteúdo do curso.

Nesse sentido, é importante destacar as contribuições das instituições parceiras representadas pela coordenadora geral de redes públicas DAGE/SEB/MEC, Clélia Mara Santos; do coordenador do Programa Nacional de Fortalecimento dos

Conselhos Escolares (PNFCE), José Roberto Ribeiro Junior; do professor e também coordenador geral do projeto de desenvolvimento de animações, material didático e jogos digitais para o curso de formação para conselheiros escolares da SEB/MEC Francisco Herbert Lima Vasconcelos da Universidade Federal do Ceará (UFC); da professora Maria Cecília da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar); do professor Walter Pinheiro Barbosa Júnior, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN); do professor Swamy de Paula Lima Soares, da Universidade Federal da Paraíba (UFPB); da professora Cefisa Maria Sabino Aguiar, técnica da Secretaria Municipal de Educação (SME/Fortaleza-CE); e do professor Eden Ernesto da Silva Lemos, técnico da Secretaria Municipal de Educação (SME/Natal-RN).

Referências Bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. *Lei de diretrizes e bases da educação nacional. LDB Nº 9394*, de 20 de dezembro de 1996.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares: conselhos escolares: uma estratégia de gestão democrática da educação pública*. Brasília MEC, SEB, 2004.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. *Programa Nacional de Fortalecimento dos Conselhos Escolares*. Cadernos nº 1 - 10. 2005.

_____. *Decreto nº 5.622, de 19 de dezembro de 2005*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Decreto/D5622.htm>. Acesso em: 16 dez. 2012.

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998. ALMEIDA, Paulo Nunes. *Educação Lúdica: prazer de estudar*. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

KENSKI, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas-SP: Papirus, 2007. (Coleção Papirus Educação).

LIBÂNEO, José Carlos. *Organização e gestão da escola: teoria e prática*. 5.ed. Goiânia: Editora Alternativa, 2004.

PRAIS, Maria de Lourdes Melo. *Democratização da gestão e qualidade social da educação: fundamentos da boa governança*. Perspectivas em Políticas Públicas. Belo Horizonte. Vol. I, Nº. 2, p. 167-176, jul-dez 2008. Disponível em: <<http://www.pppfapp.org/pdf/ponto1ppp2.pdf>>. Acesso em: 13 out. 2012.

PERRENOUD, Philippe. *Uma abordagem pragmática da avaliação formativa*. In: *Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens – entre duas lógicas*. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999. 183p. Issn 1984 6290. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao/0144.html>>. Acesso em: 07 ago. 2012.

RIVIERO, Cléia M.L. O cenário educacional: o professor e sua prática docente diante das mudanças atuais. In: _____ e GALLO, Sílvio (Orgs.). *A formação de professores na sociedade do conhecimento*. Bauru-SP: Edusc, 2004.