

# EMEF TEÓFILO BENEDITO OTTONI

Josete Maria Zimmer

Professora Orientadora de Informática Educativa - POIE

## PROJETO DE CAPACITAÇÃO DE PROFESSORES NA INFORMÁTICA EDUCATIVA

Relato de Prática

“A educação tem sentido porque o mundo não é necessariamente isto ou aquilo, porque os seres humanos são tão *projetos* quanto podem ter projetos para o mundo. A educação tem sentido porque mulheres e homens aprenderam que é aprendendo que se fazem e se refazem, porque mulheres e homens se puderam assumir como seres capazes de saber, de saber que sabem, de saber que não sabem. De saber melhor o que já sabem, de saber o que ainda não sabem. A educação tem sentido porque, para serem, mulheres e homens precisam de estar sendo. Se mulheres e homens simplesmente fossem não haveria porque se falar em educação.”

Paulo Freire (2000, **Pedagogia da Indignação**: cartas pedagógicas e outros, p. 40).

## **I - Introdução: minha trajetória**

Por dezessete anos fui professora de Educação Física da Rede Estadual e privada.

Ingressei na Rede Municipal de Educação em 1996. Em agosto do mesmo ano, fui designada para a função de Professora Orientadora de Informática Educativa, que exerci na EMEF Ministro Sinésio Rocha. Em novembro de 2000, fui eleita para essa mesma função, na EMEF Teófilo Benedito Ottoni, para a qual fui então transferida.

O maior desafio na nova função foi de aprender e ensinar a utilizar o computador como um instrumento auxiliar no processo ensino-aprendizagem. Era preciso transformar as informações em construção de conhecimento. Comecei a aprender ensinando e continuo aprendendo até hoje. Segundo Paulo Freire quem ensina também aprende e é aprendendo que se ensina.

Também fui buscar formação adicional sobre como utilizar melhor o computador no processo ensino-aprendizagem, fazendo um curso de especialização em Informática Aplicada à Educação (2001).

Como relato de prática, apresento o meu trabalho do dia-a-dia em que procuro auxiliar os outros educadores também a descobrir o quanto a informática pode ajudá-los em seu trabalho. Na verdade, este empenho é um projeto anual, que aqui denomino de “Projeto de Capacitação de Professores na Informática Educativa”.

## **II – Justificativa da capacitação**

Creio que todos nós já descobrimos que a informática está mudando a realidade do dia a dia do cidadão. A todo momento nos deparamos com sofisticados recursos que agilizam ainda mais a vida das pessoas. Nos bancos, encontramos as máquinas eletrônicas, facilitando os saques, depósitos e outras transações. Ou mesmo, direto da nossa casa, ligados a uma linha telefônica, podemos obter saldos, extratos, fazer pagamentos e aplicações. No supermercado, a leitura magnética está aumentando a velocidade do atendimento e evitando erros na digitação dos preços e cálculos. Nos hospitais, os diagnósticos das doenças se realizam com maior

precisão. Nas indústrias, agilizou-se as linhas de montagens. Nos aeroportos, os esquemas de segurança são cada vez mais sofisticados. No trânsito, a tecnologia veio a ajudar os motoristas e pedestres. E, agora, na escola, a informática também chegou.

Precisei, primeiramente, capacitar-me a mim mesma. Foi um aprendizado difícil, mas estou conseguindo superar barreiras que, antes, achava intransponíveis, como o medo da tecnologia, o medo do novo e o medo de dizer que não sei. E agora? Estava diante do Laboratório de Informática para o qual fui designada. Concluí que a melhor maneira de vencer o medo seria começar ensinando e aprendendo. Mas, como? A saída foi elaborando um projeto de capacitação de professores para que, juntos, viéssemos a utilizar os recursos da informática de forma mais eficiente e eficaz.

A Portaria 303 da SME, de 29 de Janeiro de 1998, traz elementos importantes como justificativa para a capacitação. Entre estes, descreve a informática como uma ferramenta poderosa, que tem um enorme potencial para ajudar a mudar a realidade do cidadão. Em vista disso, na escola, a informática pode auxiliar na realização do processo ensino-aprendizagem de diversas maneiras: ao facilitar o acesso aos recursos tecnológicos e às metodologias; ao possibilitar, aos educandos e educadores, nova abordagem do currículo e novo canal de acesso ao conhecimento; e, ao disponibilizar um ambiente prazeroso em que o educando possa construir ativamente o seu processo de aprendizagem.

### **III - Objetivos da capacitação**

Como objetivos da capacitação, estabeleci vários, entre os quais estão os que a Portaria mencionada também aponta:

- a) Que os educadores se sintam à vontade diante de um computador;
- b) Que os educadores venham a dominar um conjunto de programas úteis para desenvolverem os seus projetos;
- c) Que os educadores ativamente busquem os recursos da informática como ferramentas auxiliares no processo ensino-aprendizagem;
- d) Que as atividades desenvolvidas no Laboratório de Informática sejam relacionadas ao Projeto Político-Pedagógico da Escola;

- e) Que os educadores e os educandos se apropriem dos recursos tecnológicos para melhor exercício da cidadania.

#### **IV – Desenvolvimento da capacitação**

As aulas de capacitação ocorreram semanalmente todas as terças-feiras, atendendo aos educadores 02 (duas) horas aulas em seus horários de JEI (Jornada Especial Integral), no período de fevereiro a dezembro de 2002.

Iniciamos o projeto ainda em 2001 com a conscientização dos educandos e educadores. Por um lado, demos ênfase a informações sobre o uso do computador: ligar e desligar, higiene, trabalho coletivo, respeito, disciplina, funcionamento do trabalho em rede, organização do Laboratório, configuração, vírus, o *hardware* e os *softwares*. Por outro lado, mostramos a diferença entre informática e informática na educação e como se trabalha com projetos.

Dentre os vários aplicativos e recursos multimídia, utilizamos em 2001 o Megalogo. Este é um *software* de programação (Linguagem Logo), que se constitui em uma linguagem altamente construtivista. Com essa programação se aprende fazendo, errando e corrigindo os erros.

Em 2002, conversamos e sensibilizamos os educadores sobre o ensino por meio de projetos que pode ir além das disciplinas, facilitando aos educandos a aprendizagem de conceitos e estratégias vinculadas a experiências próximas e interessantes, o que tornaria a aprendizagem mais significativa.

Embora não exista modelo de projeto, nós criamos uma ferramenta com a qual os educadores pudessem desenvolver um projeto no computador e, paralelamente, desenvolver com os seus educandos em sala de aula, conforme Anexo I. (ficha para preenchimento do projeto).

Ao mesmo tempo, fomos trabalhando noções básicas de Windows (criação de pastas, arquivos, diferença de salvar e “salvar como”, renomear, abrir e fechar janelas, minimizar, restaurar, maximizar, ligar e desligar o computador); Paint (fazer desenho, sobre o tema do projeto, ou digitar na caixa de texto os objetivos do projeto, ou copiar uma figura de outro aplicativo ou da Enciclopédia Encarta, Barsa etc....); Word (processador de texto para registrar as etapas do projeto, os objetivos e a forma de avaliação); Tabela, Word Art, Clipart, AutoFormas, Desenhos etc...

Conforme foram aparecendo as necessidades para o projeto, fomos acrescentando outras ferramentas. Como os educadores pediram para aprender Power Point (Criar Slides e montar apresentações Multimídias), aproveitei para incentivá-los a elaborar um pequeno projeto utilizando as ferramentas deste programa.

Na medida em que os educadores foram se familiarizando com as ferramentas disponíveis no Laboratório de Informática, também foram elaborando o seu próprio projeto, e então propus que o relacionassem ao trabalho que estavam desenvolvendo em sala de aula.

Desta forma, os educandos também foram desenvolvendo seus projetos no Laboratório de informática, e minha contribuição na elaboração dos mesmos foi de acompanhar e apoiá-los, dando suporte e mostrando quais as melhores ferramentas para:

- (a) Criação de slides (Power Point) com os recursos de animação e multimídia;
- (b) Utilização dos recursos de procesamento de texto e efeitos artísticos do Word;
- (c) Criação de imagenno Paint Brush;
- (d) Utilização da linguagem de programação Megalogo; (neste ano apenas uma sala);
- (e) Pesquisa nas enciclopédias Barsa e Encarta; Utilização do Scanner.

Os projetos desenvolvidos nas diferentes áreas do conhecimento foram os seguintes:

Em Língua Portuguesa, com o projeto “Poetizando a Vida”, a professora trabalhou o tema “Retirantes”. Como os educandos teriam aula no Laboratório com a professora de Geografia, solicitei que a mesma também fizesse a mediação pedagógica desse tema dentro da área de conhecimento dela.

Em Ciências, foi desenvolvido o projeto “Dinossauros”. Disponibilizei imagens de enciclopédias e scaneei outras imagens solicitadas pela professora, para que os educandos fizessem adaptações e tirassem suas conclusões.

Também, em Ciências, a professora e os educandos dos 4<sup>os</sup> Anos A e B do Ciclo II desenvolveram o projeto “Dengue”. Neste projeto a Professora Rita entrou várias vezes no Laboratório de Informática sozinha com os alunos. O

resultado foi que estes alunos não ficaram sem utilizar o computador na minha ausência.

Em Inglês, foi desenvolvido o projeto “My House”. Como não havia horário disponível no Laboratório, a Professora de Artes, que pensou em elaborar um projeto de “Propaganda”, acabou participando também do projeto “My House”. Outro projeto elaborado pela professora de Inglês foi o projeto “The Felix”, que tratava de questões ambientais relacionadas ao projeto maior “Ética e Valorização da Vida”.

Com as salas do Ciclo I, apoiamos o projeto “Horta” relacionando-o com o projeto “E eu com o lixo”, elaborado pelos educadores do período Noturno. No 4º Ano B, orientamos e apoiamos a professora na elaboração do projeto “Resgate dos Brinquedos Infantis”.

Nas atividades do Calendário Escolar, participamos da Mostra de Informática da Escola do Futuro da USP “Jamboree/2002”. Realizamos a Oficina de Informática com os pais no dia da Família na Escola. Elaboramos e desenvolvemos o projeto de Informática para os Pais da Comunidade. Participamos da Semana Paulo Freire, relatando o projeto de Informática desenvolvido na escola Teófilo. Participamos do projeto “Cidade, História, Patrimônio e Cidadania Cultural” em parceria com a Professora Marlene de História. Participamos da Feira Cultural, com a exposição dos projetos desenvolvidos pelos educandos.

## **V - Conclusão:**

Neste ano, percebi que os educadores foram mais participativos e envolvidos nas atividades desenvolvidas no Laboratório de Informática. Os educandos, por sua vez, demonstraram maior interesse e entusiasmo na elaboração dos projetos, tanto que não querem abrir mão da sua inscrição no Jamboree/2003, uma vez que, a escola foi bastante elogiada pelo trabalho apresentado na mostra deste ano.

Para mim, a maior dificuldade na capacitação foi a não devolução do formulário de planejamento de projeto pelos educadores e acredito que, se todos o tivessem entregue, a capacitação teria sido ainda melhor.

Quanto ao processo de avaliação, ele foi contínuo. Concentrei a observação em como os educadores utilizavam os recursos aprendidos na capacitação no processo ensino-aprendizagem liderados por eles. Fazíamos, também, reflexões periódicas com os próprios educadores sobre o desenvolvimento da capacitação e tentamos resolver as dificuldades do trabalho diário.

No final, fizemos a aplicação de um formulário (conforme anexo II), a fim de avaliar o projeto e para promover uma auto-avaliação que, conforme Gardner, é um passo essencial para continuarmos aprendendo.

## **VI - Referências Bibliográficas:**

COLL, C. SOLÉ, I. et al. (1997) **O Construtivismo na Sala de Aula**. Cap 1. Os Professores e a Concepção Construtivista. 3. Ed. São Paulo: Editora Ática.

FREIRE, P. (2000) **Pedagogia da Indignação: Cartas Pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: Editora UNESP. 134 pp.

\_\_\_\_\_. (1996) **Pedagogia da Autonomia**. Saberes necessários à prática educativa. 19ª Ed. São Paulo: Paz e Terra.

GARDNER, H. (1995) **Inteligências Múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artes Médicas.

HERNÁNDEZ, F. (1998) **Transgressão e mudança na educação: Os projetos de trabalho**. Porto Alegre, ArtMed.

MACEDO, LINO de (1997) **Piaget e a nossa inteligência**. Revista Pátio (pp. 10 – 13) Ano I – Maio/Julho.

PERRENOUD, P. (1996) **Novas Competências para Ensinar: Utilizar Novas Tecnologias**. Cap 8.

VALENTE, J.A. (1997) **O uso inteligente do COMPUTADOR na educação** – Revista Pátio, (pp. 19 – 21) Ano I – Maio/Julho.

\_\_\_\_\_ (1993) **Por que o Computador na Educação**. Em J.A. Valente (Org.). **Computadores e Conhecimento**: repensando a educação (pp.22-44). Campinas, São Paulo Gráfica da NIED – UNICAMP.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (1998) Terceiro e Quarto Ciclo do Ensino Fundamental. Introdução. **Tecnologias da Comunicação e Informação: 5ª Parte**, p. 133-157. Brasília: MEC.

SME – SP – (1996). **Currículos e Programas**: Informática na Educação. São Paulo. PMSP.

VIGOTSKY, L.S. (1989) **Psicologia e Pedagogia**: Pensamento e Linguagem. (pp 10-21) 2. Ed. São Paulo: Martins Fontes.

ZIMMER, J. M. **Superação das barreiras para o uso da informática por educadores**. Monografia de curso de Pós-Graduação em Informática Aplicada à Educação. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2002. 121 páginas, (não publicada).

## **VII – Anexos:**



**EMEF “TEÓFILO BENEDITO OTTONI”  
PROJETO DE INFORMÁTICA EDUCATIVA**

TEMA

--

TURMAS A SEREM TRABALHADAS ATRAVÉS DO TEMA

--

DURAÇÃO (Nº DE AULAS PREVISTAS)

--

PROFESSORES ENVOLVIDOS

COMPONENTE CURRICULAR

PROFESSORES ENVOLVIDOS	COMPONENTE CURRICULAR

OBJETIVO GERAL


METODOLOGIA


RECURSOS UTILIZADOS


ETAPAS


AVALIAÇÃO


POIE:

--

**EMEF “TEÓFILO BENEDITO OTTONI”  
EQUIPE DE INFORMÁTICA EDUCATIVA  
AUTO-AVALIAÇÃO**

Nome \_\_\_\_\_

1 - Você desenvolveu projeto? Qual? (se não desenvolveu, justifique)

---

---

---

2 - Os objetivos foram alcançados?

---

---

3 - Você poderia dizer o que conseguiu com os seus alunos em termos de aproveitamento?

---

---

---

4 - Quais as dificuldades que você sentiu para desenvolver o seu projeto no laboratório de informática?

---

---

---

5 - Qual seria o conceito pelo seu trabalho desenvolvido com os alunos no laboratório de informática? \_\_\_\_\_

6 - Como você gostaria que fosse desenvolvida a capacitação dos professores? O que você gostaria de aprender? Por quê?

---

---

---