

POSSIBILIDADES E CAMINHOS INTERATIVOS NOS ESPAÇOS DINÂMICOS DE APRENDIZAGEM

DOI: 10.5281/zenodo.16889540

Lilian Almeida de Moraes

Graduação em Letras Vernáculas pela Universidade Estadual do Maranhão. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: lilianmoraes14720@student.mustedu.com.

RESUMO: Este trabalho tem por objetivo apresentar uma reflexão sobre alguns princípios e possibilidades de interação entre professor-aluno-tecnologia ao refletir sobre exemplos de práticas educativas com ênfase na metodologia ativa com projetos e como ferramenta de transformação das relações e experiências vividas no locus educacional. Para ressaltar a importância desse tema foi realizada uma pesquisa bibliográfica em artigos, publicações científicas, livros onde se pretende apresentar um recorte desse conceito inovador como parte integrante do currículo do estado da Bahia. (Caderno Orientador: Programas e Projetos do Estado da Bahia SEC/BA, 2024), que traz em sua operacionalização a proposta de uma abordagem transdisciplinar e curricularizada, os Projetos Artísticos e Culturais, para o público foco: estudantes da Rede Estadual de Ensino, do 6º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio, de todos os níveis e modalidades do ensino básico, isto é, Educação de Jovens e Adultos (EJA), Educação Profissional e Tecnológica, Educação Básica do Campo, Educação Escolar Indígena e Educação Escolar Quilombola. O objeto dessa inovação foi capacitar os estudantes e professores a desenvolver suas habilidades em uso das Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) e comunicar informações e ideias de forma colaborativa em todas as áreas de aprendizagem, e em suas vidas para além da escola. Conclui-se que a troca interativa de saberes, competências e habilidades fundamentada em propostas inovadoras de ensino, no bom uso da tecnologia, do tempo e dos espaços imprime experiências de aprendizagens significativas na vida dos estudantes.

Palavras-chave: Interação. Práticas Educativas. Aprendizagens. Vida.

ABSTRACT: The aim of this work is to present a reflection on some principles and possibilities for interaction between teacher-student-technology by reflecting on examples of educational practices with an emphasis on active methodology with projects and as a tool for transforming the relationships and experiences lived in the educational locus. In order to highlight the importance of this topic, a bibliographical survey was carried out in articles, scientific publications and books, with the aim of presenting a snapshot of this innovative concept as an integral part of the curriculum in the state of Bahia. (Caderno Orientador: Programas e Projetos do Estado da Bahia SEC/BA, 2024), which proposes a transdisciplinary and curricularized approach, the Artistic and Cultural Projects, for the target audience: students from the State Education Network, from the 6th year of Elementary School to the 3rd year of High School, from all levels and modalities of basic education, i.e. Youth and Adult Education (EJA), Professional and Technological Education, Basic Education in the Countryside, Indigenous School Education and Quilombola School Education. The aim of this innovation was to enable students and teachers to develop their skills in the use of Information and Communication Technologies (ICT) and to communicate information and ideas collaboratively in all areas of learning, and in their lives beyond school. The conclusion is that the interactive exchange of knowledge, skills and abilities based on innovative teaching proposals, the good use of technology, time and spaces, imprints significant learning experiences on students' lives.

Keywords: Interaction. Educational Practices. Learning. Life.

1 Introdução

O conceito de interação é antigo enquanto o de interatividade é recente. No contexto escolar os dois termos se completam pelo uso de novas tecnologias aliadas à prática de modelos de trabalhos integradores inseridos no currículo escolar reestruturando o modo de se planejar ações inovadoras de aprendizagem. Mesmo com todos os aparatos tecnológicos, se percebe na prática de ensino tradicional uma ausência de conexão entre professor-tecnologia-aluno que traga sentido ao modelo de currículo proposto pelos agentes da educação.

A presente atividade de pesquisa utilizou o método de estudo de caso, cuja avaliação sobre os pressupostos teóricos considera interação e interatividade em espaços diversos para além da escola como metodologias inovadoras com a o uso das tecnologias pautado em objetivos bem definidos onde estudantes e professores desenvolvam um trabalho colaborativo com ênfase nas competências e habilidades culturais e artísticas sejam estas representadas por produções musicais, escritas, visuais, encenadas ou coreografadas tendo o professor no seu papel de norteador e parceiro dos estudantes em todas as etapas dos projetos até a culminância com as apresentações. Nesse sentido de trabalhar, os estudantes atuam como protagonistas e criadores de seu próprio aprendizado.

Espera-se com esta referência de trabalho que o conhecimento adquirido mediante explorações, experimentações e descobertas de talentos e habilidades seja absorvido de forma espontânea e envolvente. O trabalho com projetos integradores é uma metodologia de ensino presente no currículo do Estado da Bahia que acontece em três dimensões: institucional, territorial e estadual tendo por princípios norteadores a reflexão crítica de problemas e necessidades sociais e a prática de atividades culturais com ênfase nas manifestações artísticas. A partir de um tema gerador, ideias criativas e inovadoras são incluídas ao processo de planejar, analisar e avaliar as que melhor atendam aos critérios de um trabalho colaborativo e promissor.

Constata-se que ao contrário do modelo de aprendizagem conteudista e sequencial, o modelo de currículo inovador alinha tecnologia-professor-aluno em uma prática de ensino envolvente mediante explorações, experimentações e descobertas, em amplos espaços e oportunidades de aprendizagem.

O presente trabalho utilizou como parâmetros fundantes de seu escopo uma apresentação descritiva baseada na pesquisa bibliográfica realizada, destacando aspectos

importantes para a educação interativa e propondo ao leitor elementos de reflexão acerca das metodologias com projetos como forma integradora de aprender.

2 Metodologia Interativa no espaço dinâmico de aprendizagem

A escola como um ambiente integrador desempenha um papel fundamental para a formação e na vida dos estudantes ao propor reflexões e diálogos sobre os problemas e necessidades da sociedade moderna. A partir do que acontece nesse espaço, da forma como o planejamento se estrutura e é aplicado, das escolhas metodológicas, instrumentos de avaliação e do nível de entendimento às referências curriculares de ensino, novas oportunidades de aprendizagem vão surgindo com propostas emancipatórias do modelo arcaico do fazer pedagógico abrindo caminhos para uma participação interativa projetada para um novo perfil de aluno, de professor e de aprendizagem. Pensando sobre quais ferramentas de comunicação e colaboração seriam relevantes em que espaço, tempo e de que forma poderiam acontecer.

A metodologia de projetos pode ser de curta duração (uma ou duas semanas), ou com duração mais longa (semestral ou anual) nessa metodologia de trabalho os alunos ampliam sua visão de mundo, percebem a conexão entre as disciplinas e absorvem novos sentidos em aprender não só para si, mas para compartilhar os seus aprendizados na troca de experiência e convívio com outros. (Bacich & Moran, 2017, p.62)

Quanto à referência ao ambiente enquanto espaço dinâmico de aprendizagem, conforme abordado no capítulo sobre metodologias atuais para uma prática mais profunda, parte 1:

Escolas precisam ser espaços mais amplos de apoio para que todos possam evoluir, para que se sintam apoiados nas suas aspirações, motivados para perguntar, investigar, produzir, contribuir. Não podem contentar-se em ser trampolins para outros níveis de ensino (p. ex., para que os alunos passem no ENEM ou realizar em cada etapa todas as possibilidades de cada um. (Moran, 2018, p.70.)

Seguindo essa linha de raciocínio em que a escola é apresentada como um ambiente de aprendizagem a motivação acontece implicando envolver nesse processo a relação e construção coletiva do conhecimento e trazer uma reflexão sobre a necessidade das escolas estarem abertas para novos modelos de ensino ao priorizar uma educação com sentido e significado diferentes, onde estão inseridas a formação do professor, a inclusão da tecnologia às suas práticas

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

pedagógicas e a inserção de novas metodologias em amplos e possíveis espaços de aprendizagens, metodologias inovadoras e tecnologias ativas.

No artigo sobre currículo e tecnologias na educação australiana a tecnologia é abordada como sendo parte integrante da área de conhecimento do currículo australiano. Nesse contexto sobre tecnologias, são mencionadas em suas concepções ‘duas frentes’:

O digital technology e o design thinking, em que a educação acontece por meio de projetos e os estudantes trabalham a tecnologia por meio da inovação. Esse modelo é flexível e aponta a necessidade de preparo e formação do educador para aplicação do mesmo. As duas frentes exigem que os alunos explorem, analisem e desenvolvam ideias com base em dados, insumos e interações humanas. (Mandaio & Sensato, 2020, p.22)

Cumprе ressaltar aqui o papel do professor não apenas como um transmissor de informações, mas aquele que tem o perfil interativo que participa do processo e cria oportunidades adequadas que apoiem e se ajustem às necessidades dos alunos que planeja e compartilha experimentos e experiências de aprendizagem utilizando de forma eficiente as tecnologias de informação e comunicação (TIC) e da interação entre as partes envolvidas. Isto implica que o docente deve conhecê-las em suas dimensões, ser capaz de analisá-las criticamente e de realizar uma adequada seleção das tecnologias que veiculam o fazer pedagógico dentro e fora do ambiente escolar e estejam alinhados com a proposta curricular e as políticas públicas onde atua enquanto profissional.

Em seu artigo (Sheren & Brito, 2020, n.p.) ao falar sobre práticas inovadoras e como se dá o processo de integração nos espaços de aprendizagem, mencionam que “o olhar não é para a tecnologia digital em si, mas para o processo de aprendizagem de cada aluno, que pode ser favorecido ao vivenciar experiências que incorporem a linguagem digital, no sentido **dinâmico do processo**”.

Nesse processo contínuo de integrações e interações em espaços físicos ou virtuais, a ênfase não está no uso da tecnologia em si, aplicado de forma isolada, mas na sua aplicação intrínseca desse uso no processo de aprendizagem. E a respeito desse processo entendendo a tecnologia como meio de aprendizagem inserido no currículo em ação, importa também mencionar três níveis de integração diferentes que são: “o preparo, uso e integração.”

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

No primeiro nível, o do preparo, o professor está preocupado em conhecer o funcionamento de tecnologias e sua administração em sala de aula. O segundo nível de integração é o uso. Nesse nível, o professor usa tecnologias, mas o objetivo não está em inovar o currículo ou os processos de aprendizagem, está em usar as tecnologias. No terceiro nível, o de integração, o professor, a partir do objetivo de aprendizagem, planeja e propõe atividades com tecnologias. (Sánchez, 2003, como citado em Sheren & Brito, 2020, n.p.).

As tecnologias digitais são incorporadas de maneira habitual e natural ao currículo em ação, sem forçar seu uso, sem ser artificial e obrigatório. Podemos dizer, quando for o caso, que a integração está continuamente acontecendo na prática de um professor ou escola no sentido dinâmico do processo, pois é movimento contínuo, não finda. Ela se constitui em um processo construído a cada dia, em cada prática e em cada turma de aluno nos espaços presencial ou virtual. As tecnologias digitais são incorporadas de maneira habitual e natural ao currículo em ação, sem forçar seu uso, sem ser artificial ou obrigatório. Nesse contexto se inserem as ações pedagógicas com os projetos estruturantes, e, de forma mais específica, os projetos artísticos e culturais.

O fazer pedagógico fundamentado nas políticas públicas refere-se à prática educacional que é orientada e influenciada pelas diretrizes, normas e programas estabelecidos pelos governos em níveis municipal, estadual e nacional, geralmente visam promover a melhoria da qualidade da educação, a equidade no acesso e a inclusão de todos os alunos. É função do professor discernir e adaptar essas políticas à realidade em que se encontram e traduzi-las em práticas pedagógicas. Isso implica em trabalhar para alcançar metas como a melhoria dos índices de aprendizagem, a redução da evasão escolar, a promoção da inclusão de alunos com necessidades especiais, entre outros. O profissional da educação tem um papel fundamental a desempenhar, principalmente nas etapas de execução e avaliação do processo de aprendizagem tendo como ferramentas de avaliação o uso de indicadores de desempenho, avaliações padronizadas, observação do progresso dos estudantes, dentre outros. Esse fazer pedagógico está presente na proposta curricular que incentiva inserir na prática educacional os projetos estruturantes.

2.1 Uma referência de metodologia interativa com projetos estruturantes

Desenvolvidos desde 2007 pela Secretaria da Educação do Estado da Bahia (SEC) os projetos estruturantes nas áreas de arte e cultura visam dinamizar a escola e promover o

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

protagonismo juvenil na educação básica. A partir do ano de 2023 a SEC registrou e disponibilizou para as escolas de ensino básico as orientações procedimentais com relação aos projetos registradas no “Caderno Orientador dos Programas e Projetos Estruturantes, Artísticos e Culturais. (SEC/BA, 2024)”. Como parte integrante do currículo essa proposta visa contribuir para maior efetivação do ensino, inovação dos espaços e saberes escolares e pedagógicos aprovação e incentivo a continuidade e progresso nos estudos mediante a realização dos projetos de natureza educativa, artística e cultural nas distintas linguagens: científicas, artísticas (literatura, música, arte visual, cinema, patrimônio, dança e teatro, esportivas e culturais). Essa proposta de trabalho com projetos desenvolve a necessidade de se repensar a escola e a sua democratização, e refletir a respeito de como partilhar as experiências criativas nos processos educativos, permitindo o desenvolvimento de fazeres artísticos. A operacionalização dessa proposta é apresentada no Caderno de forma estruturada e organizada por seções, e apresenta em seus anexos modelos de planejamentos adaptados aos níveis Fundamental e Médio de ensino.

Os Projetos Artísticos e Culturais são voltados para o seguinte público foco: Estudantes da Rede Estadual de Ensino, do 6º ano do Ensino Fundamental ao 3º ano do Ensino Médio, de todos os níveis e modalidades do ensino básico, isto é, Educação de Jovens e Adultos (EJA), Educação Profissional e Tecnológica, Educação Básica do Campo, Educação Escolar Indígena e Educação Escolar Quilombola. Os itens que compõem sua estrutura são: introdução, objetivos, público foco, projetos, recursos necessários, operacionalização, etapas (institucional/territorial/estadual), apresentando também o cronograma (de ações/atividades), documentos orientadores e anexos.

A operacionalização dos projetos artísticos e culturais no Caderno Orientador é representada por oito categorias: Festival Anual da Canção Estudantil (FACE); Artes Visuais Estudantis (AVE); Tempos de Arte Literária (TAL); Educação Patrimonial e Artística (EPA); Encontro de Canto Coral Estudantil (ENCANTE); Produção de Vídeos Estudantis (PROVE); Dança Estudantil (DANCE); Festival Estudantil de Teatro (FESTE). De acordo com o Caderno, os recursos usados e mencionados são humanos, matérias, estruturais, porém o que se percebe na prática, é a inserção das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDIC) em todo o processo de desenvolvimento dos projetos. Também consta no referido Caderno seis

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

anexos contendo planejamentos e orientações específicas para o Ensino fundamental, para o EJA e um planejamento contendo possíveis interações para o Ensino Médio. Não foi mencionado nesses planejamentos as possíveis interações na categoria de alunos com necessidades especiais ou Pessoa com Deficiência (PcD), nem possíveis interações com os alunos da Educação Básica do Campo, Educação Escolar Indígena e Educação Escolar Quilombola, porém é importante ressaltar que esse documento é flexível e passa por atualizações constantes, de acordo com as mudanças ocorridas no cenário da educação.

De acordo com as reflexões feitas a respeito do trabalho com projetos integradores percebe-se que a tecnologia está inserida e faz intercessão com os movimentos de ensino e aprendizagem de forma ativa e dinâmica. Nesse contexto os professores precisam estar motivados e assumir seu papel enquanto mobilizador e mediador do processo e da mesma forma os estudantes precisam de modo espontâneo mostrar interesse em participar e vencer o medo de se expor em público, vencer seus pensamentos limitadores de negação ao seus próprios talentos e habilidades, vencer as racionalizações e autocríticas que reprimem a criatividade e a empatia. Os alunos são os protagonistas do próprio conhecimento e aprendizagem, nessa prática de aprendizado reforçam os valores e respeito da ética moral, cultural e social em suas atuações e tomada de decisões. Os saberes são ‘entre mesclados’ em experiências inéditas e inusitadas mediante o conhecimento adquirido com os projetos em ação.

Em relação à forma de avaliação dessa metodologia de trabalho, não se aplica a avaliação quantitativa (pontuadas por notas), mas aquela mensurada com base em conceitos qualitativos tais como: performance, criatividade, originalidade, dentre outros selecionados pela equipe julgadora, composta por professores ou convidados específicos das áreas artísticas trabalhadas. As produções artísticas dos estudantes são premiadas com destaque para os três primeiros colocados em cada categoria. Com exceção das categorias de pintura ou desenho (AVE) que admite apenas um participante por vez, e poesia (TAL), que admite até dois participantes, as demais categorias (FESTE/PROVE/DANCE/ENCANTE/JERP/EPA/FACE), admitem mais de dois participantes.

Nessa conjuntura os estudantes percorrem caminhos mais longos e ultrapassam os ‘limites da escola’ não deixando nenhuma dúvida que essa forma de trabalho com projetos

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

integradores no fazer educativo tem repercussões na experiência de vida dos estudantes e na prática pedagógica de todos os envolvidos no processo.

Após a implementação dos projetos, em sua fase final, os organizadores dos Núcleos Territoriais de Ensino de todo o Estado respondem a um formulário digital de avaliação, cujo link está disponibilizado no escopo do Caderno, enquanto na escola, a critério dos professores, uma auto avaliação é proposta para os estudantes cuja expectativa está no reconhecimento deles quanto aos aspectos de empatia, amor próprio, autoestima, habilidades, competências, conquistas e progressos alcançados.

3 Considerações Finais

A escola vista como ambiente integrador, desempenha um papel fundamental no que se refere ao fazer pedagógico fundamentado nas políticas públicas e em uma prática curricular incentivadora. O fazer pedagógico com projetos e a relação entre estudante, professor e tecnologia nos espaços ativos são caminhos e apresentam possibilidades de mudança nos resultados de aprendizagem uma vez que os estudantes participam e cooperam com a construção do próprio conhecimento, compartilham novas experiências e interagem com os professores e colegas em situações das mais diferenciadas possíveis para alcançar seus objetivos e metas.

A confluência entre as expectativas e as manifestações de trabalhos artísticos e culturais apresentados e avaliados nos espaços de aprendizagem apontam para melhorias na qualidade da educação, promovem a equidade e inclusão se não de todos, mas de uma maioria de estudantes que livremente participam e se envolvem nessa proposta interativa de trabalho e revela ser essa uma referência de como fazer a educação de forma emancipatória e transformadora.

Referências Bibliográficas

BACICH, L.; MORAN, J. Metodologias ativas para uma educação inovadora. [livro eletrônico]. Porto Alegre: Penso, 2017.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

BAHIA (Estado). Secretaria de Educação do Estado da Bahia – SEC/BA. Projetos artísticos e culturais: possibilidades, criações e caminhos para um novo mundo. Caderno orientador programas e projetos estruturantes. 2024. Disponível em: <https://www.escolas.educacao.ba.gov.br/node/44384>. Acesso em: 1 mar. 2024.

MANDAIO, C.; SENSATO, M. Tecnologias sociedade e conhecimento: currículo e tecnologias na educação australiana. 2020. Disponível em: <https://www.econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/tsc/article/view/14859>. Acesso em: 6 mar. 2024.

SÁNCHEZ, J. Integración curricular de TICs: concepto y modelos. Enfoques Educacionales, 2003. Disponível em: <https://www.enfoqueseducacionales.uchile.cl/index.php/REE/article/view/47512>. Acesso em: 6 mar. 2024.

SCHERER, S.; BRITO, G. da S. Integração de tecnologias digitais ao currículo: diálogos sobre desafios e dificuldades. 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/er/a/FCR5M56M6Chgp4xknpPdKmx/>. Acesso em: 6 mar. 2024.