

DESCREVENDO A PESQUISA

Para esta pesquisa assisti a quatorze aulas com o uso de tecnologias da informação e da comunicação de diferentes disciplinas, sendo que sete foram na sala de audiovisual e oito no laboratório de informática. É importante salientar que, por falta de professores de informática na escola, o laboratório só abre o dia inteiro nas 3as e 4as feiras. Ele fica fechado às segundas-feiras à tarde e às sextas-feiras pela manhã. Na quinta-feira ele não abre. Este fato limita o uso pelos professores que têm muitas turmas, pois às vezes eles querem fazer um trabalho igual com todas as turmas, mas com algumas o horário não coincide com a abertura do laboratório. Deste modo, alguns docentes desistem de realizar a atividade com o computador. Então, para realizar essa pesquisa, tive que me adequar aos horários de abertura do laboratório e ao agendamento feito pelos professores na sala de audiovisual.

A observação foi feita nas aulas de:

Com o uso do vídeo:

- Inglês → 3ª série do Ensino Médio
- Francês → 5ª série do Ensino Fundamental
- Português → 1ª série do Ensino Médio
- Filosofia/Inglês/Português → 1ª série do Ensino Médio
- Artes → 2 aulas da 1ª série do Ensino Médio

Com o uso do computador:

- Português → 5ª série do ensino Fundamental
- Educação Musical → 1ª série do Ensino Médio
- Português → 6ª série do Ensino Fundamental
- Iniciação à Pesquisa → 5ª série do Ensino Fundamental
- Desenho → 7ª série do Ensino Fundamental

Os ambientes

Considero relevante caracterizar os ambientes onde normalmente se realizam as aulas com o uso das mídias para compreendermos a importância (ou não) que a escola atribui a essas aulas.

A sala de audiovisual possui uma TV de 29" e um aparelho de videocassete. A sala é grande, refrigerada e as janelas estão sempre fechadas com cortinas grandes e escuras. As cadeiras são de plástico com pernas de ferro, bem pouco confortáveis. Logo na entrada há uma pequena mesa com um computador e um telefone. Os armários onde ficam guardadas as fitas cassete (que são organizadas pela funcionária do audiovisual) fazem uma divisória entre essa mesa e o resto da sala. Às vezes, durante a exibição de algum filme ou programa, o telefone toca insistentemente. Quando a funcionária está presente ela atende o telefone e sua voz parece incomodar a concentração dos estudantes. Pode-se dizer que este ambiente assemelha-se mais ao lar do que ao cinema, pois, além das possíveis interrupções feitas pelos professores no decorrer da aula, podem ocorrer outras interrupções.

O auditório é um espaço refrigerado que acomoda em torno de duzentas pessoas em cadeiras plásticas pouco confortáveis, a acústica é ruim, há um palco com um piano e uma televisão com um aparelho de videocassete suspensos no canto direito, de frente para a platéia. Há uma grande cortina para cobrir o palco, e várias cortinas cobrindo as janelas. Normalmente não se usa o auditório para passar filmes, somente quando as outras TVs e a sala de audiovisual estão ocupadas por outros professores.

O laboratório de informática é igualmente uma sala grande, refrigerada, clara e possui trinta e cinco computadores, uma impressora, um scanner. A maioria dos computadores está disposta de frente para as paredes, lado a lado. Outros são dispostos numa fileira mais central, mais para o fim da sala. Há um quadro branco, e além das cadeiras dos computadores, há carteiras no centro da sala com várias outras cadeiras em volta. O objetivo destas carteiras é dar ao professor a possibilidade de exercer outras atividades durante a aula com parte dos alunos.

As atividades

Como a proposta deste trabalho é analisar as atividades que os professores fazem com o uso das mídias, considero fundamental fazer a descrição delas e trazer algumas de minhas observações antes da análise propriamente dita.

Aula 1 → Inglês, 3ª série do Ensino Médio:

A professora levou seus alunos para a sala de audiovisual para exibir uma fita (gravada pela outra escola onde ela trabalha) de uma entrevista com o primeiro-ministro inglês Tony Blair, realizada em 2003 por estudantes do mundo inteiro. Essa entrevista foi uma idéia da MTV americana preocupada com a má repercussão da guerra contra o Iraque implementada pelos EUA e pela Inglaterra. A postura da maior parte dos estudantes entrevistadores era contra a guerra e eles pressionavam o primeiro-ministro a justificar os motivos os conflitos.

Apesar da aula ser de inglês, a fita é legendada em português. Para os alunos do 3º ano, o assunto parecia extremamente relevante e interessante. Durante toda a exibição da entrevista, eles permaneceram atentos, concentrados, interessados. Depois da fita, a professora levou os alunos de volta à sala de aula. Neste ambiente, a professora distribuiu uma folha com alguns exercícios e textos em inglês, retirados do New York Times, sobre a guerra do Iraque (ver anexo 2). Quando perguntei à professora qual era o objetivo da aula, ela respondeu que era *“apresentar o debate entre o Tony Blair e jovens estudantes de bom nível, questionando sobre assuntos relacionados à guerra para ser uma motivação, para eles fazerem leituras, debates, formar seu espírito crítico e aprenderem a se posicionar, fazer perguntas”*(professora A, 52 anos).

Um outro objetivo dessa atividade seria que os alunos vissem jovens de vários lugares do mundo de diferentes proficiências no inglês, com sotaques diferentes se dirigindo a um chefe de estado. Ao ser questionada dos motivos que a levaram a usar a TV nesta aula e não apenas o texto escrito, ela disse: *“Porque é mais motivador, estimula mais, abarca outras coisas além do inglês. Eles podem perguntar sobre o assunto para outros professores, de geografia, história, português, etc. Como eles estão no 3º ano, eles têm que ler, saber destes assuntos também para outras disciplinas, há uma interdisciplinariedade no filme”*.

Outra observação desta professora foi que ela pensou em exibir um programa da CNN, mas, em sua opinião, o programa mostra a guerra de um modo horrível, só vendo o lado dos EUA. "*A MTV tem a linguagem dos meninos*". Quer dizer, houve uma preocupação por parte desta professora em apresentar um programa que se aproximasse da linguagem e da vivência dos estudantes.

Da perspectiva dos estudantes, o envolvimento e interesse eram visíveis. Penso que há vários motivos para tal comportamento: o tema era relevante, a linguagem usada pelo articulador do programa era direcionada ao público jovem. As informações extras que apareciam eram clipadas, em ritmo rápido, compatível com a cultura audiovisual em que os alunos estão inseridos. Mas o que me surpreendeu neste caso, foi a quantidade de texto que os alunos leram. Se transcrevêssemos a fita para o papel, teríamos em torno de dez páginas de texto. Será que se a professora desse as dez páginas de texto para os alunos lerem, eles teriam o mesmo interesse e fôlego? Infelizmente, não pude verificar a resposta a esta questão. Mas o texto televisivo, que vem acompanhado de som, movimento, imagem, aproxima-se estrutura cognitiva dos novos alunos bem como de seu ambiente cultural além de envolver suas emoções e percepções não racionais. Parece que a professora A percebe a importância deste fato, pois diz:

"Depois de tantos anos dando aula, não vou ficar me prendendo a apostilas e livros. Acho que devemos ficar atentos a tudo da mídia para trazer para os alunos, pois eles se interessam com as coisas atuais que saem na mídia."

Percebe-se aqui que a relevância do assunto tratado é um fator para que os estudantes se interessem e se envolvam com a aula.

Ao fim da observação e entrevista a professora A me cedeu alguns trabalhos que ela havia realizado com alunos da 2^o série com o uso do computador, no qual eles deveriam escrever poesias em inglês a partir de pesquisas feitas na internet. Por considerar que se trata de um trabalho enriquecedor para esta pesquisa, inseri um deles no anexo 3.

Aula 2 → Francês, 5^a série do Ensino Fundamental

A professora B levou seus alunos de 5^a série à sala do audiovisual para assistirem a um filme que tem como objetivo mostrar Paris. É um filme curto e atraente (cerca de 15 minutos), que mostra Paris ao som de músicas clássicas

francesas, na forma de um casal de brasileiros que faz um *tour* de táxi pela cidade. O taxista é simpático, tem uma foto da nossa seleção de futebol no carro e tem a maior paciência com os brasileiros. Mostra a torre Eiffel, o túmulo de Napoleão, Montmartre, um show de Cancan com dançarinas de topless.

Nesta aula, alguns alunos bateram palmas, cantaram ao som das músicas. Estiveram mais atentos nos monumentos em que ocorriam os diálogos: o brasileiro ia traduzindo para a mulher o que o motorista do táxi dizia. A professora passou o filme duas vezes: na primeira vez, mostrou o filme todo sem fazer comentários e, na segunda, ia parando e fazendo comentários, dizendo o significado de certas palavras, perguntando se eles sabiam o que os personagens estavam dizendo, chamando a atenção para os pontos turísticos e para a letra das músicas. Um grupo se mostrou sempre interessado, mas outros não se aquietaram em momento algum, exceto durante um curto período de tempo, depois da intervenção da funcionária do audiovisual (entre uma exibição do filme e a outra).

O objetivo desse filme é contextualizar, estimular os alunos para a percepção da cultura francesa, ou seja, despertar a curiosidade. O francês, de acordo com a professora, está caindo em desuso e está quase sendo eliminado dos programas escolares. Ela acha que mostrar o filme prende a atenção deles e que alguns anos após verem esse vídeo, eles ainda comentam e usam algumas das coisas dele para outros trabalhos. Perguntei se ela achava que mostrar fotos de Paris em vez do filme surtiria o mesmo efeito, ela foi taxativa: "*De jeito nenhum! O filme é muito melhor, eu também adoro filmes e acho que se o professor não gosta do filme e da atividade que está fazendo, ela não dá certo.*" Ela também pensa que exibir filmes oferece algo além da aula tradicional, e leva para algo a mais além do francês, como Direitos Humanos, cidadania.

Aula 3 → Português, 1ª série do Ensino Fundamental

A ida para a sala de audiovisual, nesta aula, não havia sido planejada. O professor ligou para o audiovisual para saber se estava livre, e como estava, levou a turma para assistir a um videoclipe da música "Minha Alma (a paz que eu não quero)" de Marcelo Yuka do grupo "O Rappa". A letra da música, que é política e de protesto, estava sendo trabalhada na aula através de uma apostila (ver anexo 4). O vídeo foi usado como ilustração da atividade dada.

Era um videoclipe do grupo musical, produzido por Katia Lund, Paulo Lins e Breno Silveira, mostrando favelas e as pessoas sendo reprimidas pela polícia, um vídeo com imagens fortes de violência. Consegui ter uma conversa curta com este professor durante a exibição do clipe, quando ele falou que tinha passado o filme para "*abrir a cabeça dos meninos*", comparar a linguagem escrita com a imagem visual, para mostrar a transposição e interpretação da letra da música para a linguagem do cinema. Os alunos ficaram interessadíssimos, inclusive com o exercício dado depois da exibição, exercício este que estava relacionado diretamente com o clipe.

Aula 4 → Filosofia/Português/Inglês, 1^a série do Ensino Médio

Esta aula fez parte de um projeto interdisciplinar chamado "O Admirável Mundo Novo", incluindo as três disciplinas acima. A intenção do projeto era trabalhar os seguintes temas: utopia, biotecnologia (clonagem e transgênicos), bioética, globalização, indústria cultural, cultura de massa, condicionamento, hipnopédia, a "distração", o espetáculo, o jogo, consumo, droga (Soma) e sexualidade. De acordo com a professora D, de Filosofia, ela queria criar um projeto que englobasse diversas disciplinas e chegou à conclusão que o livro Admirável Mundo Novo, de Aldous Huxley, tinha pontos de intercessão especialmente com Biologia, História, Matemática, Inglês e Português.

No começo, a idéia deste projeto foi bem aceita por todos os professores da série, mas quem se envolveu efetivamente foram as professoras de Inglês e Português, além da própria Filosofia. A presença das tecnologias da informação e da comunicação neste projeto foi pequena, restringindo-se à exibição do filme baseado no livro, (que na verdade, foi trazido por um aluno interessado) e a um site que seria construído pela professora de inglês em interação com os alunos e que agora está disponível na internet (www.admiravelmundonovo.hpg.com.br).

Assisti à aula em que foi exibido o filme. Ela ocorreu no auditório, o que considero uma desvantagem, pois é extremamente desconfortável assistir a filmes nesse espaço: a tevê fica muito alta e, depois de algum tempo, todos estão com o pescoço doendo. Este fato causa uma certa inquietação nos alunos. A dinâmica desta aula foi tradicional. A professora D deu uma folha com um roteiro de

observação e perguntas para serem respondidas (ver anexo 5), explicou o que queria que eles observassem e passou o filme.

Ao ser questionada sobre os objetivos de passar o filme e qual seria o papel da mídia nesse projeto, ela disse:

Olha, o filme tem 2 objetivos: número 1, eles trabalharem a idéia de que a literatura é uma arte e que o cinema é outra forma de experiência artística e que a despeito do filme estar baseado no livro, ele é uma adaptação, conseqüentemente ele não tem a pretensão de reproduzir o livro, mas é uma criação em cima do livro. Isso é a 1ª coisa que a gente gostaria que eles percebessem. Que o filme não substitui de nenhuma maneira o livro. O objetivo também foi, como o livro é longo, de 18 capítulos para que eles tivessem uma idéia do conjunto da história o mais rapidamente possível porque como é um livro muito grande e eu estou fazendo uma leitura cada encontro, cada semana é um capítulo, eu vou levar 18 semanas no mínimo porque tem uns capítulos mais longos, isso como eu tenho 1 encontro por semana, equivale a praticamente 5 meses de aulas, conseqüentemente o filme veio muito a calhar prá resolver esse problema prá eles terem pelo menos uma idéia global, uma idéia de conjunto da narrativa prá depois a gente poder focar em pontos específicos.

Em relação ao site, os objetivos foram bem claros:

D: Olha, porque já que a Patrícia teve essa idéia de fazer uma home page, o objetivo seria que todos pudessem compartilhar dessas mesmas experiências. Mesmo os professores que não estavam diretamente envolvidos nesse trabalho, eles podem apreciar os resultados do trabalho.

G: Quer dizer que vocês querem compartilhar, democratizar...

D: Disponibilizar e democratizar a informação.

Aula 5 → Português, 5ª série do Ensino Fundamental

Esta aula também faz parte de um projeto chamado "Sinitox vai à escola", organizado pela professora de Português, em conjunto com a professora de informática, com o apoio da Fiocruz.(ver anexo 6) O Sinitox é um departamento da Fiocruz que tem como atribuição coordenar o processo de coleta, compilação, análise e divulgação dos casos de intoxicação e envenenamento registrados pelos Centros de Informação e Controle de Intoxicações. Ele desenvolve um programa educativo voltado para a prevenção de intoxicações. Deste modo, produzem folders, cartazes, revistinhas e peças de teatro.

No ano anterior, as crianças do colégio haviam recebido a revistinha de jogos do Sinitox e enviaram e-mails agradecendo o envio do material e sugerindo novas atividades. O Sinitox então, teve a idéia de firmar uma parceria com as crianças pedindo que elas criassem e construíssem os jogos da nova revistinha. A

professora de Português da 5ª série mobilizou os alunos desta e de outra escola onde trabalha, para produzirem estas atividades. O primeiro passo foi levá-los ao laboratório de informática para fazer pesquisas na internet sobre o assunto: envenenamento, produtos tóxicos, animais peçonhentos etc. Para isso, ela lhes deu um roteiro para guiá-los (ver anexo 7).

Os alunos trabalharam com afinco e garra, pois haveria uma seleção dos melhores trabalhos para serem enviados à Fiocruz (avaliados pela professora e pela representante do Sinitox). De posse das informações, em outras atividades realizadas em sala de aula, construíram os jogos. Foram palavras cruzadas, jogo da memória, jogo dos sete erros etc (anexo 8). Na aula seguinte com uso de computador, os estudantes transpuseram os jogos do papel para a tela. Para isso, eles tiveram que ouvir a professora de informática, que os ensinou como fazer os quadradinhos das palavras cruzadas e dos caça-palavras, para só aí, então, começarem a trabalhar. A atmosfera era de empolgação e concentração. Quando perguntei à professora de português H sobre os objetivos do trabalho, ela disse:

“ fazer uma integração da informática com a língua portuguesa. Basicamente isso. E de facilitar a remessa dos trabalhos para a Fiocruz. Eles foram todos via e-mail. E também trabalhar na informática, tendo o objetivo de trabalhar lá. E ficou mais arrumadinho também, não há dúvida nenhuma.”

Aulas 6 e 7 → Artes, 1ª série do Ensino Médio

Neste dia, assisti, na sala de audiovisual, a duas aulas semelhantes, com a mesma atividade, de modo que pudesse comparar duas turmas diferentes. Como a disciplina Artes, no Ensino Médio desta escola, é dividida com Educação Musical, há poucos alunos em sala. A aula 6 aconteceu no 1º tempo de aula, por isso vários alunos entraram atrasados, no 2º tempo. Na aula 7, que ocorreu no 3º e 4º tempos, os estudantes pareciam mais calmos e atentos.

A atividade constava de exibição de um vídeo, construído pela equipe de Artes: uma edição de trechos retirados de diversos outros vídeos, desde comerciais a didáticos, com o objetivo de chamar a atenção dos alunos para os diversos meios através dos quais a arte se manifesta — pintura, escultura, grafite, publicidade, mural. O primeiro segmento do filme é uma curta palestra de um crítico de artes, com exposição de algumas obras, explicando a questão do conceito de arte, gosto, o que é ou não é arte. A professora E, depois de passar o

primeiro trecho, interrompeu o filme para explicar, com suas palavras, o que havia sido dito na tela. Depois pediu que realizassem trabalhos em casa e fez o registro de presença pela chamada nominal. Houve um momento, no começo da exibição do vídeo, na aula 6, em que a professora precisou se retirar da sala. Os alunos então se desligaram do filme: conversaram, levantaram-se, tiraram os olhos da tela. Quando a professora retornou, eles voltaram a prestar atenção ao filme.

O segundo segmento da fita mostra um grupo numa agência publicitária criando uma campanha de lançamento de uma cerveja. O terceiro, mostra o conto *Os Corvos* do filme *Sonhos*, de Kurosawa, quando um admirador de arte entra numa das telas de Van Gogh e se encontra com o pintor. Aqui, a professora interveio para dizer que o filme revela que a arte não é uma coisa fácil. No quarto segmento do filme vemos um grafiteiro de rua (trecho do filme *IP5 – A Ilha dos paquidermes* de Jean Jacques Beineix), pintando um muro. Os meninos pareciam encantados com essa cena.

O trecho cinco apresenta também um grafiteiro no filme *Os grafiteiros*, fragmento do longa-metragem *Contos de Nova York*, de Martin Scorsese. Diferente do anterior, esse grafiteiro é um artista rico, mais um muralista do que um grafiteiro que pinta ao som de rock.

A última situação expõe um trecho do filme "Camille Claudel" de Bruno Nuytten. Mostra o trabalho de um escultor escolhendo a pedra, sentindo a pedra. A professora intervém para chamar atenção a esse detalhe (o sentir a pedra).

Estas duas aulas apresentam alguns elementos comuns na relação que, em geral, se estabelece, entre os alunos da escola e a mídia. Em primeiro lugar, percebi que, na escola, a mediação do docente parece ser fundamental para que os estudantes criem o vínculo com a atividade e o produto midiático. Em relação ao conteúdo veiculado pelo filme, notei que havia uma maior atenção por parte dos alunos àqueles que têm uma trama ficcional.

Na palestra inicial do vídeo, o tom era didático. Mesmo havendo movimento e imagens, assemelhava-se bastante a uma aula tradicional. O primeiro grupo de alunos pareceu bastante desmotivado. O segundo grupo, no entanto, recebeu um reforço da professora na hora em que entrou na sala de audiovisual: ela disse que aquele primeiro trecho do vídeo tinha as respostas do trabalho que eles deveriam entregar e que então, se eles prestassem atenção, teriam metade do trabalho feito. Assim, a maior parte da turma prestou atenção do

começo ao fim. A cultura escolar, com suas formas de estimular os alunos através de notas, faz uso de estratégias como essa para obter a atenção e o interesse dos educandos.

Aula 8 → Português, 6ª série

Esta aula foi assistida por acaso. Eu estava no laboratório de informática para verificar a agenda de aulas quando chega uma turma de 6ª série com a professora de Português para digitar no computador as poesias que eles tinham escrito em sala de aula. Os alunos chegaram animados, com suas poesias nas mãos e sentaram à frente dos computadores para digitar. Alguns terminaram rapidamente e ficaram pedindo à professora para descer para o recreio. Ela deixou.

Perguntei a ela, qual era o objetivo de levar os alunos para o laboratório de informática e fazer aquela atividade. Ela disse que era porque os alunos gostavam. Acredito que quando um professor leva sua turma para o laboratório de informática com o objetivo de transpor um texto do papel para o computador, é possível que ele esteja se dando conta do papel que este equipamento desempenha na vida e no interesse de seus alunos; entretanto, ao que parece, esses professores sentem-se constrangidos pela falta de conhecimento nessa área. Às vezes, a fascinação que têm pelo equipamento justifica sua tentativa de aproximação.

Por ser um meio novo, o computador ainda traz muitos sentimentos ambíguos para a comunidade escolar. Os professores temem ser substituídos pela máquina, temem mexer nela e quebrar alguma coisa, temem saber menos que seu aluno e perder a autoridade. Por outro lado, aqueles que vencem suas inseguranças e decidem usar o computador nas aulas muitas vezes não conhecem as potencialidades deste para a educação. Acabam não sabendo bem o que fazer. Mas não é difícil encontrar professores que, sendo usuários do computador em casa, intuitivamente saibam usá-lo de forma efetiva na educação.

Aula 9 → Educação Musical, 1ª série do Ensino Médio

Nesta atividade, a professora pediu que os alunos criassem um produto multimídia usando imagens, *cliparts*¹ e animações que fossem resultado do estudo da forma musical com elementos musicais manuseados pelo computador. Os alunos haviam aprendido em sala de aula uma forma musical chamada *rondó*. Esta forma é composta de um refrão e de várias estrofes que seguem a música e retornam sempre ao refrão. Primeiramente esta forma foi exercitada na prática com instrumentos musicais e voz em sala de aula, sendo a atividade gravada pela professora.

Posteriormente, a professora I levou os alunos para o laboratório de informática para construírem, no computador, uma composição musical rítmico-melódica na forma *rondó* usando música e imagens, com o tema Rio de Janeiro. Ela e a professora de informática salvaram, em arquivo, algumas imagens do Rio de Janeiro e algumas músicas sobre esta cidade. Instruíram os alunos a escolher imagens e trechos de músicas, e criarem uma composição musical na forma *rondó*, com a imagem acompanhando. Por exemplo, um aluno escolhia uma imagem do Corcovado; ao fundo, um trecho de, por exemplo, *Garota de Ipanema* (de Tom Jobim). Depois havia um corte e a imagem mudava para uma favela, com o som de *Rio 40º graus* (de Fernanda Abreu). Depois retornava à imagem do Corcovado com a primeira música.

Os alunos que não gostassem das músicas e imagens escolhidas podiam pesquisar novos elementos na internet. Como foram utilizados os programas Sound Forge e Power Point, os estudantes ainda tinham a possibilidade de distorcer os sons (vibrar, fazer ecos) e inserir novas figuras em movimento nas imagens. Era um avião que às vezes passava, um casal que passeava, um rato que aparecia. O que ocorreu, a meu ver, foi um trabalho de autoria onde os alunos ressignificaram as músicas e criaram clipes. De acordo com a professora, eles tinham a oportunidade de perceber que o tempo de cada fragmento devia ser mais ou menos do mesmo tamanho, e que fazer um contraste entre os sons e as imagens é que dava um maior impacto. Alguns fizeram uma abordagem mais

¹ **Clip art** (ou clipart) é uma figura estática ou em movimento (figura animada) que se usa em páginas da web (home pages) ou nos arquivos do computador. Há quem as denomine imagens digitais.

social (favela, violência) e outros uma abordagem mais turística. A professora I, refletindo sobre o resultado do trabalho afirmou que:

“A escolha da forma musical rondó deve-se ao seguinte: como hoje a linguagem da mídia é muito rápida e os meninos gostam desse movimento, dessa rapidez de informação, rapidez de som, então a forma rondó é a que vai condicionar mais temas em curto espaço e isso, jogando com as imagens se torna praticamente um clip que eles estão fazendo: um clip com uma trilha sonora organizada na forma rondó”.

Tudo indica que esta professora faz uso dessa tecnologia como um processo de produção de conhecimento com os quais os estudantes interagem mais freqüentemente e procura fazer atividades que se adequem a essa interação. Compreende também que é importante associar o prazer ao processo de ensino-aprendizagem e que as práticas educativas devem se pautar pela realidade do aluno. Deste trabalho foi feito um CD-Rom para ficar arquivado como produção da escola.

Aulas 10, 11, 12, 13 → Iniciação à pesquisa, 5^a série do Ensino Fundamental

Acompanhei este trabalho durante quatro aulas e considero importante descrever o primeiro momento deste projeto, pelo fato de sua dinâmica ter se diferenciado das outras que assisti. Em geral, nas outras aulas, as tecnologias tinham seu espaço. Os filmes falavam, mesmo com a interferência do professor, mas envolviam as pessoas do ambiente. As ferramentas do computador estimulavam a vontade de mexer nele. A presença, num ambiente, de máquinas que proporcionam determinadas atividades, trazem uma expectativa por parte dos alunos e professores que torna difícil ignorar sua presença. Sabendo que há um computador ligado a minha frente durante uma aula e que as representações que tenho dele envolvem meus sentimentos, meu intelecto, não dá para fingir que ele não está ali. Pois foi o que ocorreu com esta aula.

As professoras de informática e iniciação à pesquisa criaram um software tutorial em Power Point com 52 slides, explicando o que é a internet, como pesquisar, as diferenças entre os programas de correio eletrônico, fórum e lista de discussão, e por fim, explicando qual era a atividade que os alunos fariam. Foi um software bem feito, esteticamente bonito, informativo e bem completo. No entanto, quando a professora levou os alunos para a primeira aula, ela não

permitiu que os estudantes transitassem livremente pelo software. A cada slide, ela dava exaustivas explicações, fornecia informações adicionais sobre o assunto. E impedia que os alunos fossem adiante.

Às vezes, o professor acha que a tecnologia sozinha não será suficiente para dar conta de tudo o que quer ensinar. Esta ansiedade provém da crença tradicionalmente aceita de que é preciso controlar tudo o que os alunos irão aprender, os meios, os conteúdos, a forma, o ritmo de aprendizagem. Diante de uma máquina como o computador, no entanto, o papel do professor passa a ser mais o de um pesquisador: ele deve assumir uma atitude investigativa, ser um profissional da educação pela pesquisa. O professor deve estar alerta, com seu espírito crítico ativado. Mas esta mudança de representação não é uma coisa fácil. Mesmo aqueles que acham que a escola e a postura do docente devem mudar, flagram-se às vezes retornando a antiga postura. Pérez Gómez (op.cit) diz que

"a cultura docente se encontra numa delicada encruzilhada, vivendo uma tensão inevitável e preocupante entre as exigências de um contexto social móvel, mutável, flexível e incerto, caracterizado pela complexidade tecnológica, pela pluralidade cultural e pela dependência dos movimentos dos livres mercados por um lado, e as rotinas, as convenções e os costumes estáticos e monolíticos de um sistema escolar sem flexibilidade, opaco e burocrático por outro." (p:164)

Na segunda aula, estas mesmas professoras, percebendo que algo não tinha dado certo, mudaram a estratégia e passaram a solicitar mais a participação dos alunos, reconhecendo o papel da máquina e do software que havia sido criado por elas e permitindo uma maior interação dos alunos com o computador. A medida em que as aulas foram transcorrendo, o computador foi lentamente ganhando espaço. Os estudantes passaram a testar as ferramentas ainda no ritmo imposto pelas professoras, mas tendo cada vez mais autonomia. No terceiro encontro deste projeto, os alunos aprenderam a usar os recursos de "copiar" fotos e textos da internet e depois "colar" num arquivo diferente, no Word, onde desenvolveriam sua pesquisa. Foi uma aula mais participativa onde cada aluno poderia acessar as páginas sugeridas e dar início à pesquisa propriamente dita. No começo desta aula houve um fator interessante. As professoras pediram que os alunos se reunissem para uma foto que seria colocada no site da pesquisa (anexo 9). Questionei sobre este site e elas responderam que o estavam construindo para explicar a pesquisa para as pessoas que acessassem a página na Internet (<http://>

www.cp2.g12.br /unidades /humaita/ projetos /projeto_agua/index.htm). Refleti que o computador, no momento em que é utilizado para divulgar trabalhos na grande rede, transforma-se de pura ferramenta em mídia. Aqueles trabalhos feitos pelos estudantes apenas para mostrar para a professora ou para a comunidade escolar ganham um novo sentido quando são exibidos ao público em geral. E como consequência, os alunos que fazem o trabalho, vêm emergir sentimentos como autocrítica ou perfeccionismo, pois se ele supostamente será exposto ao público, o melhor possível deve ser feito e é importante colocar-se no lugar do público-alvo todo o tempo. É uma forma natural de fazer com que os alunos depurem seus próprios erros e aprimorem seus trabalhos. Na quarta aula, com a pesquisa já iniciada, as professoras distribuíram um roteiro para ser seguido (anexo 10). Nesta mesma folha, elas imprimiram os slides finais da apresentação de Power Point que haviam feito. Deste modo, os alunos poderiam consultar ou o próprio computador ou a folha com o roteiro. As professoras deixaram também outras folhas sobre a mesa para os alunos que preferissem consultar textos impressos sobre o assunto. Mas, pelo menos nesta turma, apenas uma aluna pegou um texto. Os estudantes, nesta aula, trabalharam em seu ritmo, o que causou certos problemas, pois os que terminaram rápido entraram em outras páginas de seu interesse mas foram repreendidos. Um pouco antes de terminar a aula, a professora de informática pediu que eles acessassem a página da internet que já estava semi-pronta e mostrou onde seria a participação deles no site, ou seja, no fórum.

Aula 14 → Desenho, 7ª série do Ensino Fundamental

Nesta aula, os alunos entraram de forma tranqüila e sentaram-se diante do computador onde haviam iniciado o trabalho na aula anterior. Era um trabalho feito em grupos de 3 ou 4 alunos. Eles estavam estudando os tipos de arco que existem na arquitetura e a tarefa consistia em criar pequenas apresentações em Power Point para serem exibidas posteriormente para seus colegas. O primeiro passo foi pesquisar na Internet os arcos que a professora havia instruído para cada grupo. Depois eles deveriam passar estes arcos para uma apresentação em Power Point, criar um texto explicativo e inserir animações, sons e cores. Por fim, eles deveriam construir um arco usando linhas e curvas. Por se tratar se um trabalho

em grupo, houve vários momentos de discussão entre os grupos para decidir que figuras colocar, como construir os arcos com as autoformas, etc. Através dessa aula, pude perceber que o computador possibilita a realização de um trabalho cooperativo, que é um sistema de trocas entre pessoas com boa vontade em cooperar, habilidade para se comunicar e disposição para discutir e acatar propostas. Os membros de um grupo de alunos em trabalho cooperativo interagem de formas diversas, com períodos em que cada um realiza suas partes individuais entremeados com reuniões e mensagens para troca de informações e anotações. A criação da apresentação ilustra uma forma de se trabalhar a partir do paradigma da aprendizagem, onde o aluno tem a possibilidade de criar e produzir seus próprios projetos, em seu próprio ritmo.