

Instituição

Associação de Educação, Cultura e Meio Ambiente Casa da Árvore

Título da tecnologia

Telinha Na Escola

Título resumo

Resumo

O Telinha na Escola é uma estratégia de estímulo de apropriação das tecnologias de informação, comunicação e mobilidade dentro do ambiente escolar por meio de produção criativa e desenvolvimento de práticas pedagógicas junto às redes públicas de ensino de Recife, Fortaleza, Palmas e Goiânia.

Objetivo Geral

Objetivo Específico

Problema Solucionado

Ao desenvolver o projeto Telinha de Cinema (desde 2007 até hoje), que tem como foco o público jovem, percebemos que apesar de estarmos ajudando-os a serem mais ativos e participativos estávamos também a criar mais distância entre eles e suas escolas. Isto porque as escolas não estão preparadas para a inclusão da cultura digital dentro das suas atividades, pois não adotaram as tecnologias na sua rotina diária com os alunos. Os professores de hoje foram educados num mundo pouco povoado pelas tecnologias digitais, sendo chamados de imigrantes digitais e são eles que ensinam a geração atual, a 2.0. Vimo-nos de frente a esse problema e por isso desenvolvemos o projeto Telinha na Escola, e com ele levamos nossas ações para dentro da escola, realizando oficinas sobre cultura digital e criando planos pedagógicos junto aos professores, sempre tendo a tecnologia como base para as atividades. Os planos de aulas foram sistematizados e compartilhados entre nossas redes de professores, que podiam usar os planos de outros professores que relatavam o sucesso das experiências.

Descrição

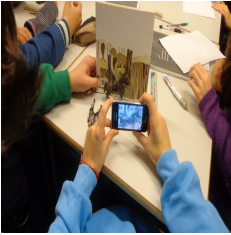
O diálogo proposto pelo projeto Telinha na Escola às redes públicas de educação e cultura dos municípios atendidos entre 2009 e 2012 foi construído em três dimensões: Gestão Pública de Educação: Para que a Gestão Pública de Educação de cada localidade onde o projeto Telinha na Escola foi realizado pudesse receber a iniciativa e de fato se apropriar dela para além das ações locais previstas na iniciativa, desenvolvemos um processo de formação e qualificação da equipe pedagógica local, estendida para agentes públicos (gestão) que acompanharam o projeto. Essa qualificação foi realizada através de um minicurso na modalidade online (40h) e um Workshop metodológico presencial (16h). Paralelamente foram definidas estratégias de atuação; pactuação de metas estruturais; investimento em infraestrutura de tecnologia de mobilidade; estímulo a articulação de redes escolares de projetos de inovação. Gestão Escolar: Com a implantação do Laboratório Criativo de Educação, Arte e Tecnologia os professores interessados puderam participar do curso on line de “Prática e Concepção de projetos de aprendizagem e mobilidade” (60h). O curso teve como resultado o desenvolvimento de um banco de práticas inovadoras disponível para todos os professores da rede e demais educadores do mundo. Ainda visamos uma melhor qualificação do quadro de educadores; desenvolvimento de projetos pedagógicos inovadores; suporte a projetos de interdisciplinares de produção de conteúdo. Sala de aula: Cada escola integrada ao projeto Telinha na Escola teve como atividade regular do Laboratório Criativo a oficina de vídeo de bolso e de arte e novas tecnologias, realizada no contraturno (60h aproximadamente), com novas turmas a cada dois meses. As equipes locais organizarão uma midiateca e coleção de materiais de apoio como listas de reprodução de vídeos, tutoriais em diversos formatos, sugestões de leitura, slides, que servirão de apoio para as ações de formação previstas, bem como para os projetos de produção de conteúdo realizados posteriormente pelos professores, alunos e equipes locais. Com isso houve uma dinamização de novos espaços de aprendizagem dentro da comunidade escolar. Para garantir a sustentabilidade do projeto, as etapas seguem sequencialmente a partir da atuação junto às gestões públicas de educação e cultura, passando pela gestão escolar e concluindo com a atuação simultânea e integrada junto a educadores e alunos das redes públicas participantes do Telinha na Escola. Desta forma continuamos a trabalhar com jovens ampliamos nossa atuação para os professores, na busca de diminuirmos a distância que hoje os separam. Assim como esperamos fortalecer as políticas públicas de educação para a apropriação pedagógica das tecnologias de informação, comunicação e mobilidade, ampliando esta discussão para além do enfoque instrumental. Com a metodologia adotada nas ações de formação e desenvolvimento de projetos de produção de conteúdo, a Casa da Árvore espera ampliar essa reflexão e a discussão de novas políticas públicas, que estimulem e valorize a criatividade, associando a experiência tecnológica e curricular à produção cultural e artística.

Recursos Necessários

Os recursos materiais necessários para a implementação desta tecnologia são os laboratórios de informática das escolas e conexão com a internet. Também são importantes recursos como máquina fotográfica ou filmadora, caixas de som e datashow.

Resultados Alcançados

Durante o ano de 2012 contabilizamos o seguintes resultados: 1º - Oficinas de Práticas Pedagógicas Inovadoras (OPPI), ações espontâneas de capacitação e do desenvolvimento das aulas criativas. Foram atendidos diretamente 88 educadores, entre professores, educadores do laboratório de informática e estagiários. Palmas: 16, Recife: 28 e Fortaleza 34 e desenvolvidos (criados) 23 projetos pedagógicos com diferentes níveis de rigor de sistematização Recife: A realização dos projetos de Aprendizagem e Mobilidade teve um total de 5 projetos envolvendo 15 professores. Garantimos suporte técnico e metodológico para realização dos projetos, acompanhamentos nas atividades externas e internas com orientação de como produzir vídeos e demais materiais necessários. Fortaleza: Vários professores abraçaram as propostas de projeto com mais entusiasmo que outros. Tivemos um grupo consistente de 05 (cinco) professoras que sempre estavam dispostas a conversar e aceitar nossas sugestões de atividades ou usos de tecnologias disponíveis em suas salas de aulas. Palmas: Foram mobilizados dez (10) professores para a criação e preparação conjunta de aulas criativas e projetos de Aprendizagem e Mobilidade, por meio de pesquisa e elaboração de material didático, tais como vídeo, apresentações de slides, por exemplo. Goiânia: 2º - Foram atendidos diretamente 670 crianças, adolescentes e jovens, de uma faixa etária que variou entre 8 a 18 anos. Destes foram envolvidos nas oficinas de tecnologia criativa, que priorizaram o trabalho de produção de vídeo de bolso, um total de 140 alunos, distribuídos em Palmas: 40, Recife: 60 e Fortaleza: 40. Recife: Elaboramos duas oficinas com foco na produção com os alunos. Na primeira trabalhamos a linguagem da animação Stop Motion. A segunda oficina se aproximou da temática que estava sendo trabalhada na escola: Consumo e Meio Ambiente. Fortaleza: As oficinas seguiram de acordo com o planejado, apenas com uma modificação no exercício final da oficina. Em vez de vídeos, Os alunos se interessaram por fazer um Ensaio fotográfico como objeto de conclusão. Palmas: As oficinas de vídeo foram substituídas por ações formativas que envolviam vídeos mas que estavam integradas às disciplinas ou demais projetos de aprendizagem desenvolvidas.



Locais de Implantação

Endereço:

Escola Estadual Dom Alano, Palmas, TO

Escola Estadual Parque Santa Cruz, Goiânia, GO

Escola Municipal Arraial Novo do Bom Jesus, Recife, PE

Escola Municipal Joaquim Alves, Fortaleza, CE