

PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS DIGITAIS EM ESCOLAS PÚBLICAS DE SALVADOR-BAHIA

Josenilda Pinto Mesquita¹, Alfredo Eurico Rodrigues Matta²

1. Doutoranda em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia - UNEB; *josymesquita@gmail.com

2. Professor do Depto.de Educação, UNEB, Salvador/BA

Palavras Chave: *Educação, Pedagogia, Conteúdos digitais;* .

Introdução

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) vem destacando-se como campo fértil para produção e difusão de conhecimento. A proliferação de redes para o compartilhamento de conhecimento e emergência de ambientes informatizados, contribuiu para utilização das tecnologias digitais no ensino, atendendo aos anseios de um sistema que demandava uma sociedade versátil, criativa e flexível, capaz de conciliar diversas atividades no seu dia-a-dia com o apoio das Tecnologias.

Destacaremos então, as potencialidades das tecnologias como mediadora para o ensino/aprendizagem e a produção de conteúdos educacionais colaborativos, com foco no estímulo ao raciocínio lógico e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Pensando estas habilidades temos como objeto da pesquisa: como entender o processo de desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de estudantes e professores engajados na prática de autoria de conteúdos digitais?

Este problema levou-nos a construção de uma solução prática de produção de conteúdos educacionais sócio-construtivistas em parceria com professores e estudantes da comunidade escolar dos bairros Pernambués (Colégio Estadual Governador Roberto Santos) e Cabula (Colégio Estadual Aliomar Baleeiro).

Nesta pesquisa objetivamos

- Construir conhecimentos de forma contextualizada e colaborativa sobre cada comunidade escolar parceira;
- Produzir colaborativamente conteúdos educacionais que atendam as demandas do contexto das unidades escolas;
- Definir variáveis e indicadores capazes de acessar o processo de aprendizagem e revelar suas propriedades e características cognitivas;
- Sistematizar as informações levantadas e os resultados das investigações para construir recomendações que otimizem resultados e a abordagem colaborativa utilizada;

Resultados e Discussão

Diante do exposto acima com relação ao desenvolvimento da metodologia, apresentamos uma proposta atual e inovadora, que vem sendo utilizada em pesquisas aplicadas com tecnologias da informação e comunicação (TIC). Para a investigação sobre uma produção de conteúdos educacionais digitais com professores e estudantes da comunidade escolar, utilizamos a metodologia *Design-Based Research* (DBR), ou Metodologia por "Proposta" como melhor seria entendida em português em tradução livre destes autores.

Em conformidade com os princípios de aplicação desta proposta metodológica dividimos a pesquisa em duas etapas:

A **primeira** etapa, conforme a DBR, é a construção de contexto e fundamentação para a elaboração de uma intervenção prática aplicada de construção de conteúdos educacionais.

A **segunda**, de desenvolvimento e séries de aplicações sistematicamente acompanhadas, com finalidade de desenvolvimento e inovação prática social.

Sendo assim, na **primeira**, buscamos responder a questão da pesquisa já enunciada e o amadurecimento do contexto através de pesquisas exploratórias a diversas fontes, levantamento documental e historiográfico, entrevistas, validações de modelo, referente a produção de conteúdos educacionais. Estas pesquisas serviram para atender aos objetivos já expostos, implicando no desenvolvimento de:

- 1) Uma interpretação do processo histórico do bairro;
- 2) Uma Construção de proposta didático-pedagógica para o ensino a partir de conteúdos educacionais;
- 3) Uma perspectiva prática de construção de conteúdos educacionais com/para a comunidade escolar;

O resultado desta fase foi um conjunto de informações do contexto do bairro e da comunidade escolar. Bem como indicadores socio-construtivistas validados pela comunidade utilizados na construção dos conteúdos educacionais. A **segunda fase** consistiu em, tendo desenvolvido os conteúdos, proceder na elaboração de uma série de aplicações em turmas do ensino médio, nas quais variáveis dependentes e independentes acompanharam os conteúdos quanto a sua capacidade de:

- 1) Prover a educação básica de mais uma linguagem para o ensino/aprendizagem;
- 2) Promover ensino/aprendizagem de forma apropriada a escolas públicas estaduais;
- 3) Analisar o desenvolvimento cognitivo de professores e estudantes para construção colaborativa;

O resultado destas aplicações foram analisados ocasionando no refinamento para melhorar os conteúdos educacionais aplicados, diante da análise de professores e estudantes.

Conclusões

A produção de conteúdos educacionais com autoria de professores e estudantes das escolas parceiras demonstrou o quanto o trabalho contextualizado e colaborativo pode funcionar de modo a engajar os estudantes no processo de aprendizagem, demonstrando também a importância destes serem participantes no processo de construção de conhecimento e como a mediação a partir de uma interface tecnológica pode corroborar cognitivamente com os sujeitos envolvidos. Sabemos que as demandas da educação são várias, mas apresentamos esta como uma das possibilidades de transformação a partir de prática pedagógica engajadora.

Agradecimentos

Agradecer a comunidade do Colégio Estadual Governador Roberto Santos e do Colégio Estadual Aliomar Baleeiro por aceitarem o desafio e a parceria na busca de práticas inovadoras para educação.

Agradecer a Fundação de Amparo a Pesquisa (FAPESB) pelo financiamento