

AS EXPERIÊNCIAS E IMPACTOS DOS CONTEÚDOS DIGITAIS NAS ESCOLAS DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DE SALVADOR PARA FORMAÇÃO DE ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO

Joelma Cerqueira de Oliveira¹, Alfredo Eurico Rodrigues Matta²

1. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade da Universidade do Estado da Bahia - UNEB; *joelmaoliveira8221@gmail.com

2. Professor Pesquisador do Depto.de Educação DEDCI, UNEB, Salvador/BA; *alfredo@matta.pro.br

Palavras Chave: Tecnologia Educativa, Aprendizagem Colaborativa, Conteúdos Digitais, Pedagogia de Projetos.

Introdução

Entendendo o processo de desenvolvimento cognitivo e aprendizagem dos estudantes com professores que estejam envolvidos e engajados na prática de autoria dos conteúdos Digitais, em busca de novas experiências que possibilite desenvolver a eficiência da abordagem socioconstrutivista metodologia aplicada para tal aprendizagem, onde ambos estejam envolvidos e em busca dessas novas descobertas. Os Conteúdos Digitais adentram os espaços escolares como mais uma importante ferramenta para o aprendizado, envolvendo os discentes e docentes nessa nova prática que permite e contribui para múltiplos aprendizados. Dessa forma os conteúdos digitais têm colaborado para a inclusão das tecnologias educacionais nas escolas de maneira mais crítica e inovadora, vindo como mais um incentivo e amadurecimento na produção de conteúdos digitais, a partir do envolvimento dos estudantes e professores inseridos no meio digital, assim como o despertar para uma profissão. Essas ações são desenvolvidas por meio de Oficinas teóricas e práticas com profissionais capacitados que apresentam esses jovens aprendizes um já conhecido de forma mais técnica nas perspectivas socioconstrutivista, busca também a formação dos professores para fazerem parte dessa incorporação, crítica das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, procurando produzir o engajamento dos sujeitos e de sua diversidade cultural, na inovação implicada quando da introdução das tecnologias da informação no cotidiano de contextos sociais concretos. Como os espaços escolares e sua formação como um todo, dessa forma o projeto em como principal objetivo, tendo em vista a sua ação atual nas escolas. Assim, o projeto pretende:

- Construir conhecimentos de forma contextualizada e colaborativa sobre cada comunidade escolar parceira;
- Realizar oficinas de apresentação da abordagem de design socioconstrutivista e suas possibilidades aos bolsistas da comunidade escolar parceira;
- Desenvolver a prática de autoria de conteúdos digitais com cada comunidade de estudantes, com a coordenação dos professores participantes, utilizando a metodologia desenvolvida na pesquisa;
- Desenvolver a produção de conteúdos digitais pelas comunidades escolares parceiras;

Resultados e Discussão

Inicialmente os trabalhos nas escolas tiveram como objetivo apresentar o projeto e sua finalidade para todo corpo docente, discente, gestores, colaboradores e a comunidade escolar que se envolve e participam dessas ações dentro e fora da escola, ao desenvolver as atividades a partir dessa escuta e levando em consideração o contexto que estão inseridos e as necessidades reais que essas ações dentro da unidade escolar pode colaborar para um melhor desenvolvimento

dessas atividades na escola. Potencializando o desenvolvimento e a produção de conteúdos digitais pelas comunidades escolares parceiras, com o devido acompanhamento metodológico e de investigação elaborado para a produção de conteúdos digitais de autoria nas comunidades das escolas envolvidas e parceira do projeto, apresentando assim a sistematização da análise do processo cognitivo e seus resultados sobre as características da pedagogia de projetos aplicada à autoria de hipermídia como as tecnologias educacionais, apresentando registro didático em um manual capaz de orientar outras comunidades escolares no desenvolvimento de processos similares, assim como também o desenvolvimento de repositório, apresentação com recursos de análise das produções e autorias dos autores advindos da comunidade parceira. A produção dos conteúdos digitais irá dispor de diversos tipos de mídias, em diversos formatos, tais como vídeos, áudios, animações entre outros. Contribuindo a partir destas produções para que o diálogo entre pluriculturalidade e tecnologia possa também realizar-se. As perspectivas, com o desenvolvimento dessas atividades de pesquisa, além de contribuir na formação dos professores para a incorporação, crítica das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, procurando produzir o engajamento dos sujeitos e de sua diversidade cultural, na inovação implicada quando da introdução das tecnologias da informação no cotidiano de contextos sociais concretos que permita esses educandos sair do Ensino Médio com um currículo diversificado, onde permite novos voos em suas escolhas acadêmicas e profissionais, pois temos comprovada a influência do projeto conteúdos digitais na vida desses estudantes que saem do colegial modificado e com outras perspectivas de vida pessoal, profissional e intelectual.

Conclusões

Podemos concluir que este projeto, portanto, além do viés já percorrido pelas oficinas e pela proposta de pesquisa-participante que envolverá e engajará as comunidades escolares na autoria de hipermídia, encaminhando o melhor e mais consciente uso dos laboratórios de informática nas escolas, tem também um lado de investigação de cunho experimental sobre a natureza psicopedagógica do trabalho de autoria de hipermídia, e neste sentido tem como objetivo contribuir para o avanço e conhecimentos de novas práticas no contexto escolar.

Agradecimentos

Agradecemos aos Colégios parceiros, Governador Roberto Santos, Helena Magalhães, Edvaldo Fernandes, Ministro Aliomar Baleeiro que tem nos apoiado em todas as ações dos projetos assim como o projeto Turismo de Base Comunitária (TBC) pela parceria, Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Fundação de Amparo à Pesquisa (FAPESB) e Instituto Anísio Teixeira (IATI) que colaboram para concretude dessa realização.