



Contemporânea

Contemporary Journal

3(8): 12985-13005, 2023

ISSN: 2447-0961

Artigo

ARTE E GEOMETRIA

ART AND GEOMETRY

DOI: 10.56083/RCV3N8-167

Recebimento do original: 24/07/2023

Aceitação para publicação: 24/08/2023

Lilian Isana Gonçalves Rocha Oenning

Especialista em Alfabetização e Letramento e Psicopedagogia Institucional

Instituição: Faculdade de Educação São Luis

Endereço: Rua Floriano Peixoto, 839/873, Centro, Jaboticabal - SP

E-mail: isanaoenning@gmail.com

Morgana Schotten

Especialização em Metodologia e Prática Interdisciplinar do Ensino

Instituição: Faculdade Capivari

Endereço: R. Fernando de Barros, 748, Centro, Capivari - SP, CEP: 13360-000

E-mail: morgana_schotten@hotmail.com

Ivanir Antunes Cardoso

Pós-Graduada em Educação Infantil

Instituição: CMEI Escadinha do Tempo

Endereço: Avenida Silvio Jorge Zanette, 481, Vila Zanette, Meleiro - SC

E-mail: ivantunes.08@hotmail.com

Anderson Soprana

Graduado em Ciências da Computação

Instituição: Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL)

Endereço: Av. José Acácio Moreira, 787, Dehon, Tubarão - SC, CEP: 88704-900

E-mail: acsoprana@gmail.com

RESUMO: Este artigo tem como objetivo compartilhar um relato de experiência sobre a utilização das novas tecnologias de informação e comunicação no contexto educacional proposta na disciplina de Tópicos Especiais em Tecnologias Educacionais (Utilização de Laboratórios Virtuais e Remotos na Educação), no *Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação (PPGTIC)* - Mestrado, onde vivenciamos na prática o ambiente virtual de aprendizagem (AVA-Moodle). Como ação prática pedagógica foi proposta a criação de um plano de aula interdisciplinar



(Artes, Língua Portuguesa e Matemática) em uma turma experimental do 4º ano (vespertino) dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Escola de Educação Básica Municipal Inês Toneli Napoli (Meleiro/SC), com o objetivo de implantar o ambiente virtual de aprendizagem (AVA-Moodle). As atividades foram desenvolvidas no segundo semestre de 2018, totalizando 8 horas/aulas ocasionalmente nas quartas-feiras no período vespertino, conforme metodologia aplicada pela professora titular/Artes usaremos (PBL) por meio de uma sequência didática/resolução de problemas tendo como conteúdo: polígonos, cores, linhas, formas fundamentados por artistas brasileiros, através de problematizações em sala de aula e do uso dos recursos tecnológicos (aplicações para computadores, tablets e smartphones).

PALAVRAS-CHAVE: Metodologia PBL, Interdisciplinaridade, Tecnologia.

ABSTRACT: This article aims to share an experience report on the use of new information and communication technologies in the educational context proposed in the Special Topics in Educational Technologies course (Use of Virtual and Remote Laboratories in Education), in the Postgraduate Program in Information and Communication Technologies (PPGTIC) - Master's Degree, where we experienced the virtual learning environment (AVA-Moodle) in practice. As a practical pedagogical action, we proposed the creation of an interdisciplinary lesson plan (Arts, Portuguese Language and Mathematics) in an experimental 4th grade class (afternoon) of the Early Years of Elementary School at the Inês Toneli Napoli Municipal Basic Education School (Meleiro/SC), with the aim of implementing the virtual learning environment (AVA-Moodle). The activities were carried out in the second semester of 2018, totaling 8 hours/class occasionally on Wednesdays in the afternoon, according to the methodology applied by the head teacher/Arts we will use (PBL) through a didactic sequence/problem solving with the content: polygons, colors, lines, shapes based on Brazilian artists, through problematization in the classroom and the use of technological resources (applications for computers, tablets and smartphones).

KEYWORDS: PBL Methodology, Interdisciplinarity, Technology.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.



1. Introdução

Com o advento de novos recursos computacionais e tecnológicos, culminando com o surgimento de novas teorias, metodologias e modalidades de ensino/aprendizagem propomos utilizar metodologias ativas, considerando a aprendizagem baseada em uma seqüência didática, para ampliar as possibilidades pedagógicas de forma interdisciplinar entre as disciplinas de Artes, Português e Matemática, para que os alunos adquiram o conhecimento por meio de soluções colaborativas de desafios.

A Metodologia Ativa promove a inserção do aluno no processo de ensino e aprendizagem. O estudante deixa de ser um agente passivo (que apenas escuta) e passa a ser um membro ativo na construção do saber por meio de estímulos sobre o conhecimento e análise de problemas.

Nesse contexto, o educando é convidado a participar com suas opiniões e ideias para promover transformações na sociedade. O professor deixa de ser o ator principal em sala de aula e se torna um mediador do conhecimento. Ele trabalha em conjunto com a turma para compartilhar conceitos e estimular o pensamento crítico.

O aluno é o protagonista do seu processo de construção do saber, pois ele terá uma maior responsabilidade para alcançar seus objetivos educacionais. Ele precisa saber se autogovernar e buscar no professor um apoio para o seu desenvolvimento.

Essa metodologia de ensino propicia maior interação em sala de aula e exige comprometimento da turma para que todos possam se desenvolver. Como resultado, os alunos ficam mais motivados a frequentar a escola e mais interessados em aprender.

"As novas tecnologias da comunicação e da informação permeiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar. A televisão, o rádio, a informática, entre outras, fez com que os homens se aproximassem



por imagens e sons de mundos antes inimagináveis. (...) Os sistemas tecnológicos, na sociedade contemporânea, fazem parte do mundo produtivo e da prática social de todos os cidadãos, exercendo um poder de onipresença, uma vez que criam formas de organização e transformação de processos e procedimentos”. (PCN’s, 2000, p.11-12).

O presente relato de experiência foi desenvolvido como um plano de aula interdisciplinar (Artes, Língua Portuguesa e Matemática) em uma turma experimental do 4º ano (vespertino) dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Escola de Educação Básica Municipal Inês Toneli Napoli (Meleiro/SC), com o objetivo de implantar o ambiente virtual de aprendizagem (AVA-Moodle). As atividades totalizaram 8 horas/aulas, por meio de uma sequência didática/resolução de problemas (PBL) conforme metodologia aplicada pela professora titular/Artes, com o uso dos recursos tecnológicos (aplicações para computadores, tablets e smartphones) desenvolvendo os conceitos sobre: polígonos, cores, linhas, formas fundamentadas por artistas brasileiros. Buscando desenvolver as competência e habilidades de raciocínio de forma colaborativa. - Identificar conceitos matemáticos de forma divertida. - Distinguir entre os diversos tipos de polígonos, as formas geométricas básicas. - Identificar através das obras de artes do artista Alfredo Volpi, as formas básicas geométricas. - Fornecer aos estudantes uma visão macro do uso das tecnologias - Demonstrar como as obras de Artes propiciam a criação de textos e problemas matemáticos. - Utilizar simulações para formar o Tangran, jogo milenar Chinês. - Utilizar a experimentação remota para explicar a decomposição das cores (O disco de Newton) - Resolução de problemas, coordenação motora e habilidades.

2. Aspectos Conceituais

A referida proposta pedagógica interdisciplinar elaborada e implantada pela pesquisadora, ou seja, o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) do



Moodle se constituiu em um recurso inédito na Educação Básica municipal do Estado de Santa Catarina.

O Moodle é um sistema de gestão de aprendizagem on-line, cujo acrônimo é Modular Object Oriented Distance LEarning (Moodle) consiste em um sistema modular de ensino à distância orientado a objetos, também denominado de SGC (Sistemas de Gerenciamento de Cursos) que fornece ao professor ferramentas didáticas, cuja base é um site, onde por meio de aplicações da Internet/Intranet são executadas em um servidor e que são acessadas por um navegador web. (NAKAMURA, 2008).

Desta forma despertamos a curiosidade e ampliamos a consciência da implantação, sendo que a construção dos conhecimentos nas disciplinas de Artes, Língua Portuguesa e Matemática, possibilitou que os alunos desenvolvessem as atividades propostas, e que produzissem e dessem visibilidade às suas atividades e aprendizagens.

É importante ressaltar as palavras de Kalinke (2003, p. 16): “É fundamental que, além de se apropriar da tecnologia, o professor saiba como direcionar o seu uso, bem como os seus recursos. Entendê-los e dominá-los é o primeiro passo para utilizá-los com sucesso.”

3. Metodologia de Aplicação

Com base no objetivo proposto, neste relatório de experiência, busca-se propor uma contribuição teórica por meio de uma pesquisa exploratória descritiva. A escolha pela investigação exploratória deu-se pela necessidade de fazermos a aplicação na prática dos conhecimentos obtidos com a disciplina de Tópicos Especiais em Tecnologias Educacionais (Utilização de Laboratórios Virtuais e Remotos na Educação), no *Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação (PPGTIC)* - Mestrado, onde vivenciamos na prática o ambiente virtual de aprendizagem (AVA-Moodle). Para a efetivação desta experiência, optou-se pela realização



de um relato de experiência descritivo, com o objetivo de possibilitar a visualização, ordenação e avaliação das atividades, sem o intuito de confirmar ou de negar, abrindo espaço para uma pesquisa explicativa, respaldada na experimentação. Busca-se ainda expor características de determinada prática, população ou o estabelecimento de relações entre as variáveis, embasando-se em quatro aspectos: descrição, registro, análise e interpretação de fenômenos atuais, objetivando o seu funcionamento no presente (ALYRIO, 2008; MARCONI; LAKATOS, 2011; GIL, 2010).

3.1 Conhecendo o Laboratório: EEBM. Inês Tonelli Napoli

O Laboratório atende todas as turmas na referida unidade escolar da Educação Básica, nos turnos matutinos e vespertinos, totalizando em média de 420 alunos do 1º ao 9º ano diariamente. O laboratório de Informática possui 20 computadores, sendo que estão em funcionamento 10 máquinas, deste modo distribuimos 2 alunos para cada máquina.

A turma do 4º ano (vespertino) dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Escola de Educação Básica Municipal Inês Tonelli Napoli (Meleiro/SC) será nossa turma piloto objetivando a implantação do ambiente virtual de aprendizagem (AVA-Moodle). Seguindo o cronograma da Professora titular propomos um plano de aula interdisciplinar (Artes, Língua Portuguesa e Matemática) /resolução de problemas (PBL) com a turma.

“O ritmo acelerado de inovações tecnológicas exige um sistema educacional capaz de estimular nos estudantes o interesse pela aprendizagem. E que esse interesse diante de novos conhecimentos e técnicas seja mantido ao longo da sua vida profissional, que, provavelmente, tenderá a se realizar em áreas diversas de uma atividade produtiva cada vez mais sujeita ao impacto das novas tecnologias.” (SANCHO, 1998, p. 41)



Figura 1. Laboratório de Informática



Fonte: Lilian Isana

3.2 Apresentação da Equipe de Estudantes do PPGTIC

Neste dia foi apresentado aos alunos, direção e demais professores envolvidos a metodologia a ser aplicada, conforme o plano de aula apresentado anteriormente ao professor Juarez na disciplina de tópicos Especiais em Tecnologia Educacional. E posteriormente evidenciamos o que cada membro da equipe desenvolveria, ou seja, eu Lilian Isana (Professor Aplicador), Morgana Schotten, (Apoio pedagógico), Ivanir Antunes (Apoio Pedagógico), Anderson Soprana (Apoio Técnico).

Figura 2. Apresentação alunos PPGTIC.



Fonte: Lilian Isana



Figura 3. Apresentação do plano de ensino.



Fonte: Lilian Isana.

A professora titular salientou que desenvolveríamos atividades virtuais e práticas conforme seu planejamento semestral, apresentamos o ambiente virtual de Ensino – Moodle, criamos os endereços eletrônicos previamente, e neste dia juntamente com os alunos configuramos suas senhas pessoais. Seguindo nosso planejamento apresentamos a Vida e Obra do Artista Alfredo Volpi acessando o link no Moodle: www.youtube.com/watch?v=BgiQnRNy8xQ e www.youtube.com/watch?v=h5mUdd_-0bI e posteriormente o texto informativo: Alfredo Volpi sua vida e sua história e algumas obras. Após a leitura prévia do texto informativo no Moodle, convidei os alunos a responderem a interpretação do texto sobre a vida de Alfredo Volpi. Como atividade complementar, solicitamos aos alunos que acessassem o Moodle em casa com a ajuda de sua família e tentassem desenvolver atividade seguinte: Usando o texto informativo da Vida e Obra do Artista Alfredo Volp, construa uma linha do tempo usando a dobradura de bandeirinhas. Acessando o Moodle: para obter a informação de como fazer uma dobradura. Continuamente na semana seguinte desenvolvemos atividades referente as cores: Primarias, secundarias e Decomposição das cores.

Conforme o planejado foi feita a explanação em sala de aula sobre as



cores, utilizando o livro virtual no Moodle, acessando o link: Turma da Mônica e as cores: www.youtube.com/watch?v=CO_bW6vGhKk como material de apoio, livro virtual Turma da Mônica/Cor de Rosa: <https://www.youtube.com/watch?v=93BCaTmZYIU> e explanamos sobre a decomposição das cores utilizando o Disco de Newton Acessando o link no Moodle: <http://relle.usfc.br/labs/9> .

Figura 4. Explanção em sala utilizando o livro da turma da Monica.



Fonte: Anderson Soprana.

Como forma de apreciação e experimentação realizamos uma atividade pratica de pintura utilizando a técnica da Têmpera (tinta feita com Ovos) usada por Alfredo Volpi.



Figura 5. Técnica de pintura: tempera.



Fonte: Ivanir Antunes.

A professora titular solicitou aos alunos que realizassem a experiência em casa e que registrassem a atividade através do aplicativo de celular whatsapp anexando a imagem no grupo da disciplina.

Figura 6. Atividade realizadas pelos alunos.



Fonte Lilian Isana.

Seguindo o planejamento explanamos sobre o Editor gráfico –Paint:



Figura 7. Explicação sobre o uso do editor gráfico PAINT.



Fonte Lilian Isana.

Como atividade complementar foi solicitado aos alunos acessarem o link no Moodle: www.youtube.com/watch?v=0urdqp5ts14 com o objetivo de esclarecer sobre o uso de ferramenta de desenho: Paint - editor gráfico. Para que na próxima semana fosse realizado a uma atividade no Paint, com o objetivo de construir uma Paisagem usando os polígonos simples (triângulo, quadrado, retângulo, Círculo). E que fosse colorido com as cores primárias e secundárias.

Figura 8: Atividade feita pelo aluno Luiz Augusto.



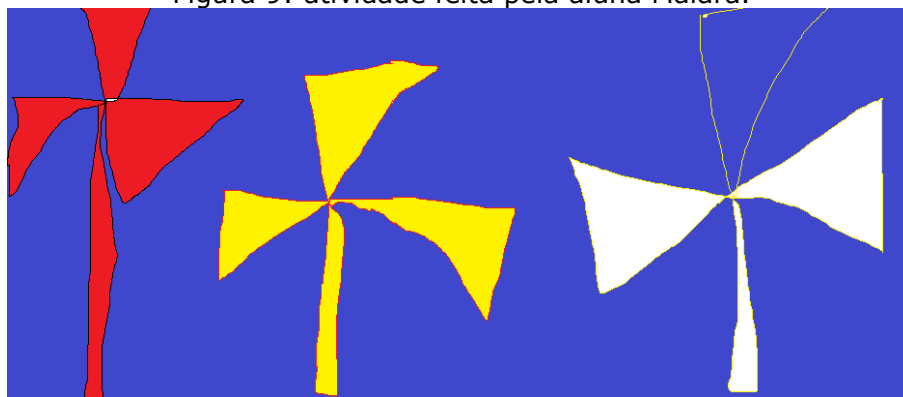
Foto: Lilian Isana.



Dando continuidade apresentamos os conceitos básicos sobre os polígonos, linhas e formas utilizando Moodle, conforme descrito abaixo:

Acessar o livro virtual turma da Mônica e as formas: link: <https://www.youtube.com/watch?v=gnA9szo2vGs>, Explicação em sala de aula sobre os Polígonos simples, utilizando como recurso o livro virtual.. Ao observar a obra de arte Cata-vento de Alfredo Volpi acessando o Moodle pelos links: <http://www.bcb.gov.br/htms/galeria/dadosArtista.asp?imagem=12&artista=volpi>.

Figura 9: atividade feita pela aluna Maiara.



Fonte Lilian Isana.

Em sala realizamos a leitura da Letra da Música no Moodle onde os alunos tiveram a oportunidade de aprender a cantar o Rap acessando o link no moodle. <https://www.youtube.com/watch?v=HJtzzAqrT2Q> na sequência os mesmos deveriam responder a Interpretação do Texto da Música juntamente com a professora pedagoga e titular da sala: Você conhece o vento? Ainda em sala de aula apresentamos a atividade de Construção do cata-vento, acessando o link: <https://www.youtube.com/watch?v=fAo268a2Mww>. Solicitamos aos alunos que respondessem as atividades matemáticas no Moodle, referente a música. Aproveitando a letra a professora titular convidou os alunos a criarem uma coreografia em sala:



Figura 10: Coreografia do Rap.



Fonte: Lilian Isana.

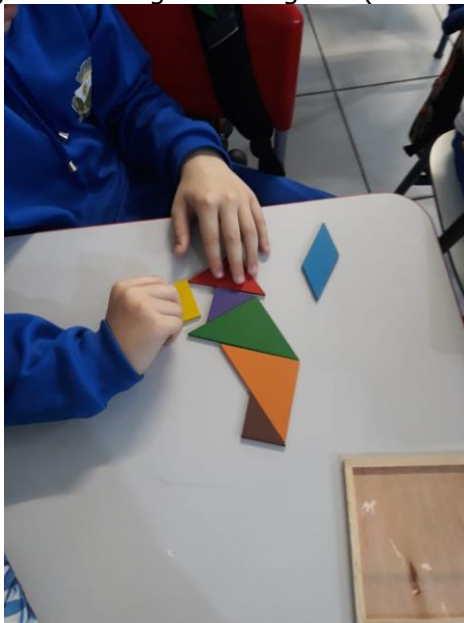
Utilizamos ainda como material de apoio o livro virtual no Moodle: História do pintinho que nasceu quadrado. link: https://drive.google.com/file/d/1BgrmiIFCLciaddvH2Iiclxz6H7n3_ms2/view, para que na próxima aula apresentássemos o Tangran.

Continuamente explanamos em sala de aula sobre a lenda do Tangran. Acessando o Moodle no links: Lenda do Tangran: https://www.youtube.com/watch?v=I-RxCw_QdV0 e apresentamos o jogo virtual: Tangran. Acessando no moodle o link: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=938> com o objetivo de construirmos os personagens a partir das peças do tangram, usando os mesmos para a construção uma história coletiva.

Ainda em sala de aula a professora titular/pedagoga desenvolveu atividades concretas utilizando o jogo do Tangran para desenvolver as habilidades de fração.



Figura 11. Jogo do Tangram (concreto).



Fonte: Lilian Isana.

Solicitamos que realizassem as atividades no moodle, referente ao tangram. No link Material apoio- jogo do tangram. Acessando o moodle: <http://www.atividadeseducativas.com.br/index.php?id=11755> .

Continuamente na semana seguinte explanamos em sala de aula sobre os sólidos geométricos, acessando no Moodle o Link: <https://www.youtube.com/watch?v=nQMCjr-AB2> salientando que os sólidos geométricos são encontrados nas diferentes formas existentes em nosso cotidiano. Como forma de concretização os alunos acessaram o link - Material de apoio, visualizando o Vídeo sobre as formas geométricas. Link: <https://you tube/IdIGddBixtg>. Ainda utilizando o material de apoio solicitamos que os alunos desenvolvessem as atividades matemáticas acessando no moodle o link: <http://bauzinhodaweb.blogspot.com/2015/02/atividadescom-solidos-geometricos-para.html>-

Dando sequencia as atividades com os sólidos geométrico, construímos uma vila com caixas de leite, e tinta feita a base de terra colorida, fazendo uma releitura das obras de Alfredo Volpi.



Figura 12. Construção da Vila com Caixas de leite e tinta à base de terra.



Fonte: Lilian Isana

Para finalizar este encontro apresentamos em sala de aula, acessando no Moodle o link do aplicativo de jogos Minecraft, utilizando este recurso para construir objetos variados. Esta atividade foi solicitada para ser realizada em casa como atividade complementar.

4. Resultado e Análise da Experiência

O presente relato de experiência foi desenvolvido como um plano de aula interdisciplinar (Artes, Língua Portuguesa e Matemática) em uma turma experimental do 4º ano (vespertino) dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental da Escola de Educação Básica Municipal Inês Toneli Napoli (Meleiro/SC), com o objetivo de implantar o ambiente virtual de aprendizagem (AVA-Moodle). As atividades totalizaram 8 horas/aulas, por meio de uma sequência didática/resolução de problemas (PBL) conforme metodologia aplicada pela professora titular/Artes, com o uso dos recursos tecnológicos (aplicações para computadores, tablets e smartphones) desenvolvendo os conceitos sobre: polígonos, cores, linhas, formas fundamentadas por artistas brasileiros.

De forma geral, a turma experimental evidenciou na prática a utilização do ambiente virtual, com ênfase no Moodle, como forma de disponibilizar e/ou acessar arquivos e documentos e oportunizando a melhoria



considerável na qualidade dos processos de ensino aprendizagem, independentemente do tipo formal, não formal ou informal de ensino.

Nosso objetivo era desenvolver as competência e habilidades de raciocínio de forma colaborativa, auxiliando os alunos à identificar conceitos matemáticos de forma divertida, distinguir entre os diversos tipos de polígonos e as formas geométricas básicas. Tudo isso fundamentado através das obras de Arte, fornecendo aos estudantes uma visão macro do uso das tecnologias, contudo ressaltando a importância da interdisciplinaridade ao demonstrar que as obras de Artes propiciam a criação de textos e problemas matemáticos.

Do mesmo modo, que a utilização de jogos milenares como o Tangran se redesenhou, sendo agora jogado em simulações virtuais, e que as possibilidades aumentaram, e/ou mesmo pela experimentação antes manual e pratica da decomposição da cor (O disco de Newton). O aluno contemporâneo é alguém globalizado, altamente conectado, capaz de realizar multitarefas e com uma significativa habilidade de interação social mediada pela tecnologia.

Talvez o uso de novas tecnologias possibilite motivar e facilitar o ensino aprendizagem ou até mesmo desmotivar e dificultar este processo. Contudo, a turma demonstrou grande interesse pela atividade proposta, houve uma aproximação entre as disciplinas melhorando o diálogo entre os pares, gerando feedbacks para as práticas em sala de aula. Também surge uma nova figura no ambiente escolar "a figura do professor tutor", professor este com necessidade de recriar-se e com uma nova configuração que permita a participação constante e interação do mesmo, a possibilidade de trocas de informações entre os aprendizes. O ambiente virtual de ensino e aprendizagem tem por característica principal a aprendizagem colaborativa, possibilitando a interação entre os mesmos, estimulando a troca de ideias e informações.



No decorrer da fase de implantação, após vencer as dificuldades decorrentes de problemas de conexão os alunos puderam navegar pelo Moodle para executar suas atividades, demandou maiores esforços na fase de execução das atividades como os problemas de lentidão do servidor, a lentidão dos computadores da escola e a falta de computadores para todos os estudantes.

Também houve certa dificuldade em trabalharmos a interdisciplinaridade, pois a medida que planejávamos as aulas surgiam novas ideias e a professora titular/pedagoga sentia dificuldade em mover seus conteúdos. As atividades desenvolvidas pelos estudantes eram continuidade dos conteúdos da disciplina de Artes desenvolvida em sala de aula. O ambiente não fora usado para criar um curso completo, apenas uma pequena parcela do conteúdo foi trabalhada on-line e nem todos os recursos do ambiente foram explorados neste momento. O planejamento era uma sequência didática com o objetivo de complementar as aulas. Sentimos um certo incomodo, perante a administração e a direção da escola, e por parte de alguns colegas, pois a novidade incomoda, causa estranhamento, críticas. A aplicação em seu cronograma original estava organizada para acontecer no mês de agosto e setembro, nas quartas feiras, nas duas últimas aulas, mas coincidentemente ocorreram muitas intervenções. Algumas vezes foi porque outro professor necessitava utilizar o Laboratório mesmo quando este já estava reservado para a atividade, outras vezes foi marcado reuniões no mesmo dia ocorrendo a dispensa dos alunos, outras vezes o Laboratório estava sem internet e o técnico responsável não comparecia quando era solicitado. Contudo somente terminamos nossa aplicação no início de dezembro. Deste modo prejudicando nossa equipe em desenvolver a atividade.



5. Conclusão

Estudar é pensar sobre a mesma coisa, dezenas, centenas e talvez milhares de vezes, pensando, verificando e comparando com o que já se sabe, construindo assim conhecimentos validos sobre a mesma coisa. Isso é aprender, ou talvez indo mais além e produzir conhecimentos inovadores. As aulas propostas no laboratório de informática, na pratica proporcionou um novo ambiente de ensino aprendizagem, destacando os recursos auxiliares que possuímos em nossas escolas e que muitas vezes não são usadas. Ao oferecermos atividades colaborativa, proporcionamos aos alunos compreender os conteúdos através da interação. O uso da metodologia PBL, metodologia de projetos quando bem aplicada leva a ações duradouras, ou seja, investigar o assunto sobre diferentes perspectivas. Outro ponto, desta metodologia é que ela deve ser interdisciplinar, multidisciplinar ou até transdisciplinar podendo ser coadjuvante no decorrer das atividades promovidas.

Os resultados evidenciam um cenário da educação básica um pouco longe do ideal, o uso de novas tecnologias e recursos de informação e comunicação ainda é pouco utilizada por alunos e professores. Seja pela falta de conhecimento de ambos ou pela falta de infraestrutura e estímulo dos gestores públicos para tal avanço. De um lado estão os professores, estes sobrecarregados com muitas tarefas e assoberbados por suas cargas horarias exaustivas, por outro lado, os alunos seres em pleno desenvolvimento sedentos pelo saber.

Observou-se também, uma maior interação na aprendizagem entre os professores/alunos, houve o despertar do interesse, da participação nas aulas apresentadas promovendo o desenvolvimento de habilidades, como oralidade, escrita, interpretação, análise das imagens, assimilação dos conteúdos e o uso pratico da informática.



Percebemos o quanto é importante que se aprofunde os estudos sobre a inserção da escola no universo virtual, no ciberespaço, considerando toda a sua complexidade, pois devemos fazer uso dos conteúdos da internet não como apenas “pinceladas” daquilo que interessa pontualmente para ilustrar ou completar um conteúdo de sala de aula, não podemos considerar esta forma como inserção de inovação. Destacamos que os alunos desta turma experimental possuíam conhecimento prévio quanto às pesquisas em endereços eletrônicos, pois os mesmo tem acesso a um computador, demonstrando um desempenho significativo no processo ensino-aprendizagem, uma vez que é realizado de forma clara e descontraída.

Durantes a implantação encontramos algumas dificuldades com a internet, em alguns momentos os computadores não estavam funcionando, a internet não funcionava, demorava carregar a página. Sendo assim o computador não deverá substituir o professor, a máquina deve sim, constituir-se num instrumento auxiliar, que dará ao professor mais tempo para a realização de outras tarefas, e que somente ele deve cativar e cultivar as crianças à aprender.

Por conseguinte, caberá cada vez mais à escola ensinar à criança, o jovem e o professor o manejo desse equipamento tão fascinante. Foi possível identificar que o ambiente virtual de aprendizagem pode ser considerado como uma alternativa viável e de baixo custo ao ensino-aprendizagem tradicional. E que o desenvolvimento da tecnologia educativa, o Moodle, se transforma em uma ferramenta complementar na construção do conhecimento em sala de aula e em laboratórios, bem como um recurso motivador para o professor e para o aluno. Neste sentido, este relato de experiência proporcionou aos alunos e aos professores envolvidos, um aprendizado dinâmico, participativo que possibilitou mudanças de comportamento nas atitudes e práticas pedagógicas.



Agradecimentos

Primeiramente a Deus, que permitiu que tudo isso acontecesse, ao longo de nossas vidas e não somente nestes anos como mestrandos, mas que em todos os momentos é o maior mestre que alguém pode conhecer.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um novo horizonte, ofertado com confiança, mérito e ética aqui presentes.

Aos Prof^{os}. Dr. Juarez Bento da Silva e João Bosco pela oportunidade e apoio na elaboração deste relato de experiência.

Meus agradecimentos aos amigos, companheiros de trabalhos que estão fazendo parte da minha formação e que estarão presentes em minha vida com certeza.



Referências

Alyrio, R.D (2009) Metodologia científica. PPGEN:UFRJ

Gil, A.C (2010) Como elaborar projetos de pesquisa, 5 ed. SP: Atlas.

Marconi, M.A.; Lakatos, E.M. (2011) Metodologia do trabalho científico. 4. Ed. SP: Atlas.

MEC – Ministério da Educação; Parâmetros Curriculares Nacionais – Ensino Médio; Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2000.

SANCHO, D. Os professores e sua formação. Lisboa: Nova Enciclopédia, 1995.