

## **INFO.EDU: NOVOS TALENTOS NO PAMPA – LABORATÓRIO DE CONSTRUÇÃO DE SITES EM ABORDAGEM PARTICIPATIVA**

**Área temática:** Tecnologia e Produção

Amanda Meincke Melo (Coordenadora da Ação de Extensão)

Jaline Mombach<sup>1</sup>, Holisson da Cunha<sup>2</sup>, Amanda Meincke Melo<sup>3</sup>

**Palavras-chave:** inclusão digital, informática na educação, tecnologia.

### **Resumo**

A Informática na Escola vai além da inserção de computadores no ambiente escolar. Envolve também a formação de professores, a fim de instrumentalizá-los à utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação no contexto educacional. Este artigo apresenta a experiência de oferta de um Laboratório de Construção de Sites a professores da Educação Básica da rede pública de Alegrete, a fim de incentivá-los à utilização da web 2.0 para a publicação de conteúdos e compartilhamento de informações no desenvolvimento de suas atividades escolares.

### **Introdução**

Muito rapidamente, a www mudou padrões de acesso à informação, de leitura e de pensamento. Hoje, os sujeitos e as narrativas são diferentes do que eram quinze anos atrás e mudam com velocidade constante. Este mundo complexo e veloz que a tecnologia gerou propõe novos desafios ao nosso sistema educacional. (SEABRA, 2010)

A escola, como espaço formador de cidadãos não pode ficar à deriva dos meios digitais. É necessário que a tecnologia e o acesso informatizado façam parte do cotidiano escolar, principalmente do cotidiano do professor, que é um dos principais protagonistas desse cenário.

Segundo Cox (2003) a chegada dos computadores nas escolas exige “dos agentes educacionais um novo posicionamento quanto ao quê e como fazer para dispor os múltiplos recursos da informática a serviço da educação”. Faz-se necessário, portanto, discutir, refletir, pesquisar o assunto.

Existem muitas táticas que o professor pode utilizar e que podem ser enormemente motivadoras, estimulando processos de transferência – e essa experiência o professor já tem, basta não se considerar um “ignorante em informática” e buscar aplicar na nova mídia sua base de conhecimentos,

---

<sup>1</sup> Curso de Ciência da Computação, UNIPAMPA

<sup>2</sup> Curso de Ciência da Computação, UNIPAMPA

<sup>3</sup> Doutora em Ciência da Computação, docente do Campus Alegrete, UNIPAMPA, amanda.melo@unipampa.edu.br

estando aberto à pesquisa e ao autoaprendizado contínuos. (SEABRA, 2010)

O subprojeto Info.edu: Novos Talentos no Pampa integrado ao Projeto Institucional Novos Talentos da UNIPAMPA, selecionado no Edital n. 33/2010 – Programa Novos Talentos/CAPES, tem entre seus objetivos: fomentar a sistematização do uso de recursos de informática em escolas públicas do município de Alegrete/RS alicerçada em métodos que promovam adoção significativa e autônoma da tecnologia no cotidiano escolar; usar Tecnologia de Informação e Comunicação como instrumento de construção e exercício da cidadania.

Entre as ações do projeto estão previstas três edições do *Workshop sobre o Uso da Informática em Atividades de Ensino-Aprendizagem no Município de Alegrete* (II, III e IV), organizadas pelo Grupo de Estudos em Informática na Educação, do Campus Alegrete da UNIPAMPA. O objeto de reflexão deste artigo é o *Laboratório de Construção de Sites*, ministrado no dia 25/02/2011, à tarde, por acadêmicos do Curso de Ciência da Computação, apoiados por membros da equipe de elaboração e execução do subprojeto Info.edu, dentro da programação do *II Workshop sobre o Uso da Informática em Atividades de Ensino-Aprendizagem no Município de Alegrete*, realizado nos dias 25 e 26/02/2011.

### **Metodologia**

A proposta do Laboratório de Construção de Sites segue uma abordagem participativa, baseada no Design Participativo (DP), valorizando as ideias e sugestões dos participantes em todos os momentos. O DP propõe a participação ativa de usuários no desenvolvimento de tecnologia. “Entre seus benefícios estão a democracia no ambiente em que é adotado, a aceitação daquilo que é construído em colaboração, além do compartilhamento de experiências e conhecimentos” (MOMBACH *et al.*, 2010 *apud* GRØNBØEK, 1991).

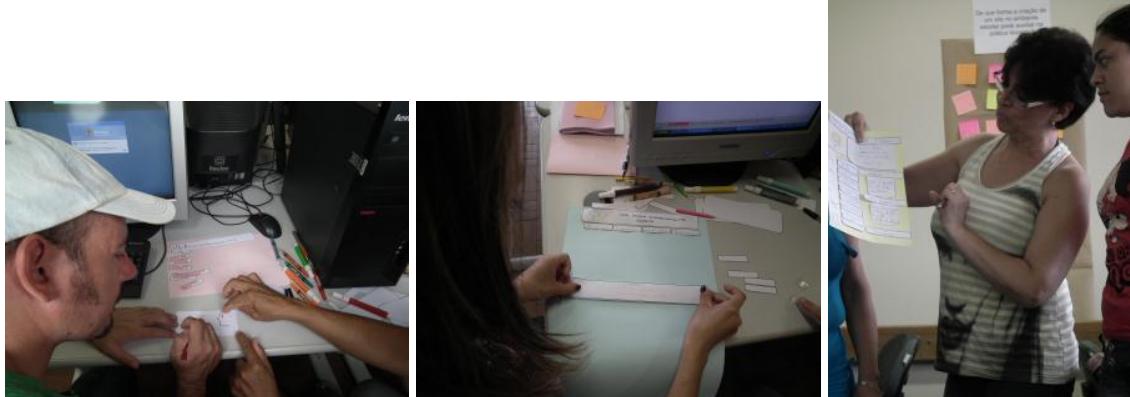
A oficina teve duração de aproximadamente 4 horas e público de 13 professores da Educação Básica municipal e estadual. O encontro teve início com uma breve discussão sobre a utilidade dos portais eletrônicos (ou *sites*) e como poderiam ser aproveitados na prática pedagógica.

Durante as discussões, foi questionada a diferença entre *blog* e *site*. Analisando os dois serviços junto ao grupo, concluiu-se que a diferença está na forma de organização da informação: um *blog* facilita a publicação de novos textos e ideias, organizando-os de forma cronológica; enquanto que um *site* pode ter uma organização mais complexa, formada por seções e subseções, com alguns de seus conteúdos com menor frequência de atualização. Em um quadro com a inscrição *De que forma a criação de um site no ambiente escolar pode auxiliar na prática docente?*, os participantes registraram suas ideias em *post-its* para compartilhamento com todo o grupo (Figura 1). Dentre as possibilidades apontadas estão: produção textual, registro de eventos, exposição de trabalhos, mostras digitais, entre outros.



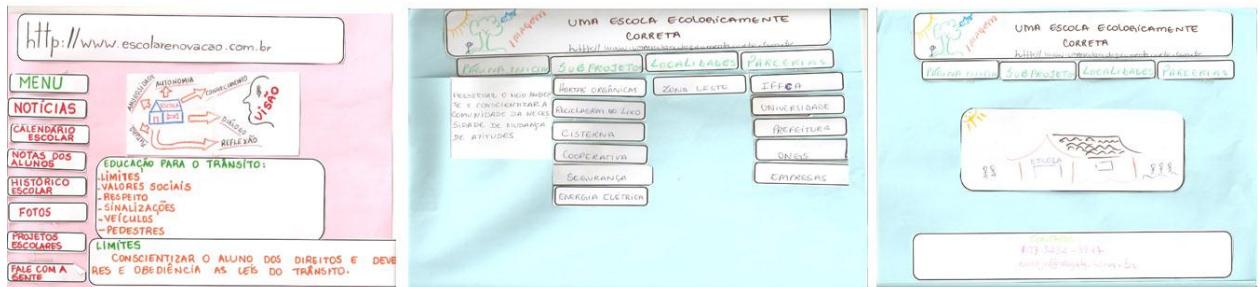
**Figura 1** – Painel com a inscrição “De que forma a criação de um site no ambiente escolar pode auxiliar na prática docente?”.

Partiu-se, então, à exploração da estrutura e do *layout* (apresentação) de sites com uma atividade bem dinâmica, incentivando a criatividade dos participantes. Estes foram organizados em grupos com o objetivo de criar protótipos (esboços) para site pessoal, site de escola, site de uma turma ou site para algum projeto (Figura 2). Para esse momento, foram distribuídas figuras, representando elementos de interface de um site (ex.: cabeçalho, elementos de menu, área de conteúdo, etc.).



**Figura 2** – Prototipação de sites.

Com essa atividade, o grupo de professores pôde representar sua concepção para um site (Figura 3) antes mesmo de partir para sua construção com auxílio de uma ferramenta computacional.



**Figura 3 – Protótipos criados em grupo.**

A partir dos protótipos elaborados, após apresentações das produções ao grande grupo, deu-se início à construção propriamente dita dos *sites* com apoio da ferramenta *Google Sites*. Para guiar esse processo, foram utilizados desafios, que são apresentados na Tabela 1, distribuídos junto ao material de apoio entregue aos participantes. A Figura 4 apresenta os *sites* em produção pelos participantes.

**Tabela 1 – Exemplos de desafios propostos aos participantes.**

Desafios
Crie um <i>site</i> : escolha um nome adequado e posteriormente a URL, que será o “endereço” do <i>site</i> ;
Personalize o tema do seu <i>site</i> , mudando o padrão para outro de sua preferência;
Crie três páginas (elas serão adicionadas automaticamente ao menu principal do seu <i>site</i> );
Edite uma página, explorando os diferentes <i>layouts</i> disponibilizados.



**Figura 4 – Sites em produção no sistema *Google Sites*.**

O *II Workshop* foi muito bem avaliado pelos participantes do evento. A continuidade das ações promovida pelo Grupo de Estudos em Informática na Educação junto aos professores da Educação Básica é bem acolhida:

“Foi um encontro muito dinâmico, com muitas informações e que mandou embora alguns medos. Vim para ver como poderia inserir no meu fazer

pedagógico e espero, sugiro que aconteça outros encontros.”

“A impressão que tive é que ninguém sabia mais. Aprendemos juntos. Sugestões: continuar acontecendo esses encontros.”

### **Execução da oficina no 29º SEURS**

Para o 29º SEURS, propomos a criação cooperativa de um *site*. Em pequenos grupos, os participantes confeccionarão diferentes protótipos e elegerão um para ser construído com auxílio do sistema *Google Sites*. Diferentes recursos do sistema serão apresentados aos participantes.

#### **Diálogo participativo**

Inicialmente será investigada a concepção que os participantes têm para *sites*: Para que serve um *site*? Como esse recurso pode ser utilizado para auxiliar a prática docente?

#### **Prototipagem**

Para criação de protótipos usaremos uma adaptação da técnica do *BrainDraw* (MULLER et al., 1997, p. 271), recomendada para a fase de design de um sistema de software. Figuras representando elementos de interfaces serão utilizadas.

Em grupos, os participantes terão o desafio de “montar um *site*”, discutindo desde objetivos e temas a serem abordados, como detalhes de sua estruturação e do *layout*. Os registros poderão ser feitos em folhas ofício com giz de cera, lápis de cor e colagem de figuras. Após, as produções serão compartilhadas com todos os participantes, a fim de alinhar ideias para a criação de um único espaço, a partir das discussões das propostas apresentadas.

#### **Edição do *site***

Com a utilização de um projetor, será explorada a edição de um *site* no sistema *Google Sites*. Convidando os participantes para investigarem a interface apresentada, em rodízio, todos terão a oportunidade de editar o mesmo *site*, a partir da projeção.

### **Conclusões**

Durante a oficina, os participantes demonstraram envolvimento e interesse nas discussões sobre o papel da utilização de *sites* no auxílio da prática pedagógica. Houve participação efetiva do público-alvo nas atividades programadas.

O tempo reservado para o primeiro momento foi bem aproveitado com diversos relatos, opiniões e propostas. Na dinâmica para criação dos protótipos, em grupo, surgiram questionamentos de qual seria a melhor forma de organizar e apresentar o *site* que estavam criando, o que foi negociado em grupo. Para a criação de *sites*, foram explorados diversos recursos do sistema *Google Sites*, entre eles: personalização do tema do *site*, criação de páginas, edição de conteúdo, inserção de imagens, vídeos, *links* e formulários.

O *II Workshop* foi muito bem avaliado pelos participantes, que em seus laboratórios/oficinas, proporcionaram espaço dinâmico e participativo de construção

de conhecimento. Para os alunos extensionistas foi uma oportunidade valiosa para compartilhar conhecimentos construídos em sala de aula e para usar da criatividade na proposição de mecanismos de trabalho em grupo, com possibilidade de impacto nas práticas de professores que atuam em escolas públicas do município. A experiência foi rica em aprendizagem para todos os envolvidos, tanto participantes como proponentes.

### **Referências**

- COX, K. K. **Informática na educação escolar**. Campinas: Autores Associados, 2003.
- GRØNBØK, K. **Prototyping and active user involvement in system development**: towards a cooperative prototyping approach. 1991. (Tese de Doutorado) – Computer Science Department, Aarhus University, 1991. Disponível em: <http://www.daimi.au.dk/~kgronbak/Thesis/ThesisOverview.html>. Acesso em 5 jun. 2011.
- MOMBACH, J. G.; MELO, A. M.; WERNZ, M. C. G.; SALDANHA, J. F.; MACHADO, R. **Gurizada.net: inclusão\_digital\_em\_perspectiva participativa**. In: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO, 30., WORKSHOP SOBRE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 16., 2010, Belo Horizonte. Anais... Porto Alegre: SBC, 2010. p. 1069-1078.
- MULLER, M. J.; HASLWANTER, J. H.; DAYTON, T. **Participatory Practices in the Software Lifecycle**. In: HELANDER, M. G.; LANDAUER, T. K; PRABHU, P. V. (Ed.). Handbook of Human-Computer Interaction, 2. ed. Amsterdam: Elsevier, 1997. 255-297 p.
- SEABRA, C. **Tecnologias na escola**. Porto Alegre: Telos Empreendimentos Culturais, 2010. Disponível em: [https://www.institutoclaro.org.br/banco\\_arquivos/Cartilha.pdf](https://www.institutoclaro.org.br/banco_arquivos/Cartilha.pdf). Acesso em 5 jun. de 2011.