

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 Mombach¹, Holisson da Cunha², Amanda Meincke Melo³

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 e 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,

¹ Curso de Ciência da Computação, UNIPAMPA

² Curso de Ciência da Computação, UNIPAMPA

³ 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* GRØNBØCK, 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.).

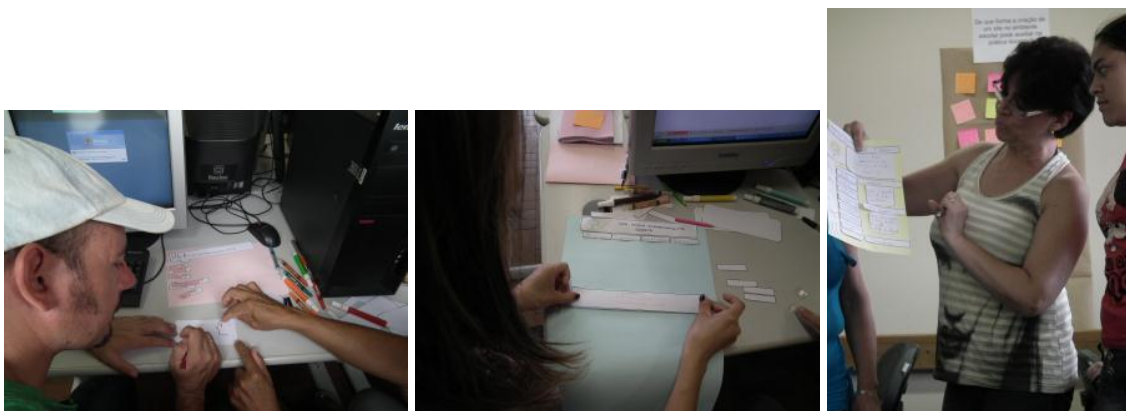


Figura 2 – Prototipação de *sites*.

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.

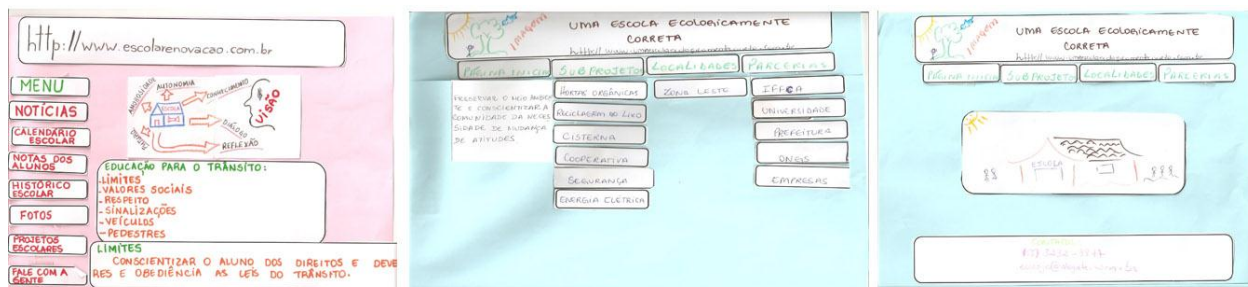


Figura 3 – Protótipos criados em grupo.

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.

GRØNBÆK, 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. Acesso em 5 jun. de 2011.