

MAPA DIGITAL: UMA INOVAÇÃO TECNOLÓGICA NOS PROCESSOS EDUCATIVOS NA ESCOLA

MARESSA STEPHANY CARVALHO SANTOS¹; BIBIANA DE MORAES DIAS²; BRUNA LETÍCIA DA SILVA BUENO³; ISABELA MARIA SANTOS SILVA⁴; MAYARA GOULART BRASIL⁵; LILIAN LORENZATO RODRIGUEZ⁶

¹*Universidade Federal de Pelotas – maressastcarvalho@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – bibianamdias@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – bruleticia@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – isabelamariassilva@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – mayaragbrasil@hotmail.com*

⁶*Universidade Federal de Pelotas – lialorenzato@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Machado de Assis tem sua base na Rua Doutor Francisco Ferreira Veloso, 154, no bairro Três Venda de Pelotas/RS, com cerca de 150 estudantes dos anos iniciais (Pré ao 5º ano) do Ensino Fundamental. Apesar de seu público ter crescido mais que o dobro no último ano, a escola ainda mantém o caráter pessoal, de escola de bairro onde cada professor conhece cada um dos seus educandos e a educação acontece de modo quase particular, sendo ajustada à realidade dos educandos que ali se encontram.

O Grupo de Ação e Pesquisa em Educação Popular - GAPE, vinculado ao Programa de Educação Tutorial - PET, por sua vez, é um grupo multidisciplinar formado por 12 estudantes bolsistas da Universidade Federal de Pelotas - UFPel, que pesquisam as questões relativas à educação popular ao exemplo do proposto por Paulo Freire através de projetos focados em suas áreas de atuação e parcerias com escolas, sob a orientação da Professora Lilian Lorenzato Rodriguez.

[...] Trabalhar lúdicamente em favor da escola pública, em favor da melhoria de seus padrões de ensino, em defesa da dignidade dos docentes, de sua formação permanente. Significa lutar pela educação popular, pela participação crescente das classes populares nos conselhos de comunidade, de bairro, de escola. Significa incentivar a mobilização e a organização não apenas de sua própria categoria, mas dos trabalhadores em geral como condição fundamental da luta democrática com vistas à transformação necessária e urgente da sociedade brasileira (FREIRE, 2000, p.50).

A parceria entre a Machado de Assis e o PET GAPE existe desde o início de 2016, e a partir desse diálogo diversos projetos e atividades são criados. Um exemplo é a montagem de um mapa digital da cidade de Pelotas a partir de uma ação coletiva da escola, onde os educandos dos 4º e 5º anos estudaram os principais pontos históricos da cidade, produzindo uma pesquisa e estudo da história local, enquanto as demais turmas trabalhavam de diversos modos a cultura e particularidades da cidade. Como exemplo, citamos uma atividade na qual os pequenos do Pré I tiveram um dia para estudar e produzir os famosos doces, tradição pela qual a cidade é tão conhecida.

Posteriormente foram organizadas visitas em diversos locais como: propriedade familiar de produção, serviços de saúde e segurança, museus, prédios históricos, etc. Também foram realizadas atividades educativas na escola

sobre a cidade e confecção de maquetes, objetos representativos e mini documentários com o auxílio do GAPE.

Com base nessa pesquisa e materiais feitos pelas crianças, vem sendo construído pelo PET GAPE um mapa digital, onde os locais são ilustrados e apresentados. Esse material volta então para a escola, onde será estudado pelas turmas seguintes de modo interativo, relembrando o local por onde já passaram e conheceram durante as visitações, bem como todo o conteúdo trabalhado. E assim se produzirá um material didático próprio da e para esta realidade escolar.

2. METODOLOGIA

Para a criação do mapa virtual foi antes realizada uma pesquisa com os estudantes do 4º e 5º anos sobre a história da cidade de Pelotas e seus locais turísticos, objetivando a descoberta, por parte destes, da história por trás dos prédios, e um melhor conhecimento acerca da cidade na qual vivem.

Essa fase de coleta de dados, realizada com as crianças, foi muito importante na criação do mapa virtual, pois para que o mesmo fosse didático e útil, percebemos a necessidade de uma ligação maior entre a tecnologia usada e o modo de educação adotado pela escola, para que não se tornasse uma inovação conservadora¹, como diz Paulo Gileno Cysneiros (1999, p. 15-16):

Em escolas informatizadas, tanto públicas como particulares, tenho observado formas de uso que chamo de inovação conservadora, quando uma ferramenta cara é utilizada para realizar tarefas que poderiam ser feitas, de modo satisfatório, por equipamentos mais simples. [...] São aplicações da tecnologia que não exploram os recursos únicos da ferramenta e não mexem qualitativamente com a rotina da escola, do professor ou do aluno, aparentando mudanças substantivas, quando na realidade apenas mudam-se aparências.

Após a pesquisa com os estudantes da escola, foi realizada uma visita técnica aos locais turísticos de Pelotas, onde os estudantes participaram de visitas guiadas e fizeram paralelos entre o que descobriram pela pesquisa na escola e o que foi apresentado pelos guias de cada local, possibilitando assim um melhor entendimento da cidade em que vivem. Na sequência e em sala de aula as crianças produziram textos e representações sobre os pontos e aspectos históricos da cidade. Em seguida, e diante destas produções, fez-se a construção do mapa, que foi dividida em duas partes: Parte Gráfica e Programação. Na Parte Gráfica, ilustramos todos os prédios exibidos e a geografia da cidade de Pelotas, estudando o melhor jeito de agrupar os mesmos e esquematizando zooms para locais com muitos prédios (como é o caso do entorno da Praça). Já na Programação, se deu a parte funcional do mapa, de como transformá-lo de gráficos bidimensionais para uma página *HTML* executável e interativa, sem o uso de internet *wireless*, pois a escola ainda não possui uma rede de dados própria.

É interessante observar que entre as etapas II e III, as professoras responsáveis pela produção da pesquisa com as turmas do 4º e 5º anos confeccionaram um mapa físico para testar a usabilidade do projeto. Com os materiais que tinham disponíveis, foi feito uma versão simplificada do mapa digital onde as crianças precisavam apontar a localização de cada lugar visitado e criar o caminho que tinham traçado. A atividade foi bem recebida e as crianças se mostraram animadas pela oportunidade de relembrar a visita de campo, além de comprovarem ter aprendido o conteúdo apresentado.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste momento o trabalho encontra-se na etapa de programação do mapa virtual, onde todo o material coletado pelos alunos está passando por revisão para ser inserido, e o projeto gráfico do mesmo está sendo adaptado para a interatividade *HTML*. As ilustrações dos locais já estão finalizadas, assim como a estilização da cidade de Pelotas e os possíveis *zoom* que serão utilizados para melhor entendimento.



Como primeiro e principal resultado tem-se a absorção do conteúdo abordado pelas turmas. Considerando que a escola Machado de Assis só recentemente adquiriu um espaço mais adequado, as crianças reagem positivamente à mudança de locais, provando que “a arquitetura pobre e o mobiliário desconfortável e precário dificultam o trabalho intelectual de alunos e mestres.” (CYSNEIROS, 1999, p. 12). Ao somar os resultados já satisfatórios que as crianças vinham conquistando ao projeto do Mapa Digital, vemos que propostas de ensino como essa, ao ultrapassarem os muros da escola, aumentam a capacidade de aprendizado das crianças, pois oferecem um novo meio de aprender que explora o lado criativo e enérgico destas.

4. CONCLUSÕES

O projeto de elaboração do Mapa está vinculado ao projeto Conhecendo Pelotas desenvolvido pela Escola Machado de Assis em acompanhamento das bolsistas do GAPE, em especial a acadêmica Isabela Maria Santos Silva, e surgiu como um meio de apresentar Pelotas para as crianças da escola a partir de seus próprios estudos e produções, uma vez que estas, apesar de residirem na cidade, não conheciam sua história na íntegra. Com um caráter inovador, que acontece simultaneamente com todas as crianças da escola, do Pré I ao 5º ano, e a partir de produções próprias, o projeto através de diferentes formas continua a ser explorado e desenvolvido com as turmas conforme estas avançam nos níveis de

ensino, razão pela qual o mapa e seu conteúdo continuam em produção e aperfeiçoamento.

Neste momento do projeto percebe-se que inovações no modo de ensino são possíveis e que a parceria entre tecnologia e educação pode trazer bons resultados, desde que ambos estejam em harmonia.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FREIRE, P. **A Educação na Cidade**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CYSNEIROS, P. G. Novas tecnologias na sala de aula: Melhorias do ensino ou inovação conservadora? **UNIANDES - LIDIE**, Colombia, v.12, n.1, p. 11 - 24, 1999.