

Projetos de aprendizagem e as mídias: uma experiência em arte

Nelcí Andreatta Kunzler

Resumo: Esta experiência foi realizada em turmas de 2º ano de ensino médio, em 2011 e 2012, do Centro de Educação Básica Francisco de Assis/FIDENE-Ijuí/RS, na disciplina de Arte. A experiência foi amparada pela metodologia dos projetos de aprendizagem, seu referencial teórico e a relação desta com as mídias na educação. O objetivo foi compreender possíveis pressupostos para a efetivação de aprendizagens significativas através desta metodologia, buscando perceber carências e entraves que estão presentes na escola, assim como possíveis ganhos ao se dar a implementação desta na escola. A principal conclusão que se pode afirmar com esta pesquisa é que sendo protagonista de sua aprendizagem e partindo de sua curiosidade, o educando terá maiores possibilidades de aprender efetivamente, além de construir-se pesquisador, condição necessária para toda aprendizagem. Para isso, promover na escola vivências educativas através de projetos contextualizados é fundamental, focando o papel do professor na mediação.

Palavras-chave: projetos de aprendizagem; mídias; educação.

Com o título: *?!O que eu quero aprender agora?!...* este projeto educativo foi realizado com turmas de 2º ano de Ensino Médio, em 2011 e 2012, na disciplina de Arte, do Centro de Educação Básica Francisco de Assis, de Ijuí/RS, escola mantida pela FIDENE, a partir da metodologia de projetos de aprendizagem¹, enfocando possibilidades de relações com as mídias.

Iniciou-se a primeira aula sugerindo aos educandos que pensassem numa pergunta que eles tinham muita curiosidade de buscar respostas. Em seguida, eles deveriam elencar as certezas provisórias, as dúvidas temporárias e as hipóteses referente ao assunto.

Depois aproximou-se as perguntas e formou-se grupos de pesquisa. As aproximações se deram a título de conhecimento, das dúvidas e não apenas por afinidades pessoais. No decorrer do processo, os educandos são convocados a trocar e socializar pesquisas, junto com a intervenção do professor, que pode ser de diferentes maneiras e recursos².

¹ A metodologia de projetos de aprendizagem busca ampla afinidade com sua teoria/filosofia. É amparado na concepção construtivista de ensino-aprendizagem, com foco na teoria sociointeracionista da aprendizagem, concebida por Vygotski. Apoiar-se também nas descobertas recentes da neurociência, mais especificamente da psicologia genética. Estes são estudos do LEC (Laboratório de Estudos Cognitivos), da UFRGS, que tem desenvolvido experiências e pesquisas desta metodologia. Os projetos de aprendizagem partem de uma pergunta do educando, que irá tornar-se o problema da pesquisa

² Lea Fagundes, em sua vasta experiência nos apresenta essa nova possibilidade: "Não é mais a lógica do individualismo e da competição em que os mais fortes são privilegiados e os fracos são excluídos. Não é a lógica do atendimento de massa em que uma sala abriga uma classe organizada como se fosse 'homogênea', considerando apenas "idade e nível de escolaridade, a quem é ensinado

As estratégias e atividades foram sendo construídas no decorrer do projeto. As definidas pelo professor foram:

1) Pesquisas diversas a fim de possibilitar o entendimento das interrelações de seus objetos de pesquisa em vários campos do conhecimento;

2) Promoção de discussões nas diferentes mídias e gêneros textuais em torno da situação-problema de cada grupo.

Tabela 01- Possibilidades de mídias e gêneros apresentados aos educandos:

<i>Mídia</i>	<i>Gêneros</i>
Impresso	notícia, nota, reportagem, entrevista, infográficos, artigo, coluna, editorial, carta de leitor, ensaio, resenha crítica, charge, cartum, história em quadrinhos, anúncio publicitário etc.
Rádio	notícia, reportagem, debate, documentário, boletim informativo, programa de entrevista, programa musical, programa de variedades, radionovelas, transmissões esportivas, chamada de programação, spots, jingle, script etc.
TV	telejornal, programa de entrevista, debate, reportagem, documentário, talk-show, programa musical, programa de variedades, novelas, minisséries, seriados, filmes, chamada de programação, comerciais, programas sobre esporte, roteiro etc.
Internet	sites de informação, sites de busca, páginas pessoais, blogs, flogs, webquest, sites de relacionamento, fórum de discussões, mapas conceituais, softwares on-line, etc
Informática	Softwares em geral: editores de vídeos e imagens, de textos e outros

(Adaptado de texto da disciplina *Desenvolvimento de projeto com mídias integradas na educação*, do curso de Pós-graduação Mídias na Educação -UFSM/RS)

3) Escrita da pesquisa usando as regras de pesquisa científica;

4) Apresentação da pesquisa com tempo determinado e no final, um momento de discussões no coletivo;

5) Apresentação e/ou vivências de arte que conste pesquisa de artistas e arte em geral ;

6) Criação artística por grupo tendo como tema a pergunta do grupo, podendo escolher as linguagens a serem utilizadas.

o mesmo conteúdo, da mesma forma, ao mesmo tempo, a todos os alunos, no mesmo espaço". (Fagundes, 2004, p.341).

Sugeriu-se que cada grupo buscasse, no decorrer da pesquisa, os recursos materiais, tecnológicos e de profissionais existentes na escola e mesmo fora dela, que colaborem na busca de respostas para suas dúvidas.

Tabela 02– Ações planejadas no coletivo para o desenvolvimento do projeto:

AÇÃO	ENCAMINHAMENTOS/ FORMAS DE SOCIALIZAÇÃO
Definição das perguntas, aproximação das perguntas afins para formar o grupo, discutir certezas provisórias, dúvidas temporárias e hipóteses.	1)Grupo 1: <i>Por que temos medo? Por que gostamos de alguém? Por que somos tão suscetíveis às emoções e sentimentos?</i> 2)GRUPO 2: <i>Por que o que não é real nos atrai?</i> 3) Grupo 3: <i>Deus existe? Existe vida após a morte?</i> 4) GRUPO 4: <i>O homem nasce bom e a sociedade o corrompe?</i> 5) Grupo 6: <i>Espíritos existem?</i> 6)Grupo 7: <i>Por que sorrimos quando alguém sorri? Por que bocejamos quando alguém boceja? Por que sofremos quando alguém chora?</i>
Pesquisa em diferentes fontes sobre cada temática: informática, revistas, profissionais, internet e livros.	Sugeriu-se trocas de textos, vídeos, sites, comunicação via email, facebook, msn e outros meios; Entrevistas com profissionais de áreas afins às perguntas.
Planejamento do trabalho escrito e das formas de socialização e dinâmicas de discussões das temáticas.	Encaminhou-se um fórum de discussões; um debate no <i>facebook</i> ; uma videoconferência com uma psicóloga; debate entre grupos da sala sobre a sua temática; criação de mapa conceitual que reúne as ações e pesquisas de todos os grupos. Divulgação no site da escola e blog de arte
Continuidade da pesquisa.	Visita à 8ª Bienal do Mercosul.
Socializações e discussões dos temas por grupo	Encaminhamentos das ações planejadas e outras surgidas no decorrer das pesquisas e socializações.

autonomia, o fortalecimento do aprender a aprender e a interdisciplinaridade dos conhecimentos de uma educação inserida no contexto do educando, sem perder de vista os conceitos e saberes específicos da disciplina arte.

Referências:

COSTA, Antonio Carlos Gomes, *Protagonismo Juvenil- O que é e como praticá-lo* – Disponível na internet <http://escola2000.net/aprendizagem/ac-protagonismo.htm>. Acessado em novembro de 2011.

Entrevista com Léa Fagundes: “O professor deve tornar-se um construtor de inovações” Em 23 de Agosto de 2004. Disponível em <http://www.midiativa.tv/blog/?p=341>. Acessado em julho de 2011.

FAGUNDES, lea; SATO, Luciane; LAURIONO-MAÇADA, Débora. *Aprendizes do futuro: as inovações começaram!* Brasília: SEED; MEC; PROINFO, 1999. Disponível na Internet <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me003153.pdf>. Acessado em julho de 2011.

FREIRE, Paulo; FAGUNDEZ, A. *Por uma pedagogia da pergunta*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

HERNANDEZ, F. *Transgressão e Mudança na Educação — Os Projetos de Trabalho*. Ed. Artmed.

SANTOS, Akiko. *Pedagogia ou Método de projetos? Referências Transdisciplinares*. Setembro de 2006. Disponível na internet http://www.ufrj.br/leptrans/arquivos/Pedagogia_ou_Metodo_de_Projetos.pdf. Acessado em agosto de 2011.