



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



O USO DO SOFTWARE JCLIC PARA FORMAÇÃO DE PROFESSORES EM EDUCAÇÃO PARA AS RELAÇÕES ÉTNICO- RACIAIS

Tecnologia, Produção e Educação.

Universidade Federal do Pará (UFPA)

Paulo Damasceno do Amaral Neto¹

Claudio Lopes de Freitas²

Débora Alfaia da Cunha³

RESUMO

O presente artigo objetiva socializar resultados do trabalho realizado pelo projeto de extensão “Educação e Ludicidade Africana e Afro-brasileira” da Universidade Federal do Pará/Campus Castanhal. O referido projeto volta-se para a proposição de metodologias lúdicas para o ensino de temas culturais, entre as ações destaca-se a elaboração de jogos digitais com o uso do software livre JCLIC. Os jogos permitem o ensino-aprendizagem da cultura africana e afro-brasileira de forma ativa e lúdica, ao mesmo tempo em que respondem às necessidades de formação docente criada pela Resolução nº 1, de 17 de Junho de 2004, que instituiu as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para a Educação das relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana. O trabalho foi realizado em diferentes turmas de Pedagogia, por meio de oficinas pedagógicas abertas a comunidade em geral. Já foram realizadas nove oficinas de formação, atingindo mais de 200 sujeitos, entre alunos de graduação, professores da Educação Básica e comunidade em geral.

Palavras-chave: jogos digitais, educação étnico-racial, formação de professores.

¹ Graduando de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Pará / Campus Castanhal. Bolsista do projeto LAAB/ Edital Navega Saberes/Infocentro/UFPA.

² Professor de Tecnologia, informática e Educação, no PARFOR/Pedagogia/UFPA. Vice-coordenador do projeto LAAB/ Edital Navega Saberes/Infocentro/UFPA.

³ Professora Doutora do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade Federal do Pará / Campus Castanhal. Coordenadora do projeto LAAB.



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



1. Introdução

Este artigo tem como objetivo mostrar a importância das ferramentas digitais na formação inicial e continuada de professores dando ênfase ao ensino da história e cultura africana e afro-brasileira. O uso de tais ferramentas permite aos professores a elaboração de seus próprios recursos didáticos, os adequando a novos conteúdos curriculares. Entre os novos conteúdos da Educação Básica, destaca-se a inclusão da Educação para as relações étnico-raciais e o ensino de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira. Tais temas tornaram-se obrigatórios pela Lei 10.639 de 2003 e pela Lei 11.645 de 2008, que alteraram a LDB para incluir os estudos culturais em todo o currículo do ensino Fundamental e Médio. No mesmo sentido, a Resolução nº 1, de 17 de Junho de 2004, que instituiu as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) para a Educação das relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana, evidencia a necessidade de formação docente para o efetivo cumprimento das novas exigências curriculares.

Entre as diferentes maneiras de incluir os temas culturais o projeto LAAB, por meio do financiamento do Edital Navega Saberes/Infocentro/UFPA, propôs a elaboração de material lúdico digital com foco nos novos conteúdos culturais. O objetivo é tanto ampliar os recursos lúdicos voltados aos temas culturais, quanto dar autonomia aos professores para produzirem seus próprios recursos. Tornar os professores protagonistas e conseqüentemente seus alunos da ação didática é um dos fundamentos das novas abordagens em Educação e Tecnologia.

Conforme Moreira (1999), devemos recusar o papel de ser somente transmissores de conhecimentos e passarmos a conceber os indivíduos como elaboradores do saber, mas que necessitam do educador como mediador. O autor parte do pressuposto que o objetivo do ensino é compartilhar, professor e aluno, significados e promover a aprendizagem significativa. No entanto, isso acontecerá apenas quando o aluno internalizar esses significados de modo não arbitrário e não literal, quando as novas informações obterem um significado por interação com o saber prévio do

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

educando e, concomitantemente der significados adicionais, distinguirem, integrarem, transformarem e enriquecerem o conhecimento já existente.

A base teórica que sustenta as ações de formação é o Construcionismo que possui como nome de referencia Seymour Papert. Para este estudioso o ensino mediado pelo computador deve partir de uma compreensão ativa de aprendizagem, no qual o próprio indivíduo participa inclusive das decisões sobre como definir seu percurso a partir de seus interesses de aprendizagem. O professor passa a ser um profissional que instiga a aprendizagem por meio dos temas e estratégias de ensino, mas deixa de ser o centro do processo, aquele que definia tudo que seria estudado pelos alunos, pois a tecnologia e os recursos *online* fornecem fluidez e autonomia para que, partindo dos temas e desafios colocados pelo professor, os alunos criem maneiras diferentes e criativas de resolução dos problemas. (Papert, 1994).

A abordagem construcionista compreende que o uso de jogos eletrônicos na educação permite que professores e alunos assumam esse comportamento ativo, tão fundamental para uma educação renovada. Além disso, tais jogos permitem desenvolver importantes habilidades nos estudantes e, ao mesmo tempo, conseguem tornar a aprendizagem mais lúdica, criando menos barreiras de aprendizagem. Na ação lúdica, os indivíduos estão intrinsecamente motivados, deixando fluir a curiosidade epistemológica natural de todo e qualquer ser humano.

Considerando que a utilização de atividades lúdicas propicia um ambiente favorável para o aprendizado, pois motiva os educandos a frequentarem as aulas e a fazerem suas atividades, os jogos eletrônicos tornam-se uma estratégia promissora para o ensino de variados temas, entre os quais o ensino da Cultura Africana, Afro-brasileira e Indígena. Assim os jogos podem despertar o interesse dos alunos em aprender sobre a cultura, história, culinária e jogos dessas diferentes culturas que influenciaram nos modos de ser e viver do povo brasileiro. Não apenas usando os jogos elaborados pelo professor, mas também elaborando seus próprios jogos, pois os programas autorais, a exemplo do JCLIC, possuem interface relativamente simples que podem ser compreendidas por adolescentes.

Realização:



Patrocínio:



Apoio:



ISBN: 978-85-93416-00-2



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

Para isso, os jogos devem ser integrados, aparecendo de maneira contínua e sistemática nos programas escolares e não devem ser utilizados apenas ocasionalmente, para preencher um horário vago durante as atividades escolares. Além disso, o uso da tecnologia permite modernizar o lúdico, fazendo uma releitura dos jogos e das atividades didáticas utilizadas em sala de aula. Segundo Borba e Penteadó, (2001) uma nova mídia, como a informática abre possibilidade de mudanças dentro do próprio conhecimento, sendo possível compor novas relações pedagógicas, mais ativas, atraentes e desafiadoras, construindo uma nova forma de fazer, pensar e aprender.

Nesse sentido há a necessidade de novas ferramentas e tecnologias para uma melhor aprendizagem, tirando o foco exclusivamente da atuação tradicional do professor. Entre essas novas ferramentas o projeto LAAB destacou o uso do software Livre JClic.

O JClic é um aplicativo que permite utilizar a tecnologia para realização de atividades didáticas variadas, fazendo uso do lúdico, através de um conjunto de aplicações informáticas que servem para realizar diversos tipos de atividades educacionais, como quebra-cabeças, associação de palavras e figuras, exercícios com textos, jogos de memória, palavras cruzadas, entre outros.

O JClic é um programa, desenvolvido na plataforma Java, que permite a criação, realização e avaliação de atividades educativas multimídia. Configura-se como um software livre baseada em código aberto que funciona em diferentes sistemas operativos: Windows, Linux e Mac OS. O seu uso como ferramenta de criação de atividades didáticas por educadores remonta a 1992, por meio do uso de seu antecessor, o software Clic.

Como um programa de criação de atividades, o J-Clic pode ser utilizado em qualquer área (Línguas, Matemática, Música, História, Ciências, Artes Plásticas, etc) e por professores e alunos com diferentes níveis de domínio tecnológico, pois apresenta uma interface simples e sua utilização pode ser adaptada a qualquer nível educativo, desde a educação infantil até o ensino superior.

A vantagem do uso do JClic é que o professor ou o aluno podem inserir o seu próprio conteúdo, criando projetos, que são sequências de atividades, com a



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

possibilidade de configuração de ordem, tempo, contagem de erros e geração de relatório, para qualquer área do conhecimento ou nível escolar.

Dada à importância dessa ferramenta faz-se necessário o uso dessas tecnologias nos ambientes escolares, bem como a inclusão de oficinas sobre software de autoria nos cursos de formação inicial e continuada de professores, pois, essas formações auxiliarão os professores no desenvolvimento de atividades dentro do ambiente escolar, tornando suas aulas mais atrativas e dinâmicas.

2. Metodologia

As formações e oficinas iniciaram no ano de 2014, ministradas pelo Prof^o Esp. Claudio Lopes de Freitas, colaborador do projeto de extensão Educação e Ludicidade Africana e Afro-brasileira - LAAB, primeiramente em uma turma do curso de licenciatura em Letras e em três turmas de Licenciatura em Pedagogia do Campus universitário de Castanhal, da Universidade Federal do Pará - UFPA, na modalidade de oficina pedagógica, dentro de disciplinas obrigatórias dos cursos de graduação citados. Em seguida, as oficinas foram ministradas em duas turmas de licenciatura em Pedagogia do Parfor e em seguida mais três momentos abertos a comunidade em geral que envolveu professores da rede municipal de Castanhal e de outros municípios do nordeste do estado do Pará. Foi instalado o software no laboratório de informática do Campus de Castanhal e em seguida começaram as aulas e oficinas com o auxílio de data show para a compreensão e facilitação da aprendizagem.

A formação apresentou carga horária variada, tendo sido realizadas oficinas com 8, 12 e 20 horas semanais. Do ponto de vista metodológico, a oficina se organizou em seis momentos: apresentação do Jlic; o processo de instalação do programa no computador; análise da interface e dos recursos; análise de exemplos prontos; criação de atividades junto com o instrutor; criação de atividade livre, tais como: quebra-cabeça, jogo da memória, caça palavras, palavras cruzadas e tantos outros existentes no pacote.



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

Ressaltamos que todos os cinco (5) bolsistas do projeto de Educação e Ludicidade Africana e Afro-brasileira - LAAB receberam formação para auxiliar nas oficinas, a metodologia usada para essa formação foi à mesma para todas as turmas.

3. Resultados e discussões

A formação vem tendo um resultado bem satisfatório, pois, além de formar professores para trabalhar as tecnologias educacionais de forma motivadora, tira da inércia os laboratórios de informática das escolas públicas que por muitas das vezes ficam sendo inutilizados, justamente por não ter professores qualificados e aptos a trabalhar essas novas tecnologias. Ficou evidente nas oficinas a satisfação dos discentes, professores com a formação inicial e continuada, no caso do Parfor/Pedagogia, com a formação continuada recebida. Os atuais e futuros professores perceberam que o JCLIC é um instrumento poderoso no ensino de qualquer conteúdo, inclusive de cultura africana e afro-brasileira, pois através dos jogos lúdicos os docentes podem apresentar qualquer conteúdo em forma de jogo pedagógico. Chamou atenção dos participantes não apenas a elaboração dos jogos, mas a possibilidade de acompanhamento do desempenho dos alunos nas tarefas, pois o software permite criar um banco de dados, à medida que as atividades são desenvolvidas, sendo gerados relatórios, nos quais podem ser analisados os índices de desempenho individual dos alunos, este diferencial, possibilita que o professor identifique os conceitos em que os alunos apresentam maiores dificuldades e desenvolva sequências individualizadas. Os resultados da avaliação da oficina demonstraram ainda que a carga horária é um fator importante para a compreensão do software, pois os participantes das oficinas com carga horária inferior a 12 horas solicitaram a realização de uma nova oficina. Os participantes das oficinas de 20 horas avaliaram positivamente seus progressos em relação a produção de material didático com o uso do J-Clic. Em todos os casos, apesar da diferença de carga horária, os participantes sempre foram capazes de sair das oficinas tendo desenvolvido algumas atividades.



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



4. Considerações finais

As novas tecnologias da informação representam um importante papel no cenário da educação e na formação global dos educandos, devendo ser utilizadas como ferramentas auxiliares no processo ensino-aprendizagem e na formação de professores. As ferramentas computacionais, especialmente o Jclic, podem ser recursos didáticos pedagógicos ricos em possibilidades, que certamente irão contribuir com a melhoria da qualidade do ensino e, conseqüentemente, do indivíduo como um todo. Desde que os conteúdos programáticos estejam pautados em modelos tecnológicos, que tragam a ludicidade para a sala de aula, e que este seja um espaço que promova a construção do conhecimento. Pois, trata-se de um grande desafio da escola, possibilitar ao educando o embasamento teórico aliado ao mundo tecnológico. Acredita-se que a proposição de alternativas educacionais para o desenvolvimento do Brasil e a melhoria da Educação passa pela redução das desigualdades enfrentadas pelos professores no processo de formação do educador e pressupõe a mudanças de paradigmas.

Deste modo, a avaliação da proposta da formação é de que o uso das novas tecnologias é necessário à promoção do conhecimento, pois a prática educativa e a mesma metodologia proposta no trabalho não acontecem necessariamente de forma semelhante em contextos diferentes daí a necessidade de adequar as tecnologias ao contexto social, político e econômico dos educadores e educandos considerando a inseparabilidade entre o ato de conhecer e o contexto em que vivemos.

A formação dos bolsistas foi fundamental para esse processo de multiplicação do uso de tecnologia usando a ferramenta tecnológica Jclic, pois, alguns jogos estarão disponíveis no site do projeto www.laabufpa.com, os resultados das formações superaram as expectativas, pois, o projeto foi convidado pela secretaria de educação-SEMED do município de Ourém a fazer formação para os seus professores, outro convite veio da vila de Jambuaçu localizado no município de São Francisco do Pará. Além disso, o melhor resultado mesmo é ter contribuído de alguma forma com a sociedade e assim poder transformá-la para melhor, isso mostra a verdadeira atuação da Universidade na sociedade através dos projetos de pesquisa e extensão.



7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

07 a 09 de setembro de 2016



5. Referencias

BORBA, M. C.; PENTEADO, M. G. **Informática e Educação Matemática**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2001. 98 p.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação (CNE). **Resolução do Conselho Nacional de Educação - Câmara Plena (CNE/CP) nº 01, de 17 de junho e 2004**. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana.

BRASIL. **Lei 11.645, de 10 de março de 2008**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm. Acesso em: 20-04-2016.

CNE/CP Resolução 1/2004. **Diário Oficial da União**, Brasília, 22 de junho de 2004, Seção 1, p. 11. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/res012004.pdf>. Acesso em: 22-04-2016.

MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem significativa**. Brasília: Editora da Unb, 1999.

PAPERT, S. **A maquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artmed, 1994.

_____. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 20 dez. 1996.

_____. **Lei nº 10639, de 9 de janeiro de 2003**. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:





7º CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA



07 a 09 de setembro de 2016

incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 9 jan. 2003. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm. Acesso em: 25-04-2016.

_____. Ministério da Educação. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação das relações Etnicorraciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana.** Brasília: MEC, [s.d.]. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/apresentacao>. Acesso em: 23-04-2016.

_____. Ministério da Educação. Grupo de Trabalho Interministerial. **Contribuições para a Implementação da Lei 10639/2003: Proposta de Plano Nacional de Implementação das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação das Relações Etnicorraciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana – Lei 10639/2003.** Brasília, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/contribuicoes.pdf>. Acesso em: 23-04-2016.

ISBN: 978-85-93416-00-2

Realização:



Patrocínio:



Apoio:

