



## **Conhecendo o bairro e valorizando a sua cultura: uma prática pedagógica com o uso das tecnologias digitais**

Knowing the neighborhood and valuing its culture: a pedagogical practice with the use of digital technologies

Bethina Döth<sup>1</sup>

Marineusa Tillmann dos Santos<sup>2</sup>

**Palavras-chave:** Bairro. Informática Pedagógica. Interdisciplinaridade.

**Linha Temática:** Tecnologia Educacional.

Este trabalho apresenta o relato de experiência de um projeto pedagógico realizado com as turmas dos terceiros anos do Colégio Municipal de Indaial, localizado no município de Indaial, Santa Catarina. O objetivo deste projeto foi criar uma atitude de pesquisador(a) nos estudantes através da leitura e análise de dados, informações da história local com suas características sociais, políticas, econômicas, culturais e religiosas. Para contribuir com este projeto, foram utilizadas as tecnologias digitais. A utilização da sala informatizada foi um importante recurso pedagógico para a inserção do estudante no mundo digital, isso quando utilizada de forma integrada ao currículo escolar, com base nos softwares educativos.

A História está em muitos lugares, não só nos museus e documentos de época. Em cada período da história tem-se uma forma de vivenciar as coisas de acordo com a evolução de cada povo.

A sociedade é um amplo agrupamento de pessoas pertencentes a inúmeras famílias, de diversas comunidades. Ela tem como elementos básicos a

---

<sup>1</sup> Bethina Döth Mestranda em Educação: As TICs na Educação/FUNIBER. Professora de informática pedagógica, Colégio Municipal de Indaial. E-mail: bethinadoth@gmail.com

<sup>2</sup> Marineusa Tillmann dos Santos Pós-Graduada em Formação Pedagógica e Gestão da Educação pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci. Professora dos anos iniciais, Colégio Municipal de Indaial. E-mail: marineusatillmann@outlook.com



finalidade social (objetivo comum) participação coletiva; poder social (ordem e administração de vida coletiva). Segundo, Elizabeth Jelin (1996):

[...] as comunidades e as culturas, em sua diversidade, [...] dão sentido e conteúdo ao princípio abstrato da igualdade. [...] Pertencer a uma comunidade implica estar ligado a outros por sentimentos, afetos, identidades compartilhadas.

Conhecendo o bairro é possível entender o modelo que hoje encontra o espaço que o sujeito está inserido e como ocorreram as mudanças. É possível também compreender que as mudanças não se deram de maneira restrita, que foram processuais e os sujeitos em questão fizeram parte dela. Diante disso, os autores deste relato, criaram o projeto “*Conhecendo o bairro e valorizando a sua cultura*”, para assim desenvolver uma atitude em relação a preservação do patrimônio urbano e cuidados em relação ao lixo, água, natureza, temas tão evidentes na atualidade.

A sala de Informática Pedagógica, utilizada pelos estudantes no desenvolver do projeto, possibilitou uma rede de informações e comunicação, na qual o estudante esteve inserido no meio digital com ferramentas que ampliaram as condições de aprendizagem, expressão, experimentação, do exercício da cidadania e da construção do conhecimento através das Mídias e Tecnologias Digitais (MTDs).

A prática pedagógica do projeto começou a partir da seguinte pergunta: “Alguém viu o tempo passar?” Foi um momento de conversa e reflexão sobre o tempo que passou e o tempo que está passando. Após esse momento, os alunos partiram para diversas atividades que envolvessem a leitura, a interpretação de texto e cálculos matemáticos realizados com a professora regente da turma.

No decorrer do projeto, na sala informatizada, os alunos juntamente com a professora de informática e professora regente realizaram diversas atividades de pesquisa sobre imagens do município de Indaial, “*Certidão de Nascimento*”, o



significado do seu nome, localizar o bairro e a rua (“*Google Earth* e *Google Maps*”), ilustração da letra da música “Trem Bala”, “Caminho de casa até a escola” no “*Paint*”, digitação de relatórios no “*Word*”, trabalhando com gráficos no “*Excel*”, atividades lúdicas no “*Power Point*”, jogos pedagógicos, literaturas infantis (“*João e Maria*”, “*Tipos de Moradias*”, “*O Carteiro Chegou*”), sendo que cada ferramenta utilizada foi explicado todos os comandos para a realização de cada uma. Organizamos também um “*Jornal Carijós*” (jornal virtual), sendo disponibilizado no formato de ebook, pelo site da “*Camaleão*”. Durante os meses de setembro a novembro, os alunos poderão compartilhar as suas descobertas sobre o bairro com atividades desenvolvidas na sala de aula e na sala informatizada; através do intercâmbio de escolas, oportunizado pelo Instituto Crescer, através da videoconferência, via Skype. Nessa videoconferência, falamos ao vivo com o Instituto Crescer e com escolas de outros países (Honduras, México, Argentina, Espanha...).

Os estudantes tiveram resultados significativos de aprendizagem, sobre o bairro, de valorizar e preservar a história que faz parte do município. Durante os meses em que se realizou o projeto, demonstrando interesse, vontade em adquirir mais conhecimentos.

## Referências

ALMEIDA, Fernando José; FONSECA JÚNIOR, Fernando M. Projetos e ambientes inovadores. Série de Estudos. Educação a distância. Brasília: MEC, SEED, 2000.

ANDRADE, Rosane de. Fotografia e Antropologia: olhares fora-dentro – São Paulo: Estação Liberdade; EDUC, 2002.

INDAIAL. Prefeitura Municipal de Indaial. Secretaria de Educação. Proposta Curricular para o Ensino Fundamental dos Anos Finais 6º ao 9º Ano Indaial, 2016.

SILVA, Marco. Sala de aula invertida. 4ª edição. São Paulo: Quartet, 2006.

JELIN, E. Cidadania e Alteridade: o Reconhecimento da Pluralidade. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, nº 24, 1996.