



OBSERVATÓRIO DA EDUCAÇÃO
Comissão de Educação da Câmara dos Deputados
V Seminário Regional – Distrito Federal
Coordenador: Dep. Izalci

ROTEIRO PARA REGISTRO DA EXPERIÊNCIA EDUCACIONAL

PARTE 1 – Identificação da Experiência

NOME DA INSTITUIÇÃO/ESCOLA/REDE: Mediateca – Organização para inclusão social e digital

ENDEREÇO:

CIDADE/ESTADO:Brasília-DF

E-MAIL: Ceciliagleite@gmail.com

RESPONSÁVEL: Cecilia Leite

E-mail: ceciliagleite@gmail.com

PARTE 2 – Caracterização da Experiência

- Linha de ação da Experiência/Projeto (escolher entre as quatro linhas de ação definidas pelo Observatório da Educação):
 Cultura de Paz IDEB Investimento e Gestão Sustentabilidade
- Resumo da Experiência/Projeto:

Definimos mediação da informação como um processo de interface entre: tecnologia, conteúdos e sujeitos sociais (usuários), na identificação e na satisfação das suas necessidades informacionais, assim como na construção de conhecimento em um contexto socioeconômico e cultural determinado

A Escola Digital Integrada – EDI é uma metodologia de mediação da informação focada no uso das tecnologias de Informação e Comunicação como apoio ao processo ensino aprendizagem. Mediação entendida como um processo de interface entre: tecnologia, conteúdos e sujeitos sociais, na identificação e satisfação das suas necessidades informacionais, assim como na construção de conhecimento em um contexto socioeconômico e cultural determinado. Parte do avanço do conhecimento, da Revolução Tecnológica, que gerou a sociedade da Informação e do Conhecimento. Sociedade essa que democratizou o acesso a informação e ao mesmo tempo passou a exigir comportamento e infra estrutura adequados a nova realidade, exigências essas que tornaram-se parâmetros para identificar os incluídos ou excluídos dessa sociedade. Na educação os pontos trabalhados são: desenvolvimento de habilidades e competências individuais e coletivas; interdisciplinaridade e contextualização dos conteúdos; coordenação pedagógica efetiva; resgate da função pedagógica e social da biblioteca proporcionando a interação dos alunos, professores, pais, funcionários e comunidade do entorno; Construção de um sistema de indicadores para medir o impacto do modelo na educação, profissionalização e socialização possibilitando aos alunos acesso ao mercado de trabalho em melhores condições intelectuais e de competitividade.

Diagnóstico

A Revolução Tecnológica impôs novos paradigmas para a sociedade em seus mais diversos segmentos. A educação foi um setor que teve grande impacto e dificuldade em se adequar as novas demandas especialmente a partir da internet e suas aplicações na pratica educativa. Nesse contexto a inclusão digital passou a ser uma prioridade de governos, empresas e terceiro setor. Foram criados programas de Inclusão para atender as novas necessidades com ênfase na informática ficando as questões relativas à informação, seu uso e transformação em conhecimento como uma lacuna. Nesse contexto a mediação da informação surge como uma proposta capaz de facilitar a incorporação das tecnologias na educação, na formação dos educandos.

- Objetivo geral:

Desenvolver metodologia para projetos de inclusão social a partir de uma ação de inclusão digital, baseado na mediação da informação no apoio ao processo ensino aprendizagem.

- Objetivos específicos:

Desenvolver habilidades e competências informacionais;

Introduzir tecnologia na educação;

Capacitar docentes e discentes no uso de ferramentas tecnológicas;

Aplicar a metodologia de mediação da informação – EDI - na formação do aluno;

Contribuir para a inclusão de comunidades excluídas da Sociedade da Informação;

Integrar a dimensão humana, social e tecnológica da informação;

Favorecer a transformação da informação em conhecimento.

- Público-alvo:
Alunos do ensino médio.
- Duração da Experiência/Projeto:
3 anos.
- Metas/Indicadores definidos:

Acompanhar uma turma de 44 alunos durante o ensino médio embora o projeto fosse aberto para os 2.700 alunos do Gisno;

Trabalhar em parceria com os professores da turma e 3 vezes por semana permanecer no contraturno com os alunos para aplicação da metodologia;

Aplicar conteúdos transversais no contraturno;

Introduzir os alunos na sociedade da informação;

Indicadores:

Percentual de aprovação da turma;

percentual de alunos que entrariam no primeiro vestibular;

Percentual que entrariam no mercado de trabalho;

Percentual de alunos que terminaram o projeto com habilidades tecnológicas, de leitura e comunicação comprovadamente desenvolvidas.

- Estratégias utilizadas:

Implantação de um laboratório de tecnologia com 30 computadores, internet com conexão em banda larga; melhoria na biblioteca da escola e uso constante do acervo, melhorando as coleções e incentivando a formação de leitores; visitas a exposições, concertos, filmes contextualizados com os conteúdos estudados e resultando em

debates e trabalhos práticos; palestras sobre as profissões de interesse dos alunos com profissionais da área; visita aos locais de atuação desses profissionais; participação em Seminários sobre temas importantes para a formação desses futuros profissionais; apoio as atividades escolares complementando o trabalho dos professores da turma; apoio a produção de apresentações acadêmicas com recursos tecnológicos; contribuir para a melhoria da auto estima de todos os envolvidos no projeto.

- Resultados alcançados:

Escola Digital Integrada para Educação da família rural - Embrapa;

Mediateca – Organização para inclusão social e digital;

Lei 3275 do Governo do Distrito Federal – de autoria do Dep. Izalci Lucas Ferreira;

Gisno – 68.9% de aprovação no 1 vestibular e 1 PAS;

ENEDI – Evento anual realizado pela UnB e Embrapa;

Premio Telemar de Inclusão Digital 2004;

Novos Brasis 2005 – Mapa da Inclusão Digital - Instituto Telemar;

Chancela da Unesco;

Produção de conteúdos;

Capacitação dos educadores Sociais para FBB;

Capacitação de monitores para os Telecentros BB;

Comunidades Virtuais – Ministério de Ciência e Tecnologia/GDF;

Matéria produzida pela BBC;

Software Magister – Para o ensino infantil e fundamental;

Apoio ao Programa de Inclusão Digital, Social e Tecnológica do DF.

- Principais beneficiários da ação:

Os 2.700 alunos do Gisno, especialmente os 44 da turma experimental;

Os professores, funcionários e pais dos alunos que tinham acesso ao laboratório, ao cursos de tecnologia e o processo de desenvolvimento do projeto;

Os pesquisadores que desenvolveram o projeto e conseguiram torna-lo uma realidade;

Potencialmente a Rede Publica de Ensino do GDF que teve a oportunidade de aplicar a metodologia as demais escolas da Rede.

- Recursos materiais necessários para implementação das ações: Ambiente tecnológico com equipamentos de primeira linha (computador, software, projetor, escâner, impressora e banda larga para conexão); mobiliário para a montagem do laboratório. Uma biblioteca com bom acervo para contribuir com a formação de leitores e para pesquisa; Transporte para atividades externas. Sem esquecer a importância de engajamento do diretor, professores e pais no projeto.
- Recursos financeiros necessários para implementação das ações: Os parceiros disponibilizavam as necessidade, não houve repasse de recursos.
- Parceiros (quem são e qual o papel de cada parceiro?) : Brastelecom – banda larga, data Center e almoço para 44 alunos 3 vezes por semana; Siemens e Samurai – 30 computadores; impressora; apoio as atividades externas; Universidade de Brasília - 4 monitores como estagiários não remunerados.
- Formas de acompanhamento utilizadas para monitorar a evolução das metas: Observação, testes, apresentações. Produção de texto, capacidade de pesquisa bibliográfica e web. Realização de oficinas, participação em eventos, forma de se expressar oral, textualmente e digitalmente. Desempenho escolar.
- Avaliação
O projeto fazia parte de uma pesquisa de doutoramento o que requeria um processo de avaliação rigoroso. Foi uma experiência piloto para comprovar a tese de que a mediação da informação seria um caminho para a introdução das novas tecnologias na educação e na melhoria do ensino. Além das avaliações durante o período feitas por meio de provas, apresentações, depoimento dos pais e desempenho escolar, foi avaliado pela banca que aprovou a tese com louvor.
- Destaque três pontos fortes da Experiência/Projeto:

A identificação dos dons e talentos de cada participante; o desenvolvimento de habilidades e competências intelectuais, tecnológicas e sociais; a melhoria na auto estima da turma que se traduzia pela autonomia que cada um conquistou.

- **Desafios:**
Permanecem e se ampliaram. A questão da tecnologia na educação continua sendo uma deficiência no processo ensino aprendizagem. É preciso ficar claro o entendimento de que a tecnologia é um meio que pode favorecer o aprendizado. Ela por si só não resolve o problema da educação. Sem professores sintonizados com a nova sociedade que tem a informação e o conhecimento como o maior capital que se pode adquirir, continuaremos aumentando os dias letivos, distribuindo tabletes e formando alunos incapazes de interpretar textos e muito menos produzi-los. Ser participe da Sociedade da informação e do conhecimento é ter autonomia, habilidades multimídias, competências naquilo que decide realizar e se conectar com as novas formas de viver em sociedade.

PARTE 3 – Anexos

Nesta seção, podem ser reunidas informações complementares sobre a experiência educacional, como fotos, vídeos, relatórios de avaliação, entre outros.

Segura o filme com depoimento dos pais e dos alunos que participaram do projeto Gisno.

Informações: Sra. Regina – (61) 32166622 / Sra. Carla - (61)3216.6629 / Sra. Marianna - (61) 3216.6628