

PRODUÇÃO EDITORIAL PARA EDUCAÇÃO ABERTA: Guia Prático de REA em Língua Portuguesa¹

Andressa Spencer de MELLO²
Lóren Kellen Carvalho JORGE³
Monica Silveira PERIPOLLI⁴
Rosane ROSA⁵

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

Resumo

Este artigo objetiva descrever e refletir sobre o processo de desenvolvimento do Projeto Descola: guia prático de REA em Língua Portuguesa. Trata-se de Recursos Educacionais Abertos (REA) que visam incluir na aprendizagem tradicional da língua portuguesa formas inovadoras de ensino para assim despertar nos alunos o desejo e gosto pelo estudo. Além de introduzir a importância dos REA, serve também como plataforma para socializar as atividades que foram desenvolvidas, tornando-se assim, um ambiente de incentivo para outros professores possam dar sequência ao projeto. Teoricamente o trabalho se fundamenta nos conceitos de educomunicação e recursos educacionais abertos. O estudo evidencia a importância dos REA para uma educação aberta e inovadora e o surgimento das novas demandas editoriais em decorrência dos mesmos.

Palavras-chave: Produção editorial; Educomunicação; REA; Língua Portuguesa.

INTRODUÇÃO

A Educomunicação é uma perspectiva educacional que inclui em suas práticas formas inovadoras de ensino que se diferem da educação tradicional. Antes, porém, de praticar a educomunicação é preciso entendê-la, pois a comunicação/educação objetiva “construir a cidadania, a partir do mundo editado devidamente conhecido e criticado” (BACCEGA, 2009, p.20). A autora ainda acrescenta que “o desafio do campo é dar condições plenas aos receptores, sujeitos ativos para que, ressignificando-o a partir do seu

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática de Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – XI Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 8º. Semestre do Curso de Comunicação Social- Produção Editorial da UFSM e bolsista do Programa de Educação Tutorial Ciências Sociais Aplicadas, email: dessa_spencer@hotmail.com

³ Estudante de Graduação 8º. Semestre do Curso de Produção Editorial da UFSM, email: lorenkellencarvalho@gmail.com

⁴ Estudante de Graduação 8º. Semestre do Curso de Produção Editorial da UFSM, email: monicaperipolli@gmail.com

⁵ Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Comunicação Social, do Programa de Pós-graduação em Comunicação e do Programa Tecnologias Educacionais em Rede de Universidade Federal de Santa Maria, email: rosanerosar@gmail.com

universo cultural, sejam capazes de participar da construção de uma nova variável histórica” (p.25). Além disso, Soares (2000), um dos principais teóricos da educomunicação, afirma que ela é um campo transdisciplinar. Assim, partindo da ideia de que esta área é convergente, podem-se desenvolver produtos que dialoguem com diferentes áreas do conhecimento e também com diferentes meios de comunicação.

É dentro dessa linha educacional que se utilizam os Recursos Educacionais Abertos (REA). Os REA são materiais de ensino que estão sob domínio público possuindo quatro liberdades mínimas sendo elas reutilizar, redistribuir, remixar e revisar. Além disso, os REA são produzidos com licença aberta e podem ser adaptados para que melhor se adequem ao contexto educacional de cada ambiente de aprendizagem. Conscientes do impacto dos REA para a educação e das novas demandas editoriais que vem surgindo em decorrência da crescente utilização destes recursos, o curso de Produção Editorial da UFSM oferta a disciplina de Projeto Experimental em Educação para que os acadêmicos possam vivenciar e ter a experiência de produzir materiais educativos voltados a uma educação aberta, segundo a perspectiva da educomunicação. É nesse contexto que surgiu e se desenvolveu o projeto Decola: Guia Prático de REA em Língua Portuguesa sob a orientação das professoras Rosane Rosa e Aline Dalmolin. As atividades desenvolvidas no projeto foram feitas em conjunto com alunos e professores do terceiro ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Ensino Fundamental Edson Figueiredo, na disciplina de Língua Portuguesa, em Santa Maria-RS.

As atividades desenvolvidas visaram também auxiliar as crianças a interpretar textos, explorar com clareza suas ideias, apreender o conteúdo da língua portuguesa além de exercitar a escrita colaborativa. O produto principal que resultou desse experimento é um guia digital da prática de REA na língua portuguesa. O mesmo introduz a importância dos recursos educacionais abertos e serve como uma plataforma para socializar as atividades desenvolvidas. Assim, os demais professores podem dar continuidade ao trabalho tomando por exemplo as atividades ali descritas e adaptando-as para o contexto de cada turma. Dessa forma, o objetivo do presente trabalho é relatar o processo comunicativo e editorial que envolveu o Projeto Decola, bem como apresentar as atividades desenvolvidas ao longo do projeto experimental e assim colocar em pauta para discussão a importância dos REA para a educação e o surgimento das novas demandas editoriais em decorrência dos mesmos.

Técnicas utilizadas

Durante o desenvolvimento do projeto experimental na turma do terceiro ano do ensino fundamental da Escola Edson Figueiredo, que ocorreu entre os meses de setembro a novembro de 2014, foram realizadas atividades que auxiliaram na aprendizagem de conteúdos previamente trabalhados pela professora em sala de aula. Dessa forma, para trabalhar a interpretação de textos, leitura, oralidade e gêneros textuais foram desenvolvidas atividades como história colaborativa, jogo de cartas, resenha de vídeo, história em quadrinhos, poesia, fantoche e propaganda e carta para o futuro presidente, atividades estas, inspiradas no livro “Oficina de escrita criativa” que traz exemplos de atividades cujos objetivos são trabalhar a expressão, criatividade, espontaneidade e autoconfiança. Tais atividades promovem momentos de ensino e aprendizagem diferentes do método tradicional, pois

[...] a escrita no espaço escolar ficava circunscrita às redações, cujo objetivo era produzir textos para serem corrigidos pelos professores de língua portuguesa em seus aspectos ortográficos e gramaticais [...] as ideias dos alunos não eram o foco principal do texto e a posterior publicação era, na maioria das vezes, inexistente (SILVA, 2014, p.9).

Durante o projeto trabalhamos temas e valores que são importantes para a educação infantil como a gentileza, o respeito e a diversidade. Essa abordagem se deu de forma transversal para facilitar a compreensão dos alunos e tornar o ensino desses valores mais agradável. O produto que resultou da realização desse projeto experimental foi um guia digital que contém todas as atividades desenvolvidas na escola. O guia prático de REA em língua portuguesa foi disponibilizado na plataforma *Wix* para que outros professores possam ter acesso a essas práticas educacionais reutilizando, redistribuindo, revisando e remixando o material.

Atividades desenvolvidas

A educação pública passa por um momento de transformação. A chegada de recursos tecnológicos anima o setor que espera com isso mudanças na oferta de materiais didáticos. No entanto, a oferta desses produtos “prontos para o consumo”, com os seus pacotes limitados e fechados, faz com que a educação esbarre no mesmo problema anterior dos livros didáticos tradicionais, pois os editais encomendam pacotes fechados sem a possibilidade de adaptação por parte dos professores e alunos. Segundo Santana (2012), é necessário investir para que professores e alunos produzam conteúdos e assim o processo de

aprendizagem se torne mais efetivo do que os atuais produtos editoriais distribuídos pelo governo.

Tendo consciência dessa necessidade de produzir materiais didáticos abertos, o projeto foi construído e desenvolvido com a colaboração da professora Tirza Pozzobon, responsável pela turma 33 do terceiro ano da Escola de Ensino Fundamental Edson Figueiredo, e também, com a participação dos próprios alunos. Na etapa inicial os estudantes foram questionados sobre as principais dificuldades enfrentadas em sala de aula e também sobre que tipo de atividades gostariam de desenvolver. Nesse diagnóstico inicial os alunos disseram que gostavam de poesias e de jogos de cartas e a maior dificuldade da classe, segundo a professora, era a interpretação de textos. A partir desse momento procurou-se pensar em atividades que pudessem ser lúdicas e divertidas, mas ao mesmo tempo educativas.

As ações do projeto basearam-se em pilares importantes para a educação como a interpretação, dinâmica e memória. Assim, foram desenvolvidas ações diferenciadas daquelas que tradicionalmente são aplicadas em sala de aula. Para isto, foram elaboradas sete atividades, sendo elas: história colaborativa, tirinhas, carta ao futuro presidente da República, resenha de vídeo, fantoches e propaganda, escrita de poesia e jogo de cartas.

As atividades na escola iniciaram em setembro de 2014 com a visita do grupo de acadêmicos responsáveis pelo projeto. Durante a visita foi realizado o diagnóstico inicial da turma para entender quais eram as principais dificuldades de aprendizagem da classe bem como que tipo de atividades a turma gostaria de desenvolver. Além disso, procurou-se aplicar uma dinâmica de apresentação para interagir com a turma durante o primeiro contato com as crianças. Após a etapa do diagnóstico iniciaram-se as ações do projeto que ocorrem entre os meses de setembro a novembro de 2014. A primeira atividade, denominada história colaborativa, teve como objetivo que as crianças criassem finais diferentes para o conto previamente escolhido para que assim pudessem exercitar a leitura e a interpretação de texto. O conto escolhido *O soldadinho de saco às costas*⁶, disponível em domínio público, foi dividido em vinte e três partes e assim cada aluno recebeu um trecho do conto. Após a leitura completa do conto os primeiros alunos de cada fileira da sala, receberam uma folha em branco e uma instrução sobre o que deveriam escrever. Após alguns minutos o primeiro aluno deveria passar a folha para o colega que estava atrás continuar a história e assim por diante. No final da atividade obteve-se cinco finais

⁶ Conto disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ea000115.pdf>>.

diferentes para o mesmo conto e assim o conto do soldadinho Tolentino recebeu a ajuda de vinte e três pequenos escritores que deixaram a história ainda mais criativa.

A segunda atividade desenvolvida no projeto foram as tirinhas. Foram selecionadas algumas tirinhas da Turma da Monica, indicação dos próprios alunos, que tiveram os balões de fala retirados e assim no dia da atividade cada aluno recebeu duas tirinhas para completar os diálogos dos balões de fala. O objetivo dessa atividade era que as crianças pudessem soltar a imaginação, usar a criatividade e criar novos diálogos a partir da interpretação das cenas. Após todos os alunos terem concluído o exercício houve um espaço para a leitura dos novos diálogos criados pelas crianças. Já a terceira atividade desenvolvida foi a carta para o futuro presidente da República. O tema da atividade foi escolhido devido a proximidade do segundo turno das eleições presidenciais e dessa forma, foram entregues folhas em branco para que cada aluno pudesse escrever uma carta ao futuro presidente da República. As crianças tiveram a opção de escolher para qual dos dois candidatos gostariam de enviar a carta e escrever que tipos de melhorias gostariam de ver no país. Essa atividade teve por objetivo incentivar a escrita formal além de despertar a consciência cidadã.



Figura 1: Exercício com as tirinhas da Turma da Monica

A quarta atividade realizada durante o projeto foi a resenha de vídeo. A professora da classe sugeriu que a temática do vídeo deveria ser a gentileza e para isso foi escolhido o

vídeo *Vírus da Gentileza*⁷ que mostra que um simples ato de gentileza gera ainda mais gentileza. Após os alunos terem assistido ao vídeo foram entregues fichas de resenha para que eles pudessem expressar a opinião em relação ao tema proposto. O objetivo dessa atividade era que os alunos escrevessem um breve resumo do vídeo que deveria conter críticas ou elogios incentivando assim o pensamento crítico. A quinta atividade do projeto foi o fantoche e a propaganda objetivando que os alunos pudessem exercitar outras habilidades que não fossem somente a escrita. Para a realização dessa atividade cada criança trouxe de casa materiais como meias, lantejoulas, botões, tecidos, revistas e jornais. No primeiro momento do exercício cada criança teve espaço para criar seu próprio fantoche e após a confecção dos fantoches foram entregues folhas em branco para que cada aluno recortasse de jornais ou revistas alguns produtos e assim elaborassem um anúncio publicitário para o produto escolhido. Concluídas as etapas iniciais os alunos tiveram um momento para apresentar os fantoches e as propagandas elaboradas por eles. Essa atividade serviu para exercitar a oralidade, a criatividade e a expressão em público.



Figura 2: Apresentação dos fantoches e dos anúncios publicitários

A sexta atividade do projeto foi o sarau de poesias. Essa atividade foi solicitada pelos próprios alunos. Para a realização desse exercício foram selecionadas três temáticas do cotidiano das crianças para que elas pudessem escrever as poesias. As três temáticas selecionadas foram escola, família e animais de estimação e dessa forma, os alunos puderam escolher sobre quais desses temas gostariam de escrever. Após todas as crianças

⁷ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d_8hR7fo53o>.

terem concluído a atividade foi proposto um sarau de poesias e assim cada aluno teve a oportunidade de ler o que havia escrito. Com esse exercício os alunos tiveram mais uma vez espaço para exercitar a oralidade, a escrita e a leitura.

Por fim, a sétima atividade foi o jogo de cartas desenvolvido pelas acadêmicas responsáveis pelo projeto. No diagnóstico inicial observou-se que as crianças gostavam muito de jogos de cartas, dessa forma, procurou-se aliar o gosto da turma por esses jogos com um conteúdo da língua portuguesa: o aumentativo e o diminutivo das palavras. O jogo funcionou com a mesma dinâmica do jogo de memória e foi intitulado de *Descolinha e Descolão*. Cada jogo possuía trinta cartinhas, na qual, no *Descolinha* haviam cartinhas com palavras no grau normal e no diminutivo e no jogo *Descolão* haviam cartinhas com palavras no grau normal e no aumentativo. Para melhor organização do exercício a turma foi dividida em dois grupos e, dessa forma, cada aluno teve a sua vez para jogar e deveria virar as cartinhas até encontrar aquela que correspondesse ao grau correto da palavra. Se a cartinha não correspondesse ao grau correto a criança deveria virar novamente as cartas para que o outro colega pudesse jogar e assim por diante. Essa foi a atividade com o maior índice de aceitação por parte dos alunos. Ao final da atividade um dos alunos afirmou: “as atividades eram divertidas e ao mesmo tempo educativas” e sem dúvida, esse foi o maior desafio durante a realização do projeto.



Figura 3: Alunos brincando com o jogo *Descolinha e Descolão*

Descrição do produto

Após a realização de todas as atividades acadêmicas responsáveis pelo projeto desenvolveram um guia digital contendo os exercícios que foram realizados na escola. A criação do produto foi de inteira responsabilidade das acadêmicas que elaboraram desde o projeto editorial até o projeto gráfico. O guia foi elaborado sob a licença do *Creative Commons (BY-NC-SA)*⁸ que define que ele pode ser remixado e que os desenvolvedores do guia deverão receber os créditos pelo produto inicial. Essa licença protege o produto de fins comerciais. O produto foi diagramado no programa *Adobe In Design C10 2014*, um *software* pago, entretanto, a empresa disponibiliza uma versão de teste de 30 dias, sendo este o período utilizado para a preparação do guia. O *design* foi pensado para ser utilizado por leigos; as formas são geométricas, quadrados ou retângulos, utilizados em outros *softwares* comuns como editores de textos ou de imagens, como *Microsoft Word* e *Paint*, facilitando assim a edição e a remixagem. A fonte *Tahoma*, escolhida para compor o guia, é comum e padrão na maioria dos computadores.

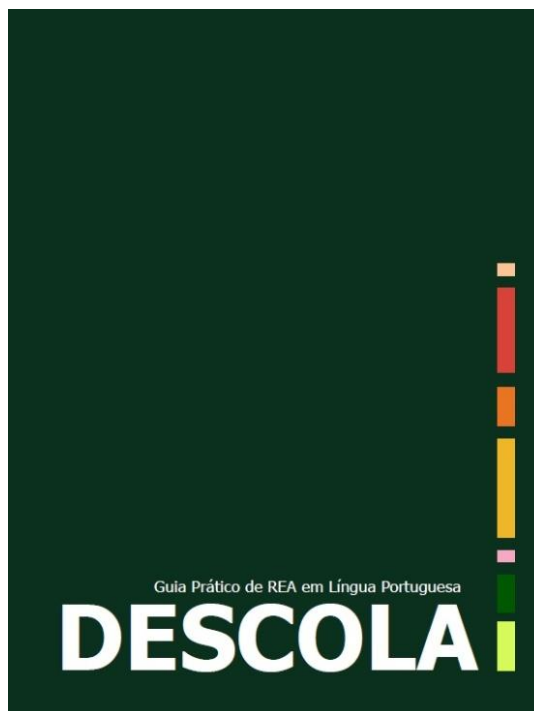


Figura 4: capa do Guia Descola

O guia foi elaborado para ser reeditado, personalizado e aprimorado por qualquer pessoa interessada, indo de encontro com a proposta dos REA. O *design* do produto foi inspirado nos tradicionais livros didáticos para deixar os professores familiarizados com o

⁸ Licença disponível em: < https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR>.

produto. O guia foi dividido em seis seções que contém a explicação do que são os recursos educacionais abertos e como eles podem ser utilizados, o passo a passo de cada atividade trabalhada com as crianças na escola, avaliação dos alunos acerca do recurso utilizado para a aprendizagem, sugestões de outras atividades a serem desenvolvidas em sala de aula e, por fim, os anexos dos materiais que foram entregues para os alunos durante as atividades.



	Apresentação
	Por dentro do Descola
	O que é?
	Termos de uso
	Objetivo
	Justificativa
	Público-alvo
	Desenvolvedores
	Recursos educacionais abertos (REA)
	O que são os REA?
	Como podem ser usados?
	Descola em prática
	Atividade 1 – História colaborativa
	Atividade 2 – Resenha de filme
	Atividade 3 – Tirinhas
	Atividade 4 – Carta para presidente
	Atividade 5 – Fantoche e propaganda
	Atividade 6 – Poesia
	Atividade 7 – Jogo de cartas
	Descole você também
	Anexos
	Texto: O soldadinho de saco às costas
	Modelo de tirinhas
	Apêndice
	Modelo de questionário
	Modelo de resenha
	Cartas
	Questionários

Sumário - Descola: Guia prático de REA em língua portuguesa

Figura 5: Sumário do Guia Descola

Para facilitar o acesso ao material produzido foi elaborado um *site*⁹ no *Wix*, uma plataforma gratuita, onde o Guia Descola foi disponibilizado no formato *Portable Document Format* (PDF) e também em um documento no *Word* auxiliando assim a reedição e a remixagem do texto. Dessa forma, foram disponibilizados todos os documentos necessários para reedição e remixagem e assim “[...] por incentivarem a produção aberta, o compartilhamento e o acesso a conteúdos, os chamados recursos educacionais abertos otimizam a utilização de recursos públicos” (ROSSINI, 2010, apud SANTANA, p.139).

Portanto, o produto elaborado pelo grupo de acadêmicas se pautou nos princípios dos REA disponibilizando o conteúdo para que possa ser editado, revisado e dada continuidade pelos demais professores dispostos a desenvolver exercícios diferenciados dos

⁹ Site do projeto: <<http://dessaspencer.wix.com/projeto-descola>>.

tradicionais que contribuam para o aprendizado dos alunos em sala de aula. A professora Tirza Pozzobon, responsável pela turma em que o projeto foi desenvolvido, mostrou-se muito interessada em dar sequência às atividades nos próximos anos e para as próximas turmas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sair das salas e laboratórios da universidade para adentrar no ambiente de uma escola de ensino fundamental é algo que é vivenciado, na maioria dos casos, por acadêmicos dos cursos de licenciatura. No entanto, a produção editorial, através da disciplina de Projeto Experimental em Educação, também oferece aos acadêmicos do curso a oportunidade de se aproximar das comunidades escolares ainda tão distantes do ambiente acadêmico. Além disso, diante das novas perspectivas da educação, entende-se que os alunos não devem ser simplesmente receptores de conteúdos propostos pelos professores, mas podem ter autonomia de criar e explorar novas formas de aprendizagem que diferem das práticas tradicionais, pois

além desses benefícios, os recursos educacionais abertos criam a oportunidade para uma transformação ainda mais fundamental na educação: a de envolver educadores e estudantes (e mesmo aqueles não estejam formalmente vinculados a uma instituição de ensino) no processo criativo de desenvolver e adaptar recursos educacionais. Além de produzir material e incentivar diversas possibilidades de uso, governos e instituições de ensino podem formar professores e alunos para a produção colaborativa de textos, imagens e vídeos de qualidade (SANTANA, 2012, p.142).

Entende-se, portanto, que a educação deve ser colaborativa envolvendo os alunos no processo de desenvolvimento dos recursos educacionais, proporcionando assim que cada um seja protagonista do processo de aprendizagem. O projeto proporcionou que os alunos envolvidos pudessem desenvolver atividades que facilitassem e auxiliassem o processo de aprendizagem da língua portuguesa através de atividades que eram educativas e ao mesmo tempo divertidas provando que é possível fomentar atividades inovadoras para o ensino, além de proporcionar a experiência da elaboração de um REA, produtos estes que vem sendo cada vez mais solicitados pelo Governo Federal, consistindo uma nova demanda do mercado editorial para os futuros produtores editoriais. Por fim, espera-se que muitos professores e educadores possam dar sequência as atividades exemplificadas nesse guia contribuindo assim para uma ressignificação da educação brasileira.

Referências

BACCEGA, Maria Aparecida. Comunicação/educação e a construção de nova variável histórica. In: **Comunicação & Educação**. São Paulo, v. 14, n.3, 2009. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/43579/47201>>. Acesso em 27 de out. 2014.

SANTANA, Bianca; ROSSINI, Carolina; PRETTO, Nelson de Luca (Org.). **Recursos educacionais abertos: práticas colaborativas e políticas públicas**. Salvador: Edufba; São Paulo: Casa da Cultura Digital. 2012. 246 p. Disponível em <<http://www.livrorea.net.br/livro/livroREAl-edicao-mai2012.pdf>>. Acesso em: 17 de set. 2014.

SILVA, Solimar. **Oficina de escrita criativa**: escrevendo em sala de aula e publicando na web. Petrópolis: Vozes, 2014.

SOARES, Ismar de Oliveira. Educomunicação: um campo de mediações. In: **Comunicação & Educação**. São Paulo, n. 19, 2000. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36934/39656>>. Acesso em 26 de out. 2014.