



Ciências e Inovação: Tecnologias Sustentáveis Para Preservação do Meio Ambiente

Utilização de Software Editor de Imagem para o Desenvolvimento de um Projeto Pedagógico: Um Relato de Experiência.

Josenilton de Aragão Lima

Graduado em Computação – UESPI – Campus Heróis do Jenipapo – znewtond.aragaolima@gmail.com

Nelson Freire Machado

Graduado em Computação – UESPI – Campus Heróis do Jenipapo – computacaouespi2008@gmail.com

Geraldo Nunes da Silva Júnior

Graduado em Ciências da Computação – UESPI – gerald.junior@gmail.com

Resumo: A inserção de ferramentas computacionais no meio escolar, além de potencializar a aprendizagem, promove outras contribuições significativas. Nesse sentido, este trabalho descreve uma experiência realizada nas séries finais do ensino fundamental II na Educação de Jovens e Adultos (EJA), onde se propôs o desenvolvimento de um projeto pedagógico abordando a temática: “Cultura da Desvalorização do Espaço Físico Escolar” concentrando-se as atividades propostas na utilização de software editor de imagem. Pelos resultados foi perceptível a sensibilização dos discentes sobre o tema abordado como também a aceitação pela metodologia adotada.

Palavras chave: Imagem, Espaço físico escolar, Informática na educação, Projeto pedagógico.

1. Introdução

A mudança da função do computador como meio educacional acontece juntamente com um questionamento da função da escola e do papel do professor. A verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas sim a de criar condições de aprendizagem (VALENTE, 1998, p 6).

Segundo Costa (2005), as imagens apresentam um caráter intuitivo muito maior do que a linguagem verbal/escrita, pois elas são mais universais do que as linguagens verbais e sonoras. O tratamento de imagens por intermédio de software editor de imagem exerce fascínio nos adolescentes o que é comprovado nas redes sociais, por exemplo.

E é nesse contexto que a proposta desse trabalho se insere numa escola pública onde se desenvolveu um projeto pedagógico realizado nas séries finais do ensino fundamental II utilizando um software editor de imagem na investigação e sensibilização da seguinte problemática: “Cultura da Desvalorização do Espaço Físico Escolar”.

2. Procedimentos Metodológicos

Trata-se de um estudo descritivo do tipo relato de experiência realizado nos meses de maio e junho de 2011, em uma escola da Rede Estadual de Ensino da cidade de Campo Maior - Piauí, que oferece ensino na modalidade Educação de Jovens e Adultos (EJA). O projeto foi desenvolvido na turma da 5ª etapa (7ª e 8ª série) do EJA, na faixa etária adolescentes. Os alunos foram submetidos às atividades de captura de imagens do espaço físico escolar e tratamento dessas imagens no software editor de imagem.

As atividades foram orientadas por profissional e acadêmicos de Computação. Nessas pre valeceu a autonomia dos educandos, a fim de repensar o seu espaço, as suas ações e assim, tornar-se pessoas conscientes de seus atos. Foi oferecido aos alunos um mini-curso sobre o software editor de imagem utilizado no tratamento das imagens. Optou-se pelo software Adobe



Ciências e Inovação: Tecnologias Sustentáveis Para Preservação do Meio Ambiente

Photoshop como uma maneira de capacitá-los para o mercado de trabalho, por se tratar de uma ferramenta bastante utilizada pelo mercado.

Ao término do projeto, foi realizada uma exposição das imagens nos estágios antes e depois para a divulgação dos resultados e buscar comoção de toda a comunidade escolar para decidir as mudanças e ações que evitem a problemática abordada.

3. Resultados e discussões

Nas atividades realizadas os alunos demonstraram gostar da escola e preocupados com sua preservação. O que ficou evidente quando as imagens do espaço físico da escola eram tratadas no software editor de imagem. Embora esse projeto pretendesse também chamar a atenção da comunidade escolar na promoção de ação complementar as do projeto não houve nenhuma ação nesse sentido.

Uma dificuldade enfrentada foi com relação à quantidade de computadores por aluno, apontando o fato que o laboratório de informática dificilmente é utilizado nas práticas pedagógicas, somente nas atividades relacionadas à disciplina de Informática, conforme relato dos alunos.

4. Considerações finais

Novas visões do computador dentro do espaço educacional potencializam a aprendizagem e promovem contribuições significativas. O processo ensino/aprendizagem precisa adotar novas abordagens educacionais frente às mudanças da sociedade contemporânea. A informática na educação proporciona melhoria no processo de ensino/aprendizagem, onde o foco da educação passa a ser o aluno, construtor de novos conhecimentos em um ambiente construcionista, contextualizado e significativo.



Ciências e Inovação: Tecnologias Sustentáveis Para Preservação do Meio Ambiente

5. Referências

COSTA, C. **Educação, imagem e mídias**. São Paulo: Cortez, 2005.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**, 2. ed. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1998.

VÉSICA, F. **Guia prático de photoshop CS4**. São Paulo: Digerati Books, 2009.