

COMPROVAÇÃO DE CONTRAPARTIDA
APLICAÇÃO DA MARCA E OUTRAS AÇÕES DE COMUNICAÇÃO
Imprensa e repercussão nas redes



POR!FAZER

2 COMENTÁRIOS // 31 TWEETS // 767 LIKES

Recurso digital transforma aluno em autor

Projeto 'E se eu fosse o autor' usa a criatividade e a tecnologia para despertar o interesse de crianças pela leitura

18/06/14 // ESCOLA // GOIÁS

POR MARINA LOPES

O que é preciso para transformar crianças em verdadeiros autores? O projeto "E se eu fosse o autor", desenvolvido pela ONG Casa da Árvore, aposta na imaginação e tecnologia para ampliar o interesse pelo universo da literatura entre os alunos das escolas da rede municipal de Senador Canedo, na região metropolitana de Goiânia (GO). A partir da leitura de uma obra, os estudantes são estimulados a criarem suas próprias histórias com o uso de recursos digitais.

"Nós tentamos aproximar a leitura das novas tecnologias para construir processos mais participativos de aprendizado", explicou o educador Aluísio Cavalcante, coordenador geral do projeto. Segundo ele, ao oferecer a oportunidade dos estudantes criarem suas próprias histórias, é possível fazer com que eles se apropriem das obras e aprofundem os seus conhecimentos.



Matéria publicada no site Porvir.Org - Destaque para inserção do vídeo institucional na publicação, que traz todas as marcas aplicadas. <http://porvir.org/porfazer/recursos-digitais-transformam-alunos-em-autores/20140618>

Texto na íntegra:

Recurso digital transforma aluno em autor

Projeto 'E se eu fosse o autor' usa a criatividade e a tecnologia para despertar o interesse de crianças pela leitura

18/06/14 // ESCOLA // GOIÁS

POR MARINA LOPES

O que é preciso para transformar crianças em verdadeiros autores? O projeto "E se eu fosse o autor", desenvolvido pela ONG Casa da Árvore, aposta na imaginação e tecnologia para ampliar o interesse pelo universo da literatura entre os alunos das escolas da rede municipal de Senador Canedo, na região metropolitana de Goiânia (GO). A partir da leitura de uma obra, os estudantes são estimulados a criarem suas próprias histórias com o uso de recursos digitais.

"Nós tentamos aproximar a leitura das novas tecnologias para construir processos mais participativos de aprendizado", explicou o educador Aluísio Cavalcante, coordenador geral do projeto. Segundo ele, ao oferecer a oportunidade dos estudantes criarem suas próprias histórias, é possível fazer com que eles se apropriem das obras e aprofundem os seus conhecimentos.

ra2 studio / Fotolia.com

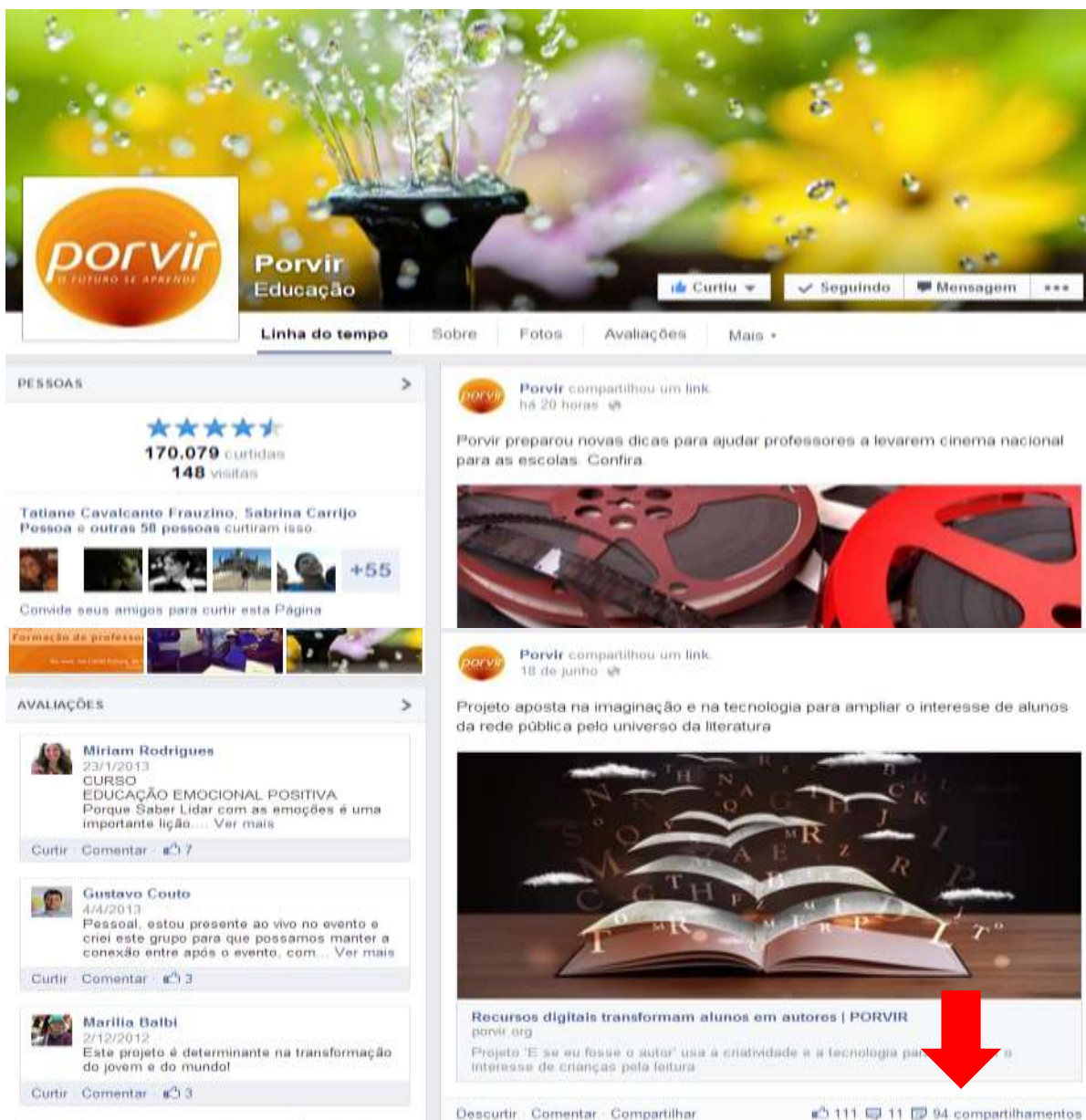
Durante cada semestre, são formadas novas turmas com alunos vindos de diferentes escolas públicas da região. Seguindo essa proposta, duas vezes por semana eles participam de oficinas que acontecem no Laboratório Criativo de Leitura e Tecnologia, um espaço criando dentro da Biblioteca Municipal Arlete Tenório de Castro. Trabalhando com o conceito de leitor-autor, após concluir a leitura de uma obra, eles são desafiados a produzir vídeos, livros digitais e outras linguagens midiáticas que apresentem uma releitura da história.

A escolha dos títulos a serem trabalhados acontece com base em livros que podem oferecer uma abordagem adequada para cada turma, levando em conta o repertório dos alunos e as suas necessidades. Nessa lista, podem entrar desde clássicos da literatura até obras de novos autores brasileiros. “A gente propõe a leitura de livros bastante diversos.”

Para o educador, a tecnologia mudou a relação dos alunos com a literatura. “Muita gente acha que as crianças estão lendo menos. O fato é que hoje os alunos estão se relacionando com a leitura de uma forma diferente.” Ao utilizar recursos da cultura digital, eles conseguiram aumentar o hábito de leitura entre os alunos. De acordo com um levantamento feito pela ONG com uma das turmas que participaram do projeto, no início das oficinas, 31% dos participantes não lembravam de terem lido nenhum livro nos últimos três meses. Após a conclusão do ciclo de atividades, todos eles lembravam de pelo menos duas obras.

“As últimas gerações têm uma ânsia de participação muito grande. Eles querem ser autores de suas próprias histórias”, defendeu Cavalcante. De acordo com ele, durante esse processo os alunos aprendem a se familiarizar com diferentes linguagens e desenvolvem habilidades importantes que os ajudam a se tornarem mais expressivos. “A gente acredita que o empoderamento vem dessas habilidades que eles constroem ao produzir as suas versões.”

Além de desenvolver atividades com os alunos, o projeto também trabalha na formação de professores. Eles participam de atividades práticas que apresentam novas possibilidades para trabalhar a leitura com o uso da tecnologia. Com base na metodologia das oficinas realizadas no Laboratório Criativo, eles mostram modelos de aulas e atividades que podem ser realizadas para ensinar esses conteúdos.



Repercussão da publicação na Fanpage do veículo de imprensa.

Notícias

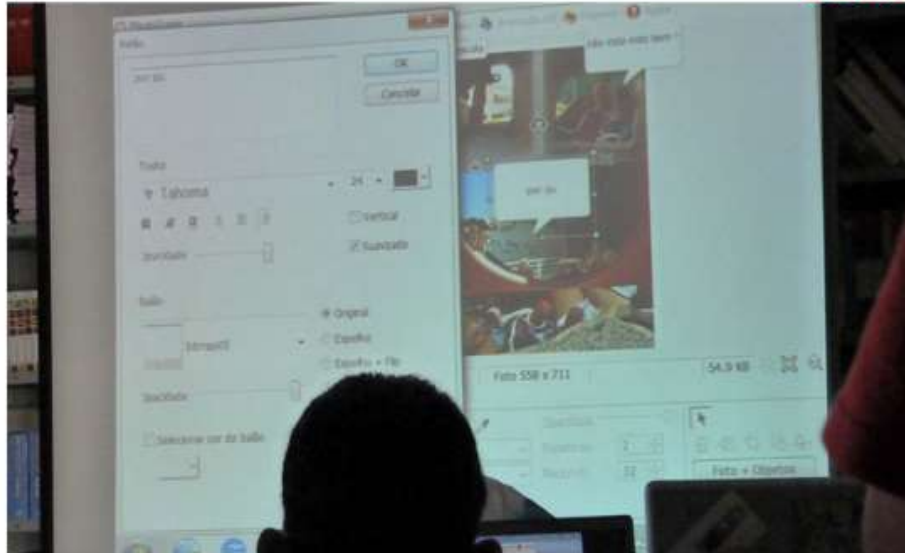
Cultura digital e aprendizagem criativa

14/04/2014

Ver Perfil Compartilhar Você e outros pessoas curtiram isso.



CEGAOLZR



Os brasileiros estão lendo cada vez menos. Esta realidade aparece em pesquisas como o Retrato da Leitura no Brasil (Instituto Pró-Livro, 3ª. Ed. 2012), que aponta para uma considerável redução no número de leitores, mesmo entre aqueles que lêem por dever escolar. De acordo com o levantamento, a média de livros lidos anualmente por crianças (5-10 anos) caiu de 6,9 para 5,4 nos últimos cinco anos. Já entre os adolescentes (11-13 anos) a redução foi de 8,5 para 6,9.

Atenta a este cenário, a rede municipal de educação de Senador Canedo, região metropolitana de Goiânia, capital de Goiás, está implementando uma tecnologia social que pretende contribuir de maneira criativa para a mudança desse quadro. Através do projeto "E se eu fosse o autor?", desenvolvido pela ONG Casa da Árvore e o patrocínio da Petrobras, alunos e professores estão se relacionando de uma maneira diferente com a literatura.

O projeto aposta na cultura digital como uma maneira de recriar a relação de crianças e adolescentes com a leitura. Para isso deu início a uma série de atividades gratuitas que vai desde laboratórios de leitura e produção multimídia (e-books e vídeos) até a formação continuada para professores. "Tentamos trazer todo o potencial de autoria e de difusão de conteúdos das mídias digitais para as práticas de leitura", destaca o coordenador geral do projeto, Aluísio Cavalcante.

Na prática, durante os próximos dois anos, a Biblioteca Municipal Arlete Tenório de Castro contará com um Laboratório Criativo de Leitura e Tecnologia (Lab Criativo), que receberá a cada semestre, alunos das séries finais do ensino fundamental de duas escolas, selecionadas pela própria Secretaria Municipal de Educação. Para atender a comunidades mais distantes, o projeto está levando o Lab Criativo para dentro de escolas de bairros como o Jardim das Oliveiras. No mesmo espaço serão realizadas as Oficinas de Práticas Pedagógicas Inovadoras, uma estratégia do projeto para capacitar professores da rede municipal para desenvolvimento de aulas criativas com uso de novas tecnologias.

"Nossa expectativa é que nestes dois anos consigamos ampliar a iniciativa proposta pela ONG Casa da Árvore e levar o projeto E se eu fosse o autor? para toda a rede municipal, ressalta a secretária municipal de educação, Edvânia Braz Teixeira. Durante o biênio 2014-2015 o projeto deverá atender a quase 600 alunos no município de Senador Canedo.

Matéria publicada no site oficial da Prefeitura de Senador Canedo – GO

<http://www.senadorcanedo.go.gov.br/v5/noticia.php?id=1032>