



II FÓRUM INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO
VI SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO
XIV FÓRUM NACIONAL DE EDUCAÇÃO
XVII SEMINÁRIO REGIONAL DE EDUCAÇÃO BÁSICA
De 27 à 30 de abril de 2016 na Universidade de Santa Cruz do Sul.

GE 3- LINGUAGEM, MÍDIAS E TECNOLOGIAS

PELOS PERCURSOS DA IMAGINAÇÃO, DA AUTORIA E DO INUSITADO: A CONSTRUÇÃO DE UMA CIDADE VIRTUAL

Rosangela Silveira Garcia

Maribel Susane Selli

Margarete Axt

Neste artigo, em que a base teórico-analítica se fundamenta em pressupostos bakhtinianos, pretendemos compartilhar experimentações realizadas numa turma de quarto ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal do Rio Grande do Sul. A motivação dessa experimentação decorreu do movimento de prática de formação continuada docente advindo da metodologia do projeto Civitas e do desafio da inserção do uso de tecnologias digitais na escola. Consideramos que na coexistência de práticas pedagógicas entre as tecnologias convencionais e digitais, instaura-se um ambiente de produção, construção, cooperação e aprendizagem, constituindo-se para o coletivo em uma relação (est)ética e dialógica. A prática se deu partindo da criação de espaços em sala de aula e na escola em que a imaginação norteava os estudos e aprendizagens das crianças através da pesquisa, produção de sentidos e autoria atravessados pelo trabalho coletivo de construção de uma cidade virtual, tendo como princípios a solidariedade, a cooperação, o respeito e reconhecimento do outro como importante na descoberta do que se é e o que se é capaz enquanto sujeito em construção numa relação (est) ética. Ao utilizarem o software editor de cidades Città as crianças vivenciaram

momentos de parar, refletir sobre a constituição de uma cidade, escutar a opinião do outro, acolher ideias diferentes das suas e tomar decisões, coletivamente. Num processo de construção coletiva, precisamos seguir alguns preceitos, entre eles, saber conviver com as diferenças, compreendendo que as ideias do outro nos ajudam a aprender, a descobrir mais sobre nós, do que somos capazes e quais nossas limitações.

Palavras-chave: Tecnologias digitais, Autoria coletiva, Práticas pedagógicas.