



**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS LONDRINA
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO E TECNOLOGIA**

EDNEUCI DENISE AUDACIO

**A HISTÓRIA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA NARRADA COM USO DE
ANIMAÇÃO GRÁFICA - LONDRIX**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

LONDRINA

2015

EDNEUCI DENISE AUDACIO

**A HISTÓRIA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA NARRADA COM USO DE
ANIMAÇÃO GRÁFICA - LONDRIX**

Monografia apresentada ao programa de Pós Graduação em Especialização em Ensino e Tecnologia em Moodle, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR. Campus de Londrina.

Professor orientador: Maurício Moreira dos Santos

Londrina

2015



TERMO DE APROVAÇÃO

A HISTÓRIA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA NARRADA COM USO DE ANIMAÇÃO GRÁFICA - LONDRIX
por

EDNEUCI DENISE AUDACIO

Este Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização foi apresentado em 22 de junho de 2015 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino e Tecnologia. O(a) candidato(a) foi arguido(a) pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof. Dr. Maurício Moreira dos Santos
Prof.(a) Orientador(a)

Prof. Dr. André Luis Trevisan
Membro titular

Prof. Me. Cláudia de Faria Barbeta
Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso –

Dedico a minha mãe, que me ensinou a não ter medo do desconhecido e sempre me incentivou a nunca desistir, por mais difícil que a situação pareça, pois aos olhos de Deus nada é impossível.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus por tornar tudo possível.

Agradeço à minha família por sempre me incentivar a estudar e nunca desistir diante das dificuldades que encontrei.

Agradeço ao professor Maurício Moreira Santos que aceitou de última hora me orientar.

Agradeço em especial, à minha amiga Heliete de Fatima Ciciliato Izidro, que participou com carinho, sempre me incentivando a escrever de forma que para mim era e ainda é algo muito difícil.

Agradeço a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, tanto de forma positiva quanto negativa, pois através da forma negativa me incentivaram a mostrar o quanto eles estavam enganados, e provar que uma pessoa disléxica consegue sim terminar, não somente um curso superior, mais dois e não somente uma Pós Graduação, e sim três e quantas desejarem.

(...) criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram; homens que sejam criativos, inventores e descobridores; o segundo objetivo é formar mentes que possam ser críticas, que possam analisar e não aceitar tudo que lhes é oferecido (PIAGET, 1970).

Resumo

Audacio, Edneuci Denise. **A história do Município de Londrina narrada com uso de animação gráfica - Londrix**. 2015 42 folhas. Monografia (Especialista em Ensino e Tecnologia), Programa de Pós Graduação em Ensino e Tecnologia, Universidade Federal Tecnológica do Paraná –Campus Londrina. Londrina 2015

Diante do constante avanço tecnológico, muitas vezes a sociedade não se dá conta do uso exacerbado em seu cotidiano. Parece impossível, na atualidade, narrar um período de férias sem se fazer uso de algum recurso relacionado às novas tecnologias, tais como: câmeras fotográficas, vídeos, redes sociais, smartphones, entre outros. Desse modo, assume-se o pressuposto de que se o cotidiano social de muitos indivíduos está completamente dependente ao acesso de novas tecnologias, logo as questões relacionadas à prática escolar necessitam se adequar à essa nova realidade. Portanto, com o objetivo de despertar o interesse dos alunos para a história da cidade de Londrina-PR, o presente trabalho buscou desenvolver um aplicativo educacional que propicie aos alunos da rede municipal conhecer os fatos históricos da cidade narrados por meio de um *avatar*, ou seja, uma ferramenta que desperta a atenção dos alunos, os quais até então só tiveram a oportunidade de conhecê-la por meio de livros e visitas presenciais aos locais históricos da cidade. Assim, foi proposta a criação de um aplicativo educacional em forma de animação gráfica, utilizado como ferramenta de apoio para o professor, no qual a narração dos fatos históricos da cidade se tornou mais atrativa já que está em conformidade com a realidade atual dos alunos, ou seja, habituados com as novas tecnologias de informação. Para o desenvolvimento da animação e do *avatar* (Londrix), foi utilizado o *software Adobe Flash*. Dessa forma, o presente trabalho traz importante contribuição à educação, uma vez que este pode contribuir na construção do conhecimento da vida histórica da cidade de Londrina baseado em novas tecnologias.

Palavras-chave: Educação; aplicativo educacional; história; tecnologia.

ABSTRACT

Audacio, Edneuci Denise. **The history of Londrina city narrated from new Technologies.** - Londrix .2015 42 folhas. Monografia (Especialista em Ensino e Tecnologia), Programa de Pós Graduação em Ensino e Tecnologia, Universidade Federal Tecnológica do Paraná –Campus Londrina. Londrina 20015

We are living in a time when there is a constant technological advance, which sometimes we don't realize the use we make of these tools. It seems impossible, at the present, narrate a vacation time without using any resources related to new technologies such as cameras, videos, social networks, smartphones, among others. Thus, we assume that if people's daily lives is like that, the matters related to school practice need to adapt. Therefore, in order to arouse the interest of students to the history of the city of Londrina, a city located in the north of Paraná, this study aimed to develop an educational application in order to promote students of municipal institutions the knowledge of historical facts of the city narrated by an avatar, a tool to arouse the interest of the students, which previously only had the opportunity to know it through books and in-person visits to the historic sites of the city. Thus, the proposal was to create an educational application in graphic animation form, used as a support tool for the teacher, in which the story of the city's information has become more attractive and according to the reality of the students who are already accustomed to technologies. For the development of the animation and the avatar (Londrix), we used the Adobe Flash software, and the creation was a very fun way to narrate the history of the city of Londrina. The work brings important contribution to education as it promotes the construction of knowledge of the historical life of the city of Londrina.

Keywords: Education; educational software; history; technology.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Avatar - Londrix	30
Figura 2. software Adobe Flash.....	30
Figura 3. software Windows Media Player.....	31
Figura 4: Esquina da Souza Naves com a Avenida Celso Garcia Cid.	33
Figura 5: Gigantesca Figueira localizada no centro de Londrina.	34
Figura 6: Construção da linha de trem.....	34
Figura 7: Avenida Paraná década de 30.....	35

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1 NOVAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E SUA INFLUÊNCIA NA EDUCAÇÃO.....	13
2.2. TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) E AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO E APRENDIZAGEM (AVEA).....	16
2.2.1 Objetos de Aprendizagem (OA) em Sala de Aula.....	21
2.3 USO DA TECNOLOGIA COMO ELEMENTO MOTIVADOR NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM.....	24
2.4 O USO DA ANIMAÇÃO GRÁFICA COMO FERRAMENTAL DE ENSINO/APRENDIZAGEM PARA NARRAR A HISTÓRIA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA.....	27
3 METODOLOGIA.....	29
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES DA PESQUISA.....	32
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	38

1 INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias da informação e comunicação (TIC) nos últimos 20 anos traz consigo o aumento das expectativas de sua aplicação no cenário da educação, principalmente através de cursos on-line. Quanto ao uso dessas ferramentas, é necessária a participação interdisciplinar de profissionais competentes da área de tecnologia da informação e da educação para selecionar conteúdos e adequar essas tecnologias aos projetos pedagógicos das diversas áreas do conhecimento.

Entre as transformações experimentadas na última década pelo sistema educacional destaca-se, ainda, a incorporação de novas tecnologias, caracterizada pela crescente acessibilidade aos computadores pessoais, pela maior facilidade de comunicação e acesso à informação, bem como do uso de recursos midiáticos, entre outros. Esses processos geram desafios e transformações nas universidades devido ao seu papel na disseminação do acesso às TIC demandadas pelo processo transformador da sociedade.

Além disso, nota-se o crescimento e dependência do uso da tecnologia no cotidiano, uma vez que, para se guardar uma lembrança (imagem, voz) de determinado momento, local ou pessoa, muitas vezes se faz necessário o uso de recursos relacionados às tecnologias, tais máquinas fotográficas, vídeos. Já que sem esses recursos concretos, as lembranças seriam algo abstrato e individual, sendo assim não há possibilidade de reproduzir na sua essência para o coletivo.

Verifica-se na sociedade atual que esses recursos tecnológicos estão cada dia mais presentes no cotidiano das pessoas e nas inter-relações sociais, porém, ocorrem dentro de uma ordem natural, enraizados nos chamados nativos digitais¹ (pessoas que nasceram e cresceram com as tecnologias digitais presente em sua vida), impossibilitando, dessa forma, a reflexão sobre a importância da aplicação

¹ Para Prensky, os nativos são aqueles que nasceram e cresceram cercados pelas novas tecnologias: “Os alunos de hoje (...) passaram suas vidas inteiras cercados por e usando computadores, videogames, player de música, câmera de vídeos e celulares, além de brinquedos e ferramentas da era digital” (PRENSKY, 2001, p.1). Os nativos pensam e processam informações de uma forma diferente dos imigrantes, as diferenças experiências criaram neles diferentes interesses e diferentes formas de ver e entender o mundo.

produtiva dessas ferramentas na melhoria da qualidade de vida como, por exemplo, na educação.

Portanto, partindo do pressuposto do uso dos recursos tecnológicos pela sociedade, observa-se que as questões relacionadas à prática escolar necessitam aceitar e adequar esta nova realidade tecnológica. Para tanto, o presente estudo tem como objetivo a criação de uma animação gráfica, tendo como personagem principal um avatar representado na figura de um menino que caminha por dentro das imagens de fotos da época e simultaneamente narra a história da cidade de Londrina.

Diante dessa perspectiva, o educando irá aprender, entender e compreender como utilizar diferentes meios e recursos tecnológicos na prática pedagógica, para que assim, os resultados possam refletir na melhora da sua qualidade de vida, tanto profissional, quanto social. É, portanto, nesse fundamento que o presente trabalho se justifica.

A estrutura do trabalho está dividida em: introdução, onde se apresenta a relevância, justificativa e o objetivo da monografia; fundamentação teórica, no qual será abordada a utilização das novas tecnologias educacionais, a mudança na educação, o uso de objetos de aprendizagem, TIC, o uso da tecnologia como elemento motivador e animação gráfica – uma ferramenta essencial no processo de ensino e de aprendizagem aplicada sobre a história e desenvolvimento do município de Londrina; também será apresentada a metodologia utilizada no trabalho; posteriormente resultados e discussões da pesquisa e por fim as considerações finais.

Em suma, o presente estudo revela-se como algo inovador no âmbito escolar da rede municipal de Londrina-PR, uma vez que, esse possibilitará um novo olhar sobre a construção histórica do município.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.

2.1 NOVAS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E SUA INFLUÊNCIA NA EDUCAÇÃO.

As evoluções tecnológicas ocorrem de forma rápida e acelerada na sociedade atual, e conseqüentemente alteram hábitos e influenciam novas rotinas. Assim, com essa enxurrada de informações que a tecnologia proporciona na vida das pessoas, tais como o acesso a aparelhos eletrônicos e eletrodomésticos modernos e práticos gerando facilidade e comodidade, provoca um processo de retroalimentação capitalista, ou seja, estimula a sociedade adquirir cada vez mais recursos tecnológicos, e conseqüentemente tornando-se algo indispensável ao seu cotidiano.

Diante dessa problemática da atuação da tecnologia na vida das pessoas, a educação, ou seja, o contexto escolar não pode ficar à margem desse avanço, uma vez que, a educação é uma das magníficas formas de intervir na realidade, pois de acordo com o pensamento de Paulo Freire (1979, apud SILVA 2011, p. 16) o ato pedagógico é uma ação que cria um conhecimento do mundo.

Assim, quando analisada o papel da tecnologia dentro do ambiente escolar, verifica-se que tais recursos oferecem à sociedade múltiplas vantagens e benefícios, inclusive para o meio educacional, já que oportuniza novos métodos e organizações do processo de ensino e aprendizagem.

Em outras palavras, as tecnologias ofertam para a sociedade uma vasta gama de elementos essenciais para produção e geração de conhecimentos, que conseqüentemente geram novas práticas e formas de aprendizagem, criando assim vários mecanismos para o processo de ensino aprendizagem. Sobretudo cria uma nova forma de interação entre alunos, professores, que, por conseqüentemente contribuirá para com um ensino com mais excelência.

Assim, acredita-se que a tecnologia por meio do uso do computador possui condições e meios para desenvolver enormes fontes de conhecimento, pois oferece uma nova forma de aprendizagem, transformando o ato de estudar, como algo divertido, principalmente quando a interação e a construção do conhecimento é por

meio de brincadeiras, como jogos educativos e de entretenimento, que até então eram vistos como o grande vilão do ensino.

Portanto, no âmbito dessa discussão, observa-se que a informática educacional é o processo que torna o computador e sua tecnologia um instrumento de educação para tanto, todos os aspectos relacionados a essa mudança sempre deve ser de cunho pedagógico, buscando engajar o processo de ensino-aprendizagem, de forma que o aluno compreenda, por meio da orientação do professor, discernir sobre a realidade no qual atuar (VALENTE 1993).

Sendo assim, o computador de modo geral, proporciona ao aluno algo novo, fonte de respostas e autonomia para que possa gerenciar sua própria forma de ensino/aprendizagem, tendo motivação para estudar e assim atingindo e superando suas metas e expectativas.

Pois, de acordo com Borges (2010, p. 7 – 8), o computador permite que o processo ensino /aprendizagem do educando ocorra:

[...] no tempo escolhido pelo participante, ele pode ler todas as contribuições, analisá-las e compreendê-las, para, só então, emitir parecer, apresentar alternativas, elencar sugestões, estabelecer acordos, configurando um processo de mediação não simultâneo e co-participativo onde todos os participantes podem exercer a função de mediadores.

De tal forma que o ato de estudar passa ser algo mais divertido e enriquecedor, algo que até há pouco tempo para muitos era visto como: chato, monótono e alguns casos até como castigo. Como já está estigmatizado em algumas frases ditas por pais de educandos, como por exemplo: “se não tirar notas boas irá ficar nas férias estudando em casa”.

Em suma, entende-se que por meio do computador é fornecido ao educando, até mesmo ao educador, a oportunidade para descobrir, conhecer e experimentar novas realidades, permitindo ainda a interação com várias pessoas dos mais diversos lugares, e assim rompendo barreiras e extinguindo limites para o conhecer. Conseqüentemente, esse processo permitirá a quebra de paradigmas de ideias “preconcebidas” e não mais usuais de nossos ancestrais.

Diante dessa perspectiva, o sistema educacional não pode mais ficar estagnado no tempo, portanto, o educador deve oferecer ao seu educando aprendizagem diferenciada ao formato que o mesmo já está habituado, buscando mostrar novas realidades aos alunos com a introdução de novas tecnologias,

trabalhando assim de forma diferenciada, relacionando o antigo com o atual, tornando o conteúdo atraente e diversificado.

Assim, tendo a tecnologia como aliada na educação que oferece uma grande caixa de ferramentas no auxílio do processo de ensino/aprendizagem, a escola não pode ficar à margem dessa evolução tecnológica, pois o seu principal objetivo como instituição é a formação/educação de crianças, jovens e adultos, concretizando-se em um ambiente facilitador e multiplicador de conhecimento, e desse modo não permite atualmente ficar aquém das mudanças e influências que a tecnologia possibilita no processo de ensino e aprendizagem.

Como pode ser afirmado por Mantoan (2003) apud Lima (2013, p. 101):

A escola precisa se adequar à era da informação, não só com recursos, mas com atividade que aproximem ainda mais alunos, professores e o ato de aprender, associando [...] a existência dos computadores na escola à ideia de co-criação do conhecimento, interdisciplinaridade, aprendizagem colaborativa, ampliação de comunicação e expressão entre aprendizes e professores, vivências intra e interescolares, que implicam a multiplicidade de pontos de vista e o intercâmbio de ideias diante de um mesmo tema ou a resolução de problemas pela troca de soluções possíveis e escolhas compartilhadas.

Portanto, para se chegar à compreensão e a construção do conhecimento unido ao ensino com a tecnologia, segundo Araújo e Yoshida (2010) apud Silva (2011, 11):

O professor deve estar sempre aberto à aquisição de novos conhecimentos visando o fortalecimento da profissão, criando novas estratégias, comportando-se como um aprendiz em busca de capacitação profissional.

Nesse contexto, acredita-se que o aperfeiçoamento das técnicas de ensino na prática pedagógica, como o uso das tecnologias de informação e comunicação, deve ser uma meta a ser alcançada por todos os profissionais de educação tendo como base a estratégica e a capacitação continuada, permitindo, conseqüentemente, adquirir a cada dia novas experiências que a tecnologia proporciona. Pois,

A Educação vai além do quadro negro, do giz e da própria sala de aula, ela depende da iniciativa de professores e representantes educacionais engajados verdadeiramente no processo de ensino aprendizagem e não somente na transmissão de conteúdos (DURAN, 2008 p. 1).

Sendo assim, torna-se fundamental e necessária a utilização de recursos tecnológicos em sala de aula, posto que, “como na guerra, a tecnologia também é essencial para a Educação” (KENSKI, 2007, p. 43).

Cabe destacar que o uso das TIC nas instituições de ensino público, promoverá o aprimoramento das práticas pedagógicas, pois possui a estrutura e capacidade de cumprir o papel que lhe é conferido pela sociedade: orientar o educando rumo à construção do conhecimento, uma vez que, na atualidade, faz-se necessário a inserção de novas tecnologias para a dinamização do processo de aprendizagem.

Porém, quando analisado na realidade, o sistema ensino/aprendizagem é complexo, e para um professor efetuar qualquer alteração na sua proposta de ensino leva-se tempo e muita dedicação. Ao mesmo tempo, sabe-se que é de suma importância fazer uso das ferramentas tecnológicas, haja vista que:

A utilização do computador fica especialmente justificada se pensado como elemento integrante da comunidade escolar, pela ação pedagógica que ele viabiliza. A simples modernização de técnicas não garante melhorias significativas no processo educativo. O substantivo é a Educação e o modo de viabilizá-la deve estar embasado em fundamentos psico-pedagógicos que explicitem uma certa concepção de ensino e aprendizagem. (GIRAFFA, 1993, p. 3)

Em resumo, é fundamental que o professor estabeleça um equilíbrio entre a prática pedagógica e as novas tecnologias, construindo assim uma nova forma de ensino/aprendizagem, pois por meio de ferramentas tecnológicas ele possuirá a facilidade de criar e recriar ambientes de interação que facilita o aprendizado, conseqüentemente desperta o interesse do aluno.

2.2. TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TIC) E AMBIENTE VIRTUAL DE ENSINO E APRENDIZAGEM (AVEA).

Após um breve relato da influência da tecnologia no meio educacional, neste momento será discutido como essa tecnologia se apresenta neste ambiente, através de duas formas: as TIC e o Ambientes Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA).

Assim, diante do contexto tecnológico atual, o processo de ensino/aprendizagem está cada vez mais ligado ao processo de comunicação, ou seja, vivencia-se um processo de mutação pedagógica, onde a relação aluno, professor, e a escola fazem uma fusão complexa de saberes e competências.

Sendo assim, o uso da internet em sala de aula como ferramenta de apoio é algo que deve ser considerado, uma vez que, está revolucionando e criando uma

nova forma de pensar. De acordo com Moran (2006, p.10) “a internet é uma tecnologia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece”.

Assim, surge uma nova geração, os chamados “nativos digitais”, os quais convivem com a internet desde a mais tenra idade, e essa, faz parte de seu “mundo”. De acordo com Sancho (1998) a tecnologia estabelece um novo tipo de sistema cultural, que reorganiza o mundo social, assim com uso da internet o educando e o educador constrói junto uma nova forma de aprendizagem, onde não há mais a figura de aluno e professor e sim de alguém sedente de informação e um mediador deste processo.

Para tanto, chega-se ao entendimento que:

[...] o educador é um mediador do conhecimento, diante do aluno que é o sujeito da sua própria formação. Ele precisa construir conhecimento a partir do que faz e, para isso, também precisa ser curioso, buscar sentido para o que faz e apontar novos sentidos para o que fazer dos seus alunos. (GADOTTI, 2000 p.9)

Dessa forma, a internet quebra barreiras e paradigmas, como afirma Moran (2006) o uso da internet pode nos ajudar a rever, a ampliar e modificar muitas formas atuais de aprender e ensinar.

Porém, o que se observa que inicialmente a informática era vista com seus jogos e toda essa parafernália tecnológica, que muitas vezes se sequer sabia se pronunciar o nome, seria apenas mais um acessório para o desenvolvimento profissional e educacional, e hoje a mesma se mostra como parte essencial da educação.

Logo, na atualidade a internet, juntamente com as TIC, tem sido ponto chave de transformação, tornando o processo inovador e capaz de estabelecer novos conceitos de interação social. De acordo com Pacievitch (2009, p.30 - 31), as TIC podem ser compreendidas como:

[...] um conjunto de recursos tecnológicos, utilizados de forma integrada, com um objetivo comum. As TIC são utilizadas das mais diversas formas, na indústria (no processo de automação), no comércio (no gerenciamento, nas diversas formas de publicidade), no setor de investimentos (informação simultânea, comunicação imediata) e na educação (no processo de ensino aprendizagem, na Educação a Distância).

Dessa forma, a TIC estão a todo o momento presente na vida das pessoas, assim como explora Masseto:

Por novas tecnologias em educação, estamos entendendo o uso da informática, do computador, da internet, do CD-ROM, da hipermídia, da multimídia, de ferramentas para educação a distância – como chats, grupos ou listas de discussão, correio eletrônico etc. – e de outros recursos de linguagens digitais de que atualmente dispomos e que podem colaborar significativamente para tornar o processo de educação mais eficiente e mais eficaz. (2000, p. 152)

Pontes ainda completa que:

[...] constituem tanto um meio fundamental de acesso à informação (Internet, bases de dados) como um instrumento de transformação da informação e de produção de nova informação (seja ela expressa através de texto, imagem, som, dados, modelos matemáticos ou documentos multimídia e hipermídia). Mas as TIC constituem ainda um meio de comunicação à distância e uma ferramenta para o trabalho colaborativo (permitindo o envio de mensagens, documentos, vídeos e software entre quaisquer dois pontos do globo). Em vez de dispensarem a interação social entre os seres humanos, estas tecnologias possibilitam o desenvolvimento de novas formas de interação, potenciando desse modo a construção de novas identidades pessoais. (2002, p. 2)

Em suma, observa-se que as TIC são ferramentas que tem como objetivo principal, ser um conjunto de ferramentas facilitador para todos os tipos de tarefas e profissões, uma vez que auxiliam na interação dos indivíduos em qualquer meio e parte do mundo. Assim, o ambiente escolar não deve ficar de fora desse novo processo estando à aplicação das TIC vinculadas com todas as linguagens de conhecimento e formação do educando e educador. Segundo a visão de Gómez (2002, p. 1):

As novas tecnologias devem se articular como suporte de uma comunicação educativa mais diversificada, através do aproveitamento de várias linguagens, formatações e canais de produção e circulação de novos conhecimentos.

Diante dessas definições de Masseto, Pontes, Gomez e Pacievitch, pode-se compreender que as TIC são fontes valiosas de recursos tecnológicos que oferecem facilidades e interação nos mais variados processos de comunicação existente, nas atividades diárias de numerosos profissionais, e ajudam a organizar, reunir, distribuir e compartilhar informações.

Entretanto, é importante salientar que a tecnologia não está vinculada somente a equipamentos modernos, mas também em retroprojektor, TV Educativa, projetor de slides, telefone, rádio e até no antigo mimeógrafo, como pode se observar ela está presente em técnicas simples e sem complexidade.

Nesse sentido, o fato do educador incitar as mais diversas formas de conhecimento ao educando, não sendo somente conhecimentos relativos a

determinados conteúdos, mas também aqueles que fazem o educando a refletir sobre sua importância na sociedade.

Destarte, faz-se necessário o docente tornar suas aulas a mais atrativas possíveis, modernas e agradáveis, nos quais o processo de comunicação sofre aperfeiçoamento contínuo, despontando sempre os mais diversos recursos, que estejam ao seu alcance e que já estão inseridos na vida dos educandos. Posto que, por meio dessas novas ferramentas de ensino, o educando terá mais condição de assimilar ao que presenciou em sala de aula com a realidade vivida e assim terá maior poder de reflexão e criticidade.

Diante do exposto, percebe-se que as TIC estão presentes cada vez mais na vida das pessoas, exercendo um papel importante na forma de comunicação e de ensinamentos, fortalecendo o processo de aprendizagem. Vale ressaltar ainda que as crianças, jovens e adultos vivem rodeados de tecnologia e caso não as tenham, são “doidos” para ter, mas afinal quem não as quer? Uma vez que, esse é o mundo em que vivemos e o meio educacional não pode ignorar.

No passado a escola era a única fonte que os alunos buscavam conhecimentos. Hoje a escola é um dos muitos locais. Nessa atualidade, muitos levam para escola as novidades pesquisadas na Internet em casa.

Dessa forma, a tecnologia alterou alguns métodos, valores e criou facilidades, nos quais a busca para aperfeiçoamento, tornou-se contínua. Muitos alunos preferem trocar a caneta pelo teclado, o caderno pelo *tablet* ou *notebook*, as conversas preferidas são as on-line, em que se utiliza o *chat*, *Skype*, *whats app*.

Sendo assim, as reuniões de estudo que antes eram realizadas em bibliotecas ou casas de amigos, agora podem se reunir virtualmente em locais e horários diferentes, pois a internet oferece recurso para discussões *off-line*, ou seja o material é disponibilizado em um espaço virtual onde cada aluno acessa conforme sua disponibilidade, faz anotações, deixam dúvidas e encontram respostas.

Dessa forma, a integração com a internet não é novidade, pelo contrário contribui para despertar do conhecimento no aluno, pois o aluno dispõe de várias fontes de pesquisas online, bibliotecas virtuais, sites de pesquisas, livros virtuais como *E-book*, aulas virtuais com professores do mundo todo.

Com base nessa conjuntura, inúmeras são as vantagens do uso das TIC em sala de aula, como ferramentas que possibilitam o acesso rápido às informações, interação entre pessoas. Nesses meios não existe um delimitador de espaço físico e

territorial, facilitando o compartilhamento de conteúdo em várias mídias e ao mesmo tempo, fazendo parte de um mundo interligado em redes e globalizado.

Com o uso das plataformas digitais, o computador pode se transformar em uma sala de aula, e dessa forma torna-se um Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem, o AVEA, tendo como exemplo: *Moodle*, *Solar*, *TelEduc*, *Amadeus*, *Dokeos*, que possibilitam desenvolver, gerenciar cursos à distância ou atividades complementares. Assim, os professores podem disponibilizar textos, imagens, vídeos, recomendar leituras, atividades antes da próxima aula, postar resumos e material complementar ao que foi ensinado.

Como pode ser afirmado nas palavras de Machado (2012, p. 81):

O AVEA permite criar e desenvolver cursos com controles de acesso, com a possibilidade de compartilhar material de estudo, estabelecer discussões de forma síncrona (chat, sala de bate-papo) ou assíncrona (fórum), aplicar testes de avaliação, pesquisa de opinião e diversas tarefas (postagem) e registro de notas. Esse aplicativo disponibiliza que o aluno desenvolva todas as atividades à distância, bem como sua interação com os demais colegas e integrantes do corpo pedagógico.

Nesse sentido, os AVEAs estão sendo cada vez incorporados ao meio acadêmico e corporativo como opção tecnológica. Com isso verifica-se a importância do entendimento crítico sobre o conceito que orienta o uso desses ambientes.

Os AVEAs consistem em mídias que utilizam o ciberespaço para divulgar conteúdo e permitir interação entre alunos e professores e assim o processo educativo depende do envolvimento do aluno, com os materiais disponibilizados pelos professores, por meio de ferramentas e recursos tecnológicos utilizados no ambiente.

Segundo Valentini e Soares (2005, p.16)

“Ambiente virtual de aprendizagem” está relacionado ao desenvolvimento de condições, estratégias e intervenções de aprendizagem num espaço virtual na Web, organizado de tal forma que propicie a construção de conceitos, por meio da interação entre alunos, professores e objeto de conhecimento.

Sendo assim, os AVEAs são uma excelente opção mídia para mediar o processo de ensino aprendizagem, tanto presencial como à distância. Segundo Mckimm, Jollie e Cantillon (2003) apud Pereira (2007, p. 6):

Consiste em um conjunto de ferramentas eletrônicas voltadas ao processo ensino-aprendizagem. Os principais componentes incluem sistemas que podem organizar conteúdos, acompanhar atividades e, fornecer ao estudante suporte on-line e comunicação eletrônica.

Assim, com essas possibilidades disponíveis para utilização em AVEA, é importante compreender que o uso apropriado desse recurso pode proporcionar a aprendizagem significativa para qualquer usuário, independentemente de idade, desde que bem programado por instituições educacionais.

De acordo com Ausubel (1980) apud Albino e Lima (2008, p.125) a aprendizagem significativa, nada mais é que:

Se tivesse que reduzir toda a psicologia educacional a um só princípio, diria o seguinte: o fator isolado mais importante que influencia a aprendizagem é aquilo que o aprendiz já sabe. Averigüe isso e ensine-o de acordo.

Em outras palavras, utilizar os AVEAs na aprendizagem, promove ao indivíduo, no caso o aluno, uma maior interação entre o novo conhecimento e o conhecimento já pré-existente, dessa forma, o novo adquire uma aprendizagem significativa e o pré-existente fica mais rico e mais elaborado. Assim, o aluno deixa de ser um receptor passivo, para produzir seu próprio conhecimento e uma ferramenta de ensino/aprendizagem que pode auxiliar na compreensão do conteúdo a ser trabalhado conhecidos como os Objetos de Aprendizagem (OA).

2.2.1 Objetos de Aprendizagem (OA) em Sala de Aula.

Atualmente existem vastas quantidades de ferramentas disponíveis dentro dos AVEAs permitindo uma aprendizagem significativa, sendo estas chamadas de OA ou *Learning Objects (LO)*. Esses OA são arquivos que possuem mídias digitais, como imagem, áudio, vídeo, texto e animação, que podem ser utilizadas isoladamente ou em conjunto com outros OA.

O grande atrativo dos OA é a reutilização e adaptação do seu conteúdo para diversos grupos de ensino, independente da disciplina ou tema tratado, pois como define Sá Filho e Machado (2004, p. 3), os OA constituem:

Recursos digitais que podem ser usados, reutilizados e combinados com outros objetos para formar um ambiente de aprendizado rico e flexível. [...] podem ser usados como recursos simples ou combinados para formar uma unidade de instrução maior.

Nesse sentido, os OA oferecem um recurso dinâmico, no qual oportuniza para o professor reproduzir dentro de uma mesma disciplina e até mesmo em disciplinas

diferentes, novos conteúdos e contextos de aprendizagem. Dessa maneira, serão proporcionados aos alunos novos caminhos, nos quais por meio de várias tentativas poderão averiguar causas e efeitos, criar e comprovar hipóteses, relacionar conceitos, despertar a curiosidade e resolver problemas, de forma atrativa e divertida, como uma brincadeira ou jogo.

Wiley (2001, p.7, tradução nossa) ainda acrescenta que:

A principal ideia dos OA é dividir o conteúdo instrucional em pequenos pedaços que possam ser reutilizados em diferentes ambientes de aprendizagem, seguindo a filosofia de programação orientada a objetos.

Perante o universo compreendido pelo OA, faz-se necessário destacar alguns tipos mais conhecidos e definir previamente cada um destes, tais como: *Podcasting*, *e-portfolios*, *hipertexto*, *blogs*, vídeos, animações gráficas, jogos interativos, *storybord*.

O *Podcasting* é um arquivo de áudio que pode ser baixado e escutado num aparelho de *iPod* ou *MP3*, permitindo estudo móvel, ou num computador ou laptop para estudo localizado. (DEMO, 2009, p.41). Os estudantes podem conduzir histórias e criar produtos que podem ser usados em seus trabalhos escolares. Um bom exemplo deste são os cursos de línguas disponíveis em bancas de jornal e revistas, que geralmente são em arquivos áudios (cd's) e uma revista.

O *e-portfolios* são coleções eletrônicas de documentos e outros objetos que sustentam necessidades individuais dos estudantes, com respeito ao que está sendo estudado no curso. Em grande parte, são usados para comprovar a trajetória de estudo e avaliação, em ritmo sempre atualizado, e como forma também pessoal em termos de curriculum vitae. Primeiro o desafio é envolver os estudantes no sentido que saibam manter e atualizar seus e-portfolios. (DEMO, 2009, p.42)

Hipertexto é uma nova forma de disponibilizar os textos via web, ou seja, em formato digital, sendo que o acesso é por meio de hiperlinks, ou links, assim sua acessibilidade é ilimitada, favorecendo a interatividade do material.

Blogs são espaços virtuais criados com intuito de compartilhar conhecimentos, atividades, pesquisas, no qual o aluno pode simplesmente ler, ouvir, efetuar downloads ou interagir diretamente com o blog através de ferramentas como chats. Tendo como exemplo de blog educacional, o Educopédia. <http://oaeducopedia.blogspot.com.br>. Que segundo o próprio site "A Educopédia é uma plataforma online colaborativa de aulas digitais, onde alunos e professores

podem acessar atividades auto-explicativas de forma lúdica e prática, de qualquer lugar e a qualquer hora”.

Vídeos são sistemas de gravação e reprodução de imagens que podem ou não estar acompanhada de sons; são como filmes. Assim possibilitam o aluno a ter uma visão mais ampla e geral sobre um determinado assunto, do qual antes apenas imaginava, portanto por meio dos vídeos podemos conhecer lugares, comunidades, culturas que não estariam ao alcance de muitos.

Animações gráficas é a arte de criar imagens em movimento utilizando computadores, mais especificamente usando recursos de computação gráfica, uma forma de integração do aluno com o virtual, através de uma forma em desenho animado. Tendo como exemplo o material que a luz deste estudo (A história do município de Londrina narrada a partir das Novas Tecnologias).

Jogos interativos são jogos que possuem algum tipo de envolvimento quase pessoal com os jogadores, ou que testem alguma qualidade mental/física do mesmo. Muitos deles podem ensinar o aluno a nadar, dirigir, contar, estudar idiomas, entre outros.

Storyboard é quase um filme contado em quadros, é um roteiro desenhado. Lembra uma história em quadrinhos, sem balões. Mas, existe uma diferença fundamental apesar da semelhança de linguagem e recursos gráficos, pois uma história em quadrinhos é a realização definitiva de um projeto, enquanto que um *storyboard* é apenas uma etapa na visualização de algo que será realizado por outro meio (RAMOS, 2011)

Assim, atualmente existem iniciativas de várias instituições de disponibilizarem AO de forma gratuita, como pode ser visto no link abaixo, assim que ocorrer o acesso, onde será encontrado um projeto que disponibiliza alguns modelos de AO, sendo este o Projeto de Acessibilidade Virtual (versão em Flash) e também a sua versão acessível em HTML. <http://acessibilidade.bento.ifrs.edu.br/objetos-de-aprendizagem.php>.

O Ministério da Educação possui um Banco Internacional de Objetos que agrega grande parte dos objetos educacionais, construídos por inúmeras instituições brasileiras e internacionais. Esse banco pode ser acessado em <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/> e <http://rived.mec.gov.br>.

É importante ressaltar que a utilização dos OA requerer do professor toda uma reestruturação da sua metodologia, na qual o aluno não é apenas receptor do

conteúdo, mas passa a colaborar e contribuir na construção dos conceitos e de novos conceitos, a elaborar material, propondo questões e resolução de problemas, por meio de grupos de discussão da aprendizagem colaborativa.

Vale salientar ainda que os AO não devem figurar apenas como ilustrações, para tornar a aula atrativa, mas fazer com que o educando entenda que este é parte do estudo, no qual irá trazer à tona conhecimentos prévios e mobilizar o aluno para o conhecimento.

2.3 USO DA TECNOLOGIA COMO ELEMENTO MOTIVADOR NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM.

Após entendimento acerca de TIC, AVEA e AO, é notável a relevância e necessidade do uso de tecnologias em sala de aula, visto que diante do compartilhamento de informação, conhecimentos e trocas de experiências, que são fundamentais em muitas profissões, também podem ser de grande importância para a educação.

A troca de experiência entre educadores, educando e grupos afins é enriquecedora, uma vez que ocorrerem sem restrição de limites físicos e políticos territoriais, podendo ser em escala regional, nacional, internacional e mundial. O conhecimento que antes era somente do educador e seus educandos, hoje pode ficar à disposição de muitos, por conseguinte ser difundido e multiplicado e muitas vezes recebem melhorias de outros, inserido num processo de constante aperfeiçoamento.

Para Freitas (1992, p.9) "a humanidade terá nas novas tecnologias da informação e comunicação um auxílio precioso no sentido de uma verdadeira disponibilização da informação por todos".

A utilização da informática nas disciplinas estudadas exercerá um forte impacto nas intenções e objetivos curriculares. Tanto os educandos, como os educadores encontrarão num processo de aprendizagem simultânea, podendo dessa forma resultar em um relacionamento cooperativo, interativo e assim reforçando o conceito de que a aprendizagem é um processo contínuo, ou seja, é para a vida e não apenas se limitado ao período escolar.

De acordo com Bonilla (1997) apud Oliveira e Filizola (2008, p.4) a informática é:

[...] um recurso que pode desencadear uma nova dinâmica educacional, proporcionado a possibilidade de mudanças de paradigmas, pois facilita o fazer, o executar e criar coisas, encurta as distâncias e facilita a comunicação. Portanto a sua utilização na educação significa uma possibilidade de estruturar, potencializar e fortalecer novas idéias, que podem transformar a escola num espaço vivo de produção, recepção e socialização de conhecimentos.

Assim, o uso da informática como instrumento de apoio na educação é um forte aliado no processo de estímulo a imaginação, contribuindo para o aluno possuir uma certa autonomia nos seus estudos e assim criando alunos mais autônomos e participativos.

Portanto, com a utilização da internet temos em mãos um recurso valiosíssimo para a educação, uma vez que é colocado à disposição de educandos e educadores uma quantidade imensa de informações, possibilitando, por exemplo, “visitar” museus, universidades e bibliotecas, criar ou somente participar de discussões e trocas de experiências em grupos do mundo todo, entre outros.

Existem muitos sites com conteúdo específicos para o uso escolar, sobretudo site de várias instituições de ensino que disponibilizam seus conteúdos. Segundo Garcia (2010 p.1) “para a educação, a Internet pode ser considerada a mais completa, abrangente e complexa ferramenta de aprendizado do mundo”.

Porém, nem sempre os alunos conseguem assimilar a importância do seu desempenho nas tarefas escolares. Diante dessa e de outras dificuldades que muitos educandos podem encontrar em suas rotinas diárias, o uso da informática, mais precisamente da internet, poderá proporcionar motivação externa aos alunos e assim contribuir para a fomentação no processo de ensino, visto que é uma fonte inesgotável de informação, com conteúdos e recursos que potencialmente tende a impulsionar a aprendizagem.

Conforme Nogueira (2002) é incontestável o fascínio que a informática provoca nos alunos, independentemente de suas idades. Diante dessa afirmação é de suma importância integrar as TIC e os OA, uma vez que, com um simples “click”, temos a possibilidade de comunicação sem limites de fronteiras, podemos enviar nossas notícias em questões de segundos, sendo assim se faz necessário que a escola garanta o uso regular das TIC e os AO na sala de aula.

Analisando este conhecimento, não há dúvidas que a Educação deve fazer uso dessas tecnologias em sala de aula, e assim irá criar uma nova forma de “Ensinar e Aprender”, tendo o conhecimento em sala de aula forma lúdica. Dessa forma, teremos ambientes inovadores, onde o real se concretiza através de simulações, no qual desmitifica os conceitos que antes era abstrato a sua realidade.

É de conhecimento geral que grande parte das atividades favoritas de jovens e adultos ao utilizarem o computador é o acesso a jogos e animações, sendo esses, segundo Almeida (1984, p.32) devem ou deveriam ser:

[...] procedimento didático altamente importante; é mais que um passatempo; é um meio indispensável para promover a aprendizagem, disciplinar o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade.

Dessa forma, a utilização de jogos pode auxiliar na construção cognitiva do aluno, uma vez que estimula habilidades importantes, tais como: observar, analisar, conjecturar e verificar, compondo o que se entende por raciocínio lógico. Sendo assim, com o uso desses mecanismos em sala, podem-se obter aulas mais dinâmicas e diferenciadas, já que os alunos gostam de jogar.

Já as animações apresentam uma interface que facilitam o entendimento, pois esclarecem o conceito visualmente e apresentam de modo dinâmico as situações discutidas no mesmo. São valiosíssimas no ato de visualizar algo difícil de ser descrito por meio de palavras ou representada de forma estática no quadro negro.

Assim, é gerado uma nova compreensão e entendimento para o mesmo objeto de estudo e questionamento, e ao mesmo tempo, esses recursos digitais podem ser utilizados pelos próprios alunos para a finalização de muitas atividades. Portanto, torna-se essencial o uso desses recursos, dessa maneira, ultrapassasse as aprendizagens repetitivas e altamente conteudistas.

Porém, a utilização de animações e jogos em sala de aula, deve ser pensada muito além do simples ato de exibi-los aos alunos, mas sim utilizá-los como ferramentas de aprendizagem, e igualmente articular a novos conhecimentos tecnológicos de forma lúdica e interativa, buscando a relação entre o ensino e a aprendizagem significativa.

2.4 O USO DA ANIMAÇÃO GRÁFICA COMO FERRAMENTAL DE ENSINO/APRENDIZAGEM PARA NARRAR A HISTÓRIA DO MUNICÍPIO DE LONDRINA.

O desenvolvimento das cidades, mais precisamente das zonas urbanas dos municípios são temas em constante discussão na modernidade, tendo em vista a grande evasão das áreas rurais e o crescimento desordenado das zonas urbanas. Partindo desse pressuposto o município de Londrina, localizado na região do norte do estado do Paraná, sul do Brasil.

Fundada em 1930, a cidade de Londrina nos seus primeiros anos obteve um grande crescimento populacional e econômico, que desencadeou até os dias atuais. Inicialmente o foco econômico estava vinculado ao setor agrícola, tendo nas lavouras de café a maior fonte de renda, fato este que deu o título a cidade de “Capital do Café”. Porém, na década de 70 o respectivo Município sofreu alteração do seu perfil econômico, impactado pela famosa “Geada Negra”. Em virtude disto ocorreu um processo de reestruturação econômica, evoluindo para um município com importante e diversificado polo econômico do sul do País. (LONDRINA, S/N).

Assim, o foco deste trabalho destinasse a narrar o processo histórico de como o município de Londrina se desenvolveu urbanamente, desde a chegada dos primeiros imigrantes, das dificuldades encontradas no início da colonização, até aos dias atuais.

Até o momento a História de Londrina é vivenciada pelos professores e alunos a partir de livros didáticos e revistas. Sendo uma metodologia que não é atrativa, tendo em vista a grande acessibilidade tecnológica existente no cotidiano dos alunos. Dessa forma, fazendo a junção das tecnologias, com os materiais já ofertados surgirá uma nova forma e fonte de ensino/aprendizagem na disciplina de História.

De acordo com Ferreira (1998, p.144)

Como a nossa sociedade sofre um ritmo intenso de modificações, a escola e o ensino de história em especial, tem de acompanhar esse processo sob pena de transmitir conhecimentos já ultrapassados. Para isto deve incorporar os temas e as inovações tecnológicas com que os alunos já lidam no seu cotidiano. Constitui-se hoje, para os educadores do ensino fundamental e médio, um desafio muito grande ensinar alunos que têm contato cada vez maior com os meios de comunicação e sofrem a influência da televisão, rádio, jornal, *vídeo-games*, computador, redes de informações e etc.

Sendo assim, diante da gama de aparato tecnológicos existentes e que os alunos estão habituados, surgem em sala de aula questionamentos como: “Por que estudar a História do município?” “Pra que estudar História se ela não existe mais?” “A História é chata por que é decoreba”.

Nesse sentido, as tecnologias disponíveis para o desenvolvimento de materiais educacionais são mais interativas e podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem (AUDACIO, IZIDRO, POTTKER, POTTKER, 2014). Pois, a tecnologia possui uma grande diversidade de ferramentas que podem contribuir com o desenvolvimento desse processo, destacando-se a utilização dos OA, visto que este já é algo muito utilizado entre os jovens, porém sem cunho pedagógico.

Diante desses fatos, percebeu-se a necessidade de desenvolver um OA para incentivar os alunos a conhecer a história do município de Londrina. Já que, a história se produz no dia a dia, e a informática pode surgir como uma ferramenta inovadora e atraente aos olhos dos alunos, tendo em vista que a tecnologia permite conhecer e visualizar ambientes e formas, que muitas vezes para alguns alunos, podem estar fora da sua realidade e da sua imaginação, sendo assim de suma importância para associação do processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar.

3 METODOLOGIA

As tecnologias de informação e comunicação TIC submergiram no mundo moderno de maneira que para muitos indivíduos são indispensáveis em seu cotidiano. Assim, buscou-se desenvolver uma ferramenta tecnológica em forma de animação gráfica para apoio aos professores, alunos e a sociedade em geral.

Para o desenvolvimento da animação gráfica foi necessário recorrer a fontes de pesquisas bibliográficas, como livros, revistas e site de internet que discorrem sobre a história da cidade de Londrina. Na busca de encontrar imagens da época, foi essencial realizar pesquisas de campo e exploratórias em locais como: Museu, Biblioteca e alguns acervos particulares, segundo Matar (1996) a pesquisa exploratória é fundamental para aprofundar o conhecimento do pesquisador sobre o assunto estudado.

Assim, essa animação gráfica foi desenvolvida, com formato de desenho animado, tendo como personagem principal o Avatar chamado de Londrix (Figura 1), sendo que este personagem inspirado no grande sucesso dos Avatares existentes na mídia tecnológica, onde se trata de um ícone gráfico com a representação de personagem, que possa si representar em jogos, animações ou algo da mídia digital, podendo ser estes seres inanimados ou não.

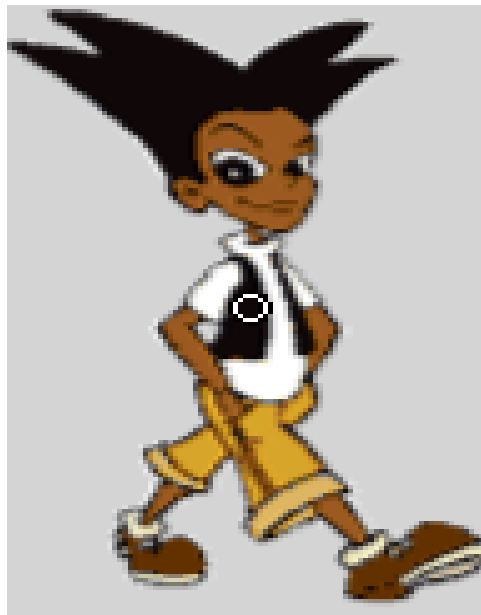


Figura 1: Avatar – Londrix.

Para a criação e desenvolvimento da animação foi utilizado o *software Adobe Flash* que é um aplicativo (*software*) empregado geralmente para a criação de animações interativas que funcionam embutidas num navegador *web* e também por meio de *desktops*, celulares, *smartphones*, *tablets* e televisores (Figura 2).

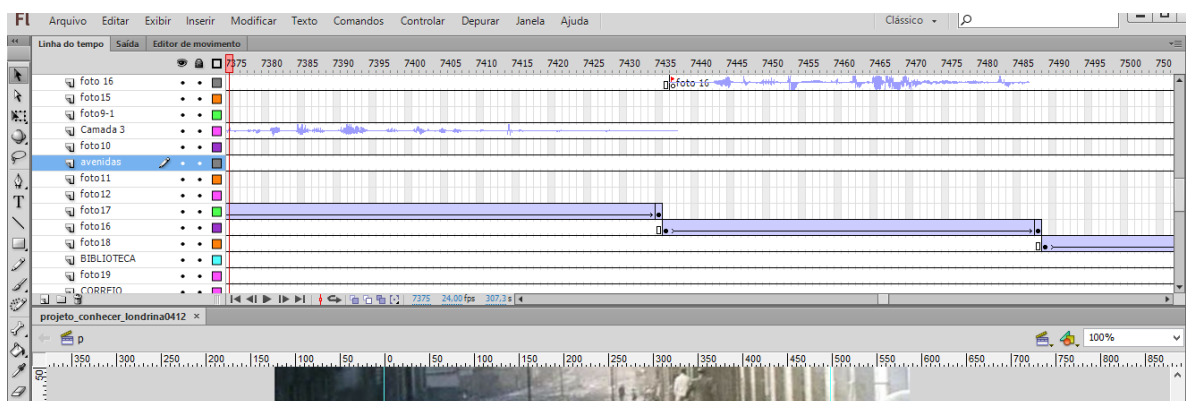


Figura 2. software Adobe Flash.

Para a gravação da voz do avatar foi aproveitado o *software Windows Media Player*, dispositivo nativo do próprio sistema operacional *Windows* (Figura 3). Para a introdução da voz narrativa do personagem principal do avatar foi possível contar com a colaboração do Sr. Fernando Audacio, irmão da autora do presente trabalho.



Figura 3. software Windows Media Player.

Em relação às imagens dos fatos históricos, foram utilizadas fotografias disponibilizadas na internet por historiadores, professores e pessoas de uma forma geral, que possuem o prazer em divulgar e manter vivo as origens da cidade de Londrina.

Posteriormente, foram utilizadas técnicas de *Storyboard* para elaboração e visualização dos quadros que compõe a animação em um todo. Através da utilização dessa técnica foi possível um melhor detalhamento e refinamento de cada cena que estava sendo construída. Facilitando assim, a visualização para a caminhada do Londrix por dentro das fotografias como apresentado nos resultados e discussões do trabalho.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES DA PESQUISA

O ato de ensinar e aprender evoluiu socialmente e vem sofrendo constante alterações em seu formato, devido a inclusão da tecnologia no seu contexto, portando este ato é algo novo e inspirador para os profissionais que nele atuam, conseqüentemente alguns desses tem encontrado nesta uma fonte de ferramentas de apoio em suas disciplinas.

Sendo assim, para o ofício de ensinar a história do município de Londrina, com objetivo de promover e facilitar que o aluno compreenda e se entenda como parte integrante dessa história, foi desenvolvida uma animação gráfica, com formato de desenho animado, tendo como personagem principal o Avatar chamado de Londrix.

A animação gráfica, pode ser utilizada em um ambiente multidisciplinar, pois contribui para com o ensino da história, auxiliando o aluno na compreensão dos fatos históricos marcantes do município, em relação aos aspectos geográficos, o aluno poderá observar o impacto do crescimento urbano na natureza. Quanto ao uso da disciplina de informática, essa animação serve de suporte para a inserção do uso do computador no ensino, uma vez que, o professor irá nortear os seus alunos no manuseio do equipamento para visualização da animação. E por fim, pode ser de cunho pedagógico a outras disciplinas, conforme o professor compreender que esta compete a sua.

Como fonte de ensino na construção do conhecimento dos alunos de qualquer faixa etária de aprendizagem, sendo este um ótimo material de cunho pedagógico para professor e áreas afins. (AUDACIO, IZIDRO, POTTKER, POTTKER, 2014).

Neste contexto para se chegar ao resultado deste trabalho, foram obtidos dados em pesquisas bibliográficas, campo e exploratória na qual os resultados foram analisados qualitativamente, onde buscou-se a melhor forma para esclarecimentos dos fatos histórico do referido município.

Assim após análise da pesquisa bibliográfica e exploratória, foram encontradas fotografias da época e algumas atuais, possibilitando o seu uso na animação. Dessa forma, na Figura 4, Londrix caminha pela avenida Celso Garcia

Cid na década de 30, onde pode ser observado a diferença dos modelos dos veículos e as pessoas caminhando tranquilamente sem o atual transito.

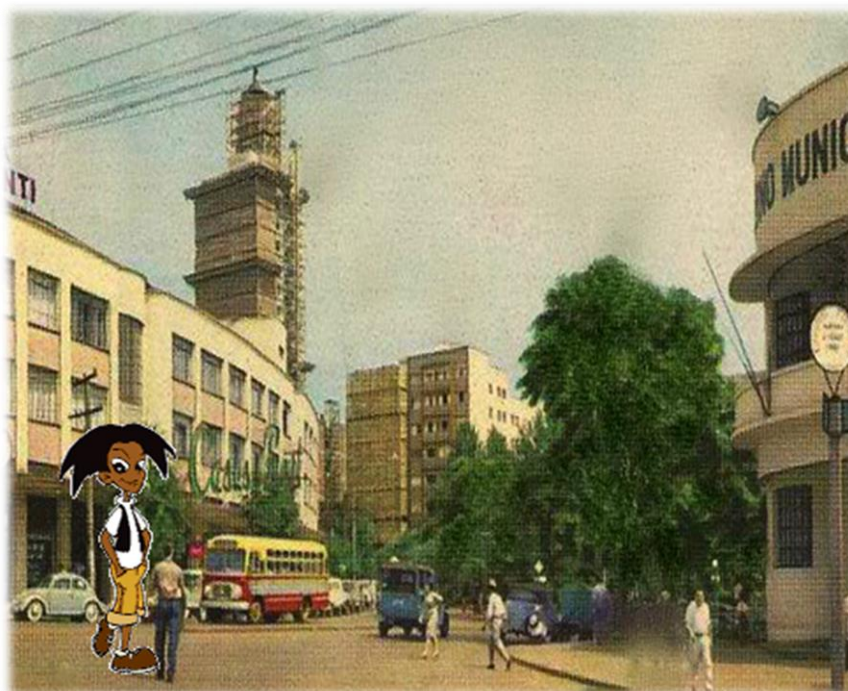


Figura 4: Esquina da Souza Naves com a Avenida Celso Garcia Cid.

Na Figura 5, pode ser visualizada a imagem de uma gigantesca figueira que se localizava na área central da cidade de Londrina, na época, imagens de arvores deste porte era algo comum de ser visto em toda a cidade, pois Londrina ainda era uma grande mata Tropical que estava aos poucos sendo derrubada para dar início a cidade que hoje conhecemos.



Figura 5: Gigantesca Figueira localizada no centro de Londrina.

Observe na Figura 6, a construção da estrada de ferro no ano de 1935 em plena mata, onde atualmente é a avenida Leste Oeste.



Figura 6: Construção da linha de trem

Na figura 7 é mostrado a avenida Paraná na década de 30, note que ainda não existia o asfalto e a dificuldade que era enfrentada pelos moradores devido a lama existente.



Figura 7: Avenida Paraná década de 30

Após o término do desenvolvimento da animação, ela foi apresentada para os professores e alguns alunos da Escola Municipal José Garcia Villar, da cidade de Londrina, PR. Para os professores o objetivo era a análise pedagógica e histórica e aos alunos competia à observação em relação à aceitação do objeto.

Como resultado foi gratificante em ver a unanimidade da aceitação, os professores concordaram que a animação irá contribuir de forma positiva como ferramenta de apoio, já os alunos disseram que: “é legal aprender a história da nossa cidade; o Londrix é um menino bacana; quando teremos o próximo filme do Londrix”.

Diante destas afirmações, ficou evidenciado que o ensinar e o aprender por meio de um recurso tecnológico, no caso em questão a animação gráfica é algo prazeroso e significativo, portanto necessário.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os aspectos mencionados no decorrer deste trabalho, observou-se que as TIC possuem fatores determinantes para a efetivação de um aprendizado significativo. Posto que, essas inovações tecnológicas são atraentes ao olhar dos alunos, uma vez que as tecnologias já fazem parte do seu cotidiano. Assim, quando é vivenciado em sala de aula como ferramenta de apoio do processo de ensino e de aprendizagem, elas promovem a interação entre aluno/aluno, aluno/máquina e aluno/sociedade.

As TIC, na contemporaneidade, assumem a importância de quebra de paradigmas, uma vez que a tecnologia em sala de aula não são apenas fontes de entretenimento, mas sim possibilita sua inserção de forma positiva no ambiente escolar e nas práticas pedagógicas. Dentro desse contexto, como o presente trabalho demonstrou, as animações gráficas podem desenvolver no educando a capacidade crítica e de interpretação das mais diversas naturezas.

Assim, entende-se que o uso de animação gráfica é uma fonte riquíssima para o desenvolvimento do processo de ensino e de aprendizagem, tendo em vista que esta TIC proporciona a percepção visual, auditiva e afetiva do aluno interferindo positivamente em seu aprendizado. Cabe ressaltar a notoriedade, que tanto as crianças, quanto os adultos possuem maior ganho na aprendizagem quando o objeto estudo em questão não fica somente inserido na sua percepção intelectual (imaginário), mas sim em seu campo visual e auditivo.

Cabe destacar que o presente estudo desenvolveu uma animação gráfica no intuito de se somar a outras práticas pedagógicas utilizadas pelos profissionais de educação que necessitam narrar à história do município de Londrina, pois até o momento a história era narrada apenas com auxílio de livros e visitas a ponto históricos e turísticos da cidade, visitas estas oriundas do Projeto Conhecer Londrina, proporcionado pela secretaria de Educação e Cultura do referido município.

A inserção dessa ferramenta no contexto escolar de ensino da história do município, tem como objetivo contribuir para complementar a lacuna pré-existente na compreensão das relações entre as imagens do passado e fatos históricos, pois por meio de relatos obtidos de professores da rede municipal de ensino, Escola

Municipal José Garcia Villar, constatou-se, uma que durante o passeio, muitas vezes já não é permitido visualizar algumas cenas e imagens do passado, já que esta sofreu alteração do tempo e vê-las somente em livros didáticos, muitas vezes se torna algo monótono para os alunos.

Portanto, com o uso da animação gráfica o aluno consegue assimilar de forma rápida, simples e, mais importante, de forma dinâmica e motivadora, posto que este meio de ensino e de aprendizagem é algo fascinador aos olhos dos educandos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBINO, César; LIMA, Sônia. A. de **A, aplicação da teoria da aprendizagem significativa de Ausubel na prática improvisatória.** Ed. Opus. Vol. 14, nº. 2. Goiânia/GO. 2008. Disponível em: www.anppom.com.br/opus/data/issues/archive/14.2/files/OPUS_14_2_Albino_Lima.pdf. Acesso 15 de novembro de 2014.

ALMEIDA, Paulo N. de. **Dinâmica lúdica: jogos pedagógicos para escolas de 1º e 2º graus** Ed. Loyola: São Paulo/SP, 1984.

AUDACIO, Edneuci. D; IZIDRO, Heliete. Fabiana. C; POTTKER, Walmir. E; POTTKER, L. M. V. **A história do município de Londrina narrada a partir das novas tecnologias.** I I SEA – Simpósio de ensino e aprendizagem: atualidades, perspectivas e desafios. UTFPR – Campus Londrina. Londrina/Pr.2014.

CAMARA MUNICIPAL DE LONDRINA. A Colonização. Disponível em: http://www1.cml.pr.gov.br/cml/site/historia_londrina.xhtml. Acesso em: 10 de Janeiro de 2015

DEMO, Pedro. Educação Hoje: Novas Tecnologias, Pressões e Oportunidades. São Paulo: Atlas, 2009. Disponível em: www.revistas2.uepg.br/index.php/rhr/article/view/2087/1569. Acesso: 12 de fevereiro de 2015.

DURAN Érica, R. S. **A linguagem da Animação como Instrumental de Ensino: Iniciativas Pedagógicas da Animação.** 2008. Disponível em: <http://www.ladeh.com.br/administrador/publicacoes/ed9d34e9584e811768f14a8d544a02e2.pdf>. Acesso 18 de fevereiro de 2015.

FARINA José, C. Blog História de Londrina. 2013. Disponível em: <http://historiadelondrina.blogspot.com.br>. Acesso 12 de agosto de 2014.

FERREIRA, Carlos. A. L. **Ensino de história e a incorporação das novas tecnologias da informação e comunicação: uma reflexão.** História Regional. Vol 2.

FERREIRA. Andreia. de A. **O computador no processo de ensino e aprendizagem: Da resistência a sedução.** Trabalho & Educação. Vol 17. Nº 2. 2008. Disponível em: <http://www.portal.fae.ufmg.br/seer/index.php/trabedu/article/viewFile/330/299> .Acesso em 27 de dezembro de 2014.

FREITAS, João. C. As NTIC; na Educação: Esboço para um Quadro Global; IN: FREITAS, João. C; TEODORO, Vitor. D. **Educação e Computadores**. Ed. Lisboa: Ministério da Educação, Gabinete de Estudos e Planeamento, série: Desenvolvimento dos sistemas Educativos. Lisboa/Portugal.1992.

GADOTTI, Moacir, **Perspectivas atuais da educação**. Ed. Artes Médicas, Porto Alegre/RS 2000.

GARCIA, Paulo. S. **A Internet como nova mídia na educação rede**. São Paulo/SP. 2010. Disponível em: www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/EAD/NOVAMIDIA.PDF. Acesso em: 19/12/2014

GOMÉZ, Guillermo O. **Professores e meios de comunicação: desafios, estereótipos**. Comunicação & Educação, Brasil, Vol. 3, nº. 10, 1997. Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comeduc/article/view/4368/4078>. Acesso em: 03 janeiro de 2015.

KENSKI. Vani M. **Educação e tecnologias o novo ritmo da informação**. Ed. Papirus. São Paulo/SP. 2007.

LIMA, Fatima. M. Formação dos professores para a inserção das mídias em sala de aula: uma proposta de ação, reflexão e transformação. HOLOS, Ano 2013, Vol. 3. ISSN 1807 – 1600. Disponível em: <http://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/viewFile/727/694>. Acesso em: 15 de janeiro de 2015.

LIMA, Vitor C. V; AITA, Cristiane. C. **As influências das novas tecnologias no processo de ensino: Vantagens e Desvantagens**. 2007. Disponível em: http://www.fecilcam.br/nupem/anais_vi_epct/PDF/ciencias_exatas/01-SOLTOSKI_SOUZA.pdf. Acesso em: 15 de novembro de 2014.

MACHADO Luciane de O. **A importância de apropriar-se do avea para que ocorra o processo de ensino** ÀGORA, Ano 2012. ISSN 2175-379. Disponível em: <http://websmed.portoalegre.rs.gov.br/escolas/revistavirtualagora/artigo10.pdf>. Acesso em: 12 de janeiro de 2015.

MASETTO, Marcos T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In:MORAN, José M.; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12 ed. Campinas: Papirus, 2000. 173p.

MATTAR, Fauze N. **Pesquisa de Marketing**. Ed Atlas. São Paulo/SP.1996.

MORAN, José. **Internet no ensino universitário: pesquisa e comunicação na sala de aula.** Interface - comunicação, saúde, educação. Vol 2. Nº3. Botucatu/SP 1998. Disponível em: www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/uber.pdf. Acesso em: 18 de fevereiro de 2015.

MORAN, José. **Mudar a forma de ensinar e de aprender Transformar as aulas em pesquisa e comunicação presencial-virtual.** Interações, Vol. V, São Paulo/SP 2000 Disponível em: www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_educacao/uber.pdf. Acesso em: 18 de fevereiro de 2015.

NOGUEIRA, Nilbo. R. **Pedagogia dos Projetos: uma jornada interdisciplinar rumo ao desenvolvimento das múltiplas inteligências.** Ed.Erica. São Paulo.2007
OLIVEIRA, Nilza A. S; FILIZOLA, Roberto. **O uso da tecnologia da informática na educação – da teoria à prática.** Curitiba/PR. 2008. Disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1kBacmMI7sN4FL0Kq99J3aeB7BMUB2yYpo-wkW1M8ybQ/edit>. Acesso em:15 de dezembro de 2014.

PACIEVITCH, Thais. **Tecnologia da Informação e Comunicação.** Infoescola navegando e aprendendo. 2009. Disponível em: <http://www.infoescola.com/informatica/tecnologia-da-informacao-e-comunicacao>. Acesso em: 07 dezembro. 2014.

PACIEVITCH, Thais. **Tecnologia da Informação e Comunicação.** Infoescola navegando e aprendendo. 2009. Disponível em: <http://www.infoescola.com/informatica/tecnologia-da-informacao-e-comunicacao>. Acesso em: 07 dezembro. 2014.

PEREIRA, A. C. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem em Diferentes Contextos.** Ed.Ciência Moderna, Rio de Janeiro/RJ 2007.

PONTE, João P. **As TIC no início da escolaridade: Perspectivas para a formação inicial de professores.** A formação para a integração das TIC na educação pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico Cadernos de Formação de Professores, Nº 4. Ano 2002. Porto/Lisboa. Ed. Porto. Disponível em: www.educ.fc.ul.pt/docentes/jponte/docs-pt/02-Ponte%20%28TIC- INAFOP%29.pdf. Acesso em 08 dezembro de 2014.

Ramos, Analia C.P. **A Sequência didática no ensino da língua portuguesa por meio da fotonovela: Um estudo do gênero narrativo que emprega as novas tecnologias digitais.**2011. Disponível em: <http://www.rededosaber.sp.gov.br/portais/>

Portals /84/docs/tcc/REDEFOR_1ed_TCC_An%C3%A1lia%20Cristina%20Pereira%20 Ramos.pdf. Acessado em 10/01/2015.

SÁ FILHO, C. S.; MACHADO, E. de C. **O computador como agente transformador da educação e o papel do Objeto de Aprendizagem.** 2004. Disponível em: <http://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2004/12/17/493049/omputador-como-agente-transformador-da-educao-e-papel-do-objeto-aprendizagem.html>. Acessado em: 20/12/2014

SANCHO, Juana. M, **Para uma tecnologia educacional**, Ed. Artmed, Porto Alegre/RS 1998.

SCHENATZ, Bianca. N: BORGES, Marilene. A. F. O ensino de métodos e técnicas de pesquisa em educação mediado pelo uso de TDIC. Contribuições das comunidades colaborativas de aprendizagem em EAD on-line.in V .SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA. 2013, Belo Horizonte/BH. **Anais...**CEAD UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais, 2013. Disponível em: https://www.ufmg.br/ead/seminario/anais/pdf/Eixo_4.pdf . Acesso em 10 de janeiro de 2015

SILVA, Adriana .S. da Silva. **A tecnologia como nova prática pedagógica.** Vila Velha/ES. 2011 Disponível em: <http://www.esab.edu.br/wp-content/uploads/monografias/adriana-santos-da-silva.pdf>. Acesso em 09 de dezembro de 2014.

VALENTE, José A. **Por quê o computador na educação?** Campinas: Unicamp/Nied, 1993. Disponível em: http://www.ich.pucminas.br/pged/db/wq/wq1_LE/local/txtie9doc.pdf. Acesso em: 07 dezembro. 2014.

VALENTINI, Carla B; SOARES, Eliana M. do S. **Aprendizagem em ambientes virtuais: compartilhando ideias e construindo cenários.** Ed. EDUCS. Caxias do Sul/RS. 2005

WIKIPEDIA. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_Player. Acesso em 08 de setembro de 2014.

WILEY, David A. **Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy.** Logan, Utah. Utah State University. 200. Disponível em: reusability.org/read/chapters/wiley.doc. Acessado em: 10 de janeiro de 2015.

