



Universidade Federal de Santa Maria - UFSM
Educação a Distância da UFSM - EAD
Projeto Universidade Aberta do Brasil - UAB

Especialização em Tecnologias da Informação e da Comunicação
Aplicadas à Educação

POLO: São João do Polêsine

DISCIPLINA: Elaboração de Artigo Científico

PROFESSOR ORIENTADOR: Luiz Antônio dos Santos Neto

26/11/2010

O Lúdico e a Construção do Conhecimento diante das Novas Tecnologias

The Playful and the Construction of Knowledge in the face of New Technologies

COLUSSI, Eliane de Avila

Especialista em Gestão Educacional - UFSM

RESUMO

O eixo principal e objetivo deste artigo é ressaltar a importância do uso das novas tecnologias nas escolas para a construção do conhecimento, possibilitando uma maior compreensão das atividades que venham a ser desenvolvidas no processo de ensino-aprendizagem, ampliando as diversas funções cognitivas como: memória, imaginação, percepção e o raciocínio. Para tanto, atentou-se para a interação que ocorre entre a televisão e a criança, no seu cotidiano, considerando, sobretudo, a maneira lúdica dessa relação, sendo a brincadeira uma das atividades fundamentais para que se desenvolva a autonomia, a identidade da criança e o seu imaginário, comparando-as às práticas escolares. Para que ocorra essa integração das tecnologias de informação e comunicação, é necessário que o professor, mediador desse processo, e a escola estejam receptivos a essas transformações e inovações. Neste estudo, utilizou-se a pesquisa bibliográfica, fundamentada em diversos autores como Lévy, Moran, Schaff, Luckesi, Pacheco, dentre outros importantes estudiosos nesta área, cujo elo entre eles é o tema educação e tecnologia, e também a análise de alguns programas educativos de televisão, na busca de investigar a contribuição desses programas no processo educativo. Os assuntos abordados na fundamentação teórica foram referentes à ludicidade e as tecnologias da informação e comunicação como facilitadoras da aprendizagem.

Palavras-chave: Novas tecnologias, construção do conhecimento, lúdico, programas de TV, práticas escolares.

ABSTRACT

The center line and objective of this article is to highlight the importance of using new technologies in schools for knowledge construction, enabling a wider understanding of activities that will be developed in the process of teaching and learning, expanding the number of cognitive functions as

memory, imagination, perception and reasoning. So, it was given attention to the interaction that occurs between television and children, in their daily lives, considering especially the playful way of that relationship, being the games one of the fundamental activities that will develop the autonomy, identity and their imaginary, comparing them to school practices. For this integration to occur technological information and communication, it is necessary for the teacher, mediator of this process, along with the school, to be receptive to these transformations and innovations. In this study, it is used as a base the literature of various authors such as Lévy, Moran, Schaff, Luckesi, Pacheco, among other important scholars in this area, whose link between them is the subject of education and technology, also the analysis of some educational programs for television, seeking to investigate their contribution for the educational process. The subjects covered in the theoretical base were referent to playfulness and to technological information and communication as learning facilitator.

Key-words: New technologies, knowledge construction, playful, TV programs, school practices.

INTRODUÇÃO

Presencia-se, atualmente, em nossa sociedade, o grande avanço das tecnologias da informação e comunicação¹ que afetam o dia-a-dia das pessoas, adentrando em suas vidas com o intuito de facilitar a realização de atividades que muitas vezes eram feitas manualmente. O homem, nas suas diferentes fases da vida, por estar inserido numa sociedade e por dominar o meio em que vive, está em constante aprendizado e descobertas. Desde o seu nascimento ele está predisposto a descobrir, aprender e construir conhecimento, vindo, dessa maneira, a assegurar a sua sobrevivência e a sua integração na sociedade.

Para tanto, essas mudanças aceleradas levam o homem a buscar competências novas e aprender novos caminhos para a construção do conhecimento. Assim, a escola, por fazer parte dessa sociedade, não pode ficar alheia a essas mudanças, necessitando, também, de atualização e acompanhamento dessa evolução e transformação do ser humano. De acordo com Moreira (2004, p. 87 apud NUNES, p. 01), “a sociedade da informação deve construir-se a serviço de necessidades sociais e humanas”, com vistas à cidadania e democratização do saber. Portanto, não há como negar o uso das tecnologias da informação e comunicação nos processos pedagógicos.

O ambiente escolar, espaço fundamental para a formação do cidadão, deve oferecer suporte suficiente para as crianças aprenderem em todos os sentidos e desenvolverem-se de forma equilibrada e útil para sua acomodação, tanto pessoal como em grupo. Contudo, sabe-se que não significa simplesmente incluir uma nova tecnologia

¹ São todas as tecnologias que mediam os processos informacionais e comunicativos do ser humano. Compreende-se também como um conjunto de recursos tecnológicos integrados entre si.

na escola, mas há necessidade do professor ter formação específica para utilizá-la, da melhor maneira possível, a favor de uma aprendizagem de qualidade. Como coloca Freire (2000, p. 102), “a formação técnico-científica de que urgentemente precisamos é muito mais do que puro treinamento ou adestramento para o uso de procedimentos tecnológicos”.

Nesse caso, o conhecimento de novas tecnologias, além de ajudar o professor no planejamento de suas atividades pedagógicas na obtenção de uma aula mais dinâmica e criativa, também contribuiria no seu trabalho didático e nas atividades pessoais.

Para tanto, este artigo tem o intuito de trazer à reflexão a relação entre o educando, os programas de televisão, representando as tecnologias da informação e comunicação, e as atividades lúdicas, visando compreender a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades, de acordo com as ressignificações criadas pelos alunos a respeito de conteúdo constante nestas atividades, e considerar a inserção dessas tecnologias no cotidiano escolar como instrumento lúdico que vem para exercitar o imaginário infantil e ser atuante no processo relacional que a criança possui com o real.

Assim como os programas educativos de televisão podem ser utilizados para a construção do conhecimento, o professor pode se utilizar também de diversas ferramentas para proporcionar uma efetiva aprendizagem como os vídeos, montagem de páginas na web, criação de histórias e jornais e trabalhar com webquests², atividades estas atraentes que fazem com que o aluno seja sujeito do processo de ensino-aprendizagem.

Neste estudo, pretende-se também revelar ao professor e à escola que a criança não aprende somente na escola e que esta se encontra em aprendizado constante na sociedade em que está inserida, onde as novas tecnologias estão efetivamente presentes no seu dia a dia por meio de computadores, TV, playstation, dentre outros, seduzindo e despertando a atenção e a curiosidade dessa criança, mais do que as atividades que a escola apresenta para elas.

Portanto, isso não pode ser ignorado, necessitando, assim, um repensar por parte dos educadores e da escola em introduzir, com competência e responsabilidade, atividades lúdicas, contextualizadas, utilizando-se das tecnologias da informação e comunicação como auxiliares na construção do conhecimento, sendo estas, fontes de informação para a criança e instrumentos motivadores da aprendizagem.

² É uma ferramenta de aprendizagem, com pesquisa orientada, que se utiliza de recursos provenientes da Web.

Nesse enfoque, como delimitação do problema, tem-se a seguinte questão: Por que os programas infantis em canais de televisão atingem um melhor resultado com relação à aprendizagem da criança do que as práticas pedagógicas desenvolvidas pelas escolas?

Para o desenvolvimento desse estudo, utilizou-se a pesquisa bibliográfica, com base em diversos autores como Lévy (1993), Moran (1998), Schaff (1993), Luckesi (2005), Pacheco (2002), dentre outros, com o intuito de ter uma visão e um maior aprofundamento a respeito do tema educação e as tecnologias da informação e comunicação, e também a análise de alguns programas educativos de televisão, na busca de investigar a contribuição desses programas no processo educativo. Os preceitos metodológicos a serem seguidos são os da pesquisa qualitativa, por haver uma preocupação com relação a fatores que não podem ser quantificados.

Este trabalho está dividido em três sessões. A primeira traz uma visão a respeito da importância do uso das tecnologias da informação e comunicação como ferramenta para a construção do conhecimento. A segunda aborda a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, e a terceira sessão relata a respeito da contribuição dos programas educativos de TV, no desenvolvimento infantil, em seus aspectos psíquicos, sociais e emocionais, trazendo um comparativo entre estes e as práticas pedagógicas. Como relação às considerações finais, traz-se alguns comentários e conclusões a respeito do assunto em pauta.

1. NOVAS TECNOLOGIAS A FAVOR DA EDUCAÇÃO

A revolução tecnológica trouxe várias mudanças em todas as áreas do conhecimento e da produção. De acordo com Schaff (1993), essa revolução está representada no início do século XIX, quando a energia das máquinas veio para substituir a força física do homem.

Na década de 60, no Brasil, a sociedade se encontrava em um modelo industrial no qual a tecnologia estava cerceada ao cotidiano do trabalho, principalmente o das maiores fábricas que residiam em centros urbanos. As novidades tecnológicas existiam, mas ainda não eram encontradas dentro das casas de famílias brasileiras.

No fim da primeira metade do século XX, eram raros os utensílios eletrônicos e até mesmo o uso de carros. Nesse período se tornaram muito úteis o telefone e o rádio, sendo este o primeiro maior meio de comunicação de massa do Brasil. Quanto ao cinema, também já começava a se tornar expressivo na década de 50.

Hoje, no entanto, depara-se com uma terceira revolução, onde a tecnologia é responsável pelo aumento da capacidade intelectual do homem, trazendo ainda grandes mudanças, em todas as áreas, numa sociedade chamada “informática”. Schaff diz que a sociedade informática

[...] escreverá uma nova página na história da humanidade, pois dará um grande passo no sentido da materialização do velho ideal dos grandes humanistas, a saber, o do homem universal, e universal em dois sentidos: no de sua formação global, que lhe permitirá fugir do estreito caminho da especialização unilateral, que é hoje a norma, e no de se libertar do enclausuramento numa cultura nacional, para converter-se em cidadão do mundo no melhor sentido do termo. (SCHAFF, 1993, p. 71)

O autor, com esse comentário, descreve o homem como um ser social, sendo produto do meio em que vive e este interfere no seu pensamento e atitudes por meio da linguagem que é consequência de uma interação lúdica com o meio, fundamentada em relações sociais e valores. Ele observa que a tecnologia contribui para aumentar e modificar a capacidade cognitiva do ser humano. Pode-se considerar a complexidade lúdica do homem em interceptar o conhecimento, devido às propriedades únicas do seu cérebro. O cérebro humano pode ser transformado por meio da interferência de elementos externos, vindo a se tornar maleável.

O ser humano também tem adequado seu cérebro para as mediações simbólicas, segundo Lévy (1993, p. 157) a “relação do homem com o mundo não é uma relação direta, mas uma relação mediada, sendo os sistemas simbólicos os intermediários entre o sujeito e mundo”. Ele se reporta às diferentes formas de obter informação dizendo que

[...] o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas: memória (banco de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos). (LÉVY, 1993, p. 157)

Observa-se que, cada vez mais, as mudanças tecnológicas se tornam presentes na sociedade e no dia a dia das pessoas. Essa sociedade da informação tem como característica o uso das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação, como a televisão, o telefone, o rádio, computador, celular, dentre outros, que estão mudando a maneira do ser humano em comunicar-se, entreter-se e em construir conhecimento. Para tanto, há necessidade de rever conceitos e quebrar paradigmas a respeito da utilização

desses meios, não somente em nossos lares e trabalho, mas também na escola, como auxiliares no processo de ensino-aprendizagem.

Essas transformações sociais atingem diretamente as famílias e, como não poderia ser diferente, também as escolas, que estão abarrotadas de uma geração que desde a infância mantém contato com as novas tecnologias, por meio das televisões, playstation, computadores, entre outros.

Para tanto, e tentando se adequar a essas mudanças sociais, a escola deve estar em constante busca de diferentes maneiras de ensinar, que instiguem o aluno à criticidade, formando cidadãos mais conscientes e autônomos, preparando indivíduos que pensam, se expressam, consigam solucionar problemas e estejam preparados para dar respostas às mudanças que estão continuamente ocorrendo.

Lévy (1993) coloca algo muito interessante, que leva a uma reflexão mais profunda quando relata a respeito da necessidade da escola transpassar seus muros, quebrando com antigos paradigmas, utilizando-se de práticas pedagógicas contextualizadas e dinâmicas, de maneira contínua.

Conforme o autor, nessa nova sociedade do conhecimento renasce uma transformação dos modelos, onde a formação do indivíduo pressupõe criar-lhe condições de ser sujeito atuante do processo de construção do conhecimento, deixando de ser receptor ou mero expectador. Com o auxílio do professor, o aluno analisa, reflete e constrói novos conhecimentos de uma maneira autônoma, buscando soluções e criando momentos de discussão.

A escola é um lugar privilegiado onde ocorre integração social, portanto, necessita estar também integrada com os espaços de conhecimento para que venha a ser um espaço de cooperação e transformação. Para tanto, depara-se com inúmeros desafios que levam a repensar o ensinar e o aprender diante das novas tecnologias. Segundo Moraes,

[...] a realidade da pedagogia dos meios modernos, cuja interação professor-aluno-informação deverá levar o indivíduo a aprender a pensar, a aprender a antecipar, a aprender a cultivar o espírito crítico e criativo, para que ele possa sobreviver num mundo onde inúmeras informações estarão disponíveis, e que precisam ser criticamente avaliados, para serem transformados em conhecimentos. (MORAES, 2000, p. 23)

Para que essa transformação se efetive, é preciso que haja um repensar na escola e no papel do educador diante das novas tecnologias que hoje se apresentam. O

professor necessita de uma capacitação específica para que, como mediador, possa orientar o aluno a respeito da coleta de informação, de como administrá-la e utilizá-la. Segundo Almeida:

Esse novo papel exige maior empenho do professor. Algo que não é adquirido em treinamentos técnicos ou em cursos em que os conceitos educacionais e o domínio do computador são trabalhos separadamente, esperando-se que os participantes façam a integração entre ambos. É preciso um processo de formação continuada do professor, que se realiza na articulação entre a exploração da tecnologia computacional, a ação pedagógica com o uso do computador e as teorias educacionais. O professor deve ter a oportunidade de discutir como se aprende e o como se ensina. Deve também ter a chance de poder compreender a própria prática e de transformá-la. (ALMEIDA, 1998, p. 52)

Com isso, não se pode avaliar o trabalho do professor mediante a utilização ou não das novas tecnologias, mas ao utilizá-las de forma contextualizadas, deve-se procurar vislumbrar o resultado obtido no processo de ensino-aprendizagem.

A utilização das novas tecnologias na escola deve ser contemplada, não como instrumento para ensinar, mas para promover o aprendizado, ajudando o educando em seu processo de construção do conhecimento e desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades, levando em conta os aspectos pedagógicos e sociais e se tornando um auxiliar para o professor em suas atividades pedagógicas.

Segundo Moran:

Educar é estar mais atento as possibilidades do que aos limites. Estimular o desejo de aprender, de ampliar as formas de perceber, de sentir, de compreender, de comunicar-se. Apoiar o estado de prontidão para aprender dentro e fora da escola, em todos os espaços do nosso cotidiano, em todas as dimensões da vida. Estar atentos a tudo, relacionando tudo, integrando tudo. Conectar sempre o ensino com a pessoa do aluno, com a vida do aluno, com sua experiência. (MORAN, 1998, p. 88)

Neste comentário, percebe-se que educar é mais do que ensinar, pois ensinar limita-se a transmitir algo pronto, já preparado para ser ministrado, e educar é levar à descoberta, à busca, estimulando o aluno a criar o seu espaço de aprendizado, utilizando-se das novas tecnologias da informação e comunicação que não vieram para substituir o professor, mas para tornarem-se aliadas na aprendizagem, em busca da formação de um sujeito autônomo e participativo.

2 LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NA APRENDIZAGEM

Tem-se a ludicidade como uma necessidade inerente ao ser humano, independente da idade ou sexo, e não se pode vê-la simplesmente como uma diversão ou brincadeira. Ao se desenvolver a ludicidade, estar-se-á facilitando a aprendizagem, colaborando com uma saúde mental saudável, desenvolvendo as habilidades, a criticidade, a criatividade, preparando um cidadão consciente que seja social, que saiba se comunicar, se expressar e que construa seu próprio conhecimento.

Segundo Almeida (2009, p. 1), o termo lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer jogo. A autora frisa que essa palavra acompanhou o desenvolvimento das pesquisas de psicomotricidade, portanto, sua definição foi além da original. Ela acrescenta que

[...] as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório. Sendo funcional: ele não deve ser confundido com o mero repetitivo, com a monotonia do comportamento cíclico, aparentemente sem alvo ou objetivo. Nem desperdiça movimento: ele visa produzir o máximo, com o mínimo de dispêndio de energia. (ALMEIDA, 2009, p. 1)

Luckesi (2005, p. 2) traz uma definição muito interessante a respeito da ludicidade, quando diz que é “uma experiência interna “de consciência”, “um estado de espírito” e, diz ele ainda, “...a meu ver, é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior. Assim, ludicidade foi e está sendo entendida por mim a partir do lugar interno do sujeito”. Ele revela que o homem, quando “age ludicamente”, submete-se a um momento de plenitude, vindo a exteriorizar os seus sentimentos por meio da atividade lúdica.

Para tanto, ao se contemplar a criança durante a brincadeira, de acordo com Luckesi (2005), percebe-se uma entrega àquele momento, vivendo aquele instante intensamente, sem se importar com mais nada ao seu redor. Interessante frisar que não é o brinquedo ou o jogo que proporciona a ludicidade, mas a atitude lúdica da criança. Na atividade lúdica não se deve focar somente o resultado, mas o momento que decorre àquela atividade. Segundo Dallabona e Mendes:

O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma tendência instintiva da criança. Ao brincar, a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo, assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social. (DALLABONA; MENDES, 2004, p. 112)

Percebe-se, então, que o brincar é indispensável para a formação da criança, pois atua na sua saúde tanto física como mental. Por meio da brincadeira, ela vai trabalhando o seu emocional, intelecto, e estimulando a criatividade, a atenção, a curiosidade, enfim, o brincar desenvolve na criança a concentração e a autonomia, necessários para a aprendizagem, colaborando, assim, para que seja um adulto equilibrado. Segundo Luckesi:

Educar crianças ludicamente é estar auxiliando-as a viver bem o presente e preparar-se para o futuro. Educar ludicamente adolescentes e adultos significa estar criando condições de restauração do passado, vivendo bem o presente e construindo o futuro. (LUCKESI, 2005, p. 43)

Os educadores e pais não podem esquecer alguns aspectos muito importantes para o desenvolvimento da criança que são despertados por meio da brincadeira, da atividade lúdica, quais sejam: o companheirismo; aprender a conviver com os outros; a compreensão do ganhar e perder; aceitar regras; e, esperar a sua vez; desenvolvendo, assim, uma interação satisfatória. Assim, pode-se afirmar que a ludicidade e a aprendizagem são indissociáveis. Segundo Almeida:

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefina na elaboração constante do pensamento individual, em permutações com o coletivo. (ALMEIDA, 2000, p. 11)

Por meio das atividades lúdicas pode-se compreender o dia a dia da criança, a realidade em que vive, porque ela, na maioria das vezes, reproduz momentos vivenciados no seu cotidiano, que são reconstruídos utilizando a imaginação ou o faz-de-conta. Isso se dá pela conciliação entre as vivências do passado e as atuais possibilidades de compreender e reproduzir o real, com relação às necessidades, vontades e afeições.

Portanto, diferentemente do que muitas vezes se pensa, o brinquedo somente será entendido dentro do contexto. De acordo com Kishimoto,

[...] enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (KISHIMOTO, 2003, p. 17)

Vigotsky revela que o começo da aprendizagem da criança antecede à escola, tendo sua origem no seu nascimento.

A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. [...] A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão presentes em estado embrionário. (VIGOTSKY, 1998, p. 97)

Diante dessa colocação, percebe-se que todos os seres humanos possuem um conhecimento pré-estabelecido, adquirido por meio da interação com o meio em que vivem, sem receberem treinamento específico. A aprendizagem vem ao natural. Negrine (1994, p. 20) acrescenta dizendo “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história construída a partir de suas vivências, grande parte através da atividade lúdica”.

Para tanto, o mesmo autor coloca que é necessário que os educadores conheçam a realidade da criança, suas experiências, para adequarem suas propostas pedagógicas. O aprendizado se torna prazeroso e agradável quando o professor consegue harmonizar os objetivos pedagógicos com as necessidades e vontades dos educandos.

3. OS PROGRAMAS DE TV E AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

A realidade das crianças, atualmente, encontra-se cercada pela tecnologia, por meio da televisão, dos videogames, bonecas que falam, carros com controle remoto, computadores, celulares, playstation, enfim, as novas tecnologias fazem parte dessa

geração joystick³. Conforme Gonçalves, Oliveira e Ribas (2009, p. 66), “cada vez mais as crianças vão ter acesso a esses brinquedos, que farão parte de suas brincadeiras, que serão cada vez mais interativos, envolvendo a criança de forma natural”. Esses autores dizem ainda que:

Partimos da realidade que crianças e jovens mudaram seus modos de ver, conhecer e aprender a realidade. Há novas tecnologias e mídias, novas interações que resultam em um novo aluno: cada vez mais cedo eles têm acesso a filmes, jogos, Dvds, computadores, telefone, celular, logo, o professor tem que acompanhar essas transformações e se adaptar. (GONÇALVES; OLIVEIRA; RIBAS, 2009, p. 249)

E dentro dessa diversidade tecnológica, destaca-se aqui o aprendizado que as crianças constroem por meio de programas de TV, assistidos dentro dos seus lares. Elas passam muitas horas em frente à televisão que, por se utilizar de uma estratégia, que é a ludicidade, influencia significamente o imaginário dessas crianças, prendendo, de forma atraente, a atenção, facilitando a apropriação da mensagem. Segundo Colvara:

“A criança interpreta as mensagens que são emitidas pelos heróis e suas trajetórias fantásticas internalizando grande parte destes discursos. Os programas televisivos exercem papel importante no desenvolvimento infantil, pois na medida em que a criança se diverte diante da TV, satisfaz sua necessidade lúdica; ela vive imaginariamente conflitos, medos e aventuras num processo de amadurecimento emocional e cognitivo.” (COLVARA, 2007, p. 10)

Pacheco também coloca, a respeito dessa interação criança/televisão, que:

É por meio dessa magia, desse fantástico, que a criança elabora suas perdas, materializa seus desejos, compartilha da vida animal, muda de tamanho, liberta-se da gravidade, fica invisível e, assim, comanda o universo por meio de sua onipotência. Dessa forma, ela realiza todos os seus desejos e as suas necessidades. (PACHECO, 2002, p. 34)

A televisão, por meio dos programas infantis, produz um apelo emocional e momentos de fantasia que cativam a criança e que nessa fase da vida isso se torna essencial. O enfoque aqui é para os programas educativos que chegam a todas as crianças por meio da TV, tanto por canais abertos como pagos, como a TV CULTURA⁴: Cocoricó, Rá-tim-bum, Baú de Histórias, Os Pequenos Cientistas, Contos de Fada e Vila

³ Controle que é conectado ao computador para controlar jogos de vídeo.

⁴ Emissora de televisão brasileira, de sinal aberto, que oferece informações de interesse público e promove o aprimoramento educativo.

Sésamo; TV FUTURA⁵: o Mundo da Leitura, programa regional; TVE⁶: Pandorga, programa este muito interessante por ser regional, pois aproxima o meio ao receptor, e é feito somente por bonecos; DISCOVERY KIDS⁷: Mister Maker, Cid - O Cientista; NICKELODEON⁸: Dora Aventureira e Jimy Nêutron, dentre outros.

Esses programas abordam, de forma lúdica, os mais diversos assuntos da realidade da criança, como a natureza, conceitos de convivência e higiene pessoal, trabalhando o raciocínio, noções sobre conteúdos escolares, canções, enfim, são programas que intercalam entretenimento com conteúdos pedagógicos com o intuito de estimularem as crianças à construção de conhecimento, com o auxílio dos personagens que desenvolvem as brincadeiras e as atividades.

São programas com um visual atraente, que se utilizam de cores e formas diversas para chamar a atenção das crianças, principalmente as cores primárias⁹ e as cores quentes¹⁰. Trazem também atividades ou brincadeiras dinâmicas e animadas, que despertam a curiosidade e estimulam o raciocínio. Salienta-se que, tanto a linguagem visual¹¹ como a verbal¹², nesses programas, são muito marcantes.

A escola, por sua vez, se utiliza de práticas pedagógicas não muito atraentes, ou seja, mais tradicionais, que estão muito aquém do que as crianças almejam, pois, após desfrutarem desse horizonte de ludicidade em seus lares, chegam à escola e se deparam com brincadeiras diferentes do que é apresentado na televisão. Percebe-se que faltam atividades lúdicas e a variedade de atrativos encontrados nos programas de TV. Essa geração das novas tecnologias necessita de uma linguagem contextualizada para atrair sua atenção. Segundo Gonçalves, Oliveira e Ribas:

Nesse paradigma, poderemos aliar sensibilidade e criatividade..., justamente por acreditarmos que, dessa forma, os alunos agradecem aos seus professores por compreenderem suas linguagens, dentre elas, a incorporação das necessidades de a escola lidar cada vez mais com os artefatos disponibilizados no ciberespaço com os quais eles já interagem naturalmente. (GONÇALVES; OLIVEIRA; RIBAS, 2009, p. 66)

⁵ Um canal de televisão com programas atrativos e educativos. Transmite valores e informações por meio de sua programação.

⁶ Emissora de televisão, de canal aberto, voltada para um público ligado aos temas culturais, formadora de opiniões.

⁷ Canal por assinatura, cujo público alvo é crianças, embora que alguns programas são voltados também para os adolescentes. É uma das tvs infantis mais assistidas no mundo.

⁸ Canal de programação, por assinatura, voltada para crianças e adolescentes.

⁹ São cores puras que, combinadas entre si, criam diversas outras cores. As mais usadas são o amarelo primário, o azul ciano e o vermelho magenta.

¹⁰ Estão associadas à sensação de calor e adrenalina, e derivam das cores amarelo, laranja e vermelho.

¹¹ Utilização de uma imagem para comunicar uma idéia.

¹² Linguagem verbal é aquela que se utiliza de palavras, tanto oral ou como escrita para comunicar algo.

Nessa colocação, está explícito que os alunos necessitam da compreensão e sensibilidade do professor em inserir essas novas tecnologias que, por fazerem parte da realidade dessas crianças, contribuem efetivamente na aprendizagem. Gonçalves, Oliveira e Ribas (2009, p. 68) salientam dizendo que “... a atuação pedagógica do professor precisa ser diversificada, pois, assim, oportunizará ao aluno a exploração de diferentes materiais em diferentes contextos”.

O educador precisa ver as tecnologias da informação e comunicação como um recurso que vem a favor do processo de ensino-aprendizagem, sendo ferramentas importantes para serem utilizadas em sala de aula, pois, por meio delas, é que se atraem os alunos para a sua própria realidade e linguagem. Ao se utilizar desse tipo de linguagem, o professor estará conquistando a tão desejada atenção dos seus alunos.

De acordo com Pacheco (2002, p. 48), “Crianças usam a TV como uma das fontes de onde extraem material para organizar e interpretar suas experiências vividas, só que essa fonte tem uma energia tremenda. É aí que devemos entrar como professores e pais responsáveis...”. O uso da TV, precocemente, em prol da educação, utilizando-se dos programas educativos para instigar o aprendizado e a criticidade na criança, contribui para a formação de cidadãos mais críticos e determinados. Pacheco acrescenta:

As programações televisivas, em geral, podem oferecer estímulos à verbalização. Crianças encorajadas a relatar episódios de programas, as notícias que mais lhes chamaram atenção ou um novo comercial, podem interpretá-los em suas brincadeiras, exercitar oportunidades sociais de observação de similitudes e diferenças e verbalizar o que assistiram na TV, fazendo pontes com sua vida cotidiana. (PACHECO, 2002, p. 81)

O professor deve aproveitar essas atividades e possibilidades que a TV proporciona e levar as crianças ao mais próximo do seu mundo imaginário, onde poderão retirar subsídios para o real e para transformá-lo. Segundo Adorno,

[...] o papel principal dos educadores (independente do nível que atua educação infantil, ensino fundamental, médio ou superior) diante da televisão, é o de ensinar os indivíduos a verem TV, possibilitando a estes instrumentos de criticidade, programações de relevância, reflexões sobre o assistido na instituição e em casa. (ADORNO, 1995, p. 79 apud TEIXEIRA, 2010, p.2)

Para uma efetiva utilização das novas tecnologias da informação e comunicação, para a construção do conhecimento em sala de aula, primeiramente o educador, que é o mediador do processo, necessita de um conhecimento aprofundado das ferramentas que

irá utilizar e quais as atividades mais propícias a serem usadas para instigar o aluno a construir seu conhecimento. O educador não pode simplesmente colocar o aluno em contato com uma tecnologia e deixá-lo brincar, mas as atividades devem ser direcionadas para atingir um objetivo proposto, e o aluno deve ser instigado a descobrir novos meios de atingir esse objetivo, pois ele é o sujeito de seu aprendizado.

O aluno deve ter a consciência que as novas tecnologias são muito mais que objetos de diversão. O educador deve mostrar outros horizontes, por meio de atividades lúdicas, cujo fim é uma efetiva aprendizagem. De acordo com Moran:

Ensinar e aprender depende do educador e do educando, é um processo compartilhado. O educador coordena, sensibiliza, organiza o processo, que vai sendo construído em conjunto com as habilidades e tecnologias possíveis a cada grupo, de forma participativa. É um processo baseado na confiança, na comunicação autêntica, na interação, na troca, no estímulo, com normas e limites, mas sempre enfatizando o incentivo. (MORAN, 1998, p. 89)

No momento em que o professor estimula essa interação criança e mídia, ele estará permitindo que a criança teste, erre, acerte, fazendo com que as tecnologias da informação e comunicação atuem como um recurso que interage junto à criança.

Salienta-se aqui a colocação de Pacheco, quando se refere à televisão:

Uma concepção prazerosa da educação precisará romper a sedimentação de várias camadas de rigidez pedagógica, ressecada nos modelos tecnofinalistas, que fazem da relação professor-aluno uma desencantada cotidianidade e obstaculizam o afloramento do ludismo do jogo de ensinar e de aprender. Como bem cultura, produzido e consumido pela sociedade humana, a televisão tem precipuamente a função de entretenimento. Isso não exclui sua força pedagógica, que só é negada pela nossa sisudez de educadores. O valor do que ela ensina pode ser discutível, mas, inegavelmente, ela veicula mensagens e a audiência é também a grande e prazerosa aula, quer do currículo paralelo ou daqueles que nunca tiveram qualquer currículo oficial. (PACHECO, 2002, p. 82)

Pacheco (2002, p. 104) diz ainda que não é exagero dizer que o aprendizado das crianças tem ocorrido com maior intensidade além dos muros da escola. Ela coloca que “infelizmente, as escolas têm tirado das crianças a possibilidade de apropriação dos conhecimentos científicos produzidos pela humanidade.”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo permitiu compreender que a integração entre as tecnologias da informação e comunicação e o lúdico possui um grande significado no processo de

ensino-aprendizagem, estimulando na criança a criatividade, a autonomia e a criticidade, desenvolvendo suas habilidades e potencialidades, desde que este seja sujeito nesse processo, entendendo esse mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades.

É inegável que, dentre as tecnologias da informação e comunicação, a televisão possui maior aceitação e acesso da sociedade. Sendo assim, percebe-se, por meio das experiências vivenciadas dentro dos lares, a necessidade de instigar o educador a um repensar em suas práticas pedagógicas a respeito da utilização das novas tecnologias, de maneira lúdica e atraente, para a construção do conhecimento, pois, antes de incluir o aluno para interagir com as novas tecnologias, primeiro o educador precisa ter contato e uma vivência com o lúdico nesses novos meios, para usufruir do melhor que estes possam oferecer.

Para a inclusão dessas tecnologias no processo pedagógico, é necessário que o educador conheça todo o potencial de interação que elas possuem para utilizá-las com uma maior precisão, explorando-as em diversas atividades educativas para atingir os objetivos propostos, mas sempre de maneira contextualizada.

Assim sendo, para haver um efetivo aprendizado por parte do aluno, é fundamental que o professor tenha experiência pedagógica com as tecnologias da informação e comunicação, pois se esse educador não reconhecer as potencialidades e as limitações dessas tecnologias, estará desperdiçando oportunidades de um intenso desenvolvimento por parte do aluno. Ele precisa participar de programas de formação continuada, de comunidades de aprendizagem e de construção de conhecimento.

Com relação aos programas educativos infantis e as práticas pedagógicas, aqueles são mais atrativos do que estes. E qual será o motivo? O motivo pode estar atrelado a um certo ceticismo quanto à missão da televisão e da escola. Ao se falar em televisão, o que primeiramente vem à mente é “entretenimento” e, quanto à escola, “educar”. Mas há um equívoco nesse pensamento, pois a televisão tem sido um meio de comunicação muito importante na difusão de uma educação mais criativa, dinâmica, utilizando-se de conteúdos significativos para cada faixa etária, de uma maneira descontraída, atualizada e fundamentada em pesquisas referentes ao público que ela quer atingir.

A escola, muitas vezes, se utiliza de pequenas adaptações em atividades já tradicionalmente utilizadas em sala de aula, não contemplando o aluno como sujeito do processo de ensino-aprendizagem. Portanto, há necessidade de se incluir, nas práticas pedagógicas, as novas tecnologias de informação e comunicação, utilizadas pelos alunos

no seu dia a dia, planejando atividades que perpassem as quatro paredes da sala de aula, levando os alunos a novos horizontes.

Pode-se dizer, então, que a televisão educa, porque trabalha primeiramente com o emocional da criança, seus sentimentos e a razão, apresentando um tipo de linguagem que estimula a interação. Assim, ao invés de se atacar a televisão como vilã na história, deve-se retirar o que de bom ela oferece as nossas crianças e aplicar na sala de aula, começando a trabalhar o aspecto sensorial, afetivo, investigando o que mexe com os sentimentos e vontades do aluno, antes de se trazer conceitos e teorias. O professor deve trabalhar a partir da realidade do aluno, utilizando-se de coisas que ele conhece, levando o aluno a trabalhar o concreto e posteriormente o abstrato, primeiro a ação e depois a reflexão, passando da produção para a teorização.

Interessante colocar aqui é a dificuldade que o professor (como adulto) e a criança ou jovem possuem em se comunicar, pois a organização e a transmissão da informação, por parte do professor, é mais sequencial, abstrata e formal. Quanto às crianças que possuem contato com as novas tecnologias, estas se utilizam de um pensamento mais sensorial, concreto, multimidiático¹³ e informal, sendo mais rápidas em fazer alguma coisa e impacientes, com dificuldade de sistematizar. Utilizam-se mais da emoção para se comunicar do que a linguagem erudita. Portanto, é necessário um repensar desse educador na busca de um equilíbrio visando a qualidade da aprendizagem.

Diante do exposto, não se pode ter o entendimento de que a introdução dessas tecnologias nas práticas educativas acabará com todos os problemas educacionais que assombram as escolas atualmente, mas, certamente, trará novas perspectivas para que se obtenha, cada vez mais, uma educação de qualidade. O interessante aqui é destacar que o intuito não é substituir as antigas tecnologias que são tradicionalmente utilizadas, mas repensar a sua utilização, somando estas às novas tecnologias para tornar o aprendizado mais eficaz.

Para tanto, conclui-se que os educadores precisam, em suas práticas escolares, dar mais ênfase à relação de afetividade, procurando conhecer e aceitar a maneira de ser de cada aluno, fazendo com que sejam mais atuantes, interessados, participativos e autônomos. Devem inovar as atividades e, como mediador no processo de aprendizagem, instigar o aluno a colaborar, interagir e construir o seu conhecimento.

¹³ Comunicar-se utilizando diversos meios.

A escola, mediante essa sofisticação de linguagens, deve adquirir materiais que se aproximem da sensibilidade e realidade dos alunos, gravando programas educativos, como os da TV ESCOLA¹⁴, ou dos diversos canais abertos, a cabo ou por satélite, integrando materiais que dinamizem as atividades em sala de aula, tornando-as mais significativas e interessantes.

O professor pode se utilizar de diversas ferramentas para criar, juntamente com os alunos, outras formas de aprendizagem, com base no conhecimento construído, instigando-os a confeccionar jornais, vídeos, montar páginas na web, criar histórias. Também poderá trabalhar com webquests levando-os a novos horizontes e descobertas, enfim, sempre com a preocupação de tornar mais atraente, dinâmico e criativo o aprendizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T. W. Educação e emancipação. 1995. In: TEIXEIRA, Anaildes Dalmagro. **A televisão na Educação Infantil**. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/articles/35613/1/A-Televisao-na-Educacao-Infantil/pagina1.html>>. Acesso em: 22 agosto 2010.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; ALMEIDA, Fernando José de. Uma zona de conflitos e muitos interesses. In: **Salto para o Futuro: TV e informática na educação**. Secretaria de Educação a Distância, Brasília: Ministério da Educação e do Desporto, SEED, 1998.

ALMEIDA Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. 23.01.09. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 24 julho 2010.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo. Loyola, 2000.

COLVARA, Lauren Ferreira. **A criança em tempos de TV**. 2007. Disponível em: <<http://www.faac.unesp.br/publicacoes/anais-comunicacao/textos/40.pdf>>. Acesso em: 16 agosto 2010.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. O Lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004 ISSN 1415-6396. Disponível em: <http://www.fortium.com.br/faculdefortium.com.br/marco_guilherme/material/5937.pdf>. Acesso em: 27 julho 2010.

¹⁴ É um canal de educação, sendo uma televisão pública pertencente ao Ministério da Educação, cujo objetivo é de subsidiar os educadores das escolas brasileiras, alcançando também os alunos e a quem mais tiver interesse em aprender.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da indignação**: cartas pedagógicas e outros inscritos. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

GONÇALVES, Rita de Athayde; OLIVEIRA, Julieta Saldanha de; RIBAS, Maria Alice Coelho (org.). **A Educação na Sociedade dos Meios Virtuais**. Santa Maria: Centro Universitário Franciscano, 2009.

KISHIMOTO, Tizuco M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: 34, 1993.

LUCKESI, Carlos Cipriano. Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Educação e Ludicidade**. 2005. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em: 24 julho 2010.

_____. Educação, Ludicidade e Prevenção das Neuroses Futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. **Educação e Ludicidade**. 2005. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em: 24 julho 2010.

MORAES, Raquel de Almeida. **Informática na educação**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

MORAN, J. M. **Mudanças na comunicação pessoal**: gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnológica. São Paulo: Paulinas, 1998.

MOREIRA, Manuel Area. Reflexiones sobre la alfabetización tecnológica. 2004. In: NUNES, João Batista Carvalho. **As tecnologias de informação e comunicação na capital e no interior do Ceará**: um estudo comparativo sobre a formação de professores. UECE. Disponível em: <<http://anped.org.br/reunioes/28/textos/gt16/gt161063int.doc>>. Acesso em: 1º agosto 2010.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PACHECO, Elza Dias (org.). **Televisão, criança, imaginário e educação**: Dilemas e Diálogos. Campinas. 3. ed. São Paulo: Papyrus Editora, 2002.

SCHAFF, Adam. **A sociedade informática**: as consequências sociais da segunda revolução industrial. São Paulo: Brasiliense, 1993.

TEDESCO, Juan Carlos. **Educação e Novas Tecnologias** (org.). Tradução de Claudia Berliner e Silvana Cobucci Leite. São Paulo: Cortez. Buenos Aires: Instituto Internacional de Planejamento de la Educacion, Brasília: UNESCO, 2004.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. Livraria Martins Fontes, Editora Ltda, 1998.

Eliane de Avila Colussi elianec40@hotmail.com

Professor Luiz Antônio dos Santos Neto l_asantos@brturbo.com.br