

MÍDIAS: NOVAS POSSIBILIDADES DE INTERAÇÃO E APRENDIZAGEM¹

Kelen Ricardo dos Reis²
Maria Lucia Pozzatti Flôres³

RESUMO

O presente artigo trata das possibilidades de interação oferecidas pelas mídias no processo de aprendizagem e tem como objetivo explicitar as novas possibilidades de interação e aprendizagem no atual contexto educacional, observando as tecnologias e o processo de transição, no qual se está vivenciando novas experiências educacionais. Através de uma investigação de caráter bibliográfico, amparada em uma pesquisa de campo realizada com professores da rede pública, o estudo traz possibilidades pedagógicas e reflexões sobre o uso de mídias na educação. Como conclusão pode-se dizer que as mídias podem contribuir para que haja novas possibilidades de interação na aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: educação digital; mídias na educação; aprendizagem interativa.

ABSTRACT

The present article discusses the possibilities of interaction offered by the media in the learning process and aims to explain the new possibilities of interaction and learning in the current educational context, noting the technologies and the process of transition, in which is experiencing new educational experiences. Through a bibliographical character research, supported by a field research conducted with public school teachers, the study provides pedagogical possibilities and reflections on the use of media in education. In conclusion we can say that the media can contribute to new possibilities of interaction in learning.

KEYWORDS: digital education, media education, interactive learning.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Licenciada em Artes Visuais pela Universidade de Caxias do Sul e aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria. (kelenreis@hotmail.com)

³ Professora Orientadora- Mestre, pela Universidade de Santa Maria (mlflores@terra.com.br)

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia e os avanços tecnológicos interferem na sociedade e, conseqüentemente, na educação. Dessa forma, cabe aos educadores observar o perfil do aluno no contexto atual, e assim incorporar, em sala de aula, novas tecnologias e ferramentas que fazem parte da sua prática pedagógica, com o objetivo de contribuir para a construção do aprendizado.

O interesse pelo tema “Mídias: novas possibilidades de interação e aprendizagem” surgiram a partir da observação da realidade escolar em Caxias do Sul, e também por perceber o grande interesse dos alunos pelas novas tecnologias.

Vivencia-se um processo educacional que está em constante mudança, no qual se apresenta uma nova tendência educacional na sociedade, com uma abordagem mais ampla no sentido de interatividade e conectividade. Dentro desse processo, existe uma grande preocupação em englobar novas mídias em prol do desenvolvimento do aluno como ser social e atuante na sociedade. Essa mudança surge com a necessidade de tornar o ensino mais dinâmico, mais interativo e até mesmo mais atraente.

A problematização que motivou a pesquisa surgiu com o questionamento: Como as mídias podem contribuir para tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e significativas, sem perder a essência do aprendizado? De que forma pode-se estimular a busca pelo saber, e a capacidade reflexiva dos estudantes?

Essa pesquisa visou investigar as possibilidades educacionais através das mídias, de acordo com a realidade escolar e seus recursos disponíveis. Além da pesquisa bibliográfica, foi realizado um levantamento de dados, para complementação dos estudos, com professores da rede estadual e municipal de ensino em Caxias do Sul. A pesquisa tem como objetivos principais: pesquisar e explorar novas possibilidades educativas através das mídias; analisar e refletir sobre metodologias e processos educacionais utilizados atualmente no ensino com o uso de mídias, desta forma, contribuir para a formação do conhecimento do educando, tornando um futuro cidadão crítico e atuante na sociedade.

Essa questão assim como muitas outras, faz pensar e repensar novas metodologias e processos de ensino, de forma que haja uma maior interação entre toda a comunidade escolar e, por consequência, envolvimento social com a educação dos futuros cidadãos. Outra questão que norteia essa pesquisa é a sua importância, ou seja, a forma como ela poderá ser útil, tratando-se da inserção das mídias nos processos educacionais.

Algumas hipóteses foram elencadas para servirem de sustentação à pesquisa. Dentre elas destacam-se as seguintes: as escolas de Caxias do Sul não têm estrutura física adequada para que sejam desenvolvidos trabalhos/ projetos de diversas linguagens midiáticas e novas tecnologias em sala de aula; os professores designados não estão capacitados para trabalharem diferentes mídias; a falta de recursos financeiros prejudica e compromete a estrutura física escolar e, por conseguinte, há a falta de ferramentas e recursos pedagógicos; a falta de recursos financeiros prejudica a aquisição de materiais por parte da escola e dos alunos; há falta de preocupação/valorização da utilização das mídias por parte do corpo docente; os alunos não reconhecem diferentes mídias como novas oportunidades de aprendizagem e construção do conhecimento.

Com as constantes inovações tecnológicas, se estabeleceram novas relações sociais, novos processos de trocas de informação e comunicação. Considerando a importância da educação e da comunicação, e que ambas estão interligadas nos aspectos culturais das sociedades, o uso das mídias na educação pode enriquecer e favorecer o processo de ensino aprendizagem.

2 UMA EDUCAÇÃO MAIS DINÂMICA? COMO?

Desde os primórdios da humanidade o homem sente a necessidade de se comunicar, de criar signos que estabeleçam essa comunicação. A escrita teve sua origem na representação gráfica do mundo e com ela desenvolveu-se a capacidade de observar e interpretar o mundo. Os primeiros signos criados assemelhavam-se com seus referentes, mas com o passar do tempo, esses signos passaram a ser mais simplificados, até perder a associação evidente entre sua representação simbólica e o objeto real.

Segundo Costa (2005, p. 15) a descoberta do alfabeto promoveu uma revolução no conhecimento, pois embora já se fizesse sentir a importância da linguagem gráfica no uso de ideogramas, com o alfabeto, sendo ele um sistema mais fechado, abstrato e econômico, a capacidade de expressão e comunicação humana adquiriu novos limites.

Com a disseminação do alfabeto e a valorização da escrita, a sociedade passou a se expressar e avançou em processos cognitivos, criando assim novas formas de reflexão e expressão. Assim, a escrita tornou-se uma importante forma de fazer circular as informações, tornando-se um elemento de inserção cultural e social.

Partindo desse pressuposto, e usando como referência Mocellin, (2010, p. 33), afirma-se que

Devido à crescente importância que os meios de comunicação em massa adquiriram durante o século XX, e a conseqüente descentralização da escola como principal agente disseminador de conhecimento, a educação para as mídias (*media education*), ou mais recentemente, a preocupação com o letramento midiático (*media literacy*), passou a fazer parte das discussões de educadores dos países desenvolvidos e a incitar a criação de novas políticas públicas de educação em vários destes países.

Compartilhando da opinião de que as mídias e as novas tecnologias descentralizam e disseminam o conhecimento, e que a escola não é a única fonte de conhecimento, é importante que se analise e se repense a função da escola no contexto atual. Sabe-se que novas relações sociais se estabelecem diariamente através de novas práticas de comunicação, e também pelo convívio diário com as mídias, nas quais podemos vivenciar novas experiências, novas percepções da realidade. Dessa forma, cabe perguntar: por que não a escola possibilitar novas formas de aprendizado? Ou, então, por que não utilizar as mídias e as novas tecnologias como aliadas no processo de ensino aprendizagem, e desta forma, tornar a educação mais dinâmica, mais versátil, mais significativa, instigando a pesquisa de conhecimentos, despertando a busca pela aprendizagem?

A utilização deverá ser realizada de forma adequada para que o aluno possa ir além dos conhecimentos pré- estabelecidos e das respostas prontas, e desperte para a curiosidade, para a pesquisa, reflexão, a análise e a crítica tornando- os seres pensantes, reflexivos e críticos. Sobre o uso das novas tecnologias na educação, Kenski (2004, p. 73) afirma que

Para que as novas tecnologias não sejam vistas como apenas mais um modismo, mas com a relevância e o poder educacional transformador que elas possuem, é preciso refletir sobre o processo de ensino de maneira global. Antes de tudo, é necessário que todos estejam conscientes e preparados para assumir novas perspectivas filosóficas, que contemplem visões inovadoras de ensino e de escola, aproveitando-se das amplas possibilidades comunicativas e informativas das novas tecnologias, para a concretização de um ensino crítico e transformado de qualidade.

Diante da realidade atual, a escola e a educação como um todo, deve estar preparada e consciente das novas mudanças na forma de aprender, e assim criar novas formas de ensinar. A escola, além de trabalhar conteúdos formais de aprendizagem, trabalha questões sociais e comportamentais sobre a vida em sociedade, desta forma, ela deverá alertar também para os perigos das tecnologias e da vida em rede e fora dela.

Cebrian (1944, p. 38), sobre o poder da multimídia no mundo, postula que

o crescente poder do mundo da multimídia fundamentasse no desenvolvimento de três tecnologias de pontas: os microprocessadores (diminutos cérebros artificiais capazes de realizar milhões de operações por segundo); a transmissão óptica de

dados, que permite que eles circulem com a velocidade da luz; e os sistemas de compressão e codificação dos sinais digitalizados.

É nessa perspectiva de velocidade que vive-se, o que causa muitas vezes impaciência, falta de atenção, inquietação, stress, busca por respostas rápidas. Percebe-se que toda essa velocidade é exigida dos alunos com os professores e vice-versa, gerando mudanças comportamentais em ambos e na sociedade.

3 IMAGENS NO MUNDO E NA EDUCAÇÃO

Vivencia-se a era da velocidade e da rapidez, rodeados de informações, visuais, sonoras e táteis, tais características da sociedade atual fazem com que as informações sejam percebidas e acompanhadas em tempo real.

Como base de estudo para outras linguagens midiáticas, a leitura se faz presente em diversas mídias e salienta-se aqui sua importância como ferramenta pedagógica, fundamental para o desenvolvimento do aluno. É importante considerar e utilizar diferentes textos e gêneros textuais em sala de aula.

Com as mudanças nas formas de comunicação, surgem novas formas e linguagens de escrita como, por exemplo, os blogs, os chats, através de rede de contatos e comunicadores instantâneos, como o MSN Messenger. Através das novas formas de escrita, têm-se, também, novas formas de leituras. Kenski (2003, p. 62) chama a atenção para o fato de ser necessária uma reorientação com relação à leitura. Segundo ele,

os avanços tecnológicos reorientam a leitura na escola para outros textos e imagens. O ato de ler se transforma historicamente. Não mais apenas a leitura obrigatória dos densos compêndios clássicos das ciências ou dos herméticos textos cheios de erudição, alguns incompreensíveis para seus jovens leitores. Textos curtos, cartazes, intercalados com imagens, desenhos, filmes, literatura e conversas fazem a intermediação entre os textos clássicos e os hipertextos digitais. A escola precisa investir na formação de leitores por diversos caminhos e linguagens. Precisa também ampliar suas concepções de linguagem, de leitura e escrita para incorporar as mediações textuais feitas por meio de uso das tecnologias digitais.

A imagem se faz presente, diariamente. Ela é um texto que deve ser explorado de diversas formas em sala de aula. É importante que o educador considere a diversidade textual e explore novas possibilidades educacionais, como utilizar diferentes materiais e propor uma investigação através de revistas, jornais ou imagens sobre o tema estudado, instigando a busca do conhecimento e ampliação das suas percepções sobre o conteúdo. Exemplo de tal prática é o uso de fotografias, Xerox, ilustrações, gibis, jornais, revistas, enciclopédias e *fanzines*.

Com objetivo de atender às necessidades dos alunos e explorar as suas percepções sobre o meio. Os alunos podem se identificar com as imagens e associá-las com questões do

seu cotidiano, pois o uso de imagens, além de ampliar o repertório visual do aluno, o ajuda a conhecer e compreender mais sobre ela. De acordo com Rossi (2003. p. 37),

a imagem estabelece relações com as “coisas” (o que motiva o reconhecimento da coisa representada), com a mente do “produtor” (a pessoa que intencionalmente atualiza sua intenção pictórica) e com a mente do “leitor” (a pessoa que intencionalmente busca a compreensão da imagem).

Salienta-se, também, a importância do texto eletrônico e do hipertexto, que proporcionam uma leitura diferenciada através do uso de diferentes interfaces. No hipertexto, ou no texto eletrônico, o aluno tem autonomia sobre a construção do seu conhecimento, pois através de escolhas de *links* e conteúdos, ele vai norteando sua pesquisa na rede e construindo seu caminho particular de aprendizagem.

É importante considerar o conhecimento prévio dos alunos e suas vivências culturais, para que, dessa forma, o professor possa ampliar o repertório visual dos alunos. Hernández (2000, p. 135.) fala sobre a importância da cultura visual. Para o autor,

[é] fundamental o papel das instituições no estudo da cultura visual por serem fatores que a facilitam e a controlam. O mesmo acontece com relações econômicas que se produzem em torno da cultura visual. Tudo isso faz com que o estudo dessa cultura nos seja apresentado como um campo móvel, que, tanto do ponto de vista das representações como das tecnologias da informação e da comunicação, vão tornando obsoletas determinadas aproximações, ao mesmo tempo que “cobrem” e expandem o conteúdo das diferentes produções que cada dia se incorporam ao campo que denominamos cultura visual. Uma cultura visual existe, ao mesmo tempo, dentro e fora de cada um.

As imagens em movimento também fazem parte da nossa cultura visual de forma muito significativa. Dentro desse contexto, destaca-se a televisão como um todo, ou seja, os filmes, os desenhos animados, os *games*, que fazem parte do cotidiano dos alunos, e podem ser exploradas como possibilidades pedagógicas, contudo para inseri-las é necessário conhecimento do professor, um bom planejamento e adequação dos conteúdos a fim de desenvolver habilidades e competências importantes na aprendizagem.

Os filmes são materiais de fácil acesso e contam com uma gama muito grande de possibilidades pedagógicas, como promover discussões, críticas, reflexões sobre o tema e quando possível promover projetos interdisciplinares. A utilização de filmes e documentários, como apoio pedagógico, deverá sempre ser contextualizada com o conteúdo estudado, observando a escolha de um título adequado a faixa etária e a compreensão cognitiva do grupo escolar. Hernández (2000, p. 136), complementando sua reflexão sobre a cultura visual, diz que

diante da cultura visual, não há receptores nem leitores, mas construtores e interpretes, na medida em que a apropriação não é passiva nem dependente, mais

interativa e de acordo com as experiências que cada indivíduo tenha experimentado fora da escola.

Em sala de aula é possível trabalhar com técnicas de cinema e vídeo, animação, televisão, filmes, criação de imagens interativas e animadas através das mídias digitais. A fotografia, e a fotografia sequencial são importantes ferramentas pedagógicas, e podem ser produzidas pelos alunos, como forma de registrar e documentar os seus olhares particulares de ver o mundo, como registro de atividades, de trabalhos, exposições dos alunos. O professor poderá explorar novas possibilidades utilizando-as na produção de vídeos e animações *stop motion*. Segundo Couchot (2003 p. 31 e 32),

A fotografia marcou uma etapa suplementar e decisiva na automatização da representação. Com ela, o conjunto do trabalho executado pela dupla olho-mão na perspectiva através do intersector é totalmente desempenhado pelo aparelho fotográfico.

A fotografia mostra um olhar particular, é um observar através de uma moldura, e além desses pontos. O aluno irá realizar alguns procedimentos e terá que observar detalhes importantes para ter um bom resultado. Couchot (2003, p. 35) chama a atenção para aspectos e procedimentos da fotografia como “escolher o ponto de vista, enquadrar compor, distribuir a luz, regular o foco para destacar tal plano ou tal plano- sempre agir sobre o real para agir sobre a imagem.” Esses procedimentos são uma espécie de roteiro, que acontece nos ambientes de aprendizagem, seja ele real ou virtual. Neste ambiente, o professor e os alunos criam e recriam suas rotas de aprendizagem a fim de desenvolver competências e habilidades.

4 EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA, VIDEOCONFERÊNCIA E TELECONFERÊNCIA

O ensino à distância (EAD) possibilita um aprendizado no qual o aluno tem autonomia na organização de seu tempo, tarefas e formas de direcionar seus estudos. Desta forma, o ensino passa a ser não-linear e a construção do aprendizado se dá através das suas escolhas, optando por clicar neste ou naquele *link*, ele constrói seu trajeto de aprendizagem interligando e relacionando conhecimentos.

Com o ensino à distância, o aluno não precisa deslocar-se até o espaço físico da escola e nem permanecer no ambiente por um período pré- estabelecido. No ensino à distância não se tem sonoridade do ambiente de uma sala de aula real, as vozes, as conversas entre colegas, sons de materiais entre outros. No EAD a comunicação é multimídia por meio de computadores que reproduzem os sons pré- determinados.

Nas escolas virtuais, a tarefa de aprendizagem não é exclusiva da escola, o que transforma a relação entre professor e aluno, a qual é substituída, muitas vezes, pela visão distorcida na escola tradicional, segundo a qual o professor é responsável pela aprendizagem dos seus alunos.

Como pontos positivos destacam-se a velocidade, a rapidez. A busca por respostas passa a ser um elemento para promover a autonomia do estudante. Ele deixa de ser receptor e passa a ser um administrador do seu conhecimento, o qual seleciona, analisa e escolhe ou filtra as informações necessárias. Um aspecto importante dessa modalidade de ensino é a velocidade que dispomos no acesso às informações, a possibilidade de busca e respostas rápidas.

No ensino à distância, o estudante deve conhecer bem as ferramentas da internet e da interface utilizada como ambiente virtual, assim ele poderá explorar ao máximo os recursos que ela oferece. O professor à distância também assume uma postura e uma metodologia diferenciada que irá facilitar a comunicação e a relação entre ambos. É fundamental que o professor/ tutor considere os diferentes tempos de aprendizagem, independente de o ensino ser presencial, semipresencial ou totalmente à distância.

Se a escola dispuser de equipamentos mínimos será possível realizar atividades de videoconferência, uma vez que tal prática torna-se possível no contexto educacional. Os equipamentos básicos são equipamentos para a captação de áudio e vídeo (câmeras e microfones), *display* de vídeo (monitor de vídeo), retorno de áudio (caixas de som ou dos monitores de televisão), terminal de videoconferência, que inclui o codec, uma interface do usuário, um sistema de computador e uma conexão de rede.

Como definição de videoconferência, pode-se dizer que é um conjunto de tecnologias que possibilita a comunicação de duas ou mais pessoas em locais geograficamente diferentes sendo possível ver, ouvir e falar um ao outro em tempo real.

Para realizar o processo, é necessária a utilização de uma câmera para captar as imagens, e transformá-la em impulsos sinais elétrica (*bits*) que serão processados pelo equipamento de conversão de sinais (*codec*), e depois de processado, o sinal vai ao modem, onde é modulado e passa pelas linhas de transmissão para ser recebido pelo receptor.

Silveira (2002, p. 54) nos explica a diferença entre videoconferência e teleconferência afirmando que

A diferença fundamental é que a teleconferência (como a televisão convencional) é unidirecional, e atinge uma massa enorme de telespectadores. A videoconferência

por sua vez é bidirecional e atinge menor número de pessoas (as duas mídias contudo, atingem maior número de alunos do que a sala de aula convencional).

As imagens convencionais de vídeo são armazenadas e transmitidas como sinais eletrônicos analógicos, porém, hoje em dia, a tendência é utilizar cada vez mais a transmissão digital. Silveira fala que a videoconferência pode ser realizada de duas formas diferentes: Simultaneamente (*full-duplex*), quando o videoconferencista e participantes se falam e se veem e não simultaneamente (*half- duplex*), quando um necessita transmitir, o outro deve concordar em receber.

Em sala de aula, essa tecnologia poderá proporcionar interatividade entre os usuários, aproximando diferentes contextos dentro de uma proposta comum. Nesse sistema, professor e aluno estão conectados através de um sistema de transmissão. Não existe um contato físico, porém a possibilidade de uma troca mútua entre ambos, através de mensagens, fóruns, *chats*...

No âmbito educativo, a videoconferência torna-se mais uma possibilidade pedagógica, na qual é possível estreitar e ampliar relações sociais com diferentes pessoas, de diferentes localidades geográficas, ampliando assim o repertório sócio- cultural do aluno. Para um bom aproveitamento pedagógico, a videoconferência deverá ser feita de forma bem planejada, observando- se o tempo de duração, qualidade da transmissão (som da voz, planos, iluminação, enquadramento, volume, posicionamento da câmera...). Além disso, é importante também testar a conexão com antecedência.

O sistema de transmissão via satélite permite uma transmissão televisiva para diferentes localidades em tempo real. As videoconferências podem ser usadas individualmente ou ambientes coletivos. Como ferramenta pedagógica, seu uso requer planejamento, assim como qualquer outra ferramenta. Nas transmissões através da digitalização, também é possível inserir *slides*, imagens, fotos e vídeos, visitar *web sites*, o que poderá diversificar e auxiliar na prática pedagógica.

O professor deverá usar uma linguagem clara e acessível e um tom de voz adequado para facilitar a comunicação e o entendimento das informações, pois existem processos diferenciados na recepção das informações, através da qual o aluno interpreta e produz um novo significado aos fatos de acordo com os seus conhecimentos. É fundamental também que o professor conheça as tecnologias disponíveis para usufruir o máximo dos recursos na construção do aprendizado.

5 MUNDO REAL X REPRESENTAÇÃO DO REAL

Atuar para a formação do ser - social do aluno, trabalhar para a formação de opinião e crítica, faz parte dos objetivos da educação. Cada vez mais os *games* são utilizados como formas de diversão e entretenimento. O mundo dos *games* não atinge só crianças e adolescentes, mas uma diversidade de público com diferentes idades, classes sociais e gêneros culturais.

Os *games* possibilitam uma interação do usuário com o simulador, no qual ele enfrentará desafios para chegar ao seu objetivo no jogo. Com a expansão da rede, ampliou-se o número de jogos *on-line*, fazendo com que surgissem novas possibilidades de interação com outros usuários em tempo real. Aos poucos ocorre a inserção dos *games* no processo educacional, porém alguns jogos não são muito atrativos para os alunos, alguns pela sua interface simples, outros por não serem aplicados adequadamente à sua faixa etária.

Os jogos educacionais, *on-line* ou através de *softwares*, podem permitir a troca de saberes, de culturas e, talvez, promover uma aproximação de alunos de diferentes regiões geográficas através de objetivos comuns de aprendizagem, possibilitando a interação com outros usuários e promovendo um encontro virtual entre os participantes. Alguns *games* com caráter educacional trabalham o pensamento lógico, a atenção e a percepção sensorial.

Os jogos de administração, como simuladores de construção de cidades, fazendas entre outros faz muito sucesso entre crianças, jovens e adultos, porém é fundamental que a sociedade esteja atenta ao tempo em que os jovens se dedicam a esses jogos, pois muitas vezes eles acabam destinando muito do seu tempo para jogar.

Pedagogicamente, é possível utilizar *games* com simuladores de movimento, criar formas simples ou personagens de *games* utilizando *softwares* de modelagem 3D de uso livre, utilizar *games* e *softwares* educacionais, analisar criticamente um *game*, criar e desenvolver jogos simples, o que estimula o prazer em aprender e o que estimula o raciocínio.

Com todas essas alterações nas relações sociais, muitas brincadeiras tradicionais estão sendo substituídas por *games*, e diante dessa realidade, é importante: Até que ponto essas atividades podem ser produtivas para o aluno? A interação com a máquina substitui o prazer de um jogo de futebol com os amigos, por exemplo?

Sempre deverá haver o espaço para atividades físicas, não só pelas questões de saúde física e mental, mas também para que os jovens tenham esse contato físico. Como citado no exemplo do futebol, o contato real com o objeto (bola), com a equipe e com toda a intensidade do jogo, vivencia-se sentimentos de explosão de alegria, como na comemoração de um gol, como também sentimentos de decepção, quando seu time está perdendo.

A sociedade está cada vez mais dependente das tecnologias de comunicação e informação, fazendo uso excessivo das mesmas. O uso abusivo da rede pode ocasionar uma substituição da vivência real ou daquilo que existe de fato, pelas vivências da representação da realidade e/ou vivências virtuais.

Diante deste contexto, criam-se novas tribos, novas comunidades, nas quais as pessoas reúnem-se por afinidades, desejos ou objetivos comuns. Nelas, os indivíduos criam e recriam conceitos, ideias e difundem os saberes. E assim surgem novos termos e conceitos como, por exemplo, a “cibercultura”, que é um conceito que emerge com o crescimento e a expansão das tecnologias de informação e comunicação. Costa (2005 p. 185) afirma que a “Cibercultura é esse espaço humano povoado cada vez mais por máquinas que completam nossos gestos e acompanham nossas vidas, que ampliam nossos horizontes, mas se inserem irremediavelmente neles.”

Entre tantas possibilidades de comunicação e interação, a escola poderá utilizar-se de ambientes interativos, comunidades virtuais, *chats*, fóruns... O *chat* é um espaço conhecido como sala de bate-papo, cujo objetivo é a conversação, a socialização de maneira mais informal. Os *chats* também são responsáveis por mudanças nas relações sociais.

A utilização dos *chats* e fóruns pode proporcionar ao aluno e ao professor uma maior interatividade, na qual o professor poderá conduzir o aprendizado de maneira mais lúdica e até como forma de entretenimento.

Disponibilizar aos alunos novos espaços de construção de conhecimentos, novos ambientes de aprendizagem, através de *blogs*, *chats*, fóruns, *web quest.*, entre outros, é uma necessidade no mundo atual. Entretanto, salienta-se ser fundamental que os alunos tenham certo grau de amadurecimento e responsabilidade para usufruírem dessas ferramentas sem causar transtornos aos colegas e professores.

O computador oferece muitas possibilidades de uso pedagógico. Além de projetos de inclusão digital, muitas escolas utilizam os computadores como apoio pedagógico. Para um bom aproveitamento é necessário que tanto os alunos como os professores se familiarizem com as tecnologias para usufruir o máximo de seus benefícios.

Muitas escolas possuem laboratórios de informática, os computadores funcionam a partir da plataforma *Linux* e/ou *Windows*. Independentemente da plataforma, existem vários *softwares* que podem ser utilizados como ferramenta de estudo. Um exemplo é o *software Inkscape*, que é um ilustrador vetorial. Neste *software* é possível criar e editar imagens

vetoriais. Através do *software Gimp* é possível criar e editar de imagens. Com esses *softwares* podem-se realizar trabalhos e pesquisas em diferentes áreas do conhecimento.

Na plataforma *Windows* há *softwares* como o *Movie Maker*, que utiliza-se para edição de vídeo, com uma linguagem simples e acessível. Com ele é possível realizar projetos pedagógicos nas áreas do cinema, cinema de animação *stop motion*, trabalhar com imagens ou elaborar uma apresentação utilizando som e vídeos.

A internet também oferece uma infinidade de possibilidades educacionais, como os jogos, *sites*, *blogs*, questionários, *chats*, fóruns, tele e videoconferência, *webquests*.

São inúmeras as vantagens das mídias, porém se faz necessária uma reflexão sobre os perigos que elas oferecem. Como exemplo de desvantagem, cita-se uma grande preocupação que surge nas famílias, nas escolas: Que tipo de informações nossos jovens estão acessando? Como proteger nossos alunos, nossos filhos de todos os perigos que estão disponíveis em rede? A informação e a prevenção são fundamentais para evitar problemas de segurança e privacidade.

As redes sociais estão sendo cada vez mais utilizadas, não só pelos jovens como a comunidade em geral. Essas ferramentas possibilitam a comunicação de diferentes formas, seja por meio de mensagens, vídeos e jogos, ocorre a interatividade e a troca de informações.

As redes sociais criam grandes comunidades, nas quais cada usuário estabelece as suas próprias relações por afinidade ou objetivos comuns. Existem diversos tipos de redes sociais, algumas são as chamadas redes de relacionamento, outras podem ser redes sociais profissionais, comunitárias, políticas e, até mesmo, redes educacionais.

Há uma grande preocupação, por vezes excessiva, por parte dos jovens com relação à sua própria imagem sendo exibida ou disponível para todos os usuários da rede. E, como a escola deve agir diante dessa nova realidade? A educação deve estar atenta e perceber essas mudanças comportamentais e agir de forma adequada para que haja uma maior reflexão sobre a identidade pessoal do aluno.

Problematizar e trazer questões do dia-a-dia do aluno, e desta forma promover uma reflexão individual e coletiva. A escola, assim como a família, deve alertar sobre a exposição de fotos e vídeos na rede, despertando a consciência, o respeito e o senso crítico. A atenção com a imagem não é só uma questão de cuidado com a sua própria imagem, mas também com a imagem alheia, uma vez que é fundamental respeitar e preservar a identidade de terceiros.

A rede oferece muitas oportunidades de empregos na rede, como criação de *web sites* e administradores de perfis de redes sociais. Cada vez mais jovens estão trabalhando para esse

mercado promissor. Muitas empresas consultam seus futuros candidatos a vagas de emprego através das redes sociais. Pode-se abordar estes temas e discutir com os alunos.

Para finalizar e fazer refletir sobre as sociedades em rede e os novos processos de ensino aprendizagem, cita-se Cebrián (1999, p. 119) que diz que

a vida é um processo contínuo de aprendizagem. A educação tradicional não significa mais que a primeira etapa de um longo caminho que nunca termina. Com toda a propriedade pode-se dizer que os ensinamentos superiores vão comprometidos e, talvez, substituídos pela *sociedade da aprendizagem*. Nesse caminho, os meios de comunicação vão nos acompanhar inevitavelmente, mesmo contra nossa vontade, transmitindo- nos uma quantidade abusiva de informações, bombardeando- nos com fatos e dados, distorcendo nosso ideal de conhecimento: este é fruto da abstração, resulta de um esquema organizado que nos permite relacionar algumas coisas a outras, umas ideias a outras, e referi-las a um contexto, a uma situação ou a uma realidade determinados.

6 RÁDIO E JORNAL

O som, o silêncio, os ruídos, fazem parte do nosso cotidiano. Por isso, inserir atividades sonoras e propostas audiovisuais pode enriquecer o estudo de determinados conteúdos. É possível propor atividades de linguagem não só visual, mas também sonora.

Com a invenção do rádio e, posteriormente, a difusão da radiodifusão, esse novo instrumento passou a fazer parte e influenciar a sociedade. Com a função de informar inicialmente, hoje o rádio exerce uma função importante na sociedade: além do caráter informativo e de entretenimento, há a questão da musicalidade. Nos dias de hoje, as rádios se utilizam de diferentes suportes para a sua difusão, como o uso da internet através de *blogs*, *e-mails*, redes sociais e eventos, aproximando a comunicação e as informações dos seus ouvintes.

O rádio é uma mídia popular e faz parte do nosso cotidiano. Como ferramenta pedagógica, além da criação de rádios escolares, é possível trabalhar questões da sonoridade musical, entonação de voz, apreciação musical, criação de uma rádio escolar. A rádio educativa amplia as percepções sonoras dos alunos, possibilita que eles conheçam o funcionamento de rádio.

O jornal também é um veículo de informação de circulação e atualização diária. O jornal é uma ferramenta rica em gêneros textuais e possibilidades educativas. Em algumas escolas, o jornal não faz parte do cotidiano dos alunos, portanto se torna uma mídia inacessível. Quando o professor trabalha com o jornal, ressignificando as informações através

de uma proposta didática, ele está possibilitando que este aluno tenha acesso à linguagem jornalística.

São muitas as possibilidades educativas que podem ser desenvolvidas e trabalhadas por meio da leitura, o que irá contribuir para a formação da criticidade do leitor. Como exemplo pode-se citar a elaboração de textos jornalísticos, redações, dissertações, fotojornalismo, artigos, crônicas, notícias, entrevistas, charges, tirinhas, fotografias e produzir um jornal escolar. Além desses aspectos, é possível trabalhar a diagramação e todas as questões gráficas que compõe um jornal (fotos, desenhos, gráficos, tipografia, publicidade).

Temos também com a possibilidade de trabalhar com o jornal *on line*, no qual contamos com texto virtual, além de outros recursos midiáticos disponíveis, como vídeos, *links*, sons, acesso a outras edições entre outras possibilidades.

Aproximar a linguagem jornalística, através do contato com o jornal, irá contribuir para a formação de opinião e criticidade. A criação de jornais escolares pode tornar os alunos mais receptivos e reflexivos sobre as informações, além de envolvê-los em um processo de construção de conhecimento social. Faria (2002, p.25) afirma que através do jornal escolar

[o]s alunos terão no jornal escolar um espaço para a comunicação e a expressão dos assuntos que mais interessam. Neste sentido, ele propicia a liberação da palavra do aluno, a descoberta da própria identidade, valorizando sua autonomia. Capacita- o a intervir na realidade, ao aprender a ler criticamente o jornal, pois, para produzi- lo aprender a diferença entre *opinião* e *notícia*; cria o hábito da pesquisa e da comparação de diferentes fontes para apresentá-las no texto, reforçando assim o espírito crítico.

7 METODOLOGIA

A pesquisa se dividiu em duas etapas: pesquisa bibliográfica e de campo. A pesquisa de campo foi realizada com dez educadores da rede estadual e dez educadores da rede municipal de ensino em Caxias do Sul, no Rio Grande do Sul, através de um questionário (Anexo A) sobre a utilização das mídias na sua prática educativa. Este levantamento foi realizado para complementar a pesquisa bibliográfica e diagnosticar a estrutura física de dois ambientes escolares distintos, na mesma cidade em diferentes localizações geográficas e realidades opostas e contrastantes.

Os dados foram coletados de professores em diferentes áreas do conhecimento das seguintes escolas: Escola Municipal Pe. João Schiavo e Escola Estadual de Ensino fundamental Victório Webber.

A Escola Victório Webber, localizada na zona norte de Caxias do Sul, em uma área considerada área de risco e periferia da cidade, atende alunos de ensino fundamental. A escola possui uma infraestrutura precária. Existe uma televisão na escola localizada na sala dos professores, e quando algum professor necessita utilizar ele deve verificar com a bibliotecária a disponibilidade do espaço e levar a televisão e os alunos para a biblioteca. A escola teve a iniciativa de montar um laboratório de informática, porém os computadores foram roubados e estragados, ainda restam alguns, mas fora de uso e em estado razoável, sendo que a escola não conta com apoio de profissional de informática. A escola possui três rádios com *CD* portáteis, uma biblioteca, uma quadra esportiva em péssimo estado, uma câmera digital e data show.

A Escola municipal de Ensino Fundamental Padre João Schiavo, localizada no distrito de Fazenda Souza, interior de Caxias do Sul, caracteriza-se como escola de meio rural, refletindo disparidade de classes sociais e realidades contrastantes (patrões/ empregados). A comunidade valoriza a escola, percebendo-a como ponto de referência. A escola conta com uma boa estrutura física, possui duas quadras de esportes sendo uma coberta e a outra não, salas de apoio pedagógico, sala de artes, salão para apresentações de teatros, sistema de comunicação com caixas de som espalhadas em todos os ambientes da escola, sala de laboratório de informática com profissionais especializados, laboratório de ciências e salas multidisciplinares equipadas com data show.

8 ANÁLISE DOS DADOS

Sobre o uso de mídias pelos professores entrevistados no planejamento, percebe-se que a internet, os livros e materiais impressos, são bastante utilizados no planejamento das aulas, como mostra a Figura 1. Nota-se que o professor utiliza diversas tecnologias, de acordo com a sua disponibilidade, objetivos de aprendizagem e o seu conhecimento sobre as mesmas.

Sobre o uso de mídias na execução das aulas, nota-se que ambas utilizam diversas tecnologias na execução das aulas, porém a escola Pe. João Schiavo, por possuir mais recursos disponíveis, conseqüentemente tem uma maior utilização, como mostra os resultados na Figura 2.

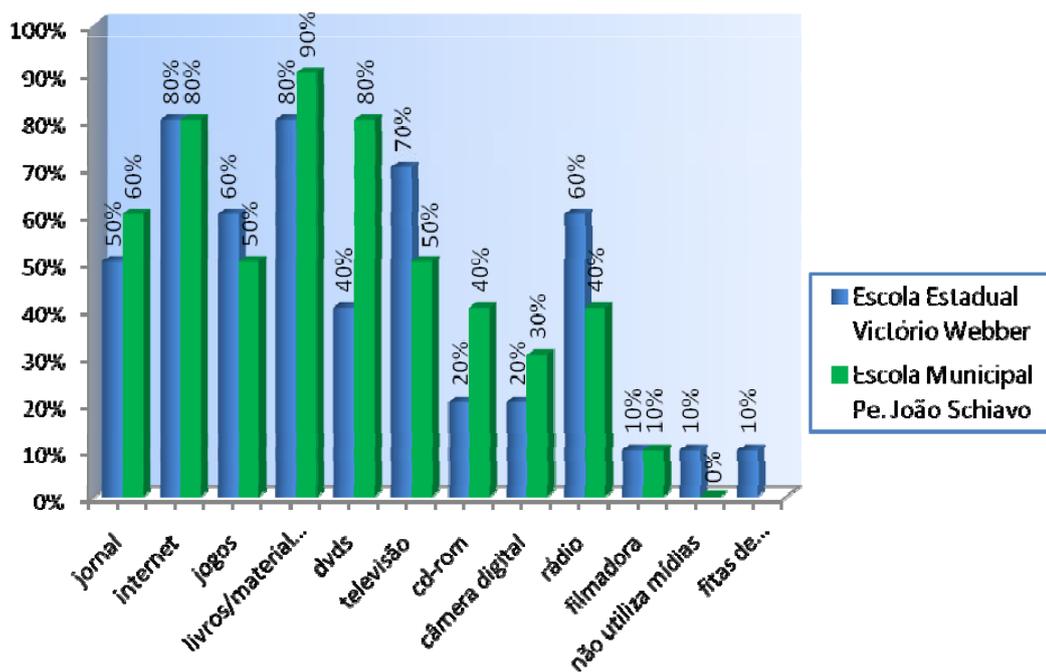


Figura 1 – Mídias utilizadas no planejamento das aulas.

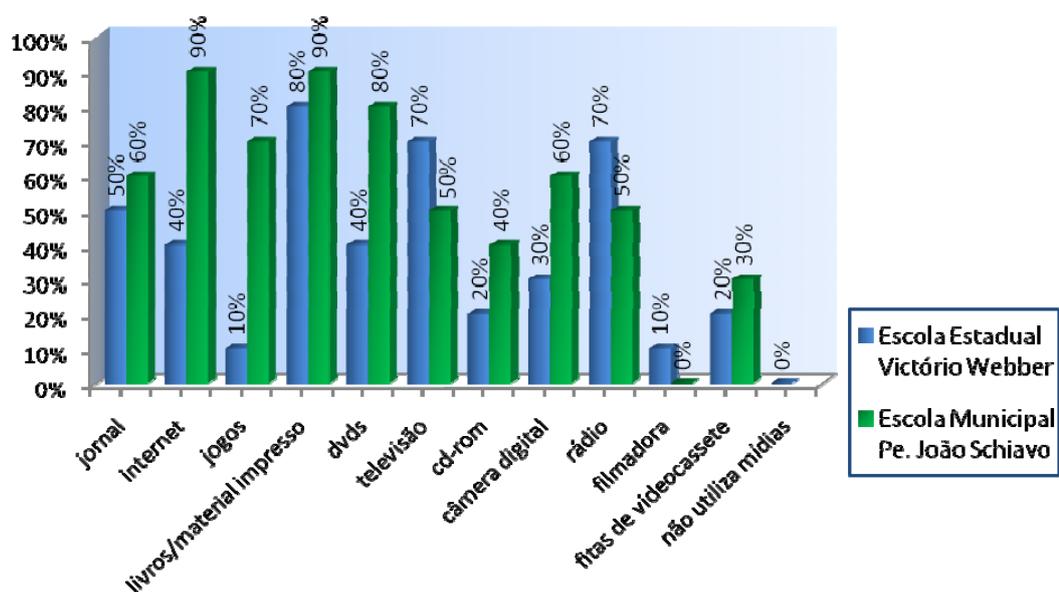


Figura 2 – Mídias utilizadas durante a execução das aulas

Nas questões dissertativas, alguns professores da escola estadual Victório Webber relataram que não utilizam as mídias em suas aulas, mas consideram que as mídias são importantes para aprimorar as aulas e torná-las mais interessantes, aproximando a realidade ao conteúdo, com uma forma mais criativa para aprender os alunos se sentem mais

entusiasmados. Segundo os professores entrevistados, as mídias não são muito utilizadas devido à restrição de espaço e equipamentos midiáticos disponíveis, mas consideram que as mídias e tecnologias podem ser inseridas no processo educativo de forma que as propostas estejam garantidas por salas adequadas e tempo hábil para planejamento e execução.

Nas questões dissertativas, os professores da escola Pe. João Schiavo, consideram que as mídias já estão inseridas no processo educativo, e que já fazem parte da aprendizagem, e também da realidade da maioria dos alunos, alguns consideram que o “estudar”, “refletir” e o “questionar” não fazem mais parte do dia a dia dos alunos, e que as mídias devem auxiliar como ferramenta de aprendizagem que desenvolva a capacidade de refletir e questionar. Alguns professores desta escola acreditam que com critérios bem definidos, as mídias só têm a contribuir, e que diferentes estratégias nos motivam a aprender assim as mídias podem enriquecer as aulas, tornando – as mais diversificadas e interessantes, além de ser uma poderosa ferramenta na elaboração das aulas, consideram que o seu uso bem conduzido amplia possibilidades de aprendizagem, já que diferentes habilidades e competências são ativadas quando se trabalha com diferentes mídias.

Com base nos resultados apresentados, percebe-se a inserção das mídias no contexto educacional, e a tendência a uma maior utilização quando há recursos e professores capacitados.

A pesquisa de campo vai de encontro com o referencial teórico, e aponta para o processo de transição que vivencia-se na educação, através de duas escolas de realidades diferentes, nas quais percebe-se que há uma motivação para tornar a educação mais dinâmica, mais atraente e conseqüente mais dinâmica.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho representa parte do conhecimento adquirido durante a pesquisa e durante todo período do curso no qual se estudou, criou-se e exploraram-se as mídias. Como saldo de todo esse processo, salienta-se a importância de investimento na formação e atualização de professores, como também o investimento com equipamentos, recursos e infraestrutura escolar.

O educador deverá estar preparado para ensinar e aprender através de novos processos, novas ferramentas e tecnologias educacionais e também deverá ter ao seu dispor ferramentas para que isso seja possível. As escolas precisam ter estrutura física adequada,

suportes pedagógicos, materiais disponíveis para oferecer algo a mais que vá além do quadro e do giz, as mídias e tecnologias podem somar-se a educação, desde que seu uso seja moderado e adequado. Com conhecimento e o bom uso das ferramentas será possível criar e recriar novas formas de aprendizagem, utilizando outros espaços de comunicação, interação e aprendizagem.

A escola também deverá investir na criação de softwares e/ou sistemas personalizados que auxiliem na organização escolar, como por exemplo, implantar os sistemas eletrônicos nas bibliotecas, facilitando o controle, a troca e o trabalho do professor bibliotecário. Em muitas escolas os registros nos cadernos do professor são feitos manualmente, nesses casos o professor perde muito tempo realizando registros manuscritos. Sabe-se o quanto esses registros são essenciais, porém são atividades que fazem com que o professor fique por muito tempo, realizando registros, anotações, pareceres, entre outros. Algumas escolas já utilizam os diários ou cadernos eletrônicos, o que facilita a vida do professor.

Além de conhecimento, estrutura para desempenhar um bom trabalho, os professores precisam estar atentos as necessidades dos alunos, e também observar para que as propostas ou projetos não excluam o aluno por algum motivo, ter o cuidado de não exigir materiais ou suportes que eles não têm condições para oferecer, procurar sempre buscar uma inclusão de todos os alunos, adaptada a sua realidade escolar.

Uma educação de qualidade depende do envolvimento de todas as partes desde questões políticas e de administração pública até a equipe diretiva, professores, alunos e comunidade escolar. Torna-se possível criar novas possibilidades pedagógicas utilizando novos meios, mas, também é possível inovar utilizando ferramentas comuns de aprendizagem, basta que haja um envolvimento e uma preocupação com a qualidade da educação, e que todos os envolvidos atuem de forma participativa e comprometida na sociedade. Se faz necessário assumir o desafio de uma educação mais interativa, com mudanças nas formas de ensinar e aprender.

Independente de utilizar mídias e tecnologias é preciso propor situações que necessitem o agir, o pensar, o reorganizar conscientemente os conhecimentos adquiridos. Para que haja a aprendizagem, é preciso que o aluno seja estimulado a interagir e comunicar-se com o conteúdo, sentindo-se capaz de ser um sujeito autônomo em sua aprendizagem.

10 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- HERNÁNDEZ, Fernando. *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- CEBRIÁN, Juan Luis Cebrián; [tradução Lauro Machado Coelho]. –São Paulo: Summus, 1999. –(Coleção novas buscas de comunicação; v. 59)
- COSTA, Cristina. *Educação, imagem e mídias/ Cristina Costa*. São Paulo: Cortez, 2005
- SILVEIRA, Reginaldo Daniel da, 1953- *Videoconferência: a educação sem distância/ Reginaldo Daniel da Silveira*. - Curitiba: Universidade Eletrônica do Brasil, 2002.
- DORNELES, Beatriz. *Mídia, imprensa e as novas tecnologias/ Beatriz Dornelles, organizadora*. – Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.
- MOCELLIN, Renato. *História e cinema: educação para as mídias/ Renato Mocellin*.- São Paulo: Editora do Brasil, 2009.
- KENSKI, Vani Moreira. *Tecnologias e Ensino presencial e a distância/ Vani Moreira Kenski*. – Campinas, SP: Papirus, 2003. – (Série Prática Pedagógica).
- ROSSI, Maria Helena Wagner. *Imagens que falam: leitura de arte na escola/Maria Helena Wagner Rossi*.-Porto Alegre: Mediação, 2003.
- Tecnologia educacional: política, história e propostas/ organizado por Edith Litwin*. – Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia da arte: da fotografia à realidade virtual. /Edmond /couchot; traduzido por Sandra Rey*.- Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- WISNIK, José Miguel, 1948- *O som e o sentido/José Miguel Wisnik*. – São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- FARIA, Maria Alice. *Para ler e fazer o jornal na sala de aula/Maria Alice Faria, Juvenal Zanchetta*. – São Paulo: Contexto, 2002.
- AMORA, Antônio Soares, 1917-1999. *Minidicionário Soares Amora da Língua Portuguesa/ Antônio Soares Amora*. – 19ª Ed. – São Paulo: Saraiva, 2009.
- FERNANDES, Francisco, 1900-1965. *Dicionário Brasileiro Globo/ Francisco Fernandes, Celso Pedro Luft, F. Marques Guimarães*.- 48 ed. – São Paulo: Globo, 1997.

11. ANEXOS

ANEXO A

Escola _____ **Disciplina:** _____

Formação do professor (a) _____

1- Sobre a infra- estrutura e equipamentos, assinale os itens que a escola possui:

- rádio jornal televisão internet jogos livros, material impresso
 câmera digital filmadora fitas de vídeo videocassete CD- ROM
 DVDs antena parabólica retroprojektor sala de informática
 computadores projetor de slides receptor de satélites
 Outros (especificar): _____

2- Sobre o laboratório de informática, assinale os equipamentos existentes no Laboratório de Informática da escola:

- Computadores impressora Internet
 projetor de multimídia Scanner softwares educacionais

Existem profissionais de apoio: Sim Não

3- Você utiliza mídias no planejamento de suas aulas? Sim Não

4- Se utilizar assinale quais:

- rádio jornal televisão internet jogos livros, material impresso
 câmera digital filmadora fitas de videocassete CD- ROM DVDs
 Outras _____

5- Você utiliza mídias na execução de suas aulas? Sim Não

6- Se utilizar assinale quais:

- rádio jornal televisão internet jogos livros, material impresso
 câmera digital filmadora fitas de videocassete CD- ROM
 DVDs Outras _____

8. Como as mídias são utilizadas em sua escola?

9. Em sua opinião, de que forma as mídias podem ser inseridas no processo educativo? E, de que maneira as mídias podem contribuir no processo de aprendizagem?