





## MÍDIAS E EDUCAÇÃO: LINGUAGENS, CULTURA E PRÁTICA PEDAGÓGICA

*Ademilde Sartori*

*Jucimara Roesler*

A presença cada vez mais intensa das mídias na agenda do entretenimento e nos processos de criação, lazer, trabalho e formação exige dos educadores que concebam novos procedimentos didático-metodológicos e apresentem posturas que contemplem processos diferenciados de ensino e aprendizagem, respeitando as sensibilidades e subjetividades advindas de um convívio maior com as mídias, suas linguagens e com os processos comunicacionais que as viabilizam. As mídias são muito mais do que recursos de ensino, são agentes sociais que abrem espaço para discussões a respeito da produção de sentido em nossa sociedade, ou seja, do modo como sentimos, entendemos, agimos e nos comunicamos no mundo em que vivemos, ampliando os horizontes da discussão sobre a formação de cidadãos capazes de agir no contexto social vigente.

Cabe, diante das novas dinâmicas culturais inauguradas pelas tecnologias comunicacionais, que educadores reconsiderem seu papel diante das aprendizagens proporcionadas pelos diversos modos de produção e circulação dos sentidos, da informação e do conhecimento e “assegurem um processo educativo que seja relevante para o sujeito ou sujeitos que aprendem, relevante para o seu desenvolvimento como ser humano e social, que participa de comunidades e de países específicos”. (GÓMEZ, 2002. p. 6).

Para ter uma atitude pró-ativa diante dos diálogos possíveis com as mídias e a sociedade, educadores necessitam atualizar suas práticas pedagógicas em face das mudanças nos modos de produzir e socializar o conhecimento, apresentando um constante esforço para a formação dos educandos para compreenderem as linguagens e os processos de comunicação que formam o ecossistema comunicativo contemporâneo.

Nesse sentido, Citelli (2000) chama a atenção para as possibilidades do diálogo da educação com as mídias, que podem cumprir dois objetivos: um, vinculado ao princípio da abertura do

discurso pedagógico para os discursos das comunicações; outro, de inserção crítica da voz da diferença representada pela imposição sistematizadora e de produção dos saberes que devem motivar e estimular o mundo da escola. Como afirma esse autor,

Os circuitos do aprendizado devem ancorar-se não apenas nas metodologias tradicionais – sem atribuir ao termo nenhuma carga negativa, apenas sinalizando um tipo de práxis de que servem como exemplos os procedimentos enciclopédicos e transmissivos –, mas podem ser ampliados tendo em mira o conjunto de possibilidades que se abrem para o acesso ao conhecimento e à informação. (CITELLI, 2012, p. 8).

É bom lembrarmos que quando Henry Ford lançou sua política de produção em massa, baseada no consumo em massa, inaugurou-se também a sociedade de comunicação em massa, na qual as pessoas eram meras receptoras porque poucas eram emissoras. Esse tempo foi chamado de ‘era da indústria cultural’, ‘era da comunicação de mão única’, ‘era das teorias da recepção passiva e influenciável’ – para justificar tanto investimento em propaganda e publicidade.

Algum tempo depois, no início do século XXI, as chamadas ‘novas tecnologias da informação e da comunicação’ inauguraram o período da hibridação fonte-receptor. Vivemos tempos de mudanças constantes, mas, principalmente, de iniciativa, de cooperação, de coautoria. A educação para o tempo presente precisa se pautar em uma comunicação multidirecional, sem fontes e receptores definidos, mas híbridos, cambiáveis e cooperantes.

Uma prática pedagógica crítica e criativa visualiza as diversas possibilidades para atingir os objetivos educacionais desejados, definindo claramente os pressupostos pedagógicos que irão norteá-la. Isso quer dizer que educadores devem perceber as relações entre linguagem e conteúdo, tanto no sentido da aquisição e construção do conhecimento, quanto do desenvolvimento de valores e atitudes que possibilitem um olhar crítico para as produções das mídias e, ao mesmo tempo, desenvolvam a expressão individual e coletiva.

Afinal, é por meio das linguagens visuais, auditivas, audiovisuais e hipertextuais que as mídias viabilizam a expressão criativa e a inserção nos processos de produção e circulação de bens culturais e, também por meio delas, educa. O desafio aos educadores é entender as mídias como produtoras de cultura, conhecer as linguagens e reconhecê-las como um elemento constituinte de uma prática pedagógica educ comunicativa. A compreensão das mídias e possibilidades comunicativas como agentes culturais que participam da aprendizagem, ainda que educandos não tenham acesso a equipamentos tecnológicos sofisticados, alimenta processos coletivos que surgem de uma prática pedagógica alicerçada em planejamento consistente e, principalmente, na criatividade, na colaboração e com experiências alicerçadas na cultura midiática.

Um exemplo desse olhar atento à pluralidade cultural é o Projeto Acorda Cordel na Sala de aula (LIMA, 2006), que propõe a revitalização do gênero e sua utilização na alfabetização de crianças, na educação de jovens e adultos e no Ensino Fundamental e Médio do Nordeste brasileiro. O material paradidático consiste em uma caixa contendo 12 folhetos de diferentes autores, um livro com o título

do projeto contendo informações sobre as origens da literatura de cordel, suas regras e modalidades e um curso prático com dicas para educadores acerca da utilização dos folhetos na sala de aula. Esse projeto faz parte do movimento de recuperação de uma prática cultural que traz de volta à cena o ‘professor folheto’.

Para Citelli, um conjunto de novos dispositivos eletrônicos – computadores, internet, *tablets* – passaram a integrar de maneira direta ou indireta os ambientes escolares, o que “facultou aos docentes e discentes não apenas empreender outras estratégias de acesso ao conhecimento e à informação, como forçou o aparato educativo a reconstituir e reposicionar as relações de ensino-aprendizagem”. (2012, p. 7).

Garcia alerta que à medida que os dispositivos de comunicação foram se tornando mais portáteis, com soluções *smart* graças a suas respectivas tecnologias inteligentes, a era dos *mobile* potencializou a conectividade com novas formas de se comunicar, de se relacionar, de compartilhar, de colaborar, de interagir e de acessar conteúdos a qualquer hora e de qualquer lugar, “mas também tornaram seus cidadãos *on-line*, visíveis, rastreados, ligados e acessíveis pelos inúmeros canais comunicativos e pelos aplicativos disponíveis”. (GARCIA, 2017, p. 2000). A autora ainda destaca que “os usuários atualmente são multitelas, pois relacionam-se simultaneamente com telas de *desktop*, dispositivos móveis, de *laptops* e de televisão, exigindo um *design* de interação mais objetivo e marcadamente mais intuitivo”. (GARCIA, 2017, p. 2006).

Se a internet possibilitou um intenso incremento no fluxo comunicacional devido, em parte, à dissolução da exclusividade relacionada aos meios de comunicação mais massificados e tradicionais, como TV e rádio, e, em outra, pelo intercâmbio dos papéis entre os atores da comunicação – emissores e receptores –, que se tornarem coadjuvantes da construção comunicacional, a era dos *mobile* inaugurou a integração e a conectividade entre os dispositivos tecnológicos, tornando a experiência do usuário compartilhada, colaborativa e interativa. Para Castells,

O que é historicamente novo e tem enormes consequências para a organização social e a mudança cultural é a articulação de todas as formas de comunicação em um hipertexto digital, interativo e complexo que integra, mistura e recombina ‘em sua diversidade’ a ampla gama de expressões culturais produzidas pela interação humana. (2009, p. 88).

Em um cenário no qual comunicar é compartilhar significados mediante o intercâmbio de informações e, principalmente, no qual as formas de comunicação interpessoal, comunicação de massa e de autocomunicação de massas coexistem, interagem e se complementam (CASTELLS, 2009), a agenda dos educadores é atualizada pela necessidade de uma prática pedagógica pertinente aos nossos tempos, que leve em consideração a cultura dos educandos e como as mídias estão inseridas nela, o que implica, por um lado, resgatar a importância do diálogo, e por outro, o papel mediador cultural que elas desempenham.

Paulo Freire assim define o diálogo: “problematização do próprio conhecimento e sua indiscutível relação com a realidade concreta na qual se gera e sobre a qual incide, para melhor compreendê-la,

explicá-la, transformá-la”. (1983, p. 52). O papel mediador que as mídias desempenham em nossa sociedade é complexo por envolver tecnologias com graus maiores ou menores de sofisticação, grupos de pessoas com desejos e interesses próprios, lógicas e procedimentos comunicacionais, percepções do que seja público ou privado e os processos de produção com suas lógicas, limites e objetivos. Nesse contexto, dialogar significa compreender, explicar, agir e transformar uma realidade embebida em processos de produção e circulação de significados no qual reconhecemos a nós mesmos como mediadores.

A relação entre as mídias e a educação envolve, antes de tudo, as pessoas, com ou sem instrumentos tecnológicos, sofisticados ou não. Velhas ou novas tecnologias, todas contribuem para a construção humana enquanto viabilizadoras de processos de criação e circulação de sentidos que fazem parte do modo como vivemos e queremos que a vida seja. Uma prática pedagógica que se oriente pelo diálogo vê a relação entre as mídias e a escola como fenômeno complexo sobre o qual refletir, agir, questionar, mas também com o qual se reconhecer.

## MÍDIAS NA SALA DE AULA

A seguir apresentamos algumas considerações a respeito das possibilidades da utilização das mídias em sala de aula. Essa apresentação será sucinta, uma vez que o espaço é curto e cada mídia provoca infinitas possibilidades, tanto por suas especificidades técnicas e recursos que disponibilizam quanto pela prática criativa de nossos professores e alunos. Trata-se, portanto, de algumas pistas, algumas possibilidades, algumas sugestões. O mais importante é a criatividade para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que dialoguem com o mundo contemporâneo, com crianças conectadas que interagem com tecnologias sofisticadas que não existiam há pouco mais de uma década. A única certeza de que temos nesse momento é que vale a pena aceitar o desafio e deixarmos-nos banhar pelas inúmeras possibilidades de desenvolver práticas interessantes, instigantes, produtivas e cativantes com nossos alunos.

## Utilização de tecnologias móveis e aprendizagem móvel

O Sistema Global para Comunicações Móveis (GSMA) publicou em 2018 o documento **A economia móvel em 2018** informando que mais de 5 bilhões de pessoas estavam conectadas a serviços móveis em 2017 e apontando uma estimativa segundo a qual o número de assinantes móveis chegará a 5,9 bilhões até 2025, representando 71% da população mundial. Segundo a GSMA, em 2019 a 4G se tornará a principal tecnologia de rede móvel no mundo em número de conexões (mais de 3 bilhões) – outro marco importante para a indústria de telefonia móvel.

Para a Unesco (2014), a aprendizagem móvel está associada ao uso de tecnologias móveis, isoladas ou em combinação com outras tecnologias de informação e comunicação (TIC), para permitir a aprendizagem a qualquer hora e em qualquer lugar. Esta pode se dar pela utilização de recursos educacionais para a

conexão entre pessoas ou para a criação de conteúdos dentro ou fora da sala de aula. A aprendizagem móvel requer novos conceitos perante os modelos tradicionais de implementação de tecnologias. Notadamente, características como portabilidade, personalização, compartilhamento e preços acessíveis fazem das tecnologias móveis uma ferramenta em potencial para uso em processos de ensino e aprendizagem.

Modelos de aula com o uso de aparelhos móveis vêm sendo utilizados em vários países, como na América do Norte – no qual se solicita aos estudantes que assistam a aulas expositivas fora da escola; no Paquistão – em que os instrutores enviam mensagens de texto aos alunos, lembrando-lhes da necessidade de praticar a escrita ou solicitando a leitura de trechos de um manual; na África do Sul – na qual os jovens leem e comentam contos por meio de celulares e se pode criar comunidades de leitores em áreas onde os livros são escassos; na China, Índia, Indonésia ou Nigéria – em que a Plataforma Nokia Life possibilita aos usuários escolher os conteúdos de aprendizagem que irão receber em seus celulares, incluindo tópicos de educação, saúde, agricultura e empreendedorismo.

Dentre as políticas sugeridas pela Unesco (2014), destacamos: examinar os potenciais e os desafios educacionais oferecidos pelas tecnologias móveis para incorporá-las nas políticas amplas de TIC na educação; evitar proibições plenas do uso de aparelhos móveis, pois são práticas grosseiras que obstruem as oportunidades educacionais e inibem a inovação do ensino e da aprendizagem; priorizar o desenvolvimento profissional dos professores, pois deles depende a capacidade para aumentar as vantagens educacionais dos aparelhos móveis.

O fato é que o uso de tecnologias móveis para uma aprendizagem móvel denota que tarefas de memorização, audiência de aulas expositivas ou leituras de textos podem ser realizadas em outros ambientes que não os escolares, tornando a escola um espaço para discutir ideias, compartilhar interpretações, trabalhar em grupo, participar de atividades práticas e conviver em grupo. Os conceitos de metodologias ativas são potencializados por aparatos que configuram processos de aprendizagem na palma da mão. Como afirma Moran,

O que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso a educação formal é cada vez mais *blended*, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. O professor precisa seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um. (2015, p. 16).

Vários aplicativos estão disponíveis e permitem diferentes experiências aos estudantes e professores, como: manipular mapas; passear virtualmente por cidades, pontos de interesse arquitetônicos e museus; acessar um dicionário de português; praticar o inglês; realizar exercícios de Matemática, de Arte, de Geografia e de História.



Segundo Slomp (2017), a Universidade Federal do Rio Grande do Sul, por meio do projeto Software Educacional Livre para Dispositivos Móveis, mapeou mais de 300 aplicativos educacionais abertos para usar em sala de aula, disponibilizando na Wikipedia uma tabela de *softwares* livres e gratuitos para os professores utilizarem na Educação Infantil, no Ensino Fundamental, no Ensino Médio e no Superior.

Para exemplificar, citamos a seguir o nome de alguns aplicativos para dispositivos móveis que podem ser utilizados pelo professor em diferentes experiências pedagógicas:

- Edmodo: tem como intuito criar um ambiente de aprendizagem digital para alunos e professores, pois conta com um ambiente seguro para aproveitar os potenciais das ferramentas digitais.
- Technology, Entertainment, Design (TED): série de conferências disponíveis na internet nas quais professores e alunos encontram histórias inspiradoras.
- iStudiez Pro: permite ao professor organizar o cronograma de aulas, bem como trabalhos e tarefas diárias.
- Duolingo: por meio dele estudar idiomas se tornou algo mais acessível para os estudantes.
- The Elements: A Visual Exploration: auxilia na aprendizagem da tabela periódica. Ao tocar sobre qualquer elemento químico aparece uma imagem 3D de diferentes objetos feitos com ele.
- Exercitando Matemática: conta com mais de 300 exercícios de matemática voltados para vestibulares, Enem e concursos públicos.
- ToonDoo, Turma da Mônica – Fábrica de Tirinhas e Comic Strip It: por meio deles os estudantes podem soltar a imaginação e criar as próprias histórias em quadrinhos usando as inúmeras ferramentas e elementos disponíveis.
- Tríade: jogo brasileiro gratuito indicado para o ensino sobre a Revolução Francesa, no qual os estudantes se aventuram em uma viagem ambientada no século XVII e com gráficos em 3D.

Os aparelhos celulares também podem ser utilizados como ferramenta para um projeto de trabalho envolvendo fotografias. A importância delas reside no fato de serem passíveis de culturas e ideologias, portanto, ao fotografar o observador expande a própria visão de mundo e a de quem observa as fotografias.

O professor pode, por exemplo, propor um ensaio fotográfico sobre a vida na escola e organizar uma exposição. As fotos podem ser posteriormente publicadas em *blogs*, no Instagram ou no Facebook. Elas podem representar fatos e situações, momentos de lazer, descontração e exercício da criatividade e gerar oportunidades para a construção de um projeto colaborativo, suscitando muitas discussões e troca de informações.

Os alunos podem fotografar pessoas trabalhando para então discutirem sobre profissões, mudanças nas atividades econômicas da região, entre tantas outras possibilidades. Já o trabalho



com fotografias de acervos familiares pode inspirar a turma a fazer fotos da escola e de sua rotina. Fotos de família podem gerar estudos interessantes, como uma conversa sobre os personagens com os quais as crianças se identificam que pode levar a discussões sobre o tema em sala de aula. (SARTORI, MOREIRA, SOUZA, 2013). O registro das atividades realizadas pode gerar muitos debates em sala posteriormente.

O professor também pode trabalhar com imagens disponíveis na internet. Ele pode acessar o Google para pesquisar e escolher imagens conforme os assuntos que irá trabalhar em sala, dividir a turma em equipes, entregar uma imagem para cada uma e fazer o seguinte desafio: decidir qual é o tema da imagem e fazer um trabalho sobre ele, como inventar uma narrativa para a fotografia.

Os celulares dos alunos também podem ser utilizados para acessar produções audiovisuais, que podem ser filmes, programas gravados da televisão ou vídeos da TV Escola, do MecFlix, YouTube do TED, enfim... Não importa a fonte, mas é preciso notar que qualquer audiovisual deve receber tratamento cuidadoso em sala. O educador deve ter em mente que alguns procedimentos são de grande importância para atingir de modo satisfatório os objetivos que traçou para as atividades a realizar. Entre eles estão: esclarecer os objetivos e critérios que ajudaram na seleção da obra; informar às crianças o que se espera ao final da audiência e da discussão; explicitar a tônica do interesse pela(s) obra(s) que escolheu; deixar espaço para as sugestões da turma; não desprezar o tempo para a discussão, que deve seguir a audiência ou audição; e explicitar e/ou construir relações com a vida das crianças e sua comunidade. Essas são as atitudes que se esperam de uma prática pedagógica educacional.

A discussão em torno do conteúdo a ser trabalhado não pode, no entanto, tolher as interpretações que surgirem, pois obras audiovisuais são, antes de tudo, peças de cultura, produções intencionais, com visões de mundo e interesses determinados por seus autores. Nesse sentido, a razão – a compreensão do assunto – se relaciona de modo dialético com a emoção – o sentir e perceber o mundo –, o que permite a inserção e o agir crítico e comprometido na sociedade.

A escolha de uma obra audiovisual deve considerar o tema a se discutir e as atividades que se quer desenvolver com as crianças. Com base na temática escolhida, o professor deve elaborar um roteiro de observação e pesquisa para as crianças realizarem na biblioteca da escola ou da cidade, em museus, jornais, revistas ou em vídeos de que a escola disponha, como os fornecidos pelo Programa TV na Escola, no YouTube ou em qualquer outro *site*. É muito importante que o professor conheça todos os recursos de que a escola dispõe para decidir quais e como utilizá-los.

Um criterioso planejamento ajuda o professor a situar as atividades dentro de sua programação de modo a atingir os objetivos educacionais desejados. Para tal, ele deve observar o tempo de que dispõe, ou seja, em que etapa do ano letivo se encontra, a idade das crianças com quem trabalha, bem como as características e os interesses que identificou na turma. Tal atitude lhe conferirá flexibilidade em relação ao tipo de atividade e o grau de exigência quanto aos resultados obtidos. É necessário elaborar um cronograma que possibilite a progressão equilibrada das atividades, partindo do que as crianças já conhecem e dedicando tempo necessário para trabalhar as dificuldades apresentadas, garantindo a aprendizagem dos pontos considerados importantes para a aquisição de conceitos, atitudes e valores.

A contribuição da linguagem audiovisual ultrapassa a relação com produtos e atinge o processo de produção por meio da utilização de câmeras digitais mais acessíveis, inclusive em celulares. A experiência de escolha do tema, de elaboração da história ou do roteiro de captação das imagens – com dramatização ou não – proporcionam momentos de trabalho em equipe e de coautoria, de pesquisa em outros documentos, de organização das atividades, de socialização dos resultados e de avaliação coletiva, pois é obra de todos.

Aqui cabe transformar os celulares de inimigos barulhentos, que roubam a atenção dos alunos, em aliados poderosos na aprendizagem, como ferramentas criativas, fáceis de usar e cada vez mais disponíveis. A aprendizagem colaborativa é construída não apenas na produção de vídeos pelos alunos, mas também nas possibilidades de compartilhamento pela publicação dos vídeos produzidos no YouTube, nas redes sociais e *blogs* da turma ou da escola.

Se pensarmos a aprendizagem móvel com base nas tecnologias móveis, faz sentido reconhecer que por meios de celulares e *tablets* as redes sociais (Facebook, WhatsApp, YouTube, Instagram, Twitter, entre outras) são espaços usados pelos jovens para socialização, participação, colaboração, compartilhamento de conteúdos e produção, emissão e recepção de diversas mensagens.

Fernandes e Diniz (2016) constataram, em pesquisa na cidade do Rio de Janeiro, que apesar de muitos jovens terem acesso a computadores, a maioria das conexões na internet se efetiva por meio dos dispositivos móveis como celulares e *tablets*. Esse “dado pode influenciar no tipo de conteúdo acessado, pela existência de *sites* e conteúdos que são mais acessíveis para dispositivos móveis, ou para computadores”. (FERNANDES; DINIZ, 2016, p. 86). Além disso, os jovens afirmam que as atividades mais frequentes em seu dia a dia são “os jogos, embora digam fazer muitas outras coisas, principalmente assistir a vídeos, utilizar redes sociais, fazer trabalhos para escola, escutar rádio, conversar em aplicativos de *chat* e postar fotos”. (FERNANDES; DINIZ, 2016, p. 88).

Se o ambiente escolar é um reflexo do que os estudantes vivem no dia a dia, as redes sociais são espaços que possibilitam a experimentação de novas abordagens metodológicas, que extrapolam o trabalho realizado em sala, principalmente permitindo o desenvolvimento de habilidades relacionadas à comunicação e produção coletiva. De acordo com Moreira e Januario, isso é um desafio complexo, pois é necessário que “os professores dominem os recursos e aplicativos e os utilizem de forma adequada, sem fazer da rede social apenas um repositório de informação digital estático”. (MOREIRA; JANUARIO, 2014, p. 75).

O Facebook é um serviço baseado na internet que possibilita a uma pessoa, o usuário, criar um perfil público e compartilhar informações com uma rede de contatos. No ambiente, é possível enviar e receber mensagens públicas ou privadas; publicar fotos e acessar *links* e vídeos. A comunicação pode ser realizada também em tempo real por meio de uma sala de bate-papo ativa quando o usuário está conectado. Por meio de um sinal verde, sabe-se quem está conectado naquele momento. O *chat* permite que se tire alguma dúvida em tempo real, mas também interações carinhosas e interessadas.

Por envolver a contribuição de todos os envolvidos e reunir informações de diversas fontes e linguagens, o ambiente do Facebook proporciona a construção de conhecimentos além dos propostos

pelo professor, diversificando a discussão, viabilizando aprendizagens diversas para os diferentes contextos pessoais dos estudantes. É importante, nesse momento, que o professor perceba e aceite dividir com os estudantes a tarefa de disponibilizar informações, passando a desempenhar o papel de gestor de projetos, administrando conteúdos, documentos, recursos audiovisuais e hipertextos.

As possibilidades de linguagem se potencializam, e é necessário hoje lidar com fotos, textos, vídeos e *links* para outros *sites*. As habilidades de líder presencial desenvolvidas na sala de aula devem se complementar com as de liderança no espaço virtual, como presença, proatividade, sensibilidade para perceber quando o aluno tem dificuldades de manipular ou participar no ambiente, capacidade de lançar e enfrentar desafios e abertura para o inesperado. Afinal, a escola 3.0 é complexa, híbrida, multifacetada, conectada e em constante atualização.

Um professor conectado percebe as possibilidades do Facebook enquanto ferramenta de comunicação poderosa, pois por meio dela pode viabilizar informações para os alunos sem a necessidade de entrar em contato com eles individualmente. Quando o professor posta um aviso sobre alguma atividade da classe, todos os alunos têm acesso à informação. Mesmo assim, ele ficará sabendo de tudo o que acontece no ambiente por correio eletrônico, se assim o desejar.

O Facebook está sendo utilizado por inúmeras instituições escolares como ambiente de aprendizagem no ciberespaço, no qual se desenvolvem os mais variados projetos. Como exemplo de sua utilização podemos citar a ferramenta MyTrips (minhas viagens), que permite ao usuário marcar locais e cidades que conheceu. Ela pode ser utilizada de muitas maneiras diferentes. Uma delas é a criação de um jogo por meio do qual a turma possa viajar pelas capitais do país e marcá-las no mapa, adicionando fotos encontradas na internet e localizando lugares interessantes nessas cidades. Pode ser no contexto das aulas de Geografia ou de História, ou mesmo nas aulas sobre literatura brasileira, localizando as cidades de nascimento de nossos escritores mais queridos.

O WhatsApp foi criado em 2009, adquirido em 2014 pelo Facebook e em 2017 superou a marca de 1.300 milhão de usuários ativos no mundo, conforme relatório divulgado pelo Comitê Gestor da Internet (Cetic.br) em 2017. De um total de 3.068 entrevistados, a pesquisa indica que dentre as crianças de 9 e 10 anos 50% declararam utilizar o Facebook e 47% o WhatsApp; já dentre os adolescentes de 15 a 17 anos 82% declararam ter conta no Facebook e 82% no WhatsApp.

Os números de utilização do WhatsApp são espantosos e colocam na pauta dos educadores a necessidade de olhá-lo para uso em contexto educacional, pois é um dispositivo de comunicação e conectividade que permite a transferência de informações – textos, imagens, áudios e vídeos. Além de gratuito e popular, ele permite aos usuários criar grupos, nos quais todos os participantes visualizam um conteúdo. Pensar em práticas de compartilhamento de informações entre equipes, disponibilizar conteúdos extracurriculares ou mesmo de comunicação com os pais sobre a rotina da escola e sobre seus filhos são algumas maneiras de inserir o WhatsApp na educação. Esse aplicativo pode se tornar bem mais do que um mecanismo de conversação, pois com estratégias de ensino adequadas o professor pode romper as barreiras físicas da sala de aula.

A prática pedagógica requer “configurar um ambiente de ensino onde o professor, em vez de exibir conteúdos, pode propor oportunidades de aprendizagem e estabelecer conexões com os alunos e com os dispositivos – de forma mais participativa e engajada”. (ALVES; PORTO; OLIVEIRA, 2018, p. 169).

‘WhatsAula’ foi o termo designado para um trabalho realizado com acadêmicos de Jornalismo na Universidade Tiradentes. O objetivo era a utilização do aplicativo WhatsApp para construir os conhecimentos de forma colaborativa e, mais do que isso, promover uma aprendizagem articulada por meio de um desenho didático e curricular – baseado numa proposta de sala de aula invertida, de aprendizagem ubíqua, ensino híbrido e aprendizagem colaborativa. Em grupos fixos, no decorrer do semestre, os alunos foram convidados a produzir textos argumentativos, opinativos, crônicas e resenhas e a postarem suas produções em *blogs*. De maneira mais autônoma, a proposta estimulou debates, reflexões e exercícios práticos na rotina de alunos e professores. (ALVES; PORTO; OLIVEIRA, 2018, p. 169).

A prática pedagógica educ comunicativa que propomos assume que

O WhatsApp pode permitir ao docente a construção de comunidades virtuais de aprendizagens robustas e que pode ter efeitos muito positivos no autoconceito acadêmico dos estudantes, desde que o ecossistema digital *online* assente nas inter-relações de três elementos – presenças cognitivas, social e docente – e seja ancorado em ambientes de aprendizagem colaborativa com experiências educacionais de cariz humanista, baseadas na flexibilidade e na interação. (MOREIRA; TRINDADE, 2017, p. 64).

Um professor ‘conectado’ pode aproveitar a versatilidade do Twitter e tornar o ecossistema comunicativo da sala de aula muito mais dinâmico. Para isso, ele pode criar uma conta no Twitter, convidar seus alunos para serem seus seguidores e sugerir que façam o mesmo, formando uma comunidade que utiliza o Twitter para se manter a par do que acontece em sala, compartilhar textos, divulgar o resultado de estudos e informações pertinentes às atividades realizadas em sala, buscar assuntos assinalados como *hashtags*, entre muitas outras possibilidades. Afinal, um lembrete sobre a aproximação das datas de avaliações, da apresentação de trabalhos, das férias etc. pode aproximar a turma do professor ou mesmo dos pais ou de toda a comunidade escolar. A própria escola pode ter uma conta no Twitter como canal aberto à comunidade de pais para mantê-los informados, divulgando suas atividades ou chamando a atenção deles para assuntos pertinentes à vida escolar de seus filhos.

Como as mensagens no Twitter devem ser curtas, os alunos podem aproveitar a oportunidade e nele desenvolver a habilidade de síntese e objetividade na escrita. Ao mesmo tempo, a correção de acordo com a norma culta poderia ser uma atividade desenvolvida pelo, ou com, o professor de Língua Portuguesa. Além disso, um concurso de frases ou de explicação de conceitos pode animar qualquer conteúdo curricular.

Seria oportuna ainda a discussão sobre ética e etiqueta a serem utilizadas em espaços públicos. Esses temas podem ser trabalhados pela escola de modo a possibilitar aos estudantes espaço para refletir sobre questões de cidadania que o ciberespaço nos trouxe.

Por fim, cabe pensarmos em práticas pedagógicas por meio da produção de jornal. Atividades com essa tônica podem, por exemplo, valorizar o processo de produção e redação de notícias, mesmo que não se possa adquirir jornais ou revistas, impressos e *on-line*, e não se tenha à disposição uma imprensa como Celestin Freinet, que além da ideia da imprensa escolar, no início do século XX, desenvolveu a correspondência escolar:

As crianças com as quais Freinet trabalhava [...] discutiam a diagramação e também o tipo de ilustração que acompanharia o texto depois de impresso. Quando chegavam a um acordo, com tudo decidido, dividiam-se em grupos que assumiam diferentes tarefas: preparação das linhas com os tipos de impressora, ilustrações, preparação do papel e contagem das folhas a serem impressas e arrumação da mesa de trabalho. Cada grupo sabia de sua responsabilidade e assim um texto individual se transformava num produto de toda a classe. [...] O ‘jornal de textos livres’ estava pronto para ser distribuído. [...] As crianças de Freinet mandavam o seu jornal para seus colegas lá no outro extremo da França. (SAMPAIO, 1989, p. 25-26).

Cabe ao educador perceber as contribuições que o processo de produção da notícia traz para a construção do conhecimento e o desenvolvimento de valores e atitudes relativas aos fatos que nos interessam, ao trabalho de equipe e a valorização da contribuição de cada educando.

Ao desenvolver uma atividade que tenha como fio condutor o processo de elaboração e publicação de um jornal, o educador deve considerar que se a publicação de uma notícia segue uma lógica definida pelo interesse ou importância que o fato possa ter, estando comprometida com a noção de verdade relacionada com o ocorrido, não está isenta de contingências históricas, de compromissos dos jornalistas e editores. A clareza em relação à não neutralidade política, ideológica e cultural das agências jornalísticas permite ao educador planejar a atividade de modo a levar os educandos a perceber as intencionalidades e os interesses de quem produz um jornal. Estes se revelam na seleção dos eventos, na ordenação dos fatos relacionados à notícia, que a explicam e esclarecem, e na escolha do vocabulário que será utilizado para expor o assunto ao público pretendido.

Durante o processo de elaboração de um jornal, os educandos precisam discutir e estabelecer os critérios que utilizarão para considerar algo publicável ou não e o modo como vão expor o assunto, de modo claro e sucinto, tornando-o convidativo e interessante o suficiente para ser lido e, principalmente, adequado ao público que se destina.

A produção de um jornal pode ser proposta pelo educador como modo de chamar atenção para a importância desse meio como fonte de informações, revelando o acesso e a influência que ele tem na vida dos educandos e da comunidade. A produção pode ser posterior à observação deles; situação na qual os educandos podem apreender a estrutura espacial ou interna de um jornal: onde se localizam as manchetes, para que servem, como se distribuem os assuntos ao longo do jornal, que tipo de notícias são veiculadas, quais são consideradas mais importantes, quais são as diferenças de tamanho entre diversos jornais, como é a disposição das imagens, qual é a postura e a linguagem utilizada pelo apresentador na TV, que tipo de voz e ‘jeito de falar’ são usados no jornalismo televisionado e radiofônico, como os assuntos são abordados nos jornais de diferentes empresas de comunicação, entre outros elementos.

O jornal produzido pelos educandos pode ser impresso em mimeógrafo, em papel ofício pela impressora de um computador ou publicado em um *blog* na internet, a depender do acesso tecnológico dos educandos e da escola. Os alunos também podem observar e discutir as diferenças de organização e publicação de jornais em mídias diferentes, pensando, por exemplo, se a organização de um jornal é igual quando o lemos em papel, em um *site* ou em um *tablet*.

Cada uma dessas mídias tem características específicas e demanda certas habilidades. Contudo, a vivência de um processo coletivo pode ser comum a todos os alunos, desde que os educadores conduzam as atividades de modo a valorizar o processo vivido pelos educandos, independentemente do produto mais ou menos sofisticado em termos tecnológicos.

Nos casos em que a impressão de um jornal seja inviável, o educador pode produzir dramatizações com seus educandos, situações nas quais podem montar as notícias, reportagens e entrevistas (inventadas ou selecionadas de jornais reais), simular um jornal e inseri-lo em uma programação de rádio ou TV, criar os comerciais, eleger a lista de músicas e inventar tipos e formatos diferentes de programas. Durante o processo, estarão exercitando a leitura e a imaginação criadora e aprenderão a trabalhar em equipe, aperfeiçoando a escrita, a dicção e construindo espaços de expressão.

Além disso, o estudo pode avançar, e os educandos podem identificar as diferenças de cada mídia ao comparar tipos e grades de programação, bem como o formato dos programas, e da simulação de um jornal podem partir para a simulação de uma novela, minissérie ou programa de auditório. Nesses casos, além da análise dos meios de comunicação, os educandos desenvolverão a criatividade, a imaginação e a expressão corporal. Eles poderão aprender a identificar e redigir textos de diferentes gêneros (reportagens, notícias, comerciais, crônicas, artigos científicos), a negociar ideias e propostas, a organizar o tempo e o espaço, a manipular fontes de informações, a realizar pesquisas e recortes de assuntos de interesse do grupo, a emitir opiniões de modo organizado e reflexivo, a elaborar relatórios, entre outras atividades.

## BIBLIOGRAFIA

- ALVES, A. L.; PORTO, C. M.; OLIVEIRA, K. E. J. Educação online mediada pelo WhatsApp: mapeando rastros e controvérsias de alunos à luz da teoria ator-rede. **Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 18, n. 56, p. 164-185, jan./mar. 2018.
- CASTELLS, M. **Comunicación y poder**. Tradução de Maria Hernández. Madri: Alianza Editorial, 2009.
- CITELLI, A. **Comunicação e educação**: a linguagem em movimento. São Paulo: Senac, 2000.
- CITELLI, A. Inflexões educacionais. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 17, n. 1, 2012. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/44900/48530>. Acesso em: 6 nov. 2019.
- FERNANDES, A. H.; DINIZ, L. A. Cibercultura e redes sociais: o acesso e a conexão definem as práticas das juventudes?. **Passagens**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 82-98, 2016.



FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

GARCIA, M. S. S. **Mobilidade tecnológica e planejamento didático**. São Paulo: Senac, 2017.

GÓMEZ, G. O. Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI. **Revista Comunicação e Educação**, São Paulo, n. 23, p. 7-15, jan./abr. 2002.

GSMA – GLOBAL SYSTEM MOBILE. **The mobile economy 2018**. Disponível em: <https://www.gsma.com/mobileeconomy/wp-content/uploads/2018/05/The-Mobile-Economy-2018.pdf>. Acesso em: 6 nov. 2019.

LIMA, A. V. **Acorda cordel na sala de aula: a literatura popular como ferramenta auxiliar na educação**. Fortaleza: Tupynanquim/Queima-Bucha, 2006.

MARTIN-BARBERO, J. Globalização comunicacional e transformação cultural. In: MORAES, D. (Org.). **Por outra comunicação**. Rio de Janeiro: Record, 2003. p. 57-86.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In: SOUZA, C. A.; MORALES, O. E. T. (Orgs.). **Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens**. Ponta Grossa: UEPG, 2015. v. 2. (Coleção Mídias Contemporâneas). Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando\\_moran.pdf](http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf). Acesso em: 6 nov. 2019.

MORAN, J. M. *et al.* **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

MOREIRA, J. A.; JANUARIO, S. Redes sociais e educação: reflexões acerca do Facebook enquanto espaço de aprendizagem. In: PORTO, C.; SANTOS, E. (Org). **Facebook e educação: publicar, curtir e compartilhar [online]**. Campina Grande: EDUEPB, 2014.

MOREIRA, J. A.; TRINDADE, S. D. O WhatsApp como dispositivo pedagógico para a criação de ecossistemas educacionais. In: PORTO, C.; OLIVEIRA, K.; CHAGAS, A. (Orgs.). **WhatsApp e educação: entre mensagens, imagens e sons**. Salvador: EDUFBA, 2017.

O’SULLIVAN, T. **Conceitos-chave em estudos e comunicação e cultura**. Tradução de Margaret Griesse e Amós Nascimento. Piracicaba: Unimep, 2001.

SAMPAIO, R. M. W. F. **Freinet: evolução histórica e atualidades**. São Paulo: Scipione, 1989.

SARTORI, A. S.; MOREIRA, P. J. SOUZA, K. R. de. Fotografia de crianças e seus personagens midiáticos: contribuições para pensarmos as práticas educacionais no contexto educacional contemporâneo. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 18, n. 2, p.15-24, 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/comeduc/article/view/68326/78463>. Acesso em: 6 nov. 2019.

SLOMP, P. F. **Software livre para educação**. CONFERÊNCIA ON-LINE. Porto Alegre, jan. 2017. Disponível em: <http://ueadsl.textolivre.pro.br/blog/?p=7805>. Acesso em: 6 nov. 2019.

SOARES, I. de O. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação**. Contribuições para a reforma do Ensino Médio. São Paulo: Paulinas, 2011.

TIC KIDS ONLINE BRASIL. **Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil**. Livro eletrônico. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2016.

TV ESCOLA. **Literatura de cordel e escola**, ano X, boletim 16, out. 2010. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015231.pdf>. Acesso em: 6 nov. 2019.



UNESCO. **Diretrizes de Políticas da UNESCO para a aprendizagem móvel.** Tradução de Rita Brossard. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco). Unidade de Comunicação, Informação Pública e Publicações da Representação da UNESCO no Brasil, 2014. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227770por.pdf>. Acesso em: 6 nov. 2019.

## DEFINIÇÕES

**Autocomunicação de massas:** Manuel Castells reconhece na difusão da internet uma nova forma de comunicação interativa, caracterizada pela capacidade de enviar mensagens de muitos a muitos, em tempo real ou em um momento concreto, com a possibilidade de usar a comunicação ponto a ponto, estando o alcance e sua difusão em função das características da prática comunicativa requerida. Ou seja, a autocomunicação traz autonomia na emissão, seleção, recepção e produção de mensagens, além de autonomia na organização de redes sociais e de hipertextos cognitivos próprios.

**Comunicação multidirecional:** processo comunicativo em que não há uma direção privilegiada de emissão e recepção de mensagens, mas todos os envolvidos podem ser fontes e receptores.

**Ecossistema comunicativo:** para Ismar Soares, compreende “um ideal de relações, construído coletivamente em dado espaço, em decorrência de uma decisão estratégica de favorecer o diálogo social, levando em conta, inclusive, as potencialidades dos meios de comunicação e de suas tecnologias”. (2011, p. 44). Desse modo, englobaria o modo como a comunicação se viabiliza em termos sociais, tecnológicos e culturais. O ecossistema comunicativo contemporâneo envolve as mídias e as possibilidades que elas inauguram, com a portabilidade e as possibilidades interativas de comunicação em tempo real ou não.

**Editor:** aquele que decide o que será publicado e como a matéria/notícia será apresentada.

**Indústria cultural:** termo utilizado por Adorno e Horkheimer para designar o conjunto de ações e práticas desenvolvidas no intuito de se produzir um bem cultural. No sistema de produção cultural enquadram-se a TV, o rádio, os jornais, as revistas e diversas outras formas de entretenimento. Elas são elaboradas com vários objetivos: aumentar o consumo, mudar hábitos, educar e informar.

**Linguagens:** de acordo com Citelli, é lugar de vários cruzamentos sígnicos em que se elaboram as cadeias de sentidos (2000). As linguagens dizem respeito a todo conjunto de significação (atribuição de sentido), além da fala e variações dela, como o discurso televisivo, o cinematográfico, o fotográfico, o multimídico etc.

**Manifestações culturais:** para Castells (1999) e Martín-Barbeiro (2003), compreender a cultura como resultado de uma comunicação mediada pelas interações com as diferentes linguagens – expressão de sistemas de códigos produzidos pela humanidade – e do desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação é fundamental para a formação de práticas culturais.

**MecFlix:** projeto que faz parte do programa **Hora do Enem**, disponibilizado pelo Governo Federal e pelo Ministério da Educação. O recurso serve para estudantes e professores interagirem com os conteúdos preparatórios para os vestibulares ou o Enem.

**Metodologias ativas:** esse conceito busca romper com o modelo disciplinar ‘dar menos aula’ e disponibilizar o conteúdo em tecnologias digitais, por meio da elaboração de roteiros e materiais de aula para serem lidos pelos alunos antes das aulas, de maneira que ela sejam mais ricas. De acordo com Moran,

Misturando vídeos e materiais nos ambientes virtuais com atividades de aprofundamento nos espaços físicos (salas) ampliamos o conceito de sala de aula: invertemos a lógica tradicional de que o professor ensine antes na aula e o aluno tente aplicar depois em casa o que aprendeu em aula, para que, primeiro, o aluno caminhe sozinho (vídeos, leituras, atividades) e depois em sala de aula desenvolva os conhecimentos que ainda precisa no contato com colegas e com a orientação do professor ou professores mais experientes. (2015, p. 22).

**Mídias:** em sentido mais amplo, meios de comunicação (ou mídias) são a agência intermediária que permite à comunicação acontecer. Mais especificamente, consiste em desenvolvimento tecnológico que estende os canais, o alcance ou a velocidade da comunicação. (O' SULLIVANN, 2001). Mídia é todo e qualquer meio que viabiliza a comunicação, seja ele uma forma de comunicação social, como a televisão, seja ele uma forma de comunicação pessoal, como um *tablet*, seja ele um meio que porta a informação, como um jornal impresso ou um DVD.

**Prática pedagógica educomunicativa:** essa prática dialoga com o ecossistema comunicativo no qual alunos e professores estão envolvidos com intuito de elevar as possibilidades comunicativas, criando para isso ambientes amigáveis de diálogo em que a relação com as mídias é planejada para propiciar aprendizagem colaborativa. Trata-se de superar a utilização instrumental das mídias em sala, possibilitando a criação e circulação de sentidos, ou seja, tornar significativo o que acontece em sala de aula.

**Programa TV Escola:** oferece formação a professores por meio de um canal de televisão via satélite. Está no ar desde 1996. Sua finalidade é contribuir para a melhoria do Ensino Fundamental e Médio, e tem como principais objetivos o enriquecimento do processo ensino-aprendizagem, a aproximação entre escola e comunidade e o desenvolvimento profissional de professores e gestores.

**Twitter:** rede social baseada em *microblogging* (mensagens curtas, com apenas 140 caracteres). Nela o usuário cria uma lista de contatos (seguidores) para si e participa de outras listas de usuários a quem 'segue', mantendo comunicação real com os usuários conectados. Muitas empresas utilizam o Twitter como ferramenta de *marketing* devido a sua versatilidade, velocidade e pelo alcance das mensagens publicadas. *Link:* <https://twitter.com>.

