

## CAPÍTULO 6

### AS NOVAS TECNOLOGIAS E O PROFESSOR: COMO MELHORAR ESSA RELAÇÃO?

Tiago Ribeiro

#### INTRODUÇÃO

Vivemos em um mundo em que as relações pessoais e profissionais são, mais do que nunca, virtuais. O uso de *e-mails*, *Whatsapp*, *Messenger*, *chats*, listas de discussões, *Twitter*, entre outras ferramentas de comunicação escrita, está em constante expansão, em alguns momentos coocorrendo com a comunicação oral face-a-face e, em outros, substituindo-a.

Com tudo isso, nós, educadores, deparamo-nos com uma tarefa que nos parece, por vezes, inexecutável: a educação de nossos alunos, a preparação de nossos filhos e filhas para um mundo onde as mudanças acontecem em ritmos cada vez mais acelerados e acelerantes, numa montanha-russa sem fim de dados, fatos, informações, imagens, sons, odores, sensações e impressões multidimensionais que interagem *com* e *entre* nós como um intrincado labirinto hipertextual.

Porém, por mais complexa que possa ser a interação entre estudantes, educadores e as novas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), é uma relação que tem de ser trabalhada de modo bastante criterioso, sob pena de reforçarmos ainda mais os mecanismos de exclusão social vigentes.

O uso das novas tecnologias em sala de aula permite a esse novo aluno se tornar mais ativo, não mais um mero espectador do conteúdo transmitido, tornando-se peça importante na construção dos enunciados, coautor de conteúdos.

Segundo Kenski (2005), não podemos nos esquecer de que, para que os professores consigam aproveitar ao máximo o potencial das novas tecnologias na educação, devem mudar a postura autoritária, que entende o aluno como mero receptor de conteúdo:

São muitas as mídias utilizadas em atividades educativas. Assim como cada modalidade de ensino requer o tratamento diferenciado do mesmo conteúdo – de acordo com os alunos, os objetivos a serem alcançados, o espaço e tempo disponível para a sua realização – cada um dos suportes midiáticos tem cuidados e formas de tratamento específicas que, ao serem utilizados, alteram a maneira como se dá e como se faz a educação. (p. 2)

É importante salientar, ainda, que o uso das novas tecnologias não exclui as outras mídias, surgidas antes da internet, conforme Burlamaqui (2009), que trata do ensino a distância, mas cujo comentário também se aplica ao presencial:

Com o avanço tecnológico, muitos tipos de mídias vêm sendo utilizados no processo de ensino-aprendizagem à distância. Podemos dizer, grosso modo, que as mídias correspondem aos meios tecnológicos utilizados como veículos de informações nas relações estabelecidas entre o educando, o educador e o conhecimento no processo educacional, podendo ser tradicionais, como a mídia impressa, mas também, modernas, como as tecnologias de informação e comunicação surgidas a partir da era do computador, com suas ferramentas. Em geral, as mídias possibilitam a transmissão de mensagens de forma textual, auditiva ou visual. (p. 3)

A atuação do professor se faz indispensável neste momento, em que a mídia é calcada em novas tecnologias, difundindo cada vez mais o imagético, a comunicação rápida. Essa utilização simultânea de linguagem verbal e não verbal na mídia é o que mais tem atraído os jovens no mundo atual, obrigando nós, professores, a nos munirmos de estratégias que fujam da mera exposição oral de conteúdos.

A respeito da mudança de postura necessária na educação, Valente (2011), alerta:

Parte das mudanças aconteceu graças à introdução da tecnologia; no entanto, essa tecnologia não foi utilizada simplesmente para automatizar velhos processos. Foi necessário alterar estruturas e procedimentos, de modo que ela pudesse efetivamente trazer contribuições significativas. O mesmo não acontece com as mudanças que ocorreram na escola. No caso das TIC, em geral, elas são um apêndice do que acontece na sala de aula tradicional. As atividades em sala continuam praticamente as mesmas, e os laboratórios de computadores, quando usados, não são integrados aos assuntos curriculares desenvolvidos em sala de aula. (p. 4)

Com intenções prioritariamente didáticas, este capítulo está organizado da seguinte forma: inicialmente, trataremos do advento das novas tecnologias na educação, trazendo esclarecimentos sobre os objetos de aprendizagem: definições e concepções sobre o material que vem sendo desenvolvido para dinamizar as aulas e os repositórios já existentes; em seguida, mostraremos como estudiosos veem a necessidade de uma nova postura em sala de aula no que diz respeito à construção do conhecimento, indicando caminhos simples, mas efetivos para se alcançar uma “educação midiática”; por fim, traremos as considerações finais do trabalho.

## **1. O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO**

Integrar mídias. Ideia interessante e muito discutida em ambientes pedagógicos atualmente. Mas, será que sabemos realmente como fazê-lo? Muitas vezes, professores não têm nem mesmo a noção do que seriam as mídias. Mídias não são só novas tecnologias – DVD, computador, *datashow* –, como muitos pensam. A utilização do bom e velho quadro de

giz também é a exploração de uma mídia. Mas será que o uso de uma mídia como essa é eficiente nos dias de hoje?

TIC é a sigla de "Tecnologia da Informação e Comunicação". A principal ideia desse conceito é a integração de diversos recursos tecnológicos com um fim específico. No caso da educação, vemos cada vez mais um incentivo para que computadores e *tablets* sejam utilizados em sala de aula, para que as aulas se tornem, segundo os governantes, "mais atrativas aos alunos".

Se compararmos, por exemplo, como funcionava a divulgação de uma notícia por meio da mídia há alguns anos com a divulgação de hoje em dia, percebemos uma grande diferença. Para ser veiculada, era necessário certo tempo até que ela fosse verificada pelos jornais, programas de TV ou rádio, editada e publicada; ou seja, havia um extenso lapso temporal entre o momento em que o fato se consumava até seu conhecimento público. Além disso, a possibilidade de manipulação por meio da mídia era muito maior.

Hoje em dia, as TIC aceleraram enormemente esse processo, fazendo com que a transmissão das informações seja feita quase em tempo real. Aparelhos de celular com câmera fotográfica, gravador de áudio e vídeo e acesso à internet transferiram o poder antes exclusivo das mídias ao cidadão comum, que, por meio dessa tecnologia, pode socializar novas informações sem qualquer intervenção da grande mídia.

O especialista no uso das tecnologias na educação, José Armando Valente aborda a desatualização dos livros didáticos nos dias de hoje, em que a informação é renovada tão rapidamente. Em 2012, foi gravado um vídeo de uma entrevista concedida a mim e a outro membro da SME de Duque de Caxias, José Eustáquio Cauper, na ocasião de uma visita ao município, para um evento organizado por aquela Prefeitura. Criamos as perguntas com vistas ao desenvolvimento do curso *Linguagens e tecnologia*, de minha autoria, oferecido aos profissionais de educação do mesmo município<sup>1</sup>.

Na opinião de Valente (2012), o surgimento de outras mídias não extinguirá os livros, mas mudará seu papel no dia-a-dia não só da escola, mas das nossas casas, trabalho etc. Em alguns momentos, será mais fácil consultarmos materiais virtuais; em outros, o livro impresso ainda será necessário, seja por praticidade ou por ligação de afeto entre o leitor e seu objeto de estudo.

## 1.1 Os objetos de aprendizagem

---

<sup>1</sup> Para assistir ao vídeo, acesse <http://www.youtube.com/watch?v=-JHYVUXEOCU>

Quando falamos de novas tecnologias e compartilhamento de ideias e materiais em rede, não podemos deixar de falar sobre os chamados *objetos de aprendizagem* ou, simplesmente, OA. Para entendermos melhor esse conceito, veremos algumas das definições dadas a esses materiais, tão úteis nos dias de hoje, no que diz respeito à busca por uma integração das mídias no dia-a-dia de alunos e professores, segundo a visão de Leffa (2006):

### **1.1.1 OA como qualquer coisa existente**

A definição mais abrangente trata do objeto como qualquer coisa existente, seja um livro didático, seja um clipe de papel, pois, do ponto de vista teórico, podemos afirmar que o que importa para que um objeto se torne útil para a aprendizagem é o seu uso, muito mais do que o próprio objeto.

De acordo com essa primeira definição, não são OA apenas materiais que se utilizam das tecnologias da informação e comunicação. Aqui, o foco está na criatividade do professor, em como se usa o objeto, já que o docente pode aproveitar qualquer coisa para chegar ao seu fim, que é a aprendizagem do aluno.

Digamos que, em um domingo, assistindo a um programa de TV (cuja qualidade não será discutida aqui), o professor atento perceba algo na fala do apresentador que pode servir como ponto de partida para uma discussão em sala de aula. Então, esse docente busca de alguma forma registrar essa fala do apresentador e leva para sala de aula.

Apesar de aquele programa não ter sido criado com fins educacionais (na maioria das vezes acontece o contrário), o professor consegue adequar aquela situação à do contexto de suas aulas, criando um objeto de aprendizagem. Essa seria a primeira concepção de OA.

Porém, há outras definições, como a seguir:

### **1.1.2 OA como qualquer coisa digital**

A definição que trata do objeto como qualquer coisa digital dá ênfase nas possibilidades trazidas pela virtualidade não disponíveis fora dela, como, por exemplo, textos com *links* para vídeos, sons etc. Fora da virtualidade, explorar todas as possibilidades oferecidas por esses textos não seria possível.

Claro que algumas definições simples ou textos poderiam ser usados em sala, mesmo sem o recurso tecnológico; porém, nossas atividades seriam bastante limitadas, já que não permitiria a construção dos conceitos por meio dos *hiperlinks*.

Estaria aí, nessa possibilidade de se alcançar mais recursos, a diferenciação de um objeto de aprendizagem de acordo com esta segunda definição.

### **1.1.3 OA como qualquer coisa com objetivo educacional**

Também há autores que definem o objeto de aprendizagem como qualquer coisa com objetivo educacional. A nosso ver, esta definição aproxima-se bastante da primeira, pois, se utilizamos uma coisa qualquer como OA, por mais pitoresca que possa parecer, obviamente ela tem objetivo educacional.

Nesse caso, Leffa (2006) cita a preferência pelo que chama de "'blocos de conteúdo educacional', que possam ser de alguma maneira reagrupados em blocos maiores para compor uma aula, uma disciplina ou um curso" (p 6).

A diferença para a primeira definição está no fato de, nesta concepção, a proximidade do objeto com a educação ser bem maior; ou seja, não há uma adaptação tão grande como no caso do exemplo do programa de domingo de TV.

### **1.1.4 OA como qualquer coisa digital com objetivo educacional**

A quarta definição dada a OA é aquela mais específica; ou seja, a que ele seria qualquer coisa digital com objetivo educacional, a mais aceita na comunidade científica. Aqui, há uma junção das definições anteriores. Porém, Leffa (2006) exclui cursos ou disciplinas como OA, pois desconsidera a ideia de blocos ou unidades menores de aprendizagem.

Nessa concepção, existe uma organização bem maior, em que são agrupados conteúdos digitais de modo a comporem estruturas educacionais.

### **1.1.5 As características de um bom OA e os exemplos de repositórios**

Para que tenhamos um bom OA, que possa ser utilizado várias vezes de forma efetiva, ele deve seguir algumas características:

- granularidade;
- reusabilidade;
- interoperabilidade;
- recuperabilidade.

**Granularidade** é a característica em que os objetos devem se combinar de maneira a formar "blocos", seguindo determinadas especificações e de acordo com as necessidades dos usuários. Ela permite que o OA seja aperfeiçoado sem a necessidade de uma reformulação total; ou seja, podem-se encaixar novos conceitos e atividades, de acordo com o avanço de algumas teorias, com o surgimento de novas ideias etc.

Por exemplo, se trabalharmos com uma aula que trate de propagandas veiculadas na grande rede, na TV etc., podemos sempre atualizá-la. Como constantemente surgem novas propagandas interessantes ao uso educacional, temos a possibilidade de inserir novos conteúdos com essas novas propagandas, sem modificar o conteúdo geral do objeto de aprendizagem. Isso só é possível quando o material tem como uma de suas características a granularidade, graças à qual podemos inserir facilmente novos exemplos, novos materiais, mantendo uma coerência conceitual, sem permitir que se torne obsoleta rapidamente.

**Reusabilidade** é o reaproveitamento que possibilita a combinação de um OA com outro(s). Esta é uma característica que integra os objetos; ou seja, permite que ele seja utilizado por um grande grupo de pessoas, que não precisam criar novos OA a cada nova ideia, podendo combiná-los de diferentes formas que atendam melhor a seu interesse.

Esta característica está intimamente ligada à granularidade, pois, quanto mais usado o OA é, mais latentes ficam seus aspectos positivos e suas falhas, além de suas possibilidades de combinação com outros OA. Graças à característica de "encaixe", essas falhas podem ser corrigidas, aperfeiçoando cada vez mais o objeto.

**Interoperabilidade** é a propriedade que os OA têm de se adaptar a diversos sistemas operacionais; ou seja, mais do que uma programação que funcione apenas em um ambiente específico, um OA deve ter um conteúdo adaptável a qualquer sistema operacional, seja Linux, Windows ou iOS.

**Recuperabilidade** refere-se à facilidade de os OA serem acessados. De nada adianta um bom OA se ninguém sabe que ele existe. Por isso, é essencial que ele seja facilmente recuperável.

Por exemplo, um professor de matemática quer acessar o conteúdo relativo à sua turma de 9º ano do ensino fundamental. Ele vai até um repositório de OA e pode seguir o caminho que o levará até o conteúdo específico, pois as atividades estão classificadas de modo a facilitar ao máximo seu acesso.

Atualmente, existem diversos objetos educacionais prontos, e disponíveis para acesso na rede. A seguir, apresento um *link* que lista diversos repositórios brasileiros que disponibilizam uma infinidade de recursos para serem trabalhados em sala de aula:

<http://www.ibict.br/informacao-para-ciencia-tecnologia-e-inovacao%20/repositorios-digitais/repositorios-brasileiros>

A grande vantagem de se criar um repositório de OA próprio é o fato de podermos inserir nossos alunos em sua realidade. Nós, professores, conhecemos bem o contexto em que vive nossa comunidade escolar, e, por isso, produzindo nossos próprios materiais, adaptamos o conteúdo ao nosso ambiente de trabalho.

Além disso, é necessário que estejamos sempre atualizando o conteúdo que utilizamos em sala, por isso, a importância de se pensar em OA que sigam as características descritas anteriormente.

## **2 A NECESSIDADE DE UMA NOVA POSTURA DOCENTE: COMO ALCANÇAR UMA “EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA”?**

Por conta dessa velocidade de informações, muitos materiais utilizados por nós, professores, em sala de aula, tornaram-se desatualizados. Se percebemos que um jornal impresso, que é um veículo de comunicação diário, já traz notícias desatualizadas (por conta da velocidade da internet), imaginemos o que acontece com os livros didáticos... Seu uso único e exclusivo pode trazer sérios prejuízos aos alunos. Muitas das informações nele contidas podem e devem ser complementadas e atualizadas pelos professores.

Sem dúvida, as TIC tornam evidente a necessidade de mudança de postura do professor. Porém, o simples uso das novas tecnologias em sala de aula garante ao professor uma postura moderna, diferente daquela tradicional e autoritária de outrora? Obviamente, não. Mesmo antes do uso de computadores e outros recursos tecnológicos em sala de aula, as teorias construtivistas já estimulavam os professores a atuarem como mediadores do conhecimento. Alguns aceitam essa mudança; outros, não; ou seja, a postura do docente independe do material que o cerca.

Como exemplo, pensemos na seguinte situação: um aluno, por meio de trechos retirados da internet, pode ser convidado a investigar as características de fala e de escrita contidas na linguagem utilizada na internet. Por que há essa mescla? Quais as intenções de seus usuários? Por que, por exemplo, há textos na internet em que utilizamos abreviaturas e outros em que não as utilizamos?

Outra ideia seria pedir que fossem investigados trechos retirados do *Twitter* pelos alunos. Aproveitando a popularidade do *microblog*, podemos desenvolver diversas questões

textuais, como: qual a consequência da limitação de caracteres para a criação do texto da mensagem? Como a criatividade dos internautas faz com que textos sejam inteligíveis mesmo contendo diversas abreviaturas?

Dessa forma, a aula de língua portuguesa, que poderia ser mais um momento de atuação passiva dos alunos, torna-se uma grande oportunidade para a troca, para a descoberta de possibilidades por parte dos próprios estudantes.

Esse exemplo de atividade mostra uma mudança de postura tanto do professor, que está aberto a construir a aula juntamente a seus alunos; quanto dos próprios estudantes, que, em vez de receber conteúdo passivamente, passam a ser atores do processo, investigando, construindo conteúdo. Aqui, o papel da tecnologia está em facilitar a busca e a disponibilização de todo o material: o mostrado pelo professor e o construído pelos alunos.

Como já foi exposto, a tecnologia, por si, não garante uma boa aula. Obviamente, existem excelentes professores que conseguem prender a atenção de seus alunos com a boa e velha aula tradicional, apenas com explicações orais. Além disso, a mudança de postura, como vimos, é o mais importante quando falamos em uma educação mais dinâmica.

Uma característica da internet que acabou influenciando decisivamente a mudança de postura também desse novo aluno é a possibilidade de se tornar ativo, não mais um mero espectador do conteúdo transmitido, tornando-se peça importante na construção dos enunciados. Há provedores de acesso à internet, por exemplo, que permitem aos usuários que assistam a qualquer programa de uma emissora, a qualquer hora, de qualquer lugar. Essa independência do usuário sobre o meio de comunicação provocou, e ainda vem provocando, uma grande revolução nas relações interpessoais, que acabam influenciando inevitavelmente o comportamento na escola.

Não podemos negar que, hoje, é cada vez mais difícil prender a atenção dos jovens imersos em imagens, sons, vídeos apenas com esse tipo de exposição em sala. Os alunos querem produzir, participar, construindo seu próprio conhecimento.

Para nós, professores, importa pensar na interatividade como possibilidade de construir novos conceitos ao lado de outros professores e alunos. Alguns poderiam argumentar, dizendo que desde sempre a aula fora interativa, já que os professores sempre perguntavam algo e os alunos respondiam. Porém, tal interatividade era (e ainda é) totalmente controlada, dadas as poucas opções aos alunos de participarem ativamente da aula. Hoje, por meio da internet e de várias outras estratégias em sala, o aluno pode sentir-se verdadeiramente ativo, coautor de conteúdos. Marco Silva (2003), já em 2003, alertava sobre a necessidade de uma maior interação em sala de aula.



O professor que busca interatividade com seus alunos propõe o conhecimento, não o transmite. Em sala de aula ele é mais que instrutor, treinador, parceiro, conselheiro, guia, facilitador, colaborador. Ele é formulador de problemas, provocador de situações, arquiteto de percursos, mobilizador das inteligências múltiplas e coletivas na experiência do conhecimento. Ele disponibiliza estados potenciais do conhecimento de modo que o aluno experimente a criação do conhecimento quando participe, interfira, modifique. Por sua vez, o aluno deixa o lugar da recepção passiva de onde ouve, olha, copia e presta contas para se envolver com a proposição do professor. (sem paginação)

### 3 “NOVA VELHA” POSTURA?

O surgimento de diversos novos meios de comunicação dentro da escola, como abordamos, deixou muitos professores assustados, pois não estavam acostumados a lidar com "tanta tecnologia". Daí, muitos se sentiram pressionados a utilizar esses novos recursos. Contudo, por falta de informação e de formação, esse uso passou a ser equivocado. Seria o desequilíbrio entre o eixo do conhecimento curricular e o eixo do conhecimento do uso das tecnologias e mídias.

Poderíamos, por exemplo, imaginar a situação em que um professor, sentindo-se obrigado a usar o datashow que a escola adquiriu recentemente, leva os alunos para o auditório para expor uma aula que ele preparou em slides. Porém, esses slides reproduzem apenas texto, tópicos sobre um tema específico, sem qualquer tipo de formatação, movimento, imagem ou qualquer outro recurso disponibilizado pelo computador. O professor, ao final da aula, sai satisfeito por ter apresentado uma aula “integrado a uma nova mídia”.

Esse caso se mostra mais comum do que imaginamos, mesmo partindo de professores com formação mais avançada (até em palestras concorridas). Devemos pensar se, na referida situação, há realmente a integração de uma nova mídia com o conhecimento curricular, ou apenas uma transposição de uma aula que poderia, perfeitamente, ser exposta em um quadro de giz ou pilot, já que havia apenas tópicos textuais, sem a exploração de qualquer potencialidade do computador.

A respeito dessa subutilização das tecnologias em sala de aula, Valente (2012) enfatiza a necessidade de o professor “descer do pedestal” e acompanhar o aluno nesse novo processo de aprendizagem, de modo que o estudante tenha liberdade para agir, não apenas receber conteúdos<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=-C9EaOpcY>

Voltamos a afirmar que, sozinha, a tecnologia não garante uma boa aula. É preciso que tais recursos sejam aliados, que potencializem o saber pedagógico do professor; ou seja, deve haver um equilíbrio entre o eixo do conhecimento curricular e o eixo do conhecimento do uso das tecnologias e mídias.

Novamente, é necessário fazer referência à entrevista do Professor Valente (2012), em que ele discorre sobre os problemas do atual uso equivocado das tecnologias na educação<sup>3</sup>. Ele enfatiza a importância de que o computador não seja apenas um apêndice, um anexo ao qual o aluno tenha acesso apenas em algumas poucas ocasiões. É necessário que, da mesma forma que o lápis, a caneta e a borracha, o computador seja elemento presente constantemente na vida de alunos e professores.

Ainda nessa entrevista, Valente (2012) fala dos problemas enfrentados por professores que se formaram em uma época diferente da atual, em que as mídias devem estar presentes em sala de aula.<sup>4</sup>

O professor afirma que realmente estamos vivendo em um período de transição, em que os professores, em alguns momentos, assustam-se com a quantidade de recursos disponíveis, os quais não estavam presentes no momento de sua formação. Isso, então, faz com que muitos apenas estendam práticas retrógradas às tecnologias, sem aproveitá-las como deveriam.

#### **4 A LEI DOS APARELHOS ELETRÔNICOS**

Aproveitando-me da experiência como professor da rede municipal do Rio de Janeiro, relato um fato que sempre me incomodou, que é o modo como os aparelhos eletrônicos, principalmente o celular, são tratados na escola. Desde 2008, está em vigor uma lei estadual que proíbe o uso dessas mídias por parte dos alunos em sala de aula. Não seria um contrassenso em um momento em que as TIC são as grandes aliadas do professor na educação?

Durante minha atuação em escolas do ensino básico, presenciei vários professores defenderem a tal lei, dizendo que seria impossível dar aula por conta dos celulares dos alunos. Vejamos a posição do professor José Armando Valente (2012) a respeito do assunto<sup>5</sup>: Ele enfatiza que a solução não está na proibição, mas na educação dos

---

<sup>3</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=YJnzTie6j6Q>

<sup>4</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=JrCXBvV602c>

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=zWgwsd9xSvA>

jovens a respeito desse uso. Se os alunos não tiverem tal conscientização na escola, onde terão?

Entre os professores que se mostram a favor da proibição, a maioria argumenta que, em sala de aula, é impossível controlar o uso do celular por parte dos alunos, que se desconcentram facilmente em face da gama de recursos oferecida pelo aparelho. Já, entre os alunos, as respostas dos defensores da proibição variam um pouco mais. Alguns dizem, como os professores, que ele atrapalha a aula, mas alguns argumentaram que são a favor da proibição porque “tiram nota baixa” ou porque “sala de aula não é lugar de celular”. Outros, ainda, citam o risco de perda do aparelho.

Aqui, a fala de Valente é corroborada. Quando não há instrução, os alunos ficam perdidos, por isso não sabem lidar com o aparelho, muitas vezes se distraíndo e se perdendo na aula. Quanto aos professores, o problema é mais preocupante, pois adotam uma postura cômoda, de proibirem por dizerem que a aula fica uma bagunça.

Como contraponto, também podemos analisar a argumentação daqueles que são contra a proibição. Entre os professores, temos aqueles que dizem que o celular pode, sim, ser utilizado como recurso, basta trabalhar com os alunos a ética; outros dizem ainda que a proibição instiga mais o uso; ou seja, no corpo docente, há aqueles que têm a consciência de que o celular é um recurso interessante para suas aulas, haja vista seu caráter multimídia de hoje. Esses podem e devem disseminar tais ideias entre os outros, que ainda não despertaram para esse horizonte.

Entre os alunos, argumentou-se que o celular pode ser usado como recurso em sala, para acessar *sites*, tirar fotos ou, até mesmo, como distração entre as aulas, ouvindo músicas.

Após esse breve relato informal, percebemos a necessidade de mostrar o celular não como um empecilho, um inimigo do professor. Mesmo havendo uma lei que o proíba, fica clara a necessidade de um esclarecimento, para professores e alunos, que atualmente a maioria dos celulares funciona como uma grande ferramenta para auxiliar na construção do conhecimento, já que se pode acessar *sites*, tirar fotos, gravar vídeos, gravar áudio etc. Algumas pessoas pensam no impacto negativo que essas funcionalidades podem trazer, mas é muito maior o positivo.

Nas vezes em que utilizei esse aparelho, em minha prática docente, como recurso, tive atividades com excelentes resultados. Os alunos, após esclarecidos sobre a possibilidade do uso adequado de seus celulares, desenvolveram ótimos trabalhos e não causaram problemas em sala de aula.

## 5 INTEGRAÇÃO DE MÍDIAS

Além de investirmos na formação continuada do professor, para integrarmos mídias de forma eficiente, devemos ter um planejamento pré-elaborado. Tal integração necessita de que exploremos ao máximo a potencialidade do recurso que pretendemos utilizar.

*Um exemplo...*

Um professor de língua portuguesa, após construir uma aula sobre narrativa, decide criar, junto com seus alunos, uma história coletiva. Esse docente ouviu falar de um *site* que permite esse tipo de criação de maneira bastante ordenada e de fácil acesso. Antes de iniciar a atividade, ele vai pesquisar sobre o *site*, explorando-o e descobrindo todas as possibilidades de utilização.

Após estar familiarizado com o ambiente, o professor solicita que seus alunos, cada qual com seu dispositivo eletrônico em sala de aula, escrevam uma única história sobre algum tipo de preconceito que achem ser mais grave (antes, já fora feito um debate em sala de aula sobre diversos tipos de preconceito).

Todos podem entrar em *sites* e procurar por imagens e histórias reais que ilustrem sua narrativa. Recursos de animação também podem ser utilizados.

Ao final, uma história com diversos recursos e criada coletivamente será publicada no *site* e exposta para outras turmas do colégio, de modo a alertar sobre a importância do combate ao preconceito em nossa sociedade.

A atividade proposta seria possível em sala de aula, com a utilização apenas de papel e caneta? Não. Nesse caso, o professor, que já tinha conhecimento curricular, foi buscar informações de como utilizar a nova mídia, integrando-a à sua prática e tornando sua aula muito mais atrativa para seus alunos, que, dessa forma, abandonaram a postura passiva de outrora para uma posição ativa, integrada verdadeiramente com as novas mídias, podendo, inclusive, utilizar seus *smartphones* com fins pedagógicos.

Essa já é uma possibilidade real, o que mostra que é viável que as mídias estejam totalmente integradas à sala de aula, sem qualquer separação física ou ideológica.

Porém, temos a consciência de que nossa realidade exige o que podemos chamar de “período de transição”, para que professores e alunos consigam migrar de uma prática adotada há anos para uma totalmente nova. Como qualquer mudança, ela é difícil, talvez até traumática, já que o professor tem de reconhecer seu novo papel.

## **6 CAMINHOS POSSÍVEIS**

Tendo em vista que a troca de experiências entre alunos > professores > alunos é um dos pontos mais importantes na educação moderna, proponho as seguintes ações, que buscam alcançar uma melhor formação para ambos os lados, equipe docente e discente. Na verdade, essas ações põem todos em um só lado, eliminando ultrapassadas visões de que o professor deve estar inatingível, em um púlpito que o coloca numa posição diferenciada, superior.

Como nós, professores, dispomos de pouco tempo para buscarmos cursos de formação continuada, por que não encontrar soluções dentro de nossa própria escola ou universidade, onde, geralmente, temos alguns horários vagos? Vejamos as propostas:

### **6.1 Palestras de professores**

Como o corpo docente de nossas instituições de ensino é formado por professores com diferentes formações, todos bastante qualificados, propomos a organização de palestras frequentes, a serem promovidas pelos próprios profissionais da escola. Esses encontros têm como meta atualizar todo o local sobre as ações desenvolvidas com os alunos, bem como proporcionar debates, que trarão novas ideias pedagógicas, de forma inter e intradisciplinar.

Tais palestras poderiam ser organizadas:

- por disciplina;
- por área do conhecimento;
- por interesse dos profissionais.

A frequência dos encontros e seus horários seriam definidos pela equipe diretiva da instituição, a partir da disponibilidade dos professores.

### **6.2 Cursos organizados pelos alunos**

Uma ideia ousada, mas que tem enormes chances de alcançar sucesso é a organização de minicursos de informática pelos alunos, a serem oferecidos aos professores. Como a maioria de nossos jovens tem uma grande habilidade no trato com a informática, podemos (e devemos) saber explorá-la, de forma positiva, para que traga vantagens para

ambos os lados. Seguindo a proposta de parceria entre corpo docente e discente, propomos que tal organização seja feita da seguinte maneira:

**1º passo:** A equipe diretiva detecta, por meio de pesquisa entre seu corpo docente, quais as maiores dificuldades no trato com a informática: enviar e-mail; criar documentos no *Word*, apresentações no *PowerPoint*, planilhas no *Excel*; buscar informações utilizando as ferramentas de busca etc.

**2º passo:** De posse do resultado da pesquisa anterior, a equipe docente busca, entre os alunos de suas turmas, aqueles que são qualificados para orientarem seus professores nos respectivos cursos;

**3º passo:** Os alunos selecionados criam e organizam, com o auxílio de professores, um plano de curso a ser implantado;

Após essas etapas, os alunos ministrariam seus cursos, em horários disponíveis, na sala de informática. Seria organizada uma planilha com os horários dos cursos disponíveis, para que cada professor interessado pudesse se inscrever e ter acesso ao precioso auxílio do aluno.

Nesse caso, qualquer aluno poderia contribuir, já que o principal pré-requisito é ter o conhecimento na ferramenta que se dispuser a ensinar. Juntamente com a monitoria orientada, essa ação trará uma noção de responsabilidade ao aluno, mostrando que ele é parte importante da instituição e pode contribuir com o crescimento da mesma.

Essas são apenas algumas ideias para melhorar o dia-a-dia nas escolas e a integração com as mídias. Tais propostas não são devaneios impossíveis de serem realizados. Muito pelo contrário. São ações práticas, fáceis de serem implementadas, que buscam a evolução da unidade de ensino, o crescimento do corpo docente e discente, transformando toda a escola em um organismo vivo, que debate suas atividades, cria novas estratégias, busca soluções.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Neste capítulo, procuramos deixar clara a importância da inserção das novas tecnologias no cotidiano das instituições de ensino e das nossas vidas. Lidar com a parafernália tecnológica deixou de ser uma opção, uma atividade acessória, e passou a ser uma necessidade, ainda mais para nós, professores, responsáveis pela formação de nossos alunos, em sua maioria, tão acostumados com o mundo multimidiático.

A criação de diversos repositórios de OA se mostra um grande avanço na educação pública brasileira, pois alia qualidade de conteúdo com exploração nos novos recursos disponíveis.

Por tudo que aqui foi mostrado, não podemos, de forma alguma, ignorar o avanço das tecnologias e manter uma postura conservadora e autoritária em sala de aula. O aluno, cada vez mais, sente a necessidade de interagir de forma mais ativa com o professor e com os conteúdos por ele expostos. A criação e reaproveitamento de OA é uma estratégia simples e eficiente, se respeitadas as características que trazem qualidade a uma ferramenta tecnológica.

Seja por falta de conhecimento dos professores, que, em alguns momentos, têm medo de a tecnologia os substituir; ou por puro conservadorismo, a sala de aula tradicional “barra” o trabalho com novas formas de se expressar importantes, como as que surgem com as novas mídias.

Além deste, outros estudos virão, a fim de entender o funcionamento das tecnologias na educação e aprimorá-las, de modo que sejam exploradas da forma mais adequada, sempre com o foco no ser humano e nas suas relações interpessoais.

Desejamos que diversas ações sejam desenvolvidas por órgãos de ensino de nosso país, para trazer as tecnologias ao convívio de nossos alunos e professores. Não existem mais paredes nas salas de aula, pois não há mais barreiras espaciais nem temporais para o conhecimento. Com corpo docente e discente bem formado, mudando suas posturas retrógradas e passivas, temos todas as condições de inserirmos nossos jovens nesse admirável (e tecnológico) mundo novo.

## REFERÊNCIAS

BURLAMAQUI, Marco G. B. **Análise da utilização de mídias na educação a distância**. 2009. Disponível em: <http://www.calameo.com/books/000103547c10d1e8ebfda>. Acesso em 30 out. 2016.

KENSKI, V. **Gestão e uso das mídias em projetos de educação a distância**. 2005. Disponível em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/download/3099/2042>. Acesso em 30 out. 2016.

LEFFA, Vilson J. **Nem tudo que balança cai: objetos de aprendizagem no ensino de línguas**. *Polifonia*. Cuiabá, v. 12, n. 2, p. 15-45, 2006.

SILVA, Marco. Educação na cibercultura: o desafio comunicacional do professor presencial e on-line. **Revista da FAEBA – Educação e Contemporaneidade**, Salvador, v. 12, n. 20, p. 261-271, jul./dez. 2003.

VALENTE, J. A. As tecnologias e a verdadeira inovação. **Revista Pátio**, n.56, nov. 2010, jan. 2011. Disponível em: <http://docslide.com.br/documents/as-tecnologias-e-a-verdadeira-inovacao.html>. Acesso em 30 out. 2016.

\_\_\_\_\_. **Curso Linguagens e tecnologia**. Duque de Caxias, 15 mar. 2012. Entrevista a Tiago da Silva Ribeiro e José Eustáquio Cauper. Disponível em: <http://www.youtube.com/user/neadctics?feature=plcp>. Acesso em 30 out. 2016.