

OS MULTILETRAMENTOS E O USO DAS NOVAS MÍDIAS NO CONTEXTO ESCOLAR

ANDRADE, Bárbara Aparecida Maciel de; LEITE, Daniela dos Santos; REIS, Dryene Daniel dos;

FAUSTINO, Francislene da Silva; RODRIGUES, Isabela Pereira

Estudante; Curso de Graduação de Licenciatura em Pedagogia;

Co-autor: MORAIS, Angela Maria Azevedo

Centro Universitário de Itajubá – Fepi; barbaraandrade2@hotmail.com; daniela_leite12@hotmail.com;
dryene.daniel@yahoo.com.br; francysfaustino@bol.com.br; isapereira95@hotmail.com.

RESUMO:

Este artigo tem como objetivo destacar o trabalho com a utilização de mídias variadas no contexto escolar, bem como o seu desenvolvimento nos multiletramentos e a utilização de gêneros textuais diversificados, de modo que a aprendizagem se torne significativa e interessante, estimulando a função cognitiva da criança, a partir da aquisição de novos conhecimentos. As abordagens utilizadas foram intervenções pedagógicas contempladas na proposta do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência – Pibid em parceria com o Centro Universitário de Itajubá – Fepi, com elaboração de um projeto desenvolvido pelos bolsistas e pela professora coordenadora Angela Maria Azevedo Moraes, do Curso de Pedagogia, e realizada na Escola de Educação Básica da rede pública municipal CIEM Desembargador Francisco Pereira Rosa em Itajubá – MG. As intervenções foram realizadas por meio de aulas planejadas, usando vários tipos de mídias, entre elas o uso da Internet no Laboratório de Informática da própria escola e programas de karaokê baixados gratuitamente na internet. Os dados obtidos até o presente momento comprovam a importância do uso de novas mídias em sala de aula e de que como elas podem agregar conhecimento e dinamismo no processo de ensino e aprendizagem, tanto para o aluno, quanto para o professor, proporcionando troca de experiências e aprendizados mútuos entre os alunos atendidos e a equipe de alunos Pibid/ Fepi.

Palavras-chave: Educação. Multiletramentos. Mídias.

Introdução

As tecnologias estão a nossa volta, desde os tempos mais remotos. Desde a antiguidade o homem vem se beneficiando de invenções tecnológicas, que evoluem

gradativamente. Utilizando o raciocínio e suas mãos, os homens da antiguidade criaram suas primeiras ferramentas e utensílios, que trariam mais comodidade e facilidade para o seu dia-a-dia. Desde aí, ele não parou mais e, conseqüentemente a educação também se modificou e se modifica permanentemente, pois sofre as transformações da sociedade.

A princípio, a escola era acompanhada apenas de um professor, que usava como recursos didáticos os cadernos, lápis, livros, quadro e giz. Os alunos ficavam sempre atentos, sentados e aceitavam passivamente toda a informação transmitida pelo professor, e todo o conhecimento passado por ele, era visto como verdade absoluta, sendo que a única forma de acesso à informação era por meio dos livros. As pesquisas científicas, feitas por estudiosos, filósofos e cientistas apontaram a importância de incluir o aluno no processo de ensino aprendizagem, não apenas como agente passivo no processo, como receptor de informação, ou como uma tabula rasa como afirmava o Filósofo John Locke (GADOTTI, 2003). Dessa forma o aluno passou a ser visto como o centro do processo, um ser ativo que aprende e também ensina, e o professor como facilitador, mediador, capaz de tornar a aprendizagem mais significativa.

Com o avanço tecnológico, o livro didático passou a não ser mais o único recurso utilizado pelo professor, houve um aumento no uso de rádios, de TVs, de retroprojetores e etc. Surgiu-se também as mídias digitais que trouxeram mais qualidade e conforto para todos, proporcionando um acesso mais rápido à informação, em tempo real. E, as escolas, também se beneficiaram dessa evolução, adquirindo novos produtos como computadores, notebooks, reprodutores de vídeo e áudio, projetores multimídia, tablets e etc. Com tanta tecnologia, o professor foi obrigado a se aperfeiçoar, pois eles podem ser os mesmos, mas, os alunos com certeza não são mais os mesmos. O aluno de hoje é mais crítico e tem acesso à informação, muito mais rápido, está sempre conectado e interage mutuamente o todo tempo, trazendo para a sala conhecimentos e curiosidades que muitas vezes o próprio professor desconhece. Assim os multiletramentos se fazem necessários, usar os recursos tecnológicos da mídia, visando facilitar o processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades e competências para se viver numa sociedade altamente letrada e tecnológica.

A obra *Multiletramentos na Escola* de Roxane Rojo e Eduardo Moura (2012), é uma boa referência para conhecermos atividades desenvolvidas a partir de mídias tecnológicas, adaptadas ao contexto escolar considerando a realidade dos alunos participantes, a faixa etária, bem como os recursos tecnológicos de mídias disponíveis na Escola. As atividades desenvolvidas contribuem para a aquisição de competências e habilidades necessárias ao aluno para o bom desempenho nas práticas sociais, no entanto, segundo Piaget

(WOOLSWORTH, 1997), os alunos entre a faixa etária de oito e nove anos, já são capazes de seriar, ordenar, fazer uso da reversibilidade, porém ainda não pensam abstratamente o que poderá dificultar, algumas vezes, o uso dessas mídias digitais que necessitam de certa habilidade e domínio, que talvez as crianças dessa faixa etária ainda não possuem.

Tão importante quanto o uso dessas novas mídias é a sua utilização de maneira eficaz, não apenas utilizando o computador como mero digitador, mas, sim, aproveitando de todos os recursos disponíveis, bem como adequar ao processo de ensino e aprendizagem todos os conhecimentos anteriores, agregando novos saberes. Segundo, ainda, Kenski:

mais importante que as tecnologias, que os procedimentos pedagógicos mais modernos, no meio de todos esses movimentos e equipamentos, o que vai fazer diferença qualitativa é a capacidade de adequação do processo educacional aos objetivos que levaram você, pessoa, usuário, leitor, aluno, ao encontro desse desafio de aprender. A sua história de vida, os conhecimentos anteriores, os objetivos que definiram a sua participação em uma disciplina e a sua motivação para aprender este ou aquele conteúdo, desta ou daquela maneira, são fundamentais para que a aprendizagem aconteça. As mediações feitas entre seu desejo de aprender, o professor que vai auxiliar você na busca dos caminhos que levem à aprendizagem, os conhecimentos que são a base desse processo e as tecnologias que vão lhe garantir o acesso e as articulações com esses conhecimentos configuram um processo de interações que define a qualidade da educação. (KENSKI, 2007, p.46)

Material e Métodos

Até o presente momento, foram utilizadas avaliações diagnósticas ao longo do trabalho para verificar o nível de aprendizagem dos alunos, aulas planejadas incluindo sempre vídeos e músicas, tirinhas, uso da internet no Laboratório de Informática da própria escola, uso de programas de karaokê baixados gratuitamente na internet para desenvolver a leitura e a oralidade, criações de vídeos, releituras de contos clássicos, apresentação de vários gêneros textuais, criações de diversos tipos de paródias, concurso de paródias, concurso de trava-línguas, jornal falado, teatros de fantoches, oficinas de fotografia, passeio na clínica veterinária, passeio no cinema, piquenique, confraternizações, sacola de contos, sorteios de brindes, oficinas de artes, trabalhos com dobraduras, criação de um blog e uma página em uma rede social como forma de comunicação, de divulgação das atividades realizadas, de apresentação da metodologia e dos recursos didáticos utilizados, bem como de estímulo participativo dos alunos atendidos.

Resultados e Discussão

O projeto tem sido muito gratificante, pois proporciona um aprendizado mútuo entre o grupo de trabalho e os alunos participantes. A cada atividade planejada, existe um retorno positivo das crianças quanto à metodologia e a escolha das obras, sempre inovadoras e atrativas. A escola oferece recursos de multimídia e de informática que auxiliam em pesquisas e atividades lúdicas *online*. As atividades são elaboradas considerando tanto a faixa etária dessas crianças, quanto pela estrutura tecnológica e pelo contexto social em que os alunos vivem. Há um desafio muito grande quanto à permanência dos alunos no projeto, pois, para o sucesso do projeto é necessário que se mantenha o interesse de frequência e participação que acontece no contraturno das aulas. Para isso, a cada encontro usou-se atividades lúdicas, sorteios e atividades que são do interesse dos alunos, sempre investigando seus gostos por músicas e filmes e adaptando esses recursos de modo que sirva de estímulo cognitivo para as crianças. Utilizou-se sempre textos variados, músicas, filmes, clipes musicais, temas atuais, trabalhando a leitura, a escrita, ampliando a visão de mundo desses alunos, trabalhando de maneira interdisciplinar, interligando um conteúdo ao outro com o objetivo de chegar a um único resultado que é a construção do conhecimento em cada um dos alunos, transformando-os internamente e tornando-os mais críticos e indagadores. Dar a eles a possibilidade de criar sua própria história, fazendo uma releitura de um conto clássico da nossa literatura, possibilitou perceber o quanto as crianças são criativas e participativas, sem contar a questão da auto-estima dessas crianças, que se eleva, fazendo deles, participantes de sua própria história.

Conclusões

Esse projeto procura desenvolver as competências e habilidades nos alunos, aliando recursos tecnológicos de mídias de maneira pedagógica. Os alunos são sempre instigados a participar, interpretar histórias e contar suas próprias histórias a partir de conhecimentos prévios e novos conhecimentos proporcionados a eles. O projeto está em fase de desenvolvimento, porém pode-se observar uma melhora relativa na maneira de se expressar dos alunos, bem como na satisfação dos mesmos em relação às aulas dadas, justificada pela presença contínua dos alunos a cada encontro. Essa melhora relativa também pode ser percebida pelas próprias professoras deles, que afirmaram que a melhora foi percebida tanto na parte cognitiva, na parte afetiva e também comportamental. Percebeu-se no convívio direto com as crianças, o quão gratificante é o papel do professor, o quanto o trabalho da equipe foi importante para o desenvolvimento deles e o quanto eles foram importantes para a equipe. Percebeu-se um crescimento com os encontros, o amadurecimento de ideias e com o passar do tempo, as

práticas pedagógicas foram se tornando mais definidas e próximas da nossa realidade, mostrando que a docência é o nosso caminho. É preciso ressaltar o ganho de conhecimento, a experiência, o desenvolvimento de competências e habilidades que estão sendo proporcionada a toda equipe. Poder vivenciar na prática todo o conhecimento já adquirido na graduação, é uma oportunidade única e tem sido bem aproveitada por toda a equipe, que guardará para sempre todo o aprendizado, que será levado por toda a vida, enriquecendo tanto a carreira profissional quanto também a vida pessoal.

Referências Bibliográficas

GADOTTI, M. **História das Ideias Pedagógicas**. São Paulo, SP: Ática, 2003.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação** – Campinas, SP: Papirus, 2007.

ROJO, R. H. R. ; MOURA, E. **Multiletramentos na Escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

WOOLSWORTH, B. J. **Inteligência e Afetividade da criança na teoria de Piaget: Fundamentos do Construtivismo**. São Paulo, SP: Pioneira, 5ª edição, 1997.

Instituição de Fomento

Capex - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

Centro Universitário de Itajubá – Fepi.