

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

ELISANGELA ALCHARIO DA SILVEIRA

**Tecnologias e as Mudanças de Paradigma do
Ensino Aprendizagem**

**Porto Alegre
2015**

ELISANGELA ALCHARIO DA SILVEIRA

**Tecnologias e as Mudanças de Paradigma do
Ensino Aprendizagem**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador(a):
Roberto Franciscatto**

**Porto Alegre
2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

AGRADECIMENTOS

Inicialmente a Deus por me guiar sempre. À minha família pelo apoio e incentivo. Às minhas colegas de curso pela compreensão e colaboração. Ao meu orientador Roberto Franciscatto pela paciência, dedicação e auxílio na elaboração deste trabalho. E em especial os meus alunos, pois, sem a colaboração deles seria impossível a realização da prática aqui descrita.

RESUMO

Nos dias atuais vivencia-se um domínio das tecnologias pelos alunos. Para que a escola na pessoa dos educadores não se perca no tempo, é necessário que os mesmos acompanhem essa evolução e façam uso dela, uma vez que esta deve ser vista como uma grande aliada, uma ferramenta a mais que auxilia na construção do conhecimento. Apropriando-se desses recursos o professor pode conduzir os alunos para uma aprendizagem significativa, deixando de lado práticas pedagógicas tradicionais, partindo para metodologias inovadoras e atualizadas dentro do contexto e realidade a qual estamos inseridos. Portanto, este trabalho intitulado como "Tecnologias e a Mudança de Paradigma do Ensino Aprendizagem", propõe ao professor, que domine e alie os conteúdos aos meios tecnológicos, buscando atualizar-se para fazer uso de muitos meios que vão qualificar o trabalho em sala de aula. O presente trabalho procura utilizar o software *audacity* na construção de práticas pedagógicas específicas na disciplina de Língua Portuguesa, com a finalidade de ampliar e potencializar o processo ensino aprendizagem, proporcionando o desenvolvimento de autonomia, competências e principalmente a interação. Vários estudos teóricos embasaram a construção deste trabalho, dentre eles: Jean Piaget, José Manuel Moran e Paulo Freire, bem como, leituras e reflexões a cerca do assunto. Os resultados obtidos indicam o uso do software *audacity* como uma mudança da prática pedagógica descrita no decorrer do trabalho.

Palavras-chave: Tecnologia. Educação. Aprendizagem. Audacity.

ABSTRACT

Nowadays experiences into a field of technology by students and for the school in the person of the teacher is not lost on time is necessary that they follow this evolution and make use of it, as it must be seen as a great ally, a tool more than helps in the construction of knowledge. Appropriating these resources the teacher can lead students to meaningful learning, setting aside traditional teaching practices changing the methodology, teaching innovative and updated classes within the context and reality in which we operate. Therefore, this work has the theme Technologies and Learning Teaching paradigm shifts, making it necessary for the teacher to dominate and combines the contents of technological means, seeking to update themselves to make use of many ways that will qualify the work room of class. This paper seeks to use the software audacity to build specific teaching practices in the discipline of Portuguese Language, in order to expand and enhance the learning process, allowing the development of autonomy, competence and especially the interaction. Several theoretical studies provided the basis for construction of this work including: Jean Piaget, José Manuel Moran and Paulo Freire well as readings and reflections about the subject. The results indicate the use of audacity software as a change of pedagogical practices described in this work.

Key-words: Tecnology. Education. Learning. Audacity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Interface do Audacity.....	36
Figura 2 - Prática com os alunos utilizando as TICS.....	40
Figura 3 - Prática com os alunos utilizando as TICS – II.....	41

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TICS Tecnologias da Informação e Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 TEORIAS DA APRENDIZAGEM.....	12
2.1 Pedagogia Diretiva	12
2.2 Pedagogia Não- Diretiva.....	12
2.3 Pedagogia Relacional	13
3 ORIGEM DA INTERNET	15
3.1 A chegada da Internet ao Brasil	16
4 A UTILIZAÇÃO DA TIC NO PROCESSO PEDAGÓGICO.....	18
4.1 Uso de dispositivos eletrônicos.....	21
4.2 Sites e portais educativos.....	22
4.3 Aplicativos na área da educação.....	24
5 USO DO SOFTWARE AUDACITY NA CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS.....	28
6 METODOLOGIA	32
7 ESTUDO DE CASO.....	33
7.1 Contextualização, apresentação da escola pesquisada	33
7.2 Criando narrativas com a turma através da internet e do software Audacity	33
8 ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS OBTIDOS.....	39
9 CONCLUSÃO	41
REFERÊNCIAS	43

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho monográfico tem por objetivo abordar a tecnologia e a mudança de paradigma do ensino aprendizagem. A escolha do assunto deu-se pelo interesse de agregar as mídias às práticas pedagógicas no processo educacional. Visto que, na atualidade, observa-se o quanto as tecnologias estão presentes na escola e o quanto atraem os alunos. Percebe-se que, a educação é atualmente foco de inúmeras discussões e vive um momento de grandes buscas no sentido de melhor qualificar suas ações e de ressignificar conceitos, finalidades e necessidades, a partir de pressupostos que emergem da sociedade atual.

Com base nestes dados pretende-se apresentar os resultados desenvolvidos utilizando o software *audacity* para introduzir conteúdos e realizar trabalhos diferenciados em minhas práticas pedagógicas. Destaca-se como aspectos relevantes a criatividade, flexibilidade e ética nas práticas pedagógicas educacionais que devem ser levados em conta ao se utilizar as tecnologias e tornar a abordagem qualitativa.

O presente trabalho estrutura-se, primeiramente por uma reflexão sobre as teorias pedagógicas. Em seguida, resgata-se a trajetória histórica da origem da *internet* no Brasil e no mundo. E na sequência, propõe-se o conhecimento e o uso da *internet*, do *audacity*, de dispositivos eletrônicos, de *sites*, portais educativos e de aplicativos no processo pedagógico. Por último, expõe-se um relatório de experiência realizada na escola e estudo de caso. Assim, este trabalho encontra-se organizado da seguinte forma:

No capítulo dois, abordam-se as teorias da Aprendizagem, que destaca-se como base para o conhecimento de todos os profissionais comprometidos com a educação. Já no terceiro capítulo resgata-se o histórico de como se deu o início da *internet* (base para se trabalhar com softwares, pesquisas, vídeos, dentre outras coisas) a repercussão da chegada da mesma ao Brasil, e as mudanças tecnológicas que vêm ocorrendo. No quarto capítulo acontece a reflexão de como se valer de tecnologias da informação e comunicação no processo pedagógico, despertar a curiosidade, dando valor significativo às possibilidades de realização de práticas pedagógicas que despertem a motivação dos alunos dentro das salas de aula. Propõe-se aqui a apropriação destas ferramentas tecnológicas como aliadas na construção do conhecimento.

O quinto capítulo traz o software *audacity* na construção de narrativas, bem como as formatações que ele oferece em sua utilização. No sexto capítulo relata-se a metodologia utilizada para realização da pesquisa. Finaliza-se o trabalho com a análise dos resultados

obtidos e com a conclusão alcançada após as aprendizagens e contribuições proporcionadas durante o curso Mídias na Educação.

2 TEORIAS DA APRENDIZAGEM

Refletindo sobre o processo ensino aprendizagem e suas relações com a epistemologia, pensamos nas relações ensino aprendizagem na escola. Rapidamente, nos remetemos às concepções de conhecimento que norteiam à prática, isto é, aquelas que não estão necessariamente referidas no discurso do professor. Becker (2001) denominou de modelos pedagógicos às práticas de sala de aula, como diretivas, não diretivas e relacionais. Denominou de modelos epistemológicos às determinadas epistemologias que dão sustentação teórica a esses modelos.

Nesse sentido, há que se demonstrar a existência de três diferentes maneiras de se representar a relação ensino-aprendizagem:

2.1 Pedagogia Diretiva

De acordo com esta pedagogia, o professor domina o processo decisório, transmitindo o conteúdo pronto, previamente determinado. Ao aluno cabe a atitude passiva de recebê-lo o que significa que o conteúdo é passado pela percepção, transmitido pelo meio, pela família, pela escola. Se estimulado, o sujeito dará uma resposta. Do ponto de vista epistemológico, este modelo corresponde ao empirismo, em que na relação entre sujeito e objeto, o aluno não é sujeito do conhecimento, é considerado "tábula rasa", na qual vão se imprimindo os conteúdos. Seu conhecimento vem do meio físico e social. Predomina o objeto nessa relação (Becker 2001).

Professores que seguem essa teoria, acreditam que o conhecimento vem do meio externo, que o aluno é um ser vazio que deve ser preenchido de conhecimento, através das experiências que tem com o meio.

2.2 Pedagogia Não-Diretiva

Neste modelo não diretivo, o professor é um facilitador. Ele auxilia o aluno a organizar um saber que já traz consigo e o aluno aprende por si mesmo, através de um saber que já existe a priori, este saber estaria em sua bagagem genética, sendo o professor um mero estimulador desse saber, interferindo o mínimo possível. Segundo Becker, (2001, p. 25): "Você não transmite conhecimento. Você oportuniza, propicia, leva a pessoa a conhecer".

Essa concepção envolve uma classificação prévia dos alunos, entre aqueles que têm condições de aprender e os que não tem, gerando uma discriminação social.

2.3 Pedagogia Relacional

Neste modelo pedagógico o conhecimento deriva-se da interação do sujeito com o mundo, ou seja, a partir de material trazido pelo professor, os alunos interagem com o novo, explorando materiais, questionando, representando através de diversas linguagens a problemática surgida em aula. O professor que segue este modelo, não acredita em um ensino tradicional, baseado no fator de transmissão de conhecimentos, nem tampouco que deixe a aprendizagem em um sistema em que tudo pode, sem limites.

Neste sentido, o professor precisa agir como mediador promover as conexões entre os conhecimentos prévios e o conhecimento escolar, admitindo o processo ensino-aprendizagem como um momento privilegiado de crescimento mútuo, de socialização, no qual professor e aluno possam crescer juntos, levando em consideração à própria realidade, podendo nela atuar e transformar, uma vez que o seu trabalho necessita ser pautado pela reciprocidade e, conseqüentemente, pela cooperação, pela colaboração, pela solidariedade.

Há necessidade que o professor assuma uma postura diferente em relação à educação e às metodologias, que ele procure articular o processo de ensino-aprendizagem com as mudanças que assolam as práticas educativas ditas “tradicionalis”. Portanto, ele acredita que o aluno aja sobre algo que ele tenha identificado como importante para o sujeito e que ele "responda para si mesmo às perturbações (acomodação) provocadas pela assimilação do material" (Becker 2001).

Entende-se que a educação de uma nova geração necessita ter um ensino no qual prevaleçam as trocas e as reflexões, em que se possa formar o caráter cidadão, por meio de um diálogo aberto e franco, o qual favoreça o compromisso do aluno e do professor para a ressignificação dos valores que perpassam o cotidiano escolar, bem como, o contexto social mais amplo.

Para Freire (1996), o professor, além de ensinar, passa a aprender; o aluno, além de aprender, passa a ensinar. Nessa relação professor e aluno avançam no tempo. O resultado dessa sala de aula é a construção e a descoberta do novo, é a criação de uma atitude de busca e de coragem que essa busca exige.

Para atingir esses ideais, precisamos de uma escola que se abra para uma nova visão de mundo. Se a escola for um espaço de discussão e busca de soluções, com professores comprometidos com seus trabalhos, voltados para os educandos e suas necessidades, ela certamente será uma escola de qualidade.

Essa percepção encontra apoio nas palavras de Freire (1996), de que é preciso:

Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, á curiosidade, ás perguntas dos alunos, as inibições, um ser crítico e inquiridor, inquieto em face da tarefa que tenho a de ensinar e não a de transferir conhecimento (1996, p. 47).

Vivemos o nosso tempo, com os nossos interesses e com alunos deste tempo, com seus interesses. Somos educadores do hoje, no entanto, nossas práticas contribuirão para a formação daqueles que serão responsáveis pelo amanhã. É neste sentido que a escola precisa proporcionar situações em que os alunos possam fazer o uso adequado da internet no ambiente escolar, sendo o professor o mediador das fontes de pesquisas, contribuindo para filtrar as informações recebidas, tornando-as uma aliada no processo ensino aprendizagem. Dessa forma, eles se exercitam na autonomia e na convivência social saudável, aprendem a expressar ideias e opiniões, a ouvir e a debater, estabelecendo uma atitude em relação ao saber e ao conhecimento que os leve a querer aprender sempre mais.

3 ORIGEM DA INTERNET

Segundo Carvalho (2006), no período da II guerra os computadores foram usados para calcular balística e identificar códigos criptografados, durante a guerra fria os computadores foram usados para comunicação e controle de informações, muitas verbas foram destinadas às pesquisas militares pelos Estados Unidos.

Os Estados Unidos, através do departamento de defesa, diz Carvalho (2006), norteou estudos sobre defesa aérea, esse estudo recebeu o nome de projeto Charles, no início da década de cinquenta que foi chamado Laboratório Lincoln. Carvalho (2006) explica:

A força aérea dos Estados Unidos, impulsionada pela repercussão da exploração da primeira bomba de hidrogênio soviética em 1953, deu início, no Laboratório Lincoln, a um projeto chamado Semi - Automatic Ground Environment (SAGE), para criação e implantação de um sistema de defesa contra aviões bombardeiros inimigos. (CARVALHO, 2006, P. 07).

Portanto em meio a uma guerra, para buscar defesa e proteção, acredita-se, o homem fez uso da tecnologia. E esse sistema operava espalhado por vinte e três centros de processamento de dados instalados em bunkers gigantescos, afirma Carvalho (2006), cada um com dois computadores de grande porte. O sistema buscava informações de radares sobre rota de aviões bombardeiros, processava e comparava dados, calculava e tomava decisões, tudo isso de forma rápida e precisa para que fosse planejada a defesa. O primeiro computador foi instalado em 1957 e o último em 1961, interligados por linhas telefônicas. Quando o sistema ficou pronto a ameaça era outra, os mísseis balísticos e contra esses o sistema já não servia.

Apesar da breve obsolescência, o SAGE trouxe uma série de inovações que, em forma de ideias ou tecnologias, abasteceram a nascente indústria de informática, como por exemplo, o uso do modem para fazer a comunicação digital através de linhas telefônicas comuns, monitores de vídeo interativos, uso de computação gráfica, memórias de núcleo magnético, metodologias de engenharia de software (o sistema possuía mais de 500 mil linhas de código escritas por centenas de programadores), técnicas de detecção de erros, manutenção em alta disponibilidade e processamento distribuído.(CARVALHO, 2006, p. 07).

Desta forma, fica claro que é em meio a crises e problemas que surgem as grandes ideias, os grandes projetos. Com o advento da guerra fria, os soviéticos lançaram, em outubro de 1957, o satélite Sputnik I, em seguida os Estados Unidos criou em seguida a Advanced

Research Project Agency (ARPA), que era uma agência de pesquisa militar para ficar atento a novos acontecimentos tecnológicos. O projeto ARPA teve informações reveladas e quase foi desfeita, porém foi reenquadrada a missão para as Universidades onde deveriam investir em pesquisas de longo prazo. Através de seu novo diretor, Jack Ruina, passou a ser considerada uma agência de elite de boa reputação e muito respeitada cientificamente. Segundo Carvalho (2006, p. 09).

Em 1966, com Taylor no comando da ARPA, foi criada a ARPANET, rede de computadores para técnica de comunicação de dados. Afirma Carvalho (2006):

Dentre as diversas inovações tecnológicas que foram introduzidas ao longo da história das redes de computadores, talvez a mais celebrada – e a que mais interessa nessa dissertação – tenha sido a técnica de transmissão de dados por comutação de pacotes (*packet switching*). Nas redes de computadores baseadas nessa técnica, a informação é dividida em pequenas partes (pacotes) antes de ser enviada. Cada pacote carrega o endereço de origem e o de destino, sendo que os pacotes viajam pela rede como unidades independentes de informação, podendo tomar rotas diferentes até o computador de destino, onde são reordenados e checados e a informação é então reconstituída. A comutação de pacotes permite que diversos usuários compartilhem um mesmo canal de comunicação (CARVALHO 2006, P. 11).

Os resultados provaram, que o sucesso da comutação de pacotes dependeu da maneira como foi interpretada, segundo Carvalho (2006, p.12). A partir de então foi evoluindo, transformando-se e aperfeiçoando-se.

3.1 A chegada da Internet ao Brasil

No final da década de setenta ainda não havia nada de computadores e suas redes de sistema nacional de metodologia e normatização nos grupos de trabalho da Associação Brasileira de Normas e Técnicas (ABNT). Por essa necessidade foi levantado informações sobre as normas técnicas e o que deveria se fazer para que o Brasil tivesse seus próprios padrões de informática. Segundo Carvalho (2006 p. 50).

O mesmo autor afirma que em 1979, foi formado, por Lucas Tofolo de Macedo, uma equipe e criou-se o comitê brasileiro de computadores e processamento de dados – informática (CB 21), motivado pela padronização.

A ABNT, através do CB-21, elaborou um Plano Quadrienal de Normalização em Informática com cinco áreas de atuação (automação, hardware, software, teleinformática e instrumentação). Começou dedicando-se às normas básicas, sendo a maioria na área de *hardware* e foi se desenvolvendo com o apoio de entidades como a Associação Brasileira da Indústria de Computadores (ABICOMP) e da Sociedade dos Usuários de Computadores e Equipamentos Subsidiários (SUCESU) (CARVALHO, 2006, p. 62)

Portanto, foi evoluindo de serviços de rede a circuitos virtuais. Chegando a querer-se criar um Ministério da Telemática, quando em 1986, todas as empresas do sistema Telebrás filiaram-se como sócias mantenedoras da ABNT.

Representantes do governo e da Embratel, realizaram uma reunião na Universidade de São Paulo, no ano de 1987. Sendo que, o objetivo desta reunião era de criar uma rede que visava interligar a comunidade acadêmica e científica do Brasil com outros países para trocar informações.

Na década de 1990, a grande responsável por fornecer acesso a internet a aproximadamente 600 instituições, contando neste período com aproximadamente 65 mil usuários foi com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico a criação da Rede Nacional de Pesquisa.

Sendo utilizada mais tarde por órgãos do governo e instituições educacionais de pesquisa. Em 1992, a internet já interligava onze Estados Brasileiros.

Assim, como em outros países a *internet* também teve seu início em Universidades e Instituições de Pesquisa, sendo de acesso restrito somente a professores e funcionários.

Em 1995, a *internet* deixou então de ser privilégio das universidades e da iniciativa privada, para se tornar de acesso público. Segundo Carvalho (2006, p. 68). O governo Federal editou uma nota afirmando:

[...] A *Internet* é um conjunto de redes interligadas, de abrangência mundial. Através da Internet estão disponíveis serviços como correio eletrônico, transferência de arquivos, acesso remoto a computadores, acesso a bases de dados e diversos tipos de serviços de informação, cobrindo praticamente todas as áreas de interesse da Sociedade (BRASIL, 1995)

Através dos fatos decorrentes da história da *internet* percebemos que a população não está mais alheia as informações, pois, atualmente todos tem acesso à *internet*, não ficando as informações restritas a somente um grupo de pessoas. Claro que em nível de Brasil, podemos dizer que ainda estamos caminhando lentamente, mas grande parte da população está se atualizando e se conectando.

4 A UTILIZAÇÃO DA TIC NO PROCESSO PEDAGÓGICO

Desde os tempos mais remotos a comunicação está presente na vida das pessoas. Repassar informações, registrar fatos e compartilhar ideias, segundo Delavalli e Corrêa, (2014), contribuem para a evolução da comunicação.

Nas últimas décadas a capacidade das pessoas se relacionar vem melhorando cada vez mais e estão relacionadas à tecnologia.

Segundo Delavalli e Corrêa (2014), foi na década de setenta que as TICs, Tecnologia de Informação e Comunicação, surgiram, durante a terceira revolução industrial. “Tecnologias avançadas foi incorporado ao sistema de produção industrial” (Delavalli e Corrêa, 2014, p. 28), continuam afirmando:

Com advento das TICs, surgiram muitas possibilidades tecnológicas em diversos ramos da sociedade. Todas as informações providas por essas tecnologias devem ser tratadas, analisadas e armazenadas de forma que cada vez mais pessoas tenham acesso sem restrição de tempo e localização geográfica. O maior desafio, hoje, é saber gerir tantas informações e identificar as melhores formas de extrai-las de acordo com o interesse de cada área em que esteja sendo aplicada. Na educação, por exemplo, essas tecnologias de informação e comunicação promoveram (e tendem a promover cada vez mais) grande atualização de todos os envolvidos e melhoria do processo de ensino através da inclusão digital. Com as TICs, o ensino e aprendizagem se tornaram um processo mais amplo, dinâmico e democrático.

Delavalli e Corrêa (2014) afirmam que nos dias atuais, os jovens e as crianças tem facilidade para lidar com as inovações tecnológicas. “Entendendo a escola como um espaço de formação da cultura, esta deve incorporar os produtos culturais e as práticas sociais mais avançadas da sociedade em que se encontra” (Delavalli e Corrêa, 2014, p. 30).

É indiscutível a necessidade crescente do uso de computadores pelos alunos como instrumento de aprendizagem escolar, para que possam estar atualizados em relação às novas tecnologias da informação e se instrumentalizarem para as demandas sociais presentes e futuras. (Parâmetros Curriculares Nacionais, 1998, p. 96).

Afirma Delavalli e Corrêa (2014) que a facilidade dos meios digitais, desperta o interesse por parte dos alunos, que começaram a ter mais interesse na aprendizagem.

A UNESCO, explica Delavalli e Corrêa (2014), juntamente com o governo brasileiro, para ajudar no processo de melhoramento da educação atua na divulgação das TICs nas

escolas para melhorar o ensino aprendizagem, entendendo que a união da educação com tecnologia é natural pelo uso da mesma no dia a dia.

“As tecnologias da comunicação e da informação e seu estudo devem permear o currículo e suas disciplinas.” (Parâmetros Curriculares Nacionais, 2000, p. 12). Informa Delavalli e Corrêa (2014):

Além disso, a UNESCO coopera com o programa TV Escola, para explorar a convergência das mídias digitais na ampliação da interatividade dos conteúdos televisivos utilizados no ensino presencial e a distância. Em 2009, a UNESCO e seus parceiros lançaram, no Brasil, o projeto internacional “Padrões de Competência em TICs para Professores” com o objetivo de fortalecer diretrizes sobre como melhorar as capacidades dos professores no processo de ensino por meio das TICs. Autoridades, especialistas e tomadores de decisão analisaram a viabilidade da implementação das diretrizes deste projeto adaptadas à realidade brasileira. Segundo Almeida Prado, para usar tecnologias na educação, as escolas devem seguir princípios que privilegiem a construção do conhecimento, o aprendizado significativo, interdisciplinar e humanista. Para isso, os professores precisam se apropriar dessas novas tecnologias e desenvolver estratégias para um ensino aprendizagem mais eficaz, visando o aluno e seu contexto social. (DELAVALLI E CORRÊA, 2014, p. 30)

Com o progresso da *internet* enfim chegando as Escolas, faz-se necessário e imprescindível no adaptarmos a esta mudança de paradigma com referência ao Ensino e Aprendizagem dos alunos.

Faz-se necessário que a Escola repense sua função social, uma vez que não podemos negar as mudanças que estão ocorrendo em nossa sociedade.

Os professores não podem ficarem restritos somente ao quadro, giz e livros didáticos para elaborar práticas pedagógicas significativas e atrativas aos nossos alunos, precisamos ir além.

Neste sentido Paulo Freire (1996) nos diz que "O momento fundamental é a reflexão crítica que se pode melhorar na próxima prática." (FREIRE, 1996, P. 43).

Estamos rodeados de aparatos tecnológicos dentro das Escolas, umas em maior quantidade, outras em escala menor, mas cabe aos professores utilizarem esses recursos como aliados no processo de construção do conhecimento. Temos disponíveis excelentes aliados, como por exemplo: computadores, *notebooks*, celulares, data show, televisores com entrada USB, enfim, uma infinidade de recursos que auxiliam na elaboração das práticas pedagógicas.

Apropriando-se de tudo isso os professores levam os alunos a construção de aprendizagens significativas, saindo de aulas tradicionais, onde somente o professor fala o aluno escuta, memoriza e copia conteúdos, sem muitas vezes explorá-los continuando a fazer

o que era feito a anos atrás, precisamos sair da mesmice, mudando a metodologia, tornando assim, aulas inovadoras e atualizadas dentro do contexto e da realidade em que estamos inseridos.

Utilizar a *internet* na Escola, uma vez que para muitos alunos, principalmente os da zona rural o primeiro contato com computadores e internet é através dela, é, atualmente, entrar em um mundo novo, ou seja, é conectar os alunos a uma nova forma de chegar e apropriar-se do conhecimento. Pois, não podemos separar a Escola com os fatos decorrentes do mundo lá "fora". Sendo que, estamos rodeados de informações, e sem dúvida o professor precisa fazer a intervenção, a seleção e a orientação de fontes seguras de acordo com que o aluno encontra na rede.

De acordo com Sabadin (2006) o uso dos recursos da informática quais sejam, o computador ou a Internet não deve ter o objetivo de substituir o papel do professor até porque “[...] a verdadeira função do aparato educacional não deve ser a de ensinar, mas, sim a de criar condições de aprendizagem e ser o criador e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno” (SABADIN, 2006, p. 85).

Pensando especificamente nas aulas, por exemplo, de Língua Portuguesa, temos a disposição a internet para realizar pesquisas, sites específicos, como o só português onde a gramática é introduzida através de jogos que facilitam o entendimento de regras, também a utilização de dicionários *online*, enfim uma variedade de opções, sendo o professor o mediador neste processo de busca de informações. Moran (2000) diz:

A internet é uma mídia que facilita a motivação dos alunos, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece. O professor precisa informar e orientar os alunos sobre a utilização da Internet, sobre as vantagens e os perigos que ela oferece. (MORAN, 2000, p. 53).

Para que essa mudança de paradigma no ensino de Língua Portuguesa ocorra, a formação do professor precisa contemplar o uso do computador e da *Internet* no processo de ensino e aprendizagem, sendo imprescindível investir em cursos de formação nesta área e claro um certo interesse por parte dos professores em aproveitar as oportunidades oferecidas pelo governo.

4.1 Uso de dispositivos eletrônicos

Nos dias de hoje as informações vão avançando de forma muito rápidas, pois vivemos na era digital. As novas tecnologias estão invadindo a escola e o cotidiano das pessoas tornando-se importante aliada, principalmente “[...] dos professores ao favorecer acesso à informação e ao desenvolvimento de novas situações pedagógicas” (FLEURI, 2012, p. 01).

Segundo Fleuri (2012), as crianças nascidas depois da década de 80 são chamadas de “geração Y” ou geração da *internet*, pois o crescimento delas se deu em uma época de grande avanço tecnológico. O computador faz parte da vida delas. São nativos do computador e da *internet* e os adultos são imigrantes, afirma o mesmo autor. Relata ainda Fleuri (2012):

Um dos principais símbolos dessa nova geração é justamente a *internet*. Seja ela via computador, seja via celular. A pesquisa *Kids Expert* 2008, encomendada pelo canal infantil *Cartoon Network*, mostra que 60% das meninas entre 7 e 15 anos ficam entre 30 minutos e quatro horas por dia conectados. Entre os meninos, o percentual é de 55%. Mais de 6.500 crianças foram entrevistadas no ano passado. E o que essas crianças e esses adolescentes fazem na rede? Essa mesma pesquisa mostrou que eles passam boa parte do tempo em programas de mensagens instantâneas e redes sociais, como *Facebook*, conversando com amigos e visitando álbuns de fotos. (FLEURI, 2012, p. 4).

Passam seu tempo livre conectados na *internet* não buscando conhecimento, mas, pode ser voltado para a aprendizagem, pois existem *sites* específicos para aquisição de conhecimentos, como afirma o mesmo autor “Há diversos *sites* que incentivam o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes, ampliando o seu universo cultural.” (FLEURI, 2012,p. 5).

Desta forma pode-se afirmar que a tecnologia permite que as informações cheguem mais rápido nas salas de aula, segundo reportagem postada no Tech Tudo (2012), *tablets*, lousas digitais, *datashow*, redes sociais e sites educativos se tornaram grandes aliados do professor em suas aulas com mais uma ferramenta pedagógica.

O professor era aquele que detinha o saber, já nos dias de hoje não é mais assim, acontece em sala de aula uma troca de conhecimentos. No entanto deve ficar claro que a didática do professor, a bagagem de conhecimentos e a experiência é que vai ajudar em sala de aula e que embora o aluno domine as ferramentas tecnológicas ele sozinho não vai

conseguir administrar e se organizar quanto à estrutura do aprendizado. Afirma Mousquer e Rolim (2014) que:

Hoje, a maioria das crianças crescem manuseando tecnologia, habilidade que lhe confere acesso a um universo ilimitado de saberes e informações. A possibilidade de conhecer diferentes mundos a partir de uma ferramenta computacional tem sido avaliado por estudiosos como uma metodologia que, se bem conduzida, pode trazer ganhos expressivos para o educando. Dentro disso, verifica-se que dispositivos móveis, podem ser um importante apoio pedagógico na escola, tornando as aulas mais atraentes. O uso da tecnologia computacional na sala de aula pode gerar aspectos positivos, principalmente por se entender que estimula o desenvolvimento da autonomia, curiosidade, criatividade e socialização promovendo a construção de conhecimento da criança. Neste contexto, o uso de dispositivos móveis como *Smartphones*, PDAs e *Tablets* pode abrir muitas oportunidades do aluno trabalhar a sua criatividade, ao mesmo tempo em que se torna um elemento de motivação e colaboração, uma vez que o processo de aprendizagem da criança se torna, atraente, divertido, significativo e auxilia na resolução de problemas que podem ser resolvidos conjuntamente com outras crianças. Além do mais, esses tipos de dispositivos utilizam plataformas abertas, o que possibilita a implementação de aplicativos educacionais de baixo custo com potencialidade expansão e replicação em diversos locais.

Porém, segundo Mousquer e Rolim (2014), o professor deve ter bem claro os objetivos que pretende alcançar, um bom planejamento para que os alunos sejam favorecidos. A utilização da informática na educação possibilita várias possibilidades: pesquisas, simulações, comunicações e entretenimento.

Nesse sentido “[...] as escolas necessitam organizar uma estrutura que dê oportunidade aos professores de interagir com a tecnologia, se apropriar desta técnica para usufruir pedagogicamente em suas aulas.” (Mousquer e Rolim 2014, p. 6). Explica Mousquer e Rolim (2014) que o professor precisa estar aberto a mudanças, a aprender, pesquisar. Precisa trabalhar com recursos diferentes para melhorar a aprendizagem. No entanto precisam se capacitar, pois é a mola propulsora para o sucesso desses recursos no ambiente escolar.

4.2 Sites e portais educativos

Na *internet* existe uma grande quantidade e variedade de informações. E o uso dela para busca e consulta e realização de trabalhos escolares é cada vez maior, afirma Fagundes (2010).

Estas ferramentas podem colaborar na educação, desde que não sejam usadas a esmo e sem a orientação do professor. Sua utilização pode abrir novas possibilidades para alunos e professores, superando as barreiras físicas e o acesso limitado aos recursos

de informação existentes e, literalmente, colocando o mundo acessível à ponta dos dedos. Como fazer os alunos usarem essas ferramentas de modo a não apenas copiar dados, mas, também, se apropriar desse conteúdo para algo maior? Sim, pois se a mera cópia já existia com papel e caneta, a informática e a web aumentam muito mais sua possibilidade. O professor deve propor pesquisas e atividades para os alunos onde as ferramentas de busca (como *google*, *yahoo*, *bing*, enciclopédia online etc.) não sejam o fim, mas, sim, o começo deste caminho, em que o aluno possa entregar um produto seu, estruturado e elaborado a partir dos ingredientes encontrados. (FAGUNDES, 2010, p. 5)

Explica Fagundes (2010) que o professor pode se utilizar de metodologias como *webquest*, solicitando pesquisa sobre a história do bairro, por exemplo e para complementar realizar entrevista com pessoas mais idosas para confirmação dos dados da pesquisa e acrescentar informações. Pode também utilizar o conceito de *webgincana* na realização de trabalhos em grupo e pesquisem sobre um tema com tempo determinado podendo ter textos, fotografias, áudio e vídeo de forma de competição lúdica. O professor precisa ter domínio da ferramenta usada.

O maior *site* de pesquisa do mundo é o *Google*. “Nele é possível buscar informações de quase todos os tipos e épocas. Como recursos extras na busca, é possível encontrar textos, fotos, vídeos, apresentações e animações sobre o assunto pesquisado”. (Fagundes, 2010, p.7). O *Yahoo* e o *Bing* são *sites* como o *Google*, de busca, podendo interagir com outras pessoas sobre a pesquisa porque tem parceria com o *Yahoo* e o *MSN*.

A *Wikipédia* é uma enciclopédia livre, tem contribuição dos internautas para postagem de conteúdo e por isso necessita de comprovação. Isso é bom para que o aluno aprenda a verificar os dados antes de fazer uso deles.

Segundo Junior (2010), existe, no nível educacional uma vasta gama de sites como: sites de escolas, sites de associações de pais e professores, sites de softwares e recursos educativos, sites de projetos, redes telemáticas, blogs educativos, entre outros. “Este conjunto de categorias cresce a cada ano, pois com a evolução da *Web*, novos recursos são integrados, havendo a necessidade de novas classificações.” (JUNIOR, 2010, p. 2). Para Carvalho (2006):

Os sites de educação encontram-se na sua quarta fase de desenvolvimento e devem ter em conta os seguintes critérios: simplicidade e sobriedade, interatividade, facilidade de uso e de pesquisa, a informação deve ser direcionada para diferentes setores de público, deve ter ferramenta de comunicação como correio eletrônico, fórum, chat, vídeo/ áudio conferência, deve permitir a adição colaborativa online, garantir a possibilidade de acesso a tecnologias móveis, visando uma aprendizagem ubíqua. (*apud* JUNIOR, 2010, p. 2)

O mesmo autor esclarece que os portais educacionais são diferentes dos sites educativos, pois possuem características diferentes.

Fleuri (2012), divulga as dez ferramentas mais usadas na área de educação:

- **Twitter:** uma das ferramentas mais usadas pelos brasileiros. É muito bom para encontrar rapidamente *links* e redes voltadas ao ensino.

- **YouTube:** um dos *sites* mais antigos e mais populares. “É possível encontrar documentários, palestras, imagens e vídeos antigos de quase tudo.” (FLEURI, 2012, p. 1).

- **Google Docs:** ferramenta do *google* que simula um escritório virtual, encontra-se editores de textos, planilhas, programas que fazem *slideshow* entre outras coisas.

- **Delicious:** repositório de links e páginas da *internet*; *basta* digitar o assunto que vai aparecer um portal de qualidade relacionado ao mesmo.

- **Slideshare:** serve para publicar para todo o mundo aulas, arquivos e outros documentos.

- **Skype:** é possível se comunicar através dele com professores e até ter aulas a distância.

- **Google Reader:** através dele é possível assinar informações que gostaria de receber de um site ou *blog*. Todos os *feeds* assinados entram em uma página parecida com o correio eletrônico.

- **Wordpress:** para criar blogs. “Uma plataforma aberta, com aplicativos desenvolvidos ao redor de todo o mundo e disponibilizado gratuitamente.” (FLEURI, 2010, p. 2).

- **Facebook:** é também usado por várias comunidades voltadas para educação.

- **Moodle:** criado no começo dos anos 2000, é voltada exclusivamente para educação, diz Fleuri (2010). Esses são apenas os *sites* e portais mais usados na área da educação, considerando que existem muitos outros.

4.3 Aplicativos na área da educação

Segundo Delavalli e Corrêa (2014), a educação tem passado por momentos desafiadores, no que diz respeito à tecnologia em sala de aula.

Muitas teorias foram desenvolvidas a respeito de quais poderiam ser as melhores formas de ensino e aprendizado. No entanto, ainda se pesquisa muito sobre o uso de novos instrumentos e o desenvolvimento de métodos de ensino que suportem diferentes níveis de interação, para objetivos distintos. Uma das teorias que melhor se adequa ao uso de tecnologia em sala de aula é a de David Paul Ausubel, psicólogo da educação estadunidense que se dedicou a construir uma teoria de ensino que pudesse ajudar os professores em seu desempenho em sala de aula. Sua teoria é considerada avançada e tem influenciado os métodos de educação propondo uma abordagem pedagógica que valoriza a aprendizagem construída numa estrutura cognitiva, na interação da informação com o conhecimento prévio do aluno. (DELAVALLE CORRÊA, 2014, p. 15)

O aluno precisa ter bem claro que nem tudo que encontrar de informação é confiável, precisa saber analisar e comparar e buscar fontes seguras.

Segundo Ausubel (2014), para que ensino aprendizagem seja bem sucedido, é necessário que o aluno faça uso de seus conhecimentos prévios mediado pelo professor através de estratégia pedagógica, para que o aluno busque outras fontes e aprenda com isso que é possível falhar, mas junto com a sua bagagem, análise e compartilhamento com o grupo seja possível chegar a uma conclusão satisfatória.

Desta forma os instrumentos tecnológicos são ferramentas de suporte para o professor, mas este não deverá utilizá-los antes de analisar, avaliar suas potencialidades e conteúdos que estes recursos lhe oferecem e ainda se deverá ser utilizado neste ou noutro momento. Muito educador, talvez por medo ou comodismo deixe de explorá-los com seus alunos, privando-lhes o direito de aprender de modo prazeroso e significativo, ampliar sua visão de mundo, polindo e ressignificando a leitura de textos, imagens, filmes lugares, culturas... Ao mesmo tempo, questionar se as mensagens postas nos meios de comunicação têm o real interesse de mostrar a realidade e a possibilidade da leitura nas entrelinhas, trabalhando as hipóteses.

Entende-se que a integração das tecnologias, no processo educacional, abriu perspectivas de mudança significativa, pois a escola, ao apropriarem-se destes meios, aumenta a probabilidade de qualificar o ensino aprendizagem. Os meios tecnológicos contribuem para enriquecer a aprendizagem, pois oferece imagens e som de qualidade. Os processos educativos, desenvolvidos à distância, transformam em realidade os inúmeros sonhos de formação continuada. Afirma Delavalli e Corrêa (2014):

Todo esse processo gera uma aprendizagem mais significativa e colaborativa. “Se tivesse que reduzir toda a psicologia educacional a um só princípio, diria o seguinte: o fator isolado mais importante que influencia a aprendizagem é aquilo que o aprendiz já sabe. Averigue isso e ensine-o de acordo” (A Teoria da Aprendizagem Significativa e sua Implementação em Sala de Aula, 2006, p. 13). 16 A Teoria de

Ausubel prioriza a Aprendizagem Cognitiva, que é a integração do conteúdo aprendido numa estrutura mental ordenada, a Estrutura Cognitiva. Essa Estrutura Cognitiva representa informações armazenadas por uma pessoa, organizadas de determinada forma, sobre conhecimentos aleatórios. O conteúdo previamente absorvido por uma pessoa exerce grande influência em seu processo de aprendizagem, porque os novos dados são assimilados e armazenados diretamente na Estrutura Cognitiva do aluno, junto aos dados que já haviam sido absorvidos. Esse conhecimento aprendido anteriormente é usado como um ponto de ancoragem onde as novas informações encontram um modo de integrar com aquilo que a pessoa já tem conhecimento. Essa experiência cognitiva, porém, não influencia o aprendizado unilateralmente. Os dados a serem aprendidos e os já assimilados sofrem uma interação evolutiva entre “novos” e “velhos” dados. Esse processo de associação de informações inter-relacionadas é chamado de Aprendizagem Significativa.

Ausubel (2014) explica que se não existir ou não ser valorizado a bagagem de conhecimento do aluno fica difícil se não impossível de construir conhecimento, pois não há significado as informações soltas, sem relação com outras. Torna-se uma aprendizagem mecânica, o novo conhecimento não encontra informação prévia na estrutura cognitiva para fazer relação. Porém quando o conhecimento é novo e não há com que relacionar ficará armazenado e servirá como âncora para novos conhecimentos.

Nos dias de hoje, a tecnologia está presente onde quer se possa estar nas salas de aula não é diferente. Os dispositivos moveis não precisam ser proibidos, devem fazer parte da aula processando conhecimentos. Segundo Luíse (2013, p. 1), “[...] aplicativos para celulares, *tablets* e computadores são boas ferramentas pedagógicas e ajudam a desenvolver a autonomia dos alunos.” Pois o aluno sabe lidar com esse tipo de ferramenta, tem segurança e gosta. Os aplicativos já fazem parte da vida do aluno e a escola não pode estar desconectada desta realidade, afirma Luíse (2003). Porém os aplicativos não podem substituir uma boa metodologia de trabalho tendo em vista que precisa de uma boa mediação do professor para um bom uso do aplicativo. Explica Luíse (2013):

A utilização deve ser feita de forma contextualizada com o conteúdo que se está trabalhando. Ao invés de pedir para um aluno desenhar um cartaz sobre um determinado tema, pode usar um aplicativo para desenvolver algo interessante que ele possa colocar nas redes sociais, para ser curtido pelos seus amigos. (LUÍSE, 2013, P. 20).

É uma forma criativa de trabalhar o conteúdo de maneira prazerosa ao aluno, mas o professor precisa dominar o uso do aplicativo, caso contrário dificulta o trabalho. O professor precisa ter claro os objetivos que quer alcançar e observar o processo de conhecimento do aluno.

Em seguida serão apresentados alguns aplicativos que podem ser usados em sala de aula com dispositivos móveis e *tablets*, sugeridos por Rey (2014, p. 1):

- **Evernot**: ajuda lembrar notas de textos, voz, imagem e links.
- **Pinterest**: permite trabalhar off-line, criar quadros temáticos, postar fotos, compartilhar e fazer links de referência.
- **Pearltrees**: é uma ferramenta multiplataforma, associa informações: páginas web, imagens, textos, etc.
- **Skitch**: é uma aplicação gráfica, permite capturar telas ou seções do mesmo e editar textos, setas, caixas, etc.
- **Google Goggles**: aplicação *android*, permite resolver *sudokus* (tipo de quebra cabeça), traduzir textos, encontrar produtos similares etc.
- **Mindomo**: para criação de mapas conceituais.
- **Haiku deck**: é um aplicativo que permite criar e compartilhar uma apresentação de qualquer lugar.
- **Instagram**: é uma rede social para compartilhar imagens.

Estes são apenas alguns aplicativos que podem tornar mais interessante o processo de aprendizagem para os alunos.

5 USO DO SOFTWARE AUDACITY NA CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS

Ainda utilizando-nos da *internet*, podemos instalar programas como o *Audacity*, por exemplo, para diversificar às aulas e introduzir conteúdos.

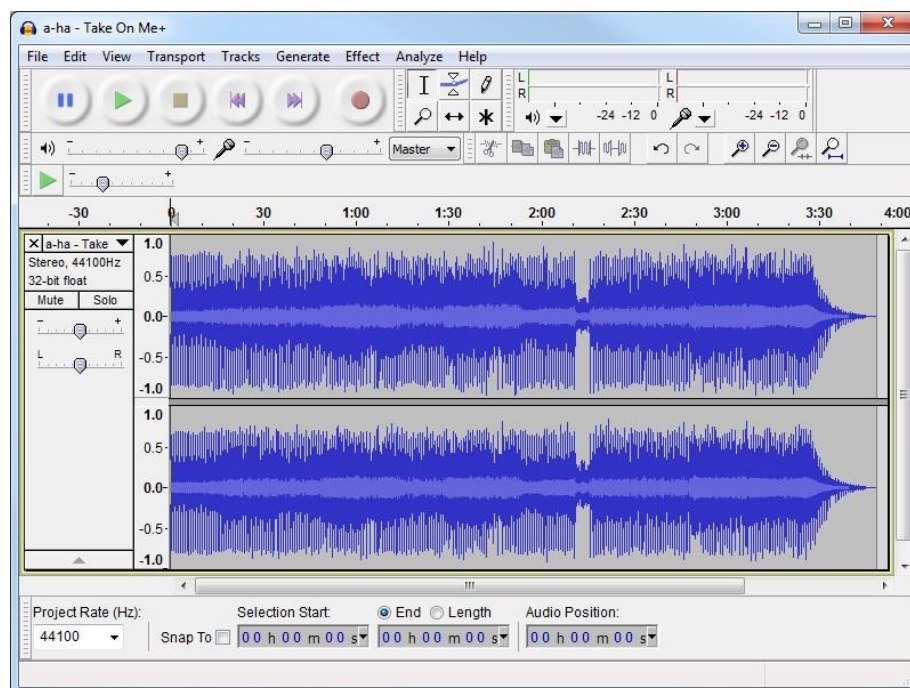
O *audacity* é uma ferramenta livre que permite a gravação e a manipulação de áudio. Com ele o professor pode criar áudio para tutoriais, apresentações com simulações ou animações, fala de personagens, um programa de rádio, a narração de um vídeo, entre outros.

Na gravação do áudio, o professor deve ter alguns cuidados como: escolher um local apropriado para a gravação, utilizar a pausa corretamente, a voz deve ser nítida, enfim, gravar um áudio requer cuidados e exige, em muitos casos, várias tentativas até a criação de um som harmônico.

Neste sentido, muitas vezes, os professores não tem um preparo adequado para trabalhar com esta ferramenta, mas cabe a ele pedir auxílio para um profissional da área que irá fazer a parte técnica e auxiliará na elaboração de um trabalho pedagógico.

O *audacity* possui diversos recursos para a manipulação e tratamento do áudio, oferecendo inúmeras possibilidades para o material educacional a ser desenvolvido. A figura 1 apresenta a interface deste *software*:

Figura 1 - Interface do *Audacity*.



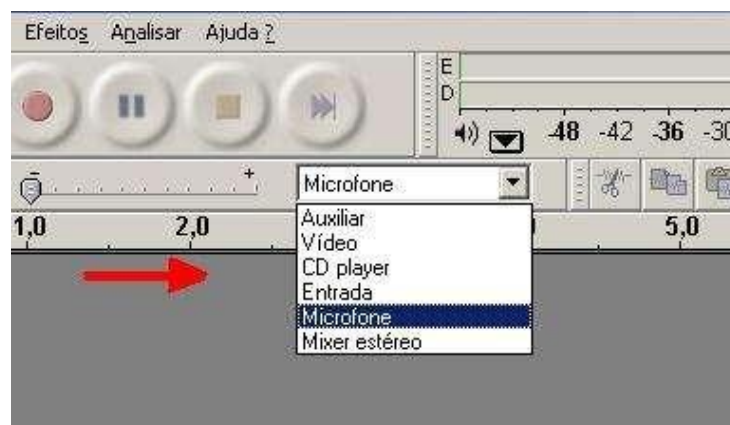
Fonte: <http://cdn.portableapps.com/AudacityPortable.png>

Em relação a qualidade do áudio, um dos recursos existentes no *Audacity* é a eliminação de ruído.

Segundo Tarouco et al. (2009) o áudio, no contexto educacional, pode ser utilizado de três formas: i) áudio redundante; ii) áudio sugestivo; e iii) áudio complementar. O áudio redundante vem acompanhado de outra mídia e descreve exatamente a mesma mensagem. O áudio sugestivo é aquele que, ao ser utilizado com outra mídia, motiva o ouvinte para a mensagem de apresentação da mídia complementar. E o áudio complementar é utilizado para fornecer detalhes adicionais ao material visual. Vale ressaltar que os áudios sugestivos e complementares favorecem a aprendizagem, enquanto o redundante pode causar a sobrecarga cognitiva.

Roteiro de utilização do software Audacity:

- Logo que iniciamos este aplicativo visualizamos suas ferramentas mais básicas e uma prévia de sua utilização.
- Com o cursor do mouse podemos verificar a funcionalidade de cada ferramenta ali presente, apenas sobrepondo o cursor e aguardando a descrição. Para utilizar uma opção, precisamos escolher entre criar um elemento de som ou apenas importar algum já existente.
- Para poder iniciar o processo de gravação, precisa-se escolher uma das formas de obtenção de som dentre as demonstradas a seguir:



- Após verificar estes passos, pode-se iniciar a gravação.



- O áudio em gravação somente será interrompido se o usuário assim lhe requisitar, pressionando no botão quadrado amarelo para interromper.



- O processo de importação pode se assemelhar muito ao processo de abrir um projeto já existente.

Para importar uma faixa de som já existente, é necessário primeiramente clicar na opção “Projeto”, logo em seguida escolhendo a opção “Importar MIDI”; se a faixa de som for em “.mid”, ou “Importar áudio” se for em outro formato, dentre os formatos que o Audacity trabalha estão: WAV, AIFF, AU, OGG e MP3.

Iniciando um processo de edição, é necessário inicialmente selecionar o trecho que pretende editar, simplesmente clicando e arrastando o cursor como em qualquer editor de texto e então escolha o método de edição que melhor lhe convém.

Para salvar um projeto, basta selecionar a opção “Salvar Como...” primeiramente, e logo em seguida especificando o local a ser salvo. O formato a ser salvo será em “.AOP”, o formato padrão para projetos do Audacity.

Como fonte de referência passo-a-passo deste software, recomenda-se a leitura do manual presente em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000013570.pdf> (UNILASALLE, 2015).

6 METODOLOGIA

O presente trabalho utilizou como meio metodológico a revisão bibliográfica quanto ao referencial teórico e também estudo de caso, quanto à prática realizada junto aos alunos de uma Escola Municipal de Ensino Fundamental no município de Barros Cassal - RS. O presente trabalho apresentou ainda uma pesquisa de estudo de caso, como forma de analisar uma situação específica.

Uma pesquisa de estudo de caso, caracteriza-se como uma abordagem metodológica de investigação adequada para poder compreender, descrever ou explorar acontecimentos complexos, nos quais podem estar envolvidos diversos fatores. Quando podemos confrontar o investigador com situações complexas, podemos dizer que esta abordagem se adapta à investigação em educação.

Já por outro ângulo, podemos dizer que estudo de caso é um método de pesquisa que tem como preocupação principal a interação entre os fatores e os eventos. Pode ser um método específico de pesquisa de campo. Devido ao fato de o investigador estar envolvido pessoalmente na investigação, confere aos estudos de caso um forte semblante descritivo, levando assim a maioria dos investigadores considerarem ele como um estudo qualitativo.

7 ESTUDO DE CASO

7.1 Criando narrativas com a turma através da internet e do software Audacity

O objetivo deste relato é mostrar práticas pedagógicas que tenham como foco o uso pedagógico de Tecnologias da Informação e da Comunicação, a fim de estimular a inovação nas situações de Ensino Aprendizagem.

Hoje, a própria evolução tecnológica traz novas possibilidades para a educação, sendo possível pensar em funções que não existiam há alguns anos atrás. Porém, o mais importante, é pensar no compromisso da escola com a formação integral do educando, desde as relações que ele estabelece ao cruzar o portão da escola, como os valores essenciais para uma nova sociedade. Isso exige profissionais preparados, conscientes de seu papel e comprometidos com a educação. Inclui nisso os professores e os funcionários de escola, cada um com suas especificidades, mas todos necessários e interdependentes para a qualificação da educação escolar.

Desse modo, comungo com Luckesi (1991) quando afirma que:

[...] no trabalho escolar, o educador deve estar atento ao fato de que o educando é um sujeito, como ele, com capacidade de ação e de crescimento e, por isso, um sujeito com capacidade de aprendizagem, conduta inteligente, criatividade, avaliação e julgamento. É preciso compreender o educando a partir de seus condicionantes econômicos, culturais, afetivos, políticos etc..., se se quer trabalhar adequadamente com ele (1991, p. 119).

Partindo sempre de um bom planejamento, iniciei este trabalho no mês de abril do corrente ano. O presente trabalho buscou mostrar que ao propor uma atividade diferente no ensino da Língua Portuguesa e agregar esta as mídias pode-se oportunizar aos alunos uma forma diferenciada de analisarem a mesma, possibilitando aos alunos verificar que a disciplina não deve ser vista como algo difícil de aprender e que só propõe atividades complicadas ao entendimento e compreensão com regras e muita leitura, mas que compreendam que esta disciplina é de suma importância para o desenvolvimento pessoal e que deve ser vista como algo que lhes oportuniza melhor desenvolvimento de suas opiniões e exposição de suas ideias frente à sociedade em que estão inseridos.

Estabelecer a prática do diálogo no ambiente escolar é de suma importância para que a ressignificação das relações interpessoais possam se efetivar, uma vez que é por intermédio disso que a interação com o outro acontece, que aproxima os envolvidos no processo, tanto em questões cognitivas como nas relações interpessoais. Nas sábias palavras de Freire: “Testemunhar a abertura aos outros, a disponibilidade curiosa à vida, a seus desafios, são saberes necessários à prática educativa” (1996, p. 135).

Desenvolveu-se esta prática com uma turma da 8ª série, composta por 16 alunos. Atualmente sou professora de Língua Portuguesa, com formação em Pedagogia (Anos Iniciais), portanto a prática foi realizada na disciplina de Língua Portuguesa durante as aulas semanais. Para a divulgação de fotos na elaboração do trabalho solicitei autorização dos responsáveis e até mesmo dos próprios envolvidos.

Incorporar as novas tecnologias com experiências educacionais, tornam práticas pedagógicas qualitativas. Concordando com Fey (2011), atingir a qualidade pretendida pela educação contemporânea, quanto ao desenvolvimento de habilidades e competências requeridas aos alunos da nova geração (nativos digitais), requer atualizações constantes das estratégias que permitem (re) aprender a aprender e (re) aprender a ensinar.

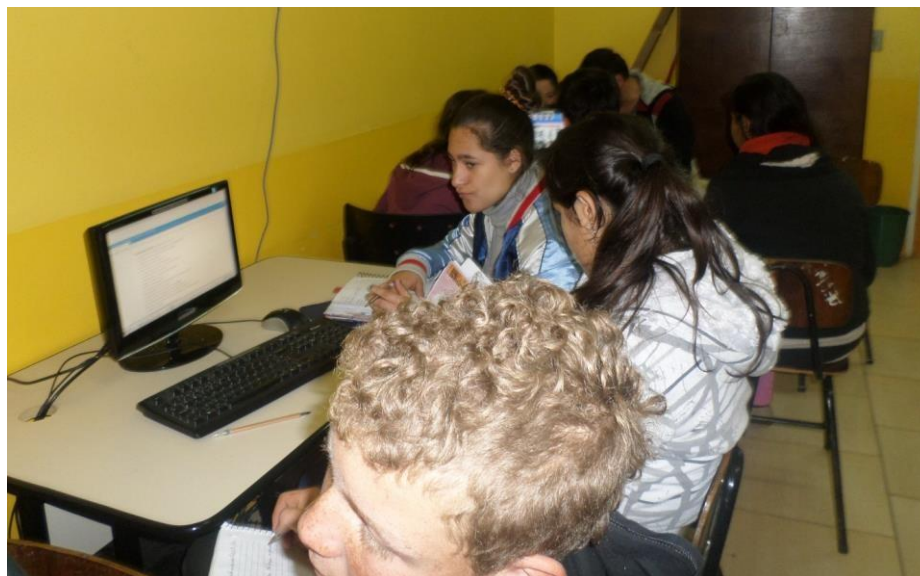
Inicialmente fomos até o laboratório de informática pesquisar na internet sobre a obra de William Shakespeare, Romeu e Julieta. A maioria desconhecia esta obra tão importante que faz parte da nossa literatura. Sentiram-se entusiasmados e curiosos querendo saber sobre o que iriam pesquisar quando dei a notícia que iríamos até o laboratório de informática. Então expliquei a eles sobre o trabalho que iríamos começar.

Figura 2 – Prática com os alunos utilizando as TICS



Fonte: autor

Figura 3 – Prática com os alunos utilizando as TICS - II



Fonte: autor

Sou docente há vários anos e percebo, que a cada ano letivo os alunos são diferentes, e em cada aula preciso pensar em atividades diferentes para atrair a atenção e conseguir alcançar meus objetivos para cumprir o plano de curso. É impossível usar apenas o livro didático, apesar de que este também já está mudando, pois, as editoras já estão investindo e desenvolvendo coleções didáticas que combinam conteúdo e tecnologia para atender a demanda da evolução na educação. Algumas editoras que visitam a escola estão apresentando coleções com recursos multimídias e objetos digitais. Afinal, a mudança na educação envolve quebra de paradigmas em todo o sistema, mas como em educação tudo é a passos lentos, mas acredito que logo teremos aí mais um avanço e certamente teremos que nos adequar a este novo material, até porque somente quadro e giz não basta, é preciso ir além e a Escola dispõe de vários recursos tecnológicos, utilizo sempre em minhas práticas pedagógicas rádio, televisão, DVD, computador, o celular que a maioria disponibiliza e é gratificante observar o interesse e a motivação dos alunos quando utilizo estes recursos em minhas aulas.

Para Vygotsky (1991), a aprendizagem sempre inclui relações entre as pessoas. A relação entre o indivíduo e o mundo está sempre mediada pelo outro. Não há como aprender e reaprender o mundo se não tivermos o outro, aquele que nos fornece os significados que permitem pensar o mundo a nossa volta. Por isso, Vygotsky (1991) defende a ideia da relação

indivíduo-sociedade, ou seja, a relação dialética do homem com o meio, acreditando que as aprendizagens ocorrem nas relações com o outro.

Precisamos nos apropriar da tecnologia tanto no que se refere ao uso do computador e da internet como de outras ferramentas de comunicação e informação tornando-os nosso aliado neste processo de descobertas, dando sentido ao uso destes equipamentos para desenvolver práticas pedagógicas consistentes.

Após terem concluídas as pesquisas sobre a obra, sendo que, realizaram em vários sites, foi impresso o resumo para montarmos as narrativas e dar seguimento ao teatro.

Na segunda etapa aconteceu a distribuição das narrativas, personagens e organização de ensaios, analisando que papel cada um ficaria responsável. Quanto à divisão das falas, deixei que escolhessem e entrassem em acordo, pois, assim, deixava-os a vontade para a realização das atividades para que se tornasse de significativa importância e demonstrassem vontade e se engajassem para que obtivéssemos um resultado positivo. Com isso, sentiram-se desafiados com o trabalho proposto.

Em um terceiro momento, começamos a ensaiar a peça. Não apenas nas aulas de Língua Portuguesa, mas em acordo com outros professores de outras disciplinas também íamos realizando os ensaios. Tinham a preocupação de como iriam decorar as falas, já que eram extensas.

No quarto momento apresentei a eles o programa, orientei sobre o funcionamento, deixei que realizassem algumas gravações para que assim, tornasse o trabalho tranquilo e prazeroso. Depois de algum tempo, realizamos a gravação das falas do teatro no software *Audacity*.

O Audacity é um software livre para edição de áudio, cuja licença do código fonte pertence à GNU General Public License. Além de editar áudio, o Audacity permite gravar, reproduzir, importar e exportar arquivos de áudio nos formatos WAV, AIFF, MP3 e OGG. O que torna este software ser muito utilizado é o fato de ser um editor de áudio livre com funcionalidades e ferramentas que possibilitam uma boa qualidade na captura e edição de arquivos de som. O Audacity é uma ferramenta de captura e edição de áudio com recursos extremamente interessantes. Com este software, a edição de arquivos de som é facilitada, pois este permite, de forma relativamente simples, realizar cortes nos arquivos de áudio, possibilitando as funções de copiar e de colar essas partes “cortadas” em diferentes arquivos de som. Além disso, é possível mixar, com a adição de efeitos de áudio, os arquivos de som gravados ou abertos no Audacity.

(<http://penta3.ufrgs.br/tutoriais/Audacity/apresentacao.htm>)

Acessado em 03/08/2015.

Utilizamos a *internet*, no laboratório de informática para baixar o software, mas não fomos felizes, pois devido à baixa conexão não foi possível, mas nem por isso desistimos. Então, utilizando um *notebook* e um microfone foi possível realizar a gravação com os alunos, onde fomos tirando os ruídos, repetindo várias vezes as gravações, inserindo músicas, fundo musical, dentre outras formatações que o *Audacity* oferece.

Durante as gravações os alunos demonstravam nervosismo e ansiedade, por se tratar de algo novo, um grande desafio a ser vencido o de abandonar tradicionais maneiras de expor um trabalho, pois, toda mudança requer sair da zona de conforto, os alunos querem a mudança, mas ao mesmo tempo encontrei barreiras de resistência, no início das gravações muitas tentativas e angústias, pois, ter o domínio operacional deste software não é uma tarefa tão simples, contei com ajuda de todos até nos apropriarmos realmente da utilização. Realizamos as gravações na sala de aula da turma para que, assim ficassem mais à vontade tinham a preocupação de que os alunos de outras turmas ouvissem e fossem espiar o que estávamos fazendo.

Percebi durante toda a execução dos trabalhos que, o aumento do rendimento escolar dos alunos os quais realizaram as produções era visível, conseguiram organizar as atividades coerentes ao conteúdo e assim, melhoravam a cada dia, pois com a realização da pesquisa, montagem das narrativas e a gravação os alunos demonstraram desenvoltura ética, melhorando o posicionamento do uso do microfone, dicção e oratória, superando a timidez. Durante a gravação alguns ainda sentiam-se envergonhados até mesmo ao ouvir sua voz gravada, também realizaram críticas ao ouvir suas falas, detectando alguns problemas de pronúncia e vícios de linguagem que principalmente na zona rural acontece muito. Nestes momentos, intervia fazendo o papel de mediador da situação reforçando sempre que, escutando a nossa voz podemos melhorar nossa expressão, falar de forma mais clara e coesa. Evidenciei o quanto é importante ter o domínio da leitura, para melhorar a escrita.

Ao utilizar o *audacity*, acredito que esta ferramenta favoreceu o alcance dos objetivos acima mencionados, representando uma complementação de aprendizagem e ampliando a capacidade e as habilidades dos alunos, enfatizando a oralidade.

A criação de um roteiro das falas, a escolha da música, a interpretação no momento da gravação fazendo a entonação de voz de uma maneira clara, não parecendo superficial, os questionamentos e o interesse sobre o funcionamento do software foram elementos fundamentais para definir o sucesso na concretização desta experiência.

O teatro será apresentado no final do ano, na formatura da turma. Nossa próxima pesquisa na internet será as roupas, cenários e a caracterização de cada integrante.

Este tipo de atividade demonstrou que devemos cada vez mais, nos apropriarmos das ferramentas midiáticas e agregá-las a educação, pois, o conhecimento adquirido por parte dos alunos foi de grande importância dentro da disciplina de Língua Portuguesa, pois, conheceram a obra "Romeu e Julieta" de uma forma diferente e não massificante através de leitura e resumo valendo nota como tradicionalmente é realizado. Não que a leitura não tenha sua importância, mas percebi que agora estão motivados e já iniciaram a leitura do livro e de forma espontânea, me solicitando que conseguisse mais livros, o interesse pela leitura era visível.

8 ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS OBTIDOS

Com a realização desta prática, foi possível perceber que é através das mídias interligadas a educação que nós professores conseguiremos atrair nossos alunos com aulas diferenciadas e criativas para introduzirmos conteúdos que sejam significativos para eles. Os alunos, através de pesquisas constroem seu próprio conhecimento e com as produções realizadas, desenvolveram um olhar crítico, desacomodando-se e interessando-se mais pelas aulas. E cabe a nós professores, motivá-los, mostrar que são capazes, que podem descobrir no novo algo fantástico, que só é preciso despertar o potencial escondido, acomodado em seu interior.

Neste sentido, se a escola não acompanhar as evoluções com relação às mídias, poderá ocorrer um grande fracasso no processo educacional, pois precisamos acompanhar tais mudanças para que a escola não se torne um local ultrapassado e frequentada por obrigação.

Com relação às atividades diferenciadas, principalmente a gravação das falas, posso dizer que obtive sucesso quanto à aceitação demonstrada por eles durante a execução das atividades e o engajamento de todos. Durante as gravações percebi sensações das mais diversas, exigindo deles atenção, colaboração e principalmente a concentração.

Moran afirma que, "ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial. (MORAN, 2000, p.63)

Sabendo utilizar as novas mídias, estaremos acompanhando a evolução, mudando o paradigma de educação convencional, que é ainda, uma barreira entre o professor e aluno. No que se refere á parte prática feita em uma escola do interior do município de Barros Cassal, com uma turma de 8ª série com o uso do *audacity*, que é uma ferramenta que permite a gravação e a manipulação de áudio, foi notável o aumento do rendimento escolar, pois com a realização da pesquisa, montagem de narrativas e a gravação os alunos demonstraram desenvoltura, melhorando o uso do microfone, dicção e oratória.

Com relação as atividades diferenciadas, foi de boa aceitação, agiram com atenção, colaboração e concentração.

Ao desenvolver esta prática tive a oportunidade, através de leituras, estudos reflexivos e as teorias proporcionadas durante o curso Mídias na Educação de conhecer e identificar as diferentes mídias, reconhecendo a contribuição que estas nos oferecem na carreira docente,

bem como, a utilização nas práticas pedagógicas, pois elas nos dão suporte para facilitar a construção do conhecimento de nossos alunos. Agregar a disciplina de Língua Portuguesa com novas tecnologias foi uma experiência enriquecedora tanto para mim como para meus alunos, na certeza de que esta união resultou no desenvolvimento de um ensino aprendizagem significativa para todos.

9 CONCLUSÃO

Com o passar dos tempos foram sendo desenvolvidas várias teorias de como se dá a aprendizagem, até chegar-se ao entendimento mais aceito nos dias atuais, de que o conhecimento se constrói com a interação do sujeito com o mundo. E com isso buscou-se formas práticas e prazerosas fazendo relação com o conhecimento que já se tinha a respeito de qualquer objeto do saber.

Sendo assim o homem foi usando conhecimentos que tinha sobre todas as coisas até descobrir as mídias. Com a descoberta da internet e seus mais variados modos de agilizar a vida de forma rápida e eficiente a informação passou a espalhar-se com velocidade ainda maior.

A *internet* chegou ao Brasil através do sistema nacional de metodologia e normatização nos grupos de trabalho da Associação Brasileira de Normas Técnicas. A partir dessa necessidade criou-se o comitê brasileiro de computadores e processamento de dados.

Desta forma foi evoluindo até denominar-se circuitos virtuais até se tornar o que hoje chamamos de *internet*, conjunto de redes interligadas.

Nos dias atuais os alunos tem um grande domínio das formas tecnológicas e os professores precisam estar atualizados para lidar com essa nova realidade e aproveitar nas salas de aula. A tecnologia e dispositivos eletrônicos tornaram-se grandes aliados na construção do conhecimento.

Pode-se concluir que existem muitas ferramentas que podem ser usadas para que proporcione uma aprendizagem significativa e de qualidade. É mais uma prática pedagógica atual e eficaz para despertar o gosto pelo saber por parte dos alunos. Aumentando a criatividade e motivação tornando a aula dinâmica e interativa.

Com a *internet* chegando às escolas, precisa-se adaptar-se as mudanças de paradigma e a escola repensar sua função social. O professor precisa ir além do quadro, do giz e do livro didático. A tecnologia nos rodeia, cabe aos professores fazerem uso desses recursos para tornar sua prática mais atrativa.

As crianças e os adolescentes pertencem à geração da *internet*, cresceram nesse meio. O computador faz parte da vida delas, os adultos são imigrantes. Eles passam a maior do tempo conectados e boa parte pode ser voltada para a aprendizagem. Pois existem muitos *sites* que incentivam o desenvolvimento saudável de crianças e adolescentes.

É um desafio falar em tecnologia em sala de aula, pois o aluno precisa saber analisar as fontes e as informações, para isso o aluno deve fazer uso do seu conhecimento prévio mediado pelo professor através de estratégias pedagógicas.

Os instrumentos tecnológicos são ferramentas de suporte para o professor. A integração no processo educacional abriu portas para mudanças significativas para qualificação do ensino aprendizagem.

Portanto a mediação pedagógica do saber deverá estabelecer ações propulsoras de mudanças naquilo que pode ser melhorado, enriquecido, tanto no espaço escolar quanto nos outros espaços que os alunos vivem na sociedade.

Como mediadores do conhecimento, deve-se planejar atividades significativas, encorajando para que nossos educandos possam interiorizar aprendizagens, desenvolver investigações, criar o gosto pela pesquisa que orienta mudanças de conceitos pré-existentes. Reformular em parceria, propor objetivos claros que sirvam também de mediadores nas aprendizagens em construções no mundo globalizado, onde a informação, a qualquer distância, entre no ar, nas casas em questão de segundos.

No entanto o professor é o mediador desse processo e precisa estar atualizado e capacitado para lidar com essa realidade presente nas salas de aula.

Esse caminho da tecnologia não tem volta, é uma realidade que não se pode fugir dela. A escola e o professor precisam refletir sobre essa nova visão de homem tecnológico. Para adaptar-se a essa realidade é importante ter clareza de como utilizar dentro do contexto escolar, para que agregue conhecimentos. São necessários, entretanto, recursos para capacitação dos professores e que eles estejam abertos a descobrir o mundo tecnológico e suas vantagens.

REFERÊNCIAS

- BECKER, Fernando. **Modelos Pedagógicos e Modelos Epistemológicos**. In: Educação e construção do conhecimento. Porto Alegre. Artmed. p.15-32. 2001.
- CARVALHO, Marcelo Sávio Revoredo Menezes. **A trajetória da internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança**. RJ, 2006. Disponível em: <http://www.politechbot.com.br/educadores-apontam-as-ferramentas-da-internet-que-consideram-mais-importante-no-campo-do-ensino>. Acesso em: 15 de junho de 2015.
- CORRÊA, Michele Melo Cassiano. DELAVALLI, Caroline. **Informática na Educação: Uso de aplicativos para estímulo do estudo em rede**. UFR, 2014. Disponível em: www.uniriotec.br. Acesso: 17 de junho de 2015, 20 horas.
- FEY,A.F.A **Linguagem na Interação Professor Aluno na Era Digital**. In: Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia online,v.1,n.1,2011.
- FERNANDES, Elisângela. **A tecnologia precisa estar presente na sala de aula**. Disponível em <http://educarparacrescer.abril.com.br/gestao-escolar/tecnologia-na-escola-618016.shtml>
- FLEURI, Luciana. **Educadores apontam as ferramentas da internet que consideram mais importante no campo do ensino**. Disponível em: <http://blogeducacao.org.br>. Acesso em: 05 de junho de 2015.
- FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**, 2ª edição. Paz e Terra. São paulo,1979.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 18ª edição. Paz e Terra. Rio de Janeiro, 1996.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez, 1991.
- LUÍSE, Desirée. **Aplicativos inovam aprendizado e incentivam autonomia do aluno**. Disponível em: www.uol.com.br. SP, 2013. Acesso em: 5 de junho de 2015
- MACHADO, Glaucio José Couri. Educação e Ciberespaço: **Estudos, propostas e desafios**. Virtus Editora. Aracaju, 2010. Disponível em: www.virtuseditora.com.br. Acesso em 13 de junho, 2015.
- MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6.ed. Campinas: Papyrus, 2000.
- MORAN, J.M.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. **Desafios da Internet para o professor**. In: **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 12ª ed. Campinas: Papyrus, 2006, p.12-17.

- MOUSQUER, Tatane. Rolim, Carlos Oberdan. **A utilização de Dispositivos Móveis como ferramenta pedagógica Colaborativa na Educação Infantil**. Santo Angelo: URI, 2014.
- OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky aprendizado e desenvolvimento: Um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 2001.
- OLIVEIRA, E. *et al.* Professores em Rede. **Demandas de formação continuada docente para a inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação na Prática Pedagógica**. UERJ: RJ, 2010. Disponível em: <http://um.es/ead/reed/29>. Acesso em 10 de junho de 2015.
- PIAGET, Jean. **Para onde vai a Educação?** José Olimpio. Rio de Janeiro, 1993.
- PRETTO, Nelson. PINTO, Cláudio da Costa. **Tecnologias e Novas Educações**. Revista Brasileira de Educação, v.11, n. 31, jan/abr. 2006.
- TAROUCO, Liane, M. R. *et al.* **Multimídia Interativa: princípios e ferramentas**. RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação, v.7 n.1, jul. 2009.
- UNILASALLE, Virtual. **Tutorial Audacity**. Portal do Professor [online]. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000013570.pdf>>. Acesso em: 03 ago. 2015.