

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

PATRÍCIA APARECIDA DE CASTRO PEREIRA

**A ADEQUAÇÃO DAS MÍDIAS NAS ESCOLAS:
O processo ensino-aprendizagem dos novos tempos**

JUIZ DE FORA
2018

PATRÍCIA APARECIDA DE CASTRO PEREIRA

**A ADEQUAÇÃO DAS MÍDIAS NAS ESCOLAS:
O processo ensino-aprendizagem dos novos tempos**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Prof. Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira
Prof. Mestre Anderson dos Santos Romualdo

PATRÍCIA APARECIDA DE CASTRO PEREIRA

**A ADEQUAÇÃO DAS MÍDIAS NAS ESCOLAS:
O processo ensino-aprendizagem dos novos tempos**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira

Prof. Mestre Anderson dos Santos Romualdo

Membro da banca

Membro da banca

**JUIZ DE FORA
2018**

Introdução

A proposta desse estudo é mostrar ao leitor e aos educadores como é relevante a interação dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, pois nos dias atuais o método tradicional já não consegue atrair a atenção dos alunos como antes do surgimento de tantas mídias. Prova disso é só observar o crescente avanço da tecnologia, cada vez mais surgem inúmeros meios digitais incentivando as crianças a aumentar o interesse pelo uso de celulares, computadores, *tablets*, dentre outras mídias deixando de lado os brinquedos.

Por essa razão tive a ideia de enfatizar como esse contexto tem afetado o ensino nas escolas. Com base nisso foi preciso estudar sobre o funcionamento da Escola *Quest to Learn* que é uma escola pública de Nova Iorque que trabalha com alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Ela é conhecida no mundo todo como a primeira escola a ter seu ensino baseado em jogos. A *Quest to Learn* é como as outras escolas públicas, porém com servidores que possuem formação em *games* que dão suporte aos educadores que nela trabalham e não sabem lidar com as mídias. Os alunos dessa escola aprendem os conteúdos não apenas jogando como também criando seus próprios jogos e desenvolvendo estratégias dentro das disciplinas estudadas.

Para esse estudo foi realizada a pesquisa sobre o que é a gamificação, onde vários autores tem praticamente o mesmo pensamento teórico. Dentre os autores pesquisados, uma das melhores definições foi que “a gamificação vem do inglês *Gamification* e significa a prática de utilizar métodos de jogos em várias áreas como na saúde, na aprendizagem, na vida em sociedade, nos negócios, sendo seu principal objetivo fazer com que os usuários tenham maior engajamento e curiosidade com determinadas atividades e tarefas por meio dos desafios propostos nos jogos” (VASCONCELLOS, Paulo, 2016).

O autor Ramos, 2013a, considera que “os jogos cognitivos podem ser definidos como [...] um conjunto de jogos variados que trabalham aspectos cognitivos, propondo a intersecção entre os conceitos de jogos, diversão e cognição (p.20).” Os jogos cognitivos, citados por Ramos, podem ser entendidos nesse contexto como aqueles que promovem o envolvimento de processos mentais como a memória, a percepção, o raciocínio além de promover uma melhor interação com os colegas desenvolvendo a socialização. Os jogos em questão apresentam níveis

fáceis, intermediários e avançados, de acordo com o desenvolvimento de cada pessoa ou grupo.

Esse estudo foi realizado pela servidora pública municipal e estudante da Especialização em Mídias na Educação, Patrícia Aparecida de Castro Pereira. Busquei conversar com pais e professores de alunos do Ensino Fundamental das Escolas Estaduais “Clarindo Goulart” e “Padre Lázaro Menezes” e da Escola Particular Ômega COC, ambas situadas no município de Coromandel-MG. Com base no método de ensino da *Quest to Learn*, procurei conhecer melhor como é desenvolvido o processo de ensino-aprendizagem nas escolas do município em que resido após o surgimento das mídias digitais. A mídia social utilizada na pesquisa foi a rede social *Whatsapp* e *Youtube*, que utilizei para realizar uma reportagem através da escrita e gravação de áudio com o próprio aplicativo.

Vimos que os *games* favorecem muito o ensino, pois é algo pelo qual as crianças se interessam e interagem com maior facilidade. Os desafios dos jogos valem mais que uma prova bimestral que requeira apenas memorização, a famosa “decoreba”. Nos jogos, a criança aprende brincando e o seu desafio é vencer uma meta se divertindo, alcançando o objetivo maior que é aprender determinado conteúdo didático.

Ao fazer os estudos relacionados às mídias, percebi o quanto as pessoas, em geral, estão cada vez mais focadas nas tecnologias. Isso porque as mídias tem facilitado muito a vida de todas as pessoas, pois torna mais rápido tudo o que fazemos. O que antes levava um tempão para se fazer, hoje se resolve em minutos.

O que esse estudo propõe é descrever alguns métodos para aplicá-la no ambiente escolar, com o intuito de promover a discussão e aprofundamento sobre esse fenômeno emergente, pois isso é um fator que requer que a atenção da educação o mais breve possível no país (JOHNSON, 2012). Com essa estratégia, espera-se que os educadores busquem o interesse em adequar as mídias nas escolas.

Resultados

Os resultados desse estudo foram divididos em três etapas, a pré-produção, a produção e a pós-produção. Cada etapa mostra o processo da execução da reportagem com pais e professores na rede estadual e particular de ensino do

município de Coromandel-MG a respeito da adequação da escola diante das mídias. E ainda, relata a execução de um ensaio fotográfico realizado com crianças passando um dia na fazenda, como é a diversão delas.

Pré-produção

Primeiramente assisti a vídeos no site do *Youtube* sobre a Escola *Quest to Learn*, de modo, a saber, como é o ensino nessa escola. A Figura 1 mostra a tela de um dos vídeos que foi assistido que mostra a opinião de um professor em relação ao uso das mídias na sala de aula.



Figura 1: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zge9v2jhhRA>> Acesso em 03 jul 2018

Procurei três mães e dois professores de escolas estaduais e particulares do município de Coromandel-MG para fazer uma reportagem a fim de saber o que essas pessoas acham da interação das mídias sociais na escola. Os pais que busquei para a entrevista foram: Ângela Maria de Oliveira da Silveira, Alessandra da Silveira Dias e Eliane de Souza Resende Correa e os professores foram a Heliana de Freitas Oliveira e Walison Gabriel Correa, dentre estes, uma das mães e um professor não se dispuseram a responder as perguntas. E também, com o uso do smartphone, fotografei crianças brincando com o celular com o intuito de mostrar que é um tipo de mídia que atrai as crianças de todas as idades.

Sobre as perguntas, foram elaboradas três questões relacionadas ao processo do uso de mídias e gamificação nas escolas. E sobre o processo do envio

das respostas da entrevista foram enviados os critérios para a gravação do áudio, em que a pessoa receberia as perguntas em texto e deveria enviar as respostas gravadas em áudio pela rede social *Whatsapp*.

Já na busca por imagens para um pequeno ensaio fotográfico foi simples, pois aproveitei o momento em que elas estavam entretidas com as brincadeiras e as fotografei.

Produção

As questões foram enviadas pelo *Whatsapp* e o entrevistado respondeu-as através de áudio pelo mesmo aplicativo. Em virtude das gravações terem sido feitas por pessoas amadoras ocorreram intercorrências, como sons ao fundo da gravação, porém isso não prejudicou o andamento da reportagem.

Além da reportagem em áudio foi feito também um ensaio fotográfico com crianças em faixa etária entre três e seis anos mostrando que os *smartphones* chamam a atenção de todas as pessoas, principalmente das crianças, devido estes aparelhos eletrônicos suportarem jogos interessantes que se tornem atraentes para as mesmas fazendo com que elas troquem o uso de brinquedos pelas mídias. Com o *smartphone* fotografei, utilizando os planos, crianças com faixa etária de três a seis anos mostrando como é o dia delas passeando pela fazenda. O problema encontrado nesse ensaio fotográfico foi que no início as crianças ficaram acanhadas em serem fotografadas, mas depois gostaram da ideia.

Os áudios da reportagem podem ser ouvidos e o ensaio fotográfico visto no site “Educando pela Tecnologia” através do link:

[https://sites.google.com/view/educandopelatecnologia/tcc.](https://sites.google.com/view/educandopelatecnologia/tcc)



Figura 2: Áudios da reportagem no site “Educando pela tecnologia”.



Figura 3: Ensaio Fotográfico no site “Educando pela tecnologia”

As pessoas entrevistadas foram Ângela Maria de Oliveira Silveira, mãe de alunos da Escola Estadual “Padre Lázaro Menezes”, Eliane de Souza Resende Correa, mãe de alunos da Escola Particular Ômega COC e Heliana de Freitas Oliveira, professora do 1º ano do ciclo de alfabetização da Escola Estadual “Clarindo Goulart”. Todas as escolas fazem parte do município de Coromandel-MG.

As perguntas foram sobre o interesse dos alunos pelas aulas quando se trabalha o método tradicional (quadro, giz, cadernos, etc.), a opinião dos entrevistados diante o processo da gamificação (interagir jogos educativos na sala de aula) e ainda saber se são a favor ou contra a utilização do uso das mídias nas escolas e o que é preciso para que essa inclusão seja realizada.

Segue, abaixo, imagens (*print*) da conversa do *Whatsapp* das perguntas enviadas às entrevistadas. Perguntas estas, que foram as mesmas para todas as pessoas por isso coloquei aqui apenas uma imagem referente a estas.

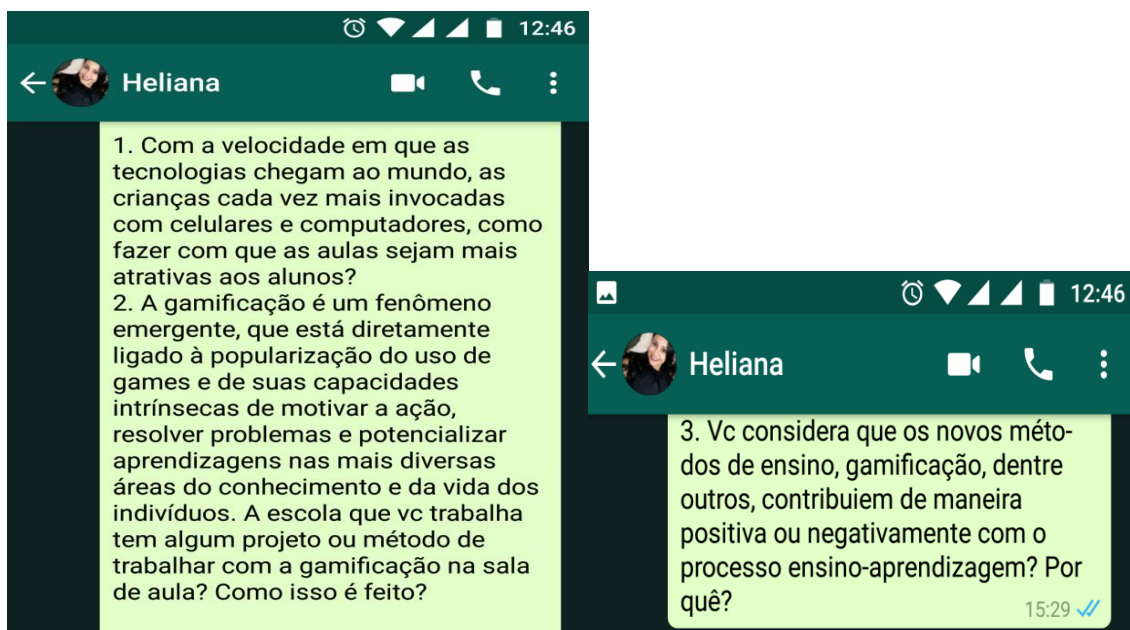


Figura 4: Print das perguntas enviadas à professora da Escola Estadual “Clarindo Goulart”

Pós produção

Avaliando os áudios recebidos, notou-se que as pessoas seguiram corretamente os critérios da reportagem. Percebeu-se que mesmo sendo um áudio simples, feito por meio de um aplicativo, foram realizados de maneira clara não causando perda do trabalho realizado. Tanto os pais como os professores mostraram que as escolas estão precisando incluir o uso das mídias no processo ensino-aprendizagem pois, com as invenções tecnológicas que surgem fazem com que o ensino tradicional não atraia a atenção dos alunos como em alguns anos atrás.

Contudo, há uma semelhança entre os dois tipos de escolas, em nenhuma delas não é permitido o uso de celulares pelos alunos. Este é um fato que merece ser estudado: como liberar o uso dessa mídia dentro da escola. Os educadores precisam pensar mais pelo lado do quanto as mídias tem tomado conta do mundo e

buscar a interação delas no ambiente escolar, impondo regras para o uso desse método em sala de aula.

Durante o ensaio fotográfico, percebi que as crianças se interessam muito mais pelas mídias sociais do que por brinquedos como bola, balanço, etc. Mesmo as crianças que ainda não estavam em idade escolar, já sabem usar as ferramentas do *smartphone* para buscar jogos, vídeos ou aplicativos que atraiam sua atenção.

Discussão

Pontos positivos

Essa reportagem possibilitou a interação com pessoas que convivem no meio educacional e avaliou como é a visão dessas pessoas frente à vivência em meio às mídias que se expandem cada vez mais.

Outro ponto positivo é que mesmo as escolas estaduais ainda não tendo se adequadado ao uso das mídias, os professores buscam meios para entreter os alunos de modo com que as aulas não fiquem monótonas e eles consigam aprender o conteúdo que deve ser passado.

O fácil acesso às mídias de ambas as partes contribuiu para que esse trabalho fosse executado com maior rapidez e eficiência, pois mesmo com tantos afazeres no dia-a-dia, foi mais fácil tirar um tempinho para a execução do mesmo.

A facilidade de lidar com as mídias é muito grande, já que os aparelhos eletrônicos estão cada vez mais sofisticados, ajudando as pessoas a tirarem fotos boas mesmo estas não sendo profissionais. O ensaio fotográfico foi realizado com câmera de *smartphone* onde não precisou de muitas técnicas para obter um resultado excelente. A importância da realização desse ensaio foi mostrar que crianças de todas as idades já se interessam pelo uso das mídias.

Pontos negativos

Quando se fala em tecnologias, mídias, o pensamento é de que tudo se tornou mais fácil. Não se pode negar que isto facilitou a vida, porém há alguns malefícios. A velocidade com que as mídias vêm chegando à sociedade faz com que as pessoas se tornem mais ansiosas, impacientes, pois os aparelhos eletrônicos, a internet, fazem com que a população em geral deseje respostas rápidas.

Um dos pontos negativos encontrados nessa reportagem foi que as respostas não foram recebidas de maneira tão rápida quanto o esperado, atrasando o andamento do projeto.

Considerações Finais

Com o intuito de sugerir mudanças no ensino das escolas do município de Coromandel-MG, a reportagem e o ensaio fotográfico serviram para mostrar a urgência da necessidade de adequar as escolas ao ensino utilizando as mídias, pois cada vez mais as pessoas, em geral, estão mais focadas nas tecnologias.

O uso das mídias na escola é um item necessário nos dias atuais, já que os alunos não se interessam tanto pelo ensino tradicional, citado pela Heliana no áudio da entrevista. É preciso pensar, rapidamente, em algo que possa ser alvo de mudança no tipo de ensino porque do jeito que está o processo ensino-aprendizagem já não atrai a atenção dos alunos como antes.

Pensar em algo inovador para mudar a história da educação é uma tarefa que exige tempo e interesse por parte do governo e dos educadores, pois é preciso esforço de todos para que possa ser algo que retorne sucesso.

Como a Ângela relata em seu áudio, faltam recursos nas escolas para inovar e interagir as mídias no ensino dos alunos, senão os educadores poderiam usar bem mais os recursos midiáticos para desenvolver atividades com os alunos.

No entanto, para que esse projeto seja colocado em prática é necessário que haja união entre educadores e a parte governamental de modo que ambas as partes estejam de acordo em construir um ensino midiático usando como modelo a escola *Quest to Learn*, onde o ensino é um sucesso e até o número de faltas dos alunos é mínima, isso porque esta escola é um lugar agradável e não apenas uma obrigação.

Referências:

FONSECA, Mariana. 2012. **O que os games têm a ensinar aos alunos?**.Disponível em < <http://porvir.org/os-games-tem-ensinar-aos-alunos/> > Acesso em 02 jul 2018

FLORIANOPÓLIS, SC. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). **Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva**. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/edreal/v43n2/2175-6236-edreal-43-02-531.pdf>> Acesso em 14 jun 2018

LEE, Joey J.; HAMMER, Jessica. **Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly**. 2011. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/41629/26409>> Acesso em 17 jun 2018

VASCONCELLOS, Paulo. 2016. **O que é Gamificação? Conheça a ciência que traz os jogos para o cotidiano**. Disponível em <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/07/o-que-e-gamificacao-conheca-ciencia-que-traz-os-jogos-para-o-cotidiano.html> Acesso em 17 jun 2018