

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

**CLAUDIA FERREIRA NUNES**

**MÍDIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL: DESENVOLVENDO O INTERESSE E A  
AUTORIA DOS ESTUDANTES**

**Porto Alegre**

**2019**

**CLAUDIA FERREIRA NUNES**

**MÍDIAS NO ENSINO FUNDAMENTAL: DESENVOLVENDO O INTERESSE E A  
AUTORIA DOS ESTUDANTES**

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):**

**Caroline Bohrer do Amaral**

**Porto Alegre**

**2019**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Vice-Reitora: Prof<sup>a</sup>. Jane Fraga Tutikian

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Celso Giannetti Loureiro Chaves

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. Leandro Krug Wives

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

## RESUMO

Este trabalho teve como objetivo analisar como um projeto pedagógico que utiliza diferentes dispositivos tecnológicos pode contribuir para desenvolver a autoria e o interesse em aprender dos estudantes. A proposta pedagógica foi desenvolvida em uma turma do 3º ano do ensino fundamental, em uma escola municipal localizada na cidade de São Leopoldo – RS. Nesta pesquisa, a metodologia foi de cunho qualitativo, utilizando o método de estudo de caso. A pesquisadora, que também é a professora referência da turma, realizou a observação participante. Os dados foram coletados a partir de um projeto desenvolvido com a turma. A primeira atividade do projeto foi assistir a um filme, a partir do qual, as crianças, reunidas em grupos, criaram coreografias e usaram seus celulares durante os ensaios. Ao finalizarem, foram feitas filmagens das apresentações dos grupos com o celular da professora. Após uma edição, outras turmas da escola assistiram à filmagem da turma. Ademais, trabalhou-se o gênero textual relatório, atividade na qual os alunos descreveram as experiências vivenciadas no decorrer do projeto pedagógico. Entre os resultados mais relevantes, observou-se que os alunos mantiveram-se interessados em aprender no decorrer do desenvolvimento das atividades, o que resultou no próprio processo de autoria da filmagem e na elaboração das produções de texto.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Mídias. Ensino Fundamental. Produção Textual

## **ABSTRACT**

This work had as objective to analyze how a pedagogical project that uses different technological devices can contribute to develop the authorship and the interest in learning of the students. The pedagogical proposal was developed in a class of the 3rd year of primary education, in a municipal school located in the city of São Leopoldo - RS. In this research, the methodology was qualitative, using the case study method. The researcher, who is also the reference teacher of the class, made participant observation. The data were collected from a project developed with the class. The first activity of the project was to watch a film, from which the children, gathered in groups, created choreographies and used their cell phones during rehearsals. At the end, filming of the group presentations with the teacher's cell phone was done. After an edit, other classes of the school attended the filming of the class. In addition, the textual genre report was worked, activity in which the students described the experiences lived in the course of the pedagogical project. Among the most relevant results, it was observed that the students remained interested in learning in the course of the development of the activities, which resulted in the very process of filming and the production of text productions.

**Keywords:** Technology. Media. Elementary School. Text production.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - ALUNO A.....	26
FIGURA 2 - ALUNO B.....	27
FIGURA 3 - ALUNO C.....	29
FIGURA 4 - ALUNO D .....	30
FIGURA 5 - ALUNO E.....	32
FIGURA 6 - ALUNO F.....	33

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Uso de mídias no contexto educacional .....</b>	<b>12</b>
<b>2.2 Repensando as formas de ensinar e aprender a partir do uso de mídias....</b>	<b>15</b>
<b>3 METODOLOGIA .....</b>	<b>19</b>
<b>3.1 Participantes .....</b>	<b>20</b>
<b>3.2 Instrumentos da pesquisa .....</b>	<b>20</b>
<b>4 ANÁLISE DOS DADOS .....</b>	<b>24</b>
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>34</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>36</b>
<b>APÊNDICE I.....</b>	<b>39</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Na atualidade, observa-se que o uso da tecnologia vem sendo uma constante em nossa sociedade, desde as atividades simples, as mais complexas. Há de se mencionar que antes de chegarem à escola, muitas crianças têm acesso a diferentes equipamentos, tais como: *smartphones*, *notebooks*, computadores de mesa, câmeras fotográficas, entre outros.

Dessa forma, ao chegarem à escola, os alunos se deparam com uma realidade bastante diferente, quadro, giz e livros didáticos, ou seja, aulas tradicionais que não utilizam os equipamentos que para eles já são bastante acessíveis em suas casas.

Assim, inserir as tecnologias no meio pedagógico se torna uma necessidade. Desse modo, cabe aos professores, equipe diretiva e comunidade escolar, buscarem, a partir da relação com a realidade dos alunos, fazer um planejamento para inserir as novas tecnologias no ambiente escolar, visto que, as crianças e adolescentes fazem uso de diferentes tecnologias fora da escola.

Segundo Meirelles, em sua pesquisa para a Fundação Getúlio Vargas (FGV, 2017), o número de celulares inteligentes quase supera o número de habitantes, hoje, há 210 milhões de pessoas no território brasileiro, sendo que há 220 milhões de celulares ativos. Se considerar *tablets*, *notebooks*, computadores e celulares, essa marca chega a 306 milhões.

No entanto, a Lei Estadual nº 12.884 proíbe a utilização de aparelhos celulares nos estabelecimentos de ensino no Rio Grande do Sul. Segundo a lei, os celulares devem permanecer desligados, enquanto as aulas estiverem sendo ministradas. A sua utilização só é permitida nos intervalos ou horários de recreio, fora da sala de aula, cabendo ao professor encaminhar à direção os alunos que descumprirem a regra.

Na escola em que se realizou a pesquisa, através do desenvolvimento de um projeto pedagógico, o celular só é permitido nos intervalos, conforme o disposto na Lei Estadual nº 12.884, sendo que a instituição se isenta da responsabilidade em casos de furto, dano ao aparelho ou extravio. Em sala de aula, o dispositivo pode ser utilizado somente com a autorização do professor ou em algum projeto de pesquisa.

Segundo Moran (2007, p. 4):



A escola precisa exercitar as novas linguagens que sensibilizam e motivam os alunos, e também combinar pesquisas escritas com trabalhos de dramatização, de entrevista gravada, propondo formatos atuais como um programa de rádio uma reportagem para um jornal, um vídeo, onde for possível.

Nesse sentido, a presente pesquisa emerge de um projeto pedagógico realizado a partir do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) no ensino fundamental.

A proposta pedagógica surgiu com o filme *Sing-Quem canta seus males espanta*, partindo da ideia de desenvolver com a turma a autoria, optou-se pela criação de coreografias das músicas do filme, que, posteriormente, foram gravadas para serem apresentadas no formato de um curta-metragem para outras turmas da escola.

Além das atividades descritas, foi trabalhado o gênero textual relatório, em que os alunos descreveram, de forma pormenorizada, as etapas desenvolvidas na proposta pedagógica. Nas produções, eles relataram as suas impressões, sentimentos, bem como avaliaram a sua participação e a de seu grupo.

A proposta foi desenvolvida em uma turma do 3º ano do ensino fundamental em uma escola municipal de ensino fundamental, situada no município de São Leopoldo-RS. Tem-se como intuito, responder à seguinte questão: Como um projeto pedagógico utilizando mídias pode contribuir para desenvolver a autoria e o interesse em aprender dos estudantes?

O objetivo geral da pesquisa é analisar como um projeto pedagógico utilizando diferentes mídias pode contribuir para desenvolver a autoria e o interesse de aprender dos estudantes.

Os objetivos específicos são: identificar possíveis efeitos pedagógicos do desenvolvimento do projeto em relação ao processo de autoria; verificar o interesse dos estudantes durante o desenvolvimento do projeto pedagógico a partir do seu envolvimento, falas e registros do trabalho e levantar contribuições pedagógicas e dificuldades encontradas no uso de diferentes mídias em um projeto pedagógico com o ensino fundamental.

A monografia está estruturada da seguinte forma: o capítulo 2 apresenta o referencial teórico, está dividido em: 2.1 Uso de mídias no contexto educacional; 2.2 Repensando as formas de ensinar e aprender a partir do uso das mídias. São tratados temas relacionados à importância das mídias nas práticas pedagógicas,

bem como sobre as dificuldades enfrentadas pelos docentes.

Já no capítulo seguinte é apresentada a Metodologia, dividida nos subitens: 3.1 Participantes; 3.2 Instrumentos de Pesquisa. Aborda-se sobre os princípios metodológicos adotados para o desenvolvimento da pesquisa e os procedimentos para a coleta e análise dos dados.

No capítulo 4, faz-se a análise dos dados coletados no decorrer do projeto pedagógico, buscando compreender como a utilização de diferentes dispositivos pode contribuir para o desenvolvimento da autoria e o interesse de aprender dos estudantes. Encerra-se o estudo com a Conclusão, Referências e Apêndices.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Nesse capítulo, tem-se como finalidade abordar a importância do uso das mídias tecnológicas nas práticas pedagógicas. Também, trata-se sobre as dificuldades enfrentadas pelos docentes em relação à infraestrutura das escolas e à falta de formação continuada para uma melhor capacitação quanto ao uso de diferentes equipamentos na prática pedagógica.

Como base para análise, citam-se diferentes autores, tais como: Oliveira (2004), Hawkins (1995), Franco (2012), Moran (2008), entre outros.

### 2.1 Uso de mídias no contexto educacional

Na contemporaneidade, os alunos nascem, desenvolvem-se e crescem escutando músicas, assistindo a desenhos, visualizando fotos, filmagens, filmes em geral, interagem com familiares, amigos em meio a telefones e suas variadas funções.

Nesse sentido, primeiramente, cabe mencionar os PCN'S (1998, p.153) quando asseguram que para garantir aprendizagens significativas, o docente necessita considerar a experiência prévia dos alunos em relação ao recurso tecnológico que será utilizado e ao conteúdo em questão; e organizar as situações de aula em função do nível de competência dos alunos.

Atualmente, as crianças brincam, divertem-se e conhecem outros lugares sem mesmo sair de casa com os seus computadores, *tablets*, *smartphones*. Dessa forma, todas essas vivências precisam ser inseridas no ambiente escolar, ou seja, deve-se considerar o conhecimento prévio do aluno no que tange à utilização dos recursos tecnológicos. Entretanto, de acordo com Oliveira (2004, p. 298):

Não se pode pretender a inserção de quaisquer tecnologias em espaços de ensino-aprendizagem sem a crítica do uso. Ela mesma permeando um projeto pedagógico e uma estratégia que contemplem a participação de alunos e professores como figuras principais do processo, a partir da proposta de que o foco deve ser posto nas pessoas, de modo a promover nas mesmas novas possibilidades de interação, de aprendizado compartilhado e colaborativo, com vistas à ampliação da autonomia.

Nessa perspectiva, a participação dos alunos e professores, assim como da comunidade escolar torna-se fundamental para que o uso e a inserção de novas

tecnologias contemplem as necessidades dos alunos, mas que estejam de acordo com as propostas pedagógicas da escola.

Muitas vezes, a escola pode não acolher de forma adequada alguns conhecimentos que os alunos já trazem de sua experiência extraclasse. Assim, suas vivências parecem ser mais atrativas que o contexto escolar. Eles percebem que pode existir uma grande diferença em relação aos seus costumes e atividades fora desse ambiente.

As salas estão equipadas, geralmente, com quadro, giz, mesas e cadeiras organizadas, na maioria das vezes, em fileiras umas atrás das outras, com alguns centímetros de distância entre elas. Os alunos utilizam caderno, lápis, borracha e apontador para copiarem as matérias dadas no quadro, ou reproduzirem, muitas vezes, folhas xerocadas com atividades para ler, copiar ou pintar. Este contexto não parece atrativo para a geração que já nasceu na era digital.

Em relação à presença das mídias na vida das crianças que hoje frequentam as escolas, Erstad diz que: “O uso das mídias parece ser uma parte integral do cotidiano de crianças e adolescentes, o que desafia a escola e os professores; desafia também a forma e o conteúdo da mídia-educação – e o próprio currículo escolar” (2005, p.17).

Entretanto, observa-se que colocar em prática a relação entre mídias e educação ainda é um desafio, dependendo da rede de ensino na qual se trabalha, e isso se deve, em geral, à falta de investimento e interesse, que podem ser desde a mantenedora até o docente.

As escolas ainda necessitam se adequar à realidade do uso das tecnologias digitais, porém, o que se percebe, muitas vezes, é que “mudar” ou “adaptar” torna-se um entrave, pois muitas escolas estão literalmente sucateadas, com classes, armários degradados por falta de cuidado e pelo tempo.

A verba pública recebida, muitas vezes, não cobre gastos, inclusive, com produtos de necessidades básicas, como de higiene e limpeza. Quando as instituições possuem laboratórios de informática, bibliotecas, sala de vídeos em funcionamento ou em bom estado, costumam ser disputadas por professores que se interessam em fazer aulas diferenciadas e produtivas com seus alunos.

Apesar da realidade de escassez de recursos tecnológicos nas escolas públicas, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (BRASIL, 1996), art.15, assegura que o Estado deve disponibilizar políticas que atendam de forma adequada à

formação dos professores aos meios tecnológicos, a fim de que se crie autonomia pedagógica e administrativa no trato com equipamentos, assim como, com *softwares* educativos à disposição do corpo docente.

Tendo em vista as dificuldades de infraestrutura presentes nas escolas, em especial, as escolas públicas, há de se mencionar, que não se pode pensar em instituições que não discutam alternativas para superar essas questões.

A escola e seus gestores locais e regionais precisam mudar sua postura em relação aos avanços tecnológicos, assim como precisam investir mais em tecnologias, buscar recursos, atualizar seus conceitos, agregar parcerias, ir atrás de mudanças e proporcionar formação continuada aos docentes. Por sua vez, os professores exercem um papel fundamental na aprendizagem apoiada pela tecnologia. Conforme Hawkins:

Os professores devem ter consciência de que, a tecnologia é capaz de ajudar o professor, mas não o substitui. Pode ajudá-lo a ensinar melhor e com melhor qualidade, mas não reduzirá o esforço necessário na sala de aula. Pelo contrário, creio que devemos aumentar o número de professores (HAWKINS, 1995, p.61).

A mídia e suas tecnologias, quando inseridas nas escolas, podem produzir um movimento de desconstrução de paradigmas, pois muitos profissionais precisam buscar novos saberes, conhecimentos e isso pode se tornar completamente desacomodador. Porém, podem se tornar grandes aliadas a inúmeros profissionais que as utilizam, pois são um meio, ou seja, uma ferramenta que pode potencializar um trabalho. Segundo Moran:

a internet, as redes, o celular, a multimídia estão revolucionando nossa vida no cotidiano. As tecnologias são apenas apoios, meios. Porém elas nos permitem realizar atividades diferentes as de antes. Podemos aprender estando juntos em lugares distantes, sem precisarmos estar sempre juntos em uma sala para que isso aconteça (MORAN, 2008, p. 123).

As escolas também precisam investir nas tecnologias, não só adquirindo equipamentos, mas também sabendo quando e como usá-los. Proporcionando aos educadores formações e preparações específicas para utilização dos equipamentos. Os docentes, por sua vez, realizando planejamentos em que de fato sejam inseridas as tecnologias de modo a qualificar o processo de ensino e aprendizagem.

Entretanto, em muitas instituições, observam-se as grandes dificuldades dos

professores no uso da tecnologia disponível ao ensino público, a resistência advinda na utilização das mídias, falta de preparo tecnológico ou simplesmente disposição para uso de recursos para esta nova era de ensino e aprendizagem, ligada por canais virtuais (AQUINO, 2013). De acordo com Moran:

Uma boa escola precisa de professores mediadores, vivos, criativos, experimentadores, presenciais e virtuais. De mestres menos falantes, e mais orientadores. Precisamos de uma escola que fomente redes de aprendizagem, entre professores e entre alunos. Onde todos possam aprender com os que estão perto e longe, conectados audiovisualmente. Aprender em qualquer tempo e qualquer lugar, de forma personalizada e, ao mesmo tempo, colaborativa (2000, p.40).

Assim, observa-se que, hoje, o professor precisa ocupar um papel de mediador do conhecimento, considerando os saberes que os alunos trazem para sala de aula. Entretanto, verifica-se que necessitam de orientação para que, assim, possam desfrutar dos equipamentos, fazer pesquisas, utilizar seus *smartphones*, agregando conhecimentos e aprendendo conteúdos de uma forma diferenciada.

Sendo assim, a utilização dos meios tecnológicos de forma a qualificar as práticas pedagógicas pode favorecer a construção de aprendizagens por essa nova geração de crianças e adolescentes que já nasceram na era digital.

## **2.2 Repensando as formas de ensinar e aprender a partir do uso de mídias**

O uso das mídias possibilita ao aluno um meio de aprendizagem visivelmente mais interessante e favorável à compreensão dos conteúdos, visto que as tecnologias chamam muito mais a atenção das crianças e adolescentes que os livros e atividades no quadro. Assim, os meios tecnológicos devem ser inseridos nas práticas do professor também como um meio de criação para os alunos, que já compreendem diferentes linguagens advindas do uso de equipamentos digitais desde a mais tenra idade, já que são nativos digitais.

O que se verifica nas palavras de Fonseca, a seguir, em um vídeo publicado em seu canal de vídeos do *Youtube*, eis o ideal no ensino das disciplinas para essa nova geração de alunos:

[...] as tecnologias têm que estar presentes no próprio cotidiano das disciplinas [...]. Se a gente aprende o alfabeto para aprender a escrever e criar a partir da linguagem, a mesma coisa deve acontecer com a tecnologia. O sentido de aprender a linguagem tecnológica é utilizar essa

linguagem para criar. (2015, t. 4:52- 4:57 / 5:30-5:46)

Nesse sentido, o criar refere-se à utilização da linguagem tecnológica na prática, através das orientações dadas pelo professor, o aluno fará as suas criações, seja apresentado os seus trabalhos de pesquisa, seja a partir de filmagem e criação de vídeos, por exemplo.

De acordo com Franco (2012), os recursos digitais podem oferecer autonomia tanto para o professor pesquisador, quanto para o aluno. Uma vez que há inúmeros recursos digitais disponíveis e gratuitos, onde os professores podem elaborar as suas próprias atividades pedagógicas e compartilhá-las com colegas da área. Além disso, há recursos para os alunos, como testes e atividades automáticas que contribuem para desenvolver a autonomia dos aprendizes.

Conforme já mencionado, percebe-se a necessidade da formação contínua do professor, para que assim, possa conduzir as suas aulas de forma especializada atingindo os conteúdos planejados e possibilitando aos alunos, que utilizem as mídias que já são muito utilizadas pelas crianças e adolescentes fora do ambiente escolar.

Segundo Santos (2016, p. 23), “O professor precisa se adequar às novas tecnologias, programas e aplicativos, ou, essa interação, com a juventude da era da comunicação digital, pode ficar só no objetivo”.

As tecnologias não são construtoras do saber, elas servem apenas de ferramenta para que os educadores transformem suas aulas tradicionais em aulas atuais, dinâmicas e com maiores possibilidades de conhecimento e participação de seus alunos.

Mencionam-se aqui as palavras de Kenski (2001), ao explicar que as ferramentas computacionais são ferramentas auxiliares do processo de ensino-aprendizagem quando se encaixam devidamente na estratégia pedagógica do curso, ou seja, os professores, além de dominarem as diferentes mídias, necessitam ter um planejamento adequado e organizado conforme os objetivos de sua aula.

Assim, ao utilizar *datashow*, *smartphones*, entre outros recursos, poderá ter largas oportunidades na construção crítica do conhecimento, motivando os seus alunos, transformando o espaço escolar em um local de trocas de aprendizagens e cooperação.

Nesse sentido, cabe mencionar que a escola é um espaço de cooperação e

interação, essa é constituída por ações; já aquela consiste em um sistema de operações, assim as atividades do sujeito exercidas sobre os objetos, bem como, as atividades do sujeito agindo sobre os outros sujeitos são um único sistema de conjunto, no qual o aspecto social e o aspecto lógico são indissociáveis na forma e no conteúdo.

Nesse sentido, Piaget (1973, p.105) explica que: “[...] cooperar na ação é operar em comum, isto é, ajustar por meio de novas operações (qualitativas ou métricas) de correspondências, reciprocidade ou complementaridade, as operações executadas por cada um dos parceiros.” Ressalta-se ainda, que para cooperar é necessário colaborar na direção de um objetivo.

Conforme Piaget (1998), é necessário que se compreenda o papel da cooperação para o desenvolvimento da objetividade. Através dela, o sujeito é conduzido à objetividade, assim, ele opera para sair de sua perspectiva particular, renunciando os seus interesses próprios pensando em função de uma realidade social.

Compreendendo a instituição escolar como um espaço de cooperação e interação entre os sujeitos, verifica-se que diferentes materiais e mídias contribuem para que os alunos apresentem as suas impressões sobre a sociedade que os cerca, interagindo, trocando opiniões sobre diferentes temas. Segundo Martins (2007, p. 01):

No desencadeamento da prática educacional, destaca-se também a integração de materiais e mídias diversificadas para que os alunos possam interpretar e dar respostas ao que acontece no mundo que os cerca. Além dos recursos materiais e tecnológicos, a proposição de atividades deve buscar relacionar o que é ensinado na escola com as atuações dos alunos em determinados contextos. As atividades propostas devem desencadear situações que permitam a investigação, o estabelecimento e o compartilhamento de ideias entre o grupo, deixando vir à tona seus cotidianos e suas impressões sobre o mundo. O cultivo dessas premissas favorece a manutenção de um compromisso com a paixão pelo aprender, pela investigação, pela imaginação, pela reflexão, pela criação.

Para Moran (2008, p. 59), “educar é colaborar para que professores e alunos – escolas e organizações – transformem suas vidas em processos permanentes de aprendizagem”.



Nesse sentido, busca-se uma quebra de paradigmas, ou seja, na busca da utilização das mídias digitais, todos aprendem, e o professor é o facilitador para que, na prática, os alunos possam ampliar os seus conhecimentos e desenvolver habilidades práticas no uso mais eficiente dos equipamentos em prol da educação.

Portanto, o professor precisa atualizar-se, pois essas ferramentas vieram para ficar, servindo de suporte ao professor. E privar um aluno de trabalhar e aprender em um contexto atualizado pode significar a exclusão de um campo de maiores possibilidades no futuro.

### 3 METODOLOGIA

Este capítulo apresenta a metodologia do presente estudo, denominado: Mídias no Ensino Fundamental: Desenvolvendo o Interesse e a Autoria dos Estudantes. Tem-se como finalidade descrever os princípios metodológicos que foram adotados para desenvolver a pesquisa e os procedimentos para a coleta e análise dados.

Compreende-se que a preocupação com a metodologia de pesquisa torna-se essencial para a elaboração do estudo, bem como apresenta os limites de aplicação. Assim, o pesquisador deve escolher o tipo de pesquisa adequado para a elaboração do trabalho fim de organizar seu esforço, recursos e tempo (MINAYO, 2010).

A coleta de dados será obtida por meio de observação participante que consiste na inserção do pesquisador no interior do grupo observado, tornando-se parte dele, interagindo por longos períodos com os sujeitos, buscando partilhar o seu cotidiano para sentir o que significa estar naquela situação” (QUEIROZ et al., 2005, p. 273).

Uma abordagem qualitativa nessa situação auxilia no surgimento de novas ideias e na construção de um projeto pedagógico com vivências significativas pelas partes envolvidas. A pesquisa qualitativa é uma atividade situada que localiza o observador no mundo. Para Queiroz et al. (2005, p. 280), esse tipo de pesquisa “consiste em um conjunto de práticas materiais e interpretativas que dão visibilidade ao mundo”.

Quanto ao método, utiliza-se o método estudo de caso, pois se refere à análise da prática pedagógica da pesquisadora, estando em contato com a turma de estudantes, aplicando no cotidiano escolar e analisando evidências de transformações decorrentes do projeto pedagógico.

Para Yin (2001, p. 32), “um estudo de caso é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”.

### 3.1 Participantes

A pesquisa foi realizada com a turma do 3º ano do ensino fundamental em uma escola municipal de ensino fundamental, situada no município de São Leopoldo-RS, com o intuito de trabalhar autoria e o interesse de aprender dos estudantes. O projeto foi denominado: Música e Tecnologia: criando possibilidades em uma turma de ensino fundamental.

A escola denomina-se Escola Municipal de Ensino Fundamental Irmãos Weibert, funciona do 1º ao 6º ano. A sua fundação foi no dia 25 de julho de 1958, situa-se no Bairro Fião, considerado um bairro de classe média.

Tratando-se da estrutura da escola, a instituição apresenta biblioteca, parque infantil, quadra de esportes coberta e laboratório de informática e internet banda larga.

A turma, na qual foi desenvolvido o projeto, é formada por 24 alunos, sendo 15 meninas e 9 meninos. São alunos que frequentam regularmente as aulas, não há desistentes. São crianças bastante participativas, criativas e gostam de atividades diferenciadas.

Antes da realização da pesquisa com os alunos, foi enviado um termo de consentimento (Apêndice) aos pais ou responsáveis. Já para os alunos, foi perguntado se desejavam participar desta pesquisa.

A fim de garantir o anonimato dos dados dos alunos, ao invés de se colocar nome dos alunos na análise dos dados, colocou-se o título Relatório 1 – Aluno A, Relatório 2 – Aluno B, Relatório 3 – Aluno C, e assim sucessivamente.

### 3.2 Instrumentos da pesquisa

O trabalho teve como objetivo geral analisar como um projeto pedagógico utilizando diferentes dispositivos tecnológicos pode contribuir para desenvolver a autoria e o interesse de aprender dos estudantes.

A professora pesquisadora apresentou o filme “*Sing- quem canta seus males espanta*” para sua turma de 3º ano do Ensino Fundamental, através do *data-show*. Feito isso a turma foi dividida em 6 grupos de 4 integrantes.

Cada grupo pode escolher uma música do filme ou de preferência do grupo para realizar uma releitura da canção, através de uma apresentação criativa e

prazerosa para todos que participaram, tanto produzindo como assistindo.

Nessa primeira etapa da proposta pedagógica, os alunos deveriam retratar as músicas do filme ou da vivência da turma, utilizando sua criatividade e motivação.

A resenha, a seguir, serviu como guia à pesquisadora, a fim de compreender se na proposta do relatório os alunos abordaram as principais temáticas apresentadas no filme, ou seja, se o filme trouxe experiências para os alunos ou se eles compreenderam os valores tratados no filme, tais como: parceria, lealdade, garra, persistência e superação.

Filme segundo Gutierrez (2016):

### **Resenha | Sing – Quem Canta Seus Males Espanta**

Aos seis anos de idade o coala Buster Moon visitou o teatro da cidade e ficou maravilhado com o que viu ali. Foi nesse instante em que decidiu não ser apenas espectador de tudo isso. Já adulto, Buster torna-se o dono do teatro, que carrega seu sobrenome, e então vê que as coisas não são tão fáceis assim. Com o teatro à beira da falência e correndo sério risco de perdê-lo, Buster decide promover um concurso de canto na cidade como meio de levantar fundos para novamente dar vida ao estabelecimento comprado com tanto suor. O grande problema é que ninguém dá a mínima para o teatro sob a administração de Moon, nem mesmo a maior cantora da cidade, que esteve presente em muitos espetáculos.

Sem dinheiro nem mesmo para a premiação do concurso, o produtor não desiste e o divulga com um prêmio que acaba sendo maior do que pode financiar, depois de um absurdo erro de digitação de sua secretária. Isso aumenta significativamente o número de participantes interessados.

Com uma fila gigantesca esperando o teatro abrir as portas, Buster vê sua carreira ganhar rumo e aí começa a diversão. As cenas das audições são as mais esperadas pelo espectador, mas duram pouco. Vários hits de sucessos dos últimos anos são cantados por diferentes candidatos sob o olhar do coala que pretende escolher apenas alguns para compor seu grande show.

Parte dos selecionados foi apresentada logo no início da animação, exercendo suas vidas singulares, porém com algo em comum: o canto. Essa introdução dos personagens diminui um pouco a expectativa durante os testes, mas, ainda assim, temos algumas surpresas. Depois de sermos bombardeados com diferentes músicas interpretados pelos mais diversos animais da cidade, sentimos um arrepio a cada ensaio do elenco escolhido para o grande espetáculo que pretende salvar o Teatro Moon.

O roteiro conta a vida e as dificuldades de cada um dos escolhidos na audição e como eles lidam com suas rotinas junto dos ensaios e não apenas a dificuldade de Buster em recuperar o legado de seu teatro e de conseguir o dinheiro para os vencedores.

O projeto precisou ser adiado por dois dias em razão de problemas técnicos, no *datashow*<sup>1</sup>. O filme acabou sendo passado para turma no dia 18 de outubro. Após

---

<sup>1</sup> O projeto iniciaria na terça feira dia 16 de outubro, após o recreio, porém, acabou sendo adiado por problemas técnicos, o *datashow* da escola não reproduzia a imagem do filme, somente o som. Após

a sua apresentação, iniciaram a formação dos grupos e escolha das músicas para posterior apresentação.

Os grupos foram levados para o pátio da escola e lá lhes foi solicitado que cada um escolhesse, ao menos, duas músicas de seus interesses, para que no dia seguinte ao serem definidas não ocorressem escolhas iguais. Neste dia, também foram escolhidos os nomes para os grupos e vestimentas para o dia da apresentação.

Na sexta-feira dia 19 de outubro, a professora solicitou que cada aluno sentasse próximo aos seus colegas de grupo e chamou os líderes de cada um para que falassem suas opções de músicas, definindo opções que não fossem repetidas entre os grupos<sup>2</sup>. Neste dia, os alunos após saberem as definições de suas músicas começaram a criar coreografias para as músicas e também figurinos para apresentação.

Na segunda- feira, dia 22 de outubro, os grupos começaram seus primeiros ensaios, alguns alunos utilizaram o saguão da escola e o pátio para poderem criar suas coreografias com mais espaço e privacidade, outros ficaram na sala para produzirem figurinos e definirem suas coreografias. Foi solicitado para cada grupo que entregassem nesse dia, um roteiro com o nome do grupo, componentes, nome da música, tempo de duração. Coreografia, figurino e cenário se pretendessem utilizar.

Nos dias de ensaio, os alunos podiam utilizar seus celulares e rádios portáteis para fazer as coreografias da dança, assim como para fazer pesquisas para a criação dos figurinos para suas apresentações.

Através de seus celulares, cada grupo pesquisou qual seria o melhor figurino para eles, ou seja, o que combinasse com a música ou o que estivesse mais na moda no momento. Além disso, visualizaram diferentes grupos de dança, a fim de combinarem a coreografia mais adequada para dançarem. Verificou-se que eles se mantiveram conectados com outros grupos de danças com o intuito de ensaiarem e escolher os melhores passos de dança. Quanto aos rádios portáteis, proporcionaram

---

trocado o aparelho, o outro não possuía a entrada apropriada de encaixe do plugue da tomada da sala de aula e até conseguir encontrar uma extensão que fosse compatível, acabou se passando muito tempo e encontrava-se praticamente no horário de saída dos alunos.

<sup>2</sup> Neste caso, houve somente dois grupos em que ocorreu coincidência entre uma de suas opções, porém as escolhas foram colocadas em ordens diferentes, não ficando nenhum aluno descontente por suas escolhas, pois todos acabaram sendo atendidos em suas primeiras opções.

que eles escolhessem o melhor ambiente para dançarem, tanto na sala de aula, quanto na quadra da escola.

A proposta da atividade, a escolha dos grupos e os ensaios fortaleceram a união dos alunos, apesar das discordâncias que ocorreram em relação às músicas, coreografias e figurinos. Conforme temática abordada no filme, somente a união de todos fortaleceria a meta para o objetivo final.

Na quinta-feira, dia 25 de outubro, foi proposto que os líderes trocassem de grupos, podendo assim conhecer as propostas e definições dos outros colegas e auxiliando-os no que fosse preciso com ideias, sugestões e críticas construtivas caso fossem necessárias.

Após as trocas dos líderes, os grupos que ainda possuíam alguma dificuldade em suas criações, conseguiram desenvolver suas propostas com mais segurança e motivação. Na sexta-feira 26, os alunos realizaram as definições finais para apresentações de suas músicas na semana seguinte.

Segunda feira, dia 29 de outubro, os grupos ainda puderam ensaiar durante um tempo, até ocorrer o momento das filmagens das danças. A professora pesquisadora gravou suas performances através do celular. Os grupos optaram por duas gravações, assim, sentiram-se mais confiantes.

As apresentações foram organizadas e bem definidas por todos, e os alunos adoraram realizá-las, tanto na preparação quanto em sua finalização. A segunda tentativa ocorreu na terça- feira, dia 30 de outubro, encerrando as filmagens das danças.

Durante a semana, foi conversado com a turma sobre o projeto e solicitou-se que os alunos realizassem uma produção textual que tratasse sobre o desenvolvimento do trabalho, desde o início, sobre a visualização do filme e todas as demais propostas do projeto. Assim, os alunos realizaram produções, no formato de relatório, expondo suas conclusões sobre a realização do trabalho.

Após as filmagens, a professora da turma editou as gravações, transformando-as em um “curta” da turma, que foi apresentado para as turmas dos primeiros anos do fundamental 1. A apresentação da filmagem ocorreu no dia 14 de dezembro.

Além das observações relativas aos ensaios, as produções de texto em modelo de relatório dos alunos serviram de instrumento para coleta de dados e geraram evidências para a análise.

#### 4 ANÁLISE DOS DADOS

O presente estudo teve como finalidade, analisar como um projeto pedagógico utilizando diferentes dispositivos tecnológicos pode contribuir para desenvolver a autoria e o interesse em aprender dos estudantes.

Observou-se desde o início com a apresentação do filme *Sing- quem canta seus males espanta* que os alunos já estavam curiosos e alguns bastante eufóricos com a proposta, mesmo que, em um primeiro momento, tenham ocorrido problemas na execução do filme, isso não foi o suficiente para desmotivá-los.

O fato de separá-los em grupos de trabalho também aumentou o nível de motivação entre eles. Observou-se que a aprendizagem é contínua, até mesmo nessa divisão, os alunos tiveram que colaborar para que a formação dos grupos não fosse motivo para “discussão” e, sim, uma forma de aprendizagem, ou seja, um momento de cooperação.

Trabalhar com filme trouxe muitas possibilidades, pois promoveu um maior interesse pelo projeto e, através dele, as crianças escolheram as músicas para que assim pudessem criar as coreografias. Os alunos entraram em consenso, realizaram análises, discutiram os seus conhecimentos, mostrando que estão aptos a conversarem, a estabelecer acordos e entrar em concordância no grupo.

Um momento que merece ser mencionado ocorreu após os primeiros ensaios. Como houve algumas discussões, a pesquisadora propôs a troca dos líderes nos grupos, com isso, eles conseguiram perceber as problemáticas existentes nos outros grupos e puderam contribuir para que se resolvessem as questões, seja em relação à coreografia, seja na questão das vestimentas. Observou-se o caráter de solidariedade entre os grupos, não havendo concorrência entre eles. Abriu-se um espaço de comunicação e colaboração.

Em relação à utilização das mídias, verificou-se que o celular proporciona diversas possibilidades. No dia da apresentação dos grupos, ocorreram as filmagens, que se deram de forma bem organizada. Os grupos faziam a apresentação dos outros colegas.

O momento de maior satisfação dos alunos ocorreu após a edição e a organização do filme em forma de curta-metragem da turma, o vídeo foi editado pela pesquisadora. Os alunos participaram ativamente deste processo e, em consenso, os alunos escolheram as melhores filmagens. Depois de pronto, o filme foi

apresentado para a turma do 1º ano do ensino fundamental, como forma de motivá-los a fazerem experiências com a utilização de diferentes mídias.

A fim de trabalhar com a produção de texto, optou-se pelo gênero textual relatório. De acordo com Diana (2018, p.1), relatório “é um tipo de texto que, como próprio nome indica, relata algo. Escrito ou oral, ele apresenta um conjunto de informações pormenorizadas sobre determinado tema”.

Há diferentes tipos de relatórios, citam-se: os relatórios escolares, os científicos, administrativos, síntese, entre outros (DIANA, 2018). Optou-se pelo relatório escolar, considerando, é claro, a idade e série dos alunos (3º ano do ensino fundamental). Nessa atividade, eles deveriam descrever o projeto realizado, mencionando as atividades desenvolvidas e as percepções referentes às tarefas ou momentos que mais chamaram a atenção.

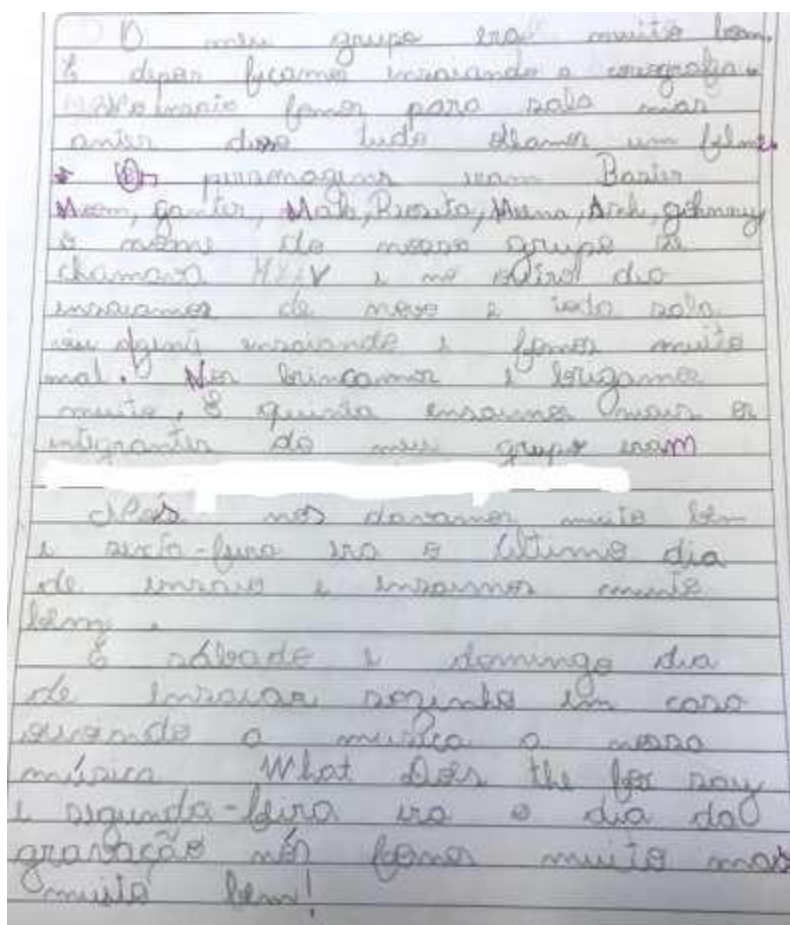
A seleção dos relatórios apresentados a seguir ocorreu da seguinte forma. Todos os alunos realizaram a produção, sendo escolhida a melhor de cada grupo. Para tanto, considerou-se as mais completas, legíveis e com melhor compreensão, não sendo, necessariamente, as produções dos líderes.

Na figura 1, nota-se que o aluno A descreveu as atividades desde a execução do filme, destacando os personagens e as músicas. Observa-se o nível de motivação do aluno, quando refere ensaio em casa no final de semana.

A competência que o Aluno A deseja e está em busca, é dançar corretamente a coreografia para a gravação de segunda-feira. Após a apresentação, ocorre a avaliação do grupo, tal qual ele descreveu “segunda-feira era o dia da gravação e nós fomos bem, mas muito bem!” (Aluno A).



Figura 1: Aluno A



Fonte: A autora (2018)

A prática de sala de aula quando motivadora transfere ao aluno a responsabilidade, a vontade de participar e “acertar”. Pode-se perceber que o desafio foi lançado, cabe ao aluno a dedicação para que o grupo se apresente com êxito. Essa foi a estratégia inicial do projeto, com vistas a garantir o envolvimento de todos. De acordo com Silva (2014, p.21):

Ao estimular o aluno, o professor desafia-o sempre. Para ele, aprendizagem é também motivação, onde os motivos provocam o interesse para aquilo que será aprendido. É fundamental que o aluno queira dominar alguma competência. O desejo de realização é a própria motivação, assim o professor deve fornecer sempre ao aluno o conhecimento de seus avanços, captando a atenção do aluno.

No relatório a seguir (figura 2), a aluna B autodenominou o grupo, Os Brincalhães, este fato demonstra o caráter lúdico da atividade, fato esse importante na educação de crianças.



Para Perrenoud (2000 apud RAASCH, 2014), torna-se fundamental o docente saber para ensinar bem em uma sociedade em que o conhecimento está vez mais acessível, apresentando habilidades necessárias para organizar e dirigir situações de aprendizagem, administrar a progressão das aprendizagens, trabalharem em equipe, utilizar novas tecnologias.

Nesse sentido, compreende-se que, para os alunos sentirem-se motivados, é essencial que o professor mantenha-se organizado, planejando atividades que possam desafiar os alunos, propostas que levem em consideração suas necessidades e, sobretudo, utilizem ferramentas que sejam comuns ao cotidiano das crianças e adolescentes.

No relatório 3, nota-se que o filme *Sing- quem canta seus males espanta* trouxe aprendizagens significativas no que tange às diferenças, apesar dos animais serem diferentes, eles se uniram para a construção do teatro que fora destruído. A união faz a diferença, esse é um ensinamento que perdura pela vida toda, visto que nos momentos mais difíceis, as pessoas precisam se manter unidas em prol de um resultado ou para reconstruir algo de uso coletivo, ou público, como o teatro, apresentado no filme.

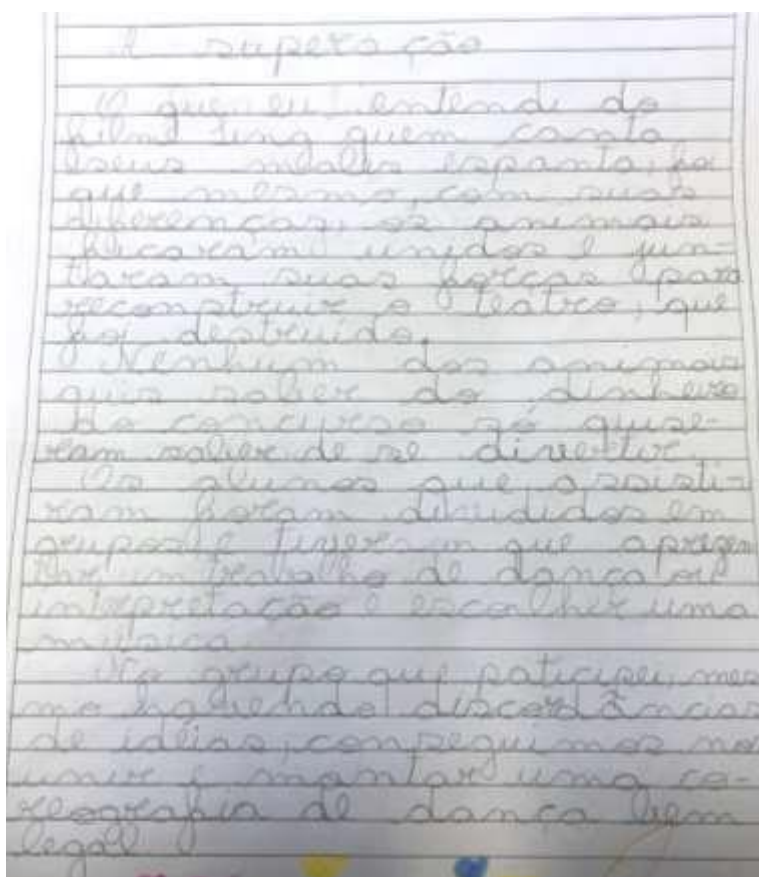
Ao descrever a atividade da dança, a Aluna C comentou que apesar das discordâncias de ideias no grupo, conseguiram organizar a coreografia para a posterior edição do vídeo.

Verifica-se a interação entre o grupo, a disposição em conversarem e chegarem a um consenso em prol das atividades desenvolvidas nessa etapa do trabalho. De acordo com Primo (2007, p. 07), a interação social é “uma construção coletiva, inventada pelos interagentes durante o processo que não pode ser manipulada unilateralmente nem pré-determinada”.

Também, enfatiza-se o trabalho coletivo, a importância da colaboração para que assim chegassem ao objetivo comum, o ensaio da coreografia para a apresentação posterior.

Considerando as atividades desenvolvidas pelos alunos, que cooperaram para o êxito da execução das propostas, verifica-se, a partir de Piaget (1998), que os métodos de trabalho em grupo e de *self-government* são modalidades que destacam a relevância da interação social como fator de desenvolvimento cognitivo. Assim, a aprendizagem ativa implica trabalho em grupo, que ocorre pela livre colaboração entre os estudantes. Isso se denomina cooperação (PIAGET, 1998).

Figura 3 - Aluno C

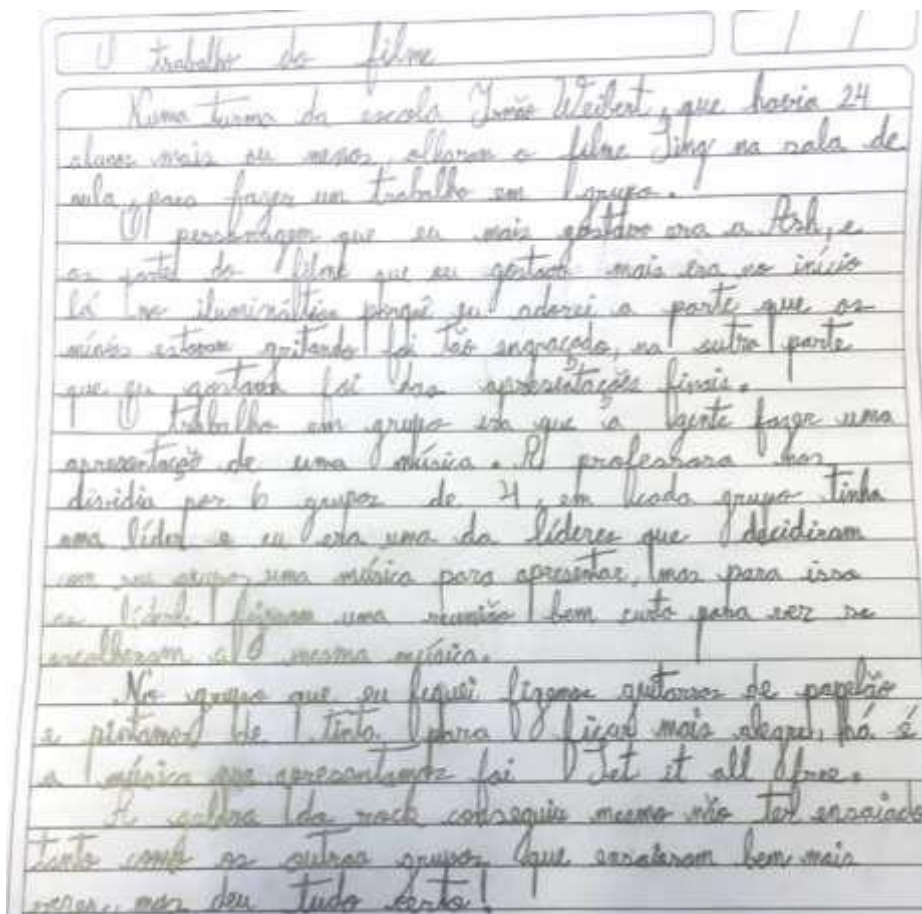


Fonte: A autora (2018)

Na figura 4, além da descrição das atividades, nota-se que o Aluno D conseguiu avaliar a participação de seu grupo, embora não tenham ensaiado a dança, tanto quanto os outros grupos conseguiram apresentar a atividade.

A frase final “a galera do rock conseguiu mesmo não tendo ensaiado tanto quanto os outros grupos que ensaiaram bem mais vezes, mas deu tudo certo!” consiste de uma “avaliação” do líder do grupo, embora a nota não esteja explícita, percebe-se em suas palavras que houve grupos que tiveram mais tempo de ensaio, mas que no fim conseguiram se apresentar. Ou seja, infere-se que há outros grupos mais ensaiados, que ele, como líder, avaliou que poderia ter sido diferente. Isso se remete à autoavaliação dos participantes.

Figura 4 – Aluno D



Fonte: A autora (2018)

Já na figura 5, observam-se critérios de autoria e identidade, os componentes do grupo se autodenominaram “M.Y.A.U”. que são as iniciais dos nomes dos alunos. Nota-se o envolvimento do grupo e união estabelecida a fim de se chegar ao objetivo final proposto, a apresentação da dança para a elaboração do filme da turma.

Pode-se considerar que o fato de escolherem o nome do grupo a partir das iniciais do nome de cada componente, foi uma forma de fortalecê-los. Verifica-se que o verdadeiro trabalho em grupo é, ao mesmo tempo, motivador e mecanismo de controle. Nesse sentido, Piaget (1998) explica a sua experiência em relação a essa modalidade de trabalho:

A experiência mostra que os fracos e preguiçosos longe de serem abandonados à própria sorte, são então estimulados e até obrigados pelo grupo, ao passo que os mais fortes aprendem a explicar e a dirigir, melhor do que fariam se permanecessem num estado de trabalho solitário (PIAGET, 1998, p.158).

Além de se perceber a autoria e autonomia do grupo, percebe-se que a escolha do filme foi fundamental para desencadear as outras atividades, como a dança, a criação do vídeo e as produções de texto dos estudantes. A aluna E, quando menciona o nome dos personagens e as músicas, demonstra a atenção ao descrever e o cuidado ao produzir o relatório.

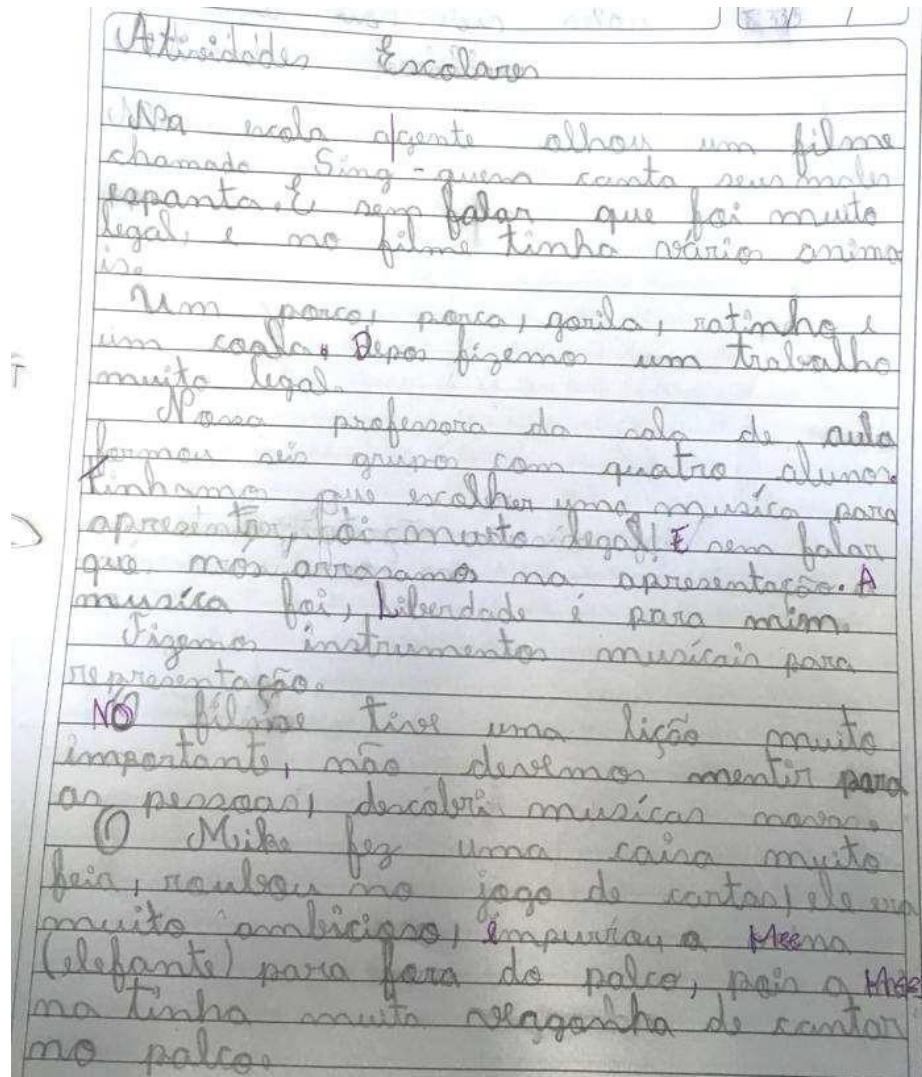
Tradicionalmente, tratando-se da autoria, ao longo da história, esteve associada com a área de literatura, considerado que os discursos são registrados na forma escrita (RICARDO; VILARINHO, 2006). Entretanto, a autoria pode ser registrada em diferentes formas de discursos e linguagem, como nas produções de artes, música, cinema e dança (FORTUNATO, 2003).

Outro ponto a ser mencionado, refere-se ao papel da professora na condução das atividades, ela assume o papel de mediadora, pois, apesar da autonomia das crianças, elas são conduzidas pela docente nas diferentes etapas do projeto, como se vê: “Depois a professora disse para fazermos um trabalho em grupo”.

Verifica-se que, diferente das aulas tradicionais, os alunos tiveram a possibilidade de se unirem e criarem as suas próprias coreografias e produções de texto, que ocorreram na sequência do projeto pedagógico com a inserção de diferentes mídias.



Figura 6 - Aluno F



Fonte: A autora (2018)

Dessa forma, observou-se que a interação e a colaboração entre os alunos foram decisivas no decorrer das atividades, ou seja, para que se chegassem aos objetivos, tais como a apresentação da dança dos grupos, as quais foram registradas pelos celulares e, a partir da edição da professora, transformou-se no curta da turma. Outro aspecto refere-se à produção dos textos (relatórios). A partir disso, pode-se dizer que as atividades contribuíram para a autoria, os alunos tiveram consciência da importância da organização dos grupos, sendo autores de sua própria história, eles foram criativos e protagonistas no decorrer de todo o processo de aprendizagem.



## CONCLUSÃO

O presente estudo teve como objetivo geral analisar como um projeto pedagógico utilizando diferentes dispositivos tecnológicos pode contribuir para desenvolver a autoria e o interesse de aprender dos estudantes.

Desde o início do projeto, apesar das dificuldades no funcionamento correto de determinados equipamentos como o *datashow*, percebeu-se que os alunos estavam empolgados para verem o filme. Esta prática é tão comum em suas casas, porém, na escola, assistir com os colegas é bastante diferenciado. A partir do filme, ocorreram as duas primeiras etapas, a divisão dos grupos e os ensaios da dança.

O fato de alguns ensaios terem ocorrido em outro ambiente, fora da sala de aula, possibilitou aos alunos perceberem que na escola há atividades diferenciadas e nem sempre eles precisam ficar sentados um atrás do outro e copiando constantemente do quadro, como ocorrem nas aulas tradicionais.

Após as coreografias terem sido ensaiadas com afinco e dedicação e as apresentações terem sido gravadas, com possibilidade de regravações caso não gostassem de suas performances, houve a edição do filme da turma. Por fim, após momentos de negociação, os alunos decidiram passar o filme para a turma do 1º ano do ensino fundamental. Esse foi um ponto marcante do projeto, valorizando todo o esforço despendido durante todo o trabalho dos alunos.

Vale destacar que a atividade de produção de texto se deu em um modelo simplificado do gênero relatório, adequado à turma do 3º ano do ensino fundamental. Nesse trabalho, observou-se que os alunos, além de seguirem as etapas da proposta de trabalho, conseguiram fazer a autoavaliação. Também, mencionaram questões de valores, a importância da colaboração, do trabalho em conjunto e do respeito ao próximo e as suas limitações.

Os percalços foram inevitáveis, como mudanças de datas, problemas em utilizações de alguns aparelhos, mas nada desmotivou a turma a seguir em frente e realizar um trabalho criativo e bem sucedido. Destaca-se que a interação e a comunicação entre os alunos exigiram que eles chegassem a um consenso quando surgiram conflitos dentro do grupo. Entretanto, todos procuram cooperar para atingir os objetivos.

Acredita-se que o presente trabalho foi planejado e desenvolvido com êxito, visto que, a utilização das tecnologias escolhidas proporcionou a interação entre os alunos, houve a partilha e a resolução de problemas. As práticas pedagógicas foram contextualizadas e proporcionaram momentos únicos, nos quais os alunos conseguiram trabalhar de forma criativa e interessada.

Quanto à autoria, verificou-se que os alunos expressaram sua visão sobre o mundo por meio das linguagens digitais. Eles pesquisaram a partir de seus celulares as músicas, as vestimentas e as coreografias. As produções coletivas foram expressas a partir da filmagem produzida pela turma, e, também, através das produções de texto, onde explanaram seus sentimentos, ansiedades, desafios e superação para atingirem os objetivos propostos.

Portanto, verificou-se que as mídias precisam ser inseridas na educação de forma contextualizada, a partir do planejamento das atividades, buscando práticas diferenciadas que motivem os alunos e os façam trabalhar em parceria com os outros colegas, respeitando as limitações de cada um e respeitando as diferenças entre todos. Assim, verifica-se que as diferentes mídias tecnológicas são um caminho a serem seguidos nas escolas, como instrumento a construir práticas mais assertivas e em conformidade com as novas gerações que as utilizam comumente em seu dia a dia, valorizando a autoria dos alunos e a visão de mundo de cada um.

Acredita-se que o trabalho trouxe muitos pontos positivos, pois a motivação e cooperação entre todos foram bem marcantes no decorrer do processo. A prática com as diferentes mídias no Ensino Fundamental proporcionaram a autoria dos alunos, ou seja, um diferencial frente às aulas mais tradicionais que são bastante frequentes nessa modalidade de ensino.

Tratando-se dos aspectos negativos, há de se mencionar a questão da infraestrutura, em especial, no que tange ao funcionamento dos equipamentos, também em relação aos recursos humanos, pois poderia haver um profissional na escola responsável apenas para a parte de informática, para manter os equipamentos todos funcionando no momento que os professores fizessem o uso deles.

Quanto à possibilidade de estudos futuros, sugere-se um trabalho com vídeos sobre o enfrentamento da questão do *bullying* na escola. Esses vídeos poderiam ser disponibilizados no *YouTube* a fim de que pudessem contribuir com outros educadores quando houvesse necessidade de tratar sobre o tema.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth B. **Integração de tecnologias à educação: novas formas de expressão do pensamento, produção escrita e leitura.** In: VALENTE, José A.; ALMEIDA, Maria E. (orgs). Formação de educadores à distância e integração de mídias. São Paulo: Avercamp, 2007
- AQUINO, Alisson Ferreira de. **O uso das mídias tecnológicas no processo pedagógico escolar. O caso do centro de ensino fundamental 04 de Ceilândia.** Universidade de Brasília, 2013.
- BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação.** Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs).** Introdução. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- FONSECA, André Azevedo da. Canal Professor André Azevedo da Fonseca: Vídeo base- **Como usar as Novas Tecnologias na Educação: sala de aula deve ser ambiente de criação,** 2015. (6m03s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Zge9v2jlhRA>- Acesso em 16/09/2018.
- DIANA, Daniela. **Gênero Textual Relatório,** 2018. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/genero-textual-relatorio/> Acesso em: 17/01/2019.
- ERSTAD, Ole. **Digital kompetanse i skolen: en innføring.** Oslo: Universitetsforlaget, 2005.
- FONTES, Carlos. **Modelos Organizativos de Escolas e Métodos Pedagógicos,** 1998. Disponível em: <https://educar.no.sapo.pt/index.htm>. Acesso em: 16/01/2019
- FORTUNATO, Márcia Vescovi. **Autoria sob a materialidade do discurso.** Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo (USP), 2003.
- FRANCO, Claudio de Paiva. **Autonomia de professor e do aluno nos tempos digitais.** In: Integrando Tecnologias no ensino de Inglês nos anos finais do Ensino Fundamental. BRAGA, Junia de Carvalho Fidélis (coord.) \_ São Paulo: Edições SM, 2012.
- GUTIERREZ, Diogo. **QpQ Resenha | Sing – Quem Canta Seus Males Espanta.** Disponível em: <http://www.quadroporquadro.com.br/index.php/2016/12/19/qpq-resenha-sing-quem-canta-seus-males-espanta/> - Acesso em: 15/10/2018
- HAWKINS, J. **O uso de novas tecnologias na educação.** Revista TB, Rio de Janeiro, 1995.
- KENSKI, Vani M. (2001). Comunidades de aprendizagem: em direção a uma nova sociabilidade na educação. **Revista de Educação e Informática.** SEED/SP, n.15, dez. 2001.

MARTINS, M. C. **Integração das mídias e práticas pedagógicas**. In: VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bisnconcini de (Org.). Formação de educadores à distância e integração de mídias. São Paulo: Avercamp, 2007.

MEIRELLES, Fernando S. **Brasil já tem mais de um smartphone ativo por habitante, diz estudo da Fundação Getúlio Vargas**, 2017. In: O Estado de São Paulo, 2018. Disponível em: [link.estadão.com.br](http://link.estadão.com.br). Acesso em: 20/01/2019.

MINAYO, M.C.S. (Org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. 29 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010

MORAN, José Manuel. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica: A distância e o presencial cada vez mais próximos**. Campinas, SP: Papirus, 2000.

OLIVEIRA, Gerson Pastre de. **Discussões nos ambientes virtuais de aprendizado colaborativo: a relevância do espaço proporcionado pelo fórum**. In: XII ENDIPE. Conhecimento local e conhecimento universal. Curitiba, ago/set. 2004. ISBN 85-7292-128-7, 2004.

PIAGET. **Sobre a pedagogia**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

\_\_\_\_\_. **Estudos Sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

PRIMO, Alex. **O aspecto relacional das interações na Web 2.0**. E- Compôs, Brasília, v. 9, 2007. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/web2.pdf>. Acesso em: 26 de jan. de 2019.

QUEIROZ, Danielle Teixeira et al. Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos e aplicações na área da saúde. **Rev. Enferm. UERJ**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 2, p. 276-283, 2007

RAASCH, Leida. **A motivação do aluno para a aprendizagem**, 2014. Disponível em: <https://tupi.fisica.ufmg.br/michel/docs/artigos> Acesso em: 16/01/2019

RICARDO, Eleonora Jorge; VILARINHO, Lúcia Regina Goulart. **A construção da autoria na aprendizagem online: um desafio da pós-graduação**. RBPG - Revista Brasileira de PósGraduação, v. 3, n. 5, 2006. Disponível em: [http://www2.capes.gov.br/rbpg/images/stories/downloads/RBPG/Vol.3\\_5\\_jun2006\\_/Estudos\\_Artigo1\\_n5.pdf](http://www2.capes.gov.br/rbpg/images/stories/downloads/RBPG/Vol.3_5_jun2006_/Estudos_Artigo1_n5.pdf). Acesso em: 26 de jan. de 2019.

RIO GRANDE DO SUL. **Lei Estadual nº 12.884**, de 03 de janeiro de 2008 (publicada no DOE Nº 003, de 04 de janeiro de 2008).

SANTOS, Luiz Paulo Silva. **Celular na Sala de Aula - O Espaço que o Celular pode ocupar no contexto das mídias aplicadas ao ambiente escolar**. 2016. Disponível em <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/156963>- Acesso em 03/11/2018.

SILVA, Gerusa Barbosa. **O papel da motivação para a aprendizagem escolar.** Universidade Estadual da Paraíba. Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas interdisciplinares. João Pessoa. PB, 2014.

YIN, Robert. **Estudo de Caso: planejamento e métodos.** Tradução de Daniel Grassi. E ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

**APÊNDICE II**

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul**  
**Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação**  
**Curso de Especialização em Mídias na Educação – Pós-graduação *Lato Sensu***

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu, \_\_\_\_\_, portador da Cédula de Identidade nº \_\_\_\_\_, inscrito no CPF sob nº \_\_\_\_\_, residente à Rua \_\_\_\_\_, nº \_\_\_\_\_, na cidade de \_\_\_\_\_, AUTORIZO o uso da imagem do menor \_\_\_\_\_ sob minha responsabilidade em fotos ou filme, sem finalidade comercial, para ser utilizada no Projeto de Pesquisa: Música e Tecnologia, criando possibilidades.

A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades. Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à imagem ou a qualquer outro.

São Leopoldo, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018.

\_\_\_\_\_  
Assinatura