

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

**JACKSON ADRIANO KLEIN**

**Youtube, Audacity e o Photo Story no  
contexto educacional**

**Porto Alegre  
2012**

**JACKSON ADRIANO KLEIN**

**Youtube, Audacity e o Photo Story no  
contexto educacional**

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):**  
Marcelo Magalhães Foohs

**Porto Alegre  
2012**

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

**Diretora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na**

**Educação:** Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

**Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação:**

Profa: Liane Margarida Rockenbach Tarouco

## DEDICATÓRIA

À minha esposa Margarete pela paciência ao longo do curso. Aos meus dois filhos: à Fernanda que sempre está pronta para ajudar e ao pequeno Jaques que está dando seus primeiros passos.

## **AGRADECIMENTOS**

Aprender não é um atributo próprio de uma determinada fase da vida, mas é um constante processo de construção e desconstrução. É necessário aprender a aprender ao longo de toda a vida. A melhor forma de mostrar a aprendizagem é fazendo, pôr em prática o que aprendemos.

Eu tive muitas pessoas que me ajudaram e me motivaram nesta caminhada. Agora, resta agradecer a todos que contribuíram de uma ou outra forma, seja pelas interações, reflexões e mediações que o curso proporcionou.

Quero registrar meus agradecimentos ao Dr<sup>o</sup>. Marcelo Magalhães Foohs que apontou caminhos, fez sugestões e correções.

Aos tutores Bárbara Gorziza Ávila e ao Edson Felix dos Santos que acompanharam passo a passo e me motivaram a seguir em frente. Sem eles não teria conseguido chegado à etapa conclusiva do curso.

Sigo agradecendo aos colegas Vinícius Moura Mancuso e Silvana Emer Kerber que ao longo do curso me possibilitaram inestimáveis trocas intelectuais.

Aos alunos do 2<sup>o</sup>.ano do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Médio Reynaldo Affonso Augustin e aos alunos da 8<sup>a</sup>. série da Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac que colocaram a “mão na massa” e mostraram na prática o uso de ferramentas das tecnologias de informação no meio pedagógico. A todos, meus sinceros agradecimentos.

## RESUMO

O presente trabalho procura contextualizar o uso de softwares (Youtube, Audacity e o Photo Story) no meio pedagógico como ferramentas que ampliam e potencializam o processo de ensino e aprendizagem. A proposta é buscar uma aproximação entre a educação e os meios de comunicação, objetivando desenvolver e melhorar aspectos relacionados como autoria, compartilhamento, autonomia, mediação e interação.

Ismar de Oliveira Soares e David Ausubel são os referenciais teóricos que respectivamente destacam a importância de criar ecossistemas comunicativos e a aprendizagem significativa que deve fazer sentido para acontecer.

A abordagem é qualitativa e quantitativa através de questionário misto, com perguntas abertas e fechadas direcionadas aos alunos. Foram feitas observações e análise da prática educativa com os softwares acima mencionados. Para tal propósito, utilizamos vídeos do youtube para contextualizar determinado tema, produzimos pequenos programas de rádio utilizando o audacity e tratamos de temas transversais utilizando o photo story.

A pesquisa aponta aspectos relevantes como legibilidade, flexibilidade, criatividade, veracidade, e ética nas ações educativas que devem ser levados em conta quando utilizamos as tecnologias de informação. Assim, as tecnologias no meio pedagógico podem auxiliar e permitir aos alunos serem co-autores no processo da aprendizagem.

Os resultados obtidos indicam o uso dos softwares (Youtube, Audacity e o Photo Story) podem modificar a prática pedagógica do professor.

**Palavras-chave:** educomunicação, aprendizagem significativa, youtube, audacity, photo story, ensino-aprendizagem

## SUMÁRIO

|            |                                    |           |
|------------|------------------------------------|-----------|
| <b>1</b>   | <b>INTRODUÇÃO</b> .....            | <b>8</b>  |
| <b>2</b>   | <b>OBJETIVOS</b> .....             | <b>11</b> |
| <b>3</b>   | <b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b> ..... | <b>13</b> |
| <b>4</b>   | <b>METODOLOGIA</b> .....           | <b>22</b> |
| <b>4.1</b> | <b>O uso do youtube</b> .....      | <b>23</b> |
| <b>4.2</b> | <b>O uso do audacity</b> .....     | <b>27</b> |
| <b>4.3</b> | <b>O uso do phosto story</b> ..... | <b>31</b> |
| <b>5</b>   | <b>REVISÃO DE LITERATURA</b> ..... | <b>33</b> |
| <b>6</b>   | <b>ANÁLISE DE DADOS</b> .....      | <b>38</b> |
| <b>7</b>   | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....  | <b>46</b> |
|            | <b>REFERÊNCIAS</b> .....           | <b>49</b> |

## 1. INTRODUÇÃO

A sociedade atual exige cada vez mais pessoas ativas, dinâmicas e preparadas para lidar com diferentes situações que surgem no contexto da globalização. O modo de produzir riquezas muda diante das inovações tecnológicas. Rapidez, eficiência, otimização, automação, robotização, redução de custos e aumento de lucros entram na ordem do dia.

A tecnologia digital está cada vez mais presente em todas as áreas do conhecimento e ela faz parte do dia a dia das pessoas. Mesmo crianças que ainda não frequentam a escola, em suas brincadeiras se valem da tecnologia digital. Hoje, buscamos empregos, compramos, vendemos, conversamos on-line, etc. Difícil imaginar a rotina sem as tecnologias digitais.

Mas no processo de ensino aprendizagem nas escolas, o uso das tecnologias está em descompasso com o mundo lá fora. Os professores muito timidamente as utilizam em seu favor e o que se observa são aulas expositivas, exercícios explicados no quadro-negro e a resolução dos exercícios propostos no livro didático. Faz-se necessário refletir sobre a prática pedagógica.

Observamos que os jovens utilizam as tecnologias para a comunicação pessoal ou entretenimento, mas carecem de utilizá-las para adquirir novos conhecimentos que venham favorecer as aprendizagens que são indispensáveis para o exercício da cidadania, participação social ou para a construção da sua autonomia. Percebemos que no espaço escolar as tecnologias que dispomos não são utilizadas para promover aprendizagens, mas sim obedecer a uma lógica consumista. Professores carecem de formação educativa para promover espaços comunicativos onde as tecnologias de informação assumem um papel pedagógico e por isso os fins educativos que

as tecnologias poderiam assumir ficam reduzidos. Em outras palavras, educação e tecnologia não estão de mãos dadas no sentido de desenvolver atitudes críticas, reflexivas, cidadãos.

No capítulo 3 buscamos em Ismar Oliveira Soares<sup>1</sup> a fundamentação teórica, que destaca a importância da educomunicação<sup>2</sup> que se estende além da educação para o uso dos meios de comunicação. Pretende-se formar entre os estudantes uma análise crítica da mídia e, sobretudo, a criação de ecossistemas comunicativos abertos, democráticos e participativos. Juntamente David Ausubel com a obra “Aprendizagem Significativa<sup>3</sup> e os Parâmetros Curriculares Nacionais do Novo Ensino Médio<sup>4</sup> corroboram no sentido de embasar nossos estudos.

Soares(2011) lembra que o professor deve estabelecer uma comunicação dialógica e participativa no espaço escolar e neste contexto as tecnologias de informação(tics) podem potencializar esse processo a partir de procedimentos comunicativos. No espaço escolar existem muitos ambientes educativos e as TICs(Tecnologias de Informação e comunicação) assumem um papel de relevância. É neste sentido que vem ao encontro nosso trabalho: utilizar as tecnologias de comunicação para maximizar a aprendizagem.

O capítulo 4 apresenta a metodologia e a abordagem estará voltada quanto ao uso pedagógico de softwares educativos (Youtube, Audacity e Photo Story) e quais as contribuições na significação da aprendizagem. A partir dessas reflexões iniciais, queremos verificar como os softwares educativos(Youtube, Audacity e Photo Story) podem contribuir para a aprendizagem significativa do aluno.

---

<sup>1</sup> Ismar de Oliveira Soares é doutor professor em educomunicação pela USP. Seus estudos estão voltados para a implementação de ecossistemas comunicativos nos espaços escolares. A proposta central é disseminar o conceito de educomunicação junto aos projetos de educação do país.

<sup>2</sup> A educomunicação é um ecossistema comunicativo que consiste num “conjunto de ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação de processos, programas e produtos destinados a criar e a fortalecer ecossistemas comunicativos. (SOARES, 2011, p.44).

<sup>3</sup> AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

<sup>4</sup> Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf> acesso em 07/08/2012

No capítulo 5, fizemos uma revisão de literatura, ressaltando a ética quanto ao uso pedagógico dos softwares ( Youtube, Photo Story e o Audacity) como ferramentas de ensino e aprendizagem. Destacamos também a necessidade de uma reflexão sobre a proposta pedagógica, os objetivos e a veracidade dos fatos que são disponibilizados quando utilizarmos os softwares acima mencionados.

O capítulo 6 descreve a análise dos dados. Para tanto, foram feitos vários os questionamentos: inserir softwares educativos na prática pedagógica pode tornar a aprendizagem significativa? Quais os aspectos positivos de sua utilização e quais as limitações? Há cuidado ético na utilização de vídeos, no uso de apoio pedagógico e como produção? Como os recursos tecnológicos podem potencializar o compartilhamento, a colaboração e a autoria? Como esses softwares podem ser utilizados nas práticas de interdisciplinaridade e transdisciplinaridade? Analisar o que está sendo feito nas escolas, como estão sendo utilizados estes recursos e as mudanças decorrentes no processo ensino aprendizagem.

A abordagem será qualitativa e quantitativa, através de questionário misto, com perguntas abertas e fechadas. A combinação de modalidades quantitativas e qualitativas tem se mostrado altamente eficaz, maximizando as vantagens que cada uma oferece em separado. Por conter perguntas abertas e fechadas, esta técnica mescla objetividade com subjetividade e é indicada em casos onde se pretende obter um resultado prático através da objetividade das perguntas fechadas e com uma compreensão imediata através de explicações mais profundas.

Finalizando, temos a bibliografia pela qual fizemos leituras e estudos, proporcionando assim a realização deste trabalho.

## 2. OBJETIVOS

Ao longo da prática pedagógica, percebemos um descompasso entre a escola e os alunos que interagem com as tecnologias. De um lado o livro didático, o giz, a aula expositiva e de outro lado os alunos que percebem esse descompasso e buscam fora da escola (principalmente em cursos técnicos) apropriar-se das tecnologias enquanto ferramentas para adquirir o conhecimento. De posse destas constatações, emerge resignificar a prática pedagógica. Buscamos inovar o processo de significação da aprendizagem com o apoio de softwares educativos, entre eles o Youtube<sup>5</sup>, o Audacity<sup>6</sup> e o Photo Story<sup>7</sup> e neles encontrar um leque de possibilidades educativas.

Buscar uma aproximação entre a educação e os meios de comunicação proposta por Soares (2011) que visa diminuir a distância entre estes dois âmbitos e recomenda ações no sentido de integrar e fortalecer os indivíduos dentro de um ecossistema comunicativo. Compreender as tecnologias da informação como instrumentos que podem ser utilizadas na educação para o desenvolvimento da autonomia do aluno enquanto ser que está em desenvolvimento.

Neste trabalho queremos enfatizar que as tecnologias permitem configurar novas formas de expressão e interação, além ampliar e potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Além disso, elas precisam ser compreendidas enquanto ferramentas que complementam o desenvolvimento

---

<sup>5</sup> Disponível em <http://www.youtube.com/?gl=BR&hl=pt>

<sup>6</sup> Disponível em <http://www.baixaki.com.br/download/audacity.htm>. Trata-se de software para elaborar programas de rádio.

<sup>7</sup> Disponível em <http://www.baixaki.com.br/download/microsoft-photo-story.htm>. Várias fotos podem ser reunidas para criar uma história acompanhada de som. Podemos inserir músicas, gravar a voz para criar um pequeno filme.

da autonomia intelectual e do pensamento crítico dos educandos. No meio que estamos inseridos, as mídias transmitem muitas informações, mas elas não significam necessariamente saberes.

Utilizar os vídeos do youtube para tornar a aula mais atrativa, dinâmica e aumentar a significação. Mas também verificar com os alunos as percepções que obtiveram com o uso do youtube e estabelecer um ambiente dialógico, interativo, permeado por mediações que resultam em significados. O aluno também pode procurar no youtube o vídeo que está relacionado com a atividade pedagógica proposta e utilizá-lo nas suas exposições de trabalhos. Seguem os cuidados relacionados à consistência do conteúdo transmitido, clareza na transmissão da voz, estética visual, o design, entre outras considerações faremos ao longo do trabalho.

Estimular com o audacity a co-autoria e ou o protagonismo dos educandos. Logo, nossos esforços se direcionam para produzir pequenos programas de rádio, pautando o processo de elaboração de um roteiro, gravação de voz e inserir fundo musical. Assim queremos melhorar nos educandos as habilidades da leitura, escrita expressão oral e comunicação, além de desenvolver o aspecto auditivo da percepção.

Já o photo story, foi utilizado para tratar de temas transversais e também voltado a estimular a co-autoria e autonomia na produção de vídeos que podem ser compartilhados pelos segmentos da escola e quando postados on-line, disseminam saberes para todo mundo. Lógica, criatividade, conexões, sequência e o enredo dos relatos entre outros são habilidades desenvolvidas com o uso desse software.

Durante o trabalho procuramos desenvolver a cooperatividade e a comunicação. Neste trabalho, professores e alunos foram instigados a perceber a importância de serem flexíveis, respeitando e compreendendo as singularidades de cada um, transformando assim a aprendizagem em experiências sociais. Cada pessoa com seu ritmo de trabalho, uns que necessitam mais tempo e outros menos, com diferentes graus de facilidade e ou dificuldades para alcançar seus objetivos. Cabe ao professor identificar essas particularidades e auxiliar da melhor maneira possível.

### 3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Constantemente surgem novas necessidades em nossa sociedade, visto que ela está em constante transformação ante as novas tecnologias. Produtos cada vez mais modernos e sofisticados, prestação de serviços eficientes e rápidos. Evidentemente surgem mudanças no meio educativo, ou seja, não é mais possível continuar ensinando sempre com os mesmos recursos didáticos.

As transformações pelas quais perpassa a sociedade, os anseios e novas necessidades induzem os discentes a buscar novos conhecimentos. Lapidar a prática pedagógica, buscar alternativas ou respostas, enfim, redefinir os embasamentos teóricos que norteiam a prática pedagógica. Constatamos que mudar é preciso e isto fica evidente na nova proposta para o Ensino Médio nos Parâmetros Curriculares Nacionais<sup>8</sup> quando é mencionado:

Tínhamos um ensino descontextualizado, compartimentalizado e baseado no acúmulo de informações. Ao contrário disso, buscamos dar significado ao conhecimento escolar, mediante a contextualização; evitar a compartimentalização, mediante a interdisciplinaridade; e incentivar o raciocínio e a capacidade de aprender.<sup>9</sup>

A necessidade de mudança também está associada ao grande desinteresse dos jovens pela escola, conforme relata Soares<sup>10</sup>:

Quarenta por cento dos jovens de 15 a 17 anos que deixam de estudar o fazem simplesmente porque a escola é desinteressante. A necessidade de trabalhar é apontada como a segunda causa da evasão, com 27% das respostas, e a dificuldade de acesso à escola aparece com 10,9%.(SOARES,2011, p.8) .

---

<sup>8</sup> Disponível Pcn <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf> acesso em 07/08/2012

<sup>9</sup> <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>. acessado em 07/08/2012.

<sup>10</sup> Pesquisa da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro (FGV-RJ).

A aprendizagem precisa fazer sentido para o jovem, ela não deve ser uma penitência como é para muitos. Atitudes de indisciplina em sala de aula se manifestam devido à falta de relação que existe entre o que é ensinado e o dia a dia do jovem. Ausubel (1980) em seus estudos sobre a aprendizagem significativa, afirma que o processo de assimilação do conhecimento ocorre a partir do conhecimento prévio que o aluno dispõe. O processo de assimilação é fundamental para a compreensão, aquisição e organização de significados na estrutura cognitiva. Seguindo,

O conhecimento é significativo por definição. É o produto significativo de um processo psicológico cognitivo (“saber”) que envolve a interação entre ideias “logicamente” (culturalmente) significativas, ideias anteriores (“ancoradas”) relevantes da estrutura cognitiva particular do aprendiz (ou estrutura dos conhecimentos deste) e o “mecanismo” mental do mesmo para aprender de forma significativa ou para adquirir e reter conhecimentos.” (AUSUBEL, 1980, folha de rosto).

Segundo Ausubel, a estrutura cognitiva é constituída pelos conteúdos das ideias e sua organização (AUSUBEL, et. al., 1980). No momento em que reelaboramos conceitos ou defrontamos informações é que ocorre a modificação da estrutura cognitiva, tornando o conceito mais abrangente, aperfeiçoando para aprendizagens significativas posteriores. Em outras palavras, associamos o que é relevante ao conhecimento que já dispomos e a partir daí criamos novos significado que se integram e se tornam mais abrangentes.

Ausubel salienta,

Se eu tivesse que reduzir toda a psicologia educacional a um único princípio, diria isto: o fator singular que mais influencia a aprendizagem é aquilo que o aprendiz já conhece. Descubra isso e ensine-o de acordo. (AUSUBEL; NOVAK; HANESIAN, 1980, p. 137).

Enfim, aprender significativamente é integrar o conhecimento já apreendido ao novo, relacionar ideias de forma coerente com as relações de dependência entre o que está sendo trabalhado fazendo com que a nova informação se ancore em conceitos relevantes já existentes no cognitivo do aluno. Trata-se de fazer sínteses, relacionar e se apropriar de um novo conceito que ao ser utilizado é assimilado.

Foi-se o tempo em que o papel da escola era transmitir saberes previamente selecionados, construídos ou arquitetados como uma progressão definida num contexto não-temporal. Uma escola objetiva e temporal, a mesma para todos e igualmente distribuída, fazendo jus ao emprego de uma avaliação sistemática certamente contribui com a evasão e repetência. A escola não é mais um lugar privilegiado em relação ao mundo exterior, muito menos um espaço único para transmitir cultura e saber.

Atualmente, o desafio para que os jovens consigam aprender significativamente é grande. A escola precisa mudar sua postura, acompanhar as mudanças sociais e tecnológicas para que não ocupe uma posição à margem das mudanças que ocorrem em ritmo acelerado. Impor exercícios de memorização, disseminar conhecimentos fragmentados ou sem relação, ignorar novas tecnologias de acesso e da comunicação contribui para aumentar o desinteresse do jovem pela escola, uma vez que não existirá relação com o contexto social fora da escola.

Aprender significativamente é, então, compreender a organização lógica do material a ser aprendido. Nesse sentido, reorganizar o conhecimento ou identificar semelhanças e diferenças entre o que já sabia e o novo conteúdo aprendido, o aluno é um sujeito ativo no próprio processo de aprendizagem. É ele quem decide se deseja aprender e geralmente o faz a partir dos próprios questionamentos e necessidades.

Segundo Ausubel(1980), sobre a aprendizagem significativa, ele diz que é necessário “despertar a sede” nos alunos. Neste sentido, é importante que o aluno se sinta atraído e instigado a compreender as relações, interligando saberes e fazendo associações entre o que já conhece e as novas informações. O aluno precisa encontrar sentido naquilo que está aprendendo. A aprendizagem significativa ocorre ao aproximar teoria da prática e a vivência da reflexão teórica.

A significação da informação trabalhada e uma aula dinâmica e produtiva favorecem a motivação, o interesse, a participação e a problematização do conteúdo no processo ensino aprendizagem. Quando problematizamos, abrimos possibilidades de aprendizagem, assim os

conteúdos são em si mesmo meios essenciais para se buscar uma resposta. Assim, ao invés de buscar diferentes formas para apresentar um conteúdo, o professor é desafiado a provocar um conflito cognitivo, certo desequilíbrio através da problematização, instigando a curiosidade e a necessidade de empreender uma busca.

Para isso, o papel do professor como mediador entre o aluno e o conhecimento, como formador integrado ao mundo de hoje, o torna comprometido com a nova postura de aprender a aprender. Ao assistir o vídeo “Aprender a aprender”<sup>11</sup>, percebemos que os primeiros passos que a criança deu foram a curiosidade e a vontade de aprender algo. A criança estava motivada, curiosa e o mestre foi cauteloso e muito paciente, permitindo que a criança aprendesse, pela insistência, persistência e a constante retomada na tarefa. Percebemos que muitas aprendizagens podem ser feitas pelo erro, ou seja, perceber o erro induz o aprendiz a refazer, até chegar ao ponto de satisfação. A aprendizagem pela observação e atenção é algo imprescindível para alcançar os objetivos.

Neste vídeo notamos que a criança foi buscando soluções para alcançar seus objetivos, enfim, foi desenvolvendo sua intelectualidade. Para que isto pudesse acontecer, nada foi dado pronto ou feito. A criança aprendeu observando, praticando, direcionando o foco no seu objetivo.

Ainda, o vídeo mostra que a criança ou aprendiz estava desmotivada diante das dificuldades que encontrava. A atitude do mestre foi fundamental quando ele motivou, injetou ânimo para que a criança pudesse encontrar forças para superar suas dificuldades. A interação com a criança foi fundamental. Neste contexto, o elogio é imprescindível. Ensinar e aprender são, basicamente, compartilhamento de significados, diálogos. Assim, o conhecimento muda se for comunicável, debatido e compartilhado.

---

<sup>11</sup> Trata-se de um vídeo disponível em [www.youtube.com/watch?v=Pz4vQM\\_EmzI](http://www.youtube.com/watch?v=Pz4vQM_EmzI) acessado em 20/11/2012. O vídeo traz à tona a curiosidade e a insistência do aprendiz e ao mesmo tempo a paciência e a motivação do mestre. No final do vídeo percebemos a satisfação da criança que alcançou seus objetivos. O vídeo deixa subentendido que o mestre objetivava desenvolver no aprendiz a autonomia e autoria. Daí a satisfação do aprendiz pela conquista.

Para que a aprendizagem aconteça, os processos de comunicação devem ser dialógicos e multidirecionais. Aprendemos que mediações e interações devem ser feitas o tempo todo na sala de aula. Soares afirma que,

Os trabalhos em educomunicação<sup>12</sup> têm hoje um papel fundamental em canalizar essas habilidades já evidentes para a produção de mídia de qualidade, marcada pela criatividade, motivação, contextualização de conteúdos, afetividade, cooperação, participação, livre expressão, interatividade e experimentação. (SOARES, 2011, p.9).

Por educomunicação entendemos que são o conjunto de práticas educativas com vistas voltadas a observar os meios de comunicação e como estes agem na sociedade. Assim, com um olhar crítico, buscamos formas para que estes meios de comunicação possam agir de forma positiva na sociedade, sem que sejamos meros consumidores de tecnologias ou até sejamos manipulados por eles. Constantemente somos convidados a rever e recriar as relações de comunicação na escola e para tal intento, ambientes abertos e democráticos entre a direção, coordenação, professores, alunos e pais. Faz-se necessário um planejamento pedagógico participativo para promover ações conjuntas.

Na verdade, o conjunto destas ações é considerado como “educutivo” quando oferece à comunidade uma oportunidade real para criar um ambiente propício a uma revisão das relações de comunicação em todo o ambiente escolar (transformando e recriando seu ecossistema comunicativo). (SOARES, 2011, p.39).

Os espaços educativos da escola favorecem que sejam feitas dinâmicas com objetivos voltados para melhorar a expressão e comunicação dos estudantes. O uso de softwares educativos (youtube, audacity e o photostory) podem assumir uma posição privilegiada para facilitar a aprendizagem. Eles são recursos tecnológicos de apoio.

Conforme menciona Soares (1999), a educomunicação é um conjunto de ações, que busca melhorar a comunicação dentro de um ambiente social. Os esforços se voltam para que todos possam compreender e interagir com os meios de comunicação, sejam elas presenciais ou a distância, por meios

---

<sup>12</sup> Ismar de Oliveira Soares define o termo educomunicação como espaços abertos e criativos para a comunicação. A educomunicação se caracteriza por desenvolver ecossistemas comunicativos que são formados por um conjunto de linguagens, escritas, narrativas em um sistema dinâmico e aberto em espaços de convivência e comunicação.

analógicos ou digitais. Já o papel do educador está voltado para diagnosticar os conflitos que surgem no ambiente comunicativo, com conhecimentos voltados para as tecnologias de informação, relações culturais e da recepção dos meios de comunicação.

Uma sala de aula pode ter os recursos tecnológicos que potencializam o compartilhamento, a colaboração e a autoria, mas no momento em que a sala de informática é utilizada apenas para reproduzir conhecimentos ou informações, nosso aluno passa a ser apenas um receptor, sem identidade própria. A potencialidade desse ambiente fica subutilizada, reduzindo as potencialidades interativas. Certamente, o professor que carece de formação continuada estará contribuindo (nem sempre está consciente disso) para banalizar o uso do computador e criar sujeitos pouco críticos e autônomos. Engrossam-se as fileiras de pessoas que vivem a margem da sociedade e que obedecem cegamente a ordem capitalista do mero consumo.

Estamos num caminho sem volta, em meio às tecnologias de informação que potencializam a disseminação de informações, interações e mediações. As mudanças se tornam necessárias para a prática pedagógica e os docentes que não estão aptos para essas mudanças, certamente precisarão de inclusão digital. Uma nova postura se faz necessária, voltada para a flexibilidade, colaboração e interação. Tal mudança se justifica, pois nossos jovens já estão muito desenvolvidos as tecnologias digitais.

A proposta do Ensino Médio inovador anima, pois ele sugere uma flexibilização para a prática pedagógica. Fica de lado a postura unilateral do professor que transmite e assume-se uma postura bilateral focada na viabilização da coautoria, no trabalho conjunto de emissão e recepção dos saberes. Sugere-se um trabalho por áreas de conhecimentos e neste contexto a educação pode potencializar a prática pedagógica.

(...) os jovens estão, aqui e em outras partes do mundo, utilizando cada vez mais, em seu proveito, as informações disponíveis na internet. Indistintamente, os estudantes tornam-se pesquisadores tanto de temas escolares quanto de temas de seu próprio interesse. (SOARES, 2011, p.27).

Neste sentido, para o exercício da docência, torna-se necessário a formação continuada para a informática educativa, objetivando potencializar a prática pedagógica e os trabalhos dos alunos.

Observamos na escola que os alunos se sentem valorizados quando eles conseguem ajudar o professor para elaborar o trabalho sugerido. Percebemos que o acesso às tecnologias está cada vez mais acessível. Basta solicitar uma atividade e boa parte da turma traz seu notebook. É bom lembrar que eles possuem habilidades tecnológicas e demonstram facilidade em aprender e lidar com o universo virtual e digital. Daí a oportunidade de aproveitar essas potencialidades nos projetos de educomunicação.

A experiência prática é fundamental para o professor que se envolve em projetos de educomunicação. Ele assume o papel de mediador para elaborar um vídeo, por exemplo. Alunos e professores elaboram parcerias para montar em conjunto os passos para elaborar o trabalho desejado. O importante é o diálogo, a transparência e a criatividade na montagem do projeto.

Percebe-se que a educomunicação estimula o protagonismo dos adolescentes e permite que temas transversais sejam incorporados no currículo. Geralmente estes temas são inerentes à gravidez na adolescência, educação no trânsito, alcoolismo, direitos trabalhistas, sustentabilidade ambiental, entre outros. O que se pretende com os temas transversais vem de encontro com a proposta de LDB no artigo 35 inciso II, ou seja, a preparação básica para o trabalho e a cidadania do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico. Vale destacar que:

Quando a LDB destaca as diretrizes curriculares específicas do Ensino Médio, ela se preocupa em apontar para um planejamento e desenvolvimento do currículo de forma orgânica, superando a organização por disciplinas estanques e revigorando a integração e articulação dos conhecimentos, num processo permanente de interdisciplinaridade e transdisciplinaridade<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf>. Acessado em 07/08/2012 p.17

Soares (2011) aponta para uma nova realidade que definem as políticas públicas da educação. Essa nova realidade está relacionada entre a educação e as práticas da comunicação pautadas num contexto de,

(...) apelo informativo imediato, a reflexão sobre a linguagem e seus sistemas( que se mostram articulados por múltiplos códigos) e, ainda, sobre os processos e procedimentos comunicativos possibilitados pelas formas de linguagem, são, mais que uma necessidade, uma garantia de participação ativa na vida social, a cidadania desejada.<sup>14</sup>(Soares, 2011,p.16).

Em outras palavras, a educação e as práticas comunicativas pautadas na dialogicidade entre educador e educando representam uma ação educativa participativa e cidadã. É desta forma que podemos potencializar a assimilação de conhecimentos, formar consciência social e certamente a tomada de atitudes ou prática social.

Essa nova realidade a qual Soares (2011) chama atenção, se mostra perceptível pelo aumento dos meios de comunicação, principalmente a partir das tecnologias de informação. O papel do professor se reafirma no sentido de que ele pode se servir dos conhecimentos midiáticos e a partir deles construir uma representação de mundo que pode ser mutável ou sujeito a adaptações de acordo com as diferentes situações. Logo, a escola deve favorecer ambientes comunicativos, sair da rigidez, formalidade, seleção de conteúdos, de ser o espaço privilegiado de transmitir a cultura do saber.

Estamos inseridos num meio que as mídias transmitem muitas informações, sem que haja controle sobre a forma de como trabalham. Informações não significam necessariamente saberes, mas a escola pode proporcionar ou criar programas preventivos, principalmente se voltados a uma análise crítica das mensagens em circulação.

As tecnologias de informação ampliam possibilidades na melhoria da aprendizagem e contribuem consideravelmente na construção do conhecimento tornando-o significativo. Na busca de inovar o processo de significação da aprendizagem com o apoio de softwares educativos, há no Youtube, no Audacity e no Photo Story um leque de possibilidades educativas.

---

<sup>14</sup> Ver documento completo do Ministério da Educação. Disponível em [HTTP://WWW.mec.gov.br/pcn](http://www.mec.gov.br/pcn).

A curta metragem e pontualidade na abordagem desejada do youtube, bem como a facilidade de acesso, os roteiros e as gravações de voz no audacity e a possibilidade de registrar imagens e gravar voz no photo story facilitam ao professor a utilização desses recursos/ferramenta e podem maximizar o processo ensino aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento de novas habilidades e competências.

## 4. METODOLOGIA

Como está o uso pedagógico de softwares educativos (Youtube, Audacity e Photo Story) e quais são as contribuições na significação da aprendizagem?

Partindo desta indagação norteou-se este trabalho que foi desenvolvido com professores e alunos na área das Ciências humanas e suas Tecnologias em duas escolas da rede pública, uma estadual e outra municipal. Com público alvo 13 alunos do 9º.ano na rede municipal e 20 alunos do 2º ano do Ensino Médio, cuja faixa etária varia respectivamente entre 14 e 17 anos, e professores das duas redes das respectivas escolas.

A presente pesquisa é exploratória e utilizam-se questionários, análises e observação dos educandos em uma situação específica e contextualizada de aprendizagem que forneceram respostas e/ou possíveis contribuições para a reflexão em questão.

Partindo de aspectos importantes a ser considerados com relação às tecnologias no âmbito escolar, em especial a utilização de softwares educativos (Youtube, Audacity e Photo Story), serão aplicados questionários aos professores das duas redes de ensino e outro questionário aos alunos no que se refere ao uso do youtube. Quanto ao uso pedagógico do audacity, faremos um pequeno programa de rádio e o mesmo será filmado para que possamos fazer uma contextualização e apreciação crítica desse software. Em se tratando do photo story, foram abordados temas transversais que tratam de realidades locais.

O presente trabalho foi realizado em duas escolas: Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac (Westfália-RS) e Escola Estadual de Ensino

Médio Reynaldo Affonso Augustin (Teutônia-RS). Como instrumento para coleta de dados teremos os questionários, filmagens, observações dos fenômenos e análise de documentos. A utilização dos questionários além de garantir o anonimato, é um dos procedimentos mais utilizados para obter informações, pois apresenta questões padronizadas elaboradas de forma a atender finalidades específicas da pesquisa e é uma técnica de custo razoável e apresenta elevada confiabilidade ao ser aplicada criteriosamente. Estes questionários serão testados antes de sua aplicação efetiva, pois sob um novo olhar é que se pode constatar erros e então retificar questões que por ventura não apresentarem clareza.

A abordagem foi qualitativa e quantitativa, através de questionário misto, com perguntas abertas e fechadas. A combinação de modalidades quantitativas e qualitativas tem se mostrado altamente eficaz, maximizando as vantagens que cada uma oferece em separado. Por conter perguntas abertas e fechadas, esta técnica mescla objetividade com subjetividade e é indicada em casos onde se pretende obter um resultado prático através da objetividade das perguntas fechadas e com uma compreensão imediata através de explicações mais profundas.

A análise e validação dos dados obtidos ocorrerão ao final da aplicação dos instrumentos da coleta de dados, quando faremos a análise de dados. Serão entrelaçadas as informações obtidas, visando avaliar a utilização dos softwares educativos (Youtube, Audacity e Photo Story) no fazer pedagógico e as modificações provocadas no processo ensino aprendizagem. Assim, abrimos caminho para buscar alternativas quanto às necessidades de se estabelecer novas condutas quanto à utilização destes recursos.

#### **4.1 O USO DO YOUTUBE**

O Youtube é um software de fácil acesso e é uma ferramenta importante para complementar as aulas. Trata-se de um vídeo de curta duração e pode ser utilizado para aumentar a compreensão e significação de determinado assunto, uma vez que é disponibilizado som e imagem. Evidentemente, deve-se tomar o cuidado para manter a fidelidade do assunto

que vem sendo tratado. Sugere-se antes de utilizar esse software, a qualidade do mesmo quanto ao som, imagens e veracidade do assunto. Logo, relacionar o material do youtube com outros materiais (livro didático, revista, artigo, jornal, etc) torna-se imprescindível.

O uso de imagens foi e continua sendo um importante recurso para transmitir alguma ideia ou conhecimento. Quando nos reportamos aos fósseis mais antigos de seres humanos, verificamos que estes homens que viveram 20 mil anos antes do presente faziam seus registros no interior de cavernas. Geralmente eram pinturas conhecidas como rupestres. Nelas o homem exprimia a existência de algum animal, alguma caçada ou até mesmo sua própria existência, enfim, era uma forma de comunicação.

Ao longo da história observamos que as imagens eram utilizadas pra transmitir algum conhecimento, alguma mensagem. Por exemplo, os desenhos nas paredes dos túmulos egípcios, as pinturas dos povos mesopotâmicos, gregos romanos em vasos de cerâmica. As pinturas renascentistas, por exemplo, a Criação do Mundo de Miguelangelo nada mais é do que uma forma de ensinar a origem do homem e de tudo que existe por meio do uso de imagens. Atualmente,

O homem do fim do milênio se forma e informa através da interação com o audiovisual. Cinema, televisão, vídeo, Internet, cd-rom, simuladores visuais, telas interativas, out-doors; é o mundo das imagens penetrando no universo mental das pessoas vinte e quatro horas por dia, até mesmo em seus tempos/espacos mais ocultos.(NOVA, 1999, p.32).

Recentemente, os pedagogos utilizavam retroprojetores para demonstrar ou expor algum conhecimento para seus alunos. O professor elaborava slides em lâminas que eram colocadas em retroprojetores. Tal técnica é bastante trabalhosa e atualmente pode ser considerada arcaica e dispendiosa. Atualmente elaboramos slides em PowerPoint que é algo bem mais dinâmico, eficiente e otimizado. Já o uso de vídeos:

(...) desempenha um papel fundamental na atividade simbólica do homem contemporâneo. Determina modos de percepção e a narrativa audiovisual de fatos. Em muitas de suas aplicações, o vídeo não está produzindo nenhuma inovação, mas apenas cumprindo funções que antes cabiam às formas de expressão mais antigas como a fotografia, o cinema e a televisão. (SEMELEER, 2010, p.19)

Recentemente nas aulas de geografia foi questionado sobre os malefícios causados pelo uso de bombas atômicas, em questão as bombas lançadas sobre Nakasaki e Hiroshima. Percebeu-se que os alunos não ficaram sensibilizados com os ocorridos no final da Segunda Guerra Mundial e que tratava-se de mais um acontecimento que ocorreu. No entanto, utilizando vídeos sobre o assunto em questão, percebeu-se que o vídeo tem um poder de ilustração muito forte, tem movimento, áudio e, muitas vezes, é autoexplicativo. Daí sua importância, desde que esteja bem elaborado e estruturado.

Complementando, acreditamos que o aluno ao ver as imagens, ouvir as mensagens, ter diante de si pessoas ou cenários que se aproximam do real ou não, possa aprender significativamente e ser conduzido a fazer reflexões sobre. O vídeo com suas imagens e sons atrai os alunos e aproxima a sala de aula do cotidiano. Mas seguem alguns cuidados como,

(...)as características como cor, fonte, tamanho, relação com o plano de fundo e a posição e interação que cada elemento desempenha representam um papel importante no aprendizado e têm suas especificidades de utilização. Cada detalhe deve ser devidamente escolhido e planejado para que a composição visual final seja atrativa, legível e adequada ao público.<sup>15</sup>

Na prática pedagógica, o youtube é um recurso tecnológico muito conhecido pelos alunos, mas pouco utilizado pedagogicamente pelos professores nas escolas que leciono. Nas disciplinas de História e Geografia que atuo, percebo que muitos temas em pauta poderiam ter seu leque de significação ampliado se fosse disponibilizado aos alunos imagens, sons, movimento. Percebemos que muitos alunos tem maior dificuldade em aprender quando é possibilitado apenas material escrito, ou seja, em outras palavras, a escrita disponibilizada nos livros, revistas, jornais, etc., por si só nem sempre é significativa. O Youtube corrobora para aumentar o dinamismo das aulas, pois

---

<sup>15</sup>Disponível em <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/30816/19202>. Acessado em 09/08/2012. Catiúcia Klug Schneider, Lélia Caetano e Luis Otoni Meireles Ribeiro em seu artigo intitulado "Análise de vídeos educacionais no youtube : caracteres e legibilidade", fazem uma análise dos vídeos educacionais, destacando as dificuldade que alguns educadores encontram para definir parâmetros na confecção de vídeos que serão postados no youtube, além de outros aspectos como legibilidade, cor dos caracteres e do plano de fundo.

O uso da imagem nos contextos é vital, tanto no que se refere à necessidade de transmitir informações e conceitos, como a capacidade de transmitir informações imagéticas de variados conteúdos antes contemplados somente na forma física ou através de fotografia impressa<sup>16</sup>.

Não se trata de valorizar excessivamente o youtube, mas a aula expositiva acompanhada com a leitura do material disponibilizado, e na sequência o vídeo de curta duração(entre dois e quinze minutos) potencializa e facilita a compreensão. Relatar aos alunos que o transporte rodoviário é mais dispendioso que o marítimo pode ser uma informação que muitas vezes passa despercebida, mas quando o aluno visualiza uma balsa com dezenas ou até centenas de contêineres transportando mercadorias, certamente o aluno é induzido a perceber o que foi relatado sobre os altos custos do transporte rodoviário.

Mas não se trata apenas em agregar vídeos do youtube para tornar a aula mais atrativa, dinâmica e aumentar a significação. Faz-se necessário verificar com os alunos as percepções que obtiveram com o uso do youtube e estabelecer um ambiente dialógico, interativo, permeado por mediações que resultam em significados. Ao integrar o vídeo no tema trabalhado, faz-se necessário ouvir um posicionamento crítico do(s) aluno(s) compartilhado com demais alunos ou também um relato por escrito. Verifica-se então se o vídeo teve ou não alguma significação e partir daí podemos estabelecer um diagnóstico para corrigir eventuais dificuldades no processo de aprendizagem ou até mudar a metodologia de ensino empregada.

Os alunos das duas redes de ensino se sentiram muito motivados para apresentar trabalhos e eles foram desafiados para buscar um vídeo para agregar no trabalho. Dallacosta(2005, p.13) alerta que o vídeo tem “(...)enorme capacidade de sensibilização e motivação dos alunos”. Evidentemente, surgiram desafios como instalar um programa no computador para “baixar” o respectivo vídeo, ter um pen-drive, computador, internet, entre outros.

Torna-se perceptível entre os alunos que surge a necessidade de dominar algumas tecnologias com vistas para adquirir conhecimento e

---

<sup>16</sup> Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/32506> Acesso em 15/08/2012

disseminá-lo no momento das apresentações em sala de aula. Foi-se o tempo que elaborar cartazes era a única alternativa para expor algum conhecimento e os tempos direcionam que utilizar tecnologias é preciso e necessário. Paralelamente, estabelecer estratégias colaborativas, mediáticas e ou interativas são imprescindíveis.

Uma vez encontrado o vídeo que está relacionada com a atividade pedagógica proposta, seguem alguns cuidados como a consistência do conteúdo transmitido, clareza na transmissão da voz, estética visual, o design, entre outros. Percebemos que existem muitos vídeos disponíveis, mas torna-se necessário verificar se eles atendam a proposta pedagógica em pauta. Lembrando que,

O Youtube é um grande aliado do educador e do estudante enquanto usuários. Contudo, quando assumimos uma postura ativa de produção do conhecimento, a condição de produtor é adotada. Nesse novo desafio, é importante ter-se sempre em mente que vídeos educacionais para compartilhamento são poderosas ferramentas de aprendizagem e divulgação de conhecimento (Ferrés, 1996), por isso é estratégico o uso de bom senso nas escolhas e formatos dos vídeos<sup>17</sup>.

Porém, não se resume nisso, o uso do youtube introduz a novos questionamentos sobre a relação pedagógica no processo ensino aprendizagem que procuraremos tratar na parte final do nosso trabalho, quando faremos a análise dos dados.

#### **4.2 O USO DO AUDACITY**

O rádio é um instrumento de comunicação bastante antigo e sua principal função nos primórdios de sua criação era levar programas educativos e culturais para pessoas que não tinham acesso à educação. Ela foi fundada em 1923 por Roquette Pinto e transmitia programas educativos. Mais tarde, em 1936, ela foi cedida para o Ministério de Educação e Cultura (rádio Mec) e assim iniciando-se os sistema de rádios educativos. Já em 1957, foi criada a Rádio Universidade Federal do Rio Grande do Sul. É o surgimento de rádios

---

<sup>17</sup> Disponível em <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/30816/19202>. Acesso em 09/08/2012.

dentro das universidades com seu principal objetivo de transmitir programas educativos referentes a produções intelectuais.

Hoje, existem as rádios comunitárias que são resultado de longas experiências do uso do rádio. Elas foram regulamentadas em 1998 e tem como objetivos de produzir programas de cunho pedagógico e cultural por integrantes da comunidade escolar. No espaço escolar podem ser implementados projetos que tem como objetivo promover a difusão de algum programa que visa melhorar o bem coletivo, como por exemplo, a análise de alguma lei que visa atenuar desigualdades sociais ou reduzir práticas racistas ainda presentes na sociedade.

Podemos questionar como nos apropriar dessa ferramenta enquanto pedagógica. No que o rádio poderia contribuir para fomentar o processo de ensino aprendizagem dentro das realidades do espaço escolar onde atuo. Neste sentido, o software(audacity) vem de encontro para resgatar algumas das funções educativas do rádio promovidas por Roquette Pinto, acima mencionadas.

O audacity, é um software que pode ser utilizado com fins pedagógicos no contexto escolar. Com ele podemos elaborar pequenos programas de rádio, pautando o processo de elaboração de um roteiro, gravação de voz e inserir fundo musical. Cabe lembrar que o rádio é um instrumento de comunicação muito utilizado para disseminar uma cultura, conhecimentos, ampliar horizontes. Ele sempre foi um instrumento de poder ou de manutenção do poder. Grandes líderes de estado como Getúlio Vargas, Hitler, Mussolini se valiam dos discursos persuasivos feitos nas rádios para disseminar uma ideologia que contagiava populações. Em outras palavras, este pequeno resgate histórico e a respectiva tomada de consciência da importância do rádio é o que justifica seu uso. No entanto, hoje como ontem, os interesses continuam sendo políticos e mais que nunca, econômicos.

No espaço escolar, os alunos sabedores que o o rádio é utilizado para divulgar ou disseminar ideias, podemos sugerir para que eles sejam sejam cautelosos, críticos e confrontem o conteúdo radiofônico com diversos materias que lhes são transmitidos nos diversos meios de comunicação.

Um dos motivos que nos levaram a utilizar o software audacity é melhorar nos educandos as habilidades da leitura, escrita expressão oral e comunicação. Ainda vale destacar o desenvolvimento da autonomia<sup>18</sup> que esse software pode desenvolver. Ao utilizar o audacity, acreditamos que esta ferramenta possa favorecer o alcance das metas acima mencionadas. Evidentemente os alunos devem reunir um conjunto de informações que eles podem buscar em jornais, livros, Tv, internet, rádio, etc. Assim,

O revezamento dos alunos nas atividades necessárias para uma adequada produção permite que cada membro das diferentes equipes desenvolva suas habilidades de escrita e de leitura, além de favorecer o domínio da linguagem e da operação técnica dos aparelhos. Especialmente, contribui para a melhoria das relações entre professores e alunos, reduz os índices da violência, bem como motiva a solidariedade na busca de metas comuns. (SOARES, 2011, p.39).

Na verdade criamos um ambiente educacional, e precisamos permear informações. Isto sempre é um desafio, mas o papel do professor na sua condição de mediador ajuda para que os objetivos pedagógicos sejam alcançados destacando sempre que o aluno precisa tomar decisões a fim de desenvolver sua autonomia intelectual e sua capacidade de aprender e fazer escolhas. Prosseguindo nesta linha de pensamento, ao utilizar o audacity, permitimos que o aluno possa articular estratégias para divulgar suas ideias, programações e também assuntos relacionados com as disciplinas que ele está estudando.

A linguagem radiofônica proporcionada pelos alunos que utilizam o audacity, permite a eles desenvolver o aspecto auditivo da percepção, contrapondo uma sociedade que valoriza muito o aspecto visual. Podemos democratizar e divulgar uma multiplicidade de ideias, gostos, ritmos musicais, avisos e orientações inerentes ao cotidiano escolar. Além disso, parte da nossa prática pedagógica passa a ser direcionada para formar pessoas que compreendam e dominem os sistemas de produção de informações. Neste contexto, a co-autoria, a co-produção vão permitir os alunos serem autores protagonistas e conseqüentemente, prepará-los para melhor atuar e ou de

---

<sup>18</sup> Autonomia no sentido de tomar para si a sua formação, ser co-autor, protagonista de algo produzido.

forma mais responsável na vida em sociedade. Conforme menciona Soares(2011), a produção radiofônica mobiliza alunos para a produção midiática e colaborativa. Além disso, permite ao aluno uma aproximação com informação cotidiana e de utilidade pública do espaço interno e da comunidade ao redor, além de estimular a criação de materiais de apoio pedagógico.

O uso pedagógico do audacity representa um exercício de comunicação oral, no qual a objetividade e clareza de exposição de pensamento precisam ficar evidentes para que haja um bom entendimento aos ouvintes. Assim, somos convidados a refletir sobre alguns desafios que podemos encontrar na escola, destacando a comunicação no meio escolar, o protagonismo juvenil, o exercício da cidadania e a integração entre alunos. Acrescente-se que o audacity representa uma complementação das aprendizagens e amplia a capacidade intelectual e as habilidades dos alunos, com ênfase às comunicacionais e a produção escrita.

Na prática pedagógica, um dos desafios foi ter o domínio operacional do software audacity. Para tal, a saída encontrada foi assistir um tutorial postado no youtube e fazer testagens até assimilar os recursos disponíveis. Essa dificuldade operacional se estende aos demais softwares com menor ou maior intencidade, dependendo do software que se pretende aplicar. Isso contribui em muitos casos para que muitos professores desistam em criar um ecossistema comunicativo em sala de aula e velhas técnicas ou até tradicionais sejam adotadas. Citamos a aula expositiva que muitas vezes assume um caráter linear e ditatorial na qual o aluno permanece na posição de passividade. Ou, uma aula com o principal “recurso tecnológico” que é o giz.

Mas quais seriam os passos e as habilidades e competências que queremos estimular ao utilizar o audacity? Fica explícito quando queremos gravar nossa voz, e ser compreendidos pelos ouvintes, é necessário ter clareza na mensagem a ser transmitida e traçar objetivos. Criar um roteiro é necessário. Evidenciamos o quanto é importante a escrita, o domínio da leitura, a significação das palavras, o enredo, em si, a oratória.

Atrelado ao que foi mencionado acima, surgem necessidades como concentração, entonação de voz, persuasão, escolha de fundo musical, entre

outros. É na prática, é fazendo que aparecem os desafios e limites a serem superados ou até uma pausa para a reflexão e posterior estratégia a ser adotada.

Em se tratando dos alunos da 8ª série da Escola Municipal de Ensino Fundamental Olavo Bilac, a maior dificuldade se concentrou na gravação da voz e armazenar corretamente o projeto para não perdê-lo. Já os alunos do 2º ano da Escola Estadual de Ensino Médio Reynaldo Affonso Augustin, tiveram maior dificuldade na concentração para a gravação de tal forma que foi necessário realizar a atividade em sala de aula em separado. Além disso, a timidez no momento da gravação precisou ser superada.

O rádio enquanto prática educocomunicativa, deve privilegiar o crescimento da auto-estima, a capacidade de expressão com as pessoas envolvidas. As intencionalidades da rádio devem estar voltadas para a clareza ou a franqueza, devem criar consensos e socializar informações. O rádio como ferramenta educativa de fácil acesso e com um ambiente democrático, sem autoritarismos, sem intenções de persuasão para manter um grupo minoritário no poder.

#### **4.3 O USO DO PHOTO STORY**

O Photo Story é um software que pode ser amplamente utilizado nas escolas. Basta direcionar uma atividade, como por exemplo, uma contação ou criação de histórias, relatos de acontecimentos ou fatos que aconteceram durante uma viagem de estudos, e para tal propósito podemos inserir imagens e sons. As imagens podem ser retiradas da internet ou os alunos podem fotografar algo relacionado a proposta educativa. Quanto à voz, ela pode ser do próprio aluno.

Fotos digitais de uma viagem de estudos, por exemplo, ganham vida com movimentos, música e narração. Além disso, com a evolução das tecnologias, a resolução das imagens aumenta e isto permite que a estética do conteúdo tenha maior nitidez e a qualidade do som possa ser mais bem captada. Mas se for necessário melhorar a qualidade das fotos ou até mesmo

modificar as características, o programa do photo story oferece esta possibilidade.

Destacamos que as fotos podem ser personalizadas com efeitos de cor (branco e preto, aquarela), com zoom, além da voz que podemos inserir para cada foto e isto pode gerar uma narrativa para cada imagem. Outra opção muito agraciada pelos alunos é que as fotos podem ser colocadas automaticamente em movimento acompanhadas com um fundo musical.

No contexto pedagógico das escolas que envolvemos para fazer nosso estudo, o photo story foi utilizado para tratar de temas transversais. Para tal propósito, escolhemos diversos temas como, relacionados à terceira idade, comportamentos dos jovens nas baladas, tecnologias no meio rural, impactos ambientais, entre outros. Acreditamos que o photo story vai auxiliar os alunos a compartilhar a pesquisa realizada. Lógica e criatividade para relatar e divulgar as imagens serão habilidades importantes a serem desenvolvidas, além das conexões, sequências e o enredo dos relatos a serem feitos. Além disso, entram em pauta a sequência ideal ou discutir o enredo, criar conexões lógicas e fazer interferências produtivas nas imagens. Manter o foco nas imagens remete à capacidades que passam a ser desenvolvidas nos alunos, assim como a voz dos alunos, as observações, relações, reflexões e o trabalho em conjunto que sintetiza uma proposta sobre o tema.

## 5. REVISÃO DE LITERATURA

A expansão das Tecnologias de Informação e de Comunicação (TICs) no Brasil e no mundo está ocorrendo em larga escala. O uso do computador e da internet são práticas presentes nos meios pedagógicos, pois nosso mundo atravessa enormes modificações econômicas, sociais, políticas e culturais e esse fenômeno difunde-se em praticamente todos os setores da sociedade. Em se tratando da sociedade brasileira, observamos que ela valoriza as tecnologias de informação e comunicação, mas nem todos cidadãos têm acesso a elas. O que é pior, grande parte das escolas não dispõem do acesso a internet e não têm professores preparados para lidar pedagogicamente com as mídias e tecnologias. Por vezes, nas escolas públicas, observamos que prática pedagógica não acompanha o ritmo das mudanças e inovações tecnológicas presentes nos modos de produção. Verificamos um descompasso.

Um mundo globalizado, um processo de universalização de culturas e ao mesmo tempo a exclusão social presente principalmente entre as pessoas que não tem acesso à educação ou que não acompanham as inovações tecnológicas. Convivemos diariamente e utilizamos diversas tecnologias: terminais eletrônicos, fotografia digital, vídeo digital, celulares, wi-fi, tv a cabo, internet, webcamp, pen drive, etc., mas verificamos pessoas nos terminais de bancos que não conseguem efetuar um simples saque.

Nas escolas emergem esforços para criar espaços educacionais que consistem no,

(...) conjunto das ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação de processos e produtos destinados a criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos, melhorar o coeficiente comunicativo das ações educativas, desenvolver o espírito crítico dos usuários dos meios massivos, usar adequadamente os

recursos da informação nas práticas educativas, e ampliar capacidade de expressão das pessoas<sup>19</sup>.

Este crescente avanço tecnológico e suas mudanças já começam a afetar profundamente a educação. Há a implementação de laboratórios de informática em todas as escolas e o fenômeno de transformações constantes e novas organizações vem sendo sentido em diversos setores. Pierre Levy(1995) reflete sobre o impacto provocado pelas mudanças das tecnologias no intelecto do ser humano, as funções cognitivas coletivas e individuais. Estes novos tempos exigem um novo paradigma educacional. Neste sentido,

(...) a tecnologia vem se transformando na grande aliada da juventude, por outro, o uso fluente e especializado dos recursos da comunicação tem modificado alguns conceitos de aprendizagem, dando destaque a uma dinâmica em que o estudante demonstra maior autonomia para a experimentação, o imprevisto e autoexpressão. Neste sentido, a tecnologia se torna, igualmente, uma aliada do educador interessado em sintonizar-se com o novo contexto cultural vivido pela juventude. (SOARES, 2011, p.27).

A escola tem papel primordial neste processo, mas em um país como o Brasil, muito ainda está por ser feito. Enquanto alguns permanecem analfabetos ou não conseguem vagas nas escolas, outras crianças têm pleno acesso as tecnologias. É um país de disparidades. Vale salientar que apesar dos esforços dos governos em enviar material tecnológico, deve haver maiores considerações em preparar professores para lidar com as inovações tecnológicas. Vale lembrar que,

O uso de computadores para auxiliar o aprendiz a realizar tarefas, sem compreender o que está fazendo, é uma mera informatização do atual processo pedagógico. Já a possibilidade que o computador oferece como ferramenta, para ajudar o aprendiz a construir o conhecimento e a compreender o que faz, constitui uma verdadeira revolução do processo de aprendizagem é uma chance para transformar a escola. (Valente, 1993. p. 83)<sup>20</sup>.

É necessário mencionar que as escolas se concentram mais na modernização da infraestrutura e gestão do que na mudança pedagógica. Observa-se avanços virtuais nas aulas, porém de forma muito superficial. A

---

<sup>19</sup><http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/89.pdf> Acesso em 16. 10.2012. Ismar de Oliveira Soares ao falar sobre “ Alfabetização e Educomunicação” faz apreciação uma sobre o papel dos meios de comunicação e informação na educação . Para tanto, ele destaca a importância de desenvolver ambientes educacionais nas salas de aula.

<sup>20</sup> Disponível em <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo10/artigos/3dEdy.pdf> . Acesso em 09/08/2012

educação continua presa a lugares e tempos determinados: escola, salas de aula, calendário escolar, grade curricular.

Embora haja essa resistência institucional, as pressões pelas mudanças são cada vez mais fortes. A interconectividade que a Internet e as redes desenvolveram nestes últimos anos está começando a revolucionar o mundo e também a forma de ensinar e aprender. Os novos tempos exigem um padrão educacional que esteja voltado para o desenvolvimento de um conjunto de competências e de habilidades essenciais, a fim de que os alunos possam fundamentalmente compreender e refletir sobre a realidade.

Com isso, o papel do professor que até então era “o que detinha o saber”, hoje concorre com as informações que chegam para o aluno de forma imediata através das tecnologias de informação e comunicação. O professor de hoje tem outro papel, ele deve ser um mediador, facilitador, organizador de atividades significativas que desperte a curiosidade, o interesse, e que desenvolva novas competências para ensinar (Perrenoud, 1999). Para tal propósito, deve estar continuamente pesquisando e aperfeiçoando-se, para buscar inovar e inovar-se.

Dessa forma, o papel do professor como mediador entre o aluno e o conhecimento, como formador integrado ao mundo de hoje, o torna comprometido com a nova postura de aprender a aprender. As tecnologias que num primeiro momento são utilizadas de forma separada – computador, celular, Internet, mp3, câmera digital – caminham na direção da convergência, da integração, da agregação de valores.

Segundo Lorenzato (1991), a utilização de recursos no processo ensino aprendizagem contribuem bastante na construção do conhecimento do aluno, conforme conteúdo e objetivos a atingir. Neste sentido, vários professores já utilizam vídeos do youtube como recursos tecnológicos de apoio. O uso de imagens facilita o entendimento. Belloni (2001, p. 18), destaca o vídeo como “a mídia mais frequentada e que transformou a vida cotidiana de muitos povos e certamente o imaginário infanto-juvenil em escala planetária”. Além das imagens, a variedade de vídeos educativos do youtube, sua curta metragem e pontualidade na abordagem desejada em questão, bem como a

facilidade de acesso fazem desse recurso/ferramenta uma possibilidade de inovar e resignificar o processo ensino e aprendizagem.

Com o advento da Rede de Alcance Mundial (WorldWideWeb, popularmente WWW), a informação se propagou rapidamente através dos hipertextos que permitiram circular textos, sons e imagens a todos os usuários. Diante desse paradigma, foi inevitável estabelecer regras de condutas que facilitam a compreensão entre os usuários.

Muitos professores aproximam a tecnologia para a sala de aula, e para tal propósito devemos tomar alguns cuidados. Quanto ao uso dos softwares ( Youtube, Photo Story e o Audacity) como ferramentas de ensino e aprendizagem, são necessárias algumas considerações, principalmente em se tratando de questões "éticas" de uso. Ética na apresentação de um determinado conteúdo; ética na autoria do material; ética no uso das imagens. Não podemos contemplar o uso indiscriminado dessa ferramenta na construção do conhecimento. Diante desse paradigma, é essencial refletirmos quanto ao uso ético desses softwares em sala de aula. Faz-se necessário uma reflexão sobre a proposta pedagógica, os objetivos e a veracidade dos fatos que são apresentados. Uma confrontação com outros materiais (livros, revistas, jornais, entre outros) se justifica e reforça a autenticidade do conhecimento transmitido.

Dzendzik, Becceneri e Ferreira(2005) ao fazerem um estudo sobre a ética e uma proposta para o seu uso no desenvolvimento de interfaces de Web sites<sup>21</sup>, sugerem alguns cuidados sobre textos on-line. Segundo eles,

Uma vez que esteja publicado ou disponível, costuma-se acreditar no que está escrito, a usar em fundamentações de outros trabalhos e a disseminar textos sem que haja, algumas vezes, um questionamento sobre a sua seriedade. (DZENDZIK; BECCENERI; FERREIRA, 2005, p.4).

Tal constatação nos estudos destes autores servem de alerta quando utilizamos o material escrito disponibilizado nos meios virtuais. Atrelado a autenticidade da escrita, o uso de imagens perpassa pelos mesmos critérios. Mas não é só isso, pois,

---

<sup>21</sup> Disponível em <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/13931/7834>. Acesso em 06/11/2012.

O uso ético das imagens na Web é fazer com que as imagens correspondam a uma proposta pré-estabelecida de forma que o conteúdo ou os detalhes dessa imagem possam informar ao invés de agredir a percepção do usuário ou agredir a propriedade intelectual. (Dzendzik; BECCENERI; FERREIRA, 2005, p.3).

Assim, ciente dos equívocos que podem ocorrer diante das constatações acima mencionadas, evitamos que ocorram distorções na compreensão de determinados contextos. Ainda é preciso frisar que ao utilizarmos o Youtube, o Audacity ou o Photo Story, eles precisam estar concomitantes com a proposta pedagógica em pauta e assim estimular o processo de ensino-aprendizagem. Em outras palavras, o aluno precisa perceber que o material visual ou textual (on-line) aplicado em sala de aula é um complemento que está relacionado com a respectiva proposta pedagógica. Criar um hábito consciente na aplicação dos softwares acima mencionados no processo de ensino-aprendizagem é construir um princípio ético em seu planejamento.

## 6. ANÁLISE DE DADOS

Algo muito perceptível entre os alunos é a motivação que eles sentem quando são convidados para assistir algum filme relacionado com o tema em pauta da disciplina. Percebemos que o poder das imagens e do som são muito grandes sobre eles. Alguns anos atrás, as aulas de história eram ilustradas com o uso de filmes em fitas de VHS e somente isto. Muitas vezes os alunos perdiam o interesse pelo filme porque ele era longo e até fugia do assunto em pauta. Percebia-se que somente alguns trechos do filme eram úteis ou de interesse. Assim perdia-se muito tempo.

É nesse contexto que a utilização de vídeos de curta duração(youtube) se tornaram um atrativo para o professor. Para a abordagem de um tema em questão, “Usinas nucleares” nos valem de um documentário sobre um acidente do Césio 137 que ocorreu em Goiânia. As imagens, o som e o movimento são recursos que complementam a significação e compreensão do assunto em questão.

Verificamos que este vídeo prendeu a atenção dos alunos e nos relatos foi destacado que a compreensão do assunto foi facilitada por esse conjunto de imagens, sons e movimentos. Vale destacar que após o vídeo deve ser propiciado um ambiente que permite a discussão interação e ou troca de conhecimentos. O vídeo sozinho por si só não atinge os objetivos pedagógicos almejados pelo professor e utilizá-lo sem ter uma intencionalidade ou objetivos bem traçados, faz desta ferramenta um instrumento de comodismo. Logo, devemos estimular o diálogo, o debate, as trocas interativas para constatar o impacto que este vídeo teve no processo de ensino aprendizagem. Torna-se importante verificar o entendimento da linguagem do

vídeo e capacidade que o aluno passa a ter para analisá-lo, sobretudo de forma crítica. Esta é a construção do “olhar crítico” que deve ser estimulada, pois vivemos num mundo permeado de mensagens veiculadas com grande rapidez, e é preciso saber ter um grau de atenção suficiente para criticá-las. Ao solicitar relatos orais ou escritos podemos constatar o que o aluno pode abstrair sobre o tema.

Mas não se trata apenas do professor selecionar um vídeo para complementar uma aula. Os alunos das respectivas escolas, E.M.E.F. Olavo Bilac e E.E.E.M Reynaldo Affonso Augustin também foram desafiados a elaborar uma dinâmica para expor algum assunto utilizando vídeos do youtube. É neste momento que somos desafiados a solucionar uma série de desafios para alcançar os nossos objetivos. O primeiro deles é baixar um software para salvar o respectivo vídeo. A tarefa não é tão simples, pois ambas as escolas disponibilizam o Linux e os alunos possuem em sua casa o Windows.

Também ficou constatado que ao baixar vídeos na escola, a internet se tornou muito lenta, acarretando muito tempo para concluir a atividade. Para tanto, os alunos solicitaram que a busca do vídeo fosse feita em casa e para tal tarefa o software utilizado foi o a Tube Catcher. Bem, isto implica nos alunos estabelecer estratégias colaborativas, uma vez que nem todos disponibilizam de internet. Faz-se necessário estabelecer relação do vídeo com o material impresso de livros, jornais, revistas, etc., para verificar a veracidade do conteúdo exibida no vídeo. Verificar a qualidade da voz e das imagens são aspectos a serem considerados.

Ao solicitar aos alunos que busquem os vídeos para determinado tema proposto, queremos inserir as tecnologias no meio pedagógico para que elas possam ser compreendidas enquanto ferramentas que auxiliam ou permitem os alunos a serem co-autores no processo da aprendizagem. Soares (2011) lembra que,

(...) diversas oportunidades são lançadas para que a comunicação, suas linguagens e tecnologias sejam incorporadas de fato como parte do processo educativo e pedagógico e não apenas como um simples conjunto de ferramentas a serviço da performance exclusiva do professor”.(SOARES, 2011, p.55).

Ao mobilizar os alunos ou criar situações de aprendizagens, surgem novas formas de interação para a pesquisa e estabelecem-se vínculos de discussão aberta de valores importantes para a sociedade. A atividade solicitada direciona o aluno a estabelecer estratégias para buscar a resolução dos problemas e ser construtor do conhecimento. Por exemplo, as informações disponibilizadas no vídeo devem ser verificadas quanto à veracidade dos enunciados e da carga de intencionalidades que por ventura possam existir.

Neste ecossistema comunicativo surgem interações entre professor e alunos. A troca de ideias, experiências, e ou reflexões nos espaços escolares permitem fazer assimilações, comparações e criar critérios. Os trabalhos devem ser feitos em equipe, pois diferentes ideias ou o compartilhamento delas tornam um trabalho mais consistente. Quando os alunos constroem o conhecimento, eles promovem sua autonomia.

Concomitante à tarefa de buscar o vídeo, foi solicitado que a partir do conteúdo do vídeo fossem elaborados slides para serem expostos no Powerpoint. Isto é, queremos verificar o que aluno assimilou quando assistiu o vídeo que buscou. Para tal proposta, focamos nossa atenção na articulação das palavras escritas nos slides no sentido de constatar sentido e coerência. Na apresentação dos slides, a entonação da voz, as ênfases, a expressão facial, os gestos sugerem ou indicam a co-autoria ou não na elaboração dos slides.

Digo assim, pois nas apresentações verificamos que alguns integrantes dos grupos tiveram dificuldade de relatar o conteúdo escrito nos slides. Isto se deve ao fato das tecnologias serem equivocadamente associadas à rapidez na resolução de um tema proposto. Ou seja, alguns alunos não filtraram as informações feitas na busca on-line e por isso o embarralhamento no momento da apresentação. Se ativeram apenas em “copiar” e “colar” sem maiores considerações.

Por outro lado, alguns grupos realizaram as atividades propostas com sucesso. Os vídeos apresentados foram bons e foram agregadas outras fontes para ampliar o contexto e aprofundar o tema. As apresentações foram estimulantes devido a quantidade de informações apresentadas de forma diferente em relação à exposição de cartazes feitos em cartolinas. Ficam à

margem apresentações tradicionais com cartazes ou maquetes para dar lugar aos trabalhos audiovisuais que podem ser armazenados em pen-drives ou no computador e transportados com enorme facilidade. Fica de lado a grande quantidade de papel e isopor utilizada para confeccionar um trabalho e a difícil tarefa de direcionar um fim útil quando termina a exposição dos cartazes e maquetes. Isto sem contar o espaço ocupado e a dificuldade de transportar e até armazenar estes trabalhos.

Neste sentido, os alunos aprovam a realização destes trabalhos audiovisuais, até porque eles se sentem aproximados com o dia a dia deles que é interagir com as tecnologias para se comunicar. O Youtube representa um grande colaborador para ensinar e aprender História e Geografia tornando a aprendizagem mais significativa. Normalmente quando utilizamos o quadro e o giz não conseguimos alcançar nossos objetivos. O vídeo com o som e imagem permitem ilustrar de forma didática as informações que queremos disponibilizar. No entanto, o vídeo não cumpre todas as funções didáticas da aprendizagem e para isso é indispensável a mediação do professor e o envolvimento do aluno.

Conforme já enfatizamos a sala de aula não é mais o ambiente onde somente o professor ensina, mas é o local onde ele aprende com os alunos, se envolve e renova sua prática de ensino com o compartilhamento das aprendizagens feitas pelos alunos.

Desenvolver ecossistemas comunicativos é desafio constante. No espaço escolar, um dos desafios dos professores é utilizar diferentes ferramentas tecnológicas. Digo, o youtube é um grande aliado para potencializar alguma atividade pedagógica, mas é necessário não utilizar essa ferramenta rotineiramente. É válido alternar o uso das ferramentas tecnológicas para as atividades não se tornarem cansativas e também não explorar a potencialidade uma só ferramenta. Neste sentido, o software audacity vem ao encontro para estimular a oralidade dos alunos, melhorar a escrita, a leitura e ou a articulação das palavras de tal forma que elas apresentem sentido e coerência. Ao produzirmos pequenas gravações radiofônicas estimulamos,

(...) diversos benefícios aos estudantes, como o desenvolvimento da criatividade e do senso de responsabilidade, a exploração das potencialidades pedagógicas do rádio para a difusão de conteúdos escolares, a promoção da educação ambiental na escola de forma interdisciplinar, a contribuição para a formação do jovem e o estímulo ao exercício da cidadania, além do combate à violência e do favorecimento à cultura da paz no meio escolar. (SOARES,2011, p.57).

Apropriar-se dos espaços educativos na escola com o objetivo de criar situações de aprendizagem significativa utilizando o Audacity como recurso tecnológico. A expressão oral enquanto prática educacional com o uso de uma linguagem radiofônica utilizada pelos alunos para ampliar os espaços de expressão no âmbito escolar. Levar em conta que ao utilizarmos o Audacity na apresentação de determinadas tarefas escolares, podemos nos apropriar de um determinado conhecimento.

Emerge o primeiro desafio que é ter o domínio operacional desse software. Para tal, assistimos a um tutorial disponibilizado no youtube que deu conta parcial para resolver nossas dúvidas. No mais, fomos fazendo testes e estabelecendo estratégias de colaboração mútua para alcançar nossos objetivos que eram divulgar a partir de uma linguagem radiofônica temas relacionados à disciplina de Geografia.

No início, o convencimento para abandonar tradicionais maneiras de expor um trabalho foi um desafio, assim como toda mudança é difícil. Romper ou sair da zona de conforto sempre gera insegurança e por isso geralmente encontramos barreiras de resistência, sejam elas dos professores ou dos alunos. A tarefa começou a viabilizar quando dois alunos que já tinham o domínio do Audacity começaram assumir papel de disseminadores e foram ajudando os grupos, resolvendo dúvidas, refazendo as gravações, inserindo músicas, cuidando da poluição sonora, visual, etc.

A busca de materiais e os respectivos filtros, criar um roteiro, escolher a música adequada, estabelecer um ritmo na fala e entonação de voz, enfim definir papéis e delegar responsabilidades foram tarefas complementares, mas que definiram o sucesso na concretização dessa tarefa. Associa-se a timidez a ser suprimida no momento da fala e o devido silêncio, assim como inserir fundo musical para conquistar o ouvinte pelo lado emocional e reforçar a ideia

transmitida. Daí a relevância do papel das mídias e a preocupação de elaborar situações de aprendizagem que estejam relacionadas com a realidade do aluno para a construção do conhecimento. Nas palavras de Soares (2011),

(...) para quem está na escola, o que se aprende deve “fazer sentido”, ajudando a resolver problemas relevantes na vida real. Em termos ideais, a ação pedagógica deveria favorecer a convivência sustentável, a dignidade humana, a participação social produtiva, o que levaria, em última instância, à empregabilidade, à construção da cidadania e à democracia. (SOARES, 2011, p.51).

Ao utilizarmos diferentes mídias, permitimos que a escola abra-se mais para o mundo e se relacione com o contexto vivido pelo estudante. É necessário inovar, deixar um pouco de lado práticas tradicionais de ensino e articular situações que corroboram com a construção do conhecimento que se faz necessário para o exercício da cidadania e as exigências do mercado de trabalho.

Conforme já enfatizamos, no início tivemos um pouco de resistência para a execução da tarefa, mas quando os alunos se apropriaram do funcionamento do audacity, outras tarefas que foram solicitadas fluíram levemente. Quando intencionamos o uso do audacity para a apresentação de tarefas escolares, não queremos que os alunos simplesmente realizem a tarefa solicitada para determinada disciplina. Seria muito limitado, os horizontes devem ser bem mais amplos. Ora, anúncios dos Grêmios Estudantis, programações ou eventos da escola e horas cívicas se viabilizam com o audacity. Estimular o protagonismo juvenil e para isso a iniciativa e criatividade para tais intentos. Foi o que verificamos quando os alunos passaram a fazer pequenas gravações (aproximadamente três minutos) divulgando as programações da escola durante o recreio nas quartas-feiras. Assim, também assistimos uma apresentação cívica quando os alunos se valeram de uma pequena gravação radiofônica para complementar suas apresentações.

O que urge no momento é fazer uma reflexão e avaliar continuamente para continuar desenvolvendo ações que tem como objetivo melhorar as relações pedagógicas e o processo de aprendizagem no contexto escolar. Planejar a todo momento e definir métodos que podem ser viáveis para atingir nossos objetivos e corrigir eventuais falhas que surgem.

Os trabalhos não se restringiram somente ao uso do audacity e vídeos do youtube. Também trabalhamos o uso do photostry para tratar de temas transversais relacionados com a realidade dos municípios de Westfália e Teutônia. Novamente formaram-se grupos que trabalharam temas transversais relacionados com belezas naturais dos municípios, trânsito, comportamento juvenil, drogas, igrejas, etc., levando em conta nestes vídeos,

(...) atenta para princípios formais básicos quanto à clareza, distribuição harmônica dos elementos visuais e aspectos relacionados à legibilidade da escrita. Quando um conteúdo educacional é apresentado em um vídeo, estes mesmos princípios permanecem e, ainda incluem outros específicos da própria mídia e sua veiculação. Além disso, as características como cor, fonte, tamanho, relação com o plano de fundo e a posição e interação que cada elemento desempenha representam um papel importante no aprendizado e têm suas especificidades de utilização. Cada detalhe deve ser devidamente escolhido e planejado para que a composição visual final seja atrativa, legível e adequada ao público. (SCHNEIDER, CAETANO, RIBEIRO, 2012, p.9).

O que pretendemos é elaborar pequenos vídeos com duração que ultrapassa três minutos com informações claras e objetivas. O estudante precisa dedicar esforço, no sentido de selecionar, organizar e integrar informações que podem ser buscadas em imagens digitais feitas por eles mesmos ou materiais on-line. Neste sentido, como lembra Ausubel (1980), a aprendizagem será significativa quando o estudante agrega conhecimento ao existente.

Como se trata de um software que ainda não era do domínio dos estudantes, novamente recorreremos a tutoriais disponíveis no youtube. Uma vez que instalado no computador, o manuseio correto desse software ocorreu pelas várias vezes que foi manipulado, exigindo dos alunos tempo, dedicação, organização e motivação. Esperamos que o aluno possa criar uma narrativa que obedeça a uma sequência visual de fotos. Intenta-se escrever pequenos textos nas fotos assim como a gravação de voz que segue uma narrativa de acordo com a sequência de fotos.

Neste sentido, observamos nos grupos de trabalho motivação e interesse, pois eles passam a ser autores e ou co-autores dos vídeos produzidos. Agora, algo bem diferente que selecionar vídeos para ilustrar algum conteúdo. Os alunos elaboraram seus vídeos que podem ser

disponibilizados no ambiente escolar, eventos externos ou postados no youtube. Sai-se da posição de receptores para produtores de material pedagógico criando nos alunos a sensação de liberdade.

Ao longo das apresentações dos vídeos produzidos pelos alunos, deflagramos um número considerável de erros de português na parte escrita. Tal constatação foi feita coletivamente e mostra que devemos refletir sobre como escrevemos, visto que quem lê quer encontrar sentido e a importância da leitura de antemão para que todo o processo de produção do vídeo não se perca. Ao mesmo tempo, estimulamos nossos alunos a fazer perguntas, instigando assim o pensamento crítico.

## **7. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A escola não é mais a principal fonte de informações. Por todos os lados, para todos os gostos, somos bombardeados diariamente com inúmeras informações. Vivemos na sociedade da informação e nesse novo cenário, a escola deve buscar redimensionar seu papel social. Diante desse contexto, torna-se inevitável uma reformulação nas práticas educativas. As mudanças acontecem rapidamente, precisamos estar atentos e flexíveis a elas. As mídias subvertem os valores sociais tradicionais, como o papel da escola, colocando os métodos usuais de ensino em uma situação bastante complicada, pois esses já não mais se enquadram no perfil do aluno dos dias de hoje. Mudar é preciso.

Neste trabalho, quando procuramos inserir na prática pedagógica os softwares (Youtube, Audacity e o Photo Story) intencionamos deixar um pouco de lado práticas ou métodos tradicionais de ensino. Procuramos trabalhar com flexibilidade na organização das atividades, evitando a rotina, que pode se tornar maçante. Como mencionamos no início do trabalho, fica de lado a postura unilateral do professor que transmite e assume-se uma postura bilateral focada na viabilização da coautoria, no trabalho conjunto de emissão e recepção dos saberes. Sugere-se um trabalho por áreas de conhecimentos e neste contexto a educomunicação pode potencializar a prática pedagógica.

Compreendemos que a educomunicação pode ampliar as interações comunicativas que envolvem o ambiente escolar e possibilitar ao aluno uma relação comunicativa e mediadora com os meios tecnológicos de informação. A escola é um local bastante promissor, pois é lá que a socialização é propagada e existe a possibilidade de uma ampla integração dos grupos sociais, aspectos

essenciais à educomunicação. A escola enquanto local onde se constrói o saber que muitas vezes é feito na prática, como podemos evidenciar quando utilizamos o photostory para tratar de temáticas locais. Foi difícil romper com alguns alunos as práticas tradicionais para tratar os temas sugeridos, mas ao mesmo tempo, alguns alunos se mostraram muito receptivos e ajudaram os demais na resolução de dúvidas, principalmente as técnicas. Ficamos surpresos quando um integrante rompeu com o estabelecido e foi além, postando seu trabalho no Youtube<sup>22</sup>.

Sobre o youtube, percebemos-se que o vídeo tem um poder de ilustração muito forte, tem movimento, áudio e, muitas vezes, é autoexplicativo. Daí sua importância, desde que esteja bem elaborado e estruturado. Ver as imagens, ouvir as mensagens, ter diante de si pessoas ou cenários que se aproximam do real ou não, pode contribuir para aprender significativamente e fazer respectivas reflexões sobre o assunto tratado. No entanto, o vídeo é um recurso complementar e faz-se necessário articular um tema pautado na utilização de outros materiais como fontes para o conhecimento. Estes materiais podem ser jornais, livros, revistas, entre outros.

Sobre o uso software audacity, a intenção é melhorar nos educandos as habilidades da leitura, escrita expressão oral e comunicação. Percebemos que a linguagem radiofônica proporcionada pelos alunos que utilizam o audacity, permite a eles desenvolver o aspecto auditivo da percepção, contrapondo uma sociedade que valoriza muito o aspecto visual. Parte da nossa prática pedagógica passa a ser direcionada para formar pessoas que compreendam e dominem os sistemas de produção de informações. Neste contexto, a co-autoria, a co-produção vão permitir aos alunos serem autores protagonistas e conseqüentemente, prepará-los para melhor atuar e ou de forma mais responsável na vida em sociedade. Atualmente, na escola Estadual de Ensino Médio Reynaldo Affonso Augustin está nascendo uma rádio e os conhecimentos disseminados ao longo do ano com o uso do audacity assumem agora relevância na produção das programações radiofônicas. O desafio é continuar disseminando saberes sobre o uso do audacity para os

---

<sup>22</sup> Trata-se de um tema sobre o desaparecimento do Mar Aral causado pelo uso incorreto dos rios que deságuam nele. O vídeo está disponível no seguinte endereço eletrônico:

alunos que ingressam no Ensino Médio e também para os demais alunos do ensino Fundamental.

Sobre a utilização dos softwares ( Youtube, Photo Story e o Audacity) como ferramentas de ensino e aprendizagem, são necessárias algumas considerações, principalmente em se tratando de questões "éticas" de uso. Ética na apresentação de um determinado conteúdo; ética na autoria do material; ética no uso das imagens. Os cuidados estão relacionados quanto ao material disponibilizado no youtube, pois muitas vezes as imagens ou seu conteúdo podem induzir o usuário a cometer equívocos e ter uma falsa ideia sobre determinado tema. Não menos importante está o uso consciente na aplicação dos softwares acima mencionados no processo de ensino-aprendizagem. Trata-se de construir um princípio ético no planejamento do professor. Atrelado ao tema, o aluno precisa perceber que o material visual ou textual (on-line) aplicado em sala de aula é um complemento que está relacionado com a respectiva proposta pedagógica.

Por último, a escola não pode ignorar as mudanças que ocorrem na sociedade, assim como os novos anseios e expectativas que surgem no processo de ensino e aprendizagem. Ignorar as mudanças significa ficar à margem e correr o risco de não formar cidadãos críticos que estão numa sociedade que muda num ritmo acelerado. Neste trabalho focamos nosso estudo ao uso de softwares como o Youtube, o Audacity e o Photo Story com vistas de criar e melhorar os ecossistemas educacionais na escola onde atuamos. Os estudos sobre o assunto não estão esgotados e o presente trabalho merece ser aprofundado e maiores considerações serão feitas num trabalho à posteriori.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL, David P.; NOVAK, Joseph D.; HANESIAN, Helen. **Psicologia Educacional**. Trad. De Eva Nick e outros. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. São Paulo: Autores Associados, 2001. (Col. Polêmicas do nosso tempo)

DEMÉTRIO, Alexandre Bastos. **Disseminação da Arte pela Imagem** : sítios de arte pelo Brasil. Porto Alegre: Universidade federal do Rio Grande do Sul, 2011, nº de páginas.114. Tese de Mestrado, Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/32506> Acesso em 15/08/2012

DZENDZIK, Isolete T.; BECCENERI, José Carlos; FERREIRA, Mauricio Gonçalves Vieira. Princípios e conceitos sobre a ética e uma proposta de uso no desenvolvimento de interfaces de Web sites. **CINTED- UFRGS: Novas Tecnologias na Educação**, v.3, n.1, p.1- 10, 2005.

LÉVY, P. **As árvores de conhecimento**. São Paulo: Escuta, 1995.

LORENZATO, S. **Porque não ensinar geometria?** Educação Matemática em Revista. Sociedade brasileira em Educação Matemática – SBEM. Ano III. 1º semestre 1995.

NOVA, C. **Novas lentes para a história: uma viagem pela construção da história e pelos discursos áudio-imagéticos**. Dissertação de Mestrado. UFBA. Bahia.1999.

NOVAK Joseph D; GOWIN, D B. **Aprender a aprender**. Lisboa: Plátano Ed Técnicas. 1996.

PERRENOUD, Ph. (1999) **Construir as Competências desde a Escola**, Porto Alegre, Artmed Editora.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/blegais.pdf> acesso em 07/08/2012

SCHNEIDER, C. K.; CAETANO, L.; RIBEIRO, L.O.M. Análise de vídeos educacionais no youtube: caracteres e legibilidade. **Revista Renote**, v.10, n.1,

p.1-11, 2012 <http://seer.ufrgs.br/reote/article/view/30816/19202> acesso em 09/08/2012

SEMELER, Alexandre Ribas. **Vídeo digital**: Imagem, tecnologia e informação. Dissertação de Mestrado. Porto Alegre:UFRGS, 2010. nº de páginas 93. Tese de Mestrado, Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em:

<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/25630/000753180.pdf?sequence=1>

SILVA, Edy Wilson F. Mendes.: GOBARA, Shirley Takeco. LEDVI, Ambiente Virtual Interativo mediado a distância. **CINTED- UFRGS: Novas Tecnologias na Educação**, v.5, n.2, p.1- 7, 2007. Disponível em <http://www.cinted.ufrgs.br/ciclo10/artigos/3dEdy.pdf>

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio**. São Paulo :Paulinas, 2011.

SOARES, I. O. **Comunicação/Educação, a emergência de um novo campo e o perfil de seus profissionais**. Contato, Brasília, Ano 1, n. 1, pp. 18-74, jan/mar: 1999.

VALENTE, J. A. **Formação de profissionais na área de informática na educação**.In: Computadores e conhecimentos: repensando a educação. Gráfica Central da Unicamp, 1993.