

## EM BUSCA DE UMA TIPOLOGIA DE USOS DA MÍDIA NA ESCOLA

Quando iniciei a pesquisa, notei que há basicamente duas formas possíveis de se trabalhar com as tecnologias da informação e da comunicação na escola. Uma dessas possibilidades é explorar os produtos da mídia, exibindo filmes, programas de TV, propagandas, sites, softwares. Nesse caso, o professor pode realizar diversas atividades, pois há uma variedade gigantesca de conteúdos provenientes dos meios de comunicação de massa. Nesta categoria, pode-se incluir até o trabalho feito com a mídia sem a presença da máquina na sala de aula. Num primeiro momento fui acometida pela dúvida se deveria considerar estas atividades, aquelas em que os conteúdos da indústria cultural são trabalhados sem a presença das máquinas, como uso das tecnologias em sala de aula. Seriam mídia e tecnologia a mesma coisa? Constatei então, que a cultura da mídia televisiva, que é transmitida através de tecnologia audiovisual, entra na escola através dos alunos, em suas conversas, comentários, linguagem e até hábitos. Desta forma, quando o professor fala sobre o que é veiculado nas tecnologias audiovisuais e discute sobre o que se viu na televisão fora da escola, ainda que a máquina não esteja presente, me parece ser um uso de tecnologias na escola. De qualquer modo, percebi que quando usamos o termo *mídia*, em geral falamos de meios de comunicação de massa e seus conteúdos. São as mensagens veiculadas através da TV, do cinema, do computador: novelas, programas, clipes, propagandas, todas as coisas que aparecem nos meios de comunicação e da informação e que buscam nos influenciar e criar uma cultura da mídia, aquela que busca o poder de controlar o consumo e os interesses. Quando falamos de tecnologias, em geral pensamos em máquinas, em *hardware*, no material eletrônico e concreto. Então, qual seria o foco desta pesquisa? As tecnologias ou as mídias? Notei que, se a idéia era entender o uso das tecnologias na escola, precisava novamente recorrer a McLuhan e compreender que as mensagens veiculadas não podem ser descoladas das tecnologias que as transmitem. Para ele, a tecnologia remodela e reestrutura padrões de interdependência social e todos os aspectos da nossa vida pessoal. Por elas somos forçados a reavaliar todos os pensamentos, ações e instituições aceitos como óbvios. Então, o próprio meio é a mensagem. Para ele, a televisão condiciona não pelo o que informa mas pelo como informa. Se pensarmos bem, veremos, por exemplo, que a fragmentação das

imagens da televisão e do computador, a velocidade com que são transmitidas, o deslocamento do tempo e do espaço que as tecnologias nos impõe, condicionam as mensagens. Em suma, compreender os usos das tecnologias na escola significava também compreender os usos das mídias.

Debater sobre a mídia e refletir sobre sua ideologia foi uma atividade verificada principalmente na escola 2, onde um dos objetivos do trabalho na disciplina Comunicação Visual é falar sobre os conteúdos veiculados pela indústria cultural. Assim, o professor N dá um exemplo :

*"Por exemplo, a gente fez uma análise de um comercial do carro Xsara. Não sei se você viu na televisão ... A gente fez uma análise e a gente recontextualizou isso e fez uma contraproposta pra esse comercial. Discutimos que carro é esse, que pai é esse, que família é essa? "*

De acordo com esse professor, a discussão em torno da propaganda foi realizada sem a necessidade de se assistir ao produto na escola. Os estudantes viram o comercial em casa e trouxeram a discussão para a sala de aula.

Uma outra possibilidade na escola é o uso das tecnologias como ferramentas. Nessa situação, o aluno usufrui dos instrumentos das máquinas para fazer suas próprias produções. Os objetivos da aprendizagem estão neste caso, vinculados a *processos*, aquilo que os alunos são capazes de projetar e fazer, executando a experiência, por meio da reflexão sobre os procedimentos adotados em seus projetos pessoais ou coletivos. Concebo o uso da TV como ferramenta na situação em que o aluno pega uma filmadora de vídeo e cria seus próprios filmes. Esta atividade não acontece na escola pesquisada por não haver material para isso (mas acontece na escola 1). No entanto, igualmente ao que ocorre na primeira categoria, às vezes trabalha-se com as tecnologias sem a presença delas na escola. É o caso de professores que pedem aos alunos que façam trabalhos no computador, ou com máquinas fotográficas ou filmadoras.

O uso do computador como ferramenta é uma prática mais comum do que utilizá-lo por seus produtos. Até porque, ao usar os sites ou softwares, já fica subentendido que será necessário usar pelo menos as ferramentas básicas do computador. Esta pequena distinção nos leva à necessidade de desvelar também alguns contrastes que existem entre a TV e o computador quando de seu uso no espaço escolar. Por exemplo, a TV como instrumento é unidirecional, o computador é interativo. A linguagem da TV é predominantemente imagética e oral, o computador inclui imagens, oralidade e linguagem escrita. O olhar de uma

turma que assiste à TV é todo voltado para um único objeto. No computador, os olhares são voltados para máquinas e telas individuais e diferentes.

Então, como articular as tecnologias numa única definição, já que estes meios possuem características diferentes, oferecendo possibilidades diversas numa situação escolar?

Parti da constatação de que as semelhanças entre os recursos tecnológicos se dão por duas características básicas: 1) na utilização da imagem como forma de transmitir as mensagens, (no que se diferenciam do típico trabalho escolar, que envolve a linguagem escrita num encadeamento lógico, linear e seqüencial) e 2) no fato de que os produtos destes meios – filmes, sites, programas, etc - não se limitam ao conteúdo escolar, vão além da escola, expõe diversos temas, dimensões, linguagens.

O uso da imagem possibilita uma leitura multidirecionada, em oposição à leitura textual que é unidirecional (da esquerda para a direita). Dependendo do olhar do "espectador", a imagem será vista por diferentes ângulos e maneiras, e sua apreensão se fará de modo diferenciado por cada pessoa. Por outro lado, expor os alunos a programas e produções da mídia permitirá uma abertura para outras dimensões que não apenas a dimensão pedagógica do conteúdo escolar. Mesmo se tratando de filmes educativos, feitos com o objetivo de ensinar determinado conteúdo, não podemos garantir que será apreendido de modo igual por todos, pois, repetindo o que Judith Lazar disse, "uma imagem pode sempre esconder um aspecto que nos escapa". O professor F diz isso também:

*"Então, levo as turmas. Antes do dia da exibição converso sobre isso com eles , que eles estejam atentos a essa coisa da complexidade do vídeo e não só o que está ali, porque às vezes ele fica olhando e a gente pensa que ele tá percebendo uma coisa e ele tá percebendo outra totalmente diferente."*

Um aspecto que procurei perceber ao iniciar a pesquisa foi se os professores, em algum momento, utilizavam as tecnologias da informação e da comunicação com o objetivo de formação do gosto dos alunos, levando em consideração a riqueza de linguagens e formas expressivas das mídias, a complexidade, a valorização da imagem. Seria a apresentação do filme com a intenção de fruição, sem perguntas reducionistas que conduzissem o olhar do aluno para o que interessa ao professor. Esta categoria de atividade não foi observada na escola pesquisada. O que se viu foram as tecnologias da informação

e da comunicação sendo usadas como recurso didático, com objetivos específicos e direcionadas ao conteúdo da disciplina envolvida. Em geral, o trabalho ainda é feito dentro do paradigma do ensino, aquele em que o professor é o detentor do saber, e os alunos aqueles que aguardam a interpretação e avaliação do mestre para poder dar seus passos à frente. Mesmo assim, as atividades com o uso das mídias é extremamente rico e criativo. As próprias peculiaridades das tecnologias da informação e da comunicação de possibilitar diferentes olhares e ritmos, inserem, no espaço da aula, componentes sensoriais, emocionais além dos racionais.

A partir das observações que fiz e das conversas com os professores, procurei criar uma tipologia de usos das tecnologias da informação e da comunicação na escola por perceber que as atividades que eu havia observado e registrado pareciam poder ser esquematizadas desse modo, auxiliando a análise dos dados. Estou ciente de que classificar é reduzir e simplificar, mas, nesse caso, acredito que categorização proposta possa ajudar a compreender “didaticamente” os objetivos dos docentes com o uso das tecnologias .

Categorizei as atividades observadas em dois grandes eixos temáticos: 1) objetivos dos professores e 2) intencionalidade da atividade na postura do aluno.

### **Objetivos dos professores**

No que se refere aos objetivos dos professores, as atividades desenvolvidas podem ser enquadradas do seguinte modo :

1. Motivação
2. Apresentação de uma visão panorâmica de um assunto
3. Ilustração
4. Pesquisa
5. Preenchimento de tempos de aula vagos
6. Educação do olhar e desenvolvimento de postura crítica
7. Transcrição

1) O uso da mídia como motivação pretende inserir os alunos no contexto do conteúdo da aula que será dada em seguida ou iniciar um debate sobre um determinado tema. Quando o professor usa produtos da mídia audiovisual

(exibe um filme ou um programa de televisão) ele algumas vezes dá mais ênfase às imagens (quando, por exemplo, quer mostrar uma cidade, um relevo geográfico etc.), outras, enfatiza mais o texto e a narrativa. Nesse caso, ele pode querer que os estudantes comparem a linguagem do vídeo com a linguagem escrita, pode querer incentivar um debate sobre as idéias apresentadas no filme ou tirar da trama elementos que lhe permitam introduzir determinado conteúdo. De qualquer modo, o professor dá o recorte que ele pretende e procura conduzir o olhar do aluno para aquilo que deseja abordar. A dinâmica, neste tipo de atividade, é exibir um filme ou apresentar um programa de computador (que podem ser softwares tutoriais, de exercitação ou mesmo um site) sem grandes interrupções.

No entanto, há momentos em que ele utiliza aquele produto de forma ainda mais diretiva ou seja, interrompendo vez por outra a exibição e fazendo intervenções acerca da narrativa, das imagens e dos diálogos, com o objetivo de orientar o interesse dos alunos para conteúdo curricular que está sendo apresentado.

Quando o docente usa as tecnologias como ferramenta com o intuito de motivar, em geral, ele apresenta atividades de maior complexidade, como por exemplo: utilizar as ferramentas do computador para estimular os alunos a escreverem textos no Word (esta atividade foi classificada por uma professora como motivação e facilitação do trabalho), ou conectá-los a outras escolas para interagir com estudantes através de chats e listas de discussões. A motivação aqui está no próprio uso das máquinas, pois elas, além de possuir recursos facilitadores para a criação escrita, apresentam os textos em três dimensões e ainda propiciam a comunicação rápida e sincrônica com outros que não estão presentes. Portanto, acredito que, apesar dos professores avaliarem estas experiências apenas como motivação, parece que elas demandam habilidades que envolvem a construção do conhecimento e o desenvolvimento de outras capacidades cognitivas e perceptivas.

2) Um outro aspecto interessante do uso das tecnologias da informação e da comunicação emergiu na pesquisa: às vezes o professor precisa que o aluno tenha uma visão de conjunto sobre um determinado assunto, então, ele escolhe um produto que aborde o tema de forma mais ampla e o apresenta.

Em geral, produtos audiovisuais adequam-se bem a situações desse tipo. Nestas circunstâncias, as tecnologias de informação e comunicação parecem funcionar também como estímulo porque possibilitam uma visão panorâmica do todo e abrem possibilidades para um posterior aprofundamento do tema.

3) De um modo geral, o uso de produtos da mídia audiovisual como ilustração de conteúdos tem, para o professor, a função de ampliar as noções de um assunto previamente tratado em sala de aula. Similarmente ao que ocorre com as atividades de motivação, o professor trabalha com ênfase nas imagens ou nos textos e usa tanto as produções das mídias quanto as ferramentas tecnológicas. Observei atividades em que o professor exibia o vídeo ou o programa de computador fazendo intervenções e associando a aulas dadas, comparando linguagens distintas (linguagem audiovisual com linguagem escrita ou pictórica, por exemplo etc). Há casos em que os estudantes são estimulados a criar produtos (apresentações ou sites, por exemplo) usando um conhecimento apresentado em sala aula a partir de metodologias mais tradicionais. Tudo indica que nas atividades em que há a proposta de criação de um produto pelos alunos, fazendo uso da criatividade a partir de um olhar pessoal sobre aquele conhecimento, tendem a gerar mais interesse e envolvimento por parte destes .

4) No uso de produtos da mídia audiovisual como fonte de pesquisa, filmes, *sites* e programas de televisão são tomados como fonte de informação acerca de um determinado conteúdo ou temática e, neste caso, os estudantes são estimulados a buscar ali o conteúdo em questão e procurar, observar, classificar. Nesse contexto, o produto parece adquirir maior legitimidade no que diz respeito ao processo de construção e difusão de conhecimentos.

5) O uso da mídia audiovisual (TV e não computador) para preencher horários vagos ou suprir a falta eventual de um professor ou o encerramento prematuro de um conteúdo curricular ainda é comum em ambientes escolares e não vem acompanhado de qualquer atividade complementar específica.

6) O uso de produtos audiovisuais com o objetivo de educar o olhar e desencadear debates sobre questões de natureza ideológica é recorrente nas três escolas com as quais mantive contato no trabalho de campo. Parece haver uma grande preocupação por parte dos professores e da coordenação pedagógica da escola em formar crianças críticas, capazes de avaliar e questionar os valores veiculados nesses produtos, numa perspectiva de construção de sua autonomia como consumidores culturais. Sobre esse tema, o professor O, da escola 2, afirma :

*"Somos todos consumidores de qualquer maneira. Podemos ser consumidores passivos ou consumidores com questionamento do que a gente consumir, do que a gente quer usar . De a gente chegar a ponto de por exemplo, com os comerciais de celular, eu acho que ele tem o objetivo específico com uma determinada faixa de consumidores que são os adolescentes. Então a idéia de liberdade, de poder fazer o que eu quero, na hora que eu quero, do jeito que eu quero. Isso, na verdade, são valores inculcados pela mídia, da propaganda, do marketing, e eu acho que ele atinge, ele atinge seu real objetivo. Só que a gente tem tentado trabalhar em cima da contraproposta."*

Nesses casos, normalmente são os conteúdos dos produtos que são invocados e debatidos no contexto da discussão de valores, ideologias e crenças veiculadas ali . No entanto, há casos em que as tecnologias de comunicação são usadas como ferramenta, ou seja, os estudantes são preparados para realizar seus próprios produtos audiovisuais. Aqui, o que está em questão é a técnica, as especificidades e particularidades dessas tecnologias na produção de uma narrativa a respeito de determinada temática. Nesse contexto, espera-se que o estudante perceba os limites do equipamento, os “truques” da imagem, os modos de produção e mesmo de “manipulação” de conteúdos veiculados nos meios de comunicação de massa. O professor O diz:

*"Tem a coisa da máquina. Tem o olhar, a interferência da máquina e o resultado dessa interação. Isso para eles (alunos) é que é mágico. Eles ficam meio estarecidos: “poxa, eu produzi essa imagem!” É interessante também, e acho que é por isso que eles gostam mais, é que apesar de você ter um aparelho, um equipamento, você tem a técnica. E cada um lida com ela de maneira diferenciada. E é isso que é o enriquecedor. Por exemplo, a fotografia de retrato é sempre uma diferente da outra. Sempre um tem um detalhe, uma coisa na cabeça, a outra já expressou uma posição diferente, uma angulação diferente, isso é muito rico. Mexer com essa direção do olhar o que se está vendo. "*

Voltamos aqui à noção de tecnologia como cultura, quando cada um utiliza as máquinas de acordo com suas matrizes culturais para expressar sua subjetividade.

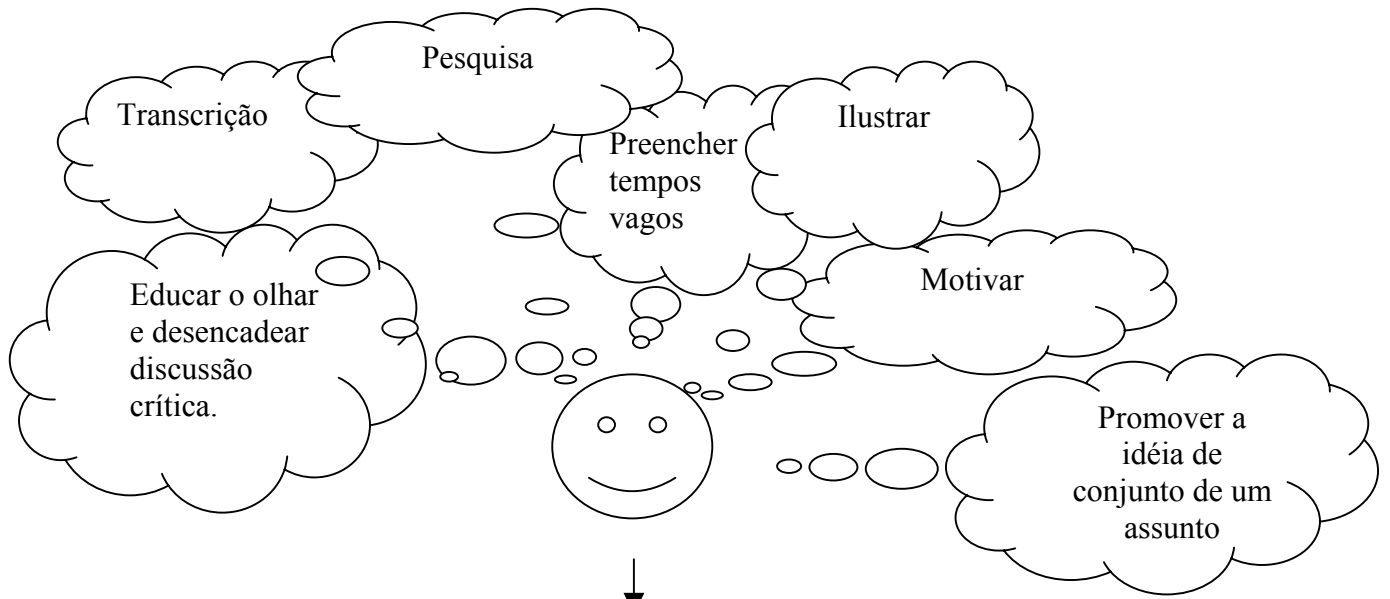
7) O uso de recursos tecnológicos como transcrição diz respeito à atividade em que os estudantes realizam um determinado trabalho em sala de aula e em seguida vão ao laboratório de informática ou à sala de audiovisual para transcrever no computador o que produziram. Nesse caso não há, no momento do uso da máquina, estímulo à criação. A produção foi realizada previamente e apenas vertida para outro suporte.

A idéia de que todos os trabalhos escolares devem ser visualmente "limpos" é criticada por alguns professores, principalmente os de Educação Artística, que se indignam com o protótipo do "arrumadinho". Para eles, os trabalhos feitos em computador são padronizados numa estética publicitária e inibem a expressão livre. Apesar disto, os estudantes e outros professores parecem gostar do resultado estético do que vêem. Entretanto, na diversidade do contexto escolar, alguns professores optam por levar os alunos para transcrever seus trabalhos em suporte digital exatamente porque assim ficam visualmente mais organizados, com um aspecto mais limpo.

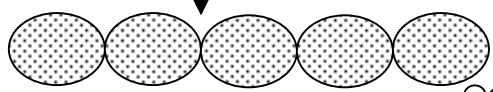
É importante salientar que a classificação proposta aqui é apenas esquemática, não é estanque, nem definitiva. O modo como os estudantes se apropriam dos conteúdos escolares a partir das distintas "técnicas" adotadas pelos professores nas relações de ensino-aprendizagem é bastante diverso e não pode ser determinado *a priori*. Quando se trabalha com imagens, uma atividade que o professor prepara com o objetivo de motivar, pode funcionar como fonte de informação, pode ser ilustrativa ou pode servir apenas para que ele se distraia por alguns instantes. Quer dizer, quando a atividade é realizada, os objetivos dos professores podem chegar ao aluno de forma bem diferente do imaginado.

Fiz um esquema das experiências sob o ponto de vista dos objetivos dos professores:

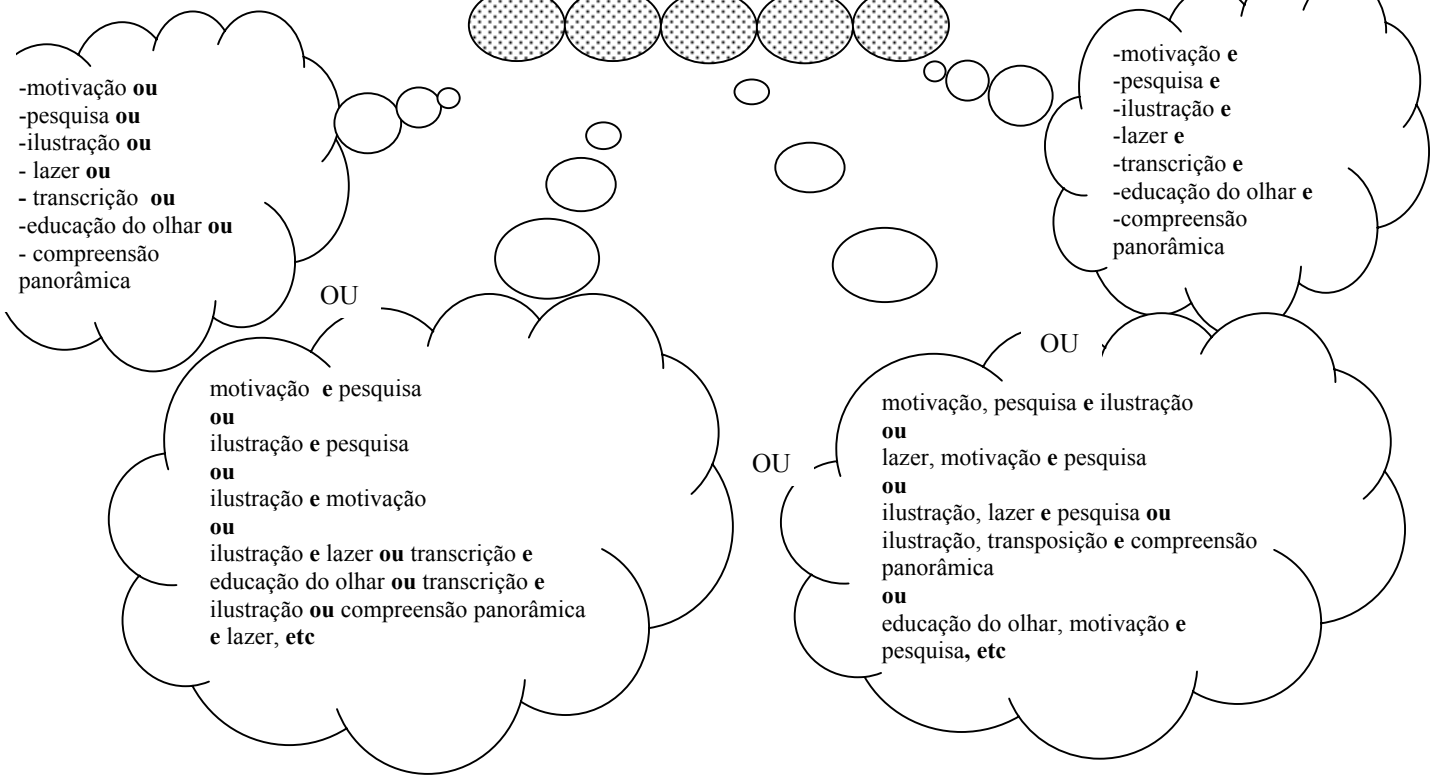




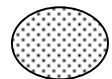
**ATIVIDADE**



PUC-Rio - Certificação Digital Nº 0212104/CB



→ Professor (a)



→ Alunos

## Intencionalidade da atividade

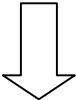
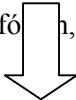
Observando a expressão corporal dos alunos e o papel do professor durante as aulas com o uso das tecnologias da informação e da comunicação, pude formular mais um eixo temático para incorporar nesta tipologia.

Penso que determinados tipos de organização metodológica trazem implícita uma intencionalidade que, de certa forma, independe dos objetivos propostos por seus realizadores. De modo análogo ao conceito de *intentio opera* de Eco (1993) — que diz que em toda a obra, texto, documento histórico ou acontecimento há, além da intenção do autor e do intérprete, a intenção da própria obra — ousou dizer que as atividades pedagógicas possuem uma intencionalidade própria, ou seja, uma natureza inerente a ela, que leva os envolvidos no processo a esboçarem uma ou outra forma de (re) ação. Um dos indícios da intencionalidade implícita às atividades pedagógicas parece ser a postura física dos alunos que participam dela e o papel do professor na sala, ou seja, a expressão corporal dos alunos, sua e a forma de atuação do docente, sugere se a intencionalidade da atividade foi atingida ou não.

Por exemplo, ao levar os alunos à sala de audiovisual para assistirem a um filme, seja para motivar, ilustrar, para oferecer uma visão panorâmica de um assunto, ou mesmo para uma análise crítica, o professor estimula nos alunos uma postura mais contemplativa e homogênea. A atividade "assistir televisão" está impregnada de pressupostos e posturas culturalmente construídas que tendem a fazer com que os estudantes fiquem parados, em silêncio, olhando para a tela e prestando atenção ao filme ou à fala do professor. Neste sentido, de um modo geral, a dinâmica de assistir TV na escola, por mais inovador que seja o objetivo que a conduz, acaba sendo similar à da aula tradicional, ou seja, todos assistem de forma mais ou menos passiva àquilo que é proposto pelo professor e de certo modo deixam-se conduzir pelos objetivos e observações deste. Obviamente, o professor pode modificar esse “modo de ver” a partir de seus objetivos, mas em geral, a prática mais comum é exibir o filme ou rodar o programa de computador com a conseqüente postura contemplativa dos estudantes. A diferença que acontece no audiovisual diz respeito ao papel do professor, pois ele também se senta ao lado dos alunos para assistir ao filme. Numa aula tradicional, seu papel é mais ativo, ele fala, gesticula, escreve no quadro. Mas não se movimenta muito.

Seu local de movimentação normalmente limita-se à frente da sala de aula. Nas aulas com o uso de tecnologias, há professores que, sabendo que a máquina está transmitindo as informações, simplesmente se engaja em outra atividade, como corrigir exercícios ou preencher a pauta. Outros não. Assistem ao filme junto com os alunos e às vezes até interrompem o andamento da produção para fazer comentários.

As atividades cuja intencionalidade exige uma atitude mais produtiva por parte do aluno referem-se, em geral, ao uso das tecnologias da informação e da comunicação como ferramenta, como instrumento de trabalho, ou seja, realização de produtos audiovisuais e apresentações, composições, produções artísticas e escolares feitas no computador. Nestas experiências, o estudante participa ativamente da atividade, interage com os colegas para a decisão de aspectos importantes relativos à produção coletiva e navega na Internet numa pesquisa conduzida por seus interesses e que têm sua autoria. Apesar de identificar em algumas aulas observadas a tentativa de modificar a intencionalidade da atividade (por exemplo, na aula 10), percebi, nas aulas com uso de tecnologias como ferramenta, uma postura mais heterogênea e ativa por parte dos alunos. O papel do professor nas atividades das mídias como ferramenta também muda. No laboratório de informática, por exemplo, o mais corrente é o professor circular pela sala auxiliando individualmente os alunos. É uma terceira postura do docente. Aqui ele exerce uma função de coordenador das atividades. Apresento a seguir um quadro esquemático das atividades observadas, sob o ponto de vista da intencionalidade intrínseca, no que diz respeito à postura dos alunos e o papel do professor:

Atividade	Atividade
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Vídeo</b> → assistir filmes, documentários ou programas</li> <li>❖ <b>Computador</b> → softwares tutoriais e de exercitação → reproduzem o esquema tradicional → alunos ouvem a máquina ensinando e fazem os exercícios.</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Vídeo</b> → produzir um filme, documentário ou programas → interação entre alunos, desenvolvimento da criatividade e de habilidades e competências.</li> <li>❖ <b>Computador</b> → atividades de pesquisa (internet), produção (de desenhos animados, sites, cartas), interação presencial (sites, livros coletivos) e interação virtual (chat, fóruns, lista de discussão)</li> </ul> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Atitude mais contemplativa, homogeneizante dos alunos.</b></li> <li>❖ <b>Papel/postura do professor → platéia</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Atitude mais produtiva, heterogeneizante dos alunos.</b></li> <li>❖ <b>Papel/postura do professor → coordenador</b></li> </ul>

Se cruzarmos as duas tipologias desta pesquisa, perceberemos que, apesar da intencionalidade das organizações metodológicas, os docentes podem transformá-las de acordo com seus objetivos. Então, quando usam os produtos das mídias com os objetivos de **motivar, ilustrar e trazer uma visão panorâmica de um assunto em geral** propiciam uma postura tanto contemplativa quanto produtiva em seus estudantes.

Quando o professor exhibe um filme sem intervenção prévia ou propõe aos alunos que leiam informações na tela de um computador, ele reproduz o modelo tradicional, mesmo fazendo uso de recursos avançados. Nesse caso, o momento do contato com as TIC corresponde à hora do *input*, quando o conteúdo é ensinado e a postura do aluno deve ser a de ouvinte e recipiente. A diferença é o emissor: em vez do professor, o filme ou programa de computador. Constato aqui a similaridade com a dinâmica de uma aula tradicional. O que faz o diferencial de uma aula para outra com o uso das tecnologias é o que o docente faz após a exibição do produto. Alguns professores o reduzem para caber no conteúdo escolar, não levam em conta as experiências prévias e os interesses dos alunos. Neste caso, não há uma relação dialógica e a impressão que fica é que, tanto as tecnologias da informação e da comunicação, quanto as opiniões dos alunos são

apenas acessórios. A essência da aula repousa sobre o conteúdo a ser transmitido, tudo o mais é adicional. Outros professores promovem um debate e propiciam ao estudante reflexões críticas, critérios de discernimento, desenvolvimento da autonomia de pensamento. Neste caso, vemos que, mesmo repetindo a dinâmica de uma aula tradicional (com o adicional do impacto da imagem), o uso da tecnologia aqui está a serviço de um projeto crítico de educação. E a postura do aluno, após o ato de assistir ao programa, será ativa e produtiva.

No entanto, se o professor usa as tecnologias da informação e da comunicação como fonte ou como ferramenta de construção de conhecimento, isso parece estimular os alunos a desenvolverem uma postura mais ativa e os ajudam a ser agentes de sua própria aprendizagem. Trata-se nesse caso, de produções de livros multimídia, criação de jogos, comunicações com pessoas de fora da escola através de e-mails, produção de *sites* e muitas outras possibilidades. Pelo que pude observar, nestas experiências os estudantes adotam uma postura produtiva e interativa, pois têm que negociar com seus colegas a confecção de trabalhos que serão mostrados ou veiculados na Internet, por exemplo, ou mesmo pensar sobre os registros de linguagem mais adequados para escrever um e-mail ou para se comunicar num *chat*. Aqui há a possibilidade do aluno organizar seu pensamento e refletir sobre seus erros. É possível afirmar, então, que em geral, quando o professor simplesmente usa os produtos das mídias eletrônicas, reproduz atividades que levam a uma postura mais contemplativa por parte de seus alunos, enquanto que quando ele faz uso dessas mídias como ferramenta de trabalho, como instrumento de acesso e produção de conhecimento, propicia atitudes mais produtivas e interativas.

O uso das tecnologias da informação e da comunicação como **fonte de pesquisa** sempre pressupõe uma atitude ativa do aluno. Ele deve fazer anotações, responder a questões previamente formuladas, observar e dentro do possível, fazer associações. A diferença entre pesquisar em livros e através de recursos tecnológicos está na imagem em movimento e na forma de narrativa, se pensarmos nos filmes e programas de TV e na possibilidade do hipertexto dada pelo computador. O computador une diferentes linguagens de arte e comunicação com as quais o usuário pode interagir, e isso ajuda os alunos a apreender as informações de forma não-linear e não-fragmentada. E ainda, a presença de *links* possibilita aos alunos criar sua própria pesquisa, já que ele (o *link*) é um

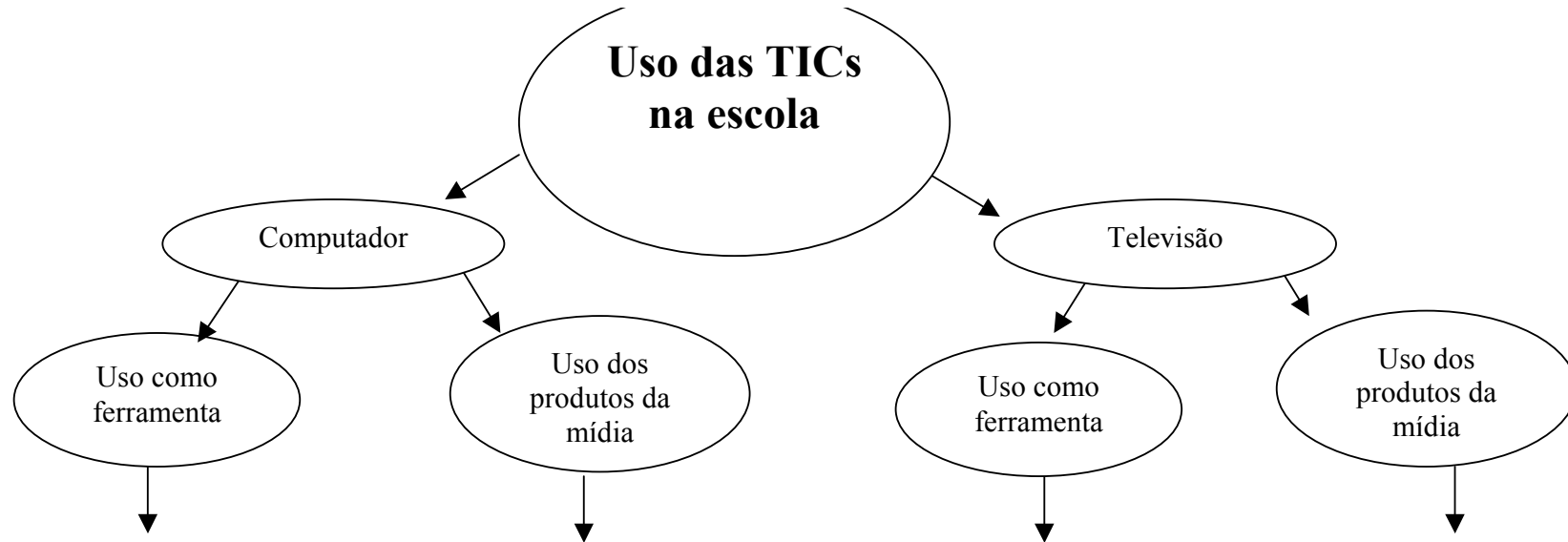
instrumento que cria ligações entre assuntos ou palavras do texto com outros textos ou figuras localizados em outras páginas da internet. A pesquisa feita num texto desse tipo, possibilita a cada aluno fazer um percurso diferente, de acordo com seus interesses pessoais e sua forma de pensar.

Na escola onde foram feitas as observações para esta pesquisa, não verifiquei o uso do computador para preencher tempos vagos. Navegar pela internet, ouvir músicas ou jogar, formas potenciais de lazer com o uso do computador, parecem ser atividades não compatíveis com a escola. Parece haver um consenso entre professores e alunos que, no ambiente escolar, o computador deve ser utilizado para o trabalho e nunca para a diversão, diferentemente da TV.

No uso do computador para **transcrição de textos manuscritos**, a postura dos alunos parece ser ativa no sentido de que eles podem corrigir seus próprios erros no momento em que transpõem seu trabalho do papel para o suporte digital. Eles têm a possibilidade de revisar seus erros através da ferramenta de correção do computador, que sublinha as palavras escritas erradamente ou os erros gramaticais. Nesta atividade, o erro não é punido, mas depurado, e o trabalho pode ser refeito ou melhorado numerosas vezes pelo próprio aluno, que lança mão de estratégias de recursos colocados à sua disposição pela máquina, aprendendo a buscar novas informações, aprendendo a aprender. Isto se deve também ao caráter eminentemente prático do computador que "responde" ao aluno em linguagem precisa e imparcial. No entanto, se pensarmos que eles apenas copiam o que já fizeram previamente, podemos deduzir que intelectualmente, esta atividade pressupõe uma postura passiva, mesmo que a postura física seja ativa.

Nas aulas programadas para **educar o olhar e propiciar uma análise crítica** dos produtos da mídia, a dinâmica da aula pressupõe uma postura produtiva e interativa por parte dos estudantes. Nesse caso, o debate cria uma situação dialógica, onde os alunos podem se expressar sobre assuntos que fazem parte de seu cotidiano fora da escola, criando uma ligação entre a cultura do aluno e a cultura da escola.

A meu ver, o uso das tecnologias da informação e da comunicação na escola poderia ser esquematizado visualmente do seguinte modo:



<u>Objetivos</u>	<u>Intencionalidade</u>
- Motivar	Aluno:
- Ilustrar	- Postura
-Visão panorâmica	produtiva ou interativa
- Pesquisar	Professor:
- Transcrição	- Coordenador

<u>Objetivos</u>	<u>Intencionalidade</u>
- Motivar	Aluno:
- Ilustrar	- Postura
-Visão panorâmica	contemplativa ou reflexiva
- Pesquisar	Professor:
- Transcrição	- Platéia

<u>Objetivos</u>	<u>Intencionalidade</u>
- Motivar	Aluno:
- Ilustrar	- Postura
-Visão panorâmica	produtiva ou interativa
- Pesquisar	Professor:
- Transcrição	- Coordenador

<u>Objetivos</u>	<u>Intencionalidade</u>
- Motivar	Aluno:
- Ilustrar	- Postura
-Visão panorâmica	contemplativa ou reflexiva
-Preencher tempos vagos	<b>Professor:</b>
- Educar o olhar e discussão crítica	- Platéia
- Pesquisar	Aluno:
	- Postura
	produtiva ou interativa

Obs: O quadro que está com letra azul trata de suposições, pois na escola pesquisada o uso da televisão como ferramenta não acontece.

## Formatos disciplinares e usos das tecnologias

É interessante notar que quando os professores querem ensinar algum conteúdo a seus alunos, eles tenderão a querer usar filmes para ilustrar o assunto. Quando querem que seus alunos produzam e criem, usam o computador. Como algumas disciplinas têm em sua essência um formato mais 'conteudístico' do que outras, a tendência do professor desta disciplina será usar mais filmes do que computador. É o caso de História, Geografia, Literatura, Filosofia. Duarte (2002), em seu livro *Cinema e educação* revela que o cinema já faz parte, há bastante tempo das aulas de História e Geografia. "*Parecem ser os professores dessas disciplinas os que mais exibem filmes nas aulas e os que mais participam de projetos institucionais que articulam cinema e escola*" (2002:93). Essas disciplinas têm como fundamento, transmitir assuntos e conteúdos específicos aos educandos, mais do que desenvolver habilidades. Já disciplinas como Matemática, Desenho, Artes e Música, por exemplo, têm um forte componente prático, com objetivo de ensinar habilidades, dando ênfase aos processos de aprendizagem. Nestes casos, percebo que há uma abertura maior destes professores para usar o computador. O fato de esta tecnologia ter ferramentas para desenvolver habilidades os atrai para utilizá-lo. Há ainda disciplinas cuja essência está dividida igualmente em transmitir conteúdos e desenvolver habilidades como Português e Línguas Estrangeiras. Estes professores tendem a usar tanto filmes quanto o computador.

Sem dúvida, não posso reduzir todos os conhecimentos e características das disciplinas em duas categorias (as que desenvolvem habilidades e as que transmitem conteúdos). Todas elas possuem os dois lados, mas há a predominância de uma ou outra característica em cada "matéria". Essas características determinam em grande parte a dinâmica da aula e do uso das tecnologias. Até mesmo a maneira como o professor percebe e pensa as tecnologias na escola relaciona-se com o que é constitutivo de sua disciplina. Então, por exemplo, quando um professor de História ou Filosofia pensa em usar as tecnologias, ele provavelmente irá pensar num filme que ilustre o assunto a ser ministrado. Posso quase afirmar que o uso do computador não será a primeira opção que lhe ocorrerá. Isto não quer dizer que estes professores não usem o



computador, mas parece que passar filmes é uma atividade que se identifica mais com sua disciplina.

No caso das disciplinas que visam mais desenvolver habilidades, como Música, Artes, Desenho e também Português e Inglês, o educando, no espaço destas aulas, precisará ser mais ativo, pois deverá escrever, tocar instrumentos, desenhar, se comunicar verbalmente. O computador parece ser então, uma máquina com atributos bastante atraentes para que realizem suas atividades e cumpram seus objetivos. Neste caso, há uma ênfase nos *processos* de aprendizagem e não no conteúdo. Como as diferentes disciplinas têm uma tendência maior para uma ou outra dinâmica, isso se refletirá nos usos das tecnologias. Obviamente, isso é uma hipótese; não é determinante, mas é uma tendência.