

## As mídias e suas contribuições para inovar a prática pedagógica

Maria Aparecida Pereira dos Santos Ribeiro<sup>1</sup>

### RESUMO

Este trabalho busca compreender a importância de se trabalhar com as diversas mídias disponíveis na escola, para despertar o interesse dos educandos e garantir assim o seu desenvolvimento intelectual, cultural e crítico. Pretendemos saber, mais sistematicamente, sobre o que se tem escrito sobre o tema escolhido para o trabalho. Busca-se analisar e compreender como as mídias podem contribuir para o educador inovar sua prática pedagógica, descobrir o papel das mídias integradas em projeto interdisciplinar no contexto escolar e sua contribuição de gerenciar e integrar no processo ensino-aprendizagem. O aprofundamento dos estudos sobre o tema e a divulgação de estratégias utilizadas em experiências do cotidiano escolar possibilita uma reflexão mais profunda sobre a ação pedagógica e coletiva. A importância da integração das mídias no processo educacional como meio articulador e mediador da aprendizagem com ferramentas e recursos para a construção de conhecimentos é fundamental. Será apresentado um quadro com algumas alternativas de uso das mídias e suas contribuições quando integrada à prática pedagógica, bem como relatos de experiências bem sucedidas de algumas educadoras com o uso das mídias. Assim mostrará a necessidade da formação continuada para que os educadores possam inovar sua prática pedagógica. Igualmente, a escola não pode ficar alheia aos avanços tecnológicos.

**Palavras-chaves:** Mídias. Contribuições. Aprendizagem. Educador.

### ABSTRACT

This paper seeks to understand the importance of working with the various media available in the school to attract the interest of students and ensure the intellectual, cultural critic and the student. We intend to learn more systematically about what has been written on the theme chosen for the job. Seeks to analyze and understand how the media can help the teacher to innovate their pedagogical practices, discover the role of media in integrated interdisciplinary project in the school context and its contribution to manage and integrate in the learning process. The further study on the subject and dissemination of strategies used in the daily school experiences enables a deeper reflection on the pedagogical and collective. The importance of media integration in the educational process as a means of articulating and mediating learning tools and resources for building knowledge is essential. A framework will be presented with some alternatives to use of media and their contributions when integrated into teaching practice as well as reports of successful experiences of some teachers with the use of media. So show the need for continuing education for educators to innovate their teaching. Also, the school can not remain oblivious to technological advances.

**Keywords:** Media. Contributions. Learning. Educator.

---

<sup>1</sup> Graduada em Ciências - Habilitação Matemática pela Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul (UEMS/2001), Especialista em Informática na Educação pela UFLA/ 2005, Especialista em Tecnologia na Educação pela PUC-Rio/2011. Professora multiplicadora no Núcleo de Tecnologia Educacional de Naviraí. Atua como tutora bolsista dos cursos do PROINFO: Introdução a Educação digital, Elaboração de Projetos e Redes de Aprendizagem.

## **Introdução**

Este trabalho mostra a importância de se trabalhar com as diversas mídias disponíveis na escola para despertar o interesse e garantir o desenvolvimento intelectual, cultural e crítico do educando. O estudo do tema escolhido visa a analisar e compreender como as mídias podem contribuir para o educador inovar sua prática pedagógica e assim descobrir o papel das mídias integradas em projeto interdisciplinar no contexto escolar.

Aprofundar os estudos sobre o tema e divulgar estratégias utilizadas em experiências do cotidiano escolar, resgatando a importância da integração das mídias no processo educacional como meio articulador e mediador da aprendizagem, com ferramentas e recursos para a construção de conhecimentos. E deixar claro que o ensino só tem a ganhar com o uso das mídias pedagogicamente, já que oportuniza ao educador inovar sua prática, despertando sempre mais o interesse de seus educandos.

Também mostra um quadro de alternativas para o educador incluir as mídias em sua prática pedagógica para despertar e motivar ainda mais os seus educandos. E assim, particularmente em atividades simples, mas com bom êxito pela inserção de mídias, possibilitando estudar conteúdos que talvez estivesse tão longe de sua realidade. Assim sendo, este trabalho buscou estudar mais profundamente as contribuições que as mídias podem oferecer para os educadores estarem inovando sua prática pedagógica, deixando-a mais atrativa e motivadora. Esta inovação busca promover a qualidade de ensino, a autonomia, a criticidade e o bom desempenho de nossa comunidade escolar. Trazendo à tona o gosto pelos estudos em nossos educandos de maneira que todos os segmentos sejam contemplados eficazmente.

## 1. Desenvolvimento

### 1.1. Um breve histórico

A presença das mídias na educação brasileira não é novidade e já contamos com uma experiência razoável. O começo dessa discussão, inclusive, remonta à década de 30, quando o Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova (1932) afirmava que “a escola deve utilizar, em seu proveito, com a maior amplitude possível, todos os recursos formidáveis, como a imprensa, o disco, o cinema e o rádio”.

Buckingham (2003) fornece um panorama histórico (principalmente europeu), dividido em quatro etapas:

- Anos 30, quando tratar a mídia na educação era encontrar formas de inocular as pessoas contra os efeitos nocivos dessa esfera da cultura;
- Anos 60 com a popularização dos chamados estudos culturais, que propunham como tarefa da escola criar as condições para o aluno refletir sobre o modo como as pessoas convivem com as mídias (período que ficou conhecido como o da abordagem da “desmistificação”);
- Anos 80, quando o estudo das mídias passou a ser incluído formalmente na educação escolar, sejam em disciplina específica (media studies), seja na inclusão de atividades dessa natureza em outras áreas do currículo;
- Época atual, que trabalha a partir da perspectiva dos estudos culturais, adaptados às inovações tecnológicas. Agora, educadores não se preocupam mais em inocular seus alunos, mas sim em prepará-los para usar, de modo consciente e proveitoso, os benefícios que as novas plataformas podem oferecer.

### 1.2. Características das mídias

Conforme a enciclopédia livre Wikipédia:

O material impresso, também conhecido como mídia offline, à mídia impressa é um meio de comunicação, o qual se refere particularmente aos materiais, de caráter publicitário ou jornalístico, que são impressos em gráficas, birôs de impressão, ou em locais específicos. O meio impresso pode ser veiculado em veículos de comunicação, como jornais, revistas; tabloides; informativos; anuários; etc, ou em peças avulsas, como folhetos; mala-direta; folders; flyers; panfletos; cartazes;

encartes; etc. Estes materiais ainda podem ser feitos em diversos papéis, plásticos, adesivos, variando-se em tamanho, cor acabamento e efeito. (MÍDIA OFFLINE...,2014).

Para Beltrão:

A rádio foi o primeiro dos meios de comunicação de massa que deu imediatismo à notícia devido à possibilidade de divulgar os factos no exato momento em que ocorrem. Permitiu que o Homem se sentisse participante de um mundo muito mais amplo do que aquele que estava ao alcance dos seus órgãos sensoriais: mediante uma ampliação da capacidade de ouvir, tornou-se possível saber o que está a acontecer em qualquer lugar do mundo. (BELTRÃO, 1968).

É sabido que entre os meios de comunicação de massa, o rádio é o mais popular. E chega a muitos lugares onde não se tem acesso de outra mídia e tem um custo bem mais em conta.

Este status foi alcançado por dois fatores congregados: o primeiro, de natureza físico-psicológica - o fato de ter o Homem a capacidade de captar e reter a mensagem falada e sonora simultaneamente com a execução de outra atividade que não a especificamente receptiva; o outro, de natureza tecnológica - a descoberta do transistor. (BELTRÃO, 1968 p. 112-113).

Segundo a Wikipédia

Audiovisual é um termo genérico que pode se referir a formas de comunicação que combinam som e imagem, bem como a cada produto gerado por estas formas de comunicação, ou ainda à tecnologia empregada para o registro, tratamento e exibição de som e imagem sincronizados, ou ainda à linguagem utilizada para gerar significados combinando imagens e sons. (AUDIOVISUAL...,2014).

Para a educação é um recurso muito valioso, pois quando bem usado pode se obter bons resultados, uma vez que uma imagem pode representar muito mais que muitas palavras. Atualmente está sendo usado para produções de vídeos e esse tipo de atividade tem trazido às escolas muitos ganhos. Para Weinman (1998), “Jamais houve mídia de distribuição como a Web. Onde mais você poderia atingir uma audiência potencial de milhões de pessoas, sem gastar uma fortuna com tempo, investimentos e pesquisas para enviar o seu trabalho até elas?”

Ainda de acordo com a enciclopédia livre Wikipédia:

A internet destaca a quebra de barreiras, de fronteiras e remove isolamento da sala de aula, acelerando a autonomia da aprendizagem dos educandos em seus próprios ritmos. Ao utilizar essa ferramenta podemos destacar a originalidade, criatividade e

autonomia que pode permear as atividades em que serão empregadas. (INTERNET...,2014).

Dessa forma, podemos afirmar que a internet possibilita ao educador vencer barreiras, inovando sua prática pedagógica. Tratando-se de algumas características evidentes da internet, podemos citar:

- Interatividade e participação: para Gutiérrez Martín (2002), “os novos sistemas multimídias são quase humanos, pois possibilitam uma relação próxima de diálogo e comunicação exclusiva dos indivíduos.” Assim, possibilita a troca de informação em tempo real, propiciando aos educandos tornarem-se autônomos de sua aprendizagem em seu tempo.
- Digitalização e ideologia: “Agentes sociais por natureza, mergulhem na realidade das imagens/mensagens, procurando, primeiramente, compreendê-las pelas experiências, para depois proceder ao distanciamento reflexivo e pensar sobre elas” (Porto, 2000, p. 130). Por apresentar diferentes formas de linguagens, com especificidades próprias: imagens, narrativas, sons e movimentos. Como por exemplo, os jogos que possibilitam de forma lúdica o educando a desenvolver habilidades cognitivas, servindo para construção de conhecimentos.
- Multimídia ou hipermídia: conforme a enciclopédia livre (WIKIPÉDIA, 2005) “multimídia é a combinação, controlada por computador, de pelo menos um tipo de media estática (texto, fotografia, gráfico), com pelo menos um tipo de media dinâmica (vídeo, áudio, animação) (Chapman & Chapman, 2000 e Fluckiger, 1995)”. Por apresentar uma forma interativa e de fácil manipulação seus usuários navegam em seus links de forma não linear, ou seja, navega de acordo com sua própria escolha.

Analisando todas essas características podemos afirmar que a internet suscita uma nova dimensão qualitativa para o ensino, através do uso dos recursos oferecidos, podendo tornar o ambiente escolar mais atrativo, local em que a autoaprendizagem acontece tirando proveito da tecnologia que muda nosso cotidiano. Aliar as novas tecnologias à prática pedagógica é mais que inovar, é proporcionar prazer pelo estudo e do aprender, impulsionando o educando a ser ativo nas atividades que lhe são atribuídas. Além disso, desenvolve a autonomia tão desejada por todos. Para Lemos (2004, p. 6), “Como meio, a Internet problematiza a forma midiática massiva de divulgação cultural. Ela é o foco de irradiação de informação, conhecimento e troca de mensagens entre pessoas ao redor do mundo, abrindo o pólo da emissão.”

## 2. Mídias

### 2.1. Mídias Digitais

Conforme a enciclopédia livre Wikipédia:

Mídia digital, o termo refere-se a qualquer mídia que utiliza, como meio, um computador ou equipamento digital para criar, explorar, finalizar ou dar continuidade a um projeto que tem como suporte a internet, comunicação online ou offline, produções gráficas, videogames, conteúdos audiovisuais, etc. Se opõe também às mídias analógicas, usufruindo assim das vantagens técnicas dos meios digitais como uma maior agilidade na manipulação e criação de conteúdos. Além disso, o conteúdo pode ser reproduzido e reutilizado sem perda de qualidade, o que garante um fluxo de trabalho muito mais dinâmico e multimidiático, favorecendo assim a interdisciplinaridade ou a integração entre os diferentes meios, sendo essa uma característica marcante desse tipo de mídia e processo de trabalho. Atualmente, no entanto, mídias digitais não se limita apenas à oposição das mídias analógicas, mas como uma ramificação muito mais abrangente, criativa e ilimitada do uso de mídias, já que suas possibilidades não necessariamente são formatadas. Pelo contrário, a mídia digital explora os meios corretos para comunicar a mensagem da forma mais adequada e instigante. (MÍDIA DIGITAL..., 2014).

Diante desse cenário podemos notar que se trata de uma mídia de pesquisa, de interação com suas ferramentas como chat, e-mail, fórum, lista de discussão. É, portanto, uma mídia bem popular que merece toda atenção no uso pedagógico.

### 2.2. Mídias Sociais

De acordo com a enciclopédia livre Wikipédia:

Mídias sociais são sistemas on line projetados para permitir a interação social a partir do compartilhamento e da criação colaborativa de informação nos mais diversos formatos. Elas possibilitam a publicação de conteúdos por qualquer pessoa, baixando a praticamente zero o custo de produção e distribuição ao longo, antes esta atividade se restringia a grandes grupos econômicos. Elas abrangem diversas atividades que integram tecnologia, interação social e a construção de palavras, fotos, vídeos e áudios. Esta interação e a maneira na qual a informação é apresentada dependem nas várias perspectivas da pessoa que compartilhou o conteúdo, visto que este é parte de sua história e entendimento de mundo. (MÍDIAS SOCIAL...,2014).

Um bom exemplo desse tipo de mídia é a divulgação em blog. Muitas escolas já descobriram que podem através dessa mídia levar a escola para além dos muros. Tenho conhecimento de frutos do trabalho com blog educativo, muitos resultados positivos, os

educandos se sentem valorizados com a publicação de seus trabalhos e melhoram muito a sua produção, tanto individual quanto coletiva.

Com a publicação em blog, o educador pode usar esse recurso para trabalhar de forma lúdica a autoestima, a produção, a interação. Também pode proporcionar situações de aprendizagem, em que o educando interage com sua opinião ou através da busca dos estudos propiciados por essa divulgação.

### **3. Mídias na Educação**

A simples introdução dos meios e das tecnologias na escola pode ser a forma mais enganosa de ocultar seus problemas de fundo sob a égide da modernização tecnológica. O desafio é como inserir na escola um ecossistema comunicativo que contemple ao mesmo tempo: experiências culturais heterogêneas, o entorno das novas tecnologias da informação e da comunicação, além de configurar o espaço educacional como um lugar onde o processo de aprendizagem conserve seu encanto. (BARBERO, 1996, p. 10-22).

Levando em conta minha função de professora multiplicadora que orienta professores que atuam em sala de tecnologia para o bom funcionamento da mesma, venho ressaltar a importância da integração das mídias nas práticas pedagógicas. O Núcleo de Tecnologia Educacional tem feito um bom trabalho de capacitação dos docentes, desenvolvendo os cursos do Proinfo Integrado e outras oficinas. Venho através desse trabalho salientar a formação continuada dos educadores de forma primordial, pois só assim chegará aos educandos essa forma mais inovadora.

É inegável que a função do professor multiplicador é orientar, capacitar, divulgar e ensinar a utilização e funcionamento das mídias disponíveis na escola, isso significa estar diante de desafios educacionais, necessitando uma reflexão mais aprofundada e conscientização de todos para tais mudanças. E isso tem sido feito, pelo menos em nossa região.

Embora ainda encontremos muitos educadores resistentes ao novo, há aqueles que gostam de mudanças e aceita bem os cursos oferecidos. Como diz Moran (2006), “As tecnologias são só apoio, meios. Mas elas nos permitem realizar atividades de aprendizagem de formas diferentes às de antes.” Analisando a frase de Moran, fica claro que são muitas as

contribuições que as mídias oferecem, quando usada como recurso que soma, para oferecer situações de aprendizagens mais interessantes e motivadoras.

Ao relatar as ferramentas integradoras de mídias na educação fica claro:

- A integração das mídias nos processos ensino-aprendizagem, para isso se faz necessário o conhecimento de funcionamento da mesma, para assim usufruir de seus benefícios pedagogicamente.
- A internet é uma ferramenta integradora de mídias. Considerando que possui uma linguagem que agrada a maioria de seus usuários. Com suas características de interatividade, hipertextualidade, velocidade que favorece a integração das várias mídias em benefício da educação. Também abre novos caminhos para inovar a prática pedagógica.
- Que a busca por atualização e capacitação dos educadores frente às mídias é fato, pois só assim, com o domínio das ferramentas disponíveis como editores de textos, planilhas, softwares de apresentação, gravadores e editores de áudio e vídeo, bem como linguagens e códigos em html e Java, exigidos para a construção de alguns blogs e sites, poderão transformar tais ambientes em ambientes de aprendizagem. E assim integrar as diversas mídias em suas disciplinas, tirando proveito que lhe cabe.
- É inevitável a integração e utilização das novas tecnologias de informação e comunicação na educação. É indispensável o uso das mídias para estar despertando o interesse e motivando os educandos no ensino-aprendizagem, buscando a qualidade do ensino cada vez mais. Então, conhecê-las é de suma importância para posteriormente tirar proveito, tornando sua prática mais atrativa na busca da qualidade do ensino.

E quanto ao uso das mídias, pedagogicamente, há uma necessidade de disseminar as diversas tecnologias disponíveis na escola para que as mesmas se tornem ferramentas que proporcionem situações de aprendizagem. Estamos vivendo num momento em que os avanços tecnológicos estão acontecendo muito rapidamente, e mesmo diante da realidade que a escola é mais tradicional que inovadora, não podemos omitir que fica cada vez mais difícil para o educador não inserir em sua prática pedagógica a tecnologia.

É inevitável a mudança de postura do educador diante dessa sociedade digital, portanto não pode continuar o mesmo, e sim buscar sua formação para atuar como facilitador, articulador nas situações de aprendizagens. Sabemos que mudar de postura não é tarefa fácil, mas diante da necessidade precisamos desmistificar nossas inseguranças em relação ao novo, buscando a capacitação.



E ao relatar as contribuições das mídias, o educador precisa ser consciente que as mesmas facilitam preparar sua aula, deixando-a mais interessante, indo de encontro ao anseio do educando. Dentre as mídias utilizadas no processo ensino-aprendizagem as mais utilizadas são o material impresso, a televisão/vídeo, computador e o rádio. Além disso, tem-se a informática como uma das principais mídias utilizadas na atualidade.

Ressaltamos algumas contribuições do que as mídias mais utilizadas no processo ensino-aprendizagem podem contribuir:

- Material impresso é de fácil manuseio e ajuda o educador que tem pouca experiência na utilização com computadores, já que o mesmo não requer uso de equipamentos sofisticados.
- A internet oportuniza ao educador fazer pesquisas de qualquer tipo de natureza, pesquisar notícias recentes sobre o tema que queira estudar, pode visitar trabalhos semelhantes ao que pretende realizar, acessar diferentes experiências educativas. Também pode ver materiais disponíveis, audiovisuais em vídeo, slides, imagens, sons, exercícios para fixação de conteúdos e ter acesso a jogos educativos que muito contribui e o educando aprende brincando, desde que usado com objetivos claros e coerentes.
- O computador oferece aplicativos para registros de resultados de projetos em apresentações, atividades que envolvem cálculos, produções textuais, apresentações e ilustrações.
- O rádio usado pedagogicamente propicia a produção, comunicação e inclusão. E sem contar que os educandos envolvidos enriquecem suas produções e sentem-se valorizados, tornando-se agentes ativos no processo ensino-aprendizagem. Apesar de ser uma das mídias mais antigas e popular, com sua transmissão via internet ficou bem mais acessível. “Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” (FREIRE, 1996, p. 47).
- A televisão/vídeos oportuniza ao educador trabalhar determinados conteúdos saindo da rotina da cópia ou leitura somente do livro didático. Também não podemos esquecer a imagem, que transmite muito mais que muitas palavras. Podemos citar a TV Escola o canal da educação, que é uma ferramenta pedagógica disponível para o educador, seja para complementação de sua própria formação, seja para utilização em sua prática pedagógica.

Citando as várias contribuições fica claro que para o educador usufruir dos benefícios que as mídias podem oferecer ao serem integrada em sua prática pedagógica, é necessário que

o mesmo possua algumas competências e saberes para poder atuar com desenvoltura e adequação no sentido de integrar sua prática com a tecnologia e as mídias.

Assim, o professor precisa ter as seguintes competências e saberes: criatividade, inovação, ser leitor, interação, colaboração, eficiência, desafiador, articulador, criticidade, ser estudioso, capacitação em curso de integração de mídias ao currículo, buscar desenvolver projetos com a integração da tecnologia e que favoreça uma aprendizagem mais significativa. Segundo Ausebel, Novak e Hanesian (1983), “a aprendizagem significativa é um processo por meio do qual uma nova informação é acoplada a uma estrutura cognitiva particular e específica, prévia, conhecida como subsunçor.”

Dessa forma poderá utilizar as diversas formas de interação, tanto presencial como a distância, podendo assim amenizar essas diferenças, tanto para se capacitar como para capacitar seus educandos. Penso que se o professor tiver de fato o domínio necessário de tais recursos tecnológicos, poderá fazer essa integração à sua prática pedagógica, tornando-a mais inovadora e significativa.

Certamente os educandos ficarão gratos, pois são frutos de uma cultura digital, que faz parte do seu cotidiano e vai levá-lo a entender que a escola não caminha sozinha, portanto, faz parte dessa sociedade que evolui a cada dia. Isso indica que a partir do momento em que o educador perceber os benefícios e praticidades referentes ao uso pedagógico das mídias e tecnologias em sua prática pedagógica, tanto como organização de dados e conteúdos, quanto para o registro e disseminação de conhecimentos, a sua postura será outra em relação a integrar as mídias em sua prática, mesmo que seja um educador resistente a mudanças.

Podemos exemplificar os recursos da Web, que quando bem disseminados podem contribuir para uma boa pesquisa, momento esse que o educador precisa determinar critérios:

- Indicar sites que o educador já conheça;
- Dar questões prontas para que o educando busque as respostas no conteúdo indicado, favorecendo o educando a ler, interpretar e analisar;
- Solicitar uma análise com a escolha de uma palavra que sintetize o que está sendo tratado no tema escolhido;
- Pedir uma síntese argumentativa de acordo com o que foi estudado.

Também fornecer dicas como: escrever o que se deseja pesquisar entre aspas para filtrar mais os conteúdos, indicar os sites para pesquisa, evitando assim o ctrl +c e ctrl+v. Uma sugestão bem interessante é o repositório de material digital que são acervos de sites, vídeos, páginas que são arquivados num documento que pode ser apresentado ao educando

para pesquisa. Agindo assim o educador terá controle da situação, evitaria muito a cópia por si só.

Utilizando os diversos jogos educativos que a Web oferece o educador pode trabalhar vários conteúdos de forma criativa, em que o educando aprende brincando. Há muitos jogos que estimula o raciocínio, possibilitando a construção de conhecimentos sobre determinados conteúdos abstratos de forma lúdica. Ao trabalhar com jogos o papel do educador será de guia, desafiador, motivador, animador e observador. Conforme as funções poderão ensinar com o lúdico, promovendo a interação entre professor/aluno, aluno/aluno, na busca de acertar estarão formando sua intelectualidade e aprendendo.

Ao utilizar os recursos da Web pode se beneficiar das ferramentas de autoria para divulgação e publicação das produções de seus educandos. Esse tipo de ferramenta possibilita motivar a comunidade escolar a caprichar em suas produções, já que vão ser publicadas, favorecendo o crescimento da escrita, pesquisa e interação. Dessa forma, leva a escola além dos muros, mostrando que não estão alheias às mudanças que se mostram cada dia mais.

São muitos os sites educativos que oferecem infinitas atividades para o educador utilizar, de acordo com sua área e objetivo que pretende alcançar. Aprofundando o assunto, é visível a necessidade da capacitação contínua, já que a todo o momento surgem novidades, que quando bem integrada pode render bons resultados. Também ao utilizar os diversos aplicativos de um sistema operacional o educador pode desenvolver várias atividades de cálculos, utilizando as planilhas educativas, produzir, editar, ilustrar textos, utilizando o editor de textos e editor de apresentações.

Se tratando da emissora de rádio, o educador pode oferecer situações de aprendizagem que proporciona uma democratização de produção e recepção do conhecimento e das informações, já que a emissora de rádio é uma mídia bem popular, que abrange todas as classes sociais. Trabalhando com essa mídia, a escola em geral pode estar envolvida e pode ser uma rádio do tipo:

- 1- Rádio educação: programas produzidos por educandos e professores para serem veiculados mensalmente, para que todos os alunos sejam envolvidos no processo com temas educativos.
- 2- Rádio recreio: programa diário para descontração durante o recreio escolar, ficando responsável uma turma da escola por vez.

- 3- Rádio notícias: programa diário veiculando as notícias dos eventos da escola e também acontecimentos gerais. Ficando responsável um educando de cada turma.
- 4- Rádio consciência: programa mensal para discussão de temas transversais, seria um programa para conscientização dos ouvintes em geral, temas para discussão (pena de morte, escola pública, jovem, religião, drogas, tv digital, uso da internet, doenças sexualmente transmissíveis, dengue, h1n1, alcoolismo, tabagismo, economia brasileira, assédio, etc.). Ficando responsável um educando de cada turma e um professor.
- 5- Rádio tira dúvidas: programa quinzenal produzido por alunos e professores com o objetivo de tirar dúvidas de conteúdos pedagógicos. Seria assim: numa caixa exposta no pátio da escola, os educandos colocariam suas dúvidas, a equipe responsável faria um levantamento das dúvidas mais citadas e buscaria junto ao professor do conteúdo as devidas respostas.
- 6- Rádio leitura: programa para ser veiculado semanalmente, produzidos por alunos e professores com o objetivo de promover a leitura na escola. Os responsáveis divulgariam o tema da leitura no programa e vai em busca de um ou mais educandos para contar sobre a leitura que fez, em forma de entrevista, sobre o tema lido.

A interação professor-aluno só tende a aumentar, fortalecendo a educação, pois se sentem responsáveis pelo processo em si, e assim adquirem conhecimentos. Quando se trata da televisão/vídeos, podemos citar as inúmeras contribuições que tais ferramentas oferecem, evidenciando que a imagem apresentada com certeza gera muito mais entendimento, do que só a fala. Sem contar com a facilidade que hoje se tem para produzir um vídeo e editar, já que a internet oferece muitos programas de edição e compartilhamento do mesmo.

Embora a televisão/vídeo está ligada a entretenimento e descanso, o educador pode usar desse artifício para atrair a atenção de seus educandos para determinados assuntos. Isso ocorre quando tal ferramenta é usada com objetivos a serem cumpridos, por exemplo, um vídeo de quinze a vinte minutos é o ideal para que seja trabalhado um determinado assunto dentro da sua totalidade, ou seja, primeiramente o educador apresenta o vídeo, depois trabalha o conteúdo exibido, proporcionando assim situações de aprendizagens, em que ele é mediador.

Não se pode negar que um bom vídeo com imagens bem elaboradas pode atrair atenção e proporcionar a interação dos educandos num momento de aprendizagem. A utilização dos recursos descritos mostra a infinidade de contribuições que as mesmas podem oferecer ao educador para que o mesmo possa estar inovando sua prática pedagógica,

deixando suas aulas mais atrativas, desde uma pesquisa a uma produção de vídeos, sendo mediador nas situações de aprendizagens que vier a criar.

Com tudo que está sendo citado sobre as contribuições das mídias para inovar a prática pedagógica, o educador não pode se deter apenas na linguagem verbal dos livros didáticos e na cansativa rotina das atividades escolares, passada no quadro negro. Outros horizontes estão surgindo e com isso as mídias não podem ser ignoradas.

A mídia audiovisual está presente na grande maioria dos lares brasileiros e também na escola. As imagens e sons fascinam desde crianças a adultos e os educadores precisam saber trabalhar pedagogicamente com tais recursos para despertar o interesse de seus educandos, tornando suas aulas um momento prazeroso, de busca e de aprendizagem.

Um programa de televisão pode ser incorporado nos planejamentos pedagógicos, com o objetivo de diálogo, discussão e análise. Com este procedimento o educando começa a selecionar melhor o que vai assistir. O trabalho com vídeo é fascinante e a maioria das escolas públicas estão equipadas com o kit tecnológico do programa TV Escola, onde a abordagem ao conteúdo curricular é bem vasta. A escola pode formar sua videoteca e daí se utilizar dos programas na medida em que os conteúdos forem trabalhados.

A televisão e o vídeo são mais um instrumento que facilita a aprendizagem, cabe ao educador se inteirar dessas ferramentas e extrair as várias possibilidades pedagógicas que os audiovisuais oferecem para ampliar conhecimentos. O fazer pedagógico vai além da linguagem verbal. O vídeo como recurso audiovisual possibilita desenvolver várias atividades que ampliam o universo linguístico, o senso crítico, a criatividade dos educandos. Portanto, esse recurso pode ser utilizado em todas as disciplinas, bastando apenas que o educador conheça o assunto e faça suas intervenções pedagógicas.

Segue abaixo algumas atividades em que a contribuição das mídias é bem visível na prática pedagógica:

#### Quadro 1: Contribuições das mídias na prática pedagógica

Mídia a ser utilizada	Tipo de atividade	Como ser apresentada a mídia
-----------------------	-------------------	------------------------------

Internet	Pesquisa	Primeiramente o educador precisa: 1. Estabelecer critérios para combater o ctrl+c e ctrl+v. 2. Oferecer listas de sites. 3. Ensinar o educando a filtrar a pesquisa. 4. Fazer correção da pesquisa de acordo com os critérios estabelecidos.
----------	----------	--

Vídeo	Trabalhar um determinado assunto	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Assistir ao vídeo antes da exibição. Analisar a qualidade da cópia, anotar cenas importantes, mensagens significativas.</li> <li>2. Antes da exibição, motivar os educandos fazendo uma breve propaganda e estabelecendo critérios.</li> <li>3. Deixar tudo organizado.</li> <li>4. Promover um ambiente acolhedor para assistir ao vídeo.</li> <li>5. Promover debate sobre o assunto visto.</li> <li>6. Fazer questionamento sobre aspectos positivos e negativos, idéias principais.</li> <li>7. Fazer devolutivas sobre o debate.</li> <li>8. Pedir a síntese sobre o vídeo.</li> </ol>
-------	----------------------------------	---



Rádio	Programação	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Escolher uma equipe de educadores e educandos.</li><li>2. Criação de nome e slogan da rádio.</li><li>3. Criação de programas, tipo: rádio comunicação, que irá comunicar os eventos.</li><li>4. Distribuição de programas.</li><li>5. Distribuições de funções.</li><li>6. Análise da programação.</li></ol>
-------	-------------	---

Internet	Jogos educativos	<p>Segundo Huizinga (1971), as características fundamentais do jogo são:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Ser uma atividade livre.</li><li>2. Não ser vida "corrente" nem vida "real", mas antes possibilitar uma evasão para uma esfera temporária de atividade com orientação própria.</li><li>3. Ser "jogado até o fim" dentro de certos limites de tempo e espaço, possuindo um caminho e um sentido próprios.</li><li>4. Criar ordem e ser a ordem, uma vez que quando há a menor desobediência a esta, o jogo acaba.</li><li>5. Todo jogador deve respeitar e observar as regras, caso contrário ele é excluído do jogo (apreensão das noções de limites).</li><li>6. Permitir repetir tantas vezes quantas for necessário, dando assim oportunidade, em qualquer instante, de análise de resultados.</li><li>7. Ser permanentemente dinâmico.</li></ol>
----------	------------------	--

Blog	Divulgação publicação	<p>e</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Troca de informações - os educandos se sentem estimulados a pesquisar, trocando assim experiências virtuais matemáticas.</li> <li>2. Autoestima – os comentários com elogios de incentivos fazem muito bem e os alunos querem escrever cada vez mais e demonstrar o quanto aprenderam.</li> <li>3. Socialização - os educandos desenvolvem o trabalho em grupo.</li> <li>4. Conteúdo – através dos assuntos colocados nos blogs (imagem/texto), o aluno mostra que assimilou os conteúdos.</li> <li>5. Solidariedade – colega ajudando colega na criação dos blogs.</li> <li>6. Interatividade – os comentários enriquecem os blogs e principalmente o aprendizado.</li> <li>7. Desenvolve a criatividade, a organização, o interesse pelo conteúdo.</li> </ol>
------	--------------------------	--

Software Hagaquê	Produção de textos	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apresentação do programa.</li><li>2. Manusear para conhecer.</li><li>3. Produção de textos com direção do professor.</li><li>4. Divulgação das produções.</li></ol>
---------------------	--------------------	--

Software Hot Potato	Produções interativas	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Apresentação do programa.</li><li>2. Manusear as ferramentas que lhes compõem.</li><li>3. Produção de atividades com objetivos claros e coerentes.</li><li>4. Produções avaliativas de conteúdos.</li></ol>
---------------------	-----------------------	--

Repositórios de material digital	Pesquisa e estudo	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Elaborar um acervo de sites em sua área, vídeos, blogs e salvar em um único documento.</li><li>2. Quando solicitar uma pesquisa usar de seu acervo para evitar a cópia e obter bons resultados.</li></ol>
----------------------------------	-------------------	--

Fonte: Autora

## Considerações Finais

Após o estudo sobre as contribuições que as mídias oferecem para o educador inovar sua prática pedagógica, o docente só tem que potencializar o uso delas ainda mais em seu cotidiano. É de suma importância a integração das mídias na educação, sendo que com essas ferramentas a escola promove a inclusão de seus educandos de forma efetiva, não como meros usuários, mas como produtor de conhecimentos. Ressaltando que as mídias é um instrumento que auxilia tanto educador como educando.

Por isso, é essencial ter o comprometimento para ambos serem agentes ativos na construção do conhecimento, sendo importantíssimo que a escola disponha de educadores preparados para lidar com tais recursos. Consequentemente precisa contar com educadores conscientes que as mídias se tornem a cada dia ferramentas indispensáveis para obtenção da qualidade do ensino.

É manifesto que a tecnologia jamais irá substituir o educador, são apenas recursos que possibilitam o mesmo a despertar e levar a motivação aos seus educandos com metodologias mais atrativas, fugindo assim da rotina que muito desmotivam sua clientela. Quando é citado o quadro com algumas contribuições que as mídias podem oferecer, fica vasto este campo, já que são inúmeras as mídias que podem contribuir de forma eficaz quando usada pedagogicamente. Bastando que o educador conheça e saiba utilizar as mesmas, inserindo o seu potencial em sua prática pedagógica.

Evidentemente que as mídias na educação podem proporcionar inovações nos métodos de ensino, possibilitando ao educador inovar sempre, utilizando as várias mídias existentes em sua escola. Tendo em vista que as mesmas despertam um encantamento e deslumbre nos educandos, e o educador exerce seu verdadeiro papel, o de mediador, de facilitador que oportuniza ao educando a construção de conhecimentos, num ambiente de interação, descobertas e troca de experiências.

O educador nesse processo interativo deve ser consciente de seu papel, levando em conta que lida com nativos digitais e para atingir resultados satisfatórios precisa caminhar em direção ao desenvolvimento dos educandos. Com o estudo do tema, foi possível notar que as mídias vieram para somar, já que é enriquecida por inúmeros recursos, que podem ser inseridas em todas as disciplinas, tendo como objetivo principal, o aprendizado do educando.

É evidente que as mídias por si só não trazem resultados satisfatórios, elas só se tornam útil quando utilizada com objetivos claros e coerentes, sem esquecer de que elas são



um meio e não um fim. Mas, no entanto, são recursos fundamentais para inovar a prática pedagógica. Então, já é hora da educação se dispor de educadores conscientes que lidam com educandos que tem grande facilidade de manusear os recursos tecnológicos. Que não fiquem cegos aos avanços e busquem a formação continuada, que possam utilizar as mídias disponíveis com criatividade, senso crítico e responsabilidade.

Visto que a escola não pode ficar alheia à realidade atual, já que a mesma faz parte desse contexto e precisa oferecer aos seus educandos metodologia plausível que vá ao seu encontro para construir seus conhecimentos de forma plena. As experiências citadas no item relatos de experiências mostram resultados satisfatórios com a utilização das mídias como mais um recurso. Em ambas as experiências os educandos se sentem motivados para realizar as atividades propostas.

Analisando-as fica visível que são atividades simples, porém o simples fato da inclusão das mídias em suas realizações despertou o interesse dos educandos. E todos os educadores relataram suas satisfações, mostraram que as mídias vieram para dar motivação e inovação a sua prática pedagógica. Acredito que deve ser assim, há muitos educadores que pensam nas mídias em algo grandioso e não percebe que em pequenos momentos pode se valer dessa tecnologia digital, deixando de usar somente o impresso, com leituras longas e cansativas, usufruindo de seus benefícios como apoio na construção de conhecimentos.

Dessa forma, podemos afirmar que são muitas as contribuições das mídias para inovar a prática pedagógica para ser aplicados em diversas atividades, bem como a formação contínua dos educadores é primordial para termos uma educação com qualidade, com educadores satisfeitos e educandos autônomos, críticos e sendo agentes de transformação social.

Ao utilizar as mídias que motivam e muito os educandos, certamente a escola proporcionará momentos que enriquecerá a leitura, a escrita, a compreensão, a interpretação, a organização, o respeito, a colaboração, a interação e autonomia. Segundo Comunicação e Educação ( 2005), “O uso das tecnologias é um fenômeno cultural distinto que a escola tem de atender e incorporar para que continue sendo uma instituição social relevante na sociedade.”

Assim concluímos que não haverá espaço para educador que não rever sua prática pedagógica, buscando a formação continuada para usufruir das muitas contribuições que as mídias oferecem como mais um recurso que pode despertar e motivar seus educandos com aulas mais atrativas, propiciando uma aprendizagem significativa.



## Referências

AUDIOVISUAL. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Audiovisual>.> acesso em: 21 de jul. 2014.

BARBERO, Jesús Martín. **Heredando el Futuro**. Pensar la Educación desde la Comunicación. In Nómadas, Bogotá, septiembre de 1996.

BELTRÃO, Luiz. **Jornalismo pela televisão e pelo rádio: perspectivas**. In: Revista da escola de comunicações culturais, USP, vol.1, nº1, 1968

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. 3. ed. Brasília, DF: Secretaria de Educação Fundamental, 2001. v.1.

\_\_\_\_\_. **Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: Lei Darcy Ribeiro. Brasília, DF: Senado Federal, 1997.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. 3. ed. Brasília, DF. Secretaria de Educação, 2001. V. 2

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. 3. ed. Brasília, DF. Secretaria de Educação, 2001. V. 3.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. 3. ed. Brasília, DF. Secretaria de Educação, 2001. V. 9.

BUCKINGHAM, David. Media education. In: **Literacy, learning and contemporary culture**. Cambridge: Polity Press, 2003.

**Comunicação & Educação**. São Paulo: Editora Moderna, n. 2, jan./abr. de 1995. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm>> acesso em 13 out.2010.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Sobre Educação (Diálogo)**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (coleção Leitura).

\_\_\_\_\_. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1970.

GUTIÉRREZ MARTÍN, Alfonso. **El discurso tecnológico de los nuevos medios**: implicaciones educativas. Comunicar, Huelva/ES, n. 18, p. 90-95, mar./jul. 2002.

INTERNET. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Internet> > acesso em: 21 de jul. 2014.

LE MOS, André. **Cibercultura, Cultura e Identidade**: Em direção a uma “Cultura Copyleft”? São Paulo: Fórum Cultural Mundial, 2004.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo, Brasiliense, 1988.

MANIFESTO DOS PIONEIROS DA EDUCAÇÃO NOVA (1932). In: **A reconstrução educacional no Brasil: ao povo e ao governo – Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova** (1932). São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1932.

MÍDIA DIGITAL. (Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%ADdias\\_digitais](http://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%ADdias_digitais)> acesso em 21 de jul. 2014.

MÍDIA OFFLINE. Disponível em: < [http://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%ADdias\\_digitais](http://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%ADdias_digitais)> acesso em: 21 de jul. 2014.

MÍDIA SOCIAL. Disponível < [http://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%ADdia\\_imprensa/](http://pt.wikipedia.org/wiki/M%C3%ADdia_imprensa/) > acesso em: 21 de jul. 2014.

MORAN, José Manuel. Internet no ensino. **Revista Comunicação & Educação**. V (14): janeiro/abril 1999, p. 17-26.

\_\_\_\_\_. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá** (4ª ed, Papirus, 2009, p. 101-111).

\_\_\_\_\_. **Leituras dos Meios de Comunicação**. São Paulo, Ed. Pancast, 1993.

\_\_\_\_\_. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 12. ed. São Paulo: Papirus, 2006.

MULTIMÍDIA. Disponível em:<<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Multim%C3%ADdia&oldid=538241>>. Acesso em: 5 jan. 2011.

PORTO. **A televisão na escola... afinal que pedagogia é esta?** Araraquara: JM Editora, 2000.

VALENTE, José Armando. **Formação de educadores para o uso da Informática na Escola**. Campinas, São Paulo: UNICAMP-NIED, 2003.

WEINMAN, Lynda. **Design gráfico na web, como preparar imagens e mídia para a web**. São Paulo: Quark do Brasil, 1998.