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

UBIRACI FAGUNDES BRUM

O VÍDEO NA CONSTRUÇÃO E EXPRESSÃO DOS SABERES

Cacequi

2012

UBIRACI FAGUNDES BRUM

O VÍDEO NA CONSTRUÇÃO E EXPRESSÃO DOS SABERES

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.

Orientadora: Ana Marli Bulegon

Cacequi

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

Dedico este trabalho aos meus pais, maiores incentivadores na caminhada, compreendendo a minha ausência.

Aos meus filhos Ruan e Emili, fonte da força e coragem que tenho para continuar.

AGRADECIMENTO

Ao concluir este trabalho agradeço.

... A Deus por sempre me amparar em todos os momentos da minha vida.

... Às colegas Caroline e Lenara pelo companheirismo e ajuda.

... Às tutoras Denise e Ana pelo incentivo na caminhada.

... À orientadora Ana Bulegon pela experiência partilhada, paciência, compreensão e incentivo.

... Aos professores que partilharam sua sabedoria.

RESUMO

Este estudo versa sobre um tema contemporâneo: a utilização das tecnologias digitais no universo escolar. Ao mesmo tempo em que a escola vive angustiada para manter-se como um espaço onde a aprendizagem ocorra de forma efetiva vivencia-se o paradoxo: de um lado os alunos que dominam a tecnologia, porém não conseguem significá-la como ferramenta que lhes dará suporte para a aprendizagem, de outro lado professores angustiados por que precisam resolver a questão da aprendizagem efetiva e significativa, porém não preparados para fazer dessas ferramentas um instrumento para minimizar as diferenças entre o ambiente escolar e o universo vivencial do aluno. Esta pesquisa que teve como objeto de estudo o uso da ferramenta digital Vídeo com os alunos do Ensino Médio de uma Escola Estadual do município de Cacequi buscou vislumbrar os anseios dos alunos com relação a autoria na expressão dos saberes, tendo a ferramenta do Vídeo como possibilidade de comunicação e expressão desses saberes. A pesquisa pretende responder questões de como o currículo da escola poderá contribuir na formação pessoal do educando, considerando aspectos como a Autoria e Colaboração, bem como perceber na utilização do Vídeo um espaço de criação e formação de jovens com repertórios culturais e ampliados e desenvolvidos. Nesta perspectiva a educação poderá beneficiar-se ao agregar conceitos pedagógicos com o objetivo de estimular a aprendizagem colaborativa e a construção do conhecimento a partir de um instrumento que diz respeito ao hoje e ao que os alunos estão usando como forma de expressão. Assim o uso do Vídeo apresenta-se como um possível viabilizador para a concretização desses propósitos. Este trabalho analisa a ferramenta digital Vídeo a luz das teorias da construção do conhecimento e aprendizagens colaborativas objetivando avaliar seu uso como ferramenta de apoio aos educandos do Ensino Médio.

Palavras chaves: Tecnologias digitais – Vídeo – Autoria – Colaboração.

ABSTRACT

This study deals with a contemporary theme: the use of digital technologies in the universe. While the school lives anguished to maintain itself as a space where learning occurs effectively experience the paradoxical: on the one hand students who have mastered the technology, but they can't mean it as a tool that will give them support for learning, on the other hand distressed by teachers that need to resolve the question of effective learning and meaningful but not prepared to make these tools to minimize the differences between the school environment and the student's experiential universe. This research has as object of study the students a high school Eschol Stadia do municipal de Cacequi sought to catch a glimpse of the aspirations of the students regarding the authorship in the expression of knowledge, having the video tool as possibility of communication and expression of knowledge. The researches seeks to answer questions of how the school curriculum can help in educating personnel training, considering aspects such as authoring and Collaboration, as well as understand the use of the video a space of creation and formation of youth with cultural repertoires and expanded and developed. From this standpoint education may benefit by aggregating pedagogical concepts with the aim of stimulating collaborative learning and knowledge construction from an instrument that relates to today and that students are using as a form of expression. The use of the video is presented as a possible enabler for the achievement of these purposes. This paper analyzes the digital Video tool the light of theories of collaborative learning and knowledge building in order to assess its use as a tool for high school students.

Keywords: Digital technologies – Video – Authoring – Collaboration.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Na colaboração é indispensável a interação entre os sujeitos 29

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 09

1 REFERENCIAL TEÓRICO 12

1.1 A ERA DIGITAL E A EDUCAÇÃO 12

1.2 VÍDEO NA SALA DE AULA 14

1.2.1 Sala de aula, um espaço entreaberto para a linguagem midiática 15

1.2.2 Desafios de agregar a televisão e o Vídeo na sala e aula 16

1.2.3 Estratégias para a utilização de agregar a televisão e o Vídeo na sala e aula 18

1.3 AUTORIA E COLABORAÇÃO 20

1.3.1 Espaço criação para o desenvolvimento da autoria 22

1.3.2 A era digital e a aprendizagem colaborativa 24

1.4 O CURRÍCULO E A ESCOLA 30

2 METODOLOGIA DE PESQUISA 33

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES 35

CONSIDERAÇÕES FINAIS 37

REFERÊNCIAS 39

INTRODUÇÃO

O uso das novas tecnologias da informação é um fenômeno cultural distinto que a escola tem de entender e incorporar para que continue sendo uma instituição importante na sociedade, compreender o entrelaçamento existente entre tecnologia e processo educativo demanda um novo olhar sobre o currículo escolar.

Em vez da tradição unidirecional de informação, na atualidade, valoriza-se cada vez mais a interação e a troca de informação entre professor e aluno. No lugar da reprodução passiva de informações já existentes, deseja-se cada vez mais o estímulo a criatividade dos estudantes. Há consenso entre os educadores a exclusão do currículo padronizado e o desenvolvimento de uma educação por toda a vida, centrada no aluno. Apesar dessas bandeiras quase sejam unânimes, as respostas concretas a esses desafios ainda são raras e difusas. Uma das razões é que se deseja que as novas tecnologias resolvam todos esses problemas de uma vez, sendo que a base de todos eles não é, necessariamente, a ausência de uma determinada tecnologia. A estrutura de poder denunciadas por Durklain e Fucout aponta a disciplina existente na educação tradicional não são fenômenos gratuitos ou espontâneos, mas tem raízes históricas consistentes por que a educação contribui para a conformidade dos fatos. Hoje emergem estudos que integram dois dos mais importantes temas educativos, tecnologia e currículo sendo inegáveis as potencialidades do uso educativo de tecnologias por este uso trazer contribuições significativas a aprendizagem quando acontecem integradas com projeto curricular com clareza da intencionalidade pedagógica, voltada ao desenvolvimento da capacidade de pensar e aprender com tecnologia. Portanto, não basta introduzir tecnologias – é fundamental pensar em como elas são disponibilizadas, como seu uso pode efetivamente desafiar as estruturas existentes em vez de reforçá-las.

Com base nestas premissas educar em uma sociedade onde evidencia-se rápidas mudanças obriga-se a reaprender a ensinar e a aprender, a construir modelos diferentes dos

que conheceu-se e aplicou-se até agora, demandando para tanto o desenvolvimento de estratégias criativas e de novas aprendizagens.

Nessa perspectiva uma das formas de ensinar atuais é aquela que propicia aos educandos o desenvolvimento de competências para lidar com as características da sociedade moderna, que enfatiza a autonomia do aluno para a busca de novas compreensões, por meio da produção de ideias e de ações criativas e colaborativas. De acordo com o propósito de como foi planejado, o Vídeo pode ser por si só um objeto de aprendizagem.

Desta forma, desafiar os educandos a criar e produzir seus Vídeos, integrar tecnologia e metodologia com vistas a favorecer uma educação voltada às necessidades da modernidade, tendo como propósito promover aprendizagem ao invés de ensino, colocar o controle do processo de aprendizagem nas mãos do aprendiz, auxiliar o professor a entender que a educação não é somente transferência de conhecimento, mas um processo de construção do conhecimento pelo aluno, como produto do seu próprio engajamento intelectual. Por considerar que na tecnologia digital fez emergir um novo espaço antropológico o espaço do saber. Saber não apenas do conhecimento científico, mas do Saber que qualifica o homem, um saber-viver.

Para tanto, o presente estudo pretende responder a seguinte questão: Como a escola trabalha a possibilidade do uso do Vídeo no processo de autoria por parte do educando?

O público alvo desta pesquisa será composto por alunos dos 2º e 3º anos do Ensino Médio, de uma escola pública do município de Cacequi, Rio Grande do Sul. A coleta de dados ocorre por meio de um questionário. O objetivo da pesquisa foi de verificar qual é o espaço que a escola dá ao processo de autoria para os alunos, bem como os anseios deles com relação a mesma. Pretende-se verificar quais são as vantagens que o Vídeo traz a dinâmica da sala de aula, ao processo de construção do conhecimento, buscando na criação e colaboração a possibilidade de uma proposta interdisciplinar para a formação de sujeitos protagonistas de sua história constitui um dos objetivos desta pesquisa.

Para embasar o trabalho, o texto a seguir abordará os seguintes temas: Sala de aula um espaço entreaberto para a Linguagem Midiática; Desafios de agregar Televisão e Vídeo na sala de aula; Estratégias para a utilização do Vídeo na Sala de Aula; A era digital e a aprendizagem colaborativa; O currículo e a escola.

Além disso, o texto apresentará a metodologia de trabalho utilizada, os resultados e

discussões da coleta de dados realizada e, por fim as considerações finais e as referências.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 A ERA DIGITAL E A EDUCAÇÃO

Inicia-se a reflexão deste trabalho monográfico nomeando o grande mestre Paulo Freire que na sua trajetória desafia a todos na busca de uma educação para a superação de ideologias fatalistas que priorizam o adestramento de gerações de pessoas desconsiderando a Ética Universal que deveria ser a busca do desenvolvimento da Autonomia do Educando citando na obra Pedagogia da Autonomia (1996, p.15).

> Gostaria, por outro lado, de sublinhar a nós mesmos, professores e professoras, a nossa responsabilidade ética no exercício da nossa tarefa docente. Sublinhar esta responsabilidade igualmente àquelas e àqueles que se acham em formação para exercê-las. A prática docente enquanto prática formadora, não pode escapar à rigorosidade Ética.

Dessa forma o educador Paulo Freire continua a desafiar, a buscar uma proposta de ensino que responda aos anseios da modernidade.

As novas tecnologias imprimem um caráter de possibilidades para a realização desse sonho. Quando se pergunta: Como ensinar e aprender em uma sociedade mais conectada? Está-se vendo na educação um caminho para transformar a sociedade, ensino e educação são conceitos diferentes.

No ensino organiza-se uma série de atividades didáticas do conhecimento.

Na educação o foco além de ensinar, é ajudar a integrar ensino e vida, conhecimento e ética, reflexão e ação, a ter uma visão de totalidade. Educar é ajudar a integrar todas as

dimensões da vida, a encontrar o caminho intelectual em busca de alternativas para a transformação da sociedade que temos.

Educar é colaborar para que professores e alunos transformem suas vidas em processos permanentes de aprendizagem é ajudar os alunos na construção da sua identidade no seu caminho pessoal e profissional.

O desafio maior é caminhar para um ensino e uma educação de qualidade, que integre todas as dimensões do se humano. Para que isso aconteça precisa-se de pessoas que façam essa integração em si mesmas, no que se refere aos aspectos sensorial, intelectual, ético e tecnológico, que transitem de forma fácil entre o pessoal e o social que expressem nas suas palavras e ações que estão sempre evoluindo, mudando e avançando.

O fato de nos encontrarmos em processos desiguais de aprendizagem e evolução pessoal e social constituindo dessa forma as dificuldades em mudar a educação.

São poucos os modelos novos de aprendizagem integradora, que junta teoria e prática, que aproximem o pensar do viver. A ética permanece contraditória entre teoria e prática. Aprender é passar da incerteza a uma certeza provisória que dá lugar as novas descobertas e a novas sínteses.

Pensar é aprender a raciocinar, a organizar logicamente o discurso, submetendo-o a critérios, como a busca de razões convincentes, interferências fundamentadas, organizações e explicações, descrições e argumentos coerentes. “O desenvolvimento de habilidades de raciocínio é fundamental para a compreensão do mundo. Além do raciocínio, a emoção facilita ou complica o processo de conhecer”. (LIPMAN, 1992, p.47).

A construção do conhecimento a partir do procedimento multimidiático, é mais livre, menos rígida, com conexões mais diretas que passam pelo sensorial, pelo emocional e pela a organização do racional.

“Uma organização provisória, que se modifica com facilidade que cria convergências e divergências instantâneas, que precisa de processamento múltiplo instantâneo e de resposta imediata”. (MORAN, 1998, p.148). O conhecimento torna- se produtivo se o integrarmos em uma visão ética pessoal, transformando-o em sabedoria, em saber pensar para agir melhor.

Educar é colaborar para que professores e alunos nas escolas e organizações transformem suas vidas em processos permanentes de aprendizagem. É ajudar os alunos na

construção de sua identidade, do seu caminho pessoal e profissional do seu projeto de vida, no desenvolvimento de suas habilidades de compreensão, emoção e comunicação que lhes permitam encontrar seus espaços pessoais, sociais e profissionais e tornarem-se cidadãos realizados e produtivos. “O desafio que permanece nessa nova postura de educação é o de integrar o humano e o tecnológico; a integrar o individual, o grupal e o social”. (MORAN, 2011, p.13)

A integração no processo de ensino aprendizagem do humano e das tecnologias , as telemáticas, as audiovisuais, as textuais, as orais, musicais e corporais proporcionam uma mudança significativa no processo de ensino aprendizagem. Para tanto:

> Educação escolar precisa compreender e incorporar as mais as novas linguagens, desvendar os seus códigos, dominar as possibilidades de expressão e as possíveis manipulações. É importante educar para usos democráticos, mais progressistas e participativos das tecnologias, que facilitem a evolução dos indivíduos. (MORAN, 2011, p.37).

A nova educação acena para a superação da transmissão unidirecional da informação, valorizando cada vez mais a interação e a troca de informações entre professor e aluno, para superar a mera reprodução deseja-se cada vez mais o estímulo a criatividade.

1.2 VÍDEO NA SALA DE AULA

Desde os tempos primórdios, o homem teve o desejo de registrar imagens. A sua capacidade de criar fez com que cada vez mais formas sofisticadas de registros acompanhassem essa evolução. A linguagem audiovisual traz a característica de desenvolver múltiplas atitudes perceptivas quando solicita constantemente a imaginação e reinventa a afetividade com um papel de mediação no mundo. Tanto o Vídeo como a mídia televisiva, se bem empregado pelo professor, enriquecem a aula e o ambiente escolar e proporcionam uma aprendizagem mais significativa. Moran (1995) aponta algumas formas inadequadas de uso: Vídeo tapa buraco, Vídeo enrolação, Vídeo deslumbramento, Vídeo perfeição, só Vídeo. Bem como o autor orienta para uma proposta correta de utilização do Vídeo como sensibilização, ilustração, simulação, conteúdo de ensino.

1.2.1 Sala de aula, um espaço entreaberto para a linguagem midiática

O atual avanço tecnológico permitiu o desenvolvimento de diferentes linguagens midiáticas que por sua vez alteram a maneira de processar informações pelo sujeito da contemporaneidade. (ABREU, 2012). A escola diante destas mutações não pode ficar alheia aos novos processos comunicacionais.

Olhar o entorno, tal qual a caverna platônica, parece uma percepção um tanto significativa, já que encontra-se uma enorme resistência em abandonar o que está pronto e caminhar em direção ao novo. Sabe-se o quanto é difícil romper com modelos previamente constituídos herdados de um tempo que sofre constantemente abalos, mas que estão enraizados na sociedade. Daí a dificuldade em sentir, isto é, ter sensibilidade para perceber a urgência de novos padrões de convivência de interatividade e mediações, que permeiam o cotidiano da chamada "sociedade da informação".

Refletindo sobre o papel dos professores, a hegemonia da cultura impressa na escola, isto é, da cultura do livro e sobre a ação pedagógica do docente que ainda se posiciona como um mero transmissor da informação de manejo exclusivamente presencial. Esteves (1995) discorre sobre a visão atual da situação dos professores.

> O mais triste consiste no fato de que estamos tão envolvidos com a herança de uma racionalidade: proposto pela ciência moderna, na qual a emoção e o prazer estão de tal forma afastados da construção do saber, que acreditamos não ser possível consorciar o prazer, ao saber, ou ainda, a emoção, com ação intelectual.

.

No entanto não basta disponibilizar a tecnologia para obter de forma moderna a mesma prática de ensino, e sim aprender a fundir razão/emoção, arte/educação, prazer/saber e corpo/bytes. Segundo Braga & Calazans (2001) emergem atualmente as características da sociedade mediatizada. Como fonte a fotografia, o rádio, a televisão, o cinema, o Vídeo oferecem som e imagem como matéria (ou substância) de objetivação. Mas propõem, sobretudo, outros modos de representar o mundo, (outras percepções, outras maneiras de construir), portanto esse mundo. Como forma inicialmente de captar e transmitir o que está na realidade, esses meios se caracterizam por sua inclusividade.

Diante do enorme poder da linguagem midiática audiovisual contemporânea, com potencial para mixar o racional com o emocional acredita-se que se torna imprescindível, abrir espaço na sala de aula, atualmente entreaberto para linguagem midiática audiovisual.

Para Moran (2007), perceber as tecnologias como ferramentas que abrem a sala de aula para o mundo, que representam medeiam o conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas combinadas, integradas, possibilitam uma melhor compreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes.

Para Perrenoud, (2000, p.125), a escola não pode ignorar o que se passa no mundo, pois as novas tecnologias da informação e comunicação "transformam espetacularmente não só, a maneira de comunicação, mas também de trabalhar, de decidir, de pensar". O autor argumenta que a escola, que não ficar atenta a essas modificações, se desqualificará. O desafio atual é enfrentar a chamada "era da telemática", na qual se unem as telecomunicações e a informática, e que, com todas as suas possibilidades técnicas, fortalece o sistema educacional e aponta para uma nova sociedade. Romper velhos paradigmas, e abrir novos espaços para a nova era midiática.

O questionamento que acompanha o educador comprometido com as necessidades da modernidade é: "Como desenvolver, autonomia, cooperação, criatividade e capacidade de criticar a partir desses novos instrumentos? E por que será que as coisas dificilmente mudam em educação?"

1.2.2 Desafios de agregar a televisão e o Vídeo na sala e aula

A geração de educandos tem nas mídias que permeiam o seu universo especialmente no Brasil a televisão, que de forma indireta os alimenta de maneira sedutora os campos sensoriais, afetivos e éticos. Através das mídias que fala da vida, do presente, de forma impactante, o discurso da escola que tenta dar um caráter de modernidade, mas que ainda desconsiderando as possibilidades das tecnologias como ferramenta de trabalho reproduzindo modelos ultrapassados na sua forma de ensinar.

A eficiência dos meios eletrônicos, em particular a Televisão se deve a capacidade de articulação, de linguagens, diferentes imagens: fala, música e escrita. Com uma narrativa fluida. Para Moran, (2008, p.2) “a força da linguagem audiovisual está em que consegue dizer muito mais do que captamos”.

Novamente Moran (2008, p.2) descreve a força com que o Vídeo e a televisão atinge por todos os sentidos e de todas as maneiras.

Televisão e Vídeo combinam a dimensão espacial com a sinestésica, ritmos rápidos e lentos, narrativas de impacto e de relaxamento. Combinam a comunicação sensorial, com a auditiva, a intuitiva com a lógica, a emoção com a razão. A integração começa pelo sensorial, o emocional, e o intuitivo, para atingir posteriormente o racional.

Esta ferramenta pode ser usado por professores e estudantes sendo um recurso importante na tentativa de criar espaços de aprendizagem mais ricos em momentos presenciais ou a distância. Também pode estimular a pesquisa, incentivar o compartilhamento de experiências, desenvolver competências individuais, possibilitar o trabalho em grupo.

A democratização do Vídeo é uma realidade. Porém ainda se passa por uma associação do Vídeo com o entretenimento, com o lazer. Segundo Moran (1995), esse é um fator importante ao se usar o Vídeo em sala de aula, na cabeça dos alunos, significa lazer e não aula. E esse quando usado corretamente atrai o aluno para o assunto do planejamento pedagógico.

Vídeo também tem uma dimensão moderna e lúdica, (MORAN, 1995). Uma dimensão moderna, pois é um meio de comunicação contemporâneo que integra várias linguagens. Lúdica, pois permite buscar com a realidade e mostrá-la onde quer que seja necessário ou desejável.

O Vídeo é uma ferramenta poderosa ao alcance do professor, pois alcança todos os sentidos (MORAN,1995), consegue mexer com o corpo todo. Faz com que se experimente sensorialmente o que o outro sentiu, os recursos audiovisuais solicitam constantemente a imaginação, e a imaginação está intimamente ligada a afetividade. Por isso os jovens e a grande maioria dos adultos respondem sensivelmente a linguagem do Vídeo.

A maneira de motivar o aluno a participar desse processo é torná-lo autor ou coautor no processo de criação.

Fischer (2002) completa que não se pode deixar de lado uma ferramenta como essa. O professor deve conhecer o potencial de uso das mídias na sala de aula, deve saber manipular as mídias a seu favor, e a favor do aprendizado de seu aluno. Na sociedade da informação as exigências são maiores e o fator determinante para o sucesso é a inovação.

O acesso fácil e rápido a fonte de informação cria um dilema para a humanidade, pois por si só ela não representa conhecimento. Ao Professor cabe assumir o papel de protagonista da sua própria formação, enfrentar novos desafios buscar refletir sobre sua própria prática buscar superar os obstáculos e aperfeiçoar o processo de ensino aprendizagem.

A utilização construtiva dos Vídeos educativos propicia dentro do ambiente escolar uma mudança de paradigma, uma mudança que visa a aprendizagem e não o acúmulo de informações. Segundo Perrenoud (2002, p.128):

> Formar para as novas tecnologias é formar o julgamento, o senso-crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa, a imaginação, a capacidade de memorizar e classificar, a leitura e análise de textos e de imagens, a representação de redes de procedimentos e de estratégias de comunicação.

A utilização do Vídeo foi incorporada há pouco tempo no processo de ensino-aprendizagem como construção do conhecimento. Antes era usado nas escolas apenas como transmissor de imagens. Contudo, vale a pena pesquisar novos caminhos de integração do humano e do tecnológico; do sensorial, emocional, racional e do ético; do presencial e do virtual; de integração da escola, do trabalho e da vida. Para que a partir desse pensamento construir um ensino e uma aprendizagem mais criativa, autônoma e interativa.

1.2.3 Estratégias para a utilização de agregar a televisão e o Vídeo na sala e aula

A televisão, o Vídeo e internet não são somente tecnologias de apoio às aulas, são mídias, meios de comunicação, pode-se analisá-las, dominar suas linguagens, incentivar que os alunos produzam seus Vídeos, para divulgar suas pesquisas, seus pensamentos e construções priorizando a autonomia .

A televisão, o cinema e a internet ajudam a comunicar de forma mais confiante, facilitando a mudança. O desafio como educadores é transpor processo de ensino para a aprendizagem, integrando a escola com a vida.

A televisão e o Vídeo são ferramentas preciosas que se usadas de forma contextualizadas priorizando a autoria constituem dinâmica importante e motivadora no propósito de formar cidadãos críticos e autônomos. Essa nova significação da televisão e Vídeo precisa de um protagonista o professor.

É através do professor que recursos tecnológicos podem adquirir um significado pedagógico, fazendo seu uso ser capaz de modificar o ambiente e as relações como sujeito; nesse (re)significado, que não se limita a exibição, o professor dá aos alunos a condição de sujeitos construtores, na medida em que produzem os Vídeos como experiência e são usados para compreensão crítica.

Uma reflexão sobre a mudança de significado da televisão e Vídeo na escola, remete primeiro a definir "... o que são velhas e novas tecnologias, como estamos qualificando as tecnologias, a partir de que referências, de que sujeitos envolvidos e de quais contextos". (CASCARELLI, 2006, p.44).

Em torno desse relativismo que ocorre ao identificar uma tecnologia como nova, ou velha, afirma-se que a televisão e o Vídeo, entendidos como novas tecnologias na educação, devem ser modificados no significado que possuem na escola atual, para que realmente sejam entendidos como nova tecnologia. O que se verifica com a televisão e o Vídeo é que sua definição de nova é apenas fora da sala de aula, mas não dentro dela.

> Uma velha tecnologia dos centros urbanos, como o rádio pode ser uma inovação em determinados contextos sociais, e uma nova tecnologia pode ser considerada velha porque não modifica em nada as relações dos sujeitos envolvidos como ocorre muitas vezes com o data show na sala de aula. O atributo de velho ou novo, não está no produto, no artefato, em si mesmo ou na cronologia das invenções, mas depende da significação do humano, do uso que fazemos dele. (COSCARELLI, 2006, p.44).

Moran (2012) sugere no Programa de Formação Continuada em Mídeas em educação a utilização do Vídeo em sala de aula. O Vídeo como produção contribuirá para a efetivação de estratégias promotoras de aprendizagem. O autor destaca:

“Como **documentação**, registro de eventos, de aulas, de estudos do meio, de experiências, de entrevistas, depoimentos”. (MORAN, 2012). A documentação em forma de Vídeo do que é mais importante para o seu trabalho, contribuirá para a construção de um acervo de material que servirá para estudos posteriores.

“Como **intervenção,** interferir, modificar um determinado programa, um material audiovisual, acrescentando uma nova trilha sonora ou editando o material de forma compacta ou introduzindo novas cenas com novos significados”. (MORAN, 2012). O professor precisa perder o medo, o respeito ao Vídeo, assim como ele interfere num texto escrito, modificando-o acrescentando novos dados, novas interpretações, contextos mais próximos do aluno.

“Vídeo como **Expressão,** como nova forma de comunicação adaptada à sensibilidade, principalmente das crianças e dos jovens”. (MORAN, 2012). Os alunos adoram fazer Vídeos e a escola precisa incentivar o máximo possível a produção de pesquisa em Vídeo pelos alunos. A produção em Vídeo tem uma dimensão, moderna, lúdica. Moderna como um meio contemporâneo novo e que integra linguagens. Lúdica, pela miniaturização da câmera, que permite brincar com a realidade, levá-la junto para qualquer lugar. Filmar é uma das experiências mais envolventes tanto para as crianças como para os adultos.

1.3 AUTORIA E COLABORAÇÃO

Construir conhecimento de forma colaborativa, reunir os saberes e as experiências de alunos e professores permite ampliar a aprendizagem e criar materiais pedagógicos mais atraentes. A noção de que o aprendizado pode ser mais efetivo quando seus agentes estão inseridos em um contexto coletivo como descreveu Vygotsky (1896-1934) “que uma tarefa realizada por um aluno em colaboração com um colega é mais reveladora de seu desenvolvimento pessoal do que uma avaliação individual”. Ilustra o Professor Alexandre Becker de Castro no texto para a revista Nova Escola “Construir Conhecimento de Forma Colaborativa”.

Com a inserção das Mídias Digitais a idéia de colaboração ganha uma nova dimensão porque essas ferramentas eliminam barreiras de distância e de tempo.

Behrens (2011), discorre sobre o processo de implementação de uma proposta de

trabalho que priorize a aprendizagem colaborativa dentro de um paradigma emergente.

Vendo a educação como um dos pilares para alicerçar as idéias de justiça, paz, solidariedade e liberdade. As transformações, econômicas, políticas e sociais pelas quais o mundo vem passando são reais e irreversíveis. A humanidade tem sido desafiada a testemunhar transformações importantes que afetam a sociedade: o advento da sociedade do conhecimento e a globalização.

Diante da necessidade da formação de um sujeito que necessite de uma aprendizagem constante, as pessoas precisam estar preparadas para aprender ao longo da vida podendo intervir, adaptar-se e criar novos cenários.

A produção do saber segundo Behrens, (2011, p.71), nas áreas do conhecimento "demanda ações que levem o professor e o aluno a buscar processos de investigação e pesquisa". Diante deste novo desafio, o professor deverá ultrapassar seu papel autoritário, para tornar-se um investigador, um pesquisador do conhecimento.

O docente inovador precisa ser criativo, articulador e principalmente parceiros de seus alunos no processo de aprendizagem. Nesta nova visão o professor deve buscar caminhos coletivos de busca e investigação para a produção do seu conhecimento e dos educandos, para que desta forma possa propiciar ao aluno a superação do seu papel passivo diante do seu processo de aprendizagem para tornar-se um agente, crítico criativo, pesquisador, atuante, para que desta forma possa produzir o conhecimento.

Não se tratando de transformar o aluno tendo em vista o pensamento liberal, que visa atender somente a preparação para o trabalho e sim um ensino de qualidade que o prepare para uma melhor qualidade de vida. Para alcançar importante propósito, precisa tornar-se um cidadão crítico, autônomo e criativo, que saiba solucionar problemas, e com uma iniciativa própria, saiba questionar e transformar a sociedade.

Para Gramsci (2004, p.36-38), o filósofo italiano pedagogo da "emancipação das massas" atribuía à escola a função de dar acesso à cultura das classes dominantes, para que todos pudessem ser cidadãos plenos.

Para Behrens (2011, p.72), na sua reflexão sobre "Aprendizagens colaborativas num paradigma emergente" discorre sobre práticas colaborativas e autoria destacando:

> Trata-se de aliar a formação ético-humanística aos desafios tecnológicos-científicos, sob pena de construir uma sociedade produtiva e, ao mesmo tempo, agressiva, racional e desumana, acentuando os problemas, e as injustiças sociais. O homem precisa se apropriar da técnica e colocá-la a seu serviço, buscando uma melhor qualidade de vida. Para si e seus semelhantes.

Dessa forma a tecnologia precisa ser contemplada na prática pedagógica do professor, de modo a instrumentalizá-lo a agir e interagir no mundo com critério, com ética e com visão transformadora.

1.3.1 Espaço criação para o desenvolvimento da autoria

A dinâmica da criação de Vídeos segundo a diretora do Instituto Criar de Televisão, Cinema e novas mídias, reflete sobre a inclusão e acessibilidade das mídias na sociedade brasileira visando buscar alternativas para a solução dos problemas da escola**.** Esta discorre sobre as possibilidades que estas Mídias que estão nas mãos da maioria como o celular podem tornar-se elemento agregador e desafiador na tarefa de educação. Buscando através da vivência do processo de criação e produção de Vídeo com a apropriação de técnicas básicas os jovens ganhem um novo instrumento de comunicação que lhes confiram liberdade de expressão, potencializando por sua vez o diálogo no ambiente escolar, sociocultural e pessoal dos jovens por meio do audiovisual.

Para Grostim (2012) através da dinâmica da Autoria e Criação com a produção de Vídeos a escola irá tornar-se um espaço que prime na construção de uma sociedade onde os jovens tornam-se protagonistas da sua história.

Entre tantos projetos de construção coletiva de Vídeos existe o projeto “CRIAR”. Nele, os autores pretendem, com a inclusão dessa ferramenta, observar ao longo do processo de construção dos Vídeos:

- jovens entusiasmados com a ideia de fazer Vídeos;
- jovens esclarecidos sobre as tecnologias e as técnicas disponíveis;
- jovens estimulados a expressar suas visões de mundo;
- jovens com repertórios culturais ampliados e diversificados.

Respondendo desta forma a conquista do propósito já mencionado, sobre uma proposta de trabalho emancipadora do ser humano.

Ainda dentro dessa dinâmica na Autoria de Vídeos segundo Grostim (2012) pode-se ultrapassar barreiras que vão além da proposta de sala de aula bem como atingir demais segmentos da escola e da sociedade. Possibilidades que podem ser alcançadas:

- ampliar o espaço de expressão e diálogo nas escolas;
- incentivar a interdisciplinaridade nos processos educativos;
- sensibilizar gestores ,educadores e educandos para a educomunicação;
- apresentar aos participantes eventos pertinentes à esfera dos sentimentos , que não são acessíveis ao pensamento discursivo, potencializar a imaginação;
- proporcionar novas formas de sentir;
- estimular a compreensão do outro e de suas visões de mundo;
- proporcionar a vivência do sentimento de sua época, num movimento de reconhecimento e humanização com seus contemporâneos;
- provocar o despertar para o que pode ser construído, para um projeto de futuro.

Esta dinâmica que tem no “Fazer, Ler e Contextualizar”, construindo basicamente em: VER/FLUI; FAZER/PRODUZIR e REFLETIR.

A Produção audiovisual era até bem ouço tempo, privilégio de poucos. Hoje, no entanto, criar, produzir, editar e difundir conteúdos audiovisuais estão ao alcance de quase toda a população.

Com um simples celular, uma câmera fotográfica digital ou com as *webcans*, é possível captar imagens e sons. Basta ter acesso a um computador e a internet, recursos disponíveis em qualquer *Lan House*, entre os milhões delas espalhadas por todo o Brasil, para editar, finalizar e compartilhar Vídeos digitais. Sites de compartilhamento de Vídeos viraram febre entre a população jovem brasileira, mas isso nem sempre representa uma produção audiovisual qualificada.

Promover aprendizado, experimentação, descondicionamento do olhar, reflexões críticas sobre os conteúdos produzidos e ampliação do repertório técnico e teórico desses novos criadores é uma das maneiras de valorizar essas novas fronteiras de expressão e

participação pessoal. Para tanto, tornar-se fundamental oferecer oportunidade para que esses novos criadores audiovisuais possam aprimorar os conceitos teóricos e a prática, intensificar a produção local e a difusão dessas expressões unindo os saberes do universo cinematográfico às tradicionais novas dinâmicas do universo digital.

1.3.2 A era digital e a aprendizagem colaborativa

A superação do paradigma baseado na mera transmissão do conhecimento pelo professor, na memorização dos alunos numa aprendizagem individualista, das quais muitas vezes o professor julga ter obtido êxito pela quantidade de informações que transmitiu, em muito podendo ser informações descontextualizadas com o mundo real e concreto, leva a um gasto de energia desnecessário, já que as estatísticas mostram o quanto defasado está o sistema de ensino brasileiro.

O desafio imposto aos professores é mudar o eixo de ensinar para uma realidade onde professores e alunos possam estar num processo permanente de aprender a aprender.

O paradigma na era digital, na sociedade da informação, requer uma prática docente assentada na construção individual e coletiva do conhecimento. O professor precisa saber que pode romper barreiras dentro da sala de aula criando possibilidades para a “autoria e colaboração” colocando as tecnologias digitais a serviço da aprendizagem. Os alunos passam a ser descobridores, transformadores e produtores do conhecimento. Dependendo também a qualidade e a relevância da produção dos talentos individuais dos alunos que passam a ser considerados como portadores de inteligências múltiplas Gardner (1994). Como parceiros, professores e alunos desencadeiam um processo de aprendizagem cooperativa para buscar a produção do conhecimento.

A abordagem colaborativa depende dos professores e gestores da educação, que deverão tornar-se sensíveis aos projetos criativos e colaboradores.

Delors (1998) coordenou o relatório para a Unesco da Comissão Internacional sobre educação aponta para a necessidade da formação continuada. Ele aponta uma aprendizagem ao longo da vida assentada nos quatro pilares: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos e aprender a ser.

Desta forma para Delors (1998, p. 99):

> A educação deve contribuir para o desenvolvimento total da pessoa, espírito e corpo, Inteligência, sensibilidade, sentido estético, responsabilidade pessoal, espiritualidade. Todo o ser humano deve ser preparado, especialmente, graças a educação que recebe na juventude, para elaborar pensamentos autônomos e críticos para formar os seus próprios juízos de valor, de modo, a poder decidir, por si mesmo, como agir nas diferentes circunstâncias da vida.

Os quatro pilares da educação vem para tentar superar a desumanização do mundo, visando contemplar o "desenvolvimento integral da pessoa: inteligência, sensibilidade, sentido ético e estético, responsabilidade pessoal, espiritualidade, pensamento autônomo e crítico, imaginação, criatividade, iniciativa". (GADOTTI; COLL, 2000, p.25).

Esses pilares são conceitos de fundamentos educacionais baseados no "Relatório Jaques Delors", resultados dos trabalhos desenvolvidos de 1993 a 1996 pela Comissão Internacional sobre a Educação para o Século XXI, da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura (Unesco), com a qual colaboram educadores do mundo inteiro.

A comissão ofereceu uma nova visão para a educação a ser promovida neste novo século, apresentando uma proposta de organização em torno de "quatro aprendizagens fundamentais", os pilares do conhecimento;

Aprender a conhecer - é necessário tornar prazeroso o ato de compreender, descobrir, construir e reconstruir o conhecimento para que não seja efêmero, a fim de que se mantenha ao longo do tempo e de que se valorizem a curiosidade a autonomia, e a atenção permanentemente.

É preciso também pensar o novo, reconstruir o velho e reinventar o pensar.

Aprender a fazer – a rápida evolução por que passam as profissões pede que o indivíduo esteja apto a enfrentar novas situações de emprego e a trabalhar em equipe, desenvolvendo espírito cooperativo e de humildade na reelaboração conceitual e nas trocas , valores necessários ao trabalho coletivo.

Ter iniciativa e intuição, gostar de uma certa dose de risco, saber comunicar-se e resolver conflitos e ser flexível. Aprender a fazer envolve uma série de técnicas a serem trabalhadas.

Aprender a conviver – no mundo atual, tão repletos de conflitos, este é um importantíssimo aprendizado a ser valorizado: aprender a viver com os outros, a compreendê-los, a desenvolver a percepção de interdependência a, administrar conflitos, a partir de projetos comuns, a ter prazer no esforço comum.

Aprender a ser – é importante desenvolver a sensibilidade, os sentidos ético e estético, a responsabilidade pessoal, os pensamentos autônomos e crítico, a imaginação, a criatividade, a iniciativa e o crescimento integral da pessoa em relação à inteligência. A aprendizagem precisa ser integral, não negligenciando nenhuma das potencialidades de cada indivíduo.

As raízes que levaram os homens a este estado de "ser embrutecido" ocorreu quando em nome da cientificidade teve a sensibilidade destruída. Cardoso (1995, p.31), justifica quando explica:

> Em resumo, o paradigma cartesiano-newtoniano orienta o saber e a ação primordialmente pela razão e pela experimentação, revelando assim o culto do intelecto e o exílio do coração. O universo na ótica mecanicista, está organizado a partir da linearidade determinista de causa e efeito. Sua epistemologia reducionista fragmentou tanto a nossa realidade externa (impessoal) quanto a interna (psíquica). No plano existencial, a ética individualista e os valores materiais cimentam a circulação do ter. O maravilhoso progresso científico-tecnológico é fruto desse paradigma; todavia nele residem as causas da crise muntidimencional que vivemos, com a agudização da violência, da depredação do ambiente físico, social e interior.

Ao priorizar os quatro pilares da educação está se imprimindo um caráter humanista a formação; quando se busca processos que aflorem a sensibilidade, a afetividade, a paz e o espírito solidário, que precisam ser resgatados antes que os nomes se destruam uns aos outros. Dessa forma todos as facilidades que a evolução tecnológica propiciou será em benefício da evolução da humanidade.

Os profissionais do século XXI deverão trazer consigo as características de seres criativos, autônomos, questionadores, participativos, reflexivos e principalmente transformadores da realidade social. Com esse desafio, Gadotti (2000, p.251), atribui à escola a missão de:

> Amar o conhecimento como espaço de realização humana, de alegria e de contentamento cultural; cabe-lhe selecionar e rever criticamente a informação; formular hipóteses; ser criativa e inventiva (inovar); ser provocadora da mensagem e não pura receptora; produzir construir e reconstruir conhecimentos elaborados. E mais: numa perspectiva emancipadora da educação a escola tem que fazer tudo isso em favor dos excluídos. Não discriminar o pobre. Ela não pode distribuir poder, mas pode construir e reconstruir conhecimentos, saber, que é poder. Numa perspectiva emancipadora da educação, a tecnologia não é nada sem a cidadania.

Os professores que sentirem-se desafiados a uma prática pedagógica emancipadora deverão organizar sua proposta numa complexa teia de relações e interdependência na qual os trabalhos coletivos exigirão colaboração e a participação de todos.

A troca de uma prática pedagógica que supere a fragmentação e a reprodução do conhecimento, por uma que enfatize o desenvolvimento do aluno no processo educativo transformando o aluno em um processo cognoscente que valorize a reflexão, a ação, a curiosidade o espírito crítico e o questionamento. Para Behrens (2011), a produção do conhecimento com autonomia, com criatividade, com criticidade e espírito investigativo, provoca a interpretação do conhecimento e não apenas a sua aceitação.

Buscar um ensino baseado na autoria e colaboração como princípio educativo e não apenas como princípio científico não se tratando de uma mudança de método e sim de uma proposta pedagógica. Demo (1996, p.28-29) considera:

> É fundamental que os alunos escrevam, redijam coloquem no papel o que querem dizer e fazer, sobretudo alcancem a capacidade de formular.
>
> Formular, elaborar são termos essenciais da formação do sujeito, porque significam propriamente a competência a medida que se supera a recepção passiva do conhecimento passando a participar como sujeito capaz de propor e contrapor...Aprende a duvidar, a perguntar, a querer saber, sempre mais e melhor. A partir daí, surge o desafio da elaboração própria, pela qual o sujeito que desperta começa a ganhar forma, expressão, contorno, perfil. Deixa-se para trás a condição de objeto.

Rosado (2007) reflete sobre “aprendizagem significativa e aprendizagem colaborativa” conceituando a partir do pensamento de Campos (2003):

> Na aprendizagem significativa o aluno constrói o seu conhecimento e atribui sentido próprio aos conteúdos transformando as informações procedentes dos diferentes

> saberes disciplinares, e do senso comum, relacionando o objeto de pesquisa e as diferentes áreas do conhecimento.

Jonassen (1996), destaca como características da aprendizagem significativa:

> (a) ativa: experimentação com aprendizagem a partir de situações relevantes;
>
> (b) construtiva: construção de significado sobre a experiência a partir de conhecimentos anteriores adquiridos.
>
> (c) reflexiva: reflexão sobre a própria experiência , analise;
>
> (d) colaborativa: participação de comunidades e aplicação das habilidades de cada membro em objetivos compartilhados;
>
> (e) intencional: ter uma meta em tudo que se faz,
>
> (f) complexa: saber que os problemas do mundo são complexos , irregulares e mal estruturados:
>
> (g) contextual: aprendizagem situada em algum contexto significativo para o aprendiz, ancorada no mundo real;
>
> (h) coloquial: as pessoas procuram soluções conversando com outras pessoas.
>
> .

A aprendizagem significativa defendida por Jonassen (1996, p.73), baseada nos conceitos do construtivismo que segundo Piaget “o conhecimento é constituído pelo sujeito mediante um processo de interação sujeito e meio”. (PIAGET apud ROSADO, 2007). Destaca que uma proposta baseada na produção de Vídeo valoriza a liberdade e a escolha de cada participante, portanto “ativa” e “construtiva”, o seu olhar é único diante da sua realidade, portanto “contextual”. Estimula a iniciativa e a ação diante de uma determinada situação “intencional” num caminho de desenvolvimento em sintonia com o seu tempo e cultura.

As tecnologias para promover aprendizagem eficaz devem levar em conta esses fatores em conjunto.

Na colaboração, é indispensável a interação entre os sujeitos e a ajuda de um ao outro.

Na concepção de cooperação, além destes elementos existentes na colaboração, também deve existir tolerância a ideias diferentes, constante negociação, manutenção do respeito entre os indivíduos, relações não hierárquicas, atividades e ações coordenadas na dinâmica das relações.

Nesse contexto o conceito de zona de desenvolvimento proximal, Vygotsky, 1987

apud Rosado, 2007, p.9, trata como:

> Desenvolvimento das potencialidades, onde o que sabe mais ou tem mais experiência sobre determinado assunto ajuda quem tem menos, assim como o uso da linguagem para estruturar o pensamento e comunicar o conhecimento, se fazem necessários para a resolução de problemas em comum, de modo a facilitar a exposição de idéias e o entendimento do pensamento do outro.

A figura usada por Rosado (2007, p.9) planifica a dinâmica de um trabalho que prime pelo desenvolvimento dos conceitos de cooperação que engloba o de colaboração.

A disposição dos conceitos de forma circular, se faz necessário para a superação de relações hierárquicas, para que deste modo facilitar a exposição de idéias e o entendimento do pensamento do outro.

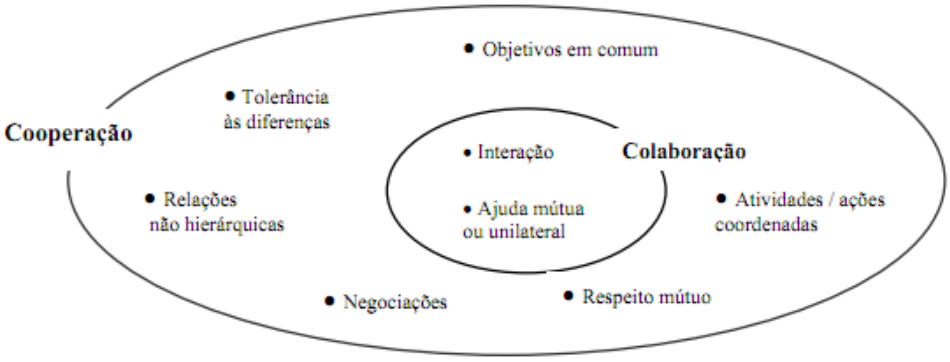

Figura 1. Na colaboração é indispensável a interação entre os sujeitos.

Fonte: Autoria coletiva na educação

Campos (2003, P.26) define aprendizagem cooperativa como:

> Uma técnica ou uma proposta pedagógica na qual os estudantes ajudam-se no processo de aprendizagem, atuando como parceiros entre si e com o professor, com o objetivo de adquirir conhecimento sobre um dado objeto. A cooperação como apoio ao processo de aprendizagem enfatiza a participação ativa e a interação tanto dos alunos como dos professores.

É preciso pensar na proposta do Vídeo como autoria já que o mesmo contempla os

propósitos citados acima, permitindo que o aluno desenvolva essas habilidades.

1.4 O CURRÍCULO E A ESCOLA

A partir de que momento pode-se pensar em uma proposta de trabalho que contemple ao mesmo tempo as necessidades da sociedade, pessoas produtoras da sua história integrando as características da mesma , sociedade da tecnologia.

O uso da tecnologia móvel (celulares, câmeras, *smartphones*...) de possível acesso para a maioria pode ser transformada em mais uma ferramenta na consolidação dos saberes que a escola precisa trabalhar.

Repensar a prática é repensar, portanto, a escola do ponto de vista do seu currículo. Entendendo o currículo como a "vida da escola".

Para Sacristán (1998, p.125) o currículo escolar que é o instrumento deste a política educativa e desde a administração como instrumento da mesma. Referindo-se a essa função do plano do currículo ao defini-lo como "a forma com que os objetivos e os conteúdos vão sendo dispostos para representar o progresso pelos diferentes níveis de escolaridade".

A partir deste princípio o plano curricular do âmbito político e administrativo pode desempenhar um papel orientado do ponto de vista pedagógico.

Ao referir-se a educação obrigatória, deveria refletir uma filosofia educativa coerente com as funções da educação geral armando-se de justificativas de oportunidade cultural explicitação do modelo de cidadão que busca e o tipo de sociedade ao qual se dirige.

Ao decidir sobre a elaboração de uma proposta de currículo, referindo-se a escolaridade obrigatória, está na seleção do que será a cultura comum, como se ordenará e como se dará o acesso as possíveis ramificações as especificidades para chegar a essas respostas parte-se da pergunta: Que função social e cultural vai cumprir a escolaridade para cada cidadão e cidadã? Devendo-se considerar as necessidades e interesses, do sujeito da educação, a vida exterior à escola (herança cultural, tipo de sociedade em que vive) e os conteúdos das matérias de estudo segundo seu valor educativo.

Para Tyler 1973 apud Sacristán, 1998, p.236, a educação geral, que não se realiza apenas nas instituições escolares, capacita os indivíduos para que adquiram e compartilhem a cultura, o que não significa que a adotem passivamente. A educação escolarizada deve facilitar uma visão reflexiva da cultura que rodeia o aluno, sob determinada opção filosófica, para que a compreenda e possa chegar e fazê-la progredir, não para que a assimile passivamente.

Tempo, estudos e pesquisas são dedicados em busca de uma definição para currículo, Sacristán (2007), lembra que é importante considerar em qualquer conceitualização:

> O estudo do currículo deve servir para oferecer uma visão de cultura que se dá nas escolas, em sua dimensão oculta e manifesta, levando em conta as condições em que se desenvolve. O currículo é um campo no qual interagem ideias e práticas reciprocamente. Como projeto cultural, elaborado, condiciona a profissionalização do docente e é preciso vê-lo como uma pauta com diferente grau de flexibilidade para que os professores intervenham nele.

Skilbeck 1982, apud Sacristán, 1998, p.238, aponta como critérios para a organização desse currículo: a) buscar os elemento básicos para iniciar os estudantes no saber e na experiência humana, b) ver que aprendizagens são necessárias para a participação numa sociedade democrática, c) aprendizagens que sejam úteis para que o aluno ou defina, determine e controle sua vida, d) aprendizagens que facilitem a escolha no trabalho e no ócio, e) e as que proporcionem, conceitos, habilidades, técnicas e estratégias necessárias para aprender por si mesmo.

Sacritán (1998, p.286) discorre sobre “decidir tarefas ou oportunidades de aprendizagens”, os objetivos e conteúdos por si mesmo, ainda que sejam explicitamente declarados, não são o currículo real sendo necessário desenvolver práticas para possam tornar-se realidade o que criativamente se refere a “imaginação educativa”. Sendo que o mais relevante não é o que se diz que se faz, mas o que verdadeiramente se faz; o significado real do currículo não é o plano ordenado, seqüenciado, nem que se definam as invenções, os objetivos concretos, os tópicos, as habilidades, etc..., que se diz que os alunos aprenderão, mas a prática real que determina a experiência de aprendizagem dos mesmos.

Daí a importância para o professor se dispor de um repertório de tarefas, saber escolher as mais adequadas e estimulantes, dispor de alguma valorização sobre as

possibilidades que tem, estabelecer sequência coerente entre as mesmas e saber desenvolvê-las nas condições reais e com o grupo de alunos. (GIMENO, 1998).

Na entrevista à Revista Nova Escola, Blikstein (2012, p.18-19), alerta sobre a realidade de ter a tecnologia em todos os aspectos da vida, portanto a escola não pode mais desconsiderar esse fato, sendo importante usar a tecnologia para desenvolver formas radicalmente diferentes de aprender.

Repensar o Currículo Escolar, fazer uso da tecnologia, que a maioria tem acesso, incluir projetos de que envolvam as Mídias Digitais é proporcionar ao educando uma forma mais sofisticada de aprender e a pensar.

O uso da tecnologia do Vídeo na sala de aula possibilita um ensino e uma aprendizagem, mais criativa, autônoma, colaborativa e interativa.

A experiência do uso de produção de Vídeo nas aulas requer uma redefinição da escola que ainda privilegia o código escrito.

2 METODOLOGIA DE PESQUISA

A Metodologia utilizada para a elaboração de uma proposta é um processo em que a partir de uma necessidade da escolha de um tema, onde se define o problema para buscar as formas de solucioná-lo.

Sendo que esta pesquisa que buscou a realidade e os anseios dos alunos das turmas do segundo e terceiro ano do Ensino Médio por meio de questionário com caráter quantitativo e após a verificação dos resultados a pesquisa Bibliográfica.

Partindo do princípio que a realidade é dialética e enquanto dialética, a realidade implica o reconhecimento de sua necessidade de compreensão como um todo estruturado que se desenvolve e se recria.

O presente estudo pretendeu responder as seguintes indagações:

Como a escola trabalha a possibilidade de autoria por parte do educando?

Como os recursos digitais, no caso o Vídeo, são utilizados na escola?

Quais as possíveis contribuições desta ferramenta para o processo de ensino aprendizagem?

Em relação ao contexto da pesquisa que ocorreu em uma escola estadual da cidade de Cacequi localizada na região centro-oeste do estado do Rio Grande do Sul. Esta escola esta localizada em um bairro bem afastado do centro da cidade que atende a clientela de alunos de mais duas vilas localizadas próximas e todas na periferia da cidade. Esta escola atende nos três turnos as seguintes modalidades de ensino: Educação Infantil, Ensino Fundamental, Ensino Médio e Alfabetização de Jovens e Adultos. A escola ocupa um espaço de um quarteirão onde apresenta um ambiente físico amplo com salas e laboratórios devidamente

equipados. Quanto aos recursos digitais possui laboratório de informática, dois aparelhos de data-show, filmadora, câmera fotográfica um notebook , impressoras três aparelho de televisão. Em se tratando de equipamentos tecnológicos pode-se observar que a escola está preparada.

A escolha das turmas a serem pesquisadas definiu-se por ser as turmas que trabalho.

Para a coleta de dados utilizou-se um questionário, com questões que permitissem uma análise quantitativa da situação, realizada com todos os alunos destas turmas mencionadas.

Após a verificação e constatação dos dados deu-se o início da “Pesquisa Bibliográfica”, que é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos, do qual o pesquisador contrapõe os dados, e também permite ao investigador a cobertura de uma variedade de fenômenos muito mais ampla do que se poderia pesquisar diretamente.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O momento demanda dos educadores e das políticas educacionais posturas e soluções diferentes diante dos novos desafios da sociedade. Enquanto observa-se uma escola fora do seu contexto, sentem-se educadores angustiados, ávidos por uma solução, em busca de algo que poderá uni-los em torno de uma construção de significados comuns, com vista a superação de propostas e atividades sem sentido. Ao serem questionados sobre a proposta de autoria da escola bem como o uso da ferramenta digital Vídeo os alunos do Ensino Médio responderam:

O processo de ensino realizado na escola dá espaço para a criação? (autoria) Foram unânimes ao responder, "poucas vezes".

Com relação a utilização dos Vídeos na sala de aula. Apurou-se: alguma ilustração feita com Vídeos prontos da internet. Observam-se também registros realizados dos eventos da escola somente com o propósito de "Memória", sem a intenção da utilização dos mesmos para estudos posteriores.

E a pergunta que expressa o grande anseio da pesquisa. Qual é o espaço que a escola dá a "Criação de Vídeos observando a temática da Autoria na Construção dos Saberes" e as técnicas como criação, edição, exibição. Ao responder novamente observou-se a unanimidade da "utilização esporádica" de tal recurso, muito embora a escola tenha disponível toda essa tecnologia, (Filmadora, *Notebook*, *Datashow*, Computadores).

A maior parte dos alunos demonstrou interesse na possibilidade de tornar-se autor do seu processo de aprendizagem vendo na criação de Vídeos uma ferramenta para a concretização desse propósito. Partindo desse dado, permanecem as indagações: Como considerar as novas possibilidades trazidas pelas tecnologias digitais como suporte para as inovações pedagógicas? De que maneira a informação e a interação com o professor por meio

desses recursos e de outras mídias, podem ajudar na aprendizagem? Como o uso das tecnologias pode interferir no acesso e na capacidade de agir sobre aprendizagem?

Essa geração entende a tecnologia como meios e instrumentos de comunicação, mas pouco as identifica como recursos, ferramentas ou interfaces para a aprendizagem. Entendida como se a escola não pudesse ser vista como um ambiente de criação, de interação, de comunicação, e que não pudesse valorizar os demais processos de aprendizagem.

O que se observa na escola, os recursos tecnológicos pouco são utilizados para provocar mudanças nos modos de pensar, aprender, ensinar e também de constituir o currículo escolar.

Faz-se necessário uma resignificação da escola para uso criativo com as tecnologias, refletindo como se ensina e como se aprende considerando o novo perfil e aluno que cresce em um mundo digital.

Todos são responsáveis pelas mudanças (alunos, professores) e, nomeando Paulo Freire "segundo o qual quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender". Os alunos podem compartilhar suas experiências digitais com os professores de forma que possam integrar experiências digitais na educação escolar.

Segue como contribuição um conjunto de práticas para o uso do Vídeo na sala de aula:

Com as "Oficinas Vídeo na Escola" espera-se sensibilizar os jovens e o universo das escolas para o potencial da produção audiovisual como ferramenta de comunicação, incentivando a interdisciplinaridade nos processos educativos.

Mais do que ensinar técnicas e linguagem audiovisual a metodologia das "Oficinas Vídeo na Escola" buscará:

- Potencializar a imaginação;

- Proporcionar novas formas de sentir;

- Estimular a compreensão do outro e de suas visões de mundo;

- Proporcionar a vivência do sentimento de sua época, num movimento de reconhecimento e harmonização com seus contemporâneos;

- Provocar o despertar para o que pode ser construído para um projeto de futuro;

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso da tecnologia na sala de aula constitui um desafio, já que ela traz novos elementos, altera dinâmicas sociais e cria uma relação de maior diálogo entre professor e aluno. A inovação surge onde existe uma vontade de experimentar. Vivencia-se um momento em que a utilização dos recursos tecnológicos na prática da educação não está consolidada.

Uma crise de sentidos na educação se revela pela indiscutível necessidade de alunos e educadores de reencontrar o fio da meada em torno de uma construção de significados comuns, condição para que a escola possa cumprir sua função social. Resta ao professor abrir-se para uma mudança de postura, pois ao inserir as novas tecnologias em sua prática precisará estar aberto para as inúmeras possibilidades que surgirá como o lúdico, a cultura de tentativa e de erro da troca e de fazer juntos contribuindo para a construção de laços afetivos e intelectuais com seus alunos.

Diante dessa possibilidade o professor terá que escolher em lançar-se ou seguir protegido atrás de convicções ultrapassadas. Inovar é uma arte como lembra Ferreira Gullar apud Padilha (2012, p.20), “a arte existe por que a vida não basta”.

O presente trabalho que teve como foco de pesquisa as possibilidades que a ferramenta digital do Vídeo no uso de uma proposta de trabalho que priorize a Autonomia e a Criação, visando investigar e apontar contribuições desta tecnologia no processo de ensino aprendizagem.

As Tecnologias são instrumentos de pensamentos que se inserem no processo educativo em função de suas características, funcionalidade e das práticas culturais que desenvolvem nos grupos culturais.

O uso da Tecnologia do Vídeo na sala de aula possibilitará um ensino e uma aprendizagem, mais criativa, autônoma, colaborativa e interativa.

A experiência do uso de produção de Vídeo nas aulas requer uma redefinição de currículo na escola que, ainda privilegia o código da escrita. Sendo que a linguagem do Vídeo responde a sensibilidade dos jovens e da maioria da população adulta. Os Vídeos são dinâmicos, dirigindo-se a afetividade para posteriormente chegar a razão.

REFERÊNCIAS

BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediações Pedagógicas.** 19.ed. Campinas: Papirus, 2011.

BOMENY, Helena e org. **Tempos modernos, Tempos de Sociologia.** São Paulo: Editora do Brasil, 2010.

BRAGA, José Luiz; CALAZANS, Regina Zamith. **Comunicação e educação**. São Paulo: Hacker, 2001.

CAMPOS, Fernanda C. A. *et al.* **Cooperação e aprendizagem on-line.** Rio de Janeiro: Dp& A / Lamparina, 2003.

CASTRO, Alexandre Becker de. Construir Conhecimento de Forma Colaborativa. In: **Revista Nova Escola.** Edição Especial. "Caminhos para inovar" Abril: 01/20 Outubro de 2012. Disponível em: <http//www.novaescola.com.br> Acesso em: 5 ago. 2012.

COSCARELLI, Carla Viana (org). **Novas Tecnologias, Novos contextos, novas formas de pensar**. 3.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

DEMO, Pedro. **Educar pela pesquisa**. Campinas: Autores Associados, 1996.

DELORS, Jaques *et al*. **Educação:**Um tesouro a descobrir-Relatório para Unesco da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. São Paulo: Cortez/UNESCO, 1998.

ESTEVE, José. **Mudanças sociais e função docente.** In. NÓVOA, Antônio, Professor. Professora. Porto: Porto Editora, 1995

FISCHER, Rosa M. B. **O Dispositivo Pedagógico da Mídia,** Modos de Educar na (e pela televisão). São Paulo: Educação e Pesquisa, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes Necessários a Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, Moacir e colaboradores. **Perspectivas Atuais da Educação.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

GARDNER, Haward. **Estruturas da Mente.** As teorias as Inteligências Multiplas. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

GRAMSCI, Antônio. Pedagogo da Emancipação das Massas. **Revista Nova Escola**. Grandes Pensadores. Editora abr./jun./julh., 2004.

JONASSEN, David. **O uso das novas tecnologias na educação a distancia e a aprendizagem construtivista.** Em Aberto, Brasília, a.16, n.70, abr. – jun. 1996.

LIPMAN, Mathew. **O pensar na Educação**. Petrópolis. Vozes, 1992.

MORAN, José Manoel. **Desafios da televisão e do vídeo à escola.** Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/desafio.htm> Acesso em: 8 set. 2012.

_____. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. Artigo publicado na revista. **Informática na Educação:** Teoria & Prática. Porto Alegre, vol. 3, n.1 (set. 2000) UFRGS. Programa de Pós-Graduação em informática Educação, p.137-144.

_____. Mudanças na comunicação pessoal. São Paulo: Paulinas, 1998.

_____. **Novas tecnologias e mediações pedagógicas e Org.** 19.ed. Campinas: Papirus, 2011.

_____. O Vídeo na sala de aula. In.: **Revista Comunicação Educação.** São Paulo. ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/moran/vidsal.htm> Acesso em 10 jul. 2012.

_____. Pedagogia integradora do presencial-virtual. São Paulo, 2002. Disponível em: <www.eca.usp.br/prof/moran/pedagogia.htm> Acesso em: 25 jul. 2012.

PADILHA, Márcia. Parceria construtiva. **Revista Nova Escola.** São Paulo, n.256, p.18-19, out. 2012.

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2002.

ROSADO, Luis Alexandre da Silva. **Autoria Coletiva na Educação.** Mestra em educação e cultura contemporânea. Novembro de 2007. Disponível em: <http://www.google.com.br/url?source=imglanding&ct=img&q=http://3.bp.blogspot.com/-yOHiIuwBrGs/Trck7uov9NI/AAAAAAAAAUo/umDtc3kj3M4/s1600/coopecola.png&sa=X&ei=jxSVUKncHY-60QHHq4F4&ved=0CAsQ8wc4Jw&usg=AFQjCNEOy7aRYRAprOv1a7FT4qqAZBDplA > Acesso em: 10 ago. 2012.

SACRISTÁN, J Gimeno. **Compreender e transformar o ensino.** Tradução Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artmed, 1998.