

UNIVERSIDADE DE SOROCABA
PRÓ-REITORIA ACADÊMICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA

Marcia Maria Cassin de Lucena

EDUCOMUNICAÇÃO: AS MÍDIAS MÓVEIS NA CULTURA ESCOLAR

Sorocaba / SP
2013

Marcia Maria Cassin de Lucena

EDUCOMUNICAÇÃO: AS MÍDIAS MÓVEIS NA CULTURA ESCOLAR

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Tarcyanie Cajueiro Santos

**Sorocaba/SP
2013**

Marcia Maria Cassin de Lucena

EDUCOMUNICAÇÃO: AS MÍDIAS MÓVEIS NA CULTURA ESCOLAR

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba.

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA:

Ass.: _____

Pres.: Prof^a. Dra. Tarcyanie Cajueiro Santos

UNISO – Universidade de Sorocaba

Ass.: _____

Exam.: Prof. Dr. Luiz Fernando Gomes

UNISO - Universidade de Sorocaba

Ass.: _____

Exam.: Prof. Dr. Paulo Celso Silva

UNISO – Universidade de Sorocaba

Dedico a minha Dissertação de Mestrado:

Ao meu marido José Lucena, pelo seu carinho e amor inefável.

Para meus filhos, Thiago e Natália, luzes de sabedoria e compreensão.

Para meus pais, Geraldo e Ana, pelo infinito amor a mim dedicado.

Para minha irmã Sonia, tão presente em minha vida.

E para o meu irmão Antonio Carlos... “estrela” que brilha e ilumina os meus passos.

AGRADECIMENTOS

Lançar-se em um projeto de vida tão árduo, como a realização deste trabalho, não seria viável sem o apoio e o afeto de tantas pessoas especiais. A vocês, um agradecimento sincero, contudo deixo uma ressalva: ainda que alguns nomes não foram citados, agradeço carinhosamente a todos que de forma direta ou indireta contribuíram para esse trabalho.

Assim agradeço:

Ao governo do Estado de São Paulo – Secretaria da Educação – pelo apoio financeiro;

Ao Coordenador do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura – nível de Mestrado, Prof^o Dr^o Paulo Celso Silva, pela oportunidade e aprimoramento acadêmico.

Ao Prof^o Dr^o. Osvando José de Moraes, pela dedicada orientação no percurso de minha dissertação nos anos de 2011 e 2012.

A Prof^a. Dr^a. Maria Cristina Gobbi, pelas orientações iniciais, dedicação e observações enriquecedoras.

A Prof^a. Dr^a. Tarcyanie Cajueiro Santos, minha orientadora, pela compreensão, paciência e palavras de incentivo.

Aos Professores do Programa de Mestrado em Comunicação e Cultura, caminhar preciso.

Agradeço aos meus amigos do Rotary Clube Granja Olga, apoio inexaurível;

A Prof^a. Dr^a. Beatriz Gama, incentivo inicial.

A Prof^a. Dr^a. Maura Roberti, pelas lembranças eternas de amor à profissão e incentivo ao próximo.

A minha prima Maria Inês, paciência e cumplicidade.

Aos meus colegas da EE Prof^a. Beathris Caixeiro Del Cistia, torcida carinhosa;

Aos meus colegas da EE Prof^a. Osis Salvestrini Mendes, incentivo;

Aos amigos de Mestrado, enriquecedores.

Educar para uma cidadania global é desenvolver a compreensão de que é impossível querer desacelerar o mundo e, sim, procurar adaptar a forma de educar as mudanças rápidas e aceleradas presentes em nossas vidas.

Maria Cândida Moraes

RESUMO

A proposta desta dissertação é pensar o celular como mídia em atividades pedagógicas e suas influências sobre a cultura educacional. Para tanto, apoia-se no referencial teórico da educomunicação, trabalhando os conceitos da aprendizagem e da mediação. Aponta-se a importância de se pensar a comunicação e a educação como áreas convergentes e inter-relacionadas. Nesta interface, a relevância da pesquisa reside em contribuir com questões que façam parte da agenda daqueles que pensam nas aplicações das mídias nos ambientes educacionais e se questionam sobre a eficiência das práticas pedagógicas, no sentido de mobilizar uma aprendizagem mais significativa. Entre tantas tecnologias disponíveis, o celular, cuja função era inicialmente a de realizar e receber chamadas, passou a ser uma mídia versátil, com capacidade para fotografar, filmar, assistir a vídeos, acessar a internet, entre outros. A comunicação, nessa perspectiva, é percebida por meio das relações com as tecnologias midiáticas, envolvendo interação e interatividade. Deste modo, o objetivo geral é o de compreender como esta mídia afeta o indivíduo no contexto educacional e sua relação com as práticas culturais. O objetivo específico é pensar as possibilidades do uso pedagógico do celular. Por isso, ao trazer à tona não só análises e discussões, como também experiências advindas desse espaço de formação, esta pesquisa utilizou a metodologia qualitativa. Diante dos registros organizados no espaço digital (gravações realizadas pelos estudantes), utilizou-se trabalhos com o celular como recurso pedagógico, no ano de 2011, prosseguindo no ano letivo de 2012, na Escola Estadual Prof^a. Beathris Caixeiro Del Cistia, cidade de Sorocaba, estado de São Paulo. Também foi realizada uma pesquisa documental descritiva e interpretativa, por ter como um dos seus objetivos principais analisar os mecanismos de aprendizagens dos alunos com o uso da TICs, especificamente, o celular e reconhecer a existência de uma lógica de dispositivos e ações, linguagens (mídia) e rotinas de procedimentos e relações que estão presentes na interação tecnológica e humanística do professor e aluno. Em relação aos resultados, a pesquisa buscou envolver o universo descrito pelos alunos em suas práticas cotidianas com o celular, como filmar, gravar, fotografar, enviar mensagens, ouvir músicas e enviar músicas por *bluetooth*, dentre outras, a fim de possibilitar a construção de novas formas de se dialogar com as aprendizagens.

Palavras-chave: Metodologia. Comunicação. Aprendizagem Mediada por Celular. Conhecimento. Interação, Interatividade e dialogismo.

ABSTRACT

The purpose of this dissertation is to think of the cell as media in teaching activities and their influence on the educational culture. Therefore, it is based on the theoretical framework of educational communication, working learning concepts and mediation. Points out the importance of considering the communication and education as areas converging and interrelated. In this interface, the relevance of the research is to contribute to issues that are part of the agenda of those who think the applications of media in educational environments and wonder about the effectiveness of teaching practices, to mobilize more significant learning. Among the many technologies available, the cell, whose role was initially to make and receive calls, became a media versatile, able to shoot, shoot, watch videos, access the internet, among others. Communication, in this perspective, is perceived by the relations with media technologies, involving interaction and interactivity. Thus, the overall goal is to understand how this affects the individual media in the educational context and its relationship to cultural practices. The specific objective is to think about the possibilities of pedagogical use of the phone. Therefore, to bring to light not only analyzes and discussions, as well as experiences gained this training space, this research used a qualitative methodology. Given the organized records in the digital space (recordings made by students) was used with the phone works as a teaching resource, in 2011, continuing in the academic year 2012, the State School Prof. Beathris Clerk Del Cistia, Sorocaba, São Paulo state. We also performed a descriptive and interpretive documentary research, having as one of its main objectives to analyze the mechanisms of student learning through the use of ICTs, specifically the cell and recognize the existence of a logic devices and actions, languages (media) procedures and routines and relationships that are present in the interaction of technological and humanistic teacher and student. Regarding the results, the research sought to involve the universe described by the students in their daily practices with the phone, how to shoot, write, photograph, send messages, listen to music and send music via bluetooth, among others, in order to enable the construction of new ways to engage with their learning.

Key-words: Methodology. Communication. Learning Mediated Cellular. Knowledge. Interaction, Interactivity and dialogism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Pesquisa sobre o uso das TICs no Brasil - TIC Crianças - 2009. PROPORÇÃO DE CRIANÇAS QUE POSSUEM TELEFONE CELULAR (%) – Percentual sobre o total da população entre 5 e 9 anos.....	29
Figura 2: (Pesquisa sobre o uso das TICs no Brasil - TIC Crianças – 2009, 2010, p.38.): Atividades realizadas pelo telefone celular (%) - Percentual sobre o total de pessoas entre 5 e 9 anos que utilizam telefone celular.	30
Figura 3: Gráfico: Atividades realizadas na Internet – Tipos de atividades. Percentual sobre o total de usuários de Internet: área urbana (%).	37
Figura 4: Celular moderno. Fonte: telemóvel. In Infopédia [Em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2012. [Consult.2012-01-25]..	37
Figura 5: Exemplos de celulares como mídia multimodal.	38
Figura 6: Celular descartável Fonte: Celular “descartável” chega ao Brasil. (Revistaamais – Edição nº 43 –Setembro de 2011 – http://www.revistaamais.com/galeria/.jpg . Acesso em 16.10.2011.	39
Figura 7: Tecnologias móveis e fixas no domicílio. Fonte: Comitê Gestor da Internet no Brasil (Cetic.br./ Nic.br).....	39
Figura 08: Posse individual de celular no Brasil. Fonte: http://cetic.br/usuarios/tic/2010/apresentacao-tic-domicilios-2010.pdf .p.36. Acesso em 26.01.2012	40
Figura 10: Tecnologias aplicadas à Educação.	73

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.2	Panorama dos Capítulos	12
1.3	Percurso Metodológico	15
2	A EDUCOMUNICAÇÃO E OS CONHECIMENTOS COMPARTILHADOS	17
2.1	A Questão do Aprender: expressões culturais e tecnológicas utilizadas no espaço escolar.....	19
2.2	A Mediação dos Saberes no Contexto Escolar.....	25
2.3	Mediação Tecnológica: O Uso do Celular na Escola.....	29
3	O CELULAR COMO MÍDIA.....	31
3.1	Contexto Sociocultural: sociedade tecnológica.....	31
3.2	O Advento do Digital e a Mediação do Analógico.....	40
3.3	O Conceito de mídia: comunicação primária, secundária e terciária.....	44
3.4	O receptor como produtor de sentido.....	47
3.5	O processo de virtualização no uso do celular.....	50
4	ANÁLISE DAS EXPERIÊNCIAS DESENVOLVIDAS	54
4.1	Metodologia e Fontes.....	54
4.2	Procedimentos e Fontes.....	56
4.3	Estratégias e TICs no contexto escolar.....	65
4.4	As telas: o pictórico humano no século XXI.....	70
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
	REFERÊNCIAS	91
	ANEXO A - A SD ELABORADA DO PROFESSOR.....	98

É importante discutir com os alunos os limites éticos e morais do uso do celular, e de outros instrumentos tecnológicos modernos, fora da escola. O celular é parte do cotidiano deles e ensiná-los a usá-lo com sabedoria é também parte da nossa tarefa como educadores. E esta é mais uma boa razão para usar os celulares na escola como ferramentas pedagógicas, pois com isso somos naturalmente levados ao contexto do seu uso responsável e podemos desempenhar nosso papel de educadores de forma natural.

(ANTONIO, José Carlos. Uso pedagógico do telefone móvel /Celular)

1 INTRODUÇÃO

As questões, que envolvem a proposta desta dissertação de mestrado, têm como objetivo principal pensar a possibilidade do uso pedagógico do celular. Nessa perspectiva, pretende-se envolver as práticas comunicacionais já utilizadas pelos alunos em contextos sociais, como também, os saberes que envolvem o planejamento didático do educador (a), na tentativa de intermediar ações que viabilizem a construção do conhecimento, no qual o aluno e o professor possam desenvolver relações de confiança, de maneira mais reflexiva e participativa, diante dos temas tratados na escola. Dito de outra forma, o celular, assim como outras tecnologias são pensados nesta pesquisa como mídias produtoras de sentidos, e, portanto, possíveis recursos pedagógicos, na medida em que podem servir como mediadores de universos diferentes, como é o caso do professor e do aluno.

A presença crescente e expansiva das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), como o celular na vida cotidiana, coloca neste início de século desafios múltiplos tanto para as instituições educacionais quanto para a sociedade. A questão que se impõe, nesse momento, é a de analisar até que ponto o celular, enquanto mídia móvel, é ou não, pode ou não, ser um recurso didático pedagógico interessante para a construção do conhecimento. Quais aprendizagens são potencializadas com o uso do celular? Uma vez que a presença física do celular na escola altera a homogeneidade do processo do aprender, diante das novas linguagens aplicadas às mídias e as possíveis relações de interação e interatividade frente aos saberes dos sujeitos.

No contexto atual, o uso do celular aplicado aos conteúdos curriculares e nas formas de interação entre os sujeitos implica em mudanças nas leis¹ estaduais e municipais no nosso país. Uma mídia utilizada, inicialmente, para a voz, quer dizer, para a linguagem oral, penetra nas sociedades contemporâneas como uma tecnologia de convergência digital, possibilitando novas funcionalidades reunidas em um único aparelho (rádio, TV, jornal, blogs, email, twitter, sms, dentre outras). A família e a escola, enquanto instituições encarregadas da educação das crianças e jovens são talvez as mais “desafiadas” à presença constante dos modernos meios e

1 São Paulo foi o primeiro estado a proibir os equipamentos, com a aprovação da Lei Estadual 12.730/2007, prescrevendo que "ficam os alunos proibidos de utilizar telefone celular nos estabelecimentos de ensino do Estado, durante o horário das aulas". A Lei foi regulamentada pelo Decreto número 52.625 de janeiro de 2008. Em seguida, a Prefeitura do Rio de Janeiro, em 2008, promulgou a Lei 4.734. No Ceará, a Lei 14.146/2008 vetou o uso de celulares e tocadores MP3 nas salas de aula das Escolas Estaduais. Outros projetos (nível estadual e municipal) sobre o assunto são discutidos em outros Estados.

tecnologias de informação. O celular é utilizado com frequência pelas pessoas no contexto atual, novos modelos e funções são introduzidos no mercado consumidor, possibilitando novas habilidades em seu manuseio. Castells (2005) fala da necessidade das instituições sociais se adaptarem às sucessivas inovações tecnológicas que a “era da informação” impõe a todos. Em suas palavras “[...] as sociedades que não forem capazes de lidar com os aspectos tecnológicos, irão enfrentar maiores problemas sociais e econômicos, no atual processo de mudança estrutural.” (CASTELLS, 2005 p.27)

A escola, portanto, enfrenta um duplo desafio que envolve questões de “como usar e como mediar” essas tecnologias em ambientes de ensino e aprendizagens, uma vez que popularmente, o celular tornou-se a mídia mais usada pelos jovens e adolescentes.

1.2 Panorama dos Capítulos

O trabalho reflete sobre o celular como uma mídia, com potencial para o desenvolvimento de capacidades emancipadoras dos alunos no ambiente educacional. Para tanto, levaremos em conta pressupostos das Teorias da Comunicação, da Cultura e da Educação. Esta pesquisa está dividida em três seções.

Na seção 1, discutimos a possibilidade de pensar o celular a partir da perspectiva pedagógica, e trabalhamos a educação em sua intersecção com a comunicação: A educomunicação. Nesse sentido, neste capítulo analisamos, do referencial teórico fornecido pela educomunicação, os conceitos de aprendizagem e mediação. Assim, apontamos a importância de se pensar a comunicação e a educação como áreas convergentes e inter-relacionadas. Para tanto, selecionamos Soares (2000) e Citelli (2006) na tentativa de verificar como ocorre a produção, circulação e recepção do conhecimento e da informação no espaço educacional, tendo em vista as singularidades de uma sociedade marcada pelos meios de comunicação. Outro aspecto discutido é “a questão do aprender” e as expressões culturais e tecnológicas utilizadas pelos sujeitos, no caso, o professor e o estudante, no espaço escolar. A utilização do celular como recurso pedagógico pressupõe passar por análises que envolvem três variáveis no processo do aprender: a primeira envolve a dialética dos sujeitos (professor e aluno); a segunda envolve os conhecimentos adquiridos pelos sujeitos nas práticas sociais e a terceira é ampliação de atividades desenvolvidas nas coletividades de aprendizagem.

Ao levar em conta esse pressuposto, discutiremos os conceitos de Castells (2007) no entendimento de como se processa o acesso e o entendimento de dispositivos acoplados a tecnologia móvel, a possibilidade de inclusão (acesso) dos múltiplos usos da linguagem no ambiente educacional: gêneros digitais emergentes (e-mail, *Scraps no orkut*, no *Facebook*,

blogs e *sites*, *twittadas*, comentários nos *blogs*, bate papo no MSN, poemas digitais, fóruns, listas de discussão, etc.). Nesse sentido, a questão nesse não é o aparelho, mas como essa mídia está sendo utilizada diante do processo lúdico do aprender. Ou seja, o desafio é tentar entender uma “Criança Ciber²” e não apenas “mecânica³”, no desenvolvimento de suas capacidades cognitivas.

Para abordar sobre os comandos e as familiarizações com novos tipos de práticas comunicativas na ação pedagógica, apontamos Fagundes (1993), que vem nos auxiliar no estudo sobre as transformações que as tecnologias digitais estão operando nos processos de aprendizagem e no contexto escolar. Para tanto, selecionamos, também, os autores Morin (2007), Braga & Calazans (2001), com a finalidade de refletir sobre o processo do conhecer, que é sempre um movimento na direção da construção cultural dos sujeitos. Em continuidade a este capítulo, pretendemos destacar a questão da “mediação dos saberes plurais” entre os sujeitos em ambientes de ensino e aprendizagem, já que em um ambiente, como é o de sala de aula, aparecem diversas culturas. A partir dos estudos de Paulo Freire (1979), podemos entender o processo educativo comprometido com o exercício da cidadania, que cria condições para que o aluno possa desenvolver sua competência discursiva. Esse posicionamento indica que o entendimento do aluno se faz diante da verbalização sobre a realidade existente, também expressa através do entendimento da leitura e da escrita, de maneira reflexiva e crítica.

A partir dos conceitos de Vygotsky (2005), refletimos sobre o processo pelo qual este autor considera a pessoa (indivíduo) como um sujeito social que significando transforma valores culturais, é transformada, cria e recria cultura. Também refletimos sobre os conceitos de Wallon (1981), no que diz respeito ao uso da linguagem. Para este autor, fazer uso da linguagem no desenvolvimento humano torna-se primordial, pois não apenas a escrita, a leitura, a audição e a visão estão sendo cada vez mais capturadas pelos avanços das tecnologias da informação, mas também as capacidades de criação, de imaginação e de aprendizagem. Aspectos que colocam para a escola desafios que precisam ser enfrentados no

2 Destaco alguns autores que foram interlocutores deste estudo e que fazem algumas reflexões com relação à influência das mídias digitais na vida das crianças: Castells (2007), Lèvy (2001). Para os autores, cada vez mais cedo as crianças são atraídas pelas ferramentas presentes no espaço digital e o tempo de ser criança vem sendo aos poucos reconfigurado por jogos eletrônicos e entretenimentos virtuais.

3 Em 1919, Piaget iniciou seus estudos experimentais sobre a mente humana e começou a pesquisar também sobre o desenvolvimento das habilidades cognitivas. A teoria de Piaget do desenvolvimento cognitivo é uma teoria de etapas, uma teoria que pressupõe que os seres humanos passam por uma série de mudanças gradativas, ordenadas e previsíveis. (Fonte: www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/jean-piaget/jean-piaget-1.php, 20/11/2012)

encaminhamento de uma prática pedagógica preocupada com a formação de alunos proficientes, que saibam dimensionar e operar com as condições de produção e de circulação do texto, ao longo do século XXI.

Na segunda Seção, para o aprofundamento da percepção do que confere sentido ao próprio conceito de comunicação, como para o entendimento da sociedade que dispõe de tais tecnologias, buscamos perceber as interações humanas inscritas nas relações do conhecimento com as mídias, uma vez que os meios tecnológicos de comunicação abrangem diferentes graus de envolvimento: interação e interatividade. Nesse sentido, procuramos descrever as características do movimento informacional e uma breve historicidade do desenvolvimento tecnológico, frente aos saberes os sujeitos e os contextos vivenciados. Além disso, uma outra possibilidade de estudo é verificar o conceito de mídias: primária, secundária e terciária (BAITELLO, 2001) para que se possa refletir onde professores e alunos se encontram nelas. Assim, buscamos compreender como a mídia afeta o indivíduo no contexto educacional.

A partir de Jenkins (2008), procuramos entender a lógica da interatividade midiática, pois vivemos em uma época de convergência, na qual os alunos experimentam uma série de contatos com multiplataformas midiáticas e os novos meios de entretenimento exercendo novos padrões comportamentais, perceptivos e participativos. Em continuidade aos estudos, diante dos conceitos abordados por Norval Baitello (2001), podemos pensar “como as bases vivenciais e culturais dos estudantes influenciam suas habilidades e competências no manuseio das novas tecnologias informacionais e comunicacionais”.

Essa discussão terá prolongamento com os conceitos de Lèvy (2001). Com este autor, buscaremos compreender como se dá a relação entre educação e a cibercultura na perspectiva do uso do celular como mídia no espaço virtual.

Falaremos sobre a utilização das Tecnologias da Informação e da Comunicação, especificamente, o “Celular”, bem como a Rede (Internet), nas relações sociais. Apoiados nos conceitos de Castells (2005), discutimos a telefonia móvel como agente transformador no acesso a informação, utilizado como meio de convergência digital em contextos plurais, uma vez que, a interação existente nessa mídia requer uma análise “sistêmico-relacional” e não apenas teórica. Para este autor, a comunicação em rede constitui o espaço público, ou seja, “o espaço cognitivo em que as mentes das pessoas recebem informação e formam os seus pontos de vista através do processamento de sinais da sociedade no seu conjunto” (CASTELLS, 2005, p.28). De acordo com Castells (2010), em sua obra “*Comunicacion y Poder*”, a “mensagem é a mensagem” (2010, p.537), pois o emissor encontra-se na origem da construção de significado. De fato, é uma das condições para sua construção. A outra é a

mente do receptor, seja individual ou coletiva (mente coletiva é o contexto cultural em que se produz e recebe a mensagem).

Finalizando com a Seção 3, pretendemos destacar a mediação profissional da pesquisadora com o contexto em com quem as investigações foram realizadas. Tornou-se relevante, refletir sobre uma variedade de estratégias aplicadas pelos sujeitos (professor e estudantes) no processo de construção, de aquisição de capacidade, de conteúdo e atividades coletivas aplicados com o uso do celular, ou seja, pela compreensão mediatizada dos meios, na relação com as novas tecnologias, pois de acordo com McLuhan (1964), “[...] os valores e as preferências que emergem da mera operação automática desta ou daquela tecnologia agindo em nossa vida social não podem ser perpetuados, apenas contextualizadas (MCLUHAN, 1964, p.111).

1.3 Percurso Metodológico

Na perspectiva de organizar elementos plausíveis de análises empíricas, recorreremos à metodologia qualitativa, pelo seu caráter investigativo e exploratório. É importante observar também, que este trabalho configurou-se como uma pesquisa documental descritiva e interpretativa, por ter como um dos seus objetivos principais analisar os mecanismos de aprendizagens dos alunos, com o uso da TICs, especificamente, o celular e reconhecer a existência de uma lógica de dispositivos e ações, linguagens (mídia) e rotinas de procedimentos e relações que estão presentes na interação tecnológica e humanística dos atores (professor e aluno), no contexto educacional.

Diante dos registros organizados no espaço digital (gravações realizadas pelos estudantes) e presencial (experiências relatadas pelos participantes da pesquisa, no caso, professores e alunos), conferimos o limiar do trabalho com o uso do celular como recurso pedagógico no ano de 2011, prosseguindo no ano letivo de 2012, na Escola Estadual Profª Beathris Caixeiro Del Cistia, cidade de Sorocaba, estado de São Paulo.

A pesquisa buscou envolver o universo descrito pelos alunos em suas práticas cotidianas no uso do celular utilizado para filmar, gravar, fotografar, enviar mensagens, ouvir músicas e enviar músicas por Bluetooth, dentre outras ações que possibilitassem construir “novas formas” de se dialogar com as aprendizagens desenvolvidas no ambiente educacional. Com a introdução de novas tecnologias de informação no contexto escolar, mudanças desafiadoras surgem diante do processo educacional, gerando impactos na maneira de

partilhar o conhecimento adquirido pelas gerações no processo de formação de desenvolvimento do aluno, assim como, no aperfeiçoamento profissional do educador. Falar hoje em processos comunicacionais e informacionais vêm de encontro aos estudos de Bauman (2008) focados na gestão de novas tecnologias aplicadas a aquisição do conhecimento em ambientes pedagógicos e sociais. De acordo com o autor, precisamos nos livrar de hábitos antigos, mais do que a rapidez com que adquirem os novos, pois o mais importante não é se incomodar com as questões dos padrões, mas saber lidar com as experiências, as habilidades e as parcerias humanas. Nesse aspecto, o autor aborda o conceito de “aprendizado terciário”, ou seja, “o hábito de viver sem hábitos”, conforme as palavras do autor:

Muitos jogos parecem estar acontecendo ao mesmo tempo, e cada um muda suas regras enquanto está em andamento. Esses nossos tempos se sobressaem por dismantelar marcos e liquefazer padrões sem aviso prévio. Sob tais circunstâncias, o “aprendizado terciário” – aprender a quebrar a regularidade, a livrar-se dos hábitos e a prevenir a habitualidade, a rearrumar experiências fragmentárias em padrões até agora não familiares, tratando todos os padrões como aceitáveis apenas “até segundo aviso” -, longe de ser uma distorção do processo educacional e um desvio de seu verdadeiro objetivo, adquire um valor adaptativo supremo e se torna crucial para o que é o indispensável “equipamento para a vida”. (BAUMAN, 2008, p.160).

A partir dos estudos de Bauman (2008), notamos a necessidade de “transgressão” dos alunos diante da gestão de novas tecnologias aplicadas a aquisição do conhecimento em ambientes pedagógicos e sociais. A mídia como algo que ultrapassa o objeto celular, como uma forma de apropriação tecnológica na questão de resolução de problemas, ou seja, de suas próprias dificuldades.

Para tanto, a partir registros (filmagem, gravação, fotografia, depoimentos, entrevistas, questionário, produções escritas e digitalizadas), almejamos refletir sobre como os professores ensinam as crianças e adolescentes, quando houver possibilidades de interação e adequação das tecnologias móveis no processo de ensino e aprendizagem.

Assim, elencar o celular como recurso pedagógico em sala de sala significa chamar atenção não ao objeto propriamente dito, mas a forma de como ele pode ser utilizado, recorrendo à percepção e interpretação de que não é o objeto que informa algo, mas sim a visão que podemos ter em transformá-lo em um dos “meios” de conhecimento, na perspectiva de ensino e aprendizagem dos sujeitos .

2 A EDUCOMUNICAÇÃO E OS CONHECIMENTOS COMPARTILHADOS

Comece devagar, corrija a direção, que é mais importante que a velocidade.

(Clarice Lispector: Apud, FERREIRA, 1999)

No âmbito da educação, podemos compreender que educar faz parte de um processo de aquisição do conhecimento, pois envolve as linguagens, isto é, os modos de se comunicar, visto que as palavras nomeiam coisas e as coisas são convencionalmente, nomeadas pelo homem. Nessa perspectiva, a comunicação, está presente nos processos de aprendizagem de linguagens e meios estabelecidos pelas fontes comunicativas.

Diante da existência de desafios constantes, as invenções passaram a ser exploradas na produção da escrita (impressa e digital), afetando de forma bastante direta as práticas utilizadas pelo homem no processo comunicativo. Quando o tinteiro ficava externo à caneta só podíamos escrever em lugares específicos. Primeiro as canetas-tinteiro e depois as esferográficas permitiram transportar a mídia escrita para todo o lugar. Hoje com telefones celulares não só escrevemos mensagens de qualquer lugar como também as enviamos em tempo real para variados destinatários. O uso do envio de texto pelo celular também tem nos forçado a ser mais sucintos em nossas mensagens, por questões que envolvem tanto a redução de custos, como também na praticidade de emitir várias mensagens com finalidades diferenciadas nos textos digitais (uso de abreviações, símbolos, dentre outros registros.

Trazer o celular para a escola significa incorporar uma nova maneira de reflexão sobre como reconhecer outra dinâmica da cultura, marcada por um contexto globalizado e distintas relações com o tempo (temporal / atemporal) e o espaço (presencial/ virtual). O objetivo deste capítulo é trabalhar através do referencial teórico fornecido pela educomunicação os conceitos da aprendizagem e da mediação. Nesse sentido, apontamos a importância de se pensar a comunicação e a educação como áreas convergentes e inter-relacionadas. Segundo Soares (2000, pp.12-24), o conceito de educomunicação pode ser entendido como “o conjunto das ações voltadas para a criação de ecossistemas comunicativos favorecedores tanto de relações dialógicas entre pessoas e grupos humanos quanto de uma apropriação criativa dos recursos da informação nos processos de produção da cultura e da difusão do conhecimento”. Nesse aspecto, o autor afirma que esse novo campo apresenta-se como interdiscurso, interdisciplinar e mediado pelas tecnologias da informação. Com Citelli (2006), compreendemos o papel do

“educador”, denominado como “um profissional capaz de orientar as atividades daqueles dedicados à educação nos espaços formais ou informais” (CITELLI, 2006, p.2), tais como: a televisão e o rádio ou a comunicação responsável, eticamente orientada e no interior da qual se juntam ao entretenimento e a informação às dinâmicas educativas, em condições de situar o debate acerca dos meios de comunicação em patamar crítico-reflexivo com os alunos.

No contexto escolar, seria importante conhecer como as mídias funcionam, como constroem as suas narrativas e como são elas estruturadas, enfim, perguntas que nos auxiliam acerca do entendimento dos processos de produção, circulação e recepção das mensagens midiáticas construídas pelos alunos em situações de aprendizagens. Para o autor (op.cit., p.02), o educador não é apenas um agente que liga interfaces, mas um profissional atento aos requisitos de uma sociedade que passou a construir o conhecimento em rede: nas tessituras, no compartilhamento, ou seja, na teia sustentada fortemente pelos dispositivos técnicos e tecnológicos. Conforme as palavras do autor:

Trata-se de um campo de reflexão decorrente dos novos modos de organizar o conhecimento e a informação, onde termos como educação e comunicação tornam-se convergentes em amplo sentido, não apenas na perspectiva interpessoal, mas também naquela mediada pelas novas tecnologias (CITELLI, 2006, p.3)

Observar, explorar, descrever, registrar, classificar, hierarquizar e analisar fazem parte do processo de conhecer, que é sempre um movimento na direção da construção cultural dos sujeitos, ou seja, o conhecimento cultural de uma comunidade local e global. Para Edgar Morin (2007), a cultura é um conjunto de hábitos, costumes, práticas, saberes, normas, interditos, estratégias, crenças, ideias, valores, mitos, que se perpetua de geração em geração, reproduz-se em cada indivíduo, gera e regenera a complexidade social. Em suas palavras:

A cultura acumula o que é conservado, transmitido, aprendido e comporta vários princípios de aquisição e programas de ação. O primeiro capital humano é a cultura. O ser humano, sem ela, seria um primata do mais baixo escalão. (MORIN, 2007, p.35)

De acordo com o autor, a mente (o pensamento) e a inteligência humanas questionam, problematizam, encontram soluções, inventam, são capazes de criar novas formas de interação (homem / homem) e de interatividade (homem-máquina). Nesse aspecto, a cultura é transformada pela sociedade, complexificada pelo surgimento de novas interações cognitivas. As linguagens utilizadas através dos meios multiplicam as comunicações, alimentam a complexidade das relações entre indivíduos, nas mais variadas esferas sociais.

Nessa importante relação de enlace entre os emissores, receptores, ou seja, os interlocutores da mensagem nos espaços: escolar e social, podemos dizer que o fenômeno da comunicação com o uso da TICs advém da necessidade de se comunicar, a necessidade de se conhecer o outro e principalmente, a si mesmo, diante da mediação dos saberes implícitos dos

sujeitos (professor e aluno) no contexto educacional. Assim, no processo de ensino e aprendizagens dos estudantes, observamos um conjunto de mecanismos de intervenção que envolve: jovens /mídia/escola; televisão/ criança/ valores morais; internet/leitura/; redes sociais/comunidades de conhecimento, ou seja, elementos de análises que vinculam os dois campos do conhecimento no uso das TICs, à espera de mudanças no programa curricular de ensino das escolas na perspectiva de dialogar com ambas as culturas: da escola e do aluno.

2.1 A Questão do Aprender: expressões culturais e tecnológicas utilizadas no espaço escolar.

Com o surgimento da internet na década de 1990, as gerações entraram na rede mundial de computadores, apesar de existir ainda aqueles que manifestam aversões no poder de manuseio dessa máquina. Já no final do século passado, a maioria das pessoas com acesso à internet não consegue mais imaginar suas vidas sem esse recurso tecnológico. Assim como ocorreu em contextos culturais anteriores, vivemos hoje, em uma sociedade voltada para a tecnologia da informação e esse avanço em relação ao uso desta tecnologia não pode ser abstraído pela escola que prepara para a vida, dialogando com a diversidade de valores destacados em suas expressões culturais. Aprender sobre cultura e história da humanidade é respeitar as diferenças. Há uma infinidade de possibilidades que podemos fazer por meio delas, pela tolerância e responsabilidade de ensinar e aprender e vice-versa.

O intercâmbio cultural entre educadores e estudantes embasados por fontes tecnológicas possibilita um encontro de “olhares” na direção do “saber fazendo”, propiciando um diálogo entre as regras pré-estabelecidas pelas gerações das décadas anteriores e as atuais. Nesse sentido, vale destacar a metodologia utilizada pelo professor Antonio Carlos Pastre:

Docente da Escola Estadual Cardeal Leme idealiza e cria diário digital para promover atividades ligadas à pesquisa, produção de textos e comunicação entre alunos, sempre com temática ligada à cultura e à história. Promover o desenvolvimento da educação a partir da tecnologia e acompanhar diariamente as atividades realizadas com os alunos, dentro e fora da sala de aula. Foram esses os objetivos que levaram o professor Antonio Carlos Pastre a criar um blog, espécie de diário digital, para os alunos da 6ª série da Escola Estadual Cardeal Leme, de Espírito Santo do Pinhal, interior do Estado. (Fonte: Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. Notícias: “Professor Cria Blog para Promover Atividades Extracurriculares em Espírito Santo do Pinhal”. Utilização do blog com os alunos. Material disponível na web: www.educacao.sp.gov.br, acesso em 06/03/2011).

As imposições ideológicas, tecnológicas, midiáticas, legais encontram-se no contexto atual, hibridizado pela trilogia informação-conhecimento- tecnologia. A redução do preço dos pacotes de tráfego de dados está permitindo que ainda mais pessoas utilizem a web pelo celular. Com as telas menores e, por enquanto, conexões mais lentas, muda em parte

(características de cada geração) a maneira de se comunicar; criam-se páginas mais leves, legíveis e flexíveis, que funcionam em todos os tipos de dispositivos e lugares. O avanço da tecnologia 3G, que permite tráfego de dados sem fio em velocidades rápidas, tornando possível, como por exemplo, a transmissão de vídeos pelo celular e a portabilidade, dentre outros recursos, evidenciam em grande parte dos jovens uma sedução pela aquisição e acesso a essas informações tecnológicas.

Observamos no contexto escolar, que possivelmente, o estudante recorre a um propósito no “jogo interativo” com o uso do celular, e se orienta por um esquema de representações presentes nele. O seu objetivo inicial é percorrer todos os campos (funções) oferecidos pela mídia, a fim de apropriar-se de novas habilidades tecnológicos. Esse processo cria uma “ritualização lúdica”, que o seduz ainda mais pelas adaptações inteligentes permitidas pelos toques sutis nas telas e os links e hiperlinks oferecidos pelo espaço virtual da Internet. Com o manuseio da mídia (celular), constitui-se “a recíproca da imitação”, (PIAGET,1990, p.283), ou seja, a partir de suas observações entre os demais participantes do grupo, existem novas ações a serem exploradas com o manuseio do celular. Em ambos os contextos, social e escolar, a imitação curiosa dos estudantes parece adormecer o contexto ao redor (sala de aula), situando os usuários a uma ação “não-perceptível”, permanecendo ainda interiorizada (olhar direcionado às telas dos celulares), como um “brinquedo” novo a ser explorado. Simultaneamente, nas aulas, ocorre o afastamento conceitual do usuário aos objetivos representados pelo grupo de aprendizagem (professor e alunos), um esquema de não vigilância (afastamento), um contraste com as ações do mundo exteriorizado. Assim, o prolongamento da ação evidencia uma espécie de “sedução” por parte dos alunos, indubitavelmente, organizada pelo jogo interativo alavancado pelos objetivos dos usuários, conjuntamente, aos recursos oferecidos pelo celular.

Nesse sentido, consideramos a possibilidade de se analisar as experiências adquiridas pelos sujeitos, (professor e alunos) nas práticas desenvolvidas com o uso do celular em espaços social e escolar, para assim, podermos perceber como ocorre a apropriação de determinadas ações metodológicas no desenvolvimento de processos individuais, tais como: a decifração de códigos linguísticos (verbais e não verbais expressos nas telas e/ou teclados do celular); a agilidade ou não no teclar e/ou digitar (processos realizados através do deslizamento e escolha de dedos: indicador, polegar, anular) ou o uso de maior pressão digital no teclar (digitar); as formas de adaptação (assimilação de técnicas realizadas: uso do blue tooth no compartilhamento de textos); quando há possibilidade de trocas nos sms – pessoa-a-pessoa, existe a disseminação das mensagens com maior rapidez, de forma sucinta e unilateral

no envio de mensagens (preferência do teclar a mensagem, no lugar da utilização da voz); fotografar e/ou filmar ambientes (espaço de convívio escolar e social), murais, páginas de livros (capacidades audiovisuais), jogos para celulares, multimídia (ícones, músicas, trailers; fotografar textos transcritos na lousa, telas, data show), para posterior análise em suas residências (releitura).

Contudo, de acordo com Castells (2007), diante de questões que envolvem reflexões sobre o entendimento de como se processa o uso e o acesso e os dispositivos acoplados a tecnologia móvel, encontramos o conceito de “ócio móvel” no envolvimento com o uso da tecnologia móvel, ou seja, “[...] produtores de ócio que funcionam através de dispositivos sem fio, portáteis e pessoais. O ócio móvel é um termo generalizado que envolve produção de jogos descartáveis para telefones móveis [...], como reprodutores de MP3, receptores de rádio integrados em dispositivos móveis” (CASTELLS, 2007, p. 174; tradução nossa).

Segundo Castells (2007), esses serviços oferecidos pelo celular, assim como, de informação (meteorologia, notícias, músicas, entre outros) oferecem benefícios extras às empresas firmadas somente pelo consumo, e os mesmos podem também reduzir ou excluir a comunicação entre os usuários, exercendo um “controle” maior no direcionamento do uso das funções do celular. No entanto, para Moraes (1996), não podemos separar o sujeito do objeto, pois depende do que ocorre dentro do sujeito, dos processos internos de cada indivíduo, a organização de sua própria experiência, conforme as palavras da autora:

Da compreensão do mundo em termos de fluxo universal de eventos e processos decorre uma mudança de metáfora do conhecimento constituído de blocos fixos e imutáveis para conhecimento em rede, onde todos os conceitos e teorias estão interconectados. Nesta teia interconexa, constituída de conceitos, teorias e modelos, não há nada que seja mais fundamental ou primordial do que qualquer outra coisa. (MORAES, 1996, p.61)

Embasados nos autores, entendemos que a utilização do celular como recurso pedagógico passa por análises que envolvem três variáveis no processo do aprender: a primeira é que o conhecimento não é linear e cumulativo, pois envolve a compreensão de mundo dos sujeitos. A segunda envolve os conhecimentos adquiridos pelos sujeitos nas práticas sociais e a terceira é ampliação de atividades desenvolvidas nas coletividades de aprendizagem. Contudo, não se pretende aqui “domesticar a tecnologia”, a ponto de se afirmar, quando devemos ou não utilizá-la, mas que sua apropriação deriva de possíveis mediações em relação às aprendizagens adquiridas pelos sujeitos, de maneira individual e coletiva, e assim, dialogar com as possíveis trocas oriundas de iniciativas experimentais de uso pedagógico embasadas nos conhecimentos adquiridos por ambos os sujeitos (professor e

alunos). Tal empenho submete a uma pergunta: como quantificar um conhecimento, quando muitos sujeitos expressam experiências em contextos plurais de aprendizagem?

A partir deste novo contexto que advém das tecnologias comunicacionais e informacionais, refletimos⁴ sobre como os alunos utilizam as funções do celular quando, por exemplo, emitem mensagens instantâneas (MSN, facebook, Orkut, blogs, twitter), como convergência digital (gravações de imagens, postagens no espaço digital, depoimentos (blogs), análises de estruturas textuais (gêneros), que envolvem, por exemplo: as propagandas, os telejornais, as HQs. Sempre que nos deparamos com novas tecnologias, sentimos um estranhamento inicial que dificulta o seu uso. Existem pessoas que hoje veem a tecnologia como "inimigos impostos", outras como "aliados valiosos". No início, o novo assusta e irrita. Entretanto, no contexto atual, não podemos realizar ações que antes fazíamos de forma automática, pois somos forçados a entender a lógica da interface (na versão digital e impressa), os comandos e nos familiarizar com novos tipos de práticas comunicativas. Foi assim com as secretárias eletrônicas e com os controles remotos, e atualmente, observamos ações que surgem com o uso do celular na ideia de "*self-service*"⁵ para "facilitar" ações do cotidiano social, das quais envolviam o uso do papel no serviço a ser utilizado. Possivelmente, os que se familiarizaram com o uso do computador, do celular, e da internet logo descobriram que, uma vez dominados os recursos que essas tecnologias oferecem, descobrem também que elas podem contribuir para facilitar a vida pessoal e profissional. Perdemos o medo com o uso (que transforma o "novo" em "familiar") e passamos a explorar esses usos quando compreendemos a sua funcionalidade em nossas vidas.

De acordo com Léa da Cruz Fagundes (1993), pesquisadora e coordenadora do Laboratório de Estudos Cognitivos do Instituto de Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), o estudo sobre "as transformações profundas que as tecnologias digitais estão operando nos processos de aprendizagem e na reinvenção da escola" traz a tona

4 Na perspectiva de uso do celular como mídia, as atividades desenvolvidas envolvem: pesquisas na web (internet) para elucidação de temas tratados em sala de aula; gravações de telejornais e registro de imagens (programas *movie maker*, *Paint blush*, *via bluetooth*) para explanação dos temas; análises de imagens (propagandas, novelas, minicontos, HQs, Jornais, Pop Art, etc.), manifestações artísticas, registro de sons (Arte) que envolvem o currículo escolar.

5 Nos aeroportos brasileiros, "o celular toma o lugar do papel no "*check-in*", pois com o celular, o usuário pode realizar o seu autoatendimento, apenas com o *smarthphone* em mãos. O cliente recebe um código bidimensional, que funciona como cartão de embarque eletrônico e assim evita a morosidade das filas de embarque. (Jornal Cruzeiro do Sul, "*Self Service: Celular toma lugar do papel no check-in*", tecnologia, Edição de 21/01/2013). Existe, também, outro processo semelhante utilizado como recurso do celular para embarque em viagens rodoviárias. O cliente compra a passagem no site da empresa (on line) e salva o comprovante de embarque no seu email, possibilitando a leitura na própria tela do celular para comprovar o pagamento e número da poltrona para sua acomodação na viagem.

as dificuldades que enfrentam os professores para o uso de tecnologias de informação em sala de aula:

Trata-se de uma mudança de cultura, mudanças de concepções, de um novo paradigma. Esta situação provoca instabilidade e muitas incertezas. Toda a formação dos professores tem sido feita em cima de certezas, de princípios estabelecidos para a preservação, para a conservação, na concepção de que um bom professor deve conhecer mais profundamente o que vai ensinar. (FAGUNDES, 1993, p.113)

Para Fagundes (1993), há um impasse frente os saberes culturais do educador pautados em sala de aula, pois em sua formação acadêmica, estar bem preparado significa “dominar o conteúdo”, além disso, os professores também devem ter um bom “domínio” de sua classe de alunos, para manter a disciplina, referindo-se ao “bom comportamento” dos alunos. E nesta mesma formação, eles devem também “dominar” os materiais pedagógicos, manejar bem as tecnologias de ensino. A autora fala sobre como o professor se sente ante suas fragilidades no controle de mudanças imprevistas, frente às tecnologias digitais, pois nunca se domina completamente o equipamento, e muito menos se consegue um controle seguro sobre seus usuários. Então o educador resiste, buscando defender-se. E passa a solicitar cursos, formações. Ele, que ensina e acredita no que faz, quer também ser ensinado: quer aulas, quer materiais didáticos, quer diretrizes de software educativo e manuais, tutoriais.

Pode-se dizer que a sociedade atribui ao seu sistema propriamente educacional todas as aprendizagens que, percebidas como de particular valor humano e social, não podem ser deixadas aos espaços auto-reguladores da família, da cultura e da vida prática. A base da educação consiste no direcionamento e intencionalidade social expressa (formal), enquanto nos demais espaços os processos são “espontâneos” ou eventuais. De acordo com os autores Braga & Calazans (2001), “a sociedade coloca questões de aprendizagem – a escola propõe encaminhamentos”.

A Educação se coloca como campo social legitimado para o “aprender” destacado das condições de espontaneidade e da vivência (destacado do “a vida ensina”). A Educação é então o campo em que se articulam, intencionalmente, o ensino e aprendizagem. (BRAGA; CALAZANS, 2001, p.38)

Para os autores, com “o aparato complexo de comunicações gerais em uma sociedade mediatizada, os saberes circulam na sociedade de modo acelerado, diversificado, a partir de fontes mais variadas, e vinculados a objetivos muito diferenciados. Mais do que simplesmente ‘saberes’, multiplicam-se dispositivos de mediação e circulação de saberes. Em consequência, modificam-se as aprendizagens relacionadas a tais saberes” (BRAGA; CALAZANS, 2001, p.62).

O aprender não significaria somente assimilar agenciamentos de informação, conteúdos objetiváveis, nos espaços instituídos para esse fim, mas permitir experiências de ambientes que permitem apropriá-los de diversas (outras) maneiras (BRAGA; CALAZANS, 2001 p.50).

De acordo com as palavras da pesquisadora Vera Barros de Oliveira (1999):

A força da comunicação tecnológica, com recursos da multimídia, combinando texto, imagem, som e movimento, é tal, que ainda conserva um certo caráter místico. É como se a história da informática reeditasse a história da escrita, em seu início sagrada e reservada a poucos iniciados. (OLIVEIRA, p.114,1999)

A questão do aprender, se coloca ainda em outro nível: o da clivagem entre “transmissão de informações” e o estímulo ao “desenvolvimento de competências”. Costuma-se criticar a escola como sendo meramente repassadora de informações. Na verdade, mesmo nas escolas tradicionais, determinadas competências sempre passam junto com os tipos de informações preferenciadas, sendo social ou economicamente relevantes. Nessa concepção, o auxílio de que os professores precisam e merecem receber deve se constituir num apoio em serviço e em experiências de capacitação, no qual ele possa experimentar por si mesmo as novas práticas de uso das tecnologias na educação, interagindo com seus pares na realidade de sua escola. Essa formação precisa ser compartilhada, mantendo-se a comunicação na rede para sustentar os questionamentos e as reflexões pertinentes. Para tornar-se um orientador da construção de conhecimento de seus alunos ele precisa também tornar-se um construtor de inovações.

Fagundes (2011) afirma também que “na cultura da sociedade conectada, a aprendizagem se dá no contexto de vida, e o cidadão precisa ser um aprendiz permanente.” (FAGUNDES, p.118-119). Nessa perspectiva, as novas tecnologias de comunicação social (televisão, vídeo, celular, computador, multimídia, redes de computadores) podem representar um fator crucial para se atingir a educação formal eficaz e competente. Na obra “Informática em Psicopedagogia”, da pesquisadora Vera Barros de Oliveira (1999), aborda as transformações que envolvem conceito de comunicação diante dos contextos escolar e educacional.

O conceito de comunicação escolar não pode se dissociar do conceito de comunicação social. Ambos têm de ser vistos como criação conjunta, construtiva e multidirecional de mensagens pelos emissores e receptores num contexto dinâmico, composto de conexões significativas, em constante transformação. (LÈVY, in: OLIVEIRA, p.119, 1999)

Assim, diante do surgimento e ampliação contínua de acesso às tecnologias digitais da comunicação e da informação, acreditamos que o processo de aprendizagem dos alunos vem de encontro às possibilidades de construção de métodos com foco no conhecimento adquirido com as TICs, na organização didática do professor e nas análises dos dados obtidos nessa prática.

2.2 A Mediação dos Saberes no Contexto Escolar.

Nesse momento, almeja-se refletir sobre a “mediação” dos saberes diante do uso das TICs no contexto escolar. Para tanto, adentramos o pensamento pedagógico de Paulo Freire (1983), que insere “a comunicação, como princípio que transforma o homem em sujeito de sua própria história através de uma relação dialética vivida na sua inserção na natureza e na cultura, diferenciando-o dos outros animais” (FREIRE, 1983, p.93). A partir deste autor, podemos entender que o significado de “mediação dos saberes” refere-se às possibilidades de ampliação de trocas comunicativas humanas, pois à medida que os conhecimentos e valores culturais foram aumentando ao longo da história das diferentes comunidades, os indivíduos passaram a sentir a necessidade de se criar formas alternativas de usar a linguagem e de ampliar seu potencial de trocas comunicativas.

Para Freire (1983), esse processo é significativo quando vinculado ao diálogo que contém no seu cerne ação e reflexão, levando o homem a novos níveis de consciência e, conseqüentemente, a novas formas de ação. Nesse sentido, afirma que “a fórmula que contém os elementos constitutivos para a análise do diálogo é esta: Teoria / Prática; Discurso/ Ação; Pensar/ Agir; Pensamento/ Ato” (FREIRE, 1983, p. 93). A partir desta visão, observamos que a comunicação é possuidora de um caráter problematizador que gera consciência crítica e, através do diálogo como o dado da problematização, busca-se o compromisso de transformação da realidade.

Freire (1979) se diferencia da educação tradicional, pois rejeita, especialmente, a dependência dominadora, como por exemplo, a relação de dominação do educador sobre o educando, no desenvolvimento das habilidades e competências. Na ação educativa libertadora (FREIRE, 1983, p.80) existe uma relação de troca horizontal entre educador e educando, exigindo-se nesta troca atitude de transformação da realidade conhecida.

Neste sentido, quanto mais se articula o conhecimento frente ao mundo, mais os educandos se sentirão desafiados a buscar respostas e quanto mais incitados mais serão levados a um estado de consciência crítica e transformadora frente à realidade. Esta relação dialética é cada vez mais incorporada na medida em que, educadores e educandos se fazem sujeitos do seu processo. A pedagogia foi fortemente influenciada pelos trabalhos de Paulo Freire. Para o autor, a “práxis” envolve o engajamento em um ciclo de teoria, aplicação, avaliação, reflexão, retornando à teoria. Podemos entender, que a transformação social é o produto da práxis em nível coletivo, tanto no contexto educacional, como social. Procuramos, a partir das Teorias de Paulo Freire (1979) envolver o diálogo presente nas aprendizagens

centradas na variedade de saberes dos sujeitos, nas atitudes, nas habilidades práticas, nas complementações e suplementações do que se desenvolve no ensino formal, possivelmente, ainda com tendências “autoritárias”, ou seja, com dificuldades em conectar o conhecimento adquirido pelas gerações e à habilidade de tomar atitudes construtivas na direção do conhecimento.

Paulo Freire (1979) faz referência ao papel do educador como conciliador, mediador na arte de estabelecer estratégias que privilegiem o diálogo entre os sujeitos.

O educador, a serviço do diálogo, acredita, em seu poder de criação e crítica. Estabelece, a partir de sua convivência com o educador e educando, a construção da equidade na situação que vivem. Uma pedagogia que elimina pela raiz às relações autoritárias, onde não há “escolas” nem “professor”, mas círculos de cultura e um coordenador cuja tarefa essencial é o diálogo. (FREIRE, 1979, p.34)

Torna-se visível a necessidade de uma formação significativa, o diálogo das gerações presentes ao contexto.

A integração ao seu contexto, resultante de estar não apenas nele, mas com ele, e não a simples adaptação, acomodação ou ajustamento, comportamento próprio da esfera dos contatos, ou sintoma de sua desumanização, implica em que, tanto a visão de si mesmo, como a do mundo, não podem absolutizar-se, fazendo-o sentir-se um ser desgarrado em suspenso ou levando-o a julgar o seu mundo algo sobre que apenas se acha. A sua integração o enraíza. [...] (FREIRE, 1979, p.35)

Talvez, “correções” de percurso no aprimoramento de novas estratégias de aprendizagens irão preencher as lacunas direcionadas ao desenvolvimento das potencialidades ainda não estimuladas pelos sujeitos (professores e estudantes). Valorizar as aprendizagens comunitárias na utilização com as TICs em ambientes de aprendizagens e assim envolver a solução de problemas quotidianos. Nessa abordagem, a aprendizagem de conteúdos no âmbito da educação formal, recorre tanto aos meios mais tradicionais (a palavra “meio” aqui é descrita como forma de extensão do homem, contudo uma prática desenvolvida através de meios mais utilizados as práticas de registros em papel, canetas, lápis, cadernos, apostilas, dentre outros materiais impressos), como também por outros meios tecnológicos.

Diante das faculdades de apreensão e inteligência sobre aquilo que nomeamos ou representamos em nossas representações sensoriais humanas, compreendemos como a cultura é transformada diante da fala, da escrita, das formas simbólicas mediadas pelo homem. Nessa perspectiva do vivido, da história humana, de mediação dos saberes, Vygotsky (2005, p.43) “considera a pessoa um sujeito social que significando transforma valores culturais, é transformada, cria e recria cultura”.⁶

6 Concepção da Criança: uma intersecção entre Piaget, Vygotsky e Wallon. A Página da Educação. (www.apagina.pt/, acesso em 10/08/2012).

Assim, há sempre uma memória da imagem do mundo, de maneira singular, diante de nossas faculdades de apreensão e inteligência sobre aquilo que nomeamos ou representamos em nossa riqueza polissêmica do sensorial humano.

Pensar na possibilidade de utilização pedagógica do celular pressupõe saber utilizá-lo no melhor do seu potencial, de acordo com os projetos e as decisões de cada comunidade escolar. O acesso a essa mídia condiz à necessidade de conhecer a dinâmica comunicacional dos usuários (alunos e professores) no processo de ensino e aprendizagem; os constrangimentos diante de habilidades ainda não compartilhadas pelas gerações e as alternativas desta nova estrutura comunicacional que está associada a novas maneiras de interação, interatividade e dialogismo nos contextos educacionais. No contexto atual, podemos observar professores ainda “receosos” em relação ao uso do celular com possibilidades de uso pedagógico. Talvez, devido às dificuldades encontradas no controle do acesso a rede (internet) por parte dos alunos, quando o presencial nas trocas (comentários, atividades propostas) se faz necessário.

Outro fator determinante são os relatos apresentados por alguns colegas de trabalho, que descrevem situações de utilização do celular em sala de aula pelos alunos fazendo uso de gravações “não autorizadas”. Tal fato também é relatado pela mídia televisiva, a partir de experiências mal sucedidas no uso das imagens gravadas com o celular. O uso “indevido”⁷ do celular é visto como um “meio transgressor” de regras, sejam elas internas (regimentos escolares), ou Leis Estaduais (12.730/07 e 52.625/2008 -SP).

No contexto atual, muitos usuários são capazes de usar uma variedade de aplicações ligada à telefonia móvel, como há também aqueles que se utilizam apenas dos serviços básicos (ligar e receber chamadas, mensagens de texto e voz). No entanto, não há como negar o aumento da utilização do espaço midiático, quando se recorrem à leitura e produção de textos⁸ presentes nas diferentes esferas de comunicação humana; no processo comunicativo da comunidade escolar para resolução de problemas; para acessar fontes de pesquisas (internet);

7 Fazer uso de mensagens em salas de aula (msn, facebook), fotografar e/ou filmar sem a permissão do educador e/ou direção da escola, gravação de voz (educador / educando), escutar músicas (o uso do fone de ouvido) durante explicações sobre temas tratados pelo professor(a), consultar fontes para o preenchimento de respostas (avaliações).

8 A evolução e o aprimoramento da tecnologia do celular, no acesso a informação envolve formatos diferenciados no processo da leitura e da escrita: do livro digital (aplicativos presentes nos celulares: ibooks, iTunes U, dicionários on line, tradutores, músicas, games, email, Maps, dentre outras fontes presentes nessa mídia). Essas tecnologias do celular são desenvolvidas e aprimoradas ao longo dos anos e utilizadas pelos alunos como produto de consumo ao longo dos anos.

para registrar ações didático-pedagógicas focadas em temas tratados na escola, caso a circulação de registro escrito na comunidade for precária, ou ainda quando se envolve a redução do custo da reprodução escrita (trabalhos impressos para a visualização de temas tornam-se mais onerosos). Assim, nosso intento é compreender como se realiza o uso da linguagem utilizada na tecnologia de comunicação móvel, “o audiovisual das telas” (celular, tablets), na observação de que as linguagens utilizadas com o uso do celular traduzem uma tendência maior na comunicação móvel nos dias atuais, e que se incorpora de maneira intencional e gradativa, no cotidiano local e/ou global.

Segundo Edgar Morin (2007), o uso da linguagem permite a emergência do espírito humano, necessário a todas as operações cognitivas e práticas, inerente a toda a organização social. Nesse sentido, entendemos que a tecnologia é criada para atender ou facilitar as necessidades que temos de enfrentar em nosso cotidiano. É fato também que, uma vez criada, se o acesso a esses recursos é ampliado na sociedade, ela muda a natureza do cotidiano. Assim, podemos entender a relação do processo do aprender, que a criança, o adolescente tem com o celular, diante do “novo”, no uso das linguagens, na mediação de suas habilidades, planejadamente dispostos, sejam eles físicos ou lógicos. Nas palavras do autor:

O homem faz-se na linguagem que o faz. A linguagem está em nós e nós estamos na linguagem. O autor afirma que somos abertos pela linguagem, fechados na linguagem, abertos ao outro pela linguagem (comunicação), fechados ao outro pela linguagem (erro, mentira), abertos às idéias pelas linguagens, fechados às ideias pelas linguagens. Abertos ao mundo e expulsos do mundo pela linguagem, somos, conforme o nosso destino, fechados pelo que nos abre e abertos pelo que nos fecha. Problema humano universal de variações e de modulações infinitas. (MORIN, 2007, p.38)

Possivelmente, quanto mais os sujeitos (professor e estudante) se aprimoram em suas competências “os saberes”, mais se envolvem, simultaneamente, em interações, face a face, em todos os domínios das suas vidas. De acordo com Morin (2007, p.33), “a aptidão natural para aprender encontrará seu pleno emprego na cultura, que constitui um capital de elementos adquiridos e de métodos de aquisição”.

Deste ponto de vista, parece que pensar em educação e comunicação para os próximos anos remete a pergunta: Que adultos iremos formar com esta mídia? Essa questão é pertinente para desvendarmos qual estratégia devemos desenvolver, a fim de obter sucesso na mediação e formação de nossos alunos, nas sociedades atuais. Dessa forma, não se deve banalizar o uso desses instrumentos em sala de aula, ora facilitando, ora dificultando o acesso aos botões (teclar, digitar), mas sermos co-responsáveis na arte de “saber fazer”, possibilitando assim, a predisposição para estabelecer relações críticas com tais recursos e acreditar na sua apropriação contextualizada por parte dos jovens.

2.3 Mediação Tecnológica: O Uso do Celular na Escola.

Em 2009, o Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação⁹ elabora uma pesquisa sobre o uso do computador e Internet pelas crianças entre 5 e 9 anos, a pesquisa investigou também o uso de telefones celulares entre as crianças, e revelou ser essa a tecnologia mais utilizada entre o público estudado: 64% das crianças de cinco a nove anos já usaram um telefone celular, e 14% já possuem um aparelho. Nota-se, além da alta penetração dos celulares entre as crianças, uma grande distância entre posse e uso dos aparelhos, talvez pela multiplicidade de usuários de um único aparelho, ou seja, o telefone muitas vezes pertence a um indivíduo da família, contudo é de uso coletivo.

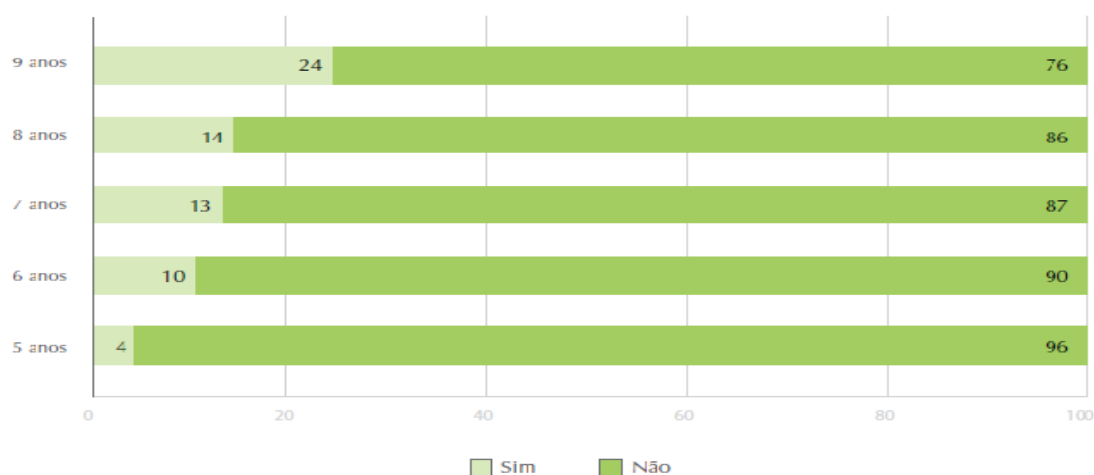


Figura 1: Pesquisa sobre o uso das TICs no Brasil - TIC Crianças - 2009. PROPORÇÃO DE CRIANÇAS QUE

POSSUEM TELEFONE CELULAR (%) – Percentual sobre o total da população entre 5 e 9 anos.
Pesquisa sobre o uso das TICs no Brasil - TIC Crianças – 2009.

Fonte: (<http://op.ceptro.br/cgi-bin/indicadores-cgibr-tic-criancas2009>, acesso: 19.09.2011).

Outro fator que reforça uma análise encontra-se na relação do local de acesso a internet mais frequente: a escola ficou atrás dos domicílios e das *lanhouses*, mencionada por apenas 14% das crianças como o local mais acessado. Apesar do pouco uso da Internet na escola, esse mesmo local foi citado como o mais importante para a aquisição de habilidades que envolvem computador. Além disso, os chamados meios de comunicação de massa, que inclui a Internet, adquirem espaço destacado no processo de interação social, notadamente por serem os principais difusores de informações e imagens em nossos dias.

9 CETIC.br (Pesquisa sobre o uso das TICs no Brasil - TIC Crianças – 2009. <http://op.ceptro.br/cgi-bin/indicadores-cgibr-tic-criancas2009>). Acesso em 19.09.2011.

Parece inequívoco que os diversos meios de comunicação exercem hoje uma função pedagógica básica: a de socializar os indivíduos e de transmitir-lhes os códigos de funcionamento do mundo, papel que a mídia compartilha com a escola. Afinal, deve-se perguntar se a escola está, de fato, preparando o aluno para o bom uso da Internet em vista da sua importância no processo (MOREIRA, 2003. In: Pesquisa sobre o uso das TICs no Brasil - TIC Crianças – 2009, 2010, p.36).

Seria interessante utilizar o telefone celular para difundir, propor e submeter à crítica dos pares (professores e alunos), em atividades pedagógicas, a possibilidade de acessar a internet (com custo menor, de serviços de banda larga fixa e móvel 3G), a fim de uma possível apropriação mediada de suas funções, tais como: pesquisar imagens, relacionar assuntos, interagir com as informações multidisciplinares, dentre outras, para o aprofundamento dos temas a serem delineados em contexto de ensino e aprendizagem. No quadro abaixo, observamos as atividades realizadas com essa tecnologia:

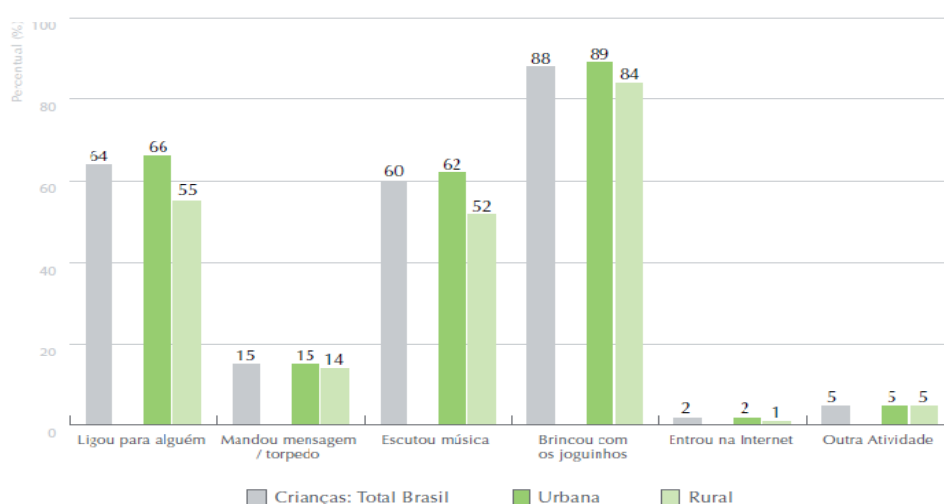


Figura 2: Atividades realizadas pelo telefone celular (%) - Percentual sobre o total de pessoas entre 5 e 9 anos que utilizam telefone celular. (Fonte: Pesquisa sobre o uso das TICs no Brasil - TIC Crianças – 2009/10, p.38. <http://op.ceptro.br/cgi-bin/indicadores-cgibr-tic-criancas2009>, acesso em 19.09.2011).

A busca de conscientização e conhecimento pressupõe a relação dialógica entre as tecnologias de informação e comunicação e a apropriação do conhecimento, através do uso das informações nelas contidas. Todavia, os professores e os alunos devem estar convencidos da utilização do celular como recurso pedagógico, pois implica em rompimentos de paradigmas em sua utilização.

3 O CELULAR COMO MÍDIA

É tão urgente quanto necessária à compreensão correta da tecnologia, a que recusa entendê-la como obra diabólica ameaçando sempre os seres humanos ou a que perfila como constante a serviço de seu bem estar. (Paulo Freire)

3.1 Contexto Sociocultural: sociedade tecnológica.

A Primeira Revolução Industrial concentra os trabalhadores em fábricas, promove o desenvolvimento urbano e muda radicalmente o caráter do trabalho. Para aumentar o desempenho dos operários, a produção é dividida em várias operações. O operário executa uma única etapa, sempre do mesmo modo, projetando um processo de trabalho em série.

Entre a segunda metade do século XIX e primeira metade do século XX, após a Primeira Guerra Mundial, surgiu um novo cenário denominado "Nova Revolução Industrial" ou "Segunda Revolução Industrial". Para Castells (1999), a energia elétrica está para a Segunda Revolução Industrial assim como a máquina a vapor esteve para a Primeira. Com a luz elétrica, as taxas de lucratividade foram elevadas, possibilitando o acelerado crescimento industrial. Foi um cenário de uma verdadeira revolução no âmbito das comunicações. Primeiro foi a substituição das ferramentas manuais pelas máquinas; posteriormente, a eletricidade e o motor de combustão interna, bem como o início das tecnologias de comunicação, como o telégrafo e o telefone. Na Segunda Revolução Industrial, é marcante a utilização dos conhecimentos científicos como guias do desenvolvimento tecnológico, sendo ambos períodos marcados por transformações constantes e de grande velocidade. (CASTELLS, 1999). De acordo com o autor, com o surgimento da energia elétrica, a partir do século XX, os modernos meios de comunicação propiciam relações mais estreitas e um maior conhecimento entre os diversos povos. A origem da Terceira Revolução Industrial encontra-se no período pós-Segunda Guerra Mundial, conforme as palavras do autor:

Os avanços da automação, da informática e da engenharia genética são incorporados ao processo produtivo, que depende cada vez mais de alta tecnologia e da mão-de-obra especializada. Os computadores tornam-se a principal ferramenta em quase todos os setores da economia, e o conhecimento, ou a informação, o requisito primordial ao trabalhador. (Revolução industrial. Disponível na Internet em: <<http://www.vestigios.hpg.ig.com.br>> Acesso em 08 Jan.2004).

Essa transformação econômica e organizacional que ocorre no mundo torna-se mais significativa diante do momento tecnológico da história da humanidade. Castells (1999) afirma que a informação tecnológica (microeletrônica, informática e telecomunicações) em torno de uma constelação de descobertas científicas e suas aplicações (biotecnologia, novos

materiais, laser, energia recarregável, etc.) está transformando a base material de nosso mundo há menos de vinte anos.

A revolução tecnológica foi estimulada por uma demanda gerada pela economia e as transformações organizacionais dos países, embora o núcleo dessas transformações seja as novas tecnologias como a base material indispensável para tais mudanças. Assim como o avanço das telecomunicações criou a infraestrutura material necessária para a formação de uma economia global, em um movimento similar ao de construções das ferrovias para a formação dos mercados nacionais durante o século XIX.

No mundo contemporâneo, vivemos uma nova economia, formada a partir da metade do século XX, que gradativamente, introduz um conhecimento mais sofisticado no processo de produção para sustentar o crescimento dos países. Castells (1999), afirma que a partir das mudanças econômicas ocorridas em 1971, no governo da União Soviética, por causa da dificuldade em desenvolver e aplicar a ciência e a tecnologia no controle da economia, o Estado enfraquece, precipitando a queda do comunismo soviético em 1989, quase vinte anos depois. Entretanto em razão do crescente papel do capitalismo econômico, o conhecimento é aplicado em novas técnicas de produção no controle da economia, aprimoradas através do conhecimento científico e tecnológico.

Diante dessa principal característica dos sistemas econômicos avançados, transcendendo as características históricas de seus modos de produção anteriores, percebemos que o crescente papel do conhecimento e tecnologia não é exclusivo da economia do fim do século XX e início do século XXI, mas que esta “nova economia” resultou de uma mudança nas técnicas de produção, ampliando-se ainda mais no contexto atual. Com os novos espaços de possíveis compartilhamentos de informações, novas práticas são associadas aos meios tecnológicos, através das revoluções pelas quais passamos.

As redes de informação, sobretudo a Internet, já no final do século XX, conectavam centenas de milhões de usuários em todo o mundo com bancos de dados de bibliotecas, museus, universidades, entre outras instituições. Entrava-se na chamada era da informação, facilitada pela popularização dos microcomputadores, pelo advento do *cd-rom* e da multimídia e por avanços tecnológicos nas comunicações por fibra óptica e satélites. A associação de televisão, computador e telefone num único equipamento capaz de atender ao comando da voz prometia revolucionar a televisão com a introdução do conceito de interatividade: a possibilidade de o telespectador interagir com as mensagens veiculadas pelo aparelho e ser capaz de responder a elas ou até mesmo modificá-las. Com a nova tecnologia seria possível estudar, trabalhar e fazer compras sem sair de casa.

No contexto contemporâneo, as tecnologias de comunicação e informação permitem flexibilidade e a descentralização da produção e do gerenciamento: as unidades de produção e comércio podem funcionar independentemente, contudo serão reintegradas através de redes de informação (internet), constituindo de fato um novo tipo de espaço econômico, denominado pelo autor como “espaço de fluxos”.

Castells (1999) a denomina como “economia da informação”, porque, em seu núcleo, a fonte fundamental da geração da riqueza se encontra em uma habilidade de obter novos conhecimentos e aplicá-los a cada espaço das atividades humanas por meio realce tecnológico e procedimentos organizacionais do processo de informação. A economia da informação tende a ser, em sua essência, uma economia global; e sua estrutura e lógica definem, dentro da ordem mundial emergente, uma nova divisão internacional. Os grandes conglomerados mundiais adquirem dimensões de multimídia e vendem seus produtos, outros suportes além do rádio, da televisão e dos jornais tradicionais, com filmes, vídeos, discos compactos, *DVDs*, parques de diversões, cinemas, teatros, esportes. E, ao mesmo tempo, revelam a capacidade de adaptação dos meios tradicionais às novas tecnologias. Para Castells (1999), os sistemas de comunicação organizados pela integração eletrônica de todos os modos de comunicação, do tipográfico ao sensorial, caracterizam-se pela realidade virtual. O autor percebe o virtual aquilo que existe na prática, manifestando-se simbolicamente. Em suas palavras:

[...] a realidade, como é vivida, sempre foi virtual porque sempre é percebida por intermédio de símbolos formadores da prática com algum sentido que escapa à sua rigorosa definição semântica. É exatamente esta capacidade que todas as formas de linguagem têm de codificar a ambigüidade e dar abertura a uma diversidade de interpretações que torna as expressões culturais distintas do raciocínio formal/lógico/matemático. É por meio do caráter polissêmico de nossos discursos que a complexidade e até mesmo a qualidade contraditória das mensagens do cérebro humano se manifestam (CASTELLS, 1999, p.228)

Sob uma perspectiva histórica mais ampla, podemos entender o surgimento da “Sociedade em Rede”, como “uma transformação qualitativa da experiência humana diante de uma diversidade de códigos e valores” (CASTELLS, 1999, p.573). Segundo Castells (1999), a comunicação e a informação se incluem em um hipertexto audiovisual digitalizado, que circulam pelo sistema de mídia diversificado. Nesse aspecto, a dinâmica da interação de produção e/ou recepção das mensagens reconfiguram novas formas de ser e existir, diante das junções tecnoculturais inseridas nos sistemas de comunicação mediados pelas TICs. Assim, as interações traduzem objetivos específicos, que envolvem tanto os atores como as instituições, sejam elas políticas, educativas, sociais. Nas palavras do autor:

[...] as bases significativas da sociedade, espaço e tempo estão sendo transformadas, organizadas em torno dos espaços de fluxos e do tempo intemporal. [...] Em razão da convergência da evolução histórica e da transformação tecnológica, entramos em um

modelo genuinamente cultural de interação e organização social. (CASTELLS, 1999, p.573)

Diante dessa visão, observamos que no contexto atual, a intensa velocidade do movimento informacional favorece diversas formas de comunicação, que se apresentam como mídias, mensagens sintetizadas, convergência digital, espaço/tempo, podendo-se prever facilmente que qualquer novo meio de informação altera qualquer estrutura.

De acordo com Citelli (2012, p.101) “as reconfigurações culturais expressam uma trajetória de junções sociotécnicas, tecnoculturais, no interior dos processos migratórios”. A partir do conceito abordado pelo autor, podemos notar que, no contexto atual, há uma tendência expressa nos/ pelos suportes que revelam modos de funcionamento diferenciados das mídias tradicionais e que possibilitam a criação de novos processos de produção e/ou recepção e circulação de mensagens.

Citelli (2012) afirma que com a fragilização dos sistemas analógicos, existe o fortalecimento da digitalização, ou seja, mecanismos através do qual as dinâmicas da produção / recepção e circulação comunicativa ganham outras direções, potencializando a cultura das convergências. Assim, de acordo com o autor, contextualizamos uma realidade midiática, que evidencia um desmembramento do advento do digital e o fim do analógico. Os conceitos a respeito de meios de comunicação mesclam-se, diante da convergência das mídias, o universo do texto, do som e da imagem. Trata-se de um novo contexto em que as pessoas vivem suas relações mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação. Dos meios para a cultura midiática, surge um novo espaço de “interfaces”, alterando o espaço tradicionalmente ocupado pela mídia impressa.

De acordo com McLuhan (1964, p.63), “toda tecnologia cria um ambiente humano totalmente novo”. De meados do século XX em diante, a palavra escrita retratada também através dos jornais passaram a ser radiodifundidos e teledifundidos (radiojornal e telejornal) e, com o advento da World Wide Web, vieram também os jornais *online*, ou ciberjornais, ou webjornais. De modo intencional, o homem recorre à utilização dos meios e aprimora as técnicas oferecidas, em diferentes contextos históricos. Para o autor (1964) qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo.

[...] não há meio de recusarmo-nos a ceder às novas relações sensórias ou ao “fechamento” de sentidos provocado pela imagem [...] Como extensão e aceleração da vida sensória, todo meio afeta de um golpe o campo total dos sentidos,[...] (MCLUHAN,1964,p.63)

Para tanto, uma das formas iniciais de manter a unidade política, segundo McLuhan (1964), ocorreu pela homogeneidade na velocidade do movimento informacional, através da

imprensa, no século XV. Já na Roma antiga, apenas “o papel manuscrito foi capaz de romper a opacidade ou reduzir a descontinuidade das aldeias tribais” (MCLUHAN, 1964, p.110).

No contexto atual, observamos que a comunicação mediada pelo celular, recorre a códigos mais sintetizados, tais como, os emoticons - mistura de emotion (emoção) com icon (ícone). Nesse sentido, os códigos utilizados reproduzem novas formas visíveis, nas quais se observa a mutação da escrita, bastante usada pelas novas gerações, no espaço virtual. A navegação pela tecnologia móvel proporciona escolhas, dentre várias opções: uso de blogs, sites informativos e interativos, chats, salas de aulas (EAD), possibilitando assim, uma realidade aumentada, diante dos temas pesquisados. Nessa relação, cabe a apropriação dos objetivos traçados pelos atores, pois devido a gama de possibilidades para seu uso, está cada vez mais criativa a interatividade com as fontes comunicacionais.

No mundo contemporâneo, os meios de comunicação convergem. A internet e as telecomunicações em geral aparecem como um novo e poderoso meio, criando uma nova lógica, que abrange atividades de cultura, entretenimento e esporte, comunicação e informação, conforme as palavras de McLuhan:

Vivemos hoje da Era da Informação e Comunicação, pois ‘os meios elétricos criam, instantânea e constantemente, um campo total de eventos interagentes do qual todos os homens participam’. (MCLUHAN, 1964, p.278)

Desta forma, é cada vez mais difícil distinguir os diferentes setores industriais da informação dos setores da cultura de massa e de entretenimento (convergência digital). Há uma multimedialidade no processo de convergência das mídias. Nesta estrutura interativa, o receptor se transforma em usuário de serviços. A centralidade das mídias procura dar voz aos sujeitos, que são vistos como protagonistas de um cenário social e cultural caracterizado por uma multiplicação de telas disponíveis (as telas do celular, do computador, da televisão, palmtop, play station, I-Pod), como também pela navegação de uma a outra dessas telas que são organizadas pelo interesse pessoal e pela necessidade do momento, seja no ambiente educacional ou social.

No contexto contemporâneo, existe uma forte concentração de atividades direcionadas à comunicação, informação, lazer e educação conectados no espaço da web (internet). Ainda que a utilização do telefone fixo (domiciliar) e telefonia móvel (celular) no Brasil apresente um custo elevado em relação a sua conexão junto à internet, podemos observar a partir do gráfico abaixo, as preferências das formas diversas de abordagem dos usuários na aplicabilidade das linguagens no espaço virtual.

As novas formas de comunicação sem fios (Web¹⁰), desde o telefone móvel aos SMS, o WiFi e o WiMax, fazem aumentar substancialmente a sociabilidade, particularmente nos grupos mais jovens da população. Possibilitam novas estratégias de ensino-aprendizagem, como instrumentos capazes de aumentar a motivação, a concentração e a autonomia, permitindo ao aluno a manipulação de sua própria representação e a organização do conhecimento.

De acordo com Castells (2005, p.23) “a sociedade em rede é uma sociedade hipersocial, não uma sociedade de isolamento”. As pessoas integram as tecnologias nas suas vidas, ligando “a realidade virtual com a virtualidade real”, vivendo em várias formas tecnológicas de comunicação, articulando-as conforme as suas necessidades. Segundo o autor, a emergência do individualismo em rede é a cultura dominante das nossas sociedades. Pois as novas tecnologias de comunicação adaptam-se perfeitamente às redes de comunicação auto-seletivas, nas quais os indivíduos participam ou não, apenas num clicar de botão. Desta forma, “a sociedade em rede é a sociedade de indivíduos em rede” na dominação do espaço mediático, conforme as palavras do autor:

A dominação do espaço mediático, sobre as mentes das pessoas, trabalha com base num mecanismo fundamental: presença/ausência de mensagens no espaço mediático. Tudo e todos os que estão ausentes deste espaço não podem chegar às mentes do público, pelo que se tornam uma não entidade. Este modo binário da política mediática tem consequências extraordinárias no processo político e nas instituições sociais. (CASTELLS, 2005, p.24)

Contudo, não significa que tudo o que se diga neste espaço, determine o que as pessoas pensam ou fazem. A teoria da audiência interativa¹¹, apoiada por investigações em várias culturas, determinou que os receptores de mensagens as processassem em seus próprios termos. Ou seja, nós não nos encontramos no universo de Orwell, mas num mundo de

10 A Evolução da Web: Web 1.0: Sites com conteúdos estáticos, produzidos maioritariamente por empresas e instituições, com pouca interatividade entre os internautas. Altavista, Geocities, Yahoo, Cadê, Hotmail, DMOZ eram as grandes estrelas da internet. **Web 2.0:** Conteúdos produzidos pelo próprios internautas, maior interatividade online através de Blogs e sites como o Youtube, Flickr, etc. A **Web 3.0** é a terceira geração da Internet. Esta nova geração prevê que os conteúdos online estarão organizados de forma semântica, muito mais personalizados para cada internauta, sites e aplicações inteligentes e publicidade baseada nas pesquisas e nos comportamentos. Esta nova Web também pode ser chamada de "A Web Inteligente". O termo Web 3.0, atribuído ao jornalista John Markoff do New York Times, é uma evolução do termo Web 2.0 que foi criado por Tim O'Reilly durante a conferência O'Reilly Media Web em 2004. (<http://www.osignificado.com.br/web-3-0/> acesso em 13.11.2011)

¹¹ Atualmente, a sociedade globalizada recebe um volume cada vez maior de comunicação por todos os lados. Quanto mais organizada uma sociedade humana, maior é a quantidade de informação recebida. Quando estamos falando, gesticulando, escrevendo, pintando, usando o nosso cartão de crédito, o telefone, o computador, assistindo televisão, teatro cinema e executamos tantas outras atividades do nosso cotidiano, utilizamos, seguidamente, vários meios de informação e de comunicação. Osvaldo Trigueiro. **O Estudo Científico da Comunicação: Avanços Teóricos e Metodológicos Ensejados pela Escola Latino-Americana.** (Fonte: <http://www2.metodista.br/unesco/PCLA/revista6/artigo%206-3.htm>, acesso em 01.10.2013)

mensagens diversificadas, que se recombinaem entre si no hipertexto eletrônico, e que são processadas nas nossas mentes com uma crescente autonomia das fontes de informação.

Na tabela abaixo, destacam-se algumas atividades realizadas pela Internet, conforme pesquisa realizada pelo CETIC (Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação), no ano de 2010.

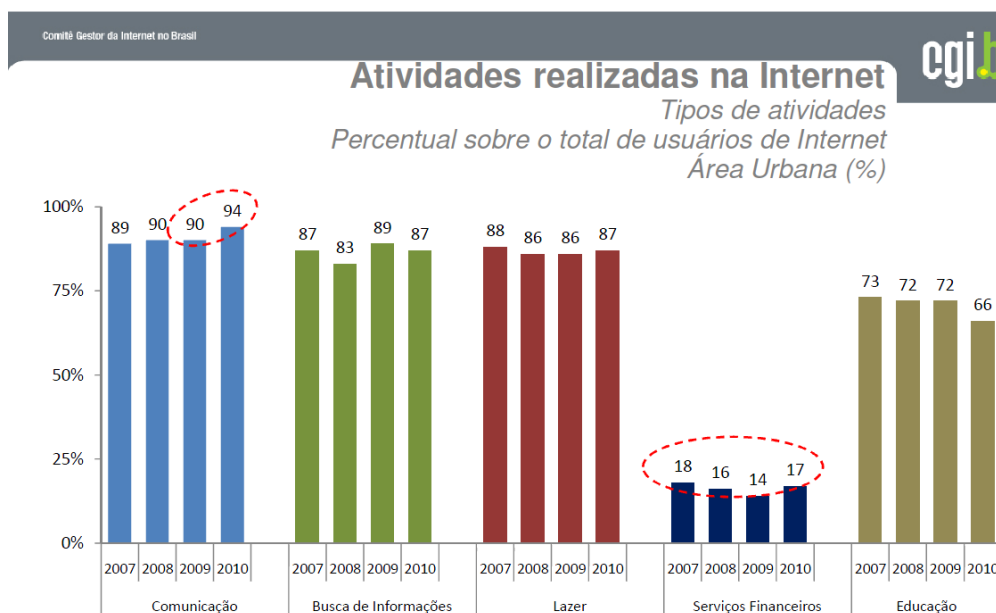


Figura 3: Atividades realizadas na Internet - Tipos de atividades. Percentual sobre o total de usuários de internet: área urbana (%).(Fonte: Centro de Estudos sobre as TICs no ano de 2012. <http://op.ceptro.br.>)

A partir do gráfico acima, notamos que existe uma preferência mais intensificada por atividades realizadas no âmbito da comunicação, seguida por atividades focadas na busca de informações, lazer e educação. Entretanto, os dados relacionados ao uso de atividades focadas em serviços financeiros são inferiores, diante das expectativas dos usuários nesse período.

Os celulares estão cada vez mais associados aos computadores; são pequenos, leves, tem baterias duradouras, funcionam em quase todos os lugares, sendo utilizados como uma mídia multimodal com características para a natural convergência de suas funções inseridas nas telecomunicações, conforme as figuras abaixo:

Figura: Celular moderno, com tela giratória e com capacidade para HDTV.



Figura 4: Infopédia.Celular moderno. (Fonte: telemóvel. In Infopédia [Em linha]. Porto: Porto Editora, 2003/2012.Disponível: [http://www.infopedia.pt/\\$telemovel](http://www.infopedia.pt/$telemovel), acesso em 25/01/2012).

Imagem: Exemplo de celulares como mídia multimodal.



Figura 5: Exemplos de celulares como mídia multimodal. (Fonte: Matéria da Revistaamais. Título “Como escolher um samartfhone?” – Edição nº 34 –Dez.10. Fonte (http://www.revistaamais.com/secoes_show.php - acesso em 16.10.2011)

Imagem: exemplo de celular descartável.



Figura 6: Celular descartável Fonte: Celular “descartável” chega ao Brasil. (Revistaamais – Edição nº 43 – Setembro de 2011 – <http://www.revistaamais.com/galeria/.jpg> Acesso em 16.10.2011).

Segundo pesquisa do Núcleo Gestor da Internet no Brasil, em 2010, 87% da população do Brasil já possui telefone celular. Nos grandes centros urbanos, já é quase “impossível” encontrar alguém com mais de 14 anos que não tenha um telefone celular.

Gráfico: Presença de Tecnologias Móveis vs. Fixas no Domicílio.

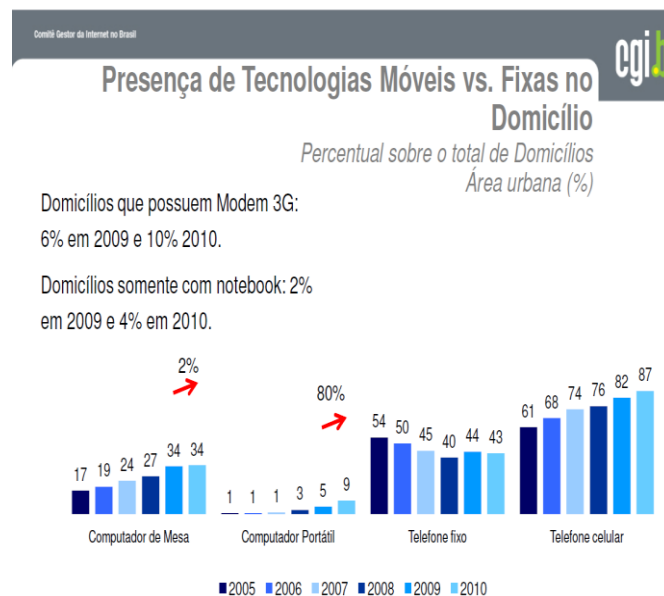


Figura 7: Tecnologias móveis e fixas no domicílio. Fonte: Comitê Gestor da Internet no Brasil (Cetic.br). Nic.br). Fonte: <http://cetic.br/usuarios/tic/2010/apresentacao-tic-domicilios-2010.pdf/p.38>. Acesso em 26.01/12.

Na observação do gráfico acima, notamos um percentual evolutivo em relação ao acesso à tecnologia 3G, no ano de 2010, como também, um aumento em relação ao número de

celulares presentes nos domicílios, demonstrando a preferência dos usuários pelo uso dessa tecnologia móvel.

Tabela: Posse Individual de Celular no Brasil

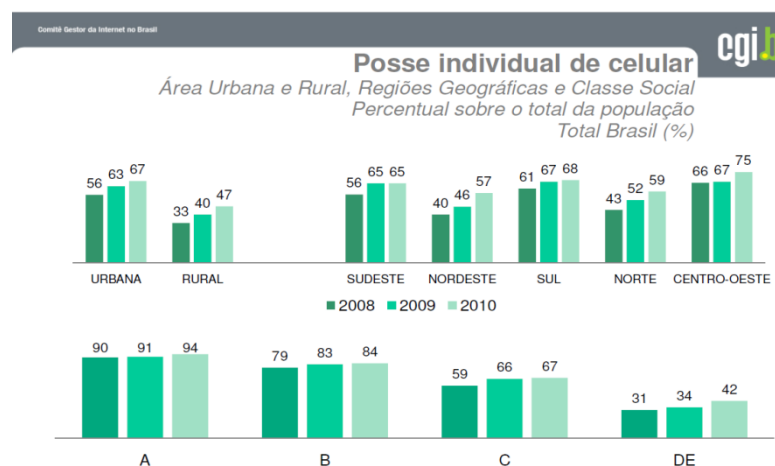


Figura 8: Posse individual de celular no Brasil. Fonte: <http://cetic.br/usuarios/tic/2010/apresentacao-tic-domicilios-2010.pdf/p.36>. Acesso em 26.01.2012)

Em relação ao uso individualizado do celular, a partir do gráfico acima, verifica-se a crescente popularização do celular, mais presente nas regiões centro-oeste, sul e sudeste, inferindo como maior inserção a região urbana dessas regiões.

3.2 O Advento do Digital e a Mediação do Analógico.

Quando se fala em comunicação social, a primeira concepção adotada advém da imagem propagada pelos grandes “meios de comunicação” – televisão, rádio, jornal, cinema, revistas, redes informáticas, de telefonia fixa e móvel. Tal pensamento se deve ao fato de que é através destes meios que se processa a maior parte das comunicações sociais modernas. Além disso, “são as tecnologias mediáticas que parecem conformar os modos, os processos e até mesmo os objetivos das comunicações.” (BRAGA, 2001, p.14). Para o aprofundamento da percepção do que confere sentido ao próprio conceito de comunicação, como para o entendimento da sociedade que dispõe de tais tecnologias, buscamos perceber as interações humanas inscritas nas relações do conhecimento com as mídias, uma vez que os meios tecnológicos comunicação abrangem diferentes graus de envolvimento: interação e interatividade.

A partir do século XXI, podemos notar a presença crescente de novas maneiras de ensinar e aprender instauradas de forma interativa no meio digital. Esse meio é comparável com outras mídias, tais como a televisão, o rádio e a imprensa. Entretanto, cada meio possui

características próprias, pois há uma recombinação e reutilização de uso das linguagens, mudando a qualidade da nossa relação com eles, com seus conteúdos expressos e com os produtores desses conteúdos. Como podemos tornar uma aula mais ou menos interativa? De acordo com André Lemos (1997, p.3) “ela é o resultado de metodologias centradas nas convergências tecnológicas que transformam e remodelam as antigas práticas através de revisões, invenções ou junções”, permitindo assim, um “diálogo” frequente entre os conceitos adquiridos pelas gerações (alunos e professores) presentes em contextos plurais. Com a ampliação das tecnologias digitais, na maioria das vezes híbridas (a imprensa escrita, o rádio e a televisão), a partir dos computadores, videotextos - como o Minitel, Celulares, Pages, TV Digital, PDAs, observamos a transformação no conteúdo e na forma de consumirmos as informações. De acordo com Lemos (1997):

Com a entrada das tecnologias digitais, surgem novas formas de circulação da informação. Ao modelo “Um-Todos” dos media tradicionais, opõem-se o modelo “Todos-Todos”, ou seja, uma forma descentralizada e universal (tudo pode ser convertido em “bits” - sons, imagens, textos, vídeo...) de circulação das informações. (LEMOS, 1997, p.3).

Jenkins (2008), afirma que diante da interatividade midiática, vivemos em uma época de convergência, na qual os alunos experimentam uma série de contatos com multiplataformas midiáticas e novos meios de entretenimento, exercendo novos padrões comportamentais, perceptivos e participativos. Podemos observar que a partir das práticas de participação e a interação propiciada pelo celular, nos ambientes sociais e educacionais, os estudantes criam suas atitudes e decisões, pois os “consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos” (JENKINS, 2008, p. 333).

Para o autor, o “paradigma da convergência presume que novas e antigas mídias irão interagir de formas cada vez mais complexas” (JENKINS, 2008, pp. 30-31). O autor apresenta dois objetivos, sendo o primeiro “ajudar pessoas comuns a entender como a convergência vem impactando as mídias que elas consomem”, e o segundo “ajudar líderes da indústria e legisladores a entender a perspectiva do consumidor a respeito dessas transformações” (Idem, ibidem, p. 37). Atualmente, com o uso das TICs, podemos encontrar diferentes modos de lidar com a tecnologia, desde aqueles (celulares, notebooks, tablets) desenvolvidos para auxiliar em trajetos (GPS), para a comunicação nacional e internacional (Skype), para lembretes e jogos interativos (games) ou ainda para a utilização de compras de passagens para viagens rodoviárias e aéreas. De acordo com Jenkins (2008), na “cultura da convergência” há o surgimento de dois personagens, os produtores e os consumidores. Segundo ele, antes da convergência, os consumidores eram “passivos, previsíveis, submissos, isolados, silenciosos e invisíveis” (JENKINS, 2008, p. 45). Para o autor, esse papel mudou. Hoje, eles são ativos,

migratórios, leais, conectados socialmente, barulhentos e públicos. “Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes, interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo” (idem, 2008, p. 28). Assim, podemos entender que a “convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação.” (idem, 2008, p. 42).

Possivelmente, levará ainda muito tempo para visualizarmos algum resultado prático que poderá servir de modelo, em relação à produção e recepção de textos no ambiente educacional. No entanto, torna-se relevante, desmitificarmos um pouco a escola, pois o acesso aos meios digitais não é de sua alçada, embora, possivelmente, seja sua co-responsabilidade ensinar dialogando com os conhecimentos adquiridos pelas gerações (alunos), com o objetivo de torná-los seres humanos mais reflexivos e críticos. No contexto escolar, com o uso da tecnologia digital, podemos privilegiar a interação do usuário (estudante) com a informação, isto é, com o conteúdo/forma e não apenas relacionada com o celular. Nesse aspecto, observamos que ela proporciona uma comunicação interativa, ou seja, diferentes modos de se relacionar com os textos digitais, com a escrita em suas formas de expressão de uso da linguagem¹². Essa nova qualidade da interatividade (“eletrônico-digital”), como os computadores e o ciberespaço, possivelmente, irá afetar de forma radical a relação entre o sujeito e o objeto no contexto contemporâneo.

Para Lemos (1997, p.3) “Vivemos hoje a época da comunicação planetária fortemente marcada por uma interação com as informações (“bits”), cujo ápice é a realidade virtual.” As novas mídias digitais possibilitam que tanto o professor, quanto o aluno interajam de forma ativa (“interação simétrica”), num diálogo constante. Para entender como o meio digital pode ser usado em contextos de aprendizagem, primeiramente, devemos refletir sobre como propiciar a mediação dos saberes entre os sujeitos (professor e alunos), na utilização das mídias interativas, tais como: em um aparelho digital (celular) ou em conteúdo digital (por exemplo, um blog, um livro interativo).

O que se propõe na ação pedagógica é especificamente, um “diálogo” constante entre a técnica e os sujeitos envolvidos. De acordo com Silva (2004, pp.07-12), quanto maior o nível de interatividade, mais um meio permitirá a manifestação de três tendências da comunicação social contemporânea: “a participação-intervenção, bidirecionalidade-

12 Em textos jornalísticos, podemos trabalhar a linguagem multimodal (imagem, lead, diagramação, a fala/oralidade e a escrita (digital), no meio digital, a multimodalidade alia-se à interatividade e à hipertextualidade). múltiplos percursos para conexões e expressões com o que os alunos possam contar no ato de manipular as informações e percorrer percursos arquitetados

hibridação, permutabilidade-potencialidade”. A partir dos conceitos abordados pela autora, entendemos que a interatividade poderá ocorrer numa roda de conversa entre professor e alunos ou no manuseio de computadores (celulares, tablets). Uma docência interativa ocorre mediante a participação e a educação dos sujeitos de forma comprometida, em nosso tempo.

Assim, torna-se primordial, desenvolver os tipos diferentes de relação entre quem fornece e quem recebe a informação no trabalho com os alunos em ambientes de aprendizagem (presencial/à distância), uma vez que permite compreender e direcionar, produtivamente, as maneiras de pensar e de fazer coisas socialmente relevantes com e nos textos e contextos vivenciados. Diante do processo comunicativo, é possível observar diferentes ações (cenas) que fazem parte do contexto escolar na formação das crianças e adolescentes e que também revelam interações com mídias e tecnologias digitais, bem como diferentes aspectos das formas de comunicação nos espaços de educação formal e informal. A escola é um lugar comum, onde as crianças lidam com a tecnologia, justamente pela possibilidade de refletir (mediar), desconstruir e descondicionar (formas de caracterizar as formas, as condições de acesso e uso do celular), sobretudo as crianças excluídas das possibilidades de interação mediada fora do contexto escolar.

De acordo com Fanfani (2000, p.01), “as instituições, como sistemas de regras e recursos que estruturam as práticas sociais e educativas, mudam de forma e significado”. O autor afirma que os velhos dispositivos que regulavam a relação professor-aluno e a relação com o conhecimento, que garantiam a autoridade pedagógica e produziam uma ordem institucional, se corroem quando deixam de ser eficientes e significativas na vida dos atores envolvidos. É preciso compreender, interpretar, explicar e analisar a dimensão cultural presente nas escolas, as grandes mudanças nos modos de produção e difusão de significados (cultura), no processo de construção de subjetividades, conforme as palavras de Fanfani (2000):

[...] os jovens e os adolescentes de hoje são diferentes dos primeiros ‘clientes’ da educação escolar moderna. As grandes mudanças nos modos de produção, as mudanças na estrutura social e familiar, as transformações no plano das instâncias de produção e difusão de significados (a cultura) afetam profundamente os processos de construção das subjetividades. O poder do sistema educativo para formar pessoas, hoje, é mais relativo e interligado do que nunca. Suas capacidades se medem no sistema de relações que mantêm com a família e as outras instâncias que produzem e impõem significações, em especial os meios de comunicação de massa e o consumo. (TEDESCO, J.C. 1995. Apud FANFANI, 2000, p.2)

Os educadores e estudantes estão se relacionando em comunidades virtuais, a partir do surgimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs). Sobretudo, as interações nos leva a pensar se os sujeitos estão perdendo ou ganhando novas sociabilidades através da utilização dos instrumentos tecnológicos. Como relacioná-los, de maneira eficaz na aquisição

do conhecimento em comunidades de aprendizagem? Possivelmente, os sentidos através dos meios tecnológicos vêm refrear uma educação tradicionalista, agora exercida através da cibernética.

Assim, a partir dos conceitos abordados pelos autores, tentamos entender como as pessoas se relacionam, trabalham e se divertem utilizando as tecnologias de informação como suportes de novos ambientes sociais de convívio e de relacionamento humano, diante do contexto contemporâneo. No cotidiano escolar, as novas gerações de jovens, fazem parte de um nicho de pessoas basicamente virtuais, que ultrapassam barreiras impostas por regras sociais, regimentos escolares, Leis Estaduais e/ou Municipais. Nesse aspecto, refletimos sobre como desenvolver estratégias com o uso do celular em contextos de aprendizagem, que envolvam discussões sociais dentro da rede de aprendizagem, tais como: o bullying, preservação do meio ambiente, sexualidade, dentre outros temas planejados; sobre as novas formas de fazer manifestação política (sites, blogs, Orkut, Facebook, Twitter, You Tube, MSN, e-mail: relatos, denúncias, debates, imagens etc.), uma vez que os jovens recorrem ao uso da tecnologia de comunicação:

Os meios de comunicação não são meios nem comunicação, mas ferramentas que permitem a produção de um vínculo social. (...) independentemente da condição social e da formação acadêmica, todos estão tendo acesso à internet: o rico, o pobre, o índio, o universitário, o analfabeto. Com essa enorme variação no perfil do usuário torna-se praticamente impossível exigir que todos tenham a mesma percepção e façam a mesma interpretação do mesmo conteúdo. (...) Num universo em que todos vêm a mesma coisa, o que vai fazer que aquele conteúdo seja bom, de qualidade e represente exatamente a mesma coisa para ambos os indivíduos é a capacidade que cada um tem em entender o que aquilo realmente significa. Para que a internet seja mais eficaz como sistema de comunicação é preciso que haja uma qualidade melhor na percepção e interpretação dos objetos, pois não é o objeto que informa algo. É o pensamento que transforma a visão em informação. (GONZALES, 2009).

Nesse sentido, entendemos que a tendência atual é aliar os saberes mediados pelas diferenças e não somente pelas igualdades. O uso das tecnologias frente na educação, torna-se cada vez mais necessário na implementação de uma nova cultura docente e discente nas instituições educacionais do nosso país. O problema é saber a serviço de quem e de quê, as TICs estarão na educação brasileira.

3.3 O Conceito de mídia: comunicação primária, secundária e terciária.

Com o desenvolvimento dos meios técnicos, as pessoas passam a interagir umas com as outras através de distâncias temporais e espaciais. Uma carta, por exemplo, possibilita às pessoas se comunicarem com outras à distância, e ela introduz uma defasagem temporal no processo da comunicação, observando o tempo exigido fisicamente para transmiti-la da sua

origem até o seu destino. No entanto, com o desenvolvimento das TICs, o tempo e o espaço já não são condutores de “medidas” (espaço-temporal), pois a acessibilidade se faz de forma simultânea ou não, dependendo das condições técnicas, que utilizamos. A internet é considerada uma inovação tecnológica por ter trazido o mundo a uma nova escala de comunicação. Nesse aspecto, ela é quase interação mediada (THOMPSON, 2000, p.299), porque envolve pessoas se comunicando com outras que correspondem a elas de certas maneiras e que podem com elas criar laços de amizade, afeto e lealdade. Contudo alguns fluxos de comunicação podem ser considerados de mão única (email, MSN), correspondendo aos modos de respostas (on line /off line) através dos quais os receptores podem se comunicar.

Ao estudar Pross, Norval Baitello (2001) adverte que “toda comunicação humana começa na mídia primária, na qual os participantes individuais se encontram cara a cara e imediatamente presentes com seu corpo; toda comunicação humana retornará a este ponto” (PROSS, Apud BAITELLO, 2001, p.2). Ainda de acordo com Baitello (2001), a mídia primária compreende o próprio corpo. O orador deve dominar a gestualidade e mímica, o mensageiro deve saber correr, cavalgar ou dirigir e garantir a transmissão da mensagem. Uma vez que toda comunicação inicia-se pela mídia primária, na qual “os participantes individuais se encontram cara a cara e imediatamente presentes com seu corpo; toda comunicação humana retornará a este ponto” (Pross, 1971, 128. Apud BAITELLO, 2001, p.3). Se partirmos com Baitello (2001) da premissa que toda comunicação humana começa na mídia primária e a ela, a priori, retornará, temos que reconhecer a importância das aparências expressivas dos gestos, dos sentidos e seu mapeamento interativo com os meios no universo global. O autor fala das complexas relações que envolvem a mídia primária, de operações de cruzamentos de códigos (predisposições biológicas até hábitos étnicos, culturais e religiosos) de reconstituições culturais hipotéticas, ao lado das documentações históricas e sociológicas. Na mídia secundária apenas o emissor necessita de um aparato (ou suporte), constitui-se a partir das implicações com a escrita e seus desdobramentos: o cartaz, o bilhete, o calendário, logotipos, imagens, pinturas e quadros. A mídia secundária é formada por aqueles meios de comunicação que transportam a mensagem ao receptor, sem que este necessite de um aparato para captar seu significado, portanto “são mídia secundária a imagem, a escrita, o impresso, a gravura, a fotografia, também em seus desdobramentos enquanto carta, panfleto, livro, revista, jornal (...)”. (PROSS, 1971, p.128 in: BAITELLO, 2001, p.03). A mídia terciária, por sua vez, é formada por aqueles meios de comunicação que não podem funcionar sem aparatos, tanto do lado do emissor quanto do lado do receptor. (PROSS, 1971:226, apud BAITELLO, 2001,

p.04). Contam a telegrafia, a telefonia, o cinema, a radiofonia, a televisão, a indústria fonovideográfica e seus produtos, discos, fitas magnéticas, cd's, fitas de vídeos, dvd's, etc.

Atualmente, com o uso das TICs, especificamente, o celular, os jovens produzem comunicação recorrendo à mídia terciária, eles não utilizam ou imitam apenas, também inventam situações que envolvem os recursos oferecidos pela tecnologia (gravações, animações, expressam suas opiniões (linguagem verbal e não verbal), dentre outras ações), e a produção torna-se parte importante do processo comunicativo, assim como se fazia com a “produção textual” das aulas de linguagens (contadores de histórias, a intertextualidade presente nas releituras). A civilização da escrita sobrevive em muitos redutos, nas esferas sociais, em seu tempo lento; entretanto, abre-se para o avanço célere dos ambientes de imagens das telas digitais. De acordo com o pesquisador André Lemos (2009), no contexto atual, podemos pensar que a comunicação se realiza em quatro dimensões fundamentais, mediada pela mobilidade das informações¹³: o pensamento, a desterritorialização, por excelência para Deleuze e Guattari (1980, apud LEMOS, 2009, p.28), a física (corpos, objetos, *commodities*) e a informacional-virtual (informação). De acordo com o autor, em 2009, os estudos de comunicação têm investido em análises sobre empresas de comunicação, estudos de recepção, consumo das mídias, mas, muito pouco sobre a relação entre comunicação, espacialização e mobilidade.

De acordo com Lemos (2009), “um tipo de mobilidade tem sempre impacto sobre outro, pois a mobilidade informacional-virtual tem impactos diretos sobre a mobilidade física e sobre o lugar e o espaço onde opera, e vice-versa. Nesse sentido, não podemos dissociar comunicação, mobilidade, espaço e lugar, pois a comunicação é uma forma de “mover” informação de um lugar para outro, produzindo sentido, subjetividade, espacialização”. (LEMOS, 2009, p.29). Para compreender os reflexos da mobilidade informacional com o uso do celular, devemos nos ater na relação dos meios massivos com a mobilidade, que é sempre constrangedora na escola pública, pois mover-se implica em dificuldades de acesso a informações¹⁴. Mesmo apresentando dificuldades na acessibilidade da informação em alguns contextos sociais brasileiros, observamos que o número de aquisição de celulares pré-pagos

13 DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mille plateaux*. Capitalisme et Schizophrénie. Paris: Les Editions de Minuit, 1980. (In: LEMOS, A. Cultura da Mobilidade, 2009, p.28. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 40, 12/2009).

14 Podemos observar que mobilidade informacional se dá apenas pela possibilidade de consumo, através de diferentes poderes e controles contemporâneos (tipos de acesso a máquinas, redes, espaços físicos, espaços culturais, lingüísticos...). (LEMOS, 2009, PP. 28-35)

tem aumentado¹⁵, na grande malha telemática nas cidades que agora permite uma troca de mensagens em mais de uma direção, em relação aos novos meios, as novas tecnologias, que se utilizam de funções pós-massivas e fazem surgir ferramentas específicas para o usuário. Nesse sentido, com as mídias de função pós-massiva¹⁶, móveis e em rede, há possibilidades de consumo, mas também de produção e distribuição de informação.

Assim, a partir dos conceitos de Lemos (2009, p. 32), compreendemos que, “a mobilidade física não é um empecilho para a mobilidade informacional, muito pelo contrário, a segunda se alimenta da primeira”. Com a atual fase dos computadores ubíquos, portáteis e móveis, estamos em meio a uma “mobilidade ampliada” que potencializa as dimensões física e informacional. Nesse sentido, torna-se relevante a reflexão sobre o quanto a área educacional está dissociada do mundo e da vida no uso das linguagens aplicadas às mídias móveis, o que vem exigindo significativas modificações nos processos de ensino-aprendizagem diante dos papéis até então desempenhados pelas escolas no uso das linguagens.

3.4 O receptor como produtor de sentido.

No ciberespaço, cada um é potencialmente emissor e receptor num espaço qualitativamente diferenciado, não fixo, disposto pelos participantes, explorável. Poderíamos interpretar as novas linguagens cognitivas e tecnológicas como tentativas mais ou menos felizes de resolver os impasses relacionados a trocas de conhecimento, baseadas em novas formas de cooperação aberta, para resolver os possíveis conflitos de organização e escuta mútua? Para Citelli (2012), torna-se necessário o entendimento das formas de relação estabelecidas entre dispositivos tecnológicos e novas possibilidades para se promover vínculos entre ambientes de aprendizagens na sociedade inclusiva. De acordo com o autor, “os espaços institucionalmente legitimadores dos saberes passaram a conviver com outros constituidores de experiências formativas – e que não se resumem na escola.” (2012, p.3). Hoje, os alunos são protagonistas em espaços mediatizadores, no qual se mesclam as videotecnologias, a partir da mobilidade digital e que se traduz em novas maneiras de

15 De acordo com a ANATEL, o Brasil terminou Abr/12 com 253 milhões de celulares. As adições líquidas de 2.156 mil celulares no mês superaram Abr/11 (2.051 mil). O crescimento do pós-pago superou o do pré-pago que foi de 1,1% e 0,8% respectivamente. A Anatel revisou em Jan/12 os números dos acessos por tecnologia de jan/12, do GSM, WCDMA e Terminais de Dados. (Estatísticas de Celulares no Brasil. fonte: <http://www.teleco.com.br/ncel.asp>, acesso em 03.06.2012)

16 O autor revela que atualmente está acontecendo um estreitamento cada vez maior entre as “mídias com funções massivas (as ‘clássicas’ como o impresso, o rádio e a TV), e as mídias digitais com novas funções (...) ‘pós-massivas’(internet, e suas diversas ferramentas como blogs, wikis, podcasts, redes P2P, softwares sociais, e os telefones celulares com múltiplas funções)” (LE MOS, 2007, p. 124).

expressão dos jovens, como se sentem, compreendem e promovem as relações sociais e culturais.

Segundo Lèvy (2001, p.137), a informação e o conhecimento, de fato, são a principal fonte de produção de riqueza. Contudo, podemos intervir nessa informação, afirmando que sempre foi assim: para o artesão, o mercador, o administrador, pois os mesmos devem adquirir certas competências e se informar sobre seu ambiente para executarem suas tarefas. Todavia, o autor (2001) afirma que a relação com o conhecimento que experimentamos desde a segunda guerra mundial, e, sobretudo, depois dos anos setenta, é nova. Até a segunda metade do século XX, uma pessoa praticava no final de sua carreira as competências adquiridas em sua juventude. Mais do que isto, transmitia geralmente seu saber, quase inalterado, a seus filhos ou a aprendizes. Hoje, esse esquema está em grande parte obsoleto. As pessoas não apenas são levadas a mudar várias vezes de profissão em sua vida, como também, no interior da mesma “profissão”, os conhecimentos têm um ciclo de renovação cada vez mais curto. Torna-se difícil designar as competências “de base” num domínio. Novas técnicas ou novas configurações sócio-econômicas podem, a todo momento, recolocar em questão a ordem e a importância dos conhecimentos.

Para Pierre Lévy (2001), uma ferramenta (o meio) é mais que uma extensão do corpo, uma ferramenta é uma virtualização da ação:

O martelo pode dar a ilusão de um prolongamento do braço; a roda, em troca, evidentemente não é um prolongamento da perna, mas sim a virtualização do andar. [...] A ferramenta, a permanência de sua forma são uma memória do momento original de virtualização do corpo em ato. A ferramenta cristaliza o virtual. (LÉVY, 2001, p.75)

A partir dos conceitos abordados pelo autor, entendemos “virtual¹⁷” e “virtualização¹⁸” como algo em “potência”. O celular não virtualiza apenas a ação, mas também a comunicação interpessoal. Nesse aspecto, ferramenta e técnica possuem características distintas, pois a técnica não virtualiza apenas os corpos e as ações, mas também as “coisas”. Podemos imaginar que o celular, depois da invenção das técnicas de acessibilidade e digitalização, situa-se na virtualização da ação. A ação virtualizada da ferramenta passa de mão em mão, do mesmo modo, na esfera das relações sociais, entre os jovens que podem se organizar no movimento ou em “espaços” de relacionamentos virtualizados. Entender a transmissão e

¹⁷ Virtual (sufixo: AL – pertencente a lugar específico). O **virtual** não seria oposto ao real. O **virtual** pode ser oposto ao atual, porque o **virtual** carrega uma potência de ser, enquanto o atual já é (ser). (Fonte: <http://www.dicionarioinformal.com.br/virtual/>, acesso em 01/07/2013)

¹⁸ Virtualização: Sufixo: ização (indica os processos materiais de produção e reprodução). Tornar virtual, digital. Passar de um ambiente real para um ambiente digital. Fonte: <http://www.dicionarioinformal.com.br/virtualização/>, acesso em 01/07/2013)

partilha dos conhecimentos, presente no pluralismo cultural dos sujeitos, pressupõe a partilha de uma memória social e educacional, tanto quanto as práticas didático-pedagógicas, quanto às técnicas transmitidas de geração a geração. De acordo com Lévy (2001) os saberes permeiam o progresso das técnicas de comunicação e de registro, assim como o alcance das mediações dos pontos de vista dos sujeitos frente ao oceano informacional:

Para além da memória, os softwares são outros tantos micro-módulos cognitivos automáticos que vêm se imbricar ao dos humanos e que transformam ou aumentam suas capacidades de cálculo, de raciocínio, de imaginação, de criação, de comunicação, de aprendizagem ou de “navegação” na informação. Toda vez que é produzido um novo programa, acentua-se o caráter coletivo da inteligência. (LÉVY, 2001, p.116)

O ponto primordial torna-se a partilha de dispositivos de comunicação, que reintegre todos-todos, uma espécie de dinâmica de um contexto coletivo (inteligência coletiva), que funcione como dialética do conhecimento. O objeto comum (celular) sucinta dialeticamente um sujeito coletivo, que perpassa os limites entre quatro paredes, ou seja, o ambiente (sala de aula) educacional.

Assim, o celular por ser mídia e propiciar usos e apropriações por parte daqueles que o usam, também pode ser pensado como ferramenta pedagógica. Segundo Lévy (2001, p.41), “um computador é, portanto, antes de tudo um operador de potencialização da informação e do conhecimento”, em função de diferentes manifestações visíveis, audíveis e tangíveis, em função da situação em curso (manuseio) ou da demanda dos usuários (mediação: professor e estudantes). De acordo com Lévy (2001), é somente na tela, ou em outros dispositivos interativos, que o leitor encontra a nova plasticidade do texto ou da imagem:

A tela informática é uma nova “máquina de ler”, o lugar onde uma reserva de informação possível vem se realizar por seleção, aqui e agora, para um leitor particular. Toda leitura em computador é uma edição, uma montagem singular. (LÉVY, 2001, p.41)

A partir da mediação entre os sujeitos através da digitalização emerge um novo universo de criação e recriação de gêneros ligados a interatividade. Outras maneiras de ler e compreender em um universo de possibilidades interativas, de hipercontextualização (virtualização do texto e virtualização da leitura). Sustentamos aqui, a marca ou traços oriundos nas relações mantidas pelos sujeitos, professor e estudante, no envolvimento frente aos saberes antropológicos em relação às técnicas desenvolvidas e o objeto-ligação, no caso, o celular no uso pedagógico. De acordo com Lévy (2001) a mediação da inteligência coletiva, acontece nas relações mantidas pelos sujeitos uns frente aos outros; assim como, o aprimoramento de suas habilidades e competências mediadas na construção do conhecimento.

Ora, uma vez mais, se transmito a você uma informação, não a perco, e se a utilizo, não a destruo. Como a informação e o conhecimento estão na fonte das outras formas de riqueza e como figuram entre os bens econômicos principais de nossa época, podemos considerar a emergência de uma economia da abundância, cujos

conceitos, e sobretudo práticas, estariam em profunda ruptura com o funcionamento da economia clássica. (LÉVY, 2001, p.55)

Assim, um novo tipo de mídia induz um estilo particular de inteligência e toda mudança social implica uma invenção de suporte (rádio, telégrafo, telefone, televisão...) nas diversas formas de interação com a informação e com o conhecimento.

3.5 O processo de virtualização no uso do celular.

A linguagem constituída por suas funções orgânicas e pela técnica vem completar as três virtualizações da relação dos seres, da relação com os signos e da relação com as coisas, no ambiente virtual. Mas esse processo de virtualização só se completa com a construção do objeto. De acordo com Lévy (2001) um objeto (relação de reciprocidade nas interações: homem, meio e contexto social) se constrói independente das percepções e dos atos do sujeito individual, um objeto se constitui a partir da observação, da percepção de cuja imagem sensível, cujo manejo, cujo efeito causal ou cujo conceito possa ser compartilhado por outros sujeitos.

O mundo objetivo que emerge na linguagem ultrapassa amplamente qualquer mundo material que fosse povoado apenas por coisas. Tal é a questão da linguagem: a existência de um mundo objetivo que, na mesma operação, liga os indivíduos e constitui os sujeitos. (LÉVY, 2001, p.133).

Para tanto, o autor afirma que “a técnica virtualiza a ação e as funções orgânicas”. De acordo com o autor, a ferramenta, o artefato, não são apenas coisas eficazes. Os objetos técnicos passam de mão em mão, de corpo em corpo, como testemunhas. Eles induzem usos comuns, tornam-se vetores de competências, mensageiros de memória coletiva, catalizadores de cooperação direcionados a construção do saber. Nas palavras do autor:

[...] o atual responde ao virtual. Problemático por essência, o virtual é como uma situação subjetiva, uma configuração dinâmica de tendências, de forças, de finalidades e de coerções que uma atualização resolve. A atualização é um acontecimento, no sentido forte da palavra. Efetua-se um ato que não estava pré-definido em parte alguma e que modifica por sua vez a configuração dinâmica na qual ele adquire uma significação. A articulação do virtual e do atual anima a própria dialética do acontecimento, do processo, do ser como criação. (LÉVY, 2001, p.137)

Assim, o objeto é constitutivo do humano como sujeito social, sujeito cognitivo e sujeito prático. Ele envolve e unifica as subjetividades técnica, da linguagem e relacional, no desenvolvimento da inteligência individual e coletiva, rebuscado pelo “universo” do conhecimento comunicacional. Nesse sentido, Lévy (2001) define a palavra virtual, na interface das mediações homem/ máquina/ contexto:

A palavra virtual vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência. Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado, no entanto, à concretização

efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. (LÉVY, 2001, p.15)

Tomemos como exemplo, a virtualidade presente ao ato de leitura de textos, pois os mesmos mantêm entre si uma correspondência, quase que uma atividade epistolar, que atualizamos de um jeito ou de outro, seguindo ou não as instruções do autor. De acordo com Lévy (2001, p.16), debruçamo-nos no trabalho de leitura, a partir de “uma linearidade ou de uma platitude (monotonia) inicial, ou seja, o ato de rasgar, de amarrotar, de torcer, de recosturar o texto, a fim de abrir um meio vivo no qual possa desdobrar o sentido”.

Assim como procuramos um sentido preexistente no ato de uma leitura, ao percorrê-la, adentramos num “mapeamento”, que nos permite uma possível atualização, estabelecendo assim, um paralelo com o espaço virtual presente em passagens de textos localizados em espaços virtuais, atualmente, os hipertextos na Web. Essa análise é provavelmente aplicável à interpretação de outros tipos de mensagens complexas distribuídas na web, tais como: esquemas de diagramas, mapas, simulações, mensagens iconográficas ou fílmicas. Por exemplo, quando selecionamos ligações entre as tantas redes sociais, pesquisas em sites de busca, entre tantas outras funções do hipertexto informático, trata-se de um esforço em estabelecer uma significação entre o que me serve para criar, recriar e reatualizar o mundo de signos que nos permeia. Ainda segundo o autor:

A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”, a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático”. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular. (LÉVY, 2001, p.18)

Nesse aspecto, a racionalidade do *sapiens* e a técnica do *faber* são reconhecidas como as características próprias ao humano. Nos discursos procuramos remediar as carências humanas, enviando mensagens. A técnica no manuseio dessa mídia (o celular) repercute de maneira plural, sem a linearidade inicial, do emitir e receber chamadas, pois os sujeitos tornam-se hábeis - Geração *Touch Screen*, que se atualizam ao longo da última década.

Observamos que a interação ocorre na reconstrução de si mesmo (participantes), diante do texto e contexto social, conforme suas palavras de Pierre Lèvy (2001):

[...] enquanto o dobramos sobre si mesmo, produzindo assim sua relação consigo próprio, sua autônoma, sua aura semântica, relacionamos também o texto a outros textos, a outros discursos, imagens, a afetos, a toda a imensa reserva flutuante de desejos e de signos que nos constitui. Aqui, não é mais a unidade do texto que está em jogo, mas a construção de si, construção sempre de refazer, inacabada. Não é mais o sentido do texto que nos ocupa, mas direção e a elaboração de nosso pensamento, a precisão de nossa imagem do mundo, a culminação de nossos

projetos, o despertar de nossos prazeres, o fio de nossos sonhos. Desta vez o texto não é mais amarrotado, dobrado feito uma bola sobre si mesmo, mas recortado, pulverizado, distribuído, avaliado segundo critérios de uma subjetividade que produz a si mesma. Do texto, propriamente, em breve nada mais resta. No melhor dos casos, teremos, graças a ele, dado um retoque em nossos modelos do mundo. (LÉVY, 2001, p.36)

Segundo o autor, entendemos que a partir da digitalização, ou potencialização do texto, insere-se a idéia de que o texto contemporâneo, “alimentado” por correspondências *on line* (sms, twitter, blogs...) e conferências eletrônicas (imagem e oralidade nas telas), torna-se dinâmico, reconstitui a copresença da mensagem e de seu contexto vivo que caracteriza a comunicação oral.

Compreendemos que os critérios mudam. Reaproxima-se do diálogo ou da conversação: pertinência em função do momento, dos leitores e dos lugares virtuais; brevidade, graças à possibilidade de apontar imediatamente as referências; eficiência, pois prestar serviço ao leitor (e em particular ajudá-lo a navegar) é o melhor meio de ser reconhecido sob “o dilúvio informacional” (LÉVY, 2001, p.39). A digitalização aplicada ao uso do celular permite associar pesquisas na mesma mídia e mixar os sons, as imagens animadas e os textos, segundo a relação de histórias integradas na atividade humana, educacional e social. Nesse sentido, o ambiente de leitura e escrita aplicada ao uso do celular, abrange o compartilhamento de informações no hipertexto (virtual), uma vez que associa uma coleção de informações multimodais disposta em rede para a navegação rápida, “intuitiva” e mediada através nos fluxos da informação e do conhecimento compartilhado pelos sujeitos.

Na tentativa de dialogar com os conceitos de Lévy (2001), torna-se procedente relacionar aqui, novamente, sobre os conceitos abordados por Citelli (2012), uma vez que vem de encontro às novas formas de se fazer referência a leitura e escrita diante do compartilhamento das informações veiculadas nos espaços virtual e presencial. Nesse aspecto, sobre o entendimento das construções discursivas e apropriações textuais realizadas pelos estudantes, observamos a caracterização de uso das linguagens na internet, a “transmídia e as reconfigurações tecnoculturais”, uma vez que estão cada vez mais presentes nas relações comunicativas cotidianas, conforme as palavras de Citelli (2012):

As construções discursivas decorrem das apropriações textuais que acontecem no interior de uma mesma série narrativa ou nas remissões entre elas; 2) os meios de comunicação (e, de certa forma, cada um deles) promovem diferentes tipos de representação ativando signos múltiplos; 3) cada texto ou mídia permite aos leitores/espectadores compreensões variadas das mensagens em circulação, sendo que os sistemas digitais, sobretudo, franqueiam este aspecto aditivo, pois se abrem a colaborações, inserções, diálogos, a exemplo da *Wikipedia*, das redes sociais, dos *blogs*, do *YouTube*, etc. (CITELLI, 2012, p.3)

A partir dos conceitos abordados pelos autores, almejamos nesse capítulo, refletir sobre o uso do celular, conectado a rede da internet, para a sala de aula e assim, poder gerar produtos e processos para educação (presencial ou à distância). Entendemos que, o sistema escolar lentamente vai desenvolvendo suas próprias competências para compreender a sociedade mediatizada e para interagir com ela – e, portanto, gerar conhecimentos e processos que serão fornecidos aos seus estudantes. Equivale a pensar em novas dinâmicas educativas, uma dimensão tecnocultural, que representa novas formas de ser e existir com as dinâmicas institucionais, no caso, a própria escola. Nessa perspectiva, então, sugere-se a possibilidade de uma verdadeira formação de aptidões, envolvendo estímulos diversos (dentre as quais interações “escoladas” com os diferentes meios de comunicação – entre eles o celular), e não dispensando uma forte participação do sistema educacional.

4 ANÁLISE DAS EXPERIÊNCIAS DESENVOLVIDAS

4.1 Metodologia e Fontes.

Tão importante quanto o que se ensina e se aprende, é como se ensina e como se aprende.¹⁹ (César Coll)

Essa pesquisa procura examinar como os professores ensinam as crianças e adolescentes, quando houver possibilidades de interação e adequação das funções do celular em contextos de ensino e aprendizagem. São levados em conta, a hibridização cultural e ideológica das gerações, com ênfase nos papéis interdependentes do indivíduo e contexto de aprendizagem social. Ou seja, analisamos o uso individual do celular, bem como as relações estabelecidas, coletivamente, como as participações entre alunos e professores, pais (responsáveis), além de outros atores que fazem parte do corpus pesquisado.

Pretendemos observar o desenvolvimento individual e da interação sociocultural (crianças e adolescentes e suas comunidades culturais) no tratamento dos temas (entrevistas, reportagens, registro de imagens e gravações, etc.) com o uso do celular. Qual influência pode ser atribuída às contribuições relativas (de estudante para estudante, de professor para estudante, de estudante para a comunidade familiar e/ou comunidades virtuais)? As atividades da comunidade escolar envolvem estudantes do ensino fundamental de 7ºs, 8ºs, 9ºs anos ativos e participativos em atividades cultural e didaticamente organizadas que tem como propósito o desenvolvimento da participação responsável nas atividades com o uso do celular.

Gostaríamos de destacar, a partir desse momento, a descrição metodológica do presente trabalho de pesquisa, que se relaciona com a mediação profissional da pesquisadora e o contexto em que as investigações foram realizadas. Como já havia sido mencionado, a pesquisadora fez parte do corpo docente da EE Profª Beathris C. Del Cistia, na cidade de Sorocaba, por dois anos, ministrando aulas da disciplina de Língua Portuguesa, nos anos finais do ensino fundamental e médio, no decorrer dos anos de 2011 e 2012.

Como uma proposta educativa, a pesquisadora buscou envolver o universo descrito pelos alunos em suas práticas cotidianas no uso do celular utilizada como mídia: filmar, gravar, fotografar, enviar mensagens, ouvir músicas e enviar músicas por bluetooth, dentre outras ações, a fim de possibilitar a construção de novas formas de se dialogar com as aprendizagens. A esse respeito, Bárbara Rogoff (in: RIO; ALVAREZ, 1998, p.123) numa abordagem sociocultural, chama a atenção em relação à observação do estudo da pesquisa em

¹⁹ Revista Exame.Com, reportagem do dia 15/10/2012 “ Professor não é quem ensina, mas quem de repente aprende.” (Fonte: exame.abril.com.br, acesso em 09/07/2013)

três planos de análise correspondentes a processos pessoais, interpessoais e comunitários. Ou seja, nos referimos “a processos desenvolvimentais: do aprendizado, da participação guiada e da apropriação participatória” (in: RIO; ALVAREZ, 1998, p.123).

Nesse aspecto, a autora (1998), afirma que as crianças e os adolescentes fazem parte das atividades de suas comunidades de aprendizagem, se engajando com outros espaços interativos de aprendizagem com envolvimento cultural e de aprendizagem tecnológica. No intuito de organizar os registros de participação dos estudantes, as atividades propostas pela pesquisa adéquam-se as rotinas (atividades estruturadas) através de um questionário destinado aos professores, com foco na utilização das TICs no contexto escolar e no processo de participações correlacionadas com as observações constatadas através do uso do celular como mídia, nesse caso, pelos professores e alunos.

A ideia é envolver no aprendizado, técnicas (habilidades) com o uso do celular, que incluam valores e práticas possíveis de serem analisadas sob o âmbito da educação. Nesse aspecto, ações mais próximas à reflexão sobre o uso da informação em congruência com os conteúdos abordados pelo currículo escolar (comunidades de aprendizagem). O conceito de participação guiada (ROGOFF, Bárbara: in RIO; ALVAREZ, 1998, p.123) se refere aos processos e sistemas de envolvimento entre pessoas à medida que elas (gestores, professores, alunos, funcionários, pais e responsáveis) se comunicam e coordenam esforços ao participar de atividades de cunho cultural (temas) nas ações pedagógicas. Inclui interação face-a-face, a participação em conjunto na sala de aula e as combinações mais distantes da atividade das pessoas que não requerem copresença (Ex. espaço presencial e virtual: escolha de onde, com quem e com que instrumentos materiais e atividades uma pessoa está envolvida: registro de imagens, coleta de dados, etc.).

O conceito de apropriação participatória (ROGOFF, Bárbara: in RIO; ALVAREZ, 1998, p.123) refere-se a como os professores e estudantes mudam através do seu envolvimento em uma ou outra atividade interativa com as TICs. Com a participação guiada como processo interpessoal através do qual os estudantes e professores são envolvidos pelo compromisso em uma atividade na relação de inclusão tecnológica (celulares, fones de ouvido, amplificador de voz, os recursos mediáticos, etc.) e no processo de apropriação e adequação de novas habilidades e competências.

Para garantir essa prática interativa de aquisição de conhecimentos, devemos minimizar a aversão dos alunos em relação às práticas didáticas desgastadas, a fim de acompanhar as rápidas mudanças da sociedade atual. É prioritário o aspecto cognoscitivo, que diz respeito a formas de comunicação dos conteúdos escolares e às tarefas escolares indicadas

aos alunos, e o aspecto sócio-emocional, que diz respeito às relações pessoais entre professor e aluno e às “normas” disciplinares indispensáveis ao trabalho docente, pois tanto o professor quanto o aluno necessitam de espaços (virtual, presencial), nos quais as atividades desenvolvidas sejam voltadas para objetivos mais consensuais, ou seja, as atividades em que ambos sintam-se autores dos objetivos propostos, assim como todo o processo ensino-aprendizagem.

4.2 Procedimentos e Fontes

No ano de 2011, tendo como trabalho inicial, buscou-se envolver o universo descrito pelos alunos dos 9ºs. anos do ensino fundamental, em suas práticas cotidianas com o uso do celular, na tentativa de dialogar com os temas tratados em salas de aula, de maneira multidisciplinar. Nesse aspecto, a partir das pesquisas desenvolvidas com o uso do celular, dentre outras ações, almejou-se construir novas formas de se dialogar com as aprendizagens, diante do Currículo do Estado de São Paulo.

Assim, nesse ano letivo, 185 estudantes dos 9ºs. anos (05 classes) participaram do projeto, pertencentes ao período da manhã, sendo que cada turma de estudantes é composta por 37 (trinta e sete) alunos. Inicialmente, conversei com os alunos sobre o planejamento das aulas, a fim de se criar um cronograma de atividades que envolvesse o uso do celular como ferramenta pedagógica, de maneira crítica e engajada, diante dos temas tratados.

O primeiro trabalho realizado abordou sobre o tema “bullying na escola”. A seleção do tema teve por objetivo refletir sobre as algumas imagens violentas gravadas com o uso do celular, no ambiente escolar. Para o embasamento do assunto, os celulares com acesso à internet permitiram que pesquisássemos o conceito da palavra “bullying”; informações pertinentes ao disque denúncia (órgãos e departamentos: municipal, estadual e federal); os relatos (blogs), depoimentos da pesquisadora Daniela Vuoto²⁰ e entrevistas concedidas por especialistas (YouTube, revistas, jornais) que embasaram a temática estudada. No material impresso, as narrativas mitológicas nos livros didáticos e apostilas: A História de “Teseu e Procusto” (o preconceito), Guerra de Titãs (o poder). A televisão e o DVD, também, foram utilizados como recurso tecnológico para assistir aos filmes que abordavam o tema: “o conflito entre o homem e os deuses” da mitologia greco-romana (Guerra de Titãs).

20 **Depoimentos sobre o bullying** . <http://www.jornaljovem.com.br/edicao11/convidado04.php>, acesso 11.04.2011

Os procedimentos de análise para a realização deste trabalho pautaram-se em coletas de imagens (entrevistas, telejornalismo, mensagens, depoimentos) gravadas pelos alunos. Nas gravações, foram apresentadas entrevistas concedidas pelos gestores, corpo docente, funcionários da escola e a própria comunidade dos alunos. Nesse aspecto, no material digital e impresso, os alunos conferiram habilidades de diagramação das imagens, o foco (close up), a preferência por ambientes de gravação (análise de ruídos externos e internos) e o embasamento teórico do tema (pesquisas realizadas).

Cronologicamente, foram planejados pelos alunos: os relatos, as entrevistas à comunidade escolar e região, os registros de imagens estáticas (os alunos deveriam fotografar os cartazes produzidos por eles mesmos para, posteriormente, serem retratados nas imagens em vídeos através do celular). A entrada da escola passou a ser observada pelos alunos por ângulos e focos de futuras gravações, pessoas (identidades) que fazem parte da comunidade escolar, representantes de ONGs (especialistas), da área da psicologia, comerciantes, pedestres, os pais e responsáveis, todos que se concedessem dar entrevistas foram alvos de observação e reflexão.

Ao longo desse projeto pedagógico, podemos pesquisar as informações expostas na hipermídia: a cultura local e global na exposição dos temas, a mistura de textos oriundos de combinações de textos digitais: personagens do telejornalismo, do cinema, da propaganda, materiais supérfluos (reciclagem do lixo) introduzidos na denúncia local ou global, de programas televisivos (personagens) combinados com arquivos digitais (música: remixes), ou seja, a relação que estabelece no manuseio do celular com o texto e o contexto.

De acordo com BRAGA e BUZATO (2011, p.6/8) a hipermídia é uma ferramenta extremamente híbrida, possibilitando analisar diferentes combinações de conteúdos apresentados no hipertexto digital, em suas palavras:

A hipermídia, como o prefixo “hiper-” já diz, não é “uma mídia”, apenas. Ela pode vir a conter e combinar conteúdos oriundos de quaisquer mídias (veja um exemplo), desde que devidamente digitalizados. Além disso, a hipermídia facilita a mistura de gêneros multimodais entre si, como é o caso de videogame, que, em parte, aproveita convenções do cinema (digital), ou de músicas de gêneros diferentes, que aproveitam a portabilidade dos arquivos digitais de música para combiná-los fazendo remixes e mashups. (BRAGA; BUZATO, 2011, p. 6/8. In: Redefor: TM2_Tp2_LP005)

Nesse aspecto, as imagens produzidas pelos alunos ultrapassaram muros divisórios da cultura escolar e social, uma vez que muitos pais (responsáveis pelos alunos) oportunizaram suas mensagens em entrevistas concedidas aos filhos (alunos). Analogicamente, entendemos que são representadas “pessoas captando informações”, resignificando os elementos presentes

na multimodalidade dos textos construídos na interatividade e interação audiovisual humana, no universo real e/ou digital.

Celulares a mão (*Geração touch screen*), posicionaram-se em relação ao tema em suas gravações, através da seleção de perguntas e respostas (entrevistados), as “vozes” foram ouvidas dentro e fora da escola, entre profissionais da comunidade, pais, gestores, professores, funcionários e alunos. Uma aluna, da 8º ano E, relatou que era a primeira vez que escutava os gestores e alguns professores “conversarem na escola”. Entendo que nesse momento passou a conhecer um pouco mais as identidades presentes na comunidade escolar, uma vez que dificilmente, de outra maneira, ela teria realizado uma entrevista no ambiente escolar.

Sendo assim, a proposta educativa do uso do celular utilizado como mídia pelos estudantes e professores pode representar o esforço em viabilizar melhorias na formação do quadro discente e docente das escolas públicas estaduais do Estado de São Paulo. Em parte também assumida e reconhecida pelas instituições educativas de todo o país, como parte de um projeto político, cultural e educativo, fortemente alavancado pelas práticas popularmente difundidas com o uso do celular, tanto no universo escolar, como no âmbito social.

Nesse sentido, no trabalho com os alunos, propomos buscar contribuições humanas que resultem em descobertas e inovações, almejadas tanto pelo educador, quanto pelo estudante, pois ambos estão incluídos nessa categoria. No entanto, o foco do uso do celular deve ser muito bem direcionado para estimular uma possível “integração” entre as práticas realizadas e conceitos adquiridos em contextos de aprendizagens, uma vez que, ambos (professor e aluno) agem de maneira diversificada, diante das técnicas.

Possivelmente, para que se realize o uso consensual das TICs, devemos refletir sobre como se realiza as funções do celular em possíveis contextos de aprendizagens, preferencialmente, de maneira multidisciplinar²¹. Assim como, quando ocorrem possíveis mediações entre outras técnicas já utilizadas em sala de aula: situações que recorrem à mediação na utilização do papel (suporte para registros escritos, ou “aviõezinhos” de papel para calcular a distância ou velocidade aplicada a conteúdos escolares), ou ainda, resoluções de problemas que envolvem “canetas transformadas em tubos” para lançar objetos e não para a sua utilização em registros escritos.

21 Pode-se inferir que o planejamento docente com o uso das TICs, constitui-se como tarefa complexa, pois exige reflexão sobre o que se propõe com a mediação e utilização do celular, assim como, o conhecimento que se tem diante das técnicas e funções a serem utilizadas nos espaços de aprendizagens. A elaboração prévia e o trabalho com projetos multidisciplinares em aula pode dinamizar o processo pedagógico, uma vez que desenvolve capacidade investigativa, pesquisa bibliográfica (internet) e de campo (social e escolar) permitindo aprofundamento dos conteúdos desenvolvidos, envolvendo ainda mais, os alunos no processo de construção/reelaboração do conhecimento.

Com os avanços tecnológicos, o celular entrelaçado pelos computadores, faz parte de um processo de familiarização, tanto quanto o papel, a caneta, uma vez que envolve o uso “apropriado” de sua funcionalidade, na forma do “aprender fazendo”. Podemos observar que com a expansão dos smartphones, os alunos nos intervalos de aulas, utilizam os jogos de games, de aviação, de lutas "Street Fighter IV", “Shazam” tecnologia usada para detectar a letra da música (hibridização) que está tocando, ou ainda, informar o cantor (autoria, interprete), o álbum ou o clip, assim como, outros aplicativos, priorizados nas perspectivas de “buscas” de resoluções de problemas.

Ou ainda, observamos que os alunos optam por fotografar ou filmar as páginas de livros, da lousa analógica ou digital, para posteriormente, responderem as questões propostas em outros ambientes. Nesses casos, eles preferem “transportar” os registros: questões propostas para entendimento dos temas; os enunciados que se encontram nos livros (número insuficiente para cada aluno) ou em lousas (transcritos pelo educador) para posterior visualização, em tempo determinado e específico para cada aluno.

Com a aplicação do celular em contextos de ensino e aprendizagens, amplia-se a necessidade de mediação entre as técnicas utilizadas pelos sujeitos e a lógica estabelecida pelos conteúdos organizados pelo currículo escolar, pois entendemos que existem sempre novas motivações de uso das TICs, novas aplicabilidades adquiridas pelas experiências dos sujeitos, como também a necessidade de se adaptar os objetivos que visem coletividade (comunidade) nas formas de ação e planejamento. Cada celular possui funções específicas de uso, nesse aspecto, tendemos a observar se todos os alunos participam com profundidade do processo de fazer e conhecer, de criatividade e de ordem, pois a dinâmica do processo envolve observar, saber e conhecer um novo procedimento para resolução de problemas que se assemelha à capacidade criativa do humano. No contexto escolar, é preciso que tanto o professor, quanto o aluno estejam preparados para adequarem-se a como agir de forma educativa, interativa e tecnológica na mediação do conhecimento.

Observamos que muitas escolas focam mais a aprendizagem intelectual e a profissional, entretanto no tratamento do acolhimento as diferenças e de promoção da dinâmica mediadora entre o professor e o estudante, a ênfase se encontra nas dimensões éticas e emocionais, que é condição fundamental para a realização pessoal e para a educação social²² numa sociedade complexa e conectada, de acordo com Jacques Delors (1999):

22 De acordo com Jacques Delors (1999, pp. 89-102) em sua obra: Educação: Um Tesouro a Descobrir, o autor elabora uma discussão sobre os "quatro pilares", que ocupa todo o quarto capítulo. O autor propõe uma educação

É essencial que cada indivíduo saiba comunicar. Não apenas reter e transmitir informação mas também interpretar e selecionar as torrentes de informação, muitas vezes contraditórias, com que somos bombardeados diariamente, analisar diferentes perspectivas, e refazer as suas próprias opiniões mediante novos fatos e informações. (DELORS, 1999, pp.89-90)

Na educação formal, seria de fundamental importância, pensarmos em novos cenários pedagógicos, refletir sobre o que temos hoje, mas como fazer melhor? E assim, garantir o acesso às tecnologias inovadoras para que se possa evoluir no domínio técnico e humano. Nesse sentido, para se utilizar o celular em atividades programadas, articulam-se áreas diversas do saber, como a linguagem, a ética, a política, que é extremamente importante, pois está em jogo não o “poder” puro e simples de determinação ou não do uso dessa tecnologia em sala de aula, mas os critérios adotados no acolhimento de um projeto educativo de qualidade, um saber, que lhe permita identificar a comunicação como relação recíproca entre consciências comprometidas numa sociedade presente.

Para tanto, torna-se necessário compreender as competências necessárias para se desenvolver atividades com o uso do celular, tais como: o domínio técnico dessa ferramenta enquanto mídia; a motivação para usar essa ferramenta e se aprofundar nela; saber integrar as atividades pedagógicas ao uso das tecnologias; apropriar-se, a fim de utilizar essa tecnologia de forma significativa em contextos de aprendizagens. E assim, envolver a criação efetiva de novos cenários pedagógicos com o uso dessa e de outras tecnologias.

Nessa perspectiva, evidencia-se o seu uso adequado em atividades de aprendizagem colaborativa (pesquisas na internet, gravações de vídeos envolvendo participações em associações comunitárias: meio ambiente, sustentabilidade, bullying), baseadas em projetos que dinamizam as atividades e tornam os alunos aptos para se autoavaliarem como futuros profissionais em suas áreas do conhecimento²³. Participações em processos comunicativos em fórum, e-mail, chat, ou rede viber²⁴ também são significativas. Nesse sentido, as mudanças em curso indicam uma composição semiótica (resignificação de textos verbais e não verbais, em diferentes esferas de produção textual), singular, ligada a realidade virtual, compreendida

direcionada para os quatro tipos fundamentais de educação: **aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver com os outros, aprender a ser**, eleitos como os quatro pilares fundamentais da educação.

23 A partir de gravações de imagens (celular), os alunos correlacionam as linguagens aplicadas à mídia (telejornalismo, cinematográfica, propagandística, poética, política, ideológica, comunitária).

24 Essa ferramenta permite que os utilizadores do iPod touch, iPad e iPhone façam chamadas gratuitas, com identificação do número associado ao contacto existente na lista de contactos de forma gratuita e com alta qualidade de som nas chamadas. (fonte: <http://pplware.sapo.pt/apple/viber-%E2%80%93-chamadas-gratis-a-partir-do-seu-ipad-e-ipod-touch/>, acesso em 12.07.2012.)

como real, pois “as telas, em todas as suas formas, constituem o espaço em que as imagens e dígitos criam uma nova sintaxe do mundo.” (SODRÉ, 2001, p.31).

A capacidade de facilitar (mediar) o uso dessa mídia implica na ação de promover e coordenar discussões em espaços distintos (presencial e/ou à distância), a fim de construir relacionamentos e ambiente interpessoal positivo e motivador, que ganhe relevância diante das práticas culturais (regras, saber comum, hábitos) como insumo da eficiência teórica e prática, no âmbito social e educacional. Trata-se aqui, de possibilitar estratégias que viabilizem o fluxo de ideias, recorrendo também às tecnologias de hipermídia ou do hipertexto no ambiente virtual, uma vez que constituem “a face mais visível do capitalismo transnacional que redimensiona formas de comportamento e de percepção” (SODRÉ, 2001, p.31). Os professores poderão gerenciar novas competências com o uso das TICs, sejam elas administrativas, mediadoras, tecnológicas, tais como: planejar atividades, administrar o tempo (presencial e on line), orientar procedimentos, organizar o trabalho cooperativo dos aprendizes, acompanhar e adaptar as atividades de aprendizagem conforme as necessidades.

Nesse aspecto, o professor poderá oferecer recursos mais próximos a realidade de seus alunos, utilizando-se de listas de discussão, participação de fóruns (YahooGroups, Google groups), jogos (aplicativos), blogs (blogger, wordpress), wikis (wikimedia, TwikiWiki), SMS (Short Message Service na utilização de serviços escolares), tais como: recebimento de notícias²⁵ por SMS, ou ainda de Vídeo Tools (acesso a recepção e produção de imagens: You tube, Google Vídeo). O professor poderá também criar procedimentos para adaptar e acompanhar²⁶ as atividades de aprendizagem, a fim de fornecer o feedback, de acordo com a tecnologia desenvolvida.

A partir das competências tecnológicas, de facilitação²⁷ (mediação) e administrativas Kemsham-Bell²⁸ (2001), entendemos que as TICs demandam e ao mesmo

25 Utilizado como sistema de distribuição de notícias para telefonia móvel. Com ele você recebe, em seu celular, notícias direto das redações de suas editorias preferidas. (Extra no celular: Receba notícias no seu celular. Globo. Com. fonte: <http://extra.globo.com/torpedo-extra-sms/>, acesso em 10.07.2012)

26 Para se escutar as músicas recuperadas pelos alunos nos celulares, foi preciso adaptar caixinhas de som para ampliação do som. Os alunos pesquisaram na web, músicas que continham verbos no imperativo e escolheram ritmos diferenciados para elucidar o tema. À medida que um grupo terminava sua apresentação, outro grupo já se propunha a apresentar a sua escolha e o porquê dessa escolha (localização dos verbos, gênero musical, contexto de criação, ideologia, personagens, tema, etc.)

27 Observa-se que essa palavra traduz: redução das dificuldades, desatenção, descuido. Para tanto, foi permitido o uso dos fones de ouvido em sala de aula, enquanto os alunos registram suas atividades (exercícios, observações transcritas na lousa, livros didáticos). Esta atividade pode levá-los a uma possível reflexão sobre os temas tratados. Nesse aspecto, entendemos que o celular deve representar “nossas próprias faculdades estendidas” (McLuhan, 2005, p.55), uma vez que cria um sensorio humano tanto fora, quanto dentro de nós, que permite oferecer diferentes reações de cognição e reconhecimento. Assim, nos expressamos ou nos exteriorizamos em formas

tempo oportunizam uma mudança de paradigma, que não concerne às tecnologias, mas às aprendizagens que se realizam com o uso delas.

Na sociedade conectada, grande parte dos jovens realizam suas atividades diárias, ouvindo rádio, vendo ou escutando TV, participando de comunidades virtuais, buscando tornar mais atraente o trabalho realizado. Se pensarmos sobre como mediar o uso do celular em sala de aula, é possível entender que em nossa prática social e educativa, a mediação do fone de ouvido para ouvir músicas já faz parte de nosso cotidiano.

Quando se pretende que o aluno realize atividades disciplinares e extra-disciplinares: física, escrita, leitura, cálculo, produção de imagens das diversas áreas do conhecimento, por que não recorrer ao fone de ouvido, durante sua produção? Uma vez que escutar uma música, condiz em se criar um “acordo”, entre “saber usar” e “poder usar” essa ferramenta. Com o intuito de se criar novas possibilidades de interação e interatividade em sala de aula, ou seja, o “saber usar” busca nas potencialidades informacionais e comunicacionais dos alunos, mais esforços “plausíveis” de resultados existentes tanto no manuseio com as novas tecnologias, como nas formas adotadas pelas agentes do processo educacional. Nesse caso, leva-se em consideração que o celular oferece como mídia e também como o aluno e o professor interagem (habilidades) com o conteúdo curricular aplicado em ambientes de aprendizagens.

Atualmente, a imagem do celular permanece interligada às imagens que transgridem e registram fatos ligados a violência, principalmente na escola (filmagens de brigas na escola, o bullying, Cyberbullying). No entanto, não estamos aqui interessados no conflito entre escola e sociedade, ainda que seja importante observar que o estudante torna-se cada vez mais escasso na questão da criticidade, na acepção de uma educação mais conciliadora, de experiências atreladas ao âmbito social e educacional. Se “a cultura relaciona-se com objetos e é um fenômeno do mundo” (ARENDT, 1979, p.260), devemos pensar que é através do jogo lúdico do aprender que se concedem as experiências, ou ainda, que as pessoas se relacionam com o fenômeno da vida; então, a qualidade do que se faz para “satisfazer” alguma necessidade,

variadas, para nos apropriar da informação e produção (ler e escrever). Contudo, escutar músicas em sala de aula, sucede a um acordo, previamente estabelecido entre todos os presentes (professor e alunos), o que permite salientar que o descumprimento das regras criadas pelo grupo exclui a continuidade do processo iniciado.

28KEMSHAL-BELL, Guy. **The On-line Teacher**. Final Report prepared for the Project Steering Committee of the VET Teachers and On-line Learning Project, IDAM, ESD, TAFENSW, Department of Education and Training, TAFE NSW, Australia, 2001. (Fonte: Revista Pensamento Contemporâneo em Administração. **Competências para a Docência On-Line: percepção de professores de pós-graduação no ensino à distância**. <http://www.uff.br/pca/index.php/pca/article/view/93/78>, acesso em 12.07.2012)

mesmo que seja de maneira transitória, encontra-se diante do posicionamento histórico e social do indivíduo.

A questão aqui não é saber como o celular é fabricado para os homens, como bens de consumo, mas como se realiza essa cultura, no sentido específico da natureza humana e suas técnicas. Saber de que maneira podemos estabelecer relações comunicativas e educativas, respeitando os anseios, preocupações, interesses dos alunos e professores, de modo que se diminua a distância entre o “julgar objetos”, ainda que os objetos apresentem apreciação em relação a sua função, mas estejamos preparados em oportunizar ações que viabilizem não meramente o espaço das coisas, que pertencem ao mundo, mas exclusivamente, das inter-relações, de maneira mais íntima e mediadora, para os problemas apresentados no âmbito educacional.

Nesse aspecto, notamos que as experiências advindas das práticas culturais dos jovens em relação às técnicas utilizadas operam ações sociais, que envolvem menos os jogos acoplados aos aparelhos eletrônicos (TV), como, Nintendo DS, PSP e PC, e mais os celulares, smartphones e *tablets*. O mundo tornou-se nossa sala de aula e o nosso endereço e talvez, o ciberespaço esteja em nenhum lugar porque está ao mesmo tempo em todos os lugares, como previu McLuhan (1964). No contexto atual, as empresas ligadas a telefonia móvel estão cada vez mais investindo²⁹ em novos aplicativos, relacionando atividades constitutivas no social, ou seja, situações que envolvem resoluções³⁰ de problemas focados no dia a dia. A aprendizagem com mobilidade (m-learning), em algumas definições, se refere a equipamentos computacionais móveis, tais como: palms, tablets, celulares.

No desenvolvimento de atividades propostas para o 8º ano (7ª série) do Ensino fundamental, ao analisarmos textos - o gênero miniconto³¹, percebemos que alguns alunos estavam “concentrados” em seus próprios celulares, na “rebelião não verbal”³²,

29 Para Capcom, portáteis e PCs estão sendo abandonados pelos usuários. Fonte: <http://www.mcvuk.com/news/42646/Capcom-Gamers-have-abandoned-consoles>, acesso em 28.06.2012)

30 Programas de troca de fotos como o “Instagram” conectam milhões de pessoas por meio das imagens feitas pelas câmeras cada vez mais potentes dos celulares. Os aplicativos de trocas de mensagem, como o “Whatsapp” promovem bate-papos escritos que se assemelham a uma conversa na mesa do bar. Os alunos observam também os aplicativos utilizados pelos pais como o “ Biritômetro” (um gráfico que registra o seu nível de álcool no sangue a cada hora(devido a Lei Seca para saber sobre as blitz da cidade).(Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=BYcJ7f0N-XI>, acesso em 29.06.2012)

31 Atividade inserida como proposta para o estudo das linguagens (escrita, falada, imagética, sonora).

32 Sabe-se que muitos alunos ficam relegados à solidão e ao abandono em muitas práticas pedagógicas. A falta de interlocução, de um espaço dialógico entre as técnicas utilizadas, para produção de sentido aos saberes escolares, acaba por transformar a leitura e a escrita em um objeto fechado, sem vida, sem significado para o aluno.

compreensível para o comportamento ordinário do cidadão comum na presença do audiovisual das telas.

Torna-se relevante, entender sobre como ocorre à natureza dos discursos presentes na escola, da multiplicidade de “dizeres”, uma vez que não se apaga a ligação entre linguagem e vida e, ao fazer isso, não ignoramos a leitura e a escrita (virtual e/ou real) como ações culturais, sempre articuladas a valores e saberes socialmente dados, aos atos de posicionamento político diante do mundo, como forma de manifestação de vida e de linguagem.

Na tentativa de dialogar com as situações comunicativas desenvolvidas: mídia primária, secundária e terciária (BAITELLO, 2001), organizamos possíveis estratégias de busca³³: o significado de algumas palavras apresentadas nos textos, os contextos evidenciados pelos produtores (autoria), atrelando-se também, os relatos apresentados pelos alunos no estudo do gênero em questão. Na observância das ações, os alunos refletem sobre o processo intertextual, diante das leituras realizadas e dos elementos discursivos que constituem os temas já percorridos.

O intuito foi compreender as capacidades tecnológicas envolvidas no tratamento do tema (internet), pois “quem não está imerso nessa rede está de fora das coisas” Casttels (1999). Percebemos que as aprendizagens realizadas no espaço virtual exigem a permanência e vontade de indivíduos unidos por objetivos comuns. De acordo com o autor, a Internet gerou novas formas de sociabilidade como a comunicação mediada por computador que, por sua vez, deram origem a grupos ou agregados sociais. Depois, o autor dá a entender que fazer parte de uma comunidade virtual proporciona a criação de territórios que, mesmo que existam apenas no plano virtual e simbólico, viabilizam a existência de redes de relações sociais, em diferentes contextos. Nesse sentido, a partir dos conceitos de Andre Lemos (2009), podemos entender a relação dialógica do uso do celular como mídia pelos alunos e sobre a cultura digital no sentido da apropriação social dos dispositivos eletrônicos pelos sujeitos. O autor afirma que:

Às vezes, quando se fala de cultura digital, cibercultura, tem sempre uma ideia futurista, uma ideia de ficção científica. E, na realidade, não é isso, trata-se da cultura hoje marcada por essas ferramentas eletrônicas. O que a meu ver alterou substancialmente a nossa relação com os objetos técnicos na atualidade é que pela primeira vez, talvez, a gente tenha a dimensão técnica, o digital, colado à dimensão da comunicação. São tecnologias não apenas da transformação material e energética do mundo, mas que permitem a transformação comunicativa, política, social e

33 Na intenção, que me informassem sobre o significado de algumas palavras (contextos evidenciados pelos discursos, imagens relacionadas), incentivo a busca na internet realizada através do celular pela conexão Wifi da escola e de créditos através de promoções realizadas pelas operadoras da região do interior de SP: Vivo, Claro, Tim, Oi) utilizados, individualmente, por alguns alunos.

cultural efetivamente. Porque nós conseguimos transitar informação, bens simbólicos, não materiais, de uma maneira inédita na história da humanidade. (LEMOS, 2009, p.136)

Mas, diante desse contexto do uso do celular como mídia, por que falamos em sociedade conectada? Porque atualmente grande parte do que fazemos requer que estejamos conectados à rede Internet, utilizando diferentes dispositivos e meios digitais. É fato que os celulares, os smartphones, cada vez mais entram em nossas vidas e nos inserem numa cultura digital. Não significa outra coisa senão que esses dispositivos estruturam a forma como produzimos, nos comunicamos, aprendemos, enfim, como nossa vida social por eles se modifica.

4.3 Estratégias e TICs no contexto escolar.

Todos nós pertencemos ao mundo digital, embora existam muitas pessoas que se designem como uma geração “analógica” que está em processo de apropriação em relação à geração digital, cujas tecnologias de informação e de comunicação já lhe são parte, pois aprendemos a construir a cultura digital e somos produtores na sociedade digital. Torna-se relevante, perguntar se nos sentimos incluídos nesse mundo que conecta a tudo e a todos?

Afirma Silva (2001) que “a tecnologia é uma estratégia”, pois as tecnologias de informação não são apenas meros instrumentos que possibilitam a emissão ou recepção deste ou daquele conteúdo de conhecimento, mas também contribuem fortemente para condicionar e estruturar uma lógica comunicacional das sociedades. Para o autor cada época histórica e cada tipo de sociedade possuem uma determinada configuração que lhes é devida e proporcionada pelo estado das suas tecnologias de informação e comunicação (TIC), reordenando de um modo particular as relações espaço-temporais, nas suas diversas escalas (local, regional, nacional, global) que o homem manteve e mantém com o mundo, e estimulando e provocando transformações noutros níveis do sistema sociocultural (educativo, econômico, político, social, religioso, cultural etc.)

As tecnologias provocam mudanças na educação. Então por que temos dificuldades em aceitá-las como imprescindíveis à educação e à escola, uma vez que como educadores, sabemos dar nossas aulas sem elas? Se algo vem mudando na educação, certamente falar de tecnologias é um dos assuntos que se articula a essas mudanças. Observamos mudanças introduzidas pela mobilidade (tecnologias móveis) e conectividade, que envolve proximidade e distância. Entendemos que a introdução das tecnologias móveis está nos levando a uma

resignificação de proximidade, distância e mobilidade. No contexto atual, conforme as palavras de Silva e Consolo (2008):

[...] percebemos uma mudança na cultura que propõe novas tendências no comportamento. Antes, falávamos no telefone convencional, fixo, que ficava no comércio ou em casa, a conversa tinha um caráter íntimo, privado. Hoje falamos ao celular em todo e qualquer lugar deixando de tornar privado o que falamos. [...] é possível uma maior flexibilidade na hora de se comunicar. (SILVA; CONSOLO, 2008, p.06)

Entretanto, no âmbito da educação, o que podemos refletir sobre essa nova concepção da comunicação com mobilidade? Entendemos que na tecnologia móvel, uma possível mudança seja a expansão do espaço e do tempo do apreender (o conhecimento está em todo lugar), pois rompe-se com o isolamento da escola entre quatro paredes e em horários fixos das aulas. Pensar na escola do futuro representa ter a escola sem muros divisórios, uma vez que a escola está no mundo e o mundo na escola. Isso, porque o conhecimento não se produz só na escola, mas também na vida - numa empresa, num museu, num parque de diversões, no meio familiar. Assim, tais espaços poderão se integrar com as práticas escolares e provocarão uma revisão no conceito de escola e de currículo. Possivelmente, as tecnologias móveis serão bem diferentes, estarão disponíveis em qualquer lugar, talvez nem tenhamos que carregá-los. A conectividade é que vai nos acompanhar em todos os lugares.

Ampliou-se fortemente, as possibilidades de busca da informação através dos meios tecnológicos. No entanto, as transformações e ações pedagógicas do uso do celular como ferramenta pedagógica estão cada vez mais próximas dos sujeitos, evidentemente, existem “ganhos”, como também “perdas”.

A experiência docente e de pesquisa tem revelado, como também, a muitos que trabalham com os jovens e adolescentes, que os valores associados ao estilo de vida, presentes nas mais diversas formas de comunicação (em especial as digitais), ampliou possibilidades de contato, mas notadamente, houve também a inversão em relação ao posicionamento do educador: o deslocamento dos saberes (habilidades tecnológicas), sendo redesenhado pela experiência de vida das gerações X, Y, Z.

Elencar o celular como ferramenta pedagógica em sala de aula traduz em chamar atenção não ao objeto propriamente dito, mas a forma de como ele pode ser utilizado, recorrendo à percepção e interpretação de que não é o objeto que informa algo, mas sim a visão que podemos ter em transformá-lo em um dos “meios” de conhecimento, na perspectiva de ensino e aprendizagem dos sujeitos.

Possivelmente, na intermedialidade, o potencial adquirido seja o processo de significação das propostas de utilização dos meios, ou seja, o processo de convergência das

mídias ao digital, uma vez que o celular proporciona o processo interativo com as mídias (pluriespecialização com os diversos suportes: hoje se pode ouvir rádio no celular, navegar na Web, telefonar, escrever mensagens, fotografar, ter uma agenda de anotações, baixar músicas, dentre outras funções).

O celular é capaz de desenvolver funções diferenciadas em relação àquela clássica, por exemplo: da ligação viva voz. Essa função se propõe como um ponto de acesso alternativo a respeito de serviços e conteúdos, assim como o computador e a televisão já o permitem fazer a portabilidade e mobilidade. São ações “tecno-lógicas” que influenciam em profundidade as lógicas da comunicação e do consumo.

Nesse sentido, observamos que a lógica comunicativa do tipo “um-a-muitos” (televisão) é substituída por uma lógica de comunicação “muitos-a-muitos”, com uma tendência interativa em que o espectador se transforma em usuário de serviços oferecidos através do celular.

Nas mediações inseridas com o uso do celular, podemos trabalhar com a hipertextualidade, que define um modo não-linear (ou multilinear) de apresentar e consultar documentos eletrônicos, vinculados entre si por meio de hiperlinks (ligações eletrônicas), como uma rede associativa que oferece ao leitor diferentes opções de percursos de leitura. No meio digital, o aluno é convidado a escolher³⁴ entre múltiplos percursos de leitura³⁵, o que possibilita estabelecer “escolhas” na construção de sentidos, nos papéis de autor e de leitor de textos, dependendo dos conhecimentos e dos recursos técnicos utilizados. No trabalho, ao utilizar a multimodalidade do celular, podemos propor situações em que a oralidade se faz presente (gravações) nas declamações, debates (expressões faciais, gestos e posicionamentos corporais), para posteriormente serem analisadas pelos alunos em imagens gravadas pelo celular; na análise das imagens expressas no meio digital (releitura: músicas ligadas à coesão de um filme ou de uma propaganda); uma reportagem de telejornal (atividades coletivas): a palavra integrada com a imagem; nas manchetes (jornais *on line*). Podemos analisar a diagramação das fotos jornalísticas que vêm acompanhadas de legendas; balões de diálogos presentes na remediação: o uso das linguagens (nas mensagens via MSN, em charges, propagandas, minicontos em blogs) presentes na formatação das ideias, o “transporte”

34 Gêneros que envolvam temas abordados em sala de aula (miniblogs, receitas, manual, dicionário, etc.)

35 O aluno poderá explorar as vantagens do hipertexto: disponibilizar os dados de conhecimento conectados em múltiplas camadas, ligadas a pontos que facilitam o acesso as informações ou de participações (comunidades) de forma crítica, reflexiva e cidadã.

(flexibilidade) dos conteúdos trabalhados em salas de aula. Para tanto, torna-se necessário o reconhecimento das possibilidades expressivas de recursos materiais específicos, a fim de produzir significados nas práticas comunicativas utilizadas no manuseio com o celular.

A multiplicidade das telas: do celular, computador, palmtop, play station, televisão, I-pod estão cada vez mais disponíveis e proporcionam uma inversão nos posicionamentos na lógica comunicativa: antes centradas nas mídias, repassando a centralidade para os sujeitos, protagonistas da esfera comunicativa no cenário social. Entende-se que é pela navegação de uma a outra dessas telas que os sujeitos são guiados pelo interesse pessoal e pela necessidade do momento.

Com o surgimento das mídias digitais, o consumo (evidenciado potencialmente pelas telas) vai sendo inserido no interior de um sistema de comportamentos (na família, na comunidade escolar), em que encontra lugar o celular, que fornece cada vez mais ponto de acesso multimidiático com diversos conteúdos e serviços.

Diante do quadro do consumo, os estudantes (e por algumas vezes, também o professor), frequentemente, utilizam o celular para falar, escutar uma música com fone de ouvido, enquanto surgem na tela de seus celulares as “SMS” que lhes foram enviadas. Ou ainda sentem-se mais “seguros”, quando conseguem visualizar nas telas as horas (expressas de forma digital).

Analogicamente, quando se usa um celular, ativam-se outras lógicas cognitivas, uma vez que são ativadas estratégias baseadas em jogos de vídeo-game. Os estudantes recorrem ao celular para resoluções de problemas, envolvendo situações complexas, tais como: utilizar o conector do aparelho para “transferências” de som (interligar/conectar músicas armazenadas no celular ao rádio); ampliação do som para Mp3 - Eletrônicos, áudio e vídeo em sala de aula (caixinha de som conectada ao celular). Tais recursos são utilizados para desenvolver trabalhos que envolvam a musicalidade aplicada em sala de aula; transferências de imagens, documentos via bluetooth³⁶ (para PC, para iphone, hack), registrar conteúdos para posterior análise (fotografar textos registrados na lousa, nos livros, no datashow, no mural da escola). Contudo essa tecnologia não se faz presente no processo de ensino e aprendizagem em nossas instituições de ensino. A cultura de utilização de matérias impressos, bem como a cultura da oralidade é ainda dominante em estratégias de planos de aulas. Observa-se que em situações de uso, tanto o educador, quanto o aluno ainda não conferem sentido às aplicabilidades

³⁶ O Bluetooth é uma especificação industrial para áreas de redes pessoais sem fio (wireless personal area networks – PANs). O bluetooth provê uma maneira de conectar e trocar informações entre dispositivos como telefones celulares e consoles de videogames digitais, notebooks, computadores, impressoras, câmeras digitais (Fonte: PT.wikipedia.org/wiki/Bluetooth, acesso em 09/07/2013)

existentes na mediação dos saberes. Nesse aspecto, como forma de relato, a professora K.R.G. descreve sua experiência com o uso do celular em sala de aula, de maneira não planejada, em relação ao acesso da informação e contextualização do tema desenvolvido em sala de aula, conforme suas palavras:

Lembrei-me de um ocorrido em sala de aula: estava explicando sobre o período literário: Realismo, no início do ano escolar de 2011, em uma sala do 2^a ano do ensino médio, quando de repente fiquei em dúvida em saber se o um dos poetas pertencia a esse período. No mesmo momento, um aluno pegou o seu celular e procurou a informação na internet. Foi muito interessante, pois eu procuraria saber em outra aula e assim tiraria a dúvida depois com os alunos. Por isso que muitas vezes e eu acho que o celular em sala pode e deve nos ajudar, não sou contra desde que bem utilizado. (Multiletramentos, Linguagem e Mídias. R.K.G. Mensagem do Fórum: *Fórum 1 - A internet, a leitura e a escrita*, <http://ggte.unicamp.br/redefor/current/index.php>, acesso em 18/04/2012)

Em nossa sociedade contemporânea, a maioria dos alunos faz uso da internet independentemente da escola possuir ou não uma sala de informática. Logo, a relação entre escola e uso da internet já está pré-estabelecida, ainda que existam dificuldades de acesso (conexão) à rede no ambiente escolar e social. A partir das experiências relatadas, notamos como se dá essa relação de uso, mesmo não havendo, concretamente (de forma planejada), o acesso às formas de interação e interatividade realizadas, tanto pelo educador, quanto pelo estudante.

Trata-se, indubitavelmente, de tipos de habilidades (fazer coisas simultaneamente), que pode ser entendido como um aspecto positivo dessas gerações. Há, entretanto, a necessidade de capacitação na relação de uso e seleção das técnicas utilizadas, sobre os dispositivos de cognição com as mídias e na atenção às ações, a fim de que não sejam propagadas de forma garantida a qualquer coisa, deslocando-se superficialmente a informação de um objeto a outro, seguindo uma ordem desconexa, não proporcionando reflexão e aprofundamento nos temas tratados no contexto de ensino e aprendizagem.

No trabalho com os alunos, as mídias digitais guiam uma crescente transformação do perfil do usuário do status de espectador ao de produtor. Seguindo essa lógica, na Internet, de posse do celular, o professor poderá abrir e gerir um blog, uma vez que se pode comunicar através do MSN ou do Skipe. Com o celular é possível fotografar, gravar um vídeo, enviar fotografias e vídeo e depois descarregar no computador, como forma de arquivo pessoal.

Essas imagens poderão redirecionar a memória do celular como um substituto tecnológico dos diários de registro de um tempo, em que os segredos (pessoal) eram guardados. Nesse aspecto, a comunicação movimenta-se como testemunha jornalística, convocando os jovens nas ações sociais (protagonistas) nos registros (fotos, imagens,

gravações) de ordem ou desordem social (conflitos), uma vez que tal ferramenta possibilita a flexibilidade no manuseio e transporte.

Adultos, adolescentes e crianças (a partir da permissão do acesso à ferramenta) mantém, intencionalmente ou não, o celular sempre ligado e ao seu alcance, mesmo durante a noite, ainda que haja exceções. Trata-se de uma comunicação, insistente, pois enviamos continuamente mensagens. Isto permite dizer que o celular sobrepõe-se a outras atividades que estão sendo desenvolvidas e de também preencher os espaços, que tradicionalmente, eram reservados a outras atividades no decorrer do dia. Possivelmente, esse fenômeno envolva um distanciamento de tudo aquilo que é considerado reflexão de si, para evidenciar um tempo cada vez mais repleto e pressionado pela dimensão informacional do presente.

Assim, torna-se necessário a distinção, entre as ações de utilização da ferramenta pedagógica nos ambientes: educacional e social, que se alternarão no jogo identitário dos sujeitos (professor e estudantes) na forma de utilização dessa ferramenta. Agir de acordo com do contexto virtual e real, por vezes estabelecidos pelas marcas de singularidade e separação dos objetos (meios) utilizados no processo comunicacional, sobre diferentes aspectos das formas de comunicação, nos espaços de educação formal e informal.

Enfim, o processo identitário (gerações) dos sujeitos está inserido nas sociedades contemporâneas, em especial com a globalização, mas não há dúvida de que serão os jovens que exponenciarão e darão maior visibilidade a esse processo de mediação tecnológica.

4.4 As telas: o pictórico humano no século XXI.

No Currículo proposto pela Secretaria da Educação do Estado de São Paulo, as apostilas fazem parte de um conjunto metodológico que agrega o caderno do aluno e do professor, concomitante a outras fontes de pesquisa (livros, sites, blogs, revistas, programas televisivos, etc.). Para os alunos, realizar um trabalho com a coletividade (alunos e comunidade escolar) significa “não passar vergonha”, para eles, colocar em ação as gravações com possíveis entrevistados corresponde em saber mediar os saberes (conteúdos) trabalhados em sala de aula e as possibilidades de uso e aplicabilidade das técnicas (funções) na hora das gravações.

Em seus “repertórios musicais” arquivados no celular, podemos observar a forma e os conteúdos das letras, os temas, as linguagens aplicadas em clipes musicais, os contextos de

criação (função autor), as escolas literárias (discursos) e ritmos diferenciados, dentre outros aspectos.

No 3º bimestre do ano de 2011, os alunos dos 9º anos (120 alunos) também trabalharam com gravações de poesias, declamações poéticas focadas no tema “Meio Ambiente”. Diante das telas, os ambientes externos à escola, são observados pelos alunos na perspectiva de aproximação do tema e a discursividade presentes nas poesias selecionadas por eles.

No decorrer dos trabalhos, percebemos que a ideia de gravação de suas imagens (declamações poéticas), de imediato, causou um “pânico” nos alunos, pois era como “pagar um mico” ver-se projetado em personalidades que não compunham suas identidades (o eu-lírico), pelo menos até aquele momento. Expliquei que se tratava de um trabalho mais protagonizado, que as ideias seriam interpretadas pelas defesas temáticas dos alunos, as pesquisas realizadas auxiliariam outras pessoas com o mesmo desafio de “preservar o meio ambiente” e que talvez não seria produtivo por parte deles (alunos), solitariamente, tentar resolvê-lo. Nos entre olhares, percebi que eles já sabiam “com quem e onde” poderiam gravar suas declamações com tons de publicidade, inserindo os possíveis lugares nas entrevistas.

No decorrer do ano de 2011, o trabalho com os alunos do 7º ano, na utilização do celular foi como fonte “reprodutora” de imagens. Estudávamos a diagramação das capas dos livros lidos (biblioteca da escola), e os alunos deveriam criar uma nova capa (releitura) baseando-se na capa original da obra. Entretanto, nesse dia, muitos alunos não tinham o livro lido para se basear na cores aplicadas, nas imagens e a localização do nome do autor, título, editora, tradução. O aluno X disse-me que poderia passar a imagem para os colegas por “bluetooth” (eram cinco alunos), pois ele tinha fotografado a capa do livro para poder fazer a sua releitura (capa). Observei as luzinhas acessas do celular embaixo da mesa e disse que eles poderiam deixar o celular em cima das mesas para poderem observar melhor a imagem da capa do livro retratada nas telas, deixando claro o objetivo dessa utilização.

Nesse sentido, entendo que em muitas situações de uso “indevido” do celular se deve ao fato de não recorrermos as suas funções de multimídia aplicadas ao celular ou possivelmente, não sabermos como utilizá-las. No ano de 2011, elaborei um questionário direcionado ao corpo docente da EE Profª Bethris C. Del Cistia, que continham questões referentes às perspectivas de uso das TICs no contexto escolar. Para tanto, observou-se que num total de professores entrevistados na escola (35 professores) em um universo de 42 (quarenta e dois) professores, que ministram aulas, nos períodos da manhã e tarde. Foi constatado que 80% (vinte e oito) dos professores não utilizam o celular como ferramenta

pedagógica, por não saberem como recorrer ao uso de suas funções na aplicabilidade dos temas a serem tratados pelo currículo escolar. Em alguns depoimentos dos professores, observou-se também, primeiramente, o respeito, ou seja, o cumprimento à Lei Estadual³⁷, que proíbe o celular nas salas de aula nas escolas públicas estaduais, conforme citação a seguir: “essa lei deve ser respeitada, mesmo que os alunos não respeitem, evitamos constrangimentos na direção, com relação à indisciplina em sala de aula”.

Alguns dados constatados pela pesquisa revelam que:

- Aproximadamente, 95 % dos professores da EE Prof^a Beathris Caixeiro Del Cistia utilizam tecnologias em ambientes de aprendizagens, especificamente o computador, localizado na sala de informática (Programa da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo – Projeto ACESSA Escola). Total: 33 professores
- 90% dos professores possuem perfis em sites que envolvem comunidades virtuais: facebook, Orkut, blogs. Total: 31 professores
- Observou-se que mesmo com a proibição do uso do celular em sala de aula, 40% dos professores já utilizam os jogos eletrônicos em computadores móveis: celulares e fixos: sala de informática, no espaço escolar. Quando em suas práticas pedagógicas encontram-se ações, que envolvam o raciocínio lógico da linguagem da matemática (web quest, xadrez, anagramas de palavras, game Center, e em atividades de uso das linguagens: Ed. Física, Inglês e Arte). Entretanto, a partir dos dados coletados, nota-se que os professores apresentam dúvidas em relação a como aplicar os recursos existentes nos programas, na possibilidade dos mesmos serem inseridos nos planos de aulas. Total: 14 professores
- Observou-se que 60% dos professores utilizam o celular, de maneira não planejada. Os professores utilizam o celular para consulta à internet, cálculos (função: calculadora do celular), fotografar (registro de imagens vinculado ao conteúdo escolar), reprodução de som (gravações de sons), mensagens (MSN em atividades de gincanas, blogs), registros (note: anotações de tarefas escolares);

37 Lei Estadual 12.730/2007, prescrevendo que "ficam os alunos proibidos de utilizar telefone celular nos estabelecimentos de ensino do Estado, durante o horário das aulas". A Lei foi regulamentada pelo Decreto número 52.625 de janeiro de 2008. Fonte: <http://jus.com.br/revista/texto/12716/e-legal-a-proibicao-de-celulares-nas-escolas-do-brasil#ixzz2Ai1649RW>

cronômetro (registro do tempo em atividades esportivas); despertador (agendamento de horários). Total: 21 professores

- Aproximadamente 60% dos professores utilizam as TICs na mediação de temas envolvendo a comunidade escolar (Meio ambiente, saúde, palestras, gravações de imagens). Total: 18 professores

Gráfico: Pesquisa realizada com professores da EE profª Beathris Caixeiro Del Cistia, agosto/ 2011.

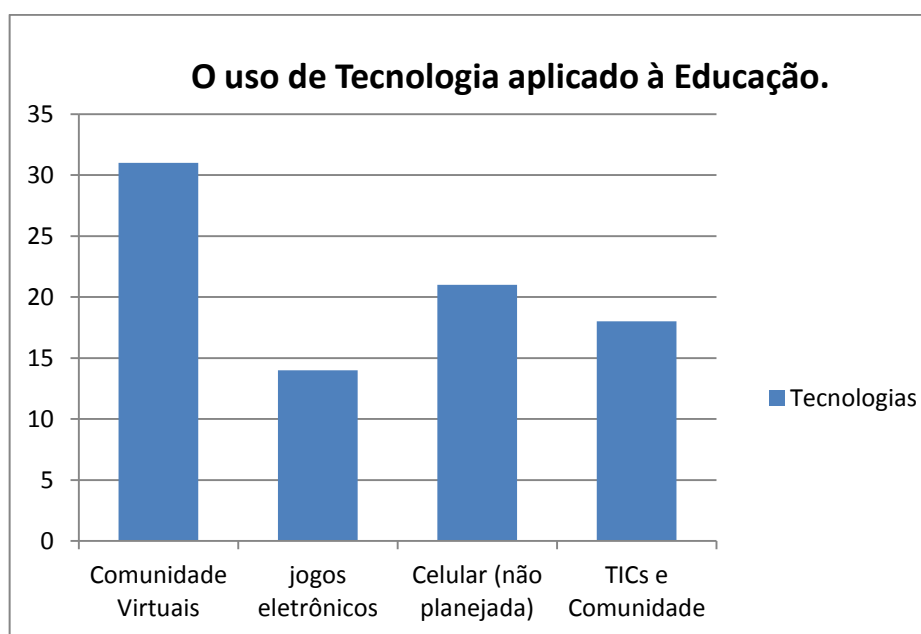


Figura 10: Tecnologias aplicadas à Educação.

Nesse aspecto, podemos observar que a valorização do trabalho pedagógico, depende da interação humana e tecnológica, pois o principal valor está na capacidade de se realizar aprendizagens que fujam da “rotina” prevista apenas pelas mídias tradicionais, como os livros, apostilas, lousa, cadernos, adentrando possibilidades de “conciliação e mediação”. Sendo assim, nos deparamos com um “mundo no qual cada objeto cria o seu próprio espaço e impõe os seus próprios pressupostos, como uma melodia” (MCLUHAN, 2005, p.50). Mas, o que confere sentido diante desse impasse? Possivelmente, o resgate dos saberes presentes nas gerações (implícito e explícito) no desenvolvimento de atividades propostas no cotidiano escolar. Assim como, tornou-se fácil observar a operação das linguagens moldando nossos propósitos, tanto sensoriais, quanto psicológicos.

Em continuidade ao projeto, no ano letivo de 2012, os alunos dos 8ºs anos, aproximadamente 150 alunos, sentiram-se mais a vontade para falar sobre o assunto “Meio ambiente e Sustentabilidade” com a comunidade escolar. Orientei sobre os agendamentos

para as entrevistas, sobre a aproximação e foco da imagem, a autorização da imagem, o ambiente de gravação (ruídos), a releitura dos cartazes fixados no mural da escola (gravações), o logotipo do jornal e sua organização no programa movie maker do Windows (montagem do telejornal). Entretanto, percebi que o modelo de como retratar as falas do “aluno-repórter” foi construída por eles mesmos a partir de suas observações na mídia televisiva: a postura frente às câmeras, a tonalidade da voz, os gestos, os agradecimentos, dentro outros aspectos.

No 3º bimestre trabalhamos a estrutura das propagandas, os elementos que compõem esse gênero textual e sua aplicabilidade no contexto social. Para tanto, os alunos pesquisaram com o uso do celular, os vídeos que continham estruturas propagandísticas, o significado de termos ligados a área da publicidade e propaganda, suas linguagens e intencionalidades. A partir de suas pesquisas, os alunos visualizaram os jingles (músicas), logotipos, produtos, marcas, os tempos verbais (imperativo) linguagem verbal e não-verbal (gênero HQ) presentes na relação de intertextualidade dos textos.

Orientei que em suas relações de interatividade com o meio digital, os alunos tinham que compor no decorrer do bimestre, uma produção final que organizasse os elementos estudados: uma propaganda exposta em murais da escola e digital (gravação em CD) que tinha como finalidade convidar os alunos para frequentarem a biblioteca da escola. O objetivo primordial foi o de resgatar o hábito da leitura e a reflexão sobre o uso das linguagens no meio impresso e digital. Houve, inicialmente, a preocupação de como organizar as imagens e sons coletados no espaço digital, uma vez que para os alunos era mais fácil a prática de expor em cartazes, pois já fazia parte de atividades conhecidas por eles, em anos anteriores.

A partir dos recursos existentes no movie-maker presentes nos computadores (fixo e móvel), as propagandas foram projetadas e depois reorganizadas de acordo com os conteúdos abordados em sala de aula.

Descobrimos que era possível organizar uma propaganda com o uso do movie maker presente nos celulares (Smartphones) e assim, a partir da conexão criada com o uso das funções do celular e de computadores fixos, foi possível apresentar os trabalhos em sala de aula, através no data show para todos os alunos de cada classe.

No entanto, para atingir todo o público alvo da escola, foi preciso refletir sobre a importância da apresentação da informação produzida pelos alunos, de maneira analógica, nos cartazes expostos nos murais da escola, como também, o conjunto que compunha os textos digitais produzidos por eles e gravados em CDs para posterior apresentação no data show, tendo como modelo as propagandas televisivas e radiofônicas observadas.

Nas esferas de atividade humana ou de circulação de discursos, o uso das imagens presentes nas telas (notebook, tablet, celular, TV) tem o funcionamento regado em comerciais de TV, série de TV, desenhos animados, ou mesmo um filme longa metragem, meio de transmissão e veiculação dos enunciados publicitários (textos na mídia televisiva, digital), tornando-se híbrido diante das várias intencionalidades aplicadas aos textos.

Para construir leitores capazes de autoria e de criticidade diante da informação, cabe, inicialmente, familiarizar os alunos com a concepção do uso das técnicas presentes nos celulares (TICs), o seu funcionamento mais habitual até o que se pode realizar em situações mais específicas de seu uso. Analisar os textos, nos fez percorrer “o processo de tessitura”, em que ocorre o hibridismo de gêneros, na qual um deles assume a função do outro, emprestando-lhe, ao mesmo tempo, sua forma. Assim, os alunos poderão investigar, também, as mensagens publicitárias que porventura, apareçam intercaladas em “outdoors”, e “panfletos”, a fim de propor estudos em relação ao acontecimento enunciativo e de referência do leitor nas abordagens temáticas.

Mesmo no hipotético, o fato de o aluno ocupar “funções” diferenciadas de leitura e produção escrita com o uso do celular, fará com que o exercício da autoria se realize de modo diferente, dando lugar a diversas textualidades nas situações de posicionamento e crítica (argumentação) diante do espaço virtual e presencial. Como, também, esclarecer as condições concretas de produção da discursividade em situações vivenciadas pelo aluno escritor, diante do conteúdo aplicado (diferenças entre gêneros), da situação do processo discursivo, no qual se instaura uma relação entre autores (coletânea de obras pesquisadas), leitores (esferas discursivas) e condições de produção específicas (função-autor). Trata-se, portanto, de uma noção mais ampla de estudo sobre “as condições concretas de produção e circulação dos textos na sociedade”, em que o “gênero convocado”, auxilie na compreensão da relação entre os lugares sociais e seu funcionamento como posições no discurso, tanto em relação à produção da escrita quanto nas práticas de leitura.

Ainda no ano letivo de 2012, na tentativa de envolver os conhecimentos adquiridos pelos alunos do 1º ano do Ensino Médio, no período noturno, a Profª Mônica, que leciona a disciplina de Arte, na EE Profª Beathris C. Del Cistia, há 20 anos, resolveu desenvolver trabalhos com o uso do celular em sala de aula, relatando-me suas experiências pedagógicas. Ela utilizou o *photoscape*³⁸ ou o *paint*³⁹ como recursos (aplicativos do celular) para produzir o

38 O **PhotoScape** é um programa editor de imagens. A principal característica do programa é a facilidade de uso e os recursos que ele oferece. (Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/PhotoScape>, acesso em 01.10.2012)

“Pop Art”. Após perceber que suas atividades poderiam ser realizadas com o manuseio do celular, procurou adequar algumas situações de uso desse aplicativo nos conteúdos bimestrais. A professora descreve suas ações, dizendo que os alunos tiravam suas fotos com o próprio celular e depois as imprimiam para serem trabalhadas no tratamento de tema do conteúdo “Pop Art”. Ela revela, também, que a música eletrônica gravada no celular foi utilizada no *remix*⁴⁰ de sons ambientais gravados pelos alunos (o pai gritando, panelas, o cacarejar das galinhas, do galo) para compor a mixagem dos sons capturados pelos alunos.

Para os alunos escutarem suas produções, a professora comprou uma “caixinha de som” adequada ao cartão de memórias dos alunos e assim eles poderiam reproduzir o som advindo de suas produções musicais. Nesse percurso, a própria apostila do aluno orienta atividades de gravação do som ambiente, mas a opção de se trabalhar com o uso do celular nesse processo foi iniciativa da própria professora, ao constatar que essa ferramenta tecnológica dispunha do recurso de gravação de sons, imagens, músicas e textos. Em suas palavras:

Aulas sobre sons: Os alunos deveriam identificar os sons do ambiente em que vivem e assim compreender que com as gravações coletadas, eles poderiam compor uma música (remix). Foi dado como exemplo a música “Helicopters String” e os alunos em grupo, usando seus celulares, gravaram sons diversos do ambiente em que vivem e fizeram uma montagem musical passando para um só celular e apresentaram em aula para comparação. Foram feitas novas montagens em sala com a apresentação dos mesmos. (Profª Mônica, disciplina de Arte, EE Profª Beathris C. Del Cístia, setembro de 2012).

Em continuidade aos trabalhos, com o 3º ano do Ensino Médio, ela desenvolveu com os seus alunos procedimentos de releituras de imagens, envolvendo a história da arte, conforme suas palavras:

Junto com os alunos, após uma aula expositiva de história da arte, solicitei que eles usassem seus celulares para comparar imagens. Fizemos uma releitura de uma obra, que eles mesmos escolheram. Esse procedimento evita que o professor perca tempo pendurando imagens e ao mesmo tempo amplia a quantidade de imagens a serem comparadas. (Profª Mônica, disciplina de Arte, EE Profª Beathris C. Del Cístia, setembro de 2012).

A profª Mônica acrescenta que no trabalho com a “Pop Art”, com os alunos do 8º ano do ensino fundamental, após uma aula expositiva, eles pesquisaram sobre as imagens,

39 **Paint**, software utilizado para a criação de desenhos simples e também para a edição de imagens. O programa é incluso, como um acessório, no sistema operacional Windows, da Microsoft. Seu arquivo executável no sistema operacional é o mspaint.exe. (Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Paint, acesso em 01.10.2012)

40 **Cultura do remix** é um termo criado da que representa uma sociedade acostumada a compartilhar, transformar e editar obras previamente conhecidas e protegidas por direitos autorais. A prática não é só presente na música, mas também na produção audiovisual e literária, utilizando da popularização dos recursos de produção de conteúdo e da facilidade de divulgá-los através das plataformas na internet. (Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Cultura_do_remix, acesso em 01.10.2012).

informações no celular para o embasamento do assunto. Nesse sentido, no trabalho prático com a ferramenta tecnológica, eles tiraram fotos deles mesmos em uma aula e editaram em casa usando recursos como: foto scape, picasa⁴¹ ou mesmo o paint para usar o estilo de Andy Warhol ou outros artistas. A professora afirma que os celulares são usados única e exclusivamente para fins de pesquisa em aula e execução de alguns trabalhos práticos como os exemplos acima citados pela própria professora Mônica.

Nas aulas de matemática, a Prof^a Gisele, que leciona na mesma escola, acrescenta que em algumas de suas aulas, permitiu o uso de aplicativos para construção de gráficos de equações e inequações, conversor de unidades, jogos que auxiliam no raciocínio lógico de ângulos, tangram⁴², entre outros, conforme suas palavras:

Acrescentei novos recursos didáticos às aulas de matemática, podem contribuir para o processo educativo. Os professores podem utilizar os aplicativos dos celulares. Esta tecnologia que está mais acessível nas salas de aulas deve ser utilizada para que os estudantes desenvolvam habilidades e competências específicas. Os educadores podem buscar os aplicativos que se adaptam a sua proposta de ensino. (Prof^a Gisele, professora de Matemática, da EE Prof^a Beathris Caixeiro Del Cistia, setembro de 2012)

Em outra escola pública da rede estadual de ensino de Sorocaba, a professora Vera que leciona a disciplina de Inglês, conta que ao entrar na sala dos alunos do 1ºano do EM, solicitou que os mesmos entregassem os trabalhos sobre as “Olimpíadas de 2012”. Entretanto, muitos não haviam feito o trabalho solicitado pela professora. Na tentativa de imprimir algumas cópias, para posteriormente, explanar sobre o tema a professora dirigiu-se até a coordenação da escola, a fim de organizar o material didático. Ao voltar, percebeu que as questões pertinentes aos trabalhos já haviam sido respondidas pelos alunos, usando a conexão para pesquisar na Internet. Diante dos dados coletados, ambos participantes interagiram com os assuntos tratados

Analogicamente, no 2º bimestre de 2012, junto com meus alunos, nas aulas de Língua Portuguesa, descobrimos que com o celular, o aluno Y poderia conectar a música de seu celular a caixa de som da escola e de modo concomitante, a imagem representada no datashow conciliava-se ao tema trabalhado (meio ambiente) na demonstração evidenciada pelas equipes de alunos. Também, observei, que nesse mesmo ano, os alunos que não

41 **Picasa** é um programa de computador que inclui a edição digital de fotografias e cuja função principal é organizar a coleção de fotos digitais presentes no computador.(Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Picasa>, acesso em 01.10.2012).

42 **Tangram** é um quebra-cabeça chinês formado por 7 peças (5 triângulos, 1 quadrado e 1 paralelogramo). Com essas peças podemos formar várias figuras, utilizando todas elas sem sobrepor-las. Segundo a Enciclopédia do Tangram é possível montar mais de 1700 figuras com as 7 peças. Esse quebra-cabeça, também conhecido como jogo das sete peças, é utilizado pelos professores de matemática como instrumento facilitador da compreensão das formas geométricas.
(Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Tangram>, acesso em 01.10.2012)

conseguiram terminar suas atividades no livro didático ou uma atividade transcrita na lousa, fotografavam ou filmavam a página ou a lousa para depois responder as questões em suas residências.

Nesse mesmo ano, os estudantes dos 8ºs anos utilizaram o fone de ouvido (ouvindo músicas), em atividades de leitura e escrita individual, enquanto realizavam atividades nos livros didáticos, nas apostilas, nos cadernos. Para eles, ouvir músicas já faz parte de suas rotinas diárias no universo familiar e social. Diante das ações, entendemos que para a realização de atividades com músicas, era preciso, primeiramente, estar comprometido com os objetivos propostos para a aula. Contudo, fizemos um acordo previamente firmado entre professor e alunos para assim, podermos dar continuidade as ações vinculadas ao manuseio do celular. Esse diálogo possibilitou um avanço mais significado entre os saberes envolvidos e conceitos adquiridos por ambas as gerações.

A cada tarefa cumprida, uma promessa de continuidade, ou seja, escutar músicas durante as tarefas individuais. Existem situações de aprendizagens que as técnicas utilizadas pelo aluno, sejam com os cadernos, as canetas, o celular, as calculadoras, requerem uma maior observação e mediação na direção dos objetivos propostos pelo educador. Nesse aspecto, a acessibilidade à tecnologia do celular em sala de aula, converge na direção de ações de planejamento e mediação diante dos saberes envolvidos.

Assim, o meio digital chegou para viabilizar certas maneiras "novas" de pensar e de fazer, também, é certo a adoção de novos modos de fazer e de pensar relacionados à cultura digital, com o uso do celular. Nesse caso, a partir dos vídeos produzidos pelos alunos, refletimos sobre a seguinte questão: Você concorda com a ideia de que o problema do uso do celular em sala de aula é de natureza metodológica (práticas direcionadas as funções do celular na aplicabilidade dos temas trabalhados)? Se não é, de que natureza seria?

Ao longo do processo percebi que os alunos demonstravam interesse nas questões tratadas, uma vez que envolvia depoimentos sobre questões polêmicas que eles mesmos enfrentaram no decorrer dos anos letivos. Como, por exemplo, no tratamento do tema “Bullying na Escola”, muitos alunos entrevistados relataram suas experiências como vítimas de casos existentes no âmbito escolar e até mesmo familiar. Em entrevistas gravadas na escola e na comunidade escolar, os alunos participantes do projeto foram auxiliados nas questões mais conscientizadoras do tema. Para tanto, em suas intervenções, buscaram profissionais da área da Psicologia em suas gravações para esclarecer os fatores geradores da violência.

O vídeo produzido por uma aluna, do 9º ano do Ensino Fundamental, reproduz em sua filmagem a configuração dos recursos existentes em sua própria residência (quadros na

parede, ovos coloridos com imagens desenhadas) para retratar a sua declamação poética “Lenda da Cidade”, do poeta Thiago de Mello. Na representação do tema “Meio Ambiente” a mesma aluna reproduz em sua fala a aprendizagem adquirida (recursos da linguagem literária) e tenta “traduzir” essa ideia na mediação das funções oferecidas pelo celular, como textos multimodal: imagem, som, gêneros, hibridização de imagens. Situação semelhante ocorre em outros vídeos, privilegiados pelos ambientes públicos reconhecidos na identificação da comunidade escolar. Outra situação é apresentada pelo aluno Vinícius, do 8º ano – Ensino Fundamental, que tem dificuldades em sua apresentação oral nos temas apresentados em sala de aula. Em sua declamação, o aluno seleciona a letra da poesia “Humildade”, do poeta brasileiro Francisco Bugalho, no entanto, em sua gravação ele prefere utilizar a sua voz e não a sua imagem, correlacionando assim, outros elementos presentes na conciliação das imagens, por ele selecionadas. O mesmo recurso de gravação de voz foi utilizado pela professora Celeste Machado Floriano, que leciona a disciplina de Língua Portuguesa, na EE Profª Aggêo Pereira do Amaral, localizada na cidade de Sorocaba. A professora relata que a opção pela gravação de voz permitiu-lhe o registro da letra de sua poesia, no momento de sua criação (autoria).

Os filmes abaixo selecionados permitem aos professores e alunos refletirem sobre a seguinte questão: a ideia de que o problema do uso do celular em contextos de aprendizagens é de natureza metodológica? Se não é, de que natureza seria?

Vídeo 1 : Lenda da Cidade. (aluna Ramonieli)

Vídeo 2: Humildade de Francisco Bugalho. (aluno: Vinícius)

Vídeo 3: Trabalho de Português.(Alunas: Esther, Hadassa, Isabela, Louise, Nayara)

Vídeo 4: Uma boa Leitura. (alunos: Matheus Duarte e Alan Aparecido)

Vídeo 5: Declamação da Poesia “Deserto” (Profª Celeste Machado Floriano)

Vídeo 6: Leitura (Alunos: Igor, Matheus, Raphael e Leonardo)

No decorrer do 1º bimestre de 2013, a Profª Juliana Gonzaga, da EE Profª Rosemary de Mello M. Pereira, também desenvolve trabalhos com o uso do celular e outras mídias para favorecer a aprendizagem dos alunos dos 7ºs ano em relação à compreensão dos elementos que compõem o gênero notícia, assim como propiciar situações de aprendizagens que viabilizem o desenvolvimento de estratégias de leitura (compreensão e réplica), favorecendo

a construção da criticidade diante dos temas tratados em sala de aula, conforme seu relato a seguir:

A escola está desenvolvendo o “Projeto Gentileza”, então aproveitei o tema para trabalhar o gênero notícia com os alunos. A idéia é a de que juntos podemos produzir um “jornal on line” com as produções dos alunos. O jornal terá o nome de “Jornal da Gentileza”. Os alunos serão divididos em grupos com tarefas específicas, e deverão elaborar o conteúdo do jornal. O jornal estará disponível na Internet e desta forma, eles poderão acessar e comentar as notícias postadas, usando qualquer tecnologia com acesso à internet, inclusive o celular. No momento estamos no processo de pesquisa e produção dos conteúdos para publicar no jornal. Este tipo de atividade aproxima os alunos ao gênero estudado, uma vez que estarão utilizando a tecnologia que está cada vez mais presente na realidade deles e poderão também interagir com textos dos outros colegas. Sendo assim, tem um significado maior, quando esse aluno realiza a leitura. (Prof^a Juliana Gonzaga – EE Prof^a Rosemary de Mello M. Pereira, relato transcrito em 17/05/2013)

Outra experiência desenvolvida pelas pesquisadoras⁴³ Regina Cláudia Pinheiro e Marcia Linhares Rodrigues com o uso do celular refere-se ao uso pedagógico dessa mídia para atrair os alunos na tarefa de ler e escrever, a fim de planejar uma aula em que os alunos possam fazer uso dessa tecnologia na elaboração de resumos textuais. Esse momento didático consta de leitura e produção escrita no qual os alunos devem ler um conto, resumi-lo e enviar para o celular de um colega e do professor. De acordo com as autoras, devemos ficar atentos às atividades cotidianas dos alunos com o uso dos celulares, pois em vez de abominá-los, devemos enfrentar o desafio de ensinar com o “aparelho proibido” para atrair mais a atenção de seus alunos e assim tornar o ensino mais lúdico, próximo a realidade vivenciada pelo aluno.

O Projeto “Livro para Ouvir”⁴⁴, foi criado pelo professor Rubens de Souza, da disciplina de Arte, no ano de 2013, e tem como objetivo conciliar o recurso de gravação oferecido pelo celular para apreciação de textos literários. O professor de Arte explica que a partir da confecção de um livro e das gravações elaboradas pelos alunos, oportunizasse a releitura das obras lidas, e assim das gravações realizadas em espaços escolares e externos, pertencentes à comunidade escolar.

Essa visão implica em conhecer um projeto mais próximo aos anseios da própria comunidade escolar, aproximando-se da noção de “aprendizagem terciária” definida por Bauman (2008). Segundo Bauman (2008), o que estamos analisando é a passagem da

43 Fonte: Revista Philologus, Ano 18, N° 52. Rio de Janeiro: CiFEFiL, jan./abr.2012. <http://www.filologia.org.br/revista/52/09.pdf>, acesso em 17/05/2013.

44 Mural do Educador - Literatura para os ouvidos. Na E.E. Dr. José Gonçalves de Andrade Figueira, de São Bernardo do Campo, poesias e contos são gravados pelos alunos e se transformam em audiobooks diferentes. Fonte: http://media.rededosaber.sp.gov.br/Portal_efap/2013/GERAL/LIVRO_PARA_OUVIR.wmv, acesso em 17.05.2013.

aprendizagem primária (deuteroaprendizado)⁴⁵ e de um currículo prescritivo na escola (aprendizagem secundária) para um currículo narrativo. Em suas palavras:

Preparar para a vida – essa tarefa perene e invariável de toda educação – deve, em primeiro lugar e sempre, significar o cultivo de habilidades para se viver diariamente e em paz com as incertezas e ambivalências, com os diferentes pontos de vista e a ausência de autoridade infalível e digna de confiança. (BAUMAN, 2008, p. 138)

A aprendizagem terciária é descrita por Bauman (2008, p.125) como “aprender a quebrar a regularidade, reorganizar as experiências fragmentadas, até então consideradas padrões não familiares”. Essa aprendizagem diz respeito a viver hábitos ou aprendizagens rotineiras, a romper com as prescrições predeterminadas do currículo, a voltar-se para a definição, apropriação e narrativa de seu próprio currículo. Nesse aspecto, Bauman (2008) afirma que muito mais do que uma prática educacional, que acompanha um ensino padrão e estruturado, é preciso, na verdade, de um ensino que envolva uma variedade de eventos educacionais, diante dos objetivos traçados pela escola, conforme suas palavras:

[...] muito mais que uma prática educacional, que só pode acompanhar, em cada uma de suas manifestações concretas tomadas em separado, a tradicional ânsia por padrão e estrutura; o centro da gravidade fica, afinal de contas, não em eventos educacionais separados, mas em sua variedade e, na verdade, em sua falta de coordenação [...] (BAUMAN, 2008, p.318).

Assim, a escola deve ser o local, onde possamos desenvolver o autoconhecimento dos estudantes (gerações), pois através dele a escola, responsável pela educação formal, poderá saber no que eles são bons (habilidades), em que poderão contribuir, quais são os seus dons, seus talentos. A partir do autoconhecimento, possibilitamos o desenvolvimento de sua auto-estima, e com isso o estudante, certamente, ousará mais, arriscará, tornando-se um proativo em relação à vida.

Nesse aspecto, cabe à escola fazer as intervenções, estimulando os alunos à pesquisa e o gosto pela investigação de “usos da linguagem” com o uso das novas tecnologias de informação e comunicação, no caso específico, o celular. Como impulso inicial, tentar adaptar a escolha dos gêneros às capacidades apresentadas pelos alunos e assim, oferecer um material diversificado como referência para que o aluno possa criar suas próprias produções e reflexões sobre os temas abordados. Para nós, educadores, a questão fundamental que se coloca é, pois, a de buscar a articulação entre o “espaço” de liberdade do estudante. Precisamos fornecer-lhes instrumentos adequados para “transitar” entre diferentes ambientes (virtual/presencial) e domínios, reconhecendo e respeitando suas especificidades,

⁴⁵ O autor afirma cita Bateson (1976) para falar sobre a “deuteroaprendizagem”, o “aprender a aprender” inevitável, mas cumpre com sua função (adaptadora) em relação aos atributos do mundo no qual estão destinados a viver os estudantes mais do que conectados à sua própria diligência. Depois, Bauman (2008), sente a necessidade de completar o conceito introduzindo a aprendizagem terciária. cf. Z. Bauman (2008).

mas também sendo capazes de jogar com elas, subvertendo-as, transgredindo-as, em busca de determinados efeitos de sentido.

Possivelmente, a proposta da sequência didática (SD em anexo) demonstre determinada atratividade em relação ao desenvolvimento da leitura e da escrita dos alunos no meio digital e presencial, pela familiarização de certos enunciados presentes no gênero, e também, a articulação e decifração de códigos linguísticos aplicados ao conteúdo temático, ligado à esfera publicitária. Com base nisso, acreditamos que um gênero pode ser observado, levando-se em conta suas particularidades, sua esfera de atuação com o uso das TICs e sua correlação as práticas desenvolvidas no processo de produção e uso da linguagem no cotidiano escolar e social.

Dessa forma, possivelmente, o “saber fazer” estará vinculado à proposta pedagógica oferecida aos sujeitos no seu percurso educacional e sociocultural. O professor deixa de ser o detentor do conteúdo e passa a ser um mediador, um “inspirador” de todos esses estudantes. O foco deixa de ser o ensino. Torna-se de grande importância como o aluno apreendeu no desenvolvimento de suas técnicas. Para tal é preciso um direcionamento em relação à capacitação do professor: capacitação tecnológica. Sabemos que “a tecnologia é meio, não é fim”. Mudar o papel do professor significa fazê-lo refletir com os processos mutáveis de aplicabilidade das novas tecnologias, no entendimento de novas formas de se realizar certas ações, anteriormente previstas pelas ferramentas já “extintas”, hoje em desuso pela ação das novas gerações presentes no contexto mundial.

Podemos imaginar as mídias utilizadas para comunicação, no mundo contemporâneo, como por exemplo, o celular, e as utilizadas no passado, onde os jesuítas escreviam na areia. Então o que mudou? Precisamos pensar que para o “aluno” torna-se mais difícil fazer as perguntas do que dar as respostas. Para entender como transportar a essência do apreender em um determinado período de aulas, dependerá do desenvolvimento de competência cognitiva ou atitudinal do professor na mediação das ações didático-pedagógicas e aplicadas em salas de aula. Quando a tecnologia pertence ao conteúdo desenvolvido numa determinada matéria, a ação do gestor é mais simples, porque esse conteúdo, essa tecnologia está disponível. Ou então, quando a prática da escrita deixou de ser dada exclusivamente nos cadernos e começou a ser usada nos computadores foi uma migração “natural”. Por outro lado, quando a tecnologia não está no conteúdo, mas funciona como um meio para a apresentação do conteúdo, então a dificuldade do professor é maior, que passa pela constante atualização dos profissionais envolvidos.

Nesse sentido, o professor se sente oprimido, porque não sabe usar um computador, os recursos oferecidos pelos celulares de ponta. O professor não é um objeto, ele é antes de tudo um ser humano. Torna-se imperioso que se continue em busca da identificação do papel a ser desempenhado pelo docente, a partir de sua habilidade em lidar com as experiências culturais e comunicacionais das crianças e adolescentes, assim como os saberes embasados nas capacitações dos docentes, privilegiando ações que enfoquem as práticas “didático-tecnológicas”, no contexto de aprendizagem e construção de culturas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do final da década de 40, com a possibilidade de deslocamento das mensagens entre células⁴⁶, agregaram-se inúmeras funções e mecanismos que se mostram úteis, agradáveis, desagradáveis, necessários ou supérfluos nas diferentes visões dos sujeitos. No contexto atual, os modos de utilizar e socializar o celular tornou-se uma prática frequente na comunicação mediada pelas TICs, entretanto, nem sempre o seu manuseio é confortável ou permitido em ambientes educacionais.

A experiência de sentar-se em frente a um computador para acessar a internet tornou-se menos comum e as pessoas passam a estar conectadas constantemente, através de seu celular. Parece ser um tanto complicado compreendermos tal relação quando usamos o celular principalmente para a comunicação oral, em ligações, e quando o serviço de internet por celular é ainda oneroso para a maioria das pessoas, no Brasil. Mas o fato é que hoje as pessoas, especialmente, as mais jovens, usam o celular muito menos para fazer ligações, e mais para outras funções que envolvem o uso da rede.

O celular é uma mídia que faz parte da rotina dos usuários. Com a redução do custo e do tamanho dos aparelhos, o celular popularizou-se ao longo da década de 1990, não somente pelo serviço de voz, mas por uma segunda função. Nesses casos, o uso do celular ilustra bem algumas maneiras pelas quais as crianças e os adolescentes estão com os seus artefatos disponíveis nas escolas, pois vêm sendo utilizados como forma de apropriação tecnológica. O termo "apropriação tecnológica" designa um processo pelo qual um grupo social qualquer entra em contato com uma tecnologia e a transforma em algo seu. Tal processo tem uma dimensão individual e uma dimensão coletiva e social. Do ponto de vista individual, este processo pode ser entendido como internalização dos modos de pensar e de fazer que acompanham aquela tecnologia e como redirecionamento desses modos internalizados para a ação individual na comunidade.

Já do ponto de vista coletivo, a apropriação tecnológica se refere ao processo pelo qual a comunidade adapta o significado e as funções da tecnologia às suas próprias necessidades,

46 Esse modelo é caracterizado pela transmissão e mobilidade do aparelho, inicialmente, criado pelos Laboratórios Bell, em 1947, denominado Improved Mobile Telephone Service (IMTS). Sua criação deu origem ao primeiro sistema de telefonia móvel e eliminou o PTT. O telefone celular é, portanto, um aparelho telefônico móvel e portátil que possibilita o deslocamento do usuário entre células constituídas a partir de antenas espalhadas pela cidade. (SOUZA E SILVA, Adriana. Do ciber ao híbrido: tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos. In: ARAUJO, Denise Correa. Imagem(ir)realidade: comunicação e cibermídia. Porto Alegre. Sulina, 2007, p.36)

normas e convenções simbólicas; mas também, nos diz das mudanças que a presença dessa mídia acaba propiciando nos modos de funcionamento da comunidade. Aqui, a palavra “propiciando” indica que a “noção de apropriação tecnológica” está contraposta, de certo modo, à noção de “determinismo tecnológico”, isto é, a noção de que uma tecnologia qualquer contém em si o poder de causar, unilateralmente, mudanças nos seus usuários ou nas comunidades em que é introduzida, uma noção ultrapassada e que diversos estudos etnográficos, por exemplo, sobre a tecnologia da escrita, já demonstraram ser equivocada.

Nesse sentido, observamos que ainda não há um processo consciente de apropriação tecnológica do celular no sentido pedagógico, que promova reflexividade ou criticidade sobre a prática da própria comunidade escolar, mais comprometido com os objetivos traçados pelos professores, gestores, pais e alunos. Atualmente, há o predomínio de uma visão acrítica em relação à presença do celular em salas de aula, isto é, “destituído” de seus potenciais, em tarefas escolares e na própria comunidade.

Nas questões que envolvem o aprender e a mediação dos saberes dos sujeitos com o uso das TICs, especificamente, o uso do celular em contexto de aprendizagens, propusemos pensar, qual é o papel da escola e do professor, nessa articulação particular? Para assim, chamar a atenção sobre como o processo de apropriação tecnológica das comunidades poderia ser mediada pela escola e, no limite, no contexto social mais amplo; processo que, pode ser chamado de “inclusão digital”. Contudo, o termo inclusão digital é criticado por diversos autores, por exemplo Buzato (2010), sob o argumento de que estados todos, de certa forma, incluídos em um sistema econômico cuja infraestrutura é digital, sendo necessário, portanto, ao menos, privilegiados por esse sistema, mais do que “incluírem-se”, é reverem os modos e lugares de sua “inclusão”, lutando com o auxílio das tecnologias digitais, mas não apenas “via” essas tecnologias, por modos e lugares de “inclusão” mais justos.

Percebemos que muitas tarefas previstas para resolução direta na tela do celular adotam orientações pedagógicas ultrapassadas e não estimulam a aprendizagem. Desconhece-se que o celular nas práticas de ensino pode ser produtivo se focalizar novas práticas. De posse do celular, o processo comunicativo acontece com intenções variadas, uma vez que os usuários se apropriam da mídia de maneira distinta: como forma de inserção nos grupos, já estabelecidos e firmados; por interações nos espaços, virtual, de localização, de interatividade, como forma de participar de um mesmo espaço comunicacional. O contato, ainda que através de interfaces físicas, com conteúdos disponibilizados na internet, muda também nossa percepção. E a mudança cultural altera nossas ações inclusive na maneira de participar de determinados processos aos quais antes a possibilidade de acesso era remota.

Um aspecto importante que pode ser lembrado, a partir das ideias de Castells (2007) e Lévy (1999), McLuhan (2005) é que o celular retrata os desejos dos alunos, das massas, dos consumidores. Podemos observar que o celular coexiste como “posse” e extensão de si, na medida em que “o homem é o próprio celular”, especialmente, quando sente o celular acomodado na mão, possibilitando o transporte da mensagem, por toques firmes e sutis, emitidos pelos dedos. O celular traduz um pouco daquele que o possui em sua personalização, seja pelas características próprias do *gadget*: cor escolhida, a ilustração da tela, o toque, a marca do aparelho (status), conexão, ou outras significações que agregam e reforçam a identidade de seu proprietário. Portanto uma mídia extremamente carregada de significação, pelos instrumentos que a agrega, pela capacidade de apropriação, pelo que representa para o seu proprietário.

Atualmente, com o desenvolvimento de aplicativos, podemos encontrar diferentes modos de lidar com essa tecnologia, desde os desenvolvidos para os pais distraírem seus filhos nas viagens até àqueles que ajudam a calcular as porções de uma receita, tendo por base o número de convidados. A ideia quase mítica de ter tudo ao alcance das mãos impulsiona o mercado dos fabricantes de celulares. Entretanto, em vez de instrução “formal” evidenciada pela escola, o aprendizado do aluno ocorre através da participação social, em busca de possíveis soluções nos cotidianos escolar e social.

Outro aspecto relevante para nossa proposta consiste em analisar o planejamento de situações didáticas com o uso de celular em sala de aula. De acordo com Lévy (1999) há uma “rede de neurônios”, na busca de realizar nossos objetivos, na melhor forma possível. Nesse sentido, com as possíveis mediações dos saberes presentes estreitamos nossas relações entre “todos os seres humanos aprendizes”. Entendemos que, tanto o professor, quanto o aluno buscam sua “voz”, expressa em caminhos, que não tenham pontos fixos, nem determinados na tentativa de se construir um referencial próprio sobre suas ações.

Nos ambientes de aprendizagens, agimos com muito mais frequência do que planejamos. Nesse sentido, torna-se necessária a observação da necessidade de planos de aulas que viabilize uma parceria entre uma constante realimentação de situações de aprendizagem, propostas, resultados e soluções, baseados na multidisciplinaridade e interatividade no manejo com o celular. Em nossas ações poucas vezes temos consciência de estarmos executando um processo de deliberação reflexiva. Assim, estabelecem-se duas práticas: o de preparar uma aula adequada aos alunos e o de “fazer” uma aula adequada aos alunos. Acredito que ambas ações estejam intrinsicamente ligadas, pois nelas encontramos a

“adaptação”, que consiste em possíveis reflexões, quando reorganizamos e refletimos sobre nossas práticas executadas em sala de aula.

Graças aos autores utilizados nesta pesquisa e a importância que eles deram aos meios de comunicação como transformadores, pudemos pensar sobre as possíveis “reformas” das velhas mídias, como os livros e as novas formas de aprendizado presentes na interatividade com as TICs. A partir de possíveis “reformas” das velhas mídias, como os livros e as novas formas de aprendizado presentes na interatividade com as TICs, surgem inovadoras maneiras de se comunicar, que envolve a busca de “janelas abertas” para o diálogo das gerações, e não apenas saber como administrar os programas ou serviços de internet para transmitir ou fixar conteúdos no ambiente escolar. Tradicionalmente, cabia ao professor trazer materiais ou fornecer as informações necessárias para a construção de conhecimentos específicos. Caberia também a esse professor expor, em sala de aula, o aluno a situações de prática e ensino às quais ele não tinha acesso em seu cotidiano familiar e cultural. Sendo o principal mediador do saber escolar, o professor também assumia o papel de avaliador privilegiado do desempenho desse aluno. Hoje, com o uso das TICs, em espaços virtuais, diferentes comunidades virtuais permitem que o aluno circule por contextos sociais nos quais antes era excluído. As informações disponibilizadas online extrapolam os limites impostos pelos livros didáticos ou pela seleção pessoal do professor. Isso gera, certamente, uma questão: é possível prever, no futuro, o esvaziamento do papel do professor?

Possivelmente o papel do "instrutor" em áreas específicas vai perder grande parte de sua função, mas isso não se aplica ao papel do educador. Cada vez mais, o aluno precisa perceber e mediar às escolhas que tem e saber avaliar de forma crítica aquelas pelas quais opta, ou ficará perdido no mar de informações ao qual é exposto. Além do volume assustador, nem todas as informações são, em termos de utilidade e qualidade, equivalentes. Dessa forma, a mídia eletrônica, no caso o celular, trouxe uma dimensão cada vez mais significativa na vida dos alunos mais jovens, entretanto, há muito o que ser analisado na relação das culturas presentes na escola. De acordo com Buckingham (2010), para se desenvolver atividades na escola, é preciso levar a sério o que as crianças já sabem, quando interagem com a informação digital e impressa e como essa cultura irá articular os conhecimentos do professor e do aluno nos temas abordados em contextos de aprendizagem. Nesse sentido, o autor argumenta que ao contrário do material impresso, no meio digital, o acesso à informação é bastante democrático. Com o uso do celular conectado a internet, o usuário poderá ter acesso a textos, sites, bibliotecas virtuais em escala global ou mesmo interagir como leitor e produtor de textos nas inúmeras comunidades virtuais (centradas em

interesses específicos). Além das possibilidades infinitas de navegação na rede aberta da internet, o contexto digital permite a construção de materiais que agreguem um volume mais robusto de informações, o que pode favorecer a construção de conhecimentos. Isso acontece porque uma vez colocada online, a mesma matriz textual pode ser acessada por múltiplos leitores sem custo.

A partir das pesquisas metodológicas, observamos que o material impresso demanda restrições no volume de informação disponibilizado ao leitor (professores e estudantes) por diferentes razões. A primeira delas é a redução de materiais (papéis, fotocópias) empregados no processo de impressão nas pesquisas realizadas. O segundo é a dimensão física do livro: fatores como peso e tamanho, quantidade podem gerar problemas de disponibilidade, transporte e manipulação da versão impressa. Assim, a dificuldade não está em aprender a usar a tecnologia do celular e sim, em como e para quê usar a mídia, articulando o impresso e o digital. Deste modo, torna-se relevante, observar o modo informal e espontâneo no qual as crianças aprendem a usar o celular em práticas que lhes interessam, e assim, tentar entender como mediar as ações, que favoreçam a compreensão sobre aquilo que se quer ensinar e aprender. Das possibilidades de estudos realizados, podemos perceber que os jovens utilizam o celular de uma forma mais natural e sem os medos que caracterizam, em menor ou maior grau, a interação da geração não nativa digital com as TICs. Para essa geração, a popularização da tecnologia digital demandou reavaliações em uma história de práticas letradas, fortemente norteadas e ancoradas no modelo tradicional de escrita.

É fato que a experiência fora de sala de aula pode fazer com que muitos alunos já estejam familiarizados com práticas digitais, no entanto, as práticas familiares aos alunos fogem das especificidades esperadas por contextos institucionais mais formais. Cabe à escola estabelecer uma ponte entre as práticas digitais nativas e o conhecimento de natureza acadêmica. Isso implica em criar situações pedagógicas que estimulem o desenvolvimento de um conjunto de habilidades que são fundamentais para um uso não ingênuo do celular.

Diante dos recursos tecnológicos oferecidos pelas TICs, entendemos que o resgate do progresso educacional não está baseado somente no investimento financeiro em hardware/software, mas nos estilos de aprendizagem ou formas de cognição, que privilegiem a aquisição de habilidades e conhecimento adquiridos com o uso dessa mídia. Em vez de meros consumidores de informação, deve-se investir em “agentes críticos, que movem novos métodos de investigação, de representação, de uso da linguagem, da produção e da audiência”. (BUCKINGHAM, 2000, pp.51-52). Nesse aspecto, as atividades interativas que

associam cultura digital e escola traduzem participação coexistente no modelo atual das novas gerações.

Torna-se necessário uma mudança de postura e de atitude ao propor ou desenvolver atividades em salas de aulas para que resultem em aprendizagens e não como meros recursos digitais utilizados através dos tempos. É preciso criar, recriar, mudar, transformar, enfim, precisamos de novas formas de ler, aprender a produzir, aprender e ensinar. Com o advento da mídia digital na sociedade, torna-se necessário, o surgimento de contextos mais espontâneos de aprendizagem, ou seja, uma cultura híbrida envolvendo educação e entretenimento. Nas palavras de Buckingham (2004, p. 47) “uma mistura híbrida de educação e entretenimento que se baseia intensamente no material visual, na narrativa ou nos formatos semelhantes aos *games*, e em estilos mais informais e menos didáticos de discurso”.

Não defendemos a ideia de que a tecnologia em si mesma transformaria radicalmente a educação ou até mesmo que resultaria o fim da escola. A escola provavelmente continuará, pois ela serve a funções sociais e de fato econômicas que não se limitam ao seu papel com o ensino: historicamente, ela tem funcionado também como acesso aos “cuidados das crianças”. Todavia, a escola não pode dar-se ao luxo de ignorar o papel cada vez mais significativo que a mídia digital passou a desempenhar na vida da maioria dos jovens. No ambiente escolar de hoje é imprescindível a prática do ensino das novas tecnologias para atender a um público mais exigente e desmotivado com o tradicional *kit* “lousa e giz”. No entanto, podemos pensar que assim como o educador, muitos profissionais necessitam de mais embasamento nas demais áreas do conhecimento, para que se realize, efetivamente, uma prática mais direcionada a cultura local e global.

À guisa de conclusão o celular intervém no universo escolar, social e universal, pois com sua inserção, notamos relações possivelmente representadas como uma “revolução comunicacional” dentro e fora da escola. Essa questão é pertinente para desvendarmos qual estratégia devemos desenvolver, a fim de obter sucesso na mediação e na formação de nossos alunos. Dessa forma, não devemos banalizar o uso dessas mídias em sala de aula, mas sermos coresponsáveis na arte de “saber fazer”, possibilitando assim, a predisposição para estabelecer relações críticas com tais recursos e acreditar na sua apropriação contextualizada por parte dos jovens. Entendemos que a tecnologia representa o cerne das relações sociais, das negociações desencadeadas em cada uso específico, pois não surge nos contextos sociais como algo de fora, impactando o cotidiano dos sujeitos.

Assim, as diferentes reflexões oferecidas nessa dissertação de mestrado buscaram salientar algumas experiências pedagógicas com o uso do celular no espaço escolar, com o

intuito de refletir sobre as possibilidades de mediação dos saberes entre os sujeitos, no caso, o professor e o aluno, e as suas formas de produção com o celular, pensado como mídia, cujos sentidos podem ser apropriados. Sabemos que nenhuma tecnologia é criada para fins educativos, no entanto, as mudanças comunicativas tornam-se significativas nas demandas sociais e, como seria de se esperar, nas demandas educacionais. Mudanças de natureza semelhante ocorreram quando a escrita foi incorporada às práticas escolares e cotidianas. Talvez a diferença maior entre esses dois momentos históricos distintos seja a velocidade com que as mudanças tecnológicas se implantaram nas práticas sociais em geral.

REFERÊNCIAS

ANTONIO, José Carlos. **Uso pedagógico do telefone móvel (Celular)**, Professor Digital, SBO, 13 jan. 2010. Disponível em: <http://professordigital.wordpress.com/2010/01/13/uso-pedagogico-do-telefone-movel-celular>. Acesso em: 26.01.2012.

ARAUJO, Carlos Alberto Ávila. **A trajetória e os paradigmas da Teoria da Comunicação**. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/61765451/22/A-contribuicao-da-Escola-de-Birmingham>. Acesso em 04.11.2011.

ARENDT, Hanah. A crise da cultura: sua importância social e política. In: **Entre o passado e o futuro**. Perspectiva, 2ª edição, São Paulo, 1979.

ARISTÓTELES. **Arte poética**. Do Pensamento e da Elocução – capítulo XIX. São Paulo: Martin Claret, 2003.

BAGNO, Marcos. **A norma oculta: língua e poder na sociedade brasileira**. 5.ed. São Paulo: Parábola, 2006.

BAITELLO Jr., Norval. O tempo lento e o espaço nulo. Mídia primária, secundária e terciária. In: FAUSTO NETO, Antônio et al. (Org). **Interação e sentidos no ciberespaço e na sociedade**. Porto Alegre, EDIPUCRS, 2001.

BATESON, G. Verso un'ecologia della mente. Milano: Adelphi, 1976. IN: BAUMAN, Zygmunt. **A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas**. tradução José Gradel. – Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. **A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas**. tradução José Gradel. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2008.

BRAGA;CALAZANS. **Comunicação e Educação: Questões Delicadas na Interface**. São Paulo. Hacher Editores, 2001.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma História Social da Mídia: de Gutemberg à Internet**. Tradução Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2ª Edição, 2006.

BUZATO, Marcelo El Khouri. **Inclusão digital como invenção do cotidiano: um estudo de caso**. São Paulo: Revista Brasileira de Educação, v.13, n.38, p.325-342, maio/ago. 2008.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: A Era da Informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Editora Paz e Terra, Volume 1, 2a.Ed., 1999.

CASTELLS, Manuel. Comunicaciones Moviles Y Sociedad. 14.02.2007. pdf., p. 174. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/56970516/Castells-Manuel-Comunicacion-Movil-Y-Sociedad-Una-Perspectiva-Global>. Acesso em 26/06/2013.

CHARLES, M. OROZCO, G. **Educacion para los medios: una estrategia integral para maestros, padresy niños**. Educação para os meios: uma estratégia integral para professores,

país e crianças. México: UNESCO/ ILCE, 1993. Revista Educação em Questão, v.26, n.12, maio/agosto de 2006. Departamento e Programa de Pós-Graduação em Educação UFRN. Disponível em <http://www.revistaeducacao.ufrn.br/pdfs/v26n12.pdf>, acesso em 26/06/2013.

CHARLES, M. OROZCO. **Professor e meios de comunicação: desafios, estereótipos e pesquisas**. Comunicação & Educação, São Paulo, set./dez. 1997, pp. 57 a 68. Disponível em <http://200.144.189.42/ojs/index.php/comeduc/article/viewFile/4368/4078>, acesso em 20.01.2012

CHOMSKY, Avram Noam. **Língua e Liberdade: por uma nova concepção da língua materna e seu ensino**. In: LUFT, Celso Pedro, Porto Alegre: L&PM, 1995.

CITELLI, Adilson. **Deslocamentos Educativos: mediação e escola**. Junqueira&Marin Editores. XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas – 2012, pp. 96 -107.

CITELLI, Adilson (Org.). **Meios de comunicação e Educação. Desafios para a formação de docentes**. UNI revista - Vol. 1, nº 3, julho, São Paulo, 2006.

CITELLI, Adilson. **Linguagem e Persuasão**. Editora Ática, São Paulo, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mille plateaux*. Capitalisme et Schizophrénie. Paris: Les Editions de Minuit, 1980. In: LEMOS, A. **Cultura da Mobilidade**, 2009, p.28. Revista FAMECOS. Porto Alegre, nº 40, 12/2009.

DELORS, Jacques. Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI, coordenada por Jacques Delors. **Educação: Um Tesouro a Descobrir**. UNESCO, MEC, Cortez Editora, São Paulo, 1999, pp.89. (Fonte: <http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590por.pdf>, acesso em 10.07.2012).

DOLZ, J.; SCHNEUWLY, B. Gêneros e progressão em expressão oral e escrita - elementos para reflexões sobre uma experiência suíça (francófona). In: ROJO, R. H. R.; CORDEIRO, G. S. (Orgs./Trad.) **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2004[1996], p. 41-70.

FAGUNDES, Léa da Cruz. **Entrevista a profª Drª. Léa da Cruz Fagundes em Informática na Educação – CINTED/UFRGS**, leafagun@ufrgs.br, Laboratório de Estudos Cognitivos – Instituto de Psicologia – UFRGS, Programa de Pós graduação, http://www.lec.ufrgs.br/index.php/Entrevista_da_Prof%C2%AA_L%C3%A9a_Fagundes:_%22O_professor_deve_tornar-se_um_construtor_de_inova%C3%A7%C3%B5es%22 acesso na web em 18.06.2011).

FANFANI, Emílio Tenti. Documento apresentado no seminário. **“Escola Jovem: um novo olhar sobre o ensino médio.”**. Organizado pelo Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. Coordenação-Geral de Ensino Médio. Brasília. de 7 a 9 de junho de 2000.

FANTIN; RIVOLTELLA. Revista de Estudos Universitários: Pós- Modernismo. **Crianças na Era Digital: desafios da comunicação e da educação**. V.36.n.1.junho 2010. Sorocaba, SP, p.90.

FERREIRA, Teresa Cristina Montero. **Eu sou uma pergunta: uma biografia de Clarice Lispector**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

FILHO, Ciro Marcondes. Comunicação, uma ciência anexata e contudo rigorosa. In: SAID, Gustavo (org.). **Comunicação: novo objeto, novas teorias?** Editora: EDUFPI, Teresina, 2008

FREIRE, Paulo. **Educação como Prática da Liberdade**, 29º. Edição. Ed. Paz e Terra S/A, Rio De Janeiro, 1979.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 13.edição. Rio de Janeiro, Paz e Terra. (Coleção O Mundo, Hoje, v.21), 1983.

GONZÁLEZ, Jorge. **Entrevista: Jorge González –Desconstruindo as estruturas da comunicação**, por Michel Nuñez, terça-feira, 11 de agosto de 2009. (Fonte: <http://sociologialimite.blogspot.com/2009>, acesso em 05.02.2011).

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do Cárcere**. Tradução: Nelson Coutinho, Editora Civilização Brasileira, Vol.1 e 2, RJ, 2001.

HALL, Stuart. **Da Diápora. Identidades e Mediações Culturais**. Or. Liv. Sovik. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 2003.

JENKINS, H. **Cultura de convergência**. Tradução Suzana Alexandria. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, Tradução Tomaz Tadeu da Silva, Guarareira Lopes Louro, 2001.

KEMSHAL-BELL, Guy. **The On-line Teacher**. Final Report prepared for the Project Steering Committee of the VET Teachers and On-line Learning Project, IDAM, ESD, TAFENSW, Department of Education and Training, TAFE NSW, Australia, 2001. In: Competências para a Docência On-Line: percepção de professores de pós-graduação no ensino à distância. Revista Pensamento Contemporâneo em Administração. Disponível em <http://www.uff.br/pca/index.php/pca/article/view/93/78>, acesso em 12.07.2012.

LE MOS, André. **Anjos Interativos e Retribalização do Mundo: Sobre Interatividade e Interfaces Digitais**. In: Signo Revista de Comunicação, João Pessoa, ano III, nº 5, p. 26-42, 1998. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>, acesso em 14/05/2012.

LEMOS, André. **Infraestrutura da Cultura Digital**. In: Cultura Digital.br.Org. Rodrigo Savazoni & Sergio Cohn. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, p.136, 2009. Fonte: Disponível em: [http://www.cultura.gov.br/documents/10877/0/cultura-digital-br+\(2\).pdf/9d6734d4-d2d9-4249-8bf5-d158d019ba6d](http://www.cultura.gov.br/documents/10877/0/cultura-digital-br+(2).pdf/9d6734d4-d2d9-4249-8bf5-d158d019ba6d), acesso em 15.06.2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva – por uma antropologia do ciberespaço. S.P: Loyola, 1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem**. Tradução de Décio Pignatari. São Paulo: Editora Pensamento-Cultrix Ltda. Edição 11ª. Ano 01, 1964.

MCLUHAN, Stephanie; STAINES, David.(org). **A Tecnologia, os meios de comunicação e a cultura**. In: MCLUHAN POR MCLUHAN. Rio de Janeiro: Ed. Ediouro, 2005.

MAGALHÃES, Gildo. Telecomunicações. In: VARGAS, Milton. História da Técnica e da Tecnologia no Brasil. São Paulo: UNESP e CEETEPS, 1995.

MARCUSCHI, L. A.; DIONISIO, A. P. Princípios gerais para o tratamento das relações entre a fala e a escrita. In: MARCUSCHI, L. A.; DIONISIO, A. P. (Orgs.) **Fala e escrita**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2007. P. 13-30.

MARQUES DE MELO, José. **Mercado e Comunicação no Brasil: os Impasses da Sociedade Digital**. In: José Marques de Melo; Osvando J. de Moraes. (Org.). Mercado e Comunicação na Sociedade Digital. 1 ed. São Paulo: Intercom, 2007, v. 1, p. 27-37.

MARTINO, Luís Claudio. “Elementos para uma epistemologia da comunicação”, in **Campo da Comunicação**. João Pessoa: Editora UFPB, Texto apresentado no V Congresso Latino-Americano de Ciências da Comunicação – ALAIC, Universidad Diego Portales, Santiago do Chile, 2001.

MARTINO; HOHLFELDT; FRANÇA. **Teorias da Comunicação - Conceitos, Escolas e Tendências**. Petrópoles: Editora Vozes, 2001.

MOREIRA, Alberto da Silva. **Cultura midiática e Educação Infantil**. In: *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 24, n. 85, dezembro 2003. Disponível em: <http://www.cedes.unicamp.br>. Acesso em: 19 set. 2011.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. Tradução de Catarina E. F. da Silva e Jeanne Sawaya, 2. ed. – São Paulo : Cortez ; Brasília, DF : UNESCO, 2000.

MORIN, Edgar. **O Método 5 - a humanidade da humanidade: a identidade humana**. Trad. de Juremir Machado da Silva. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MORAES, Maria Candida. **O paradigma educacional emergente**. Tese (Doutorado) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1996. Fonte: <http://edutec.net/biblioteca%20virtual/edtextos.htm>, acesso em 20.06.2011.

PENTEADO JR., A. & DIAS JR., J. A. Eletrotécnica. In: VARGAS, Milton. **A História da Técnica e da Tecnologia no Brasil**. São Paulo: UNESP e CEETEPS, 1995.

PÊCHEUX, Michel. **Sobre a desconstrução das teorias lingüísticas. Língua e instrumentos lingüísticos**, Campinas, n. 4/5, 1998.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. 3ª. Edição. Rio de Janeiro. Ed. LTC S/A, 1990.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. De On the Horizon (NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>. Acesso em 17.06.2011.

PRIGOGINE, Ilya. **O fim das certezas: tempo, caos e as leis da natureza**. São Paulo: UNESP, 1996.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

RIO, Pablo Del; ALVAREZ, Amélia; WERTSH, James V. **Estudos Socioculturais da Mente**. Tradução Maria da Graça G P. Porto Alegre. Ed. Artmed, 1998.

ROJO, R. H. R. A concepção de leitor e produtor de textos nos PCNs: “Ler é melhor do que estudar”. In M. T. A. Freitas & S. R. Costa (orgs) **Leitura e Escrita na Formação de Professores**, pp. 31-52. São Paulo: Musa/UFJF/INEPCOMPED, 2002.

ROJO, R. H.R. **Letramento e capacidades de leitura para a cidadania**. Texto de divulgação científica elaborado para o Programa Ensino Médio em Rede, Rede do Saber/CENP_SEE-SP e para o Programa Ler e Escrever - Desafio de Todos, CENPEC/SME-SP. SP: SEE-SP e SME-SP, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, Lúcia. **A assinatura das coisas**. Rio de Janeiro: Imago, 1992.

SAUSSURE, Ferdinand de. Natureza do signo lingüístico. **In Curso de Linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2008

SERRA, J. Paulo. **Manual de Teoria da Comunicação**. Universidade da Beira Interior. Série: Estudos da Comunicação. Covilhã, 2007.

SAUSSURE, Ferdinand de. Natureza do signo lingüístico. **In Curso de Linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2008.

SAVIANI, Demerval. **Escola e Democracia**. São Paulo: Cortez Autores Associados, 1986.

SERRA, Paulo. **Manual de Teoria da Comunicação**. Editora Labcom. Série: Estudos em Comunicação. Universidade da Beira Interior. Covilhã, 2007.

SILVA, Adriana de Souza. Rede@Telecom. Entrevista: **Pesquisadora define o perfil dos usuários de celular no Mundo**. Adriana Souza e Silva analisa o uso dos dispositivos móveis em vários países, inclusive o Brasil, p. 04, Ano IV | agosto 2004. Disponível em: <http://www.souzaesilva.com/reviews/13interview/R@T0804.pdf>, acesso em 20.06.2012.

SILVA, Maria da Graça Moreira; CONSOLO, Adriane Treitero. **Mobile learning – uso de dispositivos móveis como auxiliar na mediação pedagógica de cursos a distância**. In: REUNIÃO ANUAL DA SBPC, 60., 2008, Campinas. **Anais eletrônicos**. São Paulo : SBPC/UNICAMP, 2008. Disponível em: <http://www.sbpnet.org.br/livro/60ra/resumos/resumos/R4675-1.html>. Acesso em 10/07/12.

SILVA, M. **Indicadores de interatividade para o professor presencial e on-line**. Revista Diálogo Educacional, v. 4, n. 12, p. 93-109. Curitiba: Ed. Champagnat, 2004. Disponível em: <http://www.redalyc.org/redalyc/pdf/1891/189117821008.pdf>, acesso em 14.05.2012.

SOARES, Ismar de Oliveira. “Educomunicação: um campo de mediações”, in: **Comunicação & Educação**, São Paulo, ECA / USP – Editora Segmento, Ano VII, set. / dez. 2000, nº 19, pp.12-24.

SOUZA E SILVA, A. A. de. Do ciber ao híbrido: tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos. In: ARAÚJO, D. C. (Org.). **Imagem (ir)realidade, comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 21-51.

SODRÉ, Muniz. **Reinventando @ Cultura: A comunicação e seus produtos**. Editora Vozes. 4ª Edição. Petrópolis, RJ, 2001.

STEPHENS, Mitchell. **História das Comunicações: Do Tantã ao Satélite**. Tradução Elena Gaidano. São Paulo: Editora Brasileira, 1993.

THOMPSON, John B. Para uma Teoria Social da Comunicação de Massa. In: **Ideologia e Cultura Moderna: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. 4ª edição. Petrópolis: Ed. Vozes, 2000.

VARGAS, Milton. **História da Técnica e da Tecnologia no Brasil**. São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, 1995.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e linguagem**. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa: Edições 70, 1981.

WALLON, Henri. **Do gesto ao símbolo (a teoria de Henri Wallon sobre a formação simbólica)**. http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-40602007000200010, acesso em 10.04.2011)

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Editora: Paz e Terra S.A. Rio de Janeiro, 1992.

www.revistalingua.com.br. **Revista Língua Portuguesa**, p.8 –ano 4, nº57, julho de 2010, acesso em 15.01.2011.

www.revistalingua.com.br. **Revista Língua Portuguesa**, p.11 ano 4, nº 53 – março de 2010, acesso em 04. 02.2011.<http://pe360graus.globo.com/educacao/educacao-e-carreiras/rede-publica/>, acesso em 22.02.2011.

www.glogo.com.br. Renata Cafardo, repórter especial do **programa Fantástico**, da TV Globo 2009, acesso em 10.05.2011.

www.educacao.sp.gov.br **Utilização do blog com os alunos**, acesso em 06 de março de 2011.

<http://op.ceptro.br/cgi-bin/indicadores-cgibr-tic-criancas2009>.**Pesquisa sobre o uso das TICs no Brasil - TIC Crianças – 2009**, acesso em 19.09.2011.

www.napa.com.br - **Associações de Pais e Alunos Paulistas, como a NAPA (Núcleo de Apoio aos Pais e Alunos ataca a Lei)**, acesso em 10.09.2011.

<http://edutec.net/biblioteca%20virtual/edtextos.htm>. Maria Candida Moraes. **Entrevista:**

Informática Educativa no Brasil: Uma História Viva, Algumas Lições Aprendidas. A autora foi coordenadora das atividades de informática na educação desenvolvidas pelo MEC no período de 1981 – 1992, acesso em 16.07.2011.<http://tecnologia.uol.com.br/ultimas-noticias/redacao/2011/06/17/apenas-dez-estados-ainda-nao-ultrapassaram-marca-de-um-celular-por-habitante.jhtm><http://www.camacho.eng.br/ATB.htm> ,acesso em 20.09.2011.

http://ggte.unicamp.br/redefor3/cursos/aplic/index.php?&cod_curso=578.(REDEFOR. Multiletramentos, Linguagem e Mídias. R.K.G. **Mensagem do Fórum: Fórum 1 - A internet, a leitura e a escrita**, acesso em 18/04/2012

ANEXO

A SD Elaborada do Professor.

O GÊNERO HQ - SUAS DIFERENTES LINGUAGENS APLICADAS NA ESFERA DA PUBLICIDADE.

JUSTIFICATIVA

No Brasil, a partir do século XIX, as histórias em quadrinhos foram publicadas em formatos conhecidos como cartuns, caricaturas ou charges, e atualmente, algumas reconhecidas como tiras, retratadas, popularmente, no cotidiano dos leitores de jornais, revistas, sites, programas televisivos, propagandas, dentre outras esferas de circulação de textos.

O gênero HQ permite a identificação dos leitores jovens das camadas mais populares, principalmente, quando envolve narrativas focadas para temas diversos do cotidiano. Nesse aspecto, a leitura do gênero possibilita que os alunos entrem em contato com diferentes manifestações artísticas, de maneira lúdica e crítica, empreendida em uma sociedade na qual a comunicação é visual.

O desenvolvimento de experiências geradoras de efeitos de sentidos das HQs nas propagandas envolvem: as capacidades mentais de leitura (capacidades cognitivas), de práticas discursivas de produções de textos (habilidades) e de identificação e reconhecimento de conhecimentos relativos aos gêneros (interpretações). Nessa SD propõe-se o estudo do gênero HQ aplicado nas propagandas (várias linguagens), relacionado à esfera da publicidade.

De maneira híbrida, as histórias em quadrinhos permitem que através de práticas de letramento, os alunos entrem em contato com diferentes capacidades leitora e escritora, como também de produções de textos multimodais, o que permite a cada aluno o aprimoramento de suas capacidades de leitura intersemiótica, de segmentação no enredo (narrativa) e inferencial nos sentidos aplicados aos textos publicitários.

Assim, o gênero HQ recorre à diferentes linguagens, e possibilita que os alunos entrem em contato com variadas manifestações artísticas, publicitárias, educativas em suas mobilizações de competências comunicativas.

OBJETIVOS

Identificar os elementos que caracterizam a linguagem das histórias em quadrinhos (balões, onomatopéia, interjeição, legenda, os elementos da narrativa), com a finalidade de propiciar análises em relação à sua estruturação (continuidade temática).

Levar o aluno a compreender como o gênero HQ é utilizado nos meios de comunicação (impresso e digital), levando-se em conta, as condições de produção e os efeitos geradores de sentidos, definidos pela esfera comunicativa em que esse gênero atua.

Inferir o sentido de uma palavra ou expressão, do uso da pontuação e de outras notações, a fim de identificar o efeito de sentido decorrente de seu uso.

Interpretar textos que conjugam duas linguagens – a verbal e a não-verbal.

 Rio + 20 inspira mostra de cartuns ecológicos Fonte: http://www.jblog.com.br/quadrinhos.php?itemid=29974, acesso em 14.08.2012.	 Agência: Viva Propaganda. Produção: Via Azul "Volkswagen agora é Automoto" http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=UnhjfZsiT24&NR=1, acesso em 14.08.2012.
 Homenzinho Azul da Johnson & Johnson http://www.youtube.com/watch?v=foXx_SKLe3k&feature=related	 http://paulogibi.blogspot.com.br/2011/12/propagandas-antigas-nos-gibis-disney-da.html

RECURSOS NECESSÁRIOS:

Textos impressos para leitura: HQs, Revistas, Almanques, jornais.

Impressão ou cópia xérox para todos os alunos contendo exemplos (formatos) de balões (HQs).

Revistas e jornais para recortes e colagens (seleção de imagens).

Projeção de imagens (HQs, propagandas, filmes em vídeo) no datashow.

Papel sulfite, cartolina, tesoura, lápis de cor, cola – para a produção de propagandas a serem produzidas, manualmente.

Computador com internet – para pesquisas em sites, no caso, perceber como as HQs são introduzidas na esfera da publicidade e propaganda. Utilizar o programa Word, PowerPoint ou Movie Maker para produções digitais (propagandas).

OFICINA DA HQ NA ESFERA DA PUBLICIDADE E PROPAGANDA

No contexto atual, quando lemos uma tira de gibi ou ouvimos uma propaganda na televisão com um personagem assobiando ou cantando (impresso ou digital), nos inquietamos a procura do porquê de suas ações no quadro (cenário) criado. Ou ainda, quando percebemos que somos conduzidos a cantar junto com o personagem, notamos uma necessidade de, também, compreender qual história está sendo narrada? Ou então, com qual finalidade? Muitos publicitários se preocupam em introduzir em suas produções elementos oriundos das HQs, para “facilitar” a compreensão do leitor e assim, seduzi-lo a uma leitura (autorizada), na direção do produto anunciado.

O objetivo desta SD é ajudar o aluno na compreensão dos elementos que compõem as HQs e como esse gênero é utilizado em anúncios publicitários e/ou propagandas, para assim, proporcionar situações que aponte atividades de leitura, interpretação e de produção em cada um desses gêneros (HQ e Propaganda) de maneira lúdica e comprometida, o que permite potencializar o protagonismo por parte deles.

Atividade 1:

Estratégias e recursos da aula.

Apresentar os tipos de balões (projetados no datashow e impressos na folha A4).

Apresentar as tiras (Magali e Turma da Mônica) projetadas no datashow.

Levantar hipóteses sobre os recursos utilizados nas tiras.

Os alunos deverão organizar, em seus cadernos, o significado dos balões (hipóteses) e as sequências narrativas das tiras selecionadas. (Reescrita das tiras selecionadas).

Distribuir para os alunos HQ(s) para embasamento do tema estudado, a partir de outras narrativas (Tiras).

Interação:

Conhecimentos prévios trabalhados pelo professor com o aluno.

Nessa aula, o professor irá, primeiramente, verificar quais HQs (histórias em quadrinhos) os alunos já leram: da turma da Mônica (infantil e Teen), Riquinho, Capitão América, Marvel, Tio Patinhas, Zé Carioca, Pato Donald, dentre outras revistas nacionais. Posteriormente, através da imagem (formatos de balões refletidos na tela: data show), o professor perguntará aos alunos, se eles reconhecem os tipos de balões que são representados nos gibis e quais funções eles exercem nas histórias em quadrinhos. O professor finalizará essa atividade, esclarecendo sobre os tipos de balões, que mudam de formato dependendo da maneira que a personagem se expressa (por meio do pensamento, da fala, grito, sussurro, etc.). Ou ainda, quando o personagem apresentar sentimentos que demonstrem (medo, surpresa, alegria, raiva, desânimo, etc.).

É importante, também, falar sobre as letras utilizadas nos balões, que em geral, são com letra de fôrma, maiúscula e desenhada à mão. Contudo, irá depender do efeito que o desenhista quer provocar no leitor, como, por exemplo, mostrar que alguém está “gritando” na história. Nesse efeito de sentido, ele poderá mudar o tamanho, a cor ou a forma das letras.

[IMAGEM 1] Tipos de balões

http://wiki.laptop.org/images/4/43/Tipos_de_bal%C3%B5es.jpg

Nessa atividade, os alunos deverão, também, indicar quais recursos são desvendados nas histórias lidas, através dos elementos expressivos da linguagem verbal e não-verbal (balões, onomatopéias, interjeição, legenda). Caso os alunos não os reconheçam, o professor poderá levar revistas de diferentes personagens e deixar que os alunos as manuseiem para ampliação dos conhecimentos.

Sequência:

Leia as tiras abaixo e depois responda:

[IMAGEM 2] Turma da Mônica.

Disponível em: <<http://www.monica.com.br/comics/tirinhas.htm>>. Acesso em 1/08/2012.

- a) Escreva em seu caderno a continuidade temática (história) presente em cada uma das tiras.
- b) Quais recursos foram utilizados para inferir o sentido do texto?
- c) Identifique o efeito de sentido decorrente da pontuação (?) e de outras notações.
- d) Interprete no texto quais linguagens foram utilizadas para a continuidade temática.
- e) Os textos pertencem a qual gênero?

Duração das atividades:

02 aulas

Atividade 2

O objetivo inicial dessa atividade é atrair a atenção dos alunos para as características do gênero HQ presentes em textos publicitários, a fim de relacioná-los de maneira criativa, sedutora e intencional.

Poderão observar também, que os verbos modais, são diferentes dos temporais (imperativo), uma vez que podem atribuir certa característica ao verbo principal. Nestes casos, o verbo principal flexiona-se no infinitivo impessoal, quando exprimem condição, obrigação, modo (advérbio).

Aprofundamento do assunto:

Explorar nas propagandas os recursos utilizados pelo publicitário envolvendo as HQs.

Estratégias utilizadas:

Refletir com os alunos sobre a importância da linguagem não verbal, nesse caso, para a compreensão da mensagem publicitária.

Perceber, através de observações visuais e comentários orais, que a imagem colada na frente do ônibus transforma a orientação em uma advertência.

Refletir sobre as características do verbo principal na reescritura do texto e suas funções (possibilidades, obrigações), quando flexionados no infinitivo impessoal⁴⁷.

Solicitar que os alunos criem, de forma coletiva, uma HQ que transmita uma das mensagens dos textos apresentados. O aluno poderá utilizar o verbo no modo imperativo (balões) e os recursos da linguagem imagética aplicadas nas HQs (a atividade deverá ser registrada em folha A4 e depois exposta no mural da classe).

Previsão: 02 aulas

Linguagem em Ação.

Cada Revista, jornal, propaganda, produz de maneira autônoma, o discurso injuntivo adequado ao efeito de sentido pretendido. Nesse aspecto, reconhecer e usar os mecanismos de coesão verbal nos discursos injuntivos, traduz em também reconhecer suas intencionalidades. Sendo assim, cada suporte impresso ou digital apresenta informações e instruções com a finalidade de orientar determinado comportamento do interlocutor.

Nas práticas sociais, de uso da língua nesse tipo de texto (injuntivo), encontra-se muito presente em regras de jogo, de convivência, propagandas, charges, tiras, instruções de uso, receitas, anúncios publicitários, etc..



Fonte: http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/abril/patrocinador_232191.shtml, acesso em 21.08.2012.

Considere a leitura das imagens abaixo para realizar as atividades propostas:

[IMAGEM 3 e 4 – QUADRO] Revista e Propaganda impressa.

47 Modais

Os verbos modais, diferente dos temporais, atribuem certa característica ao verbo principal. Nestes casos, o verbo principal flexiona-se no infinitivo impessoal. Eles podem ser: Deônticos - São verbos que exprimem obrigação (*dever, necessitar, obrigar, precisar, ter de*, etc): *Para passarmos de ano, **precisamos** estudar.* Epistêmicos - São verbos que exprimem possibilidades. Quando estes verbos se flexionam no futuro do pretérito (condicional), a ênfase à modalidade epistêmica é ainda maior (*dever, poder*, etc): ***Podemos** estudar hoje.* **Observações:** Pelo fato de estes verbos atribuírem característica ao verbo principal, suas funções são idênticas às dos advérbios de modo (*possivelmente, provavelmente*, etc); Se o verbo principal for substituído por complemento verbal, o verbo não trata-se mais de auxiliar, mas sim de transitivo. Exemplo: *Para passarmos de ano, **precisamos** de estudo.* (verbo transitivo). Fonte: http://pt.wikibooks.org/wiki/Portugu%C3%AAs/Classifica%C3%A7%C3%A3o_das_palavras/Verbos/Verbos_auxiliares, acesso em 16.08.2012.

Vamos pensar juntos...

Os gêneros publicitários utilizam-se muito o imperativo, modo verbal que, como você já sabe, expressa sugestão, ordem pedido, conselho, proibição. Baseando-se na afirmação acima, responda as questões que seguem:

Podemos perceber que a linguagem não-verbal produz efeitos de sentidos em ambos os textos na compreensão da mensagem. Qual é a função ou objetivos desses textos?

É importante ressaltar para o aluno que as imagens servem como alerta ou advertência às pessoas. Na propaganda da revista “BASTA” (Gibiteca Municipal Marcel Rodrigues Paes, em Santos - SP), as imagens focalizam relações familiares antagônicas (marido: calmo/violento), de afeto e de violência à mulher. Para falar dos direitos de defesa das mulheres (Lei Maria da Penha), o professor poderá indicar uma pesquisa sobre o tema em sites, livros, jornais, revistas, blogs.

Na propaganda “Atravesse na faixa”, as imagens focalizam uma advertência em relação a maneira como nos comportamos nas ruas como pedestres. A desatenção é um grave erro, que traduz em acidente (a imagem expressa na propaganda).

Em qual contexto de circulação podemos encontrá-los?

Nos outdoors, busdoors (propaganda expressa em arte traseira dos ônibus), pontos de ônibus, banners, panfletos, revistas, impressos volantes, etc.

Quem seria o público leitor da revista e do anúncio publicitário?

Quadro 3: Casais, pessoas, que precisam de ajuda e orientação em relação à presença da violência contra a mulher nos ambientes familiares e sociais. As imagens mostram que a violência ocorre, principalmente, nos lares (ambiente interno).

Quadro 4: A imagem retrata um pedestre, ou seja, pessoas que transitam nas metrópoles, sem a devida observação à sinalização de trânsito.

Que relação pode ser estabelecida entre o uso do verbo no modo Imperativo e o funcionamento do gênero textual apresentado?

Nos textos publicitários, usa-se muito o modo imperativo, modo verbal que expressa intenções variadas, tais como: aconselhar, convidar, ordenar, pedir, proibir, seduzir, advertir o leitor sobre algum fato anunciado.

Quais advertências são produzidas pelos textos?

No caso de ambas as propagandas, os verbos: “basta e atravesse” (modo imperativo) foram utilizados para alertar, aconselhar, advertir o leitor sobre os fatos.

A que conclusão é possível chegar diante dos discursos (linguagem verbal e não verbal) dos textos?

Podemos entender que nas propagandas, o publicitário deve cuidar para que o texto esteja de acordo com a imagem, de forma que saiba empregar, coerentemente, os recursos que a língua dispõe. Nas imagens retratadas, existe a presença de personagens, como nas HQs. Nos casos apresentados, os personagens se encontram em situações de risco, chamando ainda mais a atenção do leitor para a leitura escrita do texto, que acompanha as imagens, de maneira intertextual.

Proposta de atividade:

Nas relações interpessoais, nas ruas, no campo e nas regiões metropolitanas, a violência está presente, na maneira como nos comunicamos com os que nos rodeiam. Quando dirigimos, é preciso estar atento aos sinais de trânsito, as pessoas caminhando nas calçadas, usando o bom senso nas faixas de segurança.

Vamos aproveitar esse momento em que estamos estudando os anúncios que se utilizam da linguagem verbal e não-verbal, voltados para o tema: “Segurança do pedestre e violência familiar” para criarmos uma tira (HQ). Em grupo, vocês deverão apresentar situações de como as pessoas poderiam se expressar sem agredir nem constranger seu interlocutor, seja no lar ou em ambientes públicos. Procure não utilizar os verbos no imperativo (de maneira mal-educada), mas haja de maneira mais gentil, respeitosa, suave para demonstrar suas ideias na história. (Não se esqueça de usar os elementos que compõem o gênero HQ!).

Um pouco mais de atividades

Atividade 3

HQs em anúncios publicitários.

Nesse momento, discutiremos sobre alguns aspectos envolvidos nos textos publicitários. No contexto atual, são muito comuns os apelos que nos chegam por meio da televisão, do celular, do rádio, das revistas, dos jornais, dos cartazes de rua, procurando nos convencer a comprar um produto ou, até mesmo, a modificar o nosso comportamento. Para atingir seus objetivos, os anunciantes recorrem a textos publicitários criativos e sedutores, que geralmente utilizam a linguagem: verbal (o texto em si) e não verbal: as ilustrações (fotografias, desenhos, cores, luzes, etc.)

Vamos entender também o que é Marca e Slogan em anúncios publicitários:

Num anúncio publicitário aparece, frequentemente, o **logotipo** (ou marca) do anunciante.

E também aparece o **slogan** da marca e do produto.

Agora que você já sabe o significado de “Propaganda, Slogan e Marca” dentro do contexto publicitário e o que você estudou sobre o gênero HQ, reflita mais um pouco sobre quais recursos de uso da linguagem (verbal e não verbal) foram utilizados nas produções publicitárias das marcas “ETTI e ADAMS”, produzidas na década de 80.

Veja as propagandas abaixo:

Propagandas Antigas nos Gibis: Goiabada Etti (1976)

[IMAGEM 5]

<http://paulogibi.blogspot.com.br/2012/07/propagandas-antigas-nos-gibis-goiabada.html>

"Mini- Clicletes Adams":

[IMAGEM 6]

<http://paulogibi.blogspot.com.br/2011/12/propagandas-antigas-nos-gibis-disney-da.html>

Depois de observar, cuidadosamente, os anúncios publicitários concebidos para serem veiculados na mídia impressa (revistas, jornais, outdoors, etc.). Responda:

Qual recurso de diagramação (organização do texto) foi utilizado na propaganda da goiabada “ETTI” com intenção de narrar uma história?

Como recurso de diagramação, foram utilizados quadros na composição narrativa (HQs) com a intenção de evidenciar “o mundo fantástico” (narrativa ficcional), na propaganda da goiabada ETTI.

O que representa as imagens selecionadas pelo anunciante dessa marca? E que relação se estabelece entre a linguagem verbal e não verbal?

Na linguagem não verbal, ambos os publicitários se utilizam de imagens que caracterizam personagens ligados ao imaginário das crianças e dos adolescentes (o sorriso colorido dos chicletes mini, o mundo fantástico da goiabada ETTI). No “mundo mágico” da Goiabada ETTI, existe a presença da fada, que acompanhada pela coruja com toda a sua sabedoria, envolve toda floresta encantada na confecção da goiabada. A narrativa chama a atenção do leitor na identificação do produto anunciado através dos recursos expressivos de uso das linguagens aplicadas ao contexto de criação.

Qual seria o objetivo do anunciante?

É importante que o aluno perceba que é através da sequência narrativa (HQ), que ocorre a associação da imagem, do texto e do contexto (produto anunciado), a partir dos elementos de diagramação (recursos gráficos), da linguagem (legenda, slogan, marca), da ilustração (imagens, cores) na produção de sentidos.

Nessas propagandas, as empresas visam influenciar a atitude da audiência (o leitor ideal).

No caso da marca ETTI, a representação mental e emocional do produto se completa com o slogan: “Descubra o sabor do fantástico mundo da goiabada ETTI”, nocivo a sua saúde, de forma prazerosa, encantada e divertida.

Observe, novamente, com atenção, a composição da propaganda dos “Chicletes Adams”. Que relação existe entre a imagem (desenhos) da propaganda e o nome do produto “Chicletes Mini”?

Podemos entender que a palavra “mini” é usada como inicial de “miniaturas” o que representa a composição do produto “Chicletes mini”. Tal recurso obedece a critérios adotados pelos jovens na oralidade (informalidade) relacionados às palavras “mininos e mininas”. No Slogan: “Todos se divertem e saboreiam a gostosura dos pedacinhos coloridos de sabor”, subentendemos por: “todos” os meninos e meninas (3ª pessoa do plural) gostam das miniaturas coloridas dos chicletes (a mesma inicial usada pela marca “Chicletes mini”).

Quais sentidos podem ser empregados nas palavras: “Mini” (Adams) e “Mundo” da Goiabada (ETTI), aplicados como recursos expressivos da linguagem publicitária?

Aqui, pretende-se abordar sobre a relação de intertextualidade, envolvendo os sentidos das palavras “mini” e “mundo” (ambiguidade) a serem observados pelo leitor. Em suas especificidades, ambas as palavras são utilizadas para convencer os leitores (meninos e meninas) a adquirirem o produto. A palavra “Mini” apresenta semelhanças sonoras na

construção das palavras: “meninos e meninas”. No caso da palavra “mundo”, permite relacionar “a preferência e qualidade” da goiabada em ambos os mundos (real e ficcional).

Localize nas propagandas (Chicletes Adams e Goiabada ETTI) os verbos que se encontram no imperativo (injuntivo).

“Entre” (Chicletes Adams), “Descubra” (Goiabada ETTI)

Quais seriam os possíveis leitores (o público alvo) que cada uma das propagandas pretende atingir? Justifique sua resposta.

Na propaganda, a composição dos elementos gráficos em conjunto com o texto é criada de maneira intencional, para atrair a atenção do consumidor (um público específico). Nesse caso, a propaganda dos “Chicletes Adams” procura enfatizar o público infantil e jovem por empregar recursos de representação gráfica (imagens: meninos e meninas) utilizados no produto “Chicletes Mini”.

Podemos perceber ainda, que na propaganda da marca “ETTI”, o uso de mecanismos voltados para a narrativa “mundo encantado” (produção da goiabada), relaciona a “confiabilidade” gerada em seu processo de produção (comparada à produção artesanal de qualidade, saudável), quanto à “mágica” – mistura de encanto, doçura e pureza, incentivando o leitor infantil, como também jovens e adultos, a seguir o conselho de consumir um produto de qualidade, ou seja, sadio

Atividade 4

Interação: Questões de uso das linguagens (HQs e Propagandas).

Discutir a presença dos elementos das HQs aplicados nas propagandas televisivas.

Comparar os recursos utilizados nas HQs (impressas e digitais).

Reconhecer nas revistas e nos filmes que analisarão a diversidade e a função dos elementos da linguagem das HQs trabalhadas nas propagandas (diagramação, balões, personagem, onomatopéia, interjeições, legenda).

Apropriarem-se da linguagem do gênero HQ, criando e adequando, eles mesmos, os elementos aplicados às propagandas em suas próprias produções.

Observem as imagens abaixo

A propaganda produzida pela Start Anima no ano de 1978, apresenta um carismático Homenzinho Azul da Johnson & Johnson, que levou Bronze no Festival de Cannes em 1978.

(Fonte: www.startanima.com.br, www.ogrilofeliz.com.br, acesso em 14.08.2012.

Assista a imagem:

[IMAGEM 7] Filmes e desenhos.

http://www.youtube.com/watch?v=foXx_SKLe3k&feature=related

Veja também a propaganda da agência: “Viva Propaganda”, com produção: Via Azul, empresa responsável pelo slogan “Volkswagen agora é Automoto”, em 1983.

[IMAGEM 8] VT Automoto Família Feliz.

<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=UnhjfZsiT24&NR=1>

Vamos refletir...

Depois de assistir as propagandas, comente sobre:

Quais semelhanças existem entre essas propagandas e o gênero HQ?

A presença de elementos narrativos (personagem, cenário, sequência narrativa, balões, legendas).

Quais recursos sonoros foram aplicados às propagandas?

Associação do assobio acompanhando o ritmo sonoro da propaganda (música). O efeito sonoro na representação dos personagens (família) no passeio de automóvel “uma aventura familiar”.

Comente três aspectos relevantes nas produções dos anúncios publicitários (propagandas):

Espera-se que os alunos comentem sobre a importância das imagens selecionadas (personagens, cenário, cores, lugares), o slogan, a marca, os efeitos sonoros (onomatopeia, mimese), expressões, as linguagens (verbal e não verbal), imagem em movimento e não mais estática, como nos gibis.

Agora é com você!

Analisando as HQs, descobrimos que se trata de um gênero híbrido, pois apresenta características de uso das linguagens: verbal e não verbal, aplicadas às diferentes esferas de produção textual (impressa e digital). Nas propagandas televisivas, observamos que os recursos audiovisuais ampliam os sentidos dos discursos (função-autor/leitor), diante das músicas, dos personagens em movimento e não estáticos (gibis, revistas, jornais), das frases de sentido (onomatopeia, expressões, slogan, etc.), de forma organizada, direcionada e apelativa (público alvo).

Finalizando...

Produzindo em grupos...

Depois de ter estudado alguns dos recursos linguísticos aplicados às propagandas, imagine que em grupos, vocês deverão convidar os alunos de sua escola para conhecer os livros que se encontram à disposição na biblioteca. Para isso, primeiramente, façam um convite utilizando como recurso musical os “jingles⁴⁸”. Como vocês já sabem, é através deles (jingles) que conseguimos transmitir a mensagem de maneira intencional, através da memorização, o “apelo” discursivo sobre aquilo que se pretende divulgar ou deixar público.

⁴⁸ Jingle é uma mensagem publicitária musicada e elaborada com um refrão simples e de curta duração, a fim de ser lembrado com facilidade nas propagandas. (Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Jingle>, acesso em 30.07.2012).

Para que seu trabalho seja mais enriquecedor, discutam em grupo sobre a linguagem utilizada nos “slogans” que serão apresentados por vocês.

Vocês poderão observá-los nas propagandas audiovisuais assistidas e/ou ouvidas na TV, no rádio, nos sites, nos celulares. Imaginem-se acompanhados de alguns instrumentos musicais, para que depois, possam reproduzir suas criações “os jingles” em vídeo⁴⁹(gravação no celular) ou ainda apresentando para os colegas da escola “cantando”.

Continuando...

Depois de termos estudado alguns dos recursos linguísticos aplicados a propaganda, imagine que você deverá convidar os alunos de sua escola para conhecer os livros que se encontram à disposição na biblioteca. Para isso, você deverá elaborar um anúncio publicitário (impresso ou manual) ou uma propaganda (Word, Power Point, Movie Maker), que contenha os elementos estudados nessa SD, para a elaboração de sua produção.

Pense em como convidá-los (público alvo), de maneira que se identifiquem com as imagens apresentadas no anúncio (elementos presentes nas HQs).

Quando for redigir o texto, fique atento ao slogan (frase publicitária) e a marca, que poderá ser o próprio símbolo da escola. Quanto à escrita, você irá trabalhar com o verbo principal no imperativo, com o objetivo de chamar mais a atenção do leitor para a escolha das obras que fazem parte do acervo da escola.

Entretanto, não se esqueça! Seja criativo e gentil ao chamar a atenção dos leitores, ou seja, dos alunos de sua comunidade escolar.

Nessa atividade almeja-se uma adequação em relação aos recursos aprendidos pelos alunos (gêneros HQ e Propaganda), envolvendo a oralidade, a leitura de textos (gêneros) e a escrita (intencionalidade) em suas produções textuais.

Exemplos de personagem de HQ em anúncios publicitários:

[IMAGEM 9]

http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2008-06-01_2008-06-30.html, acesso em 21.08.2012.

[IMAGEM 10]

Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/beco_propaganda.cfm, acesso em 21.08.2012.

Parabéns!

Depois de entender como o gênero HQ é utilizado pelos publicitários nas propagandas, vocês deverão finalizar os seus trabalhos, juntamente com o(a) professor(a) para avaliar oralmente o projeto todo:

- Primeiramente, você acredita que a escolha do gênero HQ nas propagandas auxiliou na divulgação do tema final do projeto, ou seja, “A divulgação dos livros expostos na biblioteca para os alunos”?

⁴⁹ Os alunos poderão gravar suas produções no celular e depois expô-las em projeção (datashow) na sala de aula.

- Destaque quais aspectos positivos podemos considerar durante o desenvolvimento do projeto.
- Destaque, também, os aspectos negativos, a fim de evidenciar o que poderia ser melhorado nas várias fases de estudo e preparação.
- Agora reflita e depois comente com a professora e os colegas de classe, quais temas poderiam, também, ser trabalhados na escola ou em sua comunidade, utilizando-se dos recursos apresentados nesse projeto.

Sucesso!

ANEXO: SD DO ALUNO Tecnologias aplicadas à Educação.

O GÊNERO HQ - SUAS DIFERENTES LINGUAGENS APLICADAS NA ESFERA DA PUBLICIDADE.

Na mídia impressa e digital, muitos publicitários se utilizam do gênero HQ em propagandas para divulgar os seus produtos. Vamos conhecer quando esse gênero iniciou no Brasil e como ele se relaciona à esfera da publicidade.

No Brasil, a partir do século XIX, as histórias em quadrinhos foram publicadas em formatos conhecidos como cartuns, caricaturas ou charges, e atualmente, algumas reconhecidas como tiras, retratadas, popularmente, no cotidiano dos leitores de jornais, revistas, sites, programas televisivos, propagandas, dentre outras esferas de circulação de textos.

Leia alguns exemplos de HQs:

O Gênero HQ em espaços híbridos de comunicação: impressa e digital



[Rio + 20 inspira mostra de cartuns ecológicos](http://www.jblog.com.br/quadrinhos.php?itemid=29974)

Fonte: <http://www.jblog.com.br/quadrinhos.php?itemid=29974>, acesso em 14.08.2012.



Agência: Viva Propaganda. Produção: Via Azul
"Volkswagen agora é Automoto"

<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=UnhjfZsiT24&NR=1>, acesso em 14.08.2012.



Homenzinho Azul da Johnson & Johnson

<http://www.youtube.com/watch?v=foXxSKLe3k&feature=related>



<http://paulogibi.blogspot.com.br/2011/12/propagandas-antigas-nos-gibis-disney-da.html>

OFICINA DA HQ NA ESFERA DA PUBLICIDADE E PROPAGANDA

No contexto atual, quando lemos uma tira de gibi ou ouvimos uma propaganda na televisão com um personagem assobiando ou cantando (impresso ou digital), nos inquietamos a procura do porquê de suas ações no quadro (cenário) criado. Ou ainda, quando percebemos que somos conduzidos a cantar junto com o personagem, notamos uma necessidade de, também, compreender qual história está sendo narrada? Ou então, com qual finalidade? Muitos publicitários se preocupam em introduzir em suas produções elementos oriundos das HQs, para “facilitar” a compreensão do leitor e assim, seduzi-lo a uma leitura (autorizada), na direção do produto anunciado.

Primeiramente, vamos aprender sobre o gênero HQ e suas características.

Atividade 1:

Nessa aula, para conhecer mais sobre o gênero HQ, você deverá ler algumas revistas, gibis (histórias em quadrinhos) na sala de aula. Durante as leituras, observe os tipos de balões que são representados nos gibis e quais funções eles exercem nas histórias em quadrinhos. Observe os tipos de balões, que mudam de formato dependendo da maneira que a personagem se expressa (por meio do pensamento, da fala, grito, sussurro, etc.). Ou ainda, quando o personagem apresentar sentimentos que demonstrem (medo, surpresa, alegria, raiva, desânimo, etc.).

É importante, também, observar as letras utilizadas nos balões, que em geral, são com letra de fôrma, maiúscula e desenhada à mão. Contudo, irá depender do efeito que o desenhista quer provocar no leitor, como, por exemplo, mostrar que alguém está “gritando” na história. Nesse efeito de sentido, ele poderá mudar o tamanho, a cor ou a forma das letras.

Depois de ler as revistas e gibis escolhidos por você, vamos agora ler as tiras abaixo:

[IMAGEM 1] Tipos de balões

http://wiki.laptop.org/images/4/43/Tipos_de_bal%C3%B5es.jpg

Nessa atividade, você deverá indicar quais recursos são desvendados nas histórias lidas, através dos elementos expressivos da linguagem verbal e não-verbal (balões, onomatopéias, interjeição, legenda). Depois, escreva em seu caderno suas descobertas em relação ao gênero HQ.

Sequência:**Leia as tiras abaixo e depois responda:**

[IMAGEM 2] Turma da Mônica.

Disponível em: <<http://www.monica.com.br/comics/tirinhas.htm>>. Acesso em 1/08/2012.

- a) Escreva em seu caderno a continuidade temática (história) presente em cada uma das tiras.
- b) Quais recursos foram utilizados para inferir o sentido do texto?
- c) Identifique o efeito de sentido decorrente da pontuação (?) e de outras notações.
- d) Interprete no texto quais linguagens foram utilizadas para a continuidade temática.
- e) Os textos pertencem a qual gênero?

Atividade 2

A partir desse momento, vamos analisar as características do gênero HQ presentes em textos publicitários, e saber como relacioná-los de maneira criativa e intencional.

Linguagem em Ação.

Cada Revista, jornal, propaganda, produz de maneira autônoma, o discurso injuntivo adequado ao efeito de sentido pretendido. Nesse aspecto, reconhecer e usar os mecanismos de coesão verbal nos discursos injuntivos, traduz em também reconhecer suas intencionalidades. Sendo assim, cada suporte impresso ou digital apresenta informações e instruções com a finalidade de orientar determinado comportamento do interlocutor.

Nas práticas sociais, de uso da língua nesse tipo de texto (injuntivo), encontra-se muito presente em regras de jogo, de convivência, propagandas, charges, tiras, instruções de uso, receitas, anúncios publicitários, etc..



Fonte: http://planetasustentavel.abril.com.br/noticia/abril/patrocinador_232191.shtml, acesso em 21.08.2012.

Considere a leitura das imagens abaixo para realizar as atividades propostas:

[IMAGEM 3 e 4 – QUADRO] Revista e Propaganda impressa.

Os gêneros publicitários utilizam-se muito o imperativo, modo verbal que, como você já sabe, expressa sugestão, ordem pedido, conselho, proibição. Baseando-se na afirmação acima, responda as questões que seguem:

Vamos pensar juntos...

Podemos perceber que a linguagem não-verbal produz efeitos de sentidos em ambos os textos na compreensão da mensagem. Qual é a função ou objetivos desses textos?

Em qual contexto de circulação podemos encontrá-los?

Quem seria o público leitor da revista e do anúncio publicitário?

Que relação pode ser estabelecida entre o uso do verbo no modo Imperativo e o funcionamento do gênero textual apresentado?

Quais advertências são produzidas pelos textos?

A que conclusão é possível chegar diante dos discursos (linguagem verbal e não verbal) dos textos.

Proposta de atividade:

Nas relações interpessoais, nas ruas, no campo e nas regiões metropolitanas, a violência está presente, na maneira como nos comunicamos com os que nos rodeiam. Quando dirigimos, é preciso estar atento aos sinais de trânsito, as pessoas caminhando nas calçadas, usando o bom senso nas faixas de segurança.

Vamos aproveitar esse momento em que estamos estudando os anúncios que se utilizam da linguagem verbal e não-verbal, voltados para o tema: “Segurança do pedestre e violência familiar” para criarmos uma tira (HQ). Em grupo, vocês deverão apresentar situações de como as pessoas poderiam se expressar sem agredir nem constranger seu interlocutor, seja no lar ou em ambientes públicos. Procure não utilizar os verbos no imperativo (de maneira mal-educada), mas haja de maneira mais gentil, respeitosa, suave para demonstrar suas ideias na história. (Não se esqueça de usar os elementos que compõem o gênero HQ!).

HQs em anúncios publicitários

Atividade 3

Um pouco mais de atividades!

A propaganda é a técnica de criar opinião favorável a um determinado produto, serviço, instituição ou ideia, visando a orientar o comportamento humano das massas num determinado sentido. (Código de Ética dos Profissionais da Propaganda).

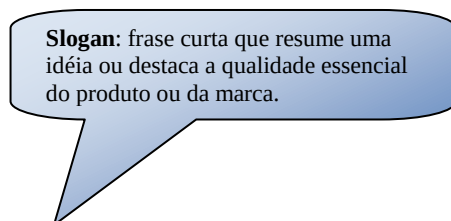
Fonte: <http://www.janela.com.br/textos/CodigoDeEtica.html>

Nesse momento, discutiremos sobre alguns aspectos envolvidos nos textos publicitários. No contexto atual, são muito comuns os apelos que nos chegam por meio da televisão, do celular, do rádio, das revistas, dos jornais, dos cartazes de rua, procurando nos convencer a comprar um produto ou, até mesmo, a modificar o nosso comportamento. Para atingir seus objetivos, os anunciantes recorrem a textos publicitários criativos e sedutores, que geralmente utilizam a linguagem: verbal (o texto em si) e não verbal: as ilustrações (fotografias, desenhos, cores, luzes, etc.)

Vamos entender também o que é Marca e Slogan em anúncios publicitários:

Logotipo: formado por imagens (símbolos), palavra ou letra(s) com desenho característico para representar visualmente uma empresa ou produto, facilitando seu reconhecimento.

Num anúncio publicitário aparece, frequentemente, o **logotipo** (ou marca) do anunciante.



E também aparece o **slogan** da marca e do produto.

Agora que você já sabe o significado de “Propaganda, Slogan e Marca” dentro do contexto publicitário e o que você estudou sobre o gênero HQ, reflita mais um pouco sobre quais recursos de uso da linguagem (verbal e não verbal) foram utilizados nas produções publicitárias das marcas “ETTI e ADAMS”, produzidas na década de 80.

Leia as propagandas abaixo:

Propagandas Antigas nos Gibis: Goiabada Etti (1976)

[IMAGEM 5]

<http://paulogibi.blogspot.com.br/2012/07/propagandas-antigas-nos-gibis-goiabada.html>

"Mini- Clicletes Adams":

[IMAGEM 6]

<http://paulogibi.blogspot.com.br/2011/12/propagandas-antigas-nos-gibis-disney-da.html>

Depois de observar, cuidadosamente, os anúncios publicitários concebidos para serem veiculados na mídia impressa (revistas, jornais, outdoors, etc.). Responda:

Qual recurso de diagramação (organização do texto) foi utilizado na propaganda da goiabada “ETTI” com intenção de narrar uma história?

O que representa as imagens selecionadas pelo anunciante dessa marca? E que relação se estabelece entre a linguagem verbal e não verbal?

Qual seria o objetivo do anunciante?

Observe, novamente, com atenção, a composição da propaganda dos “Chicletes Adams”. Que relação existe entre a imagem (desenhos) da propaganda e o nome do produto “Chicletes Mini”?

Quais sentidos podem ser empregados nas palavras: “Mini” (Adams) e “Mundo” da Goiabada (ETTI), aplicados como recursos expressivos da linguagem publicitária?

Localize nas propagandas (Chicletes Adams e Goiabada ETTI) os verbos que se encontram no imperativo (injuntivo).

Quais seriam os possíveis leitores (o público alvo) que cada uma das propagandas pretende atingir? Justifique sua resposta.

Atividade 4

Interação: Questões de uso das linguagens (HQs e Propagandas).

Observem as imagens abaixo:

A propaganda produzida pela Start Anima no ano de 1978, apresenta um carismático Homenzinho Azul da Johnson & Johnson, que levou Bronze no Festival de Cannes em 1978.

(Fonte: www.startanima.com.br, www.ogrilofeliz.com.br, acesso em 14.08.2012.

Assista a imagem:

[IMAGEM 7] Filmes e desenhos.

http://www.youtube.com/watch?v=foXx_SKLe3k&feature=related

Veja também a propaganda da agência: “Viva Propaganda”, com produção: Via Azul, empresa responsável pelo slogan “Volkswagen agora é Automoto”, em 1983.

[IMAGEM 8] VT Automoto Família Feliz.

<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=UnhjfZsiT24&NR=1>

Vamos refletir...

Depois de assistir as propagandas, comente sobre:

Quais semelhanças existem entre essas propagandas e o gênero HQ?

Quais recursos sonoros foram aplicados às propagandas?

Comente três aspectos relevantes nas produções dos anúncios publicitários (propagandas):

Agora é com você!

Analisando as HQs, descobrimos que se trata de um gênero híbrido, pois apresenta características de uso das linguagens: verbal e não verbal, aplicadas às diferentes esferas de produção textual (impressa e digital). Nas propagandas televisivas, observamos que os recursos audiovisuais ampliam os sentidos dos discursos (função-autor/leitor), diante das músicas, dos personagens em movimento e não estáticos (gibis, revistas, jornais), das frases de sentido (onomatopeia, expressões, slogan, etc.), de forma organizada, direcionada e apelativa (público alvo).

Finalizando...

Produzindo em grupos

Depois de ter estudado alguns dos recursos linguísticos aplicados às propagandas, imagine que em grupos, vocês deverão convidar os alunos de sua escola para conhecer os livros que se encontram à disposição na biblioteca. Para isso, primeiramente, façam um convite utilizando como recurso musical os “jingles⁵⁰”. Como vocês já sabem, é através deles (jingles) que conseguimos transmitir a mensagem de maneira intencional, através da memorização, o “apelo” discursivo sobre aquilo que se pretende divulgar ou deixar público.

Para que seu trabalho seja mais enriquecedor, discutam em grupo sobre a linguagem utilizada nos “slogans” que serão apresentados por vocês.

Vocês poderão observá-los nas propagandas audiovisuais assistidas e/ou ouvidas na TV, no rádio, nos sites, nos celulares. Imaginem-se acompanhados de alguns instrumentos musicais, para que depois, possam reproduzir suas criações “os jingles” em vídeo⁵¹(gravação no celular) ou ainda apresentando para os colegas da escola “cantando”.

Continuando...

⁵⁰ Jingle é uma mensagem publicitária musicada e elaborada com um refrão simples e de curta duração, a fim de ser lembrado com facilidade nas propagandas.(Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Jingle>, acesso em 30.07.2012).

⁵¹ Os alunos poderão gravar suas produções no celular e depois expô-las em projeção (datashow) na sala de aula.

Depois de tudo acertado, pensem em como irão elaborar um anúncio publicitário (impresso ou manual) ou uma propaganda (Word, Power Point, Movie Maker), que contenha os elementos estudados nessa SD, para a elaboração de sua produção.

Pense em como convidá-los (público alvo), de maneira que se identifiquem com as imagens apresentadas no anúncio (elementos presentes nas HQs).

Quando for redigir o texto, fique atento ao slogan (frase publicitária) e a marca, que poderá ser o próprio símbolo da escola. Quanto à escrita, você irá trabalhar com o verbo principal no imperativo, com o objetivo de chamar mais a atenção do leitor para a escolha das obras que fazem parte do acervo da escola.

Entretanto, não se esqueça! Seja criativo e gentil ao chamar a atenção dos leitores, ou seja, dos alunos de sua comunidade escolar.

Exemplos de personagem de HQ em anúncios publicitários:

[IMAGEM 9]

http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2008-06-01_2008-06-30.html, acesso em 21.08.2012.

[IMAGEM 10]

Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/beco_propaganda.cfm, acesso em 21.08.2012.

Parabéns!

Depois de entender como o gênero HQ é utilizado pelos publicitários nas propagandas, vocês deverão finalizar os seus trabalhos, juntamente com o(a) professor(a) para avaliar oralmente o projeto todo:

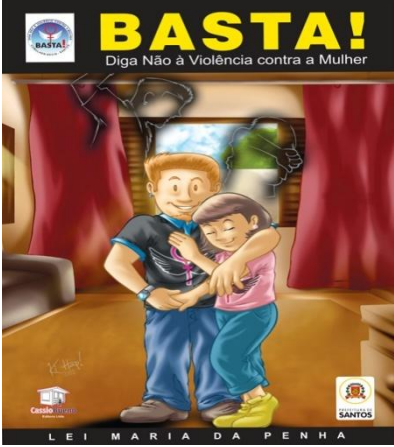
- Primeiramente, você acredita que a escolha do gênero HQ nas propagandas auxiliou na divulgação do tema final do projeto, ou seja, “A divulgação dos livros expostos na biblioteca para os alunos”?
- Destaque quais aspectos positivos podemos considerar durante o desenvolvimento do projeto.
- Destaque, também, os aspectos negativos, a fim de evidenciar o que poderia ser melhorado nas várias fases de estudo e preparação.
- Agora reflita e depois comente com a professora e os colegas de classe, quais temas poderiam, também, ser trabalhados na escola ou em sua comunidade, utilizando-se dos recursos apresentados nesse projeto.

Sucesso!

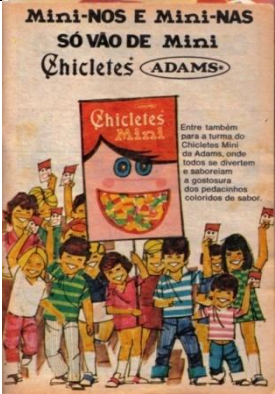
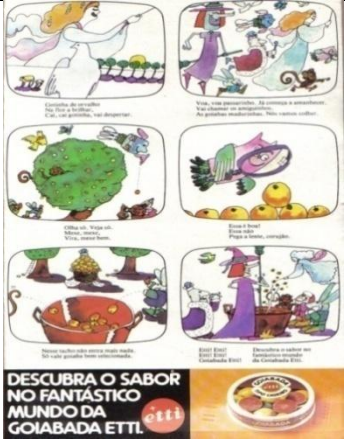
ARQUIVO DE IMAGENS:

[IMAGEM 1] Tipos de balões

[IMAGEM 3 E 4 – QUADRO]

 A Gibiteca Municipal Marcel Rodrigues Paes, em Santos (SP). Fonte: http://www.jblog.com.br/quadrinhos.php?itemid=29588, acesso em 14.08.2012.	 http://comunicapp.blogspot.com/, acesso em 15-08-12.
--	--

[IMAGEM 5 E 6 – QUADRO]

 http://paulogibi.blogspot.com.br/2012/07/propagandas-antigas-nos-gibis-goiabada.html	 http://paulogibi.blogspot.com.br/2012/07/propagandas-antigas-nos-gibis-goiabada.html
--	---

[IMAGEM 7]

Categoria: [Filmes e desenhos](#)



http://www.youtube.com/watch?v=foXx_SKLe3k&feature=related

[IMAGEM 8] VT AUTOMOTO FAMILIA FELIZ



<http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&v=UnhjfZsiT24&NR=1>

[IMAGEM 9]

Agência: Viva Propaganda. Produção: Via Azul "Volkswagen agora é Automoto".



http://blogdosquadrinhos.blog.uol.com.br/arch2008-06-01_2008-06-30.html, Blog dos quadrinhos uol. acesso em 21.08.2012.

[IMAGEM 10)



Fonte: http://www.universohq.com/quadrinhos/2008/beco_propaganda.cfm, acesso em 21.08.2012.

REFERÊNCIAS:

- ALMEIDA, E. M.; BARBOSA, J. P. Oficina de fotonovela, 2010. Disponível em: <http://www.rededosaber.sp.gov.br/contents/seguranca/GestaoPesquisa/main/file_dmp/PraticasPedag2009/LP_EF_J.pdf>, acesso em: 18/08/2012.
- BAKHTIN, M. M. Os gêneros do discurso. In: _____. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 2003[1952-53/1979]. P. 261-306. 4. edição, 1979.
- DELMANTO, DILETA; Castro, Maria da Conceicao. Português - Ideias e Linguagens - 9º Ano - 14ª. Editora: Saraiva, 2009
- DOLZ, J. M.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e a escrita: Apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. M. et al. Gêneros orais e escritos na escola. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004. P. 95-128. Tradução e organização de R. H. R. Rojo e G. S. Cordeiro.
- MENDONÇA, Márcia Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONISIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rachel & BEZERRA, Maria Auxiliadora (Orgs.) Gêneros textuais e ensino. 3ª edição. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.
- NINCI, A. P. A.; CAGNAN, A.; SALOMÃO, R. C. S. O jornal e suas diferentes linguagens. Campinas: IEL/UNICAMP, 2008. Trabalho de final de estágio (inédito).
- ROJO, R. H. R. (Org.) A prática de linguagem na sala de aula: Praticando os PCNs. São Paulo/Campinas: EDUC/Mercado de Letras, 2000.
- ROJO, R. H. R. Modelização didática e planejamento: Duas práticas esquecidas do professor? In: KLEIMAN, A. B. (Org.) A formação do professor: Perspectivas da Linguística Aplicada. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2001. P. 313-335.

Dicas de Sites:

Imagens de balões:

http://wiki.laptop.org/images/4/43/Tipos_de_bal%C3%B5es.jpg>.Acesso em 14 de agosto de 2012.

Turma da Mônica: Disponível em:

<<http://www.monica.com.br/comics/tirinhas.htm>>.Acesso em 14/08/2012.

Personagens do autor Maurício de Sousa:

<http://www.monica.com.br/comics/fwelcome.htm>, acesso em 16.08.2012

Máquina de HQs –Maurício de Sousa

<http://www.maquinadequadrinhos.com.br/Intro.aspx>, acesso em 18.08.2012

O que é propaganda?

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Propaganda>, acesso em 18.08.2012.

HQs na escola:

<http://multimidiahq.blogspot.com.br/2010/01/afinal-o-que-e-historia-em-quadrinhos.html>, acesso em 18.08.2012.

Propagandas que usam o recurso dos quadrinhos:

<http://gibitecacom.blogspot.com.br/2012/01/propagandas-que-usam-o-recurso-dos.html>, acesso em 21.08.2012.