



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

ALINE DA SILVA BATISTA

**INFLUÊNCIAS DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO: EM PAUTA APRENDER
BRINCANDO**

JUIZ DE FORA
2018



ALINE DA SILVA BATISTA

**INFLUÊNCIAS DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO: EM PAUTA APRENDER
BRINCANDO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientador(a): Me. Janaina Lilian Benigna Sobreira
Tutor(a): Josiane Salles da Silva Ferreira

JUIZ DE FORA
2018

ALINE DA SILVA BATISTA

**INFLUÊNCIAS DAS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO: EM PAUTA APRENDER
BRINCANDO**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof(a). Dr(a). orientador(a)

Membro da banca

Membro da banca

Introdução

Há alguns anos tornou-se difícil pensar a educação formal sem o auxílio midiático e é essa busca por aprimoramento de prática que nos leva incessantemente a testar novas possibilidades.

A partir de diálogos do dia-dia fica claro a inclinação dos alunos em aprender mais e com qualidade quando utiliza-se quaisquer recursos midiáticos no ambiente escolar, frente a esta realidade proponho um roteiro de atividades a partir de um game específico e a criação de um vídeo a fim de acompanhar a naturalidade com que os alunos encaram as atividades e aprendem um conteúdo pré-estabelecido junto a professora regente da turma, além da opinião da professora frente as atividades desenvolvidas.

A criação de um vídeo em consonância com as propostas de game torna a educação um momento descontraído porém sério, o uso da palavra descontraído como forma de chamar a atenção para uma atividade prazerosa em que a maioria dos alunos já se encontram habituados, estar a frente de uma câmera, seja para ser filmado ou fotografado, em tempos de grande avanço tecnológico os alunos sentem-se a vontade com tal atividade.

É muito comum o acesso das crianças a esses equipamentos e por apresentarem um grande domínio dos mesmos como mostra Junqueira e Passareli (2014)

A presença de computadores conectados à internet nos lares das crianças e adolescentes revela que essa tecnologia, mesmo popularizada há pouco tempo, avança significativamente à medida que se torna mais acessível e se inova: 77,7% das crianças e 83,3% dos adolescentes contam com acesso à internet e computadores em seus lares.

Fazer com que esse conhecimento seja direcionado ao crescimento pessoal e humano também é papel da escola, onde o professor deve sistematizar e utilizar esses conhecimentos no processo de ensino aprendizagem.

Resultado dos produtos

A realização desse trabalho foi dividida em três partes, sendo elas pré-produção que é a esquematização do que foi pretendido realizar, a produção que consiste em desenvolver a atividade com game em sala de aula e a construção do

vídeo e por último, mas não menos importantes a pós-produção que contempla as ações que relativas à finalização dos produtos.

Todo esse processo de construção dos recursos pretendidos foi cautelosamente descrito no site que foi construído durante a realização do curso, com o intuito de deixar registradas as principais atividades realizadas no decorrer do mesmo, para ter acesso ao site basta acessar o link a seguir, <https://sites.google.com/s/0B0r61TPEMGqCVIZzY1BkdFU5UGc/p/0B0r61TPEMGqCRHA1SVY4aWJyY1U/edit>. Para ter acesso a discriminação dos produtos basta acessar a aba [Construindo TCC: Mãos à obra](#).

De forma direta e objetiva ali se encontra detalhes das três fases de criação dos produtos, roteiro de game e vídeo, dividido em três partes: pré-produção, produção e pós-produção.

Pré-produção

A realização dos produtos midiáticos iniciou-se com uma leitura do material de apoio divulgado via AVA para escolha dos mesmos.

Após escolhido os dois produtos, vídeo e game na educação, logo em seguida foram realizadas conversas com professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola do campo rural e pública local onde ficou acordado que as atividades que englobam o projeto de criação midiática deveriam ser realizadas numa turma do 2º ano do ensino fundamental. Foi necessário também realizar um levantamento na escola para vê se a mesma comportava a realização da proposta, ou seja, se ela oferecia computadores com acesso à rede de internet.

Confirmado que a instituição comportava os mecanismos necessários houve um momento de conversas a sós com a professora a fim de esclarecer melhor a proposta e chegar a um tema para as produções.

Ao conhecer melhor a turma a ser trabalhada e um pouco mais sobre as realidades enfrentadas firmou-se então o tema, Influências das mídias na educação: em pauta aprender brincando. Posteriormente foi esquematizado um repertório de perguntas a serem feitas aos alunos, uma espécie de sondagem, para então montar um roteiro com a proposta do game, tais como a do quadro abaixo:

- Quem tem smartphone, computador ou tablet em casa?
- Quem tem internet em casa?
- Quem já jogou algum jogo em telefone, tablet ou computador?

- Quem já acessou algum aplicativo na internet, seja de foto, vídeo entre outros?

Tendo as expectativas sendo alcançadas com os questionamentos onde 95% dos alunos tem algum domínio sobre smartphone, computadores e tablet's e noções de acesso a internet iniciou-se a construção do que seria a elaboração do vídeo que consiste em registrar nuances do desenvolvimento do roteiro de game além do ponto de vista da professora sobre a aplicação do mesmo.

Para que tudo ocorresse sem transtorno foi necessário pedir através de um documento de autorização dos pais assim como da professora para resguardar a utilização de imagem, áudio e vídeo dos mesmos.

De posse dessas autorizações, criar um roteiro para ser seguido durante as filmagens, priorizando alguns enquadramentos para captar o interesse dos alunos em realizar a atividade proposta pelo game e a visão da professora quanto à forma em que se dá esse aprendizado.

Pensando em como registrar esses momentos surge a necessidade de delimitar o enquadramento a ser usado, sendo eles:

- Plano geral
- Plano americano
- Close
- Plano Médio
- Frontal
- Perfil
- Nuca

Produção

A execução do projeto não ocorreu plenamente dentro do esperado, alguns pais não autorizaram a participação de seus filhos no projeto por necessitar usar suas imagens no processo, entretanto esse número de alunos é minoria e com as autorizações em mãos iniciaram-se as atividades.

Na sala de informática da escola nos deparamos com um empecilho no dia da aplicação da proposta do game, apenas alguns computadores estavam funcionando e a internet apresentava picos de queda, sendo necessário realizar a atividades com alguns alunos de cada vez.

Porém driblada as adversidades a proposta transcorreu da seguinte forma, a professora separou os alunos não autorizados e pediu auxílio da professora eventual para realizar outra atividade em outro ambiente com eles e deu inicio assim a uma roda de conversas com os participantes.

Primeiramente prosseguiu as apresentações de todos os envolvidos e uma breve explicação do que ocorreria e assim começou uma roda de conversa seguindo o roteiro de atividades propostas.

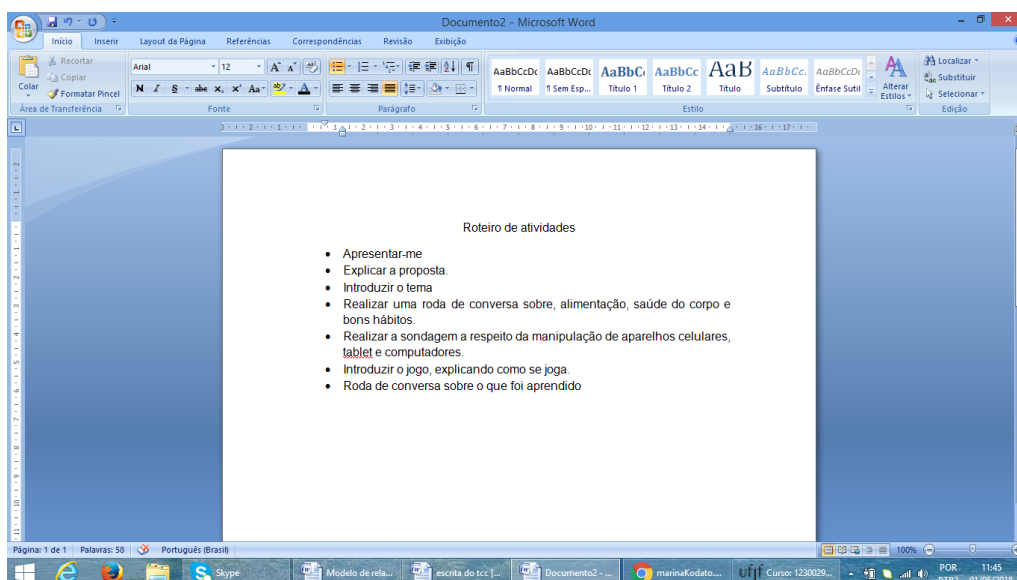


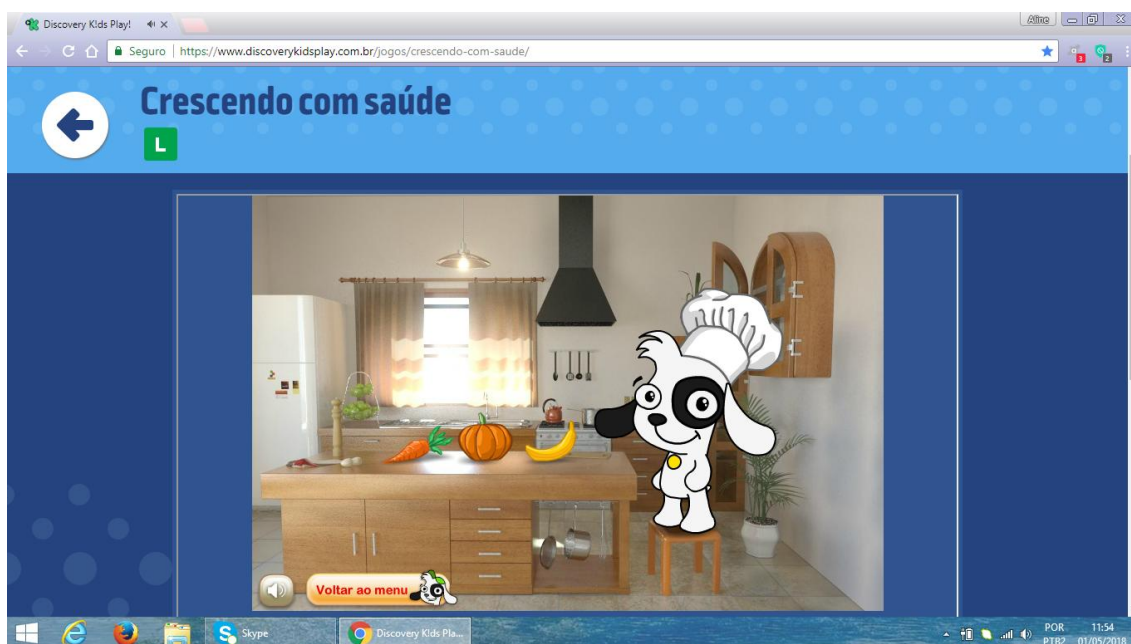
Figura 1: Roteiro de atividades

Após dar início ao uso dos computadores iniciando o processo de jogo do game, Crescendo com saúde, os alunos ficaram totalmente imersos demonstrando muita habilidade e agilidade em concluir as etapas do game divididas em três, sendo elas, crescendo saudáveis que consiste em diferenciar frutas de legumes e explicitar a importância do consumo e os benefícios para a saúde.



Fonte: <https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

Figura 2: Apresentação do game



Fonte: <https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

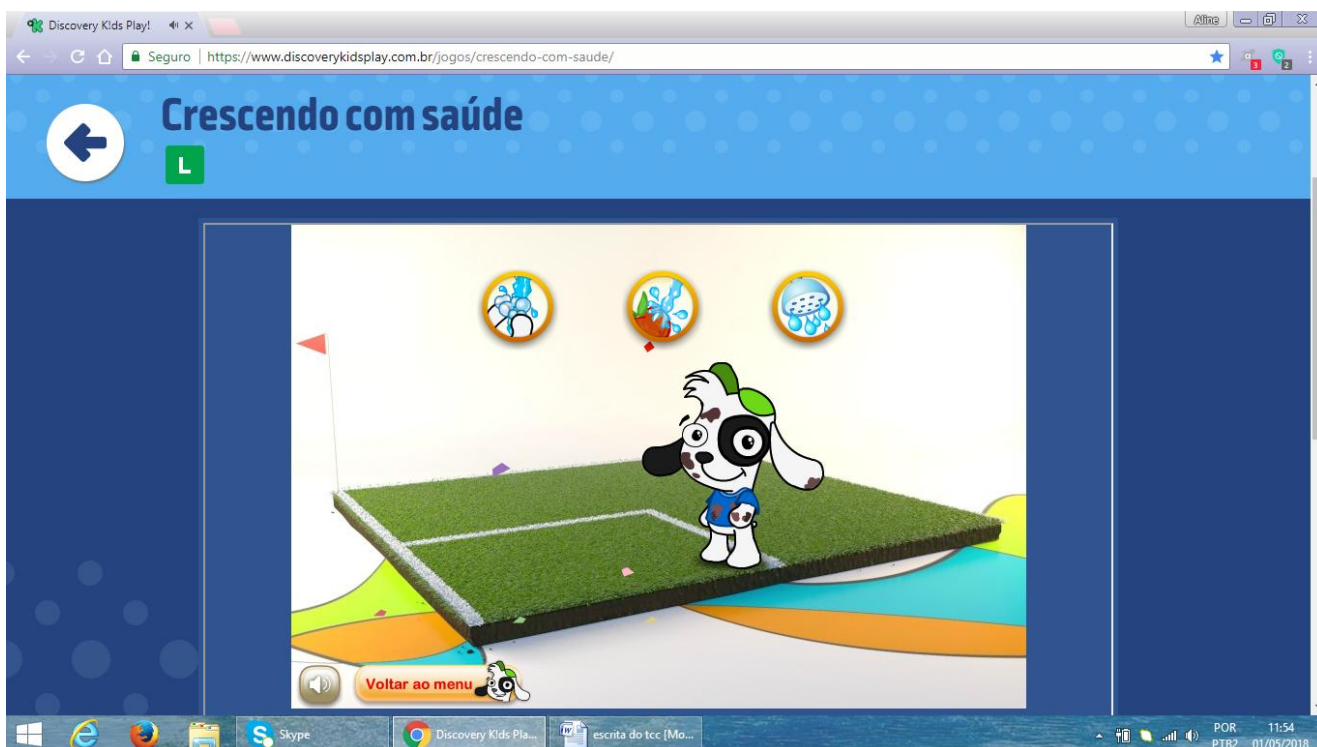
Figura 3: diferenciando frutas de legumes



Fonte: <https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

Figura 4: Esclarecendo para que serve determinadas frutas e legumes

A segunda parte do jogo diz respeito excepcionalmente aos cuidados que devemos ter diariamente com o corpo onde os alunos associaram bem as atividades dentre as ações esperadas, o que gerou também questionamentos que foram sendo debatidos entre eles no decorrer do jogo, sobre o que se deve ou não fazer.



Fonte: <https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

Figura 5: Cuidando do corpo

A última seção, mas não menos importante do jogo trás uma mensagem que eu tratei como subliminar que é a necessidade do lazer por lazer sem cunho social, fazer o que gosta e nada mais, onde os alunos relataram não entender muito bem, ao final o jogo expliquei a necessidade que temos também de apenas aproveitar o momento fazendo coisas que gostamos, porém às vezes não tem um cunho de aprendizagem formal, mas é necessário como descanso da mente o jogo demonstra isso.



Fonte: <https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

Figura 6: Descansar fazendo o que gosta

Após o revezamento que se fez necessário para que todos pudessem ter a experiência com o game voltamos a sala de aula e iniciamos uma troca de experiências a respeito do que o jogo nos ensina.

Alguns alunos relatam o interesse ou desinteresse pelo consumo de frutas e legumes e suas opções são confrontadas pela necessidade do organismo relatadas no jogo, compartilhamos gostos diferentes sobre o primeiro tema do game e relacionamos o segundo tema com a vida cotidiana, em suma a maioria relatou certa preguiça em realizar atividades de cuidados com o corpo, evidenciando assim que a maior parte dessas atividades já é conhecida pelos mesmos.

A última proposta do game foi a que causou maior comoção, pois os alunos não entenderam muito bem, foi então necessário explica-lo melhor.

Enfim o processo de realização do game foi filmado buscando captar a reação dos alunos frente ao uso de mídias no processo de ensino/aprendizado, ao final a professora regente da turma deixa sua opinião sobre as atividades ali desenvolvidas e nos fala um pouco de sua relação com a prática midiática no desenvolver de sua profissão.

Pós-produção

Ao final da implementação da proposta os dois produtos midiáticos uniram-se em apenas um vídeo, apresentando em alguns minutos entre aluno - professor – mídias, deixando claro o papel facilitador das mídias na educação.

Pontos Negativos

O embate negativo ficou por conta da não participação de todos os alunos e a situação de não comportamento dos mesmos para realizar o game todos de uma vez devido aos equipamentos estragados e a falha na recepção do sinal de internet.

Pontos Positivos

Consiste no reconhecimento dos alunos com o tema abordado sendo relevante para o cotidiano e a satisfação dos mesmos em utilizar mesmo que de forma precária os equipamentos de informática da escola.

Considerações finais

Enfim a proposta foi cumprida com alguns percalços pelo caminho, o que evidencia um despreparo das escolas em realmente fazer valer uma educação transformadora utilizando recursos midiáticos, pois essa escola na qual realizei essas atividades não é exceção à qualidade dos equipamentos ali encontrados e sim uma triste realidade em que a maioria das escolas enfrenta e que impossibilita ao professor de exercer seus conhecimentos com atividades de maior relevância frente às necessidades dos alunos.

A minha proposta de atividades foi cumprida com dificuldades devido à falta de estrutura da escola e da inflexibilidade de alguns pais que não compreenderam o

valor desse trabalho frente ao desenvolvimento do aluno e o incentivo para práticas de ensino transformadoras.

Todavia esses são obstáculos que professores enfrentam diariamente seja para transpor as capacidades dos alunos elevando a níveis de descoberta ultrapassando as barreiras de uma prática restritiva que o ensino tradicional prega seja se contrapondo a falta de recursos das instituições.

O que realmente vale destacar com tudo isso é o professor inovador que trabalha com as ferramentas que tem, porém de maneira inovadora buscando transformar o meio que se encontra e assim influenciar benignamente os alunos a utilizarem de maneira responsável, prazerosa e criativa os conhecimentos tecnológicos que trazem de casa.

Referências

PASSARELLI, BRASILINA, HELIO JUNQUEIRA, ANTONIO, BELO ANGELUCI, ALAN CÉSAR, Os nativos digitais no Brasil e seus comportamentos dos tecidos. Matrizes [online] 2014, 8 (janeiro-junho): [de consulta: 01 de maio de 2018] Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143031143010>> ISSN 1982- 2073

Jogo crescendo saudável. SmartKids: imagens 1,2,3,4,5,6

<https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

<https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

<https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

<https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

<https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>

<https://www.discoverykidsplay.com.br/jogos/crescendo-com-saude/>