

Atividades com Comunicação & Educação – Ano XX – n. 2

Ruth Ribas Itacarambi

Doutora pela Faculdade de Educação da USP. Educadora aposentada do IME-USP.

Pesquisadora e Professora do Instituto Singularidades. Coordenadora do grupo GCIEM (Grupo Colaborativo de Investigação em Educação Matemática). Membro da Equipe SiteEducativa.

E-mail: ruthri@uol.com.br

O grande avanço da ciência elétrica na última geração está associado, como causa e efeito, à aplicação de agentes elétricos nos meios de comunicação, transporte, iluminação de cidades e de casas e em outros bens econômicos de produção. Além disso, estes fins são sociais, e o fato de se acharem intimamente associados à noção de lucros privados não é devido a alguma coisa que lhes seja peculiar, e, sim, por terem sido desviados para o uso particular: circunstância que investe a escola da responsabilidade de restabelecer-lhes a conexão, no espírito das próximas gerações, com os interesses científicos e sociais do povo.
(Dewey, 1916)¹

O treinamento técnico e científico não precisa ser inimigo da educação humanística enquanto a ciência e a tecnologia na sociedade revolucionária estão a serviço da libertação permanente, do humanismo.
(Freire, 1972)²

As citações de Dewey e de Freire que abrem a reflexão, para as Atividades em Sala de Aula desta edição, estão apoiadas em três eixos: educação, tecnologia e literacia, presentes nos diferentes artigos numa relação intrincada e complexa.

Os conceitos de tecnologia e de literacia têm estado em permanente discussão no meio acadêmico e na mídia. As definições mais amplas de tecnologia estão apoiadas nas ideias de Dewey, para quem a tecnologia é fundamental para a humanidade, em sua opinião, ela faz parte de todos os tipos de experiências criativas e de resolução de problemas. Essas ideias estão presentes no artigo da atual edição: “Reconstruindo a tecnoliteracia: uma abordagem de múltiplas literacias”, de Douglas Kellner e Richard Kahn. Observamos que os autores trazem para o estudo um novo conceito de tecnoliteracia e informam que não há concordância sobre “a articulação cada vez mais crescente entre tecnologia, educação, a construção de uma cultura globalizada, a esfera política e a economia”, para os autores existem muitos pontos de vista divergentes e

1 DEWEY, J. *Democracy and Education. An Introduction to the Philosophy of Education*. Nova York: Free Press, [1916] 1966.

2 FREIRE, P. *Pedagogy of the Oppressed*. Nova York: Herder & Herder, 1972.

conflitantes sobre tecnoliteracia, “só recentemente esses debates começaram a ser desafiados por movimentos de oposição baseados em raça, classe, gênero, anti-imperialismo e no bem-estar ecológico, podemos ver que a tecnoliteracia tornou-se de uma vez múltipla em tomar diferentes formas em diferentes países e culturas, ao mesmo tempo em que se torna cada vez mais importante para as pessoas em todo o mundo”. O desafio desta Atividade é conhecer e debater as ideias sobre tecnoliteracia.

No artigo, “literacia” é tratada com um outro conceito, muitas vezes utilizado por educadores e formuladores de políticas, mas de diversas maneiras e para uma ampla gama de propósitos. Em sua forma inicial, a literacia básica era equiparada à proficiência profissional, como linguagem e números que os indivíduos poderiam utilizar no trabalho e na sociedade.

A literacia em suas diferentes versões já foi objeto de reflexão em edições anteriores. No texto é lembrada a descrição da literacia pela Unesco como “um direito do Homem, uma ferramenta de capacitação pessoal e um meio para o desenvolvimento social e humano”⁴. A descrição reforça que as novas formas de escrita deverão também tornar-se requisito de cada pessoa e que a presença, cada vez mais invasora, dos meios digitais no cotidiano das pessoas pede, por isso, que a literacia digital seja dominada por todos, pois é “um prerrequisito para a criatividade, inovação e empreendedorismo, sem a qual os cidadãos não podem participar plenamente na sociedade, nem adquirir as competências e o conhecimento necessários para viver no século XXI”⁵.

No artigo, de Douglas Kellner e Richard Kahn, os autores informam que a sua concepção de literacia segue Freire e Macedo⁶, que a consideram como algo amarrado às questões de poder. Como os autores observam, a literacia é uma política cultural que “promove mudança democrática e emancipatória” e que deve ser interpretada como a capacidade de se envolver em uma variedade de formas de problematização e análises dialéticas de si e da sociedade.

Na perspectiva de saber interpretar as informações disponibilizadas pela mídia, trazemos o artigo de Roseane Andrelo e Wanessa Valeze Ferrari Bighetti: “*Media literacy*, memória e eleições — como jovens interpretam o apelo à memória na campanha presidencial de 2014”. Segundo as autoras, esse saber é o prerrequisito fundamental para compreender as engrenagens que movem a sociedade. No artigo, lembram que em época de eleições a alfabetização midiática se faz ainda mais necessária, isso porque candidatos às vagas do poder público apelam às diferentes técnicas comunicacionais para convencer os eleitores de que são a escolha certa, e apontam no texto que uma dessas técnicas é o resgate do passado histórico.

O artigo traz a definição de *media literacy*, que orienta o trabalho de investigação. Trata da importância de resgatar o passado histórico como forma de fortalecer a identidade, do papel da escola e da família no resgate da informação, e do acesso à informação de qualidade para a democracia, como um direito básico de todo cidadão.

3 Itacarambi, R. Atividades em sala de aula. *Revista Comunicação & Educação*, v. 18, n. 2, 2013.

4 Disponível em: <<http://en.unesco.org/education/themes/education-building-blocks/literacy>>.

5 Idem.

6 FREIRE, P., MACEDO, D. *Literacy: Reading the Word and the World*. Westport, CT: Bergin & Garvey, 1987, p. viii.

A reflexão sobre educação tem continuidade na entrevista com Sérgio Adorno: “Reflexões sobre a violência e a intolerância na sociedade brasileira”, na qual relata a necessidade de uma política preventiva que leve a reforçar os vínculos da criança na família, na escola e nas instituições promotoras de lazer e educação, para que ela possa ser uma criança cuja inclinação para o mundo do crime seja minimizada.

Temos, assim, mais um papel para a escola, e o entrevistado, ao ser questionado, diz: “Para que a escola seja um espaço de aprendizado, ensino, pesquisa, convivência e aprendizado dos direitos fundamentais, ela precisa ser um lugar atraente, um lugar em que as crianças queiram ficar, queiram aprender”.

A reflexão sobre a tecnologia surge quando Adorno, ao se referir sobre questões que incomodam a sociedade brasileira, como o crescimento exacerbado da violência e da intolerância, em todas as esferas, traz para a discussão a ambiguidade dos meios de comunicação, que são resultados das novas tecnologias ou tecnologias digitais.

Ainda sobre educação e tecnologia, um tema mais ameno no artigo de Luciana Coutinho Pagliarini de Souza e Angelica Caniello: “O potencial significativo de *games* na educação: análise do *Minecraft*”. O artigo apresenta reflexões sobre o potencial significativo de *games* introduzidos no ambiente escolar como prática interdisciplinar e embora, sem citar, traz as orientações dos PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais — 1998)⁷.

Nos PCNs os jogos são tratados como uma forma criativa de propor problemas e de contribuir para a formação de atitudes como enfrentar desafios. A teoria contemporânea sobre a aprendizagem nos diz que as pessoas aprendem a partir de suas experiências anteriores; elas armazenam essas experiências na memória e as utilizam para gerar simulações que facilitam na formulação de hipóteses para a resolução de problemas futuros em diferentes contextos⁸.

O artigo é desenvolvido tendo as considerações de Gee sobre aprendizagem e atende as orientações curriculares à medida que enfatiza a importância do envolvimento do aluno e da criatividade.

PRIMEIRA ATIVIDADE

Literacia e tecnologia: pontos de vista divergentes e conflitantes

A atividade está organizada para os cursos de graduação, em particular, os cursos voltados para as Ciências Humanas e Tecnológicas. Tem como apoio o artigo de Douglas Kellner e Richard Kahn: “Reconstruindo a tecnoliteracia: uma abordagem de múltiplas literacias”. Apresentamos a seguinte sequência didática:

- 1) Propor a leitura do artigo tendo como roteiro a discussão das questões:
 - Qual o significado de tecnologia e de literacia digital no artigo?
 - Qual a noção de tecnoliteracia abordada no artigo?

7 PCNs. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/li-vro01.pdf>>.

8 GEE, J., P. Bons *videogames* e boa aprendizagem. *Revista Perspectiva*, Florianópolis, v. 27 n. 1, jan./jun. 2009. Disponível em: <www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em: 1 jul. 2013.

- Que tipos de conhecimentos são decorrentes da tecnoliteracia, segundo os autores do artigo?
 - Que tipos de práticas podem desenvolver a tecnoliteracia de maneira mais eficiente ou mesmo que formações institucionais a tecnoliteracia pode melhor servir e ser servida?
- 2) Fazer a síntese, em grupo, das considerações consultando os significados de tecnologia e de literacia em diferentes artigos de edições anteriores da revista, algumas sugestões:

Itacarambi, R. Atividades em Sala de Aula. **Revista Comunicação e Educação**, v. 18, n. 2, 2013.

Fígaro, Roseli Aparecida Paulino. Uma pedagogia para os meios de comunicação (entrevista com Guillermo Orozco Gómez). **Revista Comunicação e Educação**, v. 12, 1998.

- 3) No desenvolvimento da narrativa, os autores citam Freire:

“O treinamento técnico e científico não precisa ser inimigo da educação humanística enquanto a ciência e a tecnologia na sociedade revolucionária estão a serviço da libertação permanente, do humanismo”⁹.

Localize esta citação no texto sugerido de Freire e registre o contexto.

Como você interpreta esta referência no artigo “Reconstruindo a tecnoliteracia: uma abordagem de múltiplas literacias”? Qual a relação construída pelos autores entre tecnologia e literacia: a tecnoliteracia?

- 4) Com estas reflexões veja a citação seguinte do artigo:

“Literacia tecnológica é um termo de pouco significado e muitos significados”¹⁰.

Você concorda com essa citação? Como os autores a desenvolvem na construção de sua narrativa?

SEGUNDA ATIVIDADE

Literacia tecnológica: os muitos significados

A presença do jovem na sociedade atual é marcada pelas tecnologias, em especial as tecnologias digitais, e gera pontos de vista conflitantes, para famílias e educadores. O artigo das autoras Roseane Andrelo e Wanessa Valeze Ferrari Bighetti: “*Media literacy*, memória e eleições — como jovens interpretam o apelo à memória na campanha presidencial de 2014”, apresenta o estudo sobre a alfabetização midiática de jovens, pesquisa que envolveu sujeitos de 17 e 18 anos de uma escola no interior de São Paulo. Nesse artigo, a questão do acesso à informação por meio das tecnologias digitais é apresentada como primordial para a democracia.

9 FREIRE, P. , 1972, op. cit.

10 TODD, R. D. *The Natures and Challenges of Technological Literacy*. In: DYRENFURTH, M. J.; KOZAK, M. R. (eds.) *Technological Literacy*. Peoria, IL: Glencoe, McGraw-Hill, 1991.

A atividade é destinada aos alunos da escola básica (jovens de 14 a 18 anos), professores e graduandos de diferentes licenciaturas. A sequência que propomos é:

- 1) Discutir com os alunos quais os principais candidatos da última eleição presidencial (2014) e se lembram do programa de cada um que foi divulgado nas redes midiáticas.
- 2) Solicitar que consultem e registrem os principais itens do programa de cada candidato, ainda disponível na internet: <www.eleicoes2014.com.br/candidatos-presidente>.
- 3) Organizar os alunos em grupos de modo que cada grupo tenha como função defender o programa de um candidato e promover o debate sobre os programas.
- 4) Solicitar a leitura individual do artigo, ressaltando os seguintes pontos:
 - Não basta garantir o acesso à informação é preciso formar cidadãos capacitados para “ler”, interpretar e saber fazer uso das informações fornecidas pela mídia.
 - O que as autoras definem como habilidades midiáticas de *media literacy*, ou mídia-educação.
 - Qual a definição de *media literacy* proposta no artigo.
 - O que diferencia história de memória.
- 5) Promover a discussão sobre os esses pontos tendo como referência o artigo.
- 6) Propor a leitura das considerações finais do artigo, discutir em grupo e analisar a pertinência das conclusões, para eles, jovens, em especial as seguintes:
 - O acesso facilitado à informação, fato que se deve especialmente à internet, dá aporte ao pensamento crítico do jovem eleitor, visto que oferece diversos pontos de vista e permite aprofundamento no assunto.
 - A família e a escola são os principais responsáveis pela formação do pensamento crítico relacionado à mídia. São eles os principais promotores/mediadores de debates que levam à reflexão e à formação de opinião.

TERCEIRA ATIVIDADE

A intolerância na sociedade e sua expressão pela tecnologia

A reflexão sobre a violência tem sido objeto de estudos nesta seção, tendo como referência vários artigos que tratam do tema. Nesta edição, vamos abordar da violência presente nas redes sociais, que surge com o avanço das tecnologias e é apontada por Adorno. O artigo que serve como base para a atividade é a entrevista com Sérgio Adorno: “Reflexões sobre a violência e a intolerância na sociedade brasileira”.

A reflexão do tema está organizada na atividade a seguir e é destinada aos professores e alunos do ensino médio e também aos professores e alunos que se interessem pelo tema, de diversos cursos de graduação.

- 1) Leitura crítica da entrevista enfatizando os seguintes itens:

- Os protestos verbais, linchamentos morais e físicos, a intolerância e violações dos Direitos Humanos que aparecem principalmente na mídia, segundo o estudo da ONG Article 19¹¹.
 - A dimensão que esses discursos *on-line* alcançam, e o dano potencial que podem provocar no processo democrático.
 - Como a mídia reflete essas questões de intolerância.
- 2) Discutir as opiniões dos alunos fazendo um painel das considerações mais citadas.
 - 3) Fazer um levantamento entre os alunos para verificar quem já foi vítima de intolerância nas redes sociais. Identificar e registrar o tipo de intolerância com: opinião, gênero, moral, raça entre outros.
 - 4) Discutir com os alunos como enfrentar essas intolerâncias e o desgaste que provocam na vítima e possíveis políticas preventivas.
 - 5) Adorno aponta que uma forma de combater a violência é: “A política preventiva tem que estar reforçando os vínculos da criança na família, na escola e nas instituições promotoras de lazer, educação, para que ela possa ser uma criança em que a inclinação dela no mundo do crime seja minimizada”. Você concorda?
 - 6) Discutir com os alunos a resposta de Adorno à pergunta: “O senhor afirmou, no início dessa entrevista, que vivemos ‘ondas’ de violência. O que devemos esperar do futuro?”.

QUARTA ATIVIDADE

A escola e os games: uma relação conflituosa

A atividade propõe a reflexão sobre a aprendizagem significativa por meio de jogos introduzidos no ambiente escolar, com a premissa de que as pessoas aprendem a partir de suas experiências anteriores. Os *games* sob diferentes formatos estão presentes nas experiências dos alunos da escola básica. Para desenvolver esta atividade, apresentamos o artigo de Luciana Coutinho Pagliarini de Souza e Angelica Caniello: “O potencial significativo de *games* na educação: análise do *Minecraft*”, que analisa o potencial de *games* introduzidos no ambiente escolar como prática interdisciplinar.

A sequência didática da atividade está organizada para os alunos do ensino fundamental, seus professores e graduandos em tecnologias digitais, em particular, de Design Digital.

- 1) Verificar com os alunos que jogos de mesa conhecem e costumam jogar, quando e com quem jogam.
- 2) Fazer a mesma verificação com os jogos digitais: no computador, nos consoles (XBOX, Playstation, Wii etc.) e na internet.
- 3) Promover uma sessão de jogos de mesa e de *videogames*, a partir dos mais citados.

11 Disponível em: <http://artigo19.org/centro/files/discurso_odio.pdf>.

- 4) Discutir as diferenças entre os jogos de mesa e os digitais, indicando pontos positivos e negativos no desenvolvimento das partidas e nas relações interpessoais.
- 5) Verificar se os alunos conhecem e jogam o *Minecraft* em casa. Registrar a opinião deles sobre o jogo.
- 6) Promover duplas para jogar *Minecraft* em sala de aula. Para aqueles que não conhecem, fazer algumas simulações e sugerir os tutoriais da rede.
- 7) Durante as partidas, verificar se o jogo permite diferentes possibilidades e quais os caminhos seguidos pelos jogadores e como tomam suas decisões. Ao final da partida, discutir com as duplas suas estratégias e caminhos.
- 8) Fazer a síntese do trabalho tendo como base o artigo e as referências teóricas das autoras.

Observamos que o artigo tem como referência o teórico Gee (2009)¹², que aponta cinco condições necessárias para que a experiência com jogos contribua para o aprendizado, condições estas que podem ser encontradas nos “bons jogos”:

- Primeira: as pessoas armazenam melhor suas experiências quando estas estão relacionadas a metas;
- Segunda: as experiências devem ser interpretadas durante e após as ações.
- Terceira: as pessoas devem receber *feedback* imediato durante as suas experiências para que possam reconhecer seus erros
- Quarta: as pessoas precisam de diversas oportunidades para aplicar suas experiências anteriores em novos contextos.
- Quinta: as pessoas precisam aprender a partir das experiências de outras, o que inclui a discussão com seus pares e a instrução dada por mentores.

Se essas condições forem atingidas, as experiências são armazenadas e organizadas na memória de forma que as pessoas são capazes de acessá-las para construir simulações mentais que podem prepará-las para as suas ações futuras¹³.

- 9) Cabe ao professor verificar se concorda com as condições apontadas por Gee, e quais suas dificuldades de implementação de jogos na sala de aula.

12 GEE, J., P. Bons videogames e boa aprendizagem. *Revista Perspectiva*, Florianópolis, v. 27 n. 1, jan./jun. 2009. Disponível <www.perspectiva.ufsc.br>. Acesso em: 1 jul. 2013.

13 Adaptação do texto: GEE, James. Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy?* Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.