

Tecnologias e Formação Docente: Trabalhos com Gêneros Textuais da Cultura Digital nos Bancos Universitários

Valéria MARTINS
Centro de Comunicação e Letras, Universidade Presbiteriana Mackenzie
São Paulo, São Paulo, 01241-001, Brasil

RESUMO

As pessoas permanecem conectadas à internet cada vez mais tempo ao longo do dia a dia. Os alunos da Educação Básica e do Ensino Superior, frequentemente, também fazem uso do universo virtual em vários momentos durante sua jornada escolar. Foi a partir desse contexto que surgiu esta pesquisa que objetivou refletir sobre a importância dos trabalhos que envolvem os gêneros textuais da cultura digital nos cursos de formação docente. Esta pesquisa buscou, também, oferecer aos graduandos, futuros professores, uma alternativa mais atraente e significativa, calcada nas Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação, para as aulas de produção textual em Língua Portuguesa. Para tanto, é descrita a experiência de solicitar a alunos da Licenciatura em Letras a produção de *podcasts*, vídeos e *stories* sobre objetos de aprendizagem que compreendem a disciplina Língua Portuguesa na Educação Básica. Por fim, pondera-se sobre a necessidade de se repensar os cursos de formação dos docentes de Língua Portuguesa e a importância da constante atualização também dos professores que formam outros docentes.

Palavras-chave: Letras; Formação Docente; Cultura Digital,

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, no ambiente acadêmico, discute-se cada vez mais a formação de professores no Brasil, na medida em que diminui o número de profissionais que escolhem trabalhar na área da educação.

Além disso, é comum ouvir relatos de que, de forma geral, o universo da educação formal encontra-se distante da realidade midiática e tecnológica dos alunos que, hoje, estão conectados muitas horas à internet. Tal fato distancia docentes de discentes, tirando a atenção dos estudantes das aulas, frequentemente apenas expositivas, em que predominam maçantes conteúdos programáticos e que desestimulam os jovens a optarem pela profissão docente.

Em um mundo em que os artefatos tecnológicos invadem a vida da maioria das pessoas, alteram a comunicação das informações e criam novos espaços de conhecimento, os gêneros textuais da cultura digital, como *stories* e *podcasts*, podem auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, na medida em que, frequentemente, dinamizam trocas de experiências entre professores e alunos e entre os próprios alunos. A relação dos indivíduos com o saber mudou com as Tecnologias da Informação e da Comunicação da mesma forma que elas também transformaram algumas funções cognitivas do ser humano.

É evidente que a aprendizagem se dá por meio das habilidades cognitivas do ser humano, não por meio, unicamente, da tecnologia. Entretanto, a cultura digital bem utilizada, sem sombra de dúvida, pode favorecer e enriquecer o processo de aprendizado.

2. A INTERNET EM SALA DE AULA

No universo escolar brasileiro, os computadores foram introduzidos, gradualmente, a partir da década de 1980 e, desde o início de sua utilização, há constantes discussões sobre a sua eficácia para o processo de ensino-aprendizagem, principalmente pelo pequeno número, sobretudo no Brasil, de relatos de experiências e estudos que possam subsidiar posicionamentos mais concretos sobre o tema em questão. A Internet, por sua vez, chegou ao Brasil em 1995, com o lançamento da internet comercial.

Apesar dos questionamentos, objetivava-se usar o computador e a internet como uma ferramenta de investigação, de construção, de divulgação e de produção de conhecimento:

melhorar a qualidade do processo de ensino-aprendizagem, criando o que chamava de nova ecologia cognitiva nos ambientes escolares mediante incorporação adequada das novas tecnologias da informação pelas escolas [...], propiciando uma educação voltada para o desenvolvimento científico e tecnológico, educando para uma cidadania global em uma sociedade tecnologicamente desenvolvida [1].

Entretanto, não se pode ignorar o fato de a rede privada, no Brasil, apresentar, *grosso modo*, uma infraestrutura completamente diferente do que se encontra na rede pública. Além disso, enquanto a maior parte das instituições da rede privada possui laboratórios de informática, o mesmo ainda não acontece na rede pública. Faz-se necessário ressaltar, também, que a capital do estado de São Paulo, onde ocorreu a proposta de trabalho que deu origem a esta pesquisa, infelizmente, não reflete o real contexto educacional brasileiro.

Por outro lado, muitos docentes da Educação Básica e do Ensino Superior ainda se negam a utilizar os gêneros textuais da cultura digital em sala de aula, alegando acharem inadmissível que o mundo virtual esteja presente em sala de aula. A inserção da linguagem dos computadores na vida cotidiana dos alunos e, conseqüentemente, no universo escolar é inevitável:

As crianças aprenderão a ler e escrever com máquinas editoras de texto. Saberão servir-se dos computadores como ferramentas para produzir sons e imagens. Gerirão seus recursos audiovisuais com o computador, pilotarão robôs, consultarão familiarmente os bancos de dados. Todas as evoluções que se estão esboçando na área educacional estão em congruência com as modificações das atividades cognitivas observadas em outras áreas. O uso dos computadores no ensino prepara para uma nova cultura informatizada [2].

Outros docentes chegam, até mesmo, a dizer que não entendem como a internet pode ser mais interessante e atrair mais a atenção dos educandos do que o próprio professor.

atrai mais a atenção dos estudantes do que um professor, isso pode significar que este não tem uma ideia adequada do que vem a ser uma criança ou um jovem, ou está atrelado a um currículo, método e ambiente que contradizem as qualidades de seus alunos. Provavelmente suas aulas são demasiadamente abstratas, dirigidas para o intelecto dos alunos, e não para os seres completos deles. Assim, os alunos não conseguem identificar-se com o conteúdo sendo transmitido, sentindo-se oprimidos e achando que as aulas são monótonas [3].

Na verdade, nem os professores serão substituídos pela internet nem a internet é, ou será, mais atraente do que bons educadores. O que ocorre hoje é que é possível variar as estratégias de ensino-aprendizagem:

Admitir que muitas das propostas atuais para o uso do computador em sala de aula têm eficácia duvidosa ou comprovadamente nula não implica a defesa do abandono, e sim do refinamento desse instrumento, o que inclusive pode e deve ser feito a partir das experiências já em andamento [4].

No caso da internet, por exemplo, a sua utilização possibilita a combinação das linguagens verbal, sonora e imagética; propicia maior rapidez na busca por informações e oferece interatividade em tempo real com pessoas de todo o mundo. Ela não anula a figura do professor.

Quem aprende é o ser humano, não a máquina. Quem é interativo é o ser humano, não o software. [...] Pode ser que esta maneira de colocar ignore potencialidades vertiginosas das máquinas, que até o momento não alcanço observar. Vejo as máquinas como ferramentas extremamente úteis, mas não percebo nelas o traço humano de inteligência. O computador ultrapassa o poder da mente humana em várias dimensões, como processar e armazenar informação, calcular, sem falar na velocidade crescente de seu funcionamento, mas tudo isso não consegue, pelo menos ainda, sequer simular o que uma máquina hermenêutica, interpretativa, semântica, complexa e não-linear faz, como é o cérebro humano [5].

O foco dessa questão, de fato, centra-se na dinâmica da aula preparada pelo docente e na postura do mesmo durante as atividades realizadas ao longo do ano letivo.

Partindo de uma fórmula equivocada, alguns professores, até mesmo universitários, levam seus discentes aos laboratórios de informática e deixam-nos livremente navegando na internet. Durante esse tipo de aula, por exemplo, não é difícil ouvir alunos questionando o que eles devem fazer, qual tema deve ser investigado, qual *site* devem visitar.

Docentes malformados, pouco informados, sem entusiasmo e sem comprometimento usam a internet sem nenhum propósito evidente. “Para que os alunos interajam pedagogicamente com ela, de modo crítico e criativo, torna-se necessário que os professores conheçam e saibam utilizar educacionalmente as

tecnologias disponíveis” [6]. O equívoco, portanto, está no mau uso da internet e não na ferramenta propriamente dita.

há uma expectativa de que as novas tecnologias nos trarão soluções rápidas para o ensino. Sem dúvida as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estar juntos e o estarmos conectados a distância. Mas se ensinar dependesse só de tecnologias já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo. Elas são importantes, mas não resolvem as questões de fundo. Ensinar e aprender são os desafios maiores que enfrentamos em todas as épocas e particularmente agora em que estamos pressionados pela transição do modelo de gestão industrial para o da informação e do conhecimento [7].

Na verdade, “existe hoje a ilusão de que a tecnologia resolverá todos os problemas da educação” [8]. O computador e a internet não são recursos milagrosos. Eles não são a solução para todos os atuais problemas da educação que ainda se mostra profundamente tradicional e, até certo ponto, cansativa e maçante. Sem objetivos claros para a sua utilização, ambos acabam atuando como outras ferramentas que parecem só maquiari o contexto educacional para que as instituições de ensino se promovam como modernas.

Se a aula é extremamente enfadonha e desgastante, o computador e a internet serão, sim, mais motivadores. Contudo, para que o universo digital seja empregado da melhor forma possível em sala de aula, faz-se necessário, antes de mais nada, que o docente se prepare, organize-se e justifique o seu uso ao longo de qualquer atividade. Nesse contexto, também é indispensável que as tecnologias realmente estejam à disposição do corpo docente das escolas públicas e privadas:

Resta sempre outro desafio também preocupante, que é o acesso aos meios eletrônicos, em particular em localidades distantes e menos desenvolvidas. As secretarias de educação municipais e estaduais precisariam ocupar-se disso, no sentido de garantir tal acesso minimamente, como regra sob a perspectiva coletiva (lugar ou lugares coletivos de acesso). Uma “casa do professor” onde ele possa trabalhar com a Internet, entre outras atividades reconstrutivas, poderia ser ideia apropriada. [...] Seria fundamental retirar o contra-argumento do professor de que não tem chance, não tem livro, não tem Internet [9].

É importante lembrar que a sociedade moderna se torna altamente centrada e dependente de máquinas que estão presentes em muitas atividades humanas rotineiras.

De fato, não se encontra um automóvel ou uma máquina de lavar roupa dentro de um escritório, de um dormitório ou entre as máquinas de uma fábrica. No entanto, pode-se muito bem encontrar computadores nesses locais. Devido a esse uso universal, cada vez mais crescente, é necessário ensinar tanto o que eles são como a usá-los em aplicações de utilidade geral, mostrar como podem ser bem e mal-empregados [10].

Logo, seria de grande proveito se a maioria dos alunos formasse um posicionamento reflexivo sobre seus benefícios e malefícios. Os discentes chegariam, então, à conclusão de que o computador deveria representar apenas um instrumento de trabalho, usado a favor do ser humano e, talvez, esse espírito crítico em relação aos computadores impediria que tantos jovens permanecessem ligados à máquina durante tanto tempo, por exemplo. Ou então, mostraria o perigo de a internet ser usada como um livro aberto sobre a vida e sobre o dia a dia de cada um.

Não basta adquirir a máquina, é preciso aprender a utilizá-la, a descobrir as melhores maneiras de obter da máquina auxílio nas necessidades de seu usuário. É preciso buscar informações, realizar cursos, pedir ajuda aos mais experientes, enfim, utilizar os mais diferentes meios para aprender a se relacionar com a inovação e ir além, começar a criar novas formas de uso e, daí, gerar outras utilizações. Essas novas aprendizagens, quando colocadas em prática, reorientam todos os nossos processos de descobertas, relações, valores e comportamentos [11].

A fim de que os educandos realmente atinjam essa postura crítica em relação ao computador e à internet, o professor deve criar dinâmicas, durante o cotidiano escolar, que se façam úteis para o desenvolvimento dos estudantes. Cabe lembrar, dessa forma, o papel decisivo dos docentes nesse novo processo de formação do conhecimento que passou a existir com o universo virtual.

Como na internet opera-se com um grande número de informações, é imprescindível discriminar os dados, verificar a credibilidade das fontes, comparar diferentes visões apresentadas e checar a qualidade das informações. A grande questão que se coloca consiste em determinar de que maneira os computadores e a internet devem ser empregados.

Infelizmente, porém, embora muitas instituições de ensino já utilizem há anos o computador e a internet no ambiente escolar, normalmente, as atividades continuam finitas no tempo e no espaço restrito da sala de aula, ou seja, os trabalhos escolares, de modo geral, limitam-se ao espaço físico das escolas. Da mesma forma, as propostas, geralmente, continuam ligadas a uma única disciplina e são estruturadas, rotineiramente, por um único professor.

Freire [12], há anos, tendo em vista as características da educação do Brasil, já ditava: “Não tenho dúvida nenhuma do enorme potencial de estímulos e desafios à curiosidade que a tecnologia põe a serviço das crianças e dos adolescentes”.

Não se trata, assim, de um aprendizado individual que se concentra, única e exclusivamente, na livre navegação em *sites* e na coleta de informações na Internet. Durante a execução de trabalhos bem elaborados, pode haver trocas entre professor e aluno e entre os próprios alunos.

Contudo, para que as tecnologias possam trazer mudanças reais e significativas para o processo educativo, é necessário que elas sejam incorporadas pedagogicamente e de forma pensada e bem elaborada. Portanto, mais importante que o uso do computador ou da internet, é a capacidade de adequação do processo de ensino-aprendizagem aos objetivos que levam o educando ao encontro do desafio de aprender.

Além disso, atualmente, o computador e a internet não trazem só novas possibilidades para o universo educacional. Na verdade, hoje, ambos não representam apenas um novo recurso estudantil. Eles transcenderam o espaço das instituições de ensino e invadiram a vida cotidiana da maioria das pessoas, alterando, inclusive, as relações sociais e o próprio desenvolvimento afetivo e cognitivo dos indivíduos:

As tecnologias existentes no ciberespaço amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas. A memória humana se amplia e se exterioriza. Ela passa não apenas como função do cérebro, mas também como rede de informações acessíveis em diferentes suportes tecnológicos [13].

É por isso, também, que vários estudiosos, como Morin [14], afirmam que o modelo de educação mais adequado ao mundo virtual seja o transdisciplinar - composto de um conjunto de áreas, com objetivos múltiplos, que se relacionam entre si - e não o multidisciplinar - segundo o qual o ensino se baseia em um conjunto de áreas, com objetivos múltiplos, desconectadas entre si. Abandona-se, assim, um processo de construção de conhecimento de forma compartimentada, segmentada, e surge a partir de agora, naturalmente, um mecanismo totalmente interligado no qual as pessoas estão cada vez mais conectadas umas com as outras.

A base do funcionamento da internet, inclusive, também é transdisciplinar. Ao se utilizar a Wikipédia, por exemplo, é facilmente compreendido que, por meio dela, navega-se entre inúmeros conceitos que estão relacionados a diferentes áreas do conhecimento e encontram-se milhares de artigos e definições interligados por um hipertexto - texto digital ao qual se ligam outros conjuntos de textos verbais ou não verbais por meio de *hiperlinks*, que se apresentam de forma destacada ao longo do texto digital principal e que oferecem novos conjuntos de informação que ampliam, explicam ou complementam as informações do texto inicial.

Ademais, só aumenta o número de pessoas conectadas diariamente à internet. Um dado significativo do relatório *Digital 2019* mostra que o Brasil está entre as nações nas quais as pessoas, em média, ficam mais de 9 horas na internet - 9h29min especificamente -, perdendo apenas para as Filipinas (com média de 10h02min). A média global de permanência diária na internet é de 6h42min.

Assim, são postadas infinitas informações, criando-se inúmeras *webpages*. Tais novas possibilidades impregnam a cultura e espalham-se cada vez mais. É a cibercultura.

Podemos entender a cibercultura como a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática [15].

Todas essas mudanças afetaram a aquisição de conhecimentos. O processo de ensinar e de aprender não se limita à sala de aula. Foi a partir de todas essas convicções que surgiu a ideia de fazer uso do mundo virtual já nos bancos universitários de formação docente. Nesse sentido, “fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem” [16] é tarefa necessária e urgente.

3. A PROPOSTA

Com a intenção de permitir que o graduando saísse do curso superior já com competências pedagógicas voltadas para a cultura digital, foi solicitado que alunos da Licenciatura em Letras gravassem vídeos, *podcasts* e *stories* sobre algum conteúdo de Língua Portuguesa que, normalmente, é ministrado na Educação Básica brasileira.

A própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC) propõe o uso da tecnologia como mediação pedagógica ao afirmar ser:

[...] imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), e que eduque para usos mais democráticos das tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital. Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes [17].

O que a BNCC propõe, na verdade, são alternativas de ação que, por utilizarem a tecnologia, estarão em diálogo mais ágil e próximo dos alunos.

Dessa forma, a ideia central da proposta foi levar os graduandos, futuros professores, a colocar em prática algumas possibilidades de projetos com os gêneros textuais da cultura digital para que os universitários, ainda durante a formação inicial, percebessem que tais atividades, normalmente, são capazes de dialogar com a realidade, além de levarem os adolescente da Educação Básica a caminharem na direção da construção de seus futuros papéis sociais de modo mais crítico e consciente, principalmente no universo virtual.

Quando trata do desenvolvimento de competências específicas de Linguagens para os anos finais do Ensino Fundamental, a BNCC explica que cabe aos professores levarem o aluno dessa etapa estudantil a:

Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente a questões do mundo contemporâneo [18].

Nesse contexto, evidentemente, as aulas de leitura e produção textual têm grande importância.

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um a produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web [19].

Surge, portanto, um desafio para os docentes que ministram o componente curricular Língua Portuguesa na Educação Básica: desenvolver trabalhos na sala de aula que tratem dessa

diversidade textual, vinda da internet, de forma, inclusive, que a aprendizagem se torne mais significativa e prazerosa.

Nesse contexto, os universitários foram convidados a se tornarem *youtubers*, levando-os a criarem um canal da rede social YouTube em que pudessem ganhar voz no ambiente virtual, trazendo ao público em geral questões sobre a Língua Portuguesa com uma linguagem também adequada aos expectadores.

Na Educação Básica, tal proposta pode ser inserida no cenário das aulas de redação. A BNCC trata da necessidade de exploração e participação em canais digitais em busca de “uma autonomia de pensamento, pautada pela ética” [20].

É comum ouvir dos alunos, inclusive, que, muitas vezes, eles se sentem desestimulados para executar as atividades das aulas de produção textual porque o que é elaborado, é apresentado apenas ao professor.

Levar o aluno a se tornar um *youtuber* elimina essa sensação de pouca repercussão do que é escrito em sala de aula e ainda oferta ao discente a chance de se sentir atuante no mundo em que vive, já que pode utilizar seus textos orais como uma forma de fazer as outras pessoas refletirem sobre um determinado assunto.

Essa atividade também permitiu que os graduandos pensassem no poder do YouTube e dos influenciadores digitais, sendo que também ocorreu a análise de alguns vídeos publicados na plataforma, antes do momento da gravação dos vídeos dos próprios alunos.

Nesse momento, foi importante analisar coletivamente a linguagem dos vídeos, o conteúdo, a forma por meio da qual os *booktubers*, por exemplo, conseguem criar uma maior proximidade com o público-alvo, a duração dos vídeos e os cenários utilizados. Ademais, foi destacado em sala que o YouTube tem diretrizes fixas que os usuários devem respeitar para que todas as pessoas possam fazer bom uso do *site*. Todas as diretrizes se encontram na própria página da maior plataforma de vídeos do mundo.

A proposta aqui descrita demonstrou aos graduandos que uma pesquisa é a chave do sucesso para que os vídeos tenham conteúdo adequado e não sejam considerados superficiais. Pesquisa, na verdade, representa responsabilidade para com o conteúdo que é ofertado a outras pessoas.

Por fim, também foi relevante ofertar orientações aos alunos sobre a gravação do vídeo, sobre o cenário escolhido, sobre iluminação, sobre informações básicas a serem colocadas em todo o vídeo que é postado cujo objetivo é tratar de algum conteúdo de Língua Portuguesa e sobre a edição dos materiais.

É essencial destacar que o professor não precisa dominar todos os recursos elencados acima. Acessando o próprio YouTube, todo usuário encontra tutoriais muito explicativos sobre as diversas possibilidades que existem. Basta boa vontade, atenção e paciência. Em um mundo tecnológico como o de hoje, entretanto, é primordial que o docente da Educação Básica conheça, pelo menos, algumas ferramentas de edição de vídeo.

Em segundo lugar, e mais importante, os alunos são muito curiosos em relação às tecnologias. Logo que apresentada a proposta, eles fizeram por conta própria uma pesquisa na internet para descobrir os melhores editores de vídeos. Dicas foram trocadas entre os colegas da sala e a professora pode

aproveitar o momento para aprender com seus alunos. Guimarães Rosa [21] já dizia que: “Mestre não é quem ensina, mas quem de repente aprende”.

Aos iniciantes, como possibilidade de editor, há o popular Windows Movie Maker - uma excelente ferramenta da Microsoft com uma *interface* muito acessível e compreensível. Para quem tem um MAC, o iMovie é outra boa possibilidade que já vem instalado na máquina.

Destaca-se que a proposta de gravação de vídeo, anteriormente descrita, também pode se desdobrar em vídeos para um canal de um *booktuber* - aquele indivíduo que produz, predominantemente, conteúdo sobre livros e literatura. Se nossos alunos, muitas vezes, apelam para os *booktubers* do momento, quando, por exemplo, farão uma avaliação sobre uma determinada obra literária, transformá-los em *booktubers* pode ser uma proposta de trabalho sensata.

Criar um canal com conteúdos literários pode abarcar outros conteúdos também trabalhados na Educação Básica nas aulas de literatura, como elementos da narrativa, resumo e resenha.

Estudantes reagem ao instrucionismo, à medida que descobrem que aprender não é escutar alguém falando, tomar nota e fazer prova. No mundo digital, a comunicação já não exige uma referência física fixa e os estudantes podem criar ambientes virtuais de aprendizagem com grandes vantagens. [...] os estudantes [...] aprendem a desconstruir e a reconstruir sua aprendizagem [22].

Transformar o aluno em influenciador digital ou *booktuber* é pautar-se no protagonismo estudantil e se ele hoje, comprovadamente, faz com que os alunos construam o próprio conhecimento, negá-lo é incoerência pedagógica.

Por isso, também foi essencial conversar com os alunos sobre a importância da leitura cuidadosa que tem sempre de ser realizada antes da gravação de qualquer vídeo para o canal. Os futuros professores foram levados a refletirem, ainda, sobre muitos *booktubers* que fazem críticas a determinadas obras, porém, que aparentemente nunca terem lido os livros na íntegra. Aliás, de forma recorrente, encontramos pessoas que dizem não gostar de algum autor, mas que quando interrogadas sobre quais obras leram do escritor em questão, respondem que nenhuma.

Nesse contexto, com base na ideia de protagonismo estudantil - aquela em que o educando é visto como elemento central e autor da prática educativa - nossos alunos podem participar dessa cultura participativa [23], dialogando com outras pessoas sobre obras literárias e estimulando - por que não? - a leitura de outros livros.

Em uma era digital, em que imperam as *fake news*, mostrar o compromisso que temos de ter com nossos textos é crucial. É nesse sentido que a BNCC [24] explica que é papel do professor de Língua Portuguesa trazer para as aulas “a questão da confiabilidade da informação, da proliferação de *fake news*” e “da manipulação de fatos e opiniões”.

Posteriormente, foram solicitados *podcasts*, um recurso de áudio, usado pela primeira vez pelo jornal britânico *The Guardian*, em fevereiro de 2004.

A docente ouviu com seus alunos alguns *podcasts* e analisou seu conteúdo e o tom de voz do entrevistador. Da mesma forma que qualquer vídeo, foi ressaltada a questão da pesquisa que deve ser realizada antes da gravação de qualquer *podcast*. Dados atuais e indicações das fontes de pesquisa são outros

diferenciais de *podcasts* bem avaliados pelos especialistas da área da comunicação.

Muitos foram os alunos que optaram por produzir *podcasts* com entrevistas de pessoas renomadas em suas áreas de pesquisa. Devido a isso, foi crucial dialogar com os estudantes sobre o processo de produção de uma boa entrevista e questões cruciais para a sua realização: pesquisa pré-entrevista e criação de roteiro de perguntas. Foi evidenciado, nesse momento do projeto, que quando optamos por entrevistar algum especialista, estamos, na verdade, dando chance para que alguém, reconhecido como um conhecedor de uma área, venha a informar dados de uma forma muito mais sólida e confiável.

Por fim, também houve destaque para o fato de o *podcast* auxiliar os indivíduos com deficiência visual ou com alguma necessidade cognitiva especial. Ouvir, para muitas pessoas, é de mais fácil compreensão do que ler.

Por fim, julgou-se que seria também de grande proveito solicitar *stories* aos futuros professores. Um trabalho sobre o Instagram poderia trazer para a sala de aula reflexões muito proveitosas para a formação pessoal e profissional dos graduandos.

Criado pelos engenheiros de software Kevin Systrom, estadunidense, e Mike Krieger, brasileiro, originalmente, o Instragram, que estava disponível apenas para aparelhos da marca Apple, aplicava filtros às imagens e as compartilhava em mídias sociais, como o Facebook e o Twitter. Com essas duas funções apenas, o aplicativo foi um sucesso na App Store, onde foi lançado em outubro de 2010. Para se ter uma ideia, chegou a ter 1 milhão de usuários em apenas três meses no mercado [25].

A partir disso, então, o Instagram só evoluiu ganhando novas ferramentas, como os *posts* e as *stories*, um dos recursos mais usados no Brasil.

Em muitas aulas, surgiram reflexões sobre o mundo de informações criados com o Instagram. Os futuros professores foram, portanto, levados a refletir sobre as postagens dos usuários de uma das mais famosas mídias sociais do mundo: a maioria das postagens demonstrem apenas momentos felizes das vidas de nossos amigos.

Foi rica a discussão em que se perguntou aos futuros professores se eles já, em algum momento, fizeram comparações entre as suas vidas e as vidas dos seus colegas do universo *www*. Como os adolescentes e jovens adultos são muito suscetíveis a comparações, eles disseram que sim.

Levando-se em consideração que eles passaram a compreender que só experiências positivas são postadas, o peso da comparação diminui com alunos dessa faixa etária que, frequentemente, se sentem pressionados pelo mundo do qual fazem parte.

Findada essa discussão inicial, buscou-se transformar os graduandos em instapoetas. Carneiro e Kusumoto (2018) explicam que são “jovens poetas, que cravaram seu espaço no online com textos curtos, compartilháveis e fáceis de se relacionar, e acabaram refletidos com muito sucesso na literatura tradicional” [26].

Do Instagram para as livrarias, os instapoetas movimentaram o mercado, trouxeram poesia para a vida cotidiana das pessoas, e os alunos que fizeram parte do projeto puderam fazer o mesmo.

Após os exemplos trabalhados em sala, foi solicitado aos discentes que transformassem o universo virtual em pura poesia, criando *posts* ou *stories* com poemas escritos por eles mesmos.

Foi inevitável, todavia, nessa aula abordar questões negativas que envolvem as postagens no Instagram. Contudo, limitar essa plataforma a apenas elementos não satisfatórios é deixar de lado um recurso usado no mundo por cerca de 500 milhões de pessoas diariamente [27].

Faz parte do trabalho docente mostrar que tudo tem dois lados e faz mais parte ainda levar o aluno para o lado bom das boas invenções tecnológicas da atualidade. Saber aproveitar esse lado bom é o que faz os instapoetas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mais importante durante a pesquisa aqui descrita foi solicitar aos futuros professores que executassem propostas que eles poderão pedir aos seus alunos no futuro.

Em função desse percurso didático-metodológico, os graduandos perceberam que nem sempre todos os alunos apreciarão aparecer na frente das câmeras. Da mesma forma, nem todos os educandos terão familiaridade para editar os vídeos ou *podcasts*.

Então, compreenderam, na prática, que é possível dividir a turma em equipes para que cada estudante se responsabilize por uma etapa do produto final, situação também importante para o processo de formação cidadã, já que que ninguém trabalha sozinho no mundo real.

Além disso, é importante lembrar que a sequência de trabalho envolveu leitura; compreensão e crítica aos textos lidos; procedimentos de pesquisa; produção dos gêneros textuais; exercício de concisão e gravação de recursos muito presentes na internet do mundo de hoje e tudo isso de maneira lúdica, atual e muito próxima do centro de interesse de nossos alunos.

Por fim, é imprescindível destacar que embora os alunos tenham recebido funções ativas durante todo o projeto descrito, sentindo-se atuantes na sociedade da qual fazem parte, o papel do docente continua indispensável mesmo nesse tipo de proposta.

[...] nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinando, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo. Só assim podemos falar realmente de saber ensinando, em que o objeto ensinado é apreendido na sua razão de ser e, portanto, aprendido pelos educandos [28].

O aprendizado fez mais sentido e os educandos conseguiram compreender claramente um produto virtual sendo gerado a partir do trabalho realizado em equipe.

REFERÊNCIAS

[1] Oliveira, J. M. A. de. *Escrevendo com o computador na sala de aula*. São Paulo: Cortez, 2006.

- [2] Lévy, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999, p. 29.
- [3] Setzer, V. W. *Meios eletrônicos e Educação - Uma visão alternativa*. 3. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2005, p. 114.
- [4] Falcão, J. T. R. *Computadores e educação: breves comentários sobre alguns mitos*. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, Brasília, nº. 165, maio/ago. 1989.
- [5] Demo, P. *Formação permanente e tecnologias educacionais*. Petrópolis: Vozes, 2006.
- [6] Pocho, C. L. *Tecnologia Educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula*. 5. Ed. Petrópolis: Vozes, 2010, p. 07.
- [7] Moran, J. M. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas: Papyrus, 2000, p. 22.
- [8] Espírito Santo, R. C. do. *Desafios na formação do educador: retomando o ato de educar*. 4. ed. São Paulo: Ágora, 2012, p. 22.
- [9] Demo, P. *Formação permanente e tecnologias educacionais*. Petrópolis: Vozes, 2006, p. 122.
- [10] Setzer, V. W. *Meios eletrônicos e Educação - Uma visão alternativa*. 3. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2005, p. 88.
- [11] Kenski, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 4. ed. Campinas: Papyrus, 2007.
- [12] Freire, P. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. 50. ed. São Paulo: Cortez, 2009, p. 87.
- [13] Lévy, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999, p. 47.
- [14] Morin, E. *Complexidade e transdisciplinaridade: a reforma da universidade e do ensino fundamental*. Natal: EDUFERN, 1999.
- [15] Lemos, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina, 2002, p. 12.
- [16] Brasil. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC/SEF, 2017, p. 16.
- [17] Brasil. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC/SEF, 2017, p. 59.
- [18] Brasil. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC/SEF, 2017, p. 65.
- [19] Brasil. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC/SEF, 2017, p. 66.
- [20] Brasil. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC/SEF, 2017, p. 137.
- [21] Rosa, J. G. *Grande Sertão: Veredas*. São Paulo: Editora Nova Aguilar, 1994, p. 436.
- [22] Demo, P. *Formação permanente e tecnologias educacionais*. Petrópolis: Vozes, 2006, p. 27.
- [23] Jenkins, H. *Cultura da Convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- [24] Brasil. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC/SEF, 2017, p. 136.
- [25] G1. Entenda a curta história do Instagram, comprado pelo Facebook. *Globo.com*. 10/04/2012. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/04/entenda-curta-historia-do-instagram-comprado-pelo-facebook.html>>. Acesso em: 24 set. 2019.
- [26] Carneiro, R.; Kusumoto, M. Instapoetas, o fenômeno que tirou a poeira da poesia. *Veja*. 12/10/2018. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/especiais/instapoetas-o-phenomeno-que-tirou-a-poeira-da-poesia/>>. Acesso em: 24 fev. 2019.
- [27] Julio, K. B. Os pilares da narrativa vertical, segundo o Stories Festival. *Meio & Mensagem*. 25/02/2019. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/02/>>