AUDIOVISUAL NO ENSINO TÉCNICO: O QUE PENSAM OS ESTUDANTES?

AUDIOVISUAL TOOLS IN TECHNICAL EDUCATION: WHAT DO THE STUDENTS THINK ABOUT IT?

Maurício Hergemöller
Universidade do Vale do Taquari, UNIVATES
Lajeado, RS, Brasil
mauriciovideo@univates.br

Suzana Feldens Schwertner
Universidade do Vale do Taquari, UNIVATES
Lajeado, RS, Brasil
suzifs@univates.br

Resumo. A cultura digital vem desenhando abordagens inovadoras na comunicação da sociedade. Novas profissões, como *youtubers* e *vloggers*, conquistam o mercado de trabalho. Na sala de aula, os professores buscam adequar o ensino a essa realidade, estimulando a pesquisa e o conhecimento por meio de metodologias inovadoras. O presente estudo busca investigar o uso do audiovisual no desenvolvimento dos conteúdos propostos por professores do Ensino Técnico da Universidade do Vale do Taquari. Com a elaboração de um questionário enviado por e-mail a 306 alunos que já concluíram pelo menos metade dos cursos, foi possível analisar como esse recurso promove a aprendizagem na percepção de estudantes. Com caráter descritivo, a pesquisa tem natureza qualitativa e busca obter dados estatísticos para uma análise numérica dos resultados. Entre as respostas, constatou-se que grande parte dos 32 entrevistados avalia de forma positiva o uso do audiovisual na aprendizagem, pois facilita a compreensão e aborda o conteúdo de forma simples e prática. Também foi possível compreender que a maioria dos alunos aprendeu a manusear essa ferramenta de forma autônoma ou com o auxílio dos colegas. Quando questionados sobre a vontade de usar o audiovisual com maior frequência nas aulas, mais da metade dos estudantes respondeu de forma positiva, seja em disciplinas teóricas, na apresentação de trabalhos ou como instrumento de pesquisa. Ao final, consideram-se as possibilidades de articulação e interação entre professores e estudantes, a fim de fazer uma reflexão sobre a influência dos modos de comunicação e informação na prática pedagógica do ensino profissional.

Palavras chave: ensino técnico; produção audiovisual; novas tecnologias; cultura digital.

Abstract. The digital culture has enabled innovative approaches to communication in society. New professions, such as youtubers and vloggers, have conquered the labor market. In the classroom, teachers attempt to adapt teaching to that reality by stimulating research and knowledge by means of innovative methodologies. This study aims to investigate the use of audiovisual tools in the development of contents proposed by Technical Education teachers at Universidade do Vale do Taquari. Based on a questionnaire emailed to 306 students that have already concluded at least half of the courses, it was possible to analyze how that resource has enabled learning according to the students' perception. As a descriptive, qualitative research, it aimed to obtain statistical data for a numerical analysis of results. Among the answers from 32 students we found out that part of the interviewed students positively evaluated the use of audiovisual tools in the learning process, as they both facilitate understanding and approach the content in a simple and practical way. It was also possible to understand that most students learned to use these tools by themselves or with the help from their classmates. When the students were asked about their willingness to use audiovisual tools more often in class, more than a half of them gave a positive answer, whether this use would be in theoretical disciplines, paper presentation or as a research instrument. Finally, we have considered the possibilities of articulation and interaction between teachers and students in order to reflect on the influence of the means of communication and information on the pedagogical practice in professional education.

Keywords: technical education; audiovisual production; new technologies; digital culture.

INTRODUÇÃO

Os constantes avanços da tecnologia e a multiplicação da cultura digital conquistam não só o mercado de trabalho, mas também ganham força nas instituições de ensino. Smartphones e tablets substituem os equipamentos pesados e complexos de gravação e o registro de vídeos ou fotos torna-se algo simples e habitual na contemporaneidade. O rápido acesso a essas tecnologias amplia o olhar sobre o modelo de educação e torna o processo de aprendizagem um modelo atrativo ao aluno. Apesar da estrutura da sala de aula ter sofrido poucas modificações nas últimas décadas, as novas metodologias de ensino modificam o papel tradicional do professor, que vê diante das tecnologias um movimento constante na sua prática pedagógica. O conhecimento deixa de ser transmitido somente pelos livros, quadro ou professor e novas ferramentas surgem no processo de aprendizagem.

O audiovisual é considerado um instrumento de comunicação que facilita a compreensão da informação por estimular mais de um dos sentidos. A escola e a universidade se transformam em espaços coletivos para formação autônoma, crítica e reflexiva, por meio de atividades práticas, como gravação e edição de vídeos pelos estudantes.

Porém, para que esta pesquisa avance, é necessário apontar alguns questionamentos sobre a eficácia dessas novas metodologias, tais como: de que maneira os meios audiovisuais podem contribuir no processo

educativo? Como esse recurso está sendo empregado em sala de aula? Diante das possibilidades, e interessado em pensar sobre os efeitos do audiovisual na educação profissional, este trabalho teve como problema a seguinte questão: como o audiovisual estabelece uma nova forma de aprender, na percepção de estudantes de Cursos Técnicos?

Para encontrar as respostas, este estudo tem por objetivo avaliar como os meios audiovisuais interagem no processo de ensino e aprendizagem nas atividades propostas pelos professores do Ensino Técnicos da Universidade do Vale do Taquari, conforme a percepção dos alunos. A justificativa parte da curiosidade em descobrir qual o ponto de vista dos estudantes em relação ao uso dessas tecnologias em sala de aula. Compreender como se relacionam e interagem com as mídias quando inseridas no contexto educacional. Por meio de contribuições teóricas e práticas, o seguinte trabalho afirma a importância de se pensar nos dispositivos audiovisuais como fonte de conhecimento, capaz de desenvolver o pensamento crítico do aprendiz e de se compor como uma prática inovadora, aproximando professor e aluno.

O ALUNO, A TECNOLOGIA E O PROFESSOR

A velocidade com que a informação é difundida, junto com a convergência de novas mídias, exige da sociedade um domínio cada vez maior destas tecnologias. Esse anseio contemporâneo pela cultura digital cria um movimento constante pela busca de novas habilidades e conhecimentos. Quando falamos em tecnologia, tudo precisa acontecer de forma rápida e instantânea. Segundo Pinto:

> O desenvolvimento técnico-científico, por sua vez, impulsionando novas descobertas, gera grandes alterações na vida humana e no trabalho, caracterizando este momento como período da Terceira Revolução Industrial ou Revolução Tecnológica. A exigência de um domínio cada vez maior de conhecimentos e habilidades, para tratar desta realidade diversa e complexa, impõe novas concepções de educação, escola e ensino (Pinto, 2004, p. 2).

Utilizar as novas mídias como meio para construir e difundir os conhecimentos e propor um novo olhar sobre os tradicionais processos de aprendizagem pode ser considerado um grande desafio e, ao mesmo tempo, uma boa oportunidade. O professor tem à disposição novas possibilidade de acesso a informação e de abordagem dos conteúdos, podendo focar na aprendizagem e deixar de lado o processo vertical e repetitivo. A exposição de conteúdo somente por meio de aulas expositivas, como ocorria no passado, se torna exaustiva e o professor acaba atuando apenas como transmissor do conhecimento. Para despertar o interesse pela pesquisa e desenvolver competências nos estudantes, é preciso buscar novos recursos e atuar como mediador participativo. Marques afirma que:

> A relação de ensino é uma relação de comunicação por excelência, cuja intenção é formar e informar; e instrumentos que possam se encaixar nesta dinâmica têm sempre a possibilidade de servir ao ensino. Computadores, vídeos, livros, fotografias, quadros e outros, são formas de comunicar conhecimentos e, portanto, são ferramentas que interessam à educação (Marques, 1986, p. 47).

Sendo, portanto, fundamental que os professores desenvolvam novas habilidades para se mover nesse campo, sabendo identificar os meios ao seu redor e analisar as vantagens, as limitações e a validade do uso dessas tecnologias como recurso pedagógico. Segundo Gil (2006), o excesso de verbalismo, por professores que exageram na comunicação oral, pode prejudicar a compreensão da informação transmitida. E complementa:

> Não há como negar valor a uma aula expositiva, sobretudo quando o professor domina o conteúdo da disciplina que ministra e detém habilidades comunicativas. Mas as limitações das explicações verbais podem ser facilmente verificadas. Descreva a alguém a planta de uma casa e depois peça-lhe que a desenhe tendo como base apenas a explicação verbal. Proponha a um aprendiz que uma pessoa monte um equipamento mediante instruções verbais, sem o auxílio de demonstrações ou de ilustrações (Gil, 2006, p. 218).

As tecnologias inovadoras de ensino podem auxiliar na compreensão por parte do aprendiz. Entretanto, Gil (2006) compreende que o recurso tecnológico deve ser usado com moderação, pois o excesso pode

desestimular o estudante a participar das aulas e este terá um papel passivo ao invés de ativo no processo de aprendizagem. De um modo geral, os alunos gostam quando o professor se apodera desse recurso como ferramenta, mas é fundamental que as novas mídias sejam usadas com um propósito didático e não para tornar a aula mais simples e atraente. O uso das novas tecnologias deve vir acompanhado por questionamentos e atitudes exploratórias, a fim de favorecer a participação do aluno. Pretto afirma que:

> Não basta, portanto, introduzir na escola o vídeo, televisão, computador ou mesmo todos os recursos multimidiáticos para se fazer uma nova educação. É necessário repensá-la em outros termos, porque é evidente que a educação em uma sociedade dos mass media, da comunicação generalizada, não pode prescindir da presença desses novos recursos. Porém, essa presença, por si só, não garante essa nova escola, essa nova educação (Pretto, 1996, p. 136).

Na compreensão de José Manuel Moran (1995, p. 1), ao destacar o uso dos recursos audiovisuais, em especial o vídeo, ressalta: "[...] o vídeo auxilia o professor, mas não transforma, necessariamente, a relação pedagógica". Jan Hawkins (1995, p. 60) diz que "[...] a eficácia dessa tecnologia não depende dela em si mesma, mas do uso que dela for feito pelo professor". Desta maneira, é de fundamental importância a capacitação e o preparo dos docentes para o uso das tecnologias no meio acadêmico. Mas para colocar em prática essas metodologias precisa-se estabelecer previamente objetivos bem claros quanto ao seu uso. O audiovisual, quando utilizado para ilustrar uma aula, por si só não representa uma mudança na prática pedagógica. Para que isso ocorra, o seu uso deve ser planejado para que sirva como mediador no processo de aprendizagem. Silva (2014) aponta que a relação entre professor e aluno sofreu grandes mudanças com o surgimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs), e complementa:

> Houve uma democratização do conhecimento, o que obriga o (a) professor (a) a rever sua postura frente ao fato de não ser mais a fonte do conhecimento no espaço escolar. [...] Por outro lado, a abundância de informação na atualidade exige habilidades de seleção em relação ao que realmente vale a pena de ser aprendido e essa é uma competência importantíssima no mundo online (Silva, 2014, texto digital).

Sendo assim, os docentes precisam adaptar-se ao mundo contemporâneo, com o acompanhamento da dinâmica e mudanças nos processos do trabalho. Ademais, o professor precisa desenvolver a competência de orientar o estudante para que ele aprenda, para que ele leia, observe, pesquise, faça anotações e estabeleça conexões a partir das informações e, assim, construa seu aprendizado. Para que, a partir da solução de um desafio mais simples, sinta-se estimulado e instigado a pesquisar mais, saber mais e resolver situações mais complexas, que demandam a conexão entre vários conhecimentos e habilidades.

Entre os impactos causados pelo avanço do uso das tecnologias inovadoras destaca-se uma mudança necessária no comportamento do professor, que antes era o "dono" do conhecimento e que verticalmente repassava o conteúdo. Ao mesmo tempo, os alunos foram os que mais rapidamente se adequaram a essas novas experiências em sala de aula e proporcionaram, através delas, uma nova forma de saber e ensinar. Para Silva, há um motivo para que isso ocorra:

> De um lado temos os professores, imigrantes digitais; do outro, os alunos, nativos digitais. Os primeiros utilizam com pouca destreza as tecnologias digitais, mas, muitas vezes, não as vivenciam em seu locus natural. Os segundos vivenciam a cultura digital como membros e não como estrangeiros (Silva, 2011, p. 27).

Portanto, assim sendo, o professor busca se adequar aos novos métodos de aprendizagem e a sua forma de atuação em sala de aula, visto que o perfil de aluno mudou. O docente precisa se adaptar ao estudante de hoje, que está habituado a exercer múltiplas tarefas de forma simultânea. Desta maneira, sobre a intimidade que o jovem de hoje tem com a cultura digital, Jenkins afirma:

> Por sua vez a convergência dos meios de comunicação impacta o modo como consumimos esses meios. Um adolescente fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador: navegar na Internet, ouvir e baixar arquivos MP3, bater papo com amigos, digitar um trabalho e responder e-mails, alterando rapidamente as tarefas (Jenkins, 2008, p. 44).

Além disso, os alunos de hoje representam as gerações que já ingressaram na escola ou no Ensino Superior cercados por toda essa tecnologia e interagem diariamente com muitos destes recursos. Computadores, videogames, câmeras de vídeo e smartphones são apenas alguns exemplos de tecnologias que os nativos digitais consomem com frequência. Por meio da rede, a escola se abre para o mundo e tanto o aluno quanto o professor podem divulgar seus projetos e pesquisas ao mundo inteiro. Visto que a produção de conteúdo, seja escrita, fotografada, em forma de áudio ou vídeo, pode ser publicada como forma de divulgação de portfólio do estudante. Dessa forma, o desafio que se apresenta é o da apropriação da tecnologia para a construção de um novo saber coletivo que, para ser construído, precisa ser compartilhado. Moran descreve que:

> Os blogs, flogs (fotologs ou videologs) são utilizados mais pelos alunos do que pelos professores, principalmente como espaço de divulgação pessoal, de mostrar a identidade, em que se misturam narcisismo e exibicionismo, em diversos graus. No entanto, atualmente, há um uso crescente dos blogs por professores dos vários níveis de ensino, incluindo o universitário. Eles permitem a atualização constante da informação, pelo professor e pelos alunos, favorecem a construção de projetos e pesquisas individuais e em grupo e a divulgação de trabalhos (Moran, 2013, p.108).

Reconhecendo que o audiovisual não tem o propósito de substituir livros e leituras, mas compreender que existem novos espaços a serem preenchidos no processo de ensino-aprendizagem e que as mídias podem ajudar no mesmo. Da mesma forma, o professor não será substituído por uma nova tecnologia e continuará tendo seu papel fundamental do processo de aprendizagem. Cabe ao docente adequar sua metodologia a essas novas ferramentas e desenvolver seu papel como mediador, questionador, para formar um conhecimento crítico e reflexivo.

Silva (2011), entretanto, estabelece uma diferença entre a docência unilateral e interativa. A primeira, com professores instrucionistas, tarefistas, com processo de aprendizagem solitária e vertical, sem interação com o aluno. A segunda, com uma visão construcionista, com base no diálogo, colaboração e interatividade, no qual professores e alunos constroem juntos o conhecimento. Como forma de aproximar e mediar essa interação, o autor sugere:

> [...] engendrar a cooperação, sabendo que a comunicação e o conhecimento se constroem entre alunos e professor, como cocriação; [...] estimular a autoria cooperativa de formas, instrumentos e critérios de avaliação, criar e assegurar a ambiência favorável à avaliação formativa e promover a avaliação contínua (Silva, 2011, p.21).

Sendo assim, o professor terá que adequar sua forma de trabalho a esses novos meios, pois mesmo sendo de uma geração diferente, não é incapaz de interagir com o público jovem. Porém, para isso será necessário que o professor se atualize e aprenda a utilizar as tecnologias existentes. Não restringindo-se apenas a salas e laboratórios equipados, é preciso encontrar os meios para operá-los.

DECUPANDO AS IMAGENS[1]

O mercado corporativo adota de forma crescente as tecnologias de telefonia e vídeo, como uso de Skype, Google[2] e aplicativos para videoconferências para facilitar a comunicação entre seus colaboradores. Muitos desses modelos utilizados nas empresas são incorporados na educação. Mas para que os mesmos tenham êxito na transmissão da informação, é necessário estabelecer um conjunto de competências e habilidades para todos os participantes. O preparo do professor para colocar em prática as tecnologias educacionais é uma necessidade e deve ser fomentado pelas instituições de ensino, pois essa forma de educação tende a ser um mercado em larga expansão no Ensino Técnico e Superior. Moran diz que:

> A televisão e o vídeo partem do concreto, do visível, do imediato, do próximo – daquilo que toca todos os sentidos. Mexem com o corpo, com a pele – nos tocam e "tocamos" os outros, estão ao nosso alcance através dos recortes visuais, do close, do som estéreo

[1] Do francês *découpage*. É o planejamento da filmagem, a divisão de uma cena em planos e a previsão de como estes planos vão se ligar uns aos outros através de cortes.
[2]Plataformas que permitem a comunicação pela Internet através de conexões de mensagem de texto, áudio e vídeo.

> envolvente. Pela TV e pelo vídeo 5 sentimos, experimentamos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos (Moran, 2007, p.37).

Percebe-se, portanto, que existe uma tendência em tornar tudo palpável e visível. Porém, dúvidas simples que surgem nas tarefas diárias ou sobre um produto são possíveis de solucionar com uma pesquisa rápida no *Youtube*[3]. Tutoriais, vídeos explicativos e o encantamento por novas profissões como os *Youtubers*[4] e *Vloggers*[5] fomentam os milhares de cliques nesses meios. Em parte, isso ocorre pelo fato dos alunos de hoje estarem preparados para a multimídia, pois são de uma geração que nasceu cercada pela tecnologia. Siemens (2004) aponta que a inclusão da tecnologia no ambiente de aprendizagem e as conexões que elas geram, motivam o estudante a aprender e adquirir novas competências. Segundo o autor:

> O conhecimento pessoal é composto por uma rede que alimenta as organizações e instituições, que por sua vez alimenta de volta a rede e então continua a prover aprendizagem para o indivíduo. Este ciclo de desenvolvimento do conhecimento (da pessoa para a rede para a organização) permite que os aprendizes se mantenham atualizados em seus campos, através das conexões que formaram (Siemens, 2004, texto digital).

Para isso é preciso olhar o recurso audiovisual buscando entender como uma pedagogia cultural e não simplesmente como uma metodologia que sirva para variar o cotidiano das aulas. Então de que forma a exibição de filmes e vídeos podem contribuir na aprendizagem e na formação? Prensky (2010) aponta que o papel das tecnologias na sala de aula é servir de suporte ao ensino e deve apoiar os alunos no processo de ensinarem a si mesmos, com a orientação do professor. O autor complementa:

> Portanto, antes de introduzirmos a tecnologia de forma bem-sucedida em nossas escolas, precisamos dar um passo inicial. Precisamos trabalhar com nossos professores e convencê-los – por mais difícil que isso possa ser em alguns casos – a pararem de palestrar e a começarem a permitir que seus alunos aprendam por si mesmos (Prensky, 2010, texto digital).

Assim sendo, o uso das tecnologias é um grande desafio proposto para as Instituições de Ensino e para a educação formal. Da mesma forma que as atuais pesquisas estão centradas em atribuir aos professores à possibilidade de proporcionar uma formação mais adequada. Entre as habilidades, o conhecimento tecnológico e capacidade para desenvolver nos alunos o pensamento crítico, a autonomia e a capacidade de resolver problemas.

Em um levantamento de estudos semelhantes sobre o tema, Rogério de Almeida (2018, p.2), em sua pesquisa pós-doutoral, descreve "[...]o desafio de estudar a relação entre cinema, educação e imaginários contemporâneos [...]". Desta maneira, o cinema enquanto instrumento de aprendizagem, além de ilustrar e complementar os conteúdos curriculares, é capaz de criar relações estéticas e cognitivas entre imagens e construir narrativas "impregnadas de sentidos". Entretanto, em um estudo sobre ambientes pessoais de aprendizagem nas perspectivas e práticas de jovens, Ferreira e Castiglione (2018) apontam a influência da mídia e da tecnologia digital no comportamento e na criatividade do jovem. Os autores identificam a ausência de ações criativas, marcadas pela reprodução de conteúdo, isso porque "[...] os jovens parecem posicionar-se, predominantemente, como receptores [...]". Neste caso, as expectativas descontextualizam o potencial transformador das tecnologias de informação e comunicação e parecem retomar a cultura tradicional e hierárquica de aprendizado.

A presente pesquisa se difere não somente por contextualizar o tema com foco na educação profissional, mas principalmente por trazer a visão do estudante sobre uso das tecnologias em sala de aula. Dessa forma, a reflexão e o pensamento crítico possibilitam a interlocução entre os saberes e oportuniza o diálogo entre instituição de ensino e comunidade acadêmica.

---

[3] *Youtube* é uma plataforma de distribuição digital de vídeos, fundada em 2005.
[4] *Vlog* é uma variação do *blog*. São sites pessoais mantidos por uma ou mais pessoas que atualizam com frequência e tem como conteúdo principal compartilhamento de vídeo.
[5] Profissão com remuneração variada, que depende do número de visualizações dos vídeos na sua plataforma.

GRAVANDO A CENA

Este trabalho caracteriza-se como uma produção científica de natureza qualitativa, pois permite um olhar sobre valores, atitudes, percepções e motivações do público pesquisado. Através da escrita descritiva, o estudo busca estabelecer relações entre as novas tecnologias de ensino, como o audiovisual, no processo de aprendizagem. Quanto aos objetivos descritivos, buscamos uma aproximação com o estudante, para buscar compreender suas percepções sobre o audiovisual no seu processo de aprendizagem no Ensino Técnico. O procedimento técnico dos objetos de pesquisa se fundamentou no levantamento bibliográfico e documental, pois apresenta resultados estatísticos para uma análise numérica dos dados.

Para coleta de dados, foram considerados como participantes todos os alunos do Curso Técnico da Universidade do Vale do Taquari, sem distinção de idade ou sexo, que já concluíram ao menos metade das disciplinas. Eles receberam por e-mail um questionário com nove perguntas, criadas e compartilhadas através de um link do Google Formulários6. Em um universo de 17 cursos e 306 estudantes, a pesquisa, enviada no início do segundo semestre letivo de 2017, contou com um total de 32 participantes, que responderam a nove perguntas abertas e fechadas. O estudante, ao clicar no endereço eletrônico recebido por e-mail, era direcionado a uma página, que apresentava inicialmente os autores do trabalho, objetivos do mesmo e um Termo de Consentimento, comunicando sua participação anônima e voluntária. Somente após aceitar a descrição, clicando em "sim", o aluno era direcionado ao questionário. As questões foram elaboradas buscando conhecer o ponto de vista do estudante em relação ao uso das tecnologias. A interpretação das questões se dá a partir da análise da experiências e percepção pessoal de cada aluno. Os gráficos e imagens apresentadas são criados pela própria plataforma de pesquisa.

EDITANDO OS VÍDEOS

Os recursos tecnológicos estão cada vez mais presentes no contexto educacional, visando proporcionar um maior desenvolvimento e maior facilidade de acesso à informação e à comunicação. Seja em laboratórios, usados no ensino presencial ou através da rede e do ambiente virtual, a educação e a tecnologia unem os seus avanços na mesma caminhada para possibilitar que as pessoas enfrentem desafios cada vez mais frequentes. Isso ocorre tanto no mercado profissional, quanto no campo acadêmico. Portanto, relacionando o tema acima com o questionário, elaboramos a primeira questão de forma abrangente, conforme a Figura 1:

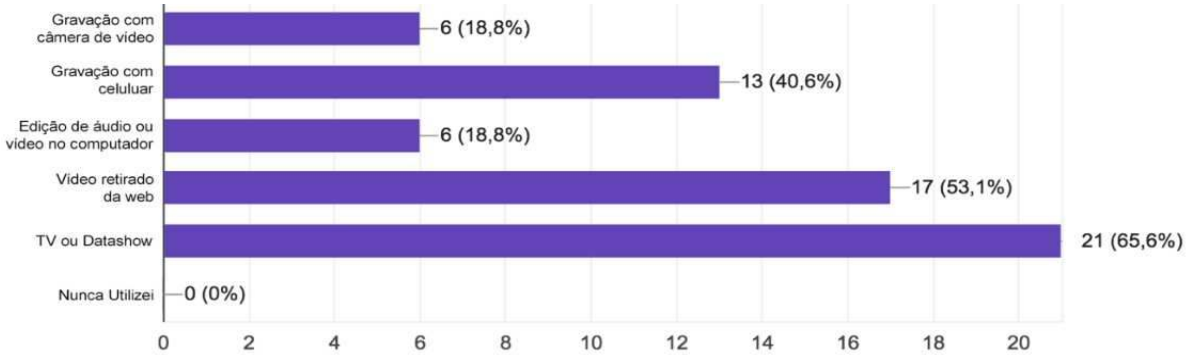

Figura 1. Qual(is) recurso(s) você já utilizou na realização de tarefas ao longo do curso.
Fonte: do autor (2017).

Sendo assim, é possível observar que todos os estudantes já utilizaram algum tipo de recurso tecnológico durante a trajetória acadêmica. A pesquisa também apontou que a TV ou Datashow são os meios mais utilizados pelos professores. Outro dado interessante a se analisar é com relação aos dispositivos de gravação. O celular foi mais utilizado como recurso de captação de imagens do que as câmeras de vídeo. Porém, apenas seis participantes tiveram oportunidade de editar ou montar o seu audiovisual. Ou seja, os vídeos, na maioria das vezes, eram gravados e finalizados sem cortes, sem passar por softwares específicos de edição. Além disso, analisando a Figura 2, conseguimos ter um entendimento mais específico de como estes recursos eram empregados nas disciplinas.

6Plataforma *on-line* gratuita desenvolvida pelo *Google* que permite a criação e o compartilhamento de pesquisas.

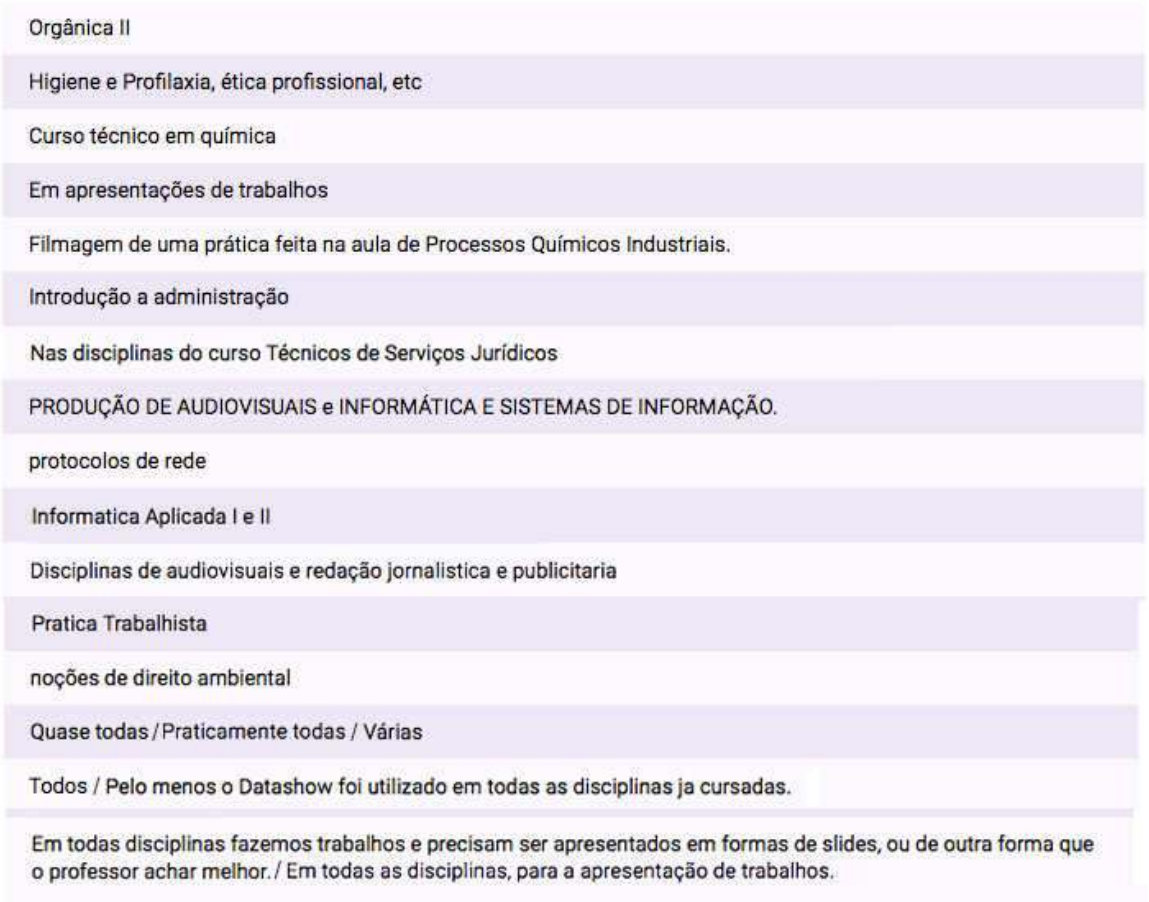

Figura 2. Descreva em quais disciplinas ou contexto você utilizou este recurso
Fonte: do autor (2018[7])

O quadro acima ilustra uma montagem com apenas algumas das respostas descritas na pesquisa. Através dessa amostra foi possível constatar que as tecnologias estão presentes nas mais diversas áreas do conhecimento. Percebe-se, no entanto, que existe uma repetição no modelo de metodologias e abordagens de conteúdo em sala de aula, quando observa-se o formato de comunicação por meio de projeção. Sendo assim, o Datashow se torna um recurso de transmissão de informação presente no cotidiano das instituições de ensino e incorporado à sala de aula, como o quadro e o giz. Além disso, dos 32 estudantes que responderam o questionário, 11 utilizaram o recurso em várias ou em praticamente todas as disciplinas. Ainda, é possível perceber que há uma maior frequência da utilização das tecnologias em áreas que não são da comunicação ou da informática, como é o caso das disciplinas dos cursos de Química, Serviços Jurídicos e Administração.

Reconhecendo a experiência de aprendizagem com o audiovisual nas atividades do curso, os entrevistados avaliaram de forma positiva o emprego da tecnologia. Moran (1995) descreve como as diversas formas de utilização do vídeo na escola podem contribuir para a melhoria na qualidade da educação, colocando o aluno na condição de um sujeito ativo, autor e produtor de conhecimentos e não apenas de receptor de informações. De acordo com Moran:

> Filmar é uma das experiências mais envolventes tanto para as crianças como para os adultos. Os alunos podem ser incentivados a produzir dentro de uma determinada matéria, ou dentro de um trabalho interdisciplinar (Moran, 1995, p. 27).

[7]As respostas são apresentadas da mesma forma que foram escritas pelos participantes. Em alguns quadros percebe-se a apropriação da linguagem da conversação da internet, podendo apresentar erros de português.

As Figuras 3 e 4 indicam que os estudantes veem de forma positiva o que foi descrito acima e descrevem o interesse dos alunos em utilizar com maior frequência o audiovisual na sala de aula.

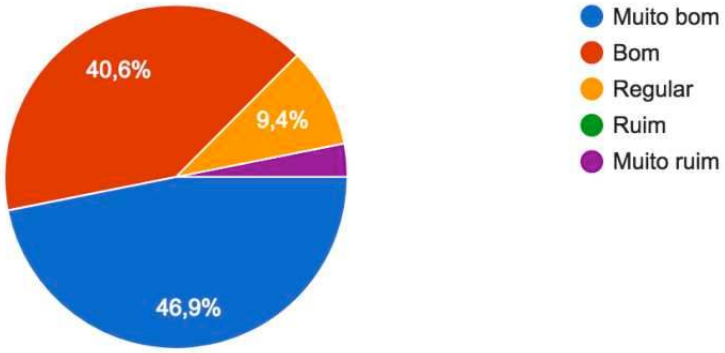

Figura 3. Como você avalia o uso do audiovisual nas atividades do curso.
Fonte: do autor (2017)

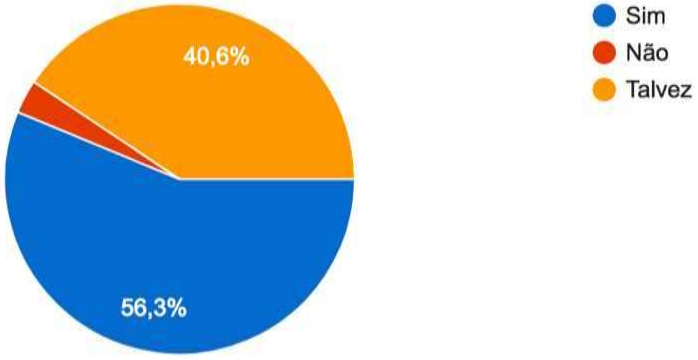

Figura 4. Você gostaria de utilizar o audiovisual com maior frequência ao longo do curso?
Fonte: do autor (2017).

Dessa forma, as mídias audiovisuais interessam como recurso de ensino, pois podem ir além de uma disciplina que faz uso apenas de livros e exposição verbal do conteúdo. Porém, essas tecnologias devem ser usadas de maneira criteriosa, para que sejam eficientes e tenha significado no processo educativo. Segundo Moreira (1990, p. 9) "[...] o recurso audiovisual não é um substituto para a falta de tempo para preparar uma aula". Assim sendo, o vídeo pode ser utilizado como recurso para explorar o pensamento crítico do aluno e não somente como estratégia divertida de transmissão de conteúdos disciplinares. Analisando a figura 4, pode-se observar um número bastante significativo de alunos que estão em dúvida sobre o interesse em utilizar com maior frequência o audiovisual ao longo do curso. Tais aspectos são relevantes e questionam os caminhos que a novas mídias vêm percorrendo no processo de aprendizagem. Portanto, o papel do professor nesta nova realidade está relacionado a criar meios de interação com estas novas tecnologias e ao mesmo tempo proporcionar novas percepções de aprendizagem. Papert afirma que:

> A mesma revolução tecnológica que foi responsável pela forte necessidade de aprender melhor, oferece também os meios para adotar ações eficazes. As tecnologias de informação, desde a televisão até os computadores e todas as suas combinações, abrem oportunidades sem precedentes para a ação afim de melhorar a qualidade do ambiente de aprendizagem (Papert, 1994, p. 6).

Compreende-se, portanto que o uso de novas ferramentas educacionais provocou novas formas de ensinar e aprender. A cultura digital alterou a forma como escrevemos, buscamos informações e aprendemos. Silva (2011, p. 27) destaca: "Em tempos de cultura digital, os estudantes vivenciam experiências culturais com o computador e a internet bastante diferentes das experiências vivenciadas pelos professores". Esse tema vem ao encontro do que é proposto na Figura 5, quando se questiona aos alunos a sua habilidade com relação ao uso dessas tecnologias, especificamente sobre o uso de equipamentos para gravação e edição de vídeo.

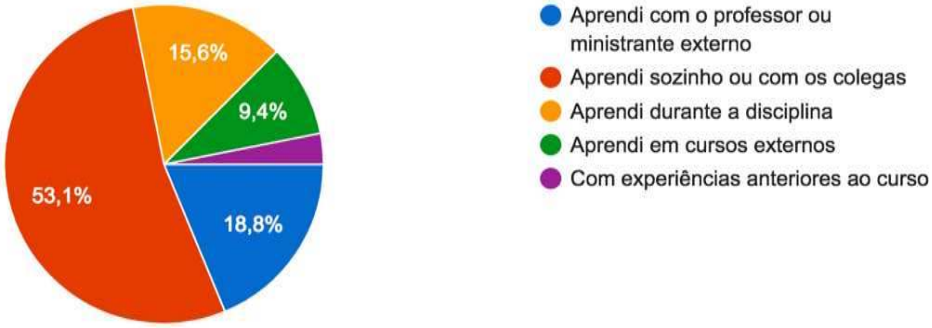

Figura 5. Teve algum tipo de formação ou preparo para a utilização?
Fonte: do autor (2017).

Segundo Prensky (2010) o papel da tecnologia na sala de aula é apoiar a pedagogia no sentido de permitir que os alunos ensinem a si mesmos, tendo o professor como orientador e mediador do processo de aprendizagem. O autor defende que antes de introduzir a tecnologia de forma bem-sucedida é fundamental convencer os professores a pararem de palestrar na sala de aula e permitir que os alunos aprendam por conta própria, como já fazem fora da escola. Todavia, o fácil acesso a informação permite que o estudante de hoje tenha condições de compartilhar e adquirir conhecimento de forma rápida, tornando-se autodidata em seu aprendizado. Portanto, a imagem acima demonstra que esse processo já está ocorrendo, visto que mais da metade dos estudantes aprenderam a utilizar os dispositivos audiovisuais por conta própria. Prensky complementa:

> Enquanto os professores proferem suas palestras em sala de aula, esses alunos simplesmente baixam a cabeça, enviam mensagens de texto para seus amigos e, em geral, param de escutar. Entretanto, esses mesmos alunos estão ansiosos por usar o tempo de aula para aprender por conta própria, exatamente como eles fazem quando saem da escola e usam suas tecnologias para aprender por si mesmos qualquer coisa que lhes interesse (Prensky, 2010, texto digital).

Desta forma, no final do questionário, o entrevistado tinha a possibilidade de sugerir e indicar formas de como o audiovisual pode ser inserido no processo de ensino e aprendizagem. A figura 6 ilustra algumas destas respostas, em que os alunos apontam novas abordagens dos conteúdos em sala de aula.

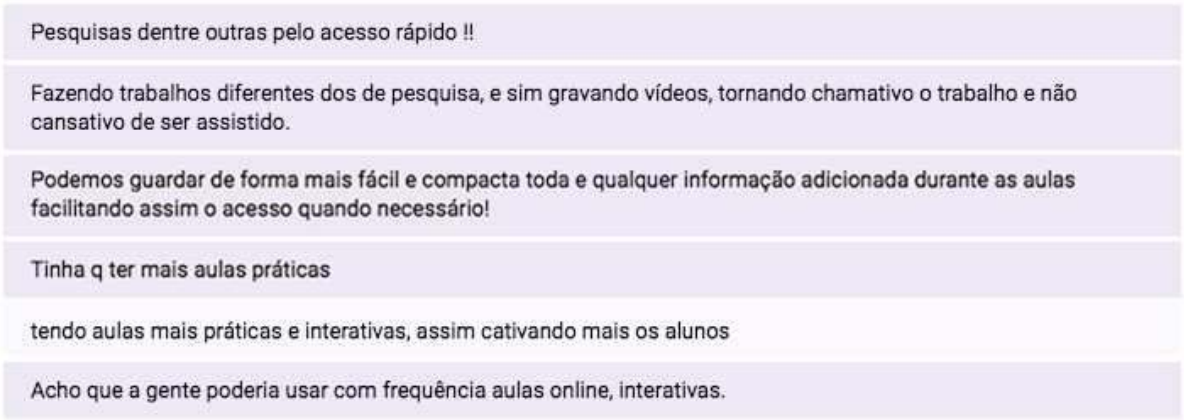

Figura 6. De que forma você gostaria de utilizar o audiovisual com maior frequência ao longo do curso?
Fonte: do autor (2017).

As afirmações presentes na figura acima destacam que, na percepção dos estudantes, é possível fazer uso do audiovisual e estabelecer uma nova forma de aprender. Seja através de aulas online, na apresentação de trabalhos, ou na demonstração prática do conteúdo. Porém, alguns apontamentos descreveram que o uso do vídeo como recurso de ensino poderia ser utilizado com maior frequência por parte dos professores. Citações como "[...] gravando vídeos, tornando chamativo o trabalho e não cansativo de ser assistido". Ou

ainda, "[...] tendo aulas mais práticas e interativas, assim cativando mais os alunos", revelam que as tecnologias estão sendo inseridas, mas nem sempre estão adequadas ao que os alunos buscam como forma de estabelecer a aprendizagem. Somente o aumento da regularidade, por si só, não promove o conhecimento. É importante planejar como introduzir essa tecnologia de forma pedagógica ao conteúdo. Prensky afirma que:

> Introduzir novas tecnologias na sala de aula não melhora o aprendizado automaticamente, porque a tecnologia dá apoio à pedagogia, e não vice-versa. Infelizmente, a tecnologia não serve de apoio para a velha aula expositiva, a não ser da forma mais trivial, como passar fotos e filmes. Para que a tecnologia tenha efeito positivo no aprendizado, os professores precisam primeiro mudar o jeito de dar aula (Prensky, 2010, texto digital).

Entretanto, a popularização dos equipamentos de gravação e o aperfeiçoamento das tecnologias digitais, através dos softwares de edição de vídeo[8] de simples assimilação, desencadearam uma explosão videográfica. Do mesmo modo, com acesso à rede, é possível criar mensagens de vídeo, recortando cenas e informações já disponíveis na rede, utilizando imagens, fotos, efeitos sonoros e textos escritos. Porém, essa tecnologia pode tornar-se obsoleta, no momento em que são introduzidos no mercado aplicativos para smartphones capazes de cortar e montar vídeos, com apenas alguns toques na tela. A presença de novas mídias cria um novo espaço, que está em constante transformação e evolução, onde professor e aluno precisam se adaptar a ele e construir juntos os saberes de forma interativa.

OLHANDO O FILME PRONTO

Vimos que a produção audiovisual enquanto estratégia pedagógica de ensino e aprendizagem busca melhorias na qualidade da educação, pois insere o aluno na condição de um sujeito ativo, autor e produtor de conhecimentos e não somente um receptor de informações. A pesquisa também aponta que o estudante aprendeu a utilizar os dispositivos audiovisuais por conta própria ou com os colegas. O papel do aluno passa a ser, portanto, de pesquisador, não apenas se limitando em ouvir longas palestras e tomar nota do conteúdo. Da mesma forma, o professor passa ter a função de guia ou mediador, estabelecendo metas e motivando os alunos com rigor, a fim de garantir a qualidade do conhecimento.

O avanço da cultura digital não está relacionado em criar novas disciplinas para ensinar a linguagem técnica do audiovisual. Mas sim incorporar metodologias de ensino capazes de tornar eficiente o uso de tecnologias que interajam com o cotidiano do estudante. Visto que estamos caminhando para uma flexibilização do ensino, com atividades a distância e trabalhos colaborativos digitados em plataformas online, recursos de comunicação de áudio e vídeo podem tornar viável uma reunião de determinado grupo de estudo, sem que o professor ou o aluno saia de casa. Desta maneira, esse foi um dos apontamentos mais indicados na concepção do estudante como forma de promover o aprendizado. Porém, na figura 4, é possível apontar que o aluno está em dúvida sobre o uso frequente do audiovisual nas atividades. Esta dúvida pode estar relacionada à falta de capacitação do docente ou receio, por parte do aluno, em realizar uma atividade que não acrescente nada em seu universo digital.

Para destacar o uso do audiovisual como recurso pedagógico, é possível afirmar que a exibição de um filme, por exemplo, é capaz de proporcionar diversas operações mentais, tais como: observar, identificar elementos, estabelecer relações, operações que contribuem substancialmente na elaboração do pensamento crítico. Porém, cabe ao professor orientar os alunos para analisarem o filme criticamente. Quando convidados a produzirem um vídeo, os estudantes despertam a curiosidade e a busca pelo conhecimento de forma autônoma. Desta forma, por meio de pesquisa sobre o tema e a relação com a atividade proposta, o audiovisual acaba sendo um facilitador na compreensão do conteúdo. A pesquisa também apontou que ferramentas como *datashow* e plataformas de pesquisa e distribuição de conteúdos são tecnologias comumente utilizadas pelos alunos, porém, deve-se considerar que são ferramentas unilaterais.

Reconhece-se, portanto, que seria importante professores do Ensino Técnico observarem os novos desafios que as mídias estão apresentando e utilizar com maior regularidade estes meios, a fim de promover a conexão entre professor e aluno. Visto que, nas questões abertas, analisando a figura 6, observou-se a citação de alunos que solicitam mais aulas práticas, e, considerando a natureza de um curso técnico, isso é

[8]Programas de computador gratuitos ou pagos que auxiliam na criação e montagem de audiovisuais.

relevante. Quanto mais os alunos tiverem acesso aos dispositivos audiovisuais, gravando, editando, produzindo, experimentando e pesquisando, maior será a eficácia pedagógica desse recurso. Uma vez que celulares e smartphones gravam vídeos em qualidade cada vez melhor, simplificando o processo, que antes dependia de equipamentos pesados e com o custo elevado. Porém, percebe-se que há espaço para desenvolver habilidades no processo de gravação e edição. Entretanto, antes de ligar a câmera, algumas dicas simples sobre a linguagem audiovisual, como enquadramento, movimentos de câmera e técnicas de gravação de diálogo poderiam tornar o vídeo muito mais atraente.

O estudo foi realizado com um convite aberto ao todos os estudantes e obteve-se um retorno de 10% dos respondentes. Entende-se que esta foi uma das dificuldades da pesquisa: um maior número de participantes poderia resultar em mais consistência nos resultados. Para finalizar, reconhece-se que a pesquisa possui limitações por não considerar características como renda, localização geográfica, sexo e idade e outros dados sociais referentes aos participantes da pesquisa. Tais dados poderiam subsidiar discussões mais ampliadas em relação aso resultados desta investigação. Em contrapartida, esses limites permitem reflexões e apontam cenários de futuros estudos que possam ser confrontados ou dialogados com este e outros estudos que abordam a temática.

Em termos práticos, este estudo busca incentivar atividades de formação, como oficinas de produção de audiovisual, experimentações de fruição de vídeos, debates sobre o audiovisual no ensino, exibições e mostras de filmes para professores e alunos, além de inserir o tema no contexto pedagógico do ensino profissional. Objetiva igualmente promover, a partir desta investigação atividades que proporcionam um pensamento inovador e reflexivo por meio dos conteúdos audiovisuais - o que vem ao encontro do que os jovens integrantes desta pesquisa apresentam em suas respostas.

Espera-se, com este trabalho, trazer contribuições para a compreensão dessa realidade que está se disseminando de forma natural e sendo colocada em prática, muitas vezes, sem um princípio pedagógico. Porém, mesmo sem se pautar em um objetivo específico de aprendizagem, o estudante se vê motivado para buscar o conhecimento, pois o uso das tecnologias acaba se tornando mais interessante do que uma aula expositiva em forma de palestra, que na condição de docente, percebe-se que há um logo caminho para ser trilhado até que o uso das novas mídias na educação se torne um hábito frequente.

REFERÊNCIAS

Almeida, R. (2018). Cinema, educação e imaginários contemporâneos: estudos hermenêuticos sobre distopia, niilismo e afirmação nos filmes O som ao redor, O cavalo de Turim e Sono de inverno. *Educação e Pesquisa*, *44*, e175009. Recuperado em 27 Setembro 2018, de http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e175009.pdf

Ferreira, Giselle Martins dos Santos, & Castiglione, Rafael Guilherme Mourão. (2018). TIC na educação: ambientes pessoais de aprendizagem nas perspectivas e práticas de jovens. *Educação e Pesquisa*, *44*, e153673. Recuperado em 27 Setembro 2018, de http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-S1678-4634201702153673.pdf

Gil, A. C. (2006). *Didática do Ensino Superior* (1ª ed). São Paulo: Atlas.

Hawkins, J. (1995). O uso de novas tecnologias na educação**.** *Revista Tempo Brasileiro,* 120 (1), (pp 57-69). Recuperado em 27 Setembro 2018, de http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_

nlinks&ref=000122&pid=S0101-73301997000020000500008&lng=pt

Jenkins, H. (2008). *Cultura da convergência.* São Paulo: Aleph.

Marques, C., Mattos, M. I., & La Taille, Y. (1986). *Computadores e ensino.* São Paulo: Ática.

Moran, J. M., Behrens, M. A., Masetto, M. T. (2013). *Novas tecnologias e mediação pedagógica* (21ª ed). Campinas: Papirus.

Moran, J. M. (1995). O vídeo na sala de aula. *Revista Comunicação & Educação*, 2, (pp. 27-35). Recuperado em 27 Setembro 2018, de https://www.revistas.usp.br/comueduc/

article/view/36131/38851

Moran, J. M. (2013). *A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá* (1ª ed). Campinas: Papirus.

Moreira, M. A. (1990). *Pesquisa em ensino: o Vê epistemológico de Gowin.* São Paulo: Editora Pedagógica Universitária.

Papert, S. (1994). *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.* Porto Alegre: Artes Médicas.

Pinto, A. M. (2004). As novas tecnologias e a educação. In V Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul, Curitiba, *Anais SPE*, (1-7). Curitiba: Editora da PUC. Recuperado em 25 Setembro 2018, de

http://files.novastecnologias9.webnode.com/200000001-1e2d91f276/AS_NOVAS_TECNOLOGIAS_E_A_EDUCACAO.pdf

Prensky, M. (2001). Nativos Digitais Imigrantes Digitais. *On the Horizon*, 9 (5). Recuperado em 24 Setembro 2018, de http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf

Prensky, M. (2010). O papel da tecnologia no ensino e na sala de aula. *Conjectura*, 15 (2). Recuperado em 25 Setembro 2018, de http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/335

Prensky, M. (2010, 08 Julho). O aluno virou o especialista. *Revista Época.* Recuperado em 25 Setembro 2018, de http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI153918-15224,00-MARC+PRENSKY+O+ALUNO+VIROU+O+ESPECIALISTA.html

Pretto, N. (1996). *Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia.* Campinas: Papirus.

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Uma Teoria de Aprendizagem para a Idade Digital.* Recuperado em 28 Setembro 2018, de http://academia.edu/7573922

Silva, E. M. O. (2014). Como aprende o nativo digital: reflexões sob a luz do conectivismo. *Revista Intersaberes,* 9 (17), 2014. Recuperado em 24 Setembro 2018, de http://www.grupouninter.com.br/intersaberes/index.php/revista/article/view/545/367

Silva, M. (2011). A docência online: a pesquisa e a cibercultura como fundamentos para a docência online. In Mendonça, R. H. *Cibercultura: o que muda na educação.* (16-23). Recuperado em 28 Setembro 2018, de https://edumidiascomunidadesurda.files.wordpress.com/2016/05/salto-para-o-futuro-cibercultura-o-que-muda-na-educac3a7c3a3o.pdf

MINIBIOGRAFIA



Maurício Hergemöller (mauriciovideo@univates.br)
ORCID http://orcid.org/0000-0002-0991-0743

Graduado em Publicidade e Propaganda. Editor de TV e Vídeo e Professor do Curso Técnico de Comunicação Visual na Universidade do Vale do Taquari – Univates. Especialista em Docência na Educação Profissional (Univates). Atualmente, é mestrando em Indústria Criativa na Universidade Feevale.

Lattes: http://lattes.cnpq.br/6487817357056843



Suzana Feldens Schwertner (suzifs@univates.br)
ORCID http://orcid.org/0000-0002-2913-9191

Possui graduação em Psicologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), com Doutorado em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Atualmente, é docente do Mestrado em Ensino da Universidade do Vale do Taquari – Univates, na linha de pesquisa Ciência, Sociedade e Ensino. É também professora do curso de Psicologia da Universidade do Vale do Taquari – Univates. Coordena o grupo de pesquisa "Juventudes, Imagem e Educação" (JImE/CNPq).

Lattes: http://lattes.cnpq.br/7506762501479836