



do **Guia de bordo**
Educador em
Movimento



www.mvmob.com.br





1. Apresentação

Caros(as) educadores(as),

Este guia surgiu do desejo de refletirmos e compartilharmos dicas e conteúdos que contribuam para um trabalho pedagógico que inclua as “Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs)” em todos os espaços de ação educativa, sejam eles formais ou informais.

Ele acompanha as oficinas oferecidas pelo projeto **MVMob** – Minha Vida Mobile, como material de subsídio pedagógico. Está estruturado em nove partes, além de algumas dicas pedagógicas que perpassam o seu conteúdo.

Procuramos introduzir a temática da educação e da tecnologia e situar o leitor sobre as possibilidades que esse encontro pode agregar a uma educação de qualidade. Propomos algumas dicas práticas para iniciar essa trajetória educacional e evitar algumas dificuldades recorrentes.

Destacamos a questão da ética no espaço virtual e oferecemos orientações técnicas básicas para o trabalho com fotografia, vídeo, áudio e texto.

Desejamos a todos e a todas boa leitura e uma boa prática!



2. Introdução

O educador Paulo Freire (1921–1997) em seu livro “Pedagogia da Autonomia” afirmou nunca ter sido um apreciador ingênuo da tecnologia. “Não a divinizo, de um lado, nem a diabolizo, de outro”, dizendo não ter dúvidas sobre as possibilidades de colocar a tecnologia a favor da curiosidade dos estudantes. Curiosidade que, segundo ele, “convoca a imaginação, a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar, na busca da perfilização do objeto ou do achado de sua razão de ser” (1996, p.88), algo que ele considerava imprescindível para uma prática educadora emancipatória.

Hoje, 15 anos após essa reflexão, vivemos num mundo cercado pela tecnologia, onde nossas crianças e jovens já nascem rodeadas por essa cultura, tornando nosso cotidiano praticamente inimaginável sem as tecnologias da informação. Surpreendentemente, até mesmo algumas comunidades tradicionais, como quilombos e povos indígenas, têm se organizado em rede para contar e compartilhar sua cultura.

A disseminação de computadores, internet, celulares, câmeras digitais, e-mails, mensagens instantâneas, banda larga e uma infinidade de engenhocas da modernidade provocam reações variadas nas gerações anteriores ao advento tecnológico e também nos educadores.

Qual desses sentimentos mais combina com o seu: Expectativa pela chegada de novos recursos? Empolgação com as possibilidades que se abrem? Temor de que eles tomem seu lugar? Desconfiança quanto ao potencial prometido? Ou, quem sabe, uma sensação de impotência por não saber utilizá-los ou por conhecê-los menos do que os próprios alunos?

Se você se identificou com mais de uma alternativa, não se preocupe. Por ser relativamente nova e, aparentemente tão complexa, a relação entre a tecnologia e a escola ainda está bastante confusa e conflitante.

O projeto **MVMob** – Minha Vida Mobile quer ajudar a superar essas questões propondo duas reflexões iniciais:

1º: Quando usar a tecnologia no espaço educativo (que não se limita à sala de aula)?

2º: Como utilizar essas novas ferramentas e possibilidades?



Para nós do **MVMob** só vale estabelecer esse diálogo da tecnologia com a educação se ela vier pra colaborar com uma educação emancipadora, agregando aos conteúdos curriculares e à formação ética do educando.

Para isso, faz-se necessário ir além do manuseio de *power points*, jogos de computadores e outros aparelhos – que também são recursos interessantes para o processo de ensino-aprendizado. É preciso usar essa tecnologia também no intuito de promover a transição de um estudante receptor passivo de conteúdos para um produtor de conhecimentos, que faça uso consciente dos recursos tecnológicos e não seja escravizado por eles. Assim contribuiremos com a democratização da produção

cultural. Mais importante do que **QUANDO** usarmos é o **COMO** usarmos.

Da união entre tecnologia e educação podem nascer oportunidades de ensino significativas para o educador e o educando. Mas para isso, é preciso que vocês, **educadores**, tenham a oportunidade de desmistificar essa nova linguagem, conhecendo-a com mais profundidade, apropriando-se dela e encontrando o sentido pedagógico que ela oferece.

O **MVMob** quer incentivar novas oportunidades, oferecendo formação técnica adequada para os educadores, contribuindo com a qualidade da educação e valorização da cultura brasileira.

Vamos experimentar?

A large, stylized version of the MVMob logo, with the letters 'm', 'v', and 'm' stacked vertically and a large 'o' to the right with a central dot.





3. A Educação e a Cultura Móvel

4

Guia de bordo
do Educador em
Movimento

my
mob

A sinergia entre cultura, tecnologia e educação é uma realidade cada vez mais presente no cotidiano. Estimular a apropriação dessas possibilidades é promover a inclusão por meio da educação, cultura e arte.

Quando a questão é a inclusão digital, o celular tem papel fundamental, pois enquanto o Brasil contabiliza cerca de 85 milhões de computadores, o celular atinge a marca de mais de 200 milhões de aparelhos nas mãos de todas as classes sociais. O que torna essa ferramenta muito mais democrática. *(Fonte: FGV e Anatel, maio 2011)*

Com a chegada dos smartphones (celulares inteligentes) com 3G (terceira geração de telefonia), providos de tecnologia e aplicativos multifuncionais capazes de transformá-los literalmente em computadores de bolso, o celular ganha ainda mais importância no processo de inserção ao mundo digital. E na vida de todos, jovens e adultos, estudantes e educadores.

Essas potencialidades dos aparelhos celulares permitem que os estudantes desenvolvam diversas capacidades

e habilidades importantes para sua relação com o mundo. As atividades do **MVMob** propõem o exercício da interpretação, síntese, categorização, criticidade, organização, relação grupal, autonomia, criatividade, num processo de articulação da alfabetização visual com os saberes da prática social dos educandos.

E tudo isso de uma maneira mais prazerosa e envolvente para os estudantes, pois inclui um objeto que faz parte da sua cultura cotidiana e que eles têm intimidade: o celular. E, nesse sentido, novas possibilidades se anunciam no mundo mobile (móvel).

Com conhecimento e planejamento adequado, será possível desenvolver novas tecnologias de produção cultural acessíveis a uma maior camada da população, ampliar os canais de comunicação e incentivar o intercâmbio de estudantes, educadores e escolas na troca de experiências. E quem sabe ainda apontar caminhos profissionais para os participantes por meio da criação artística.

4. Papel do educador na era digital

O educador tem o papel de mediar o conhecimento e a experiência vivida do educando. É ele quem tem a preparação técnica de planejar uma atividade, com clareza de seus objetivos, conteúdos, organização do tempo, recursos disponíveis e promovê-la aos educandos.

Ao contrário do que muitas pessoas anunciam, o educador jamais será substituído pela tecnologia. Pelo menos dentro de uma concepção de educação libertadora, onde a tarefa do educador comprometido continua sendo a de problematizar. Propor perguntas que façam seus educandos refletirem, seja a partir do celular, da internet, do jornal, da TV, dos livros didáticos, enfim, de qualquer mídia.

Deve-se perguntar sempre: de quem veio essa informação? Quais são os interesses de quem a divulgou? De que forma ela representa o mundo? É confiável? Como podemos

comparar essa informação com outras fontes? Também é preciso estimular a leitura da linguagem imagética, porque ela vem imbuída de valores e padrões culturais que determinam concepções de mundo e de sociedade, reafirmam preconceitos e, na era do marketing, vendem produtos e ilusões, na busca pelo lucro.

Além disso, o educador tem o papel de oferecer conhecimentos necessários aos estudantes para que eles dêem suas próprias opiniões. Esse profissional tem de socializar os fatos e, principalmente, ensinar seus educandos a buscar informações, a pesquisar, para que não incorram no risco de acreditarem, por exemplo, num site que diz que a Ditadura no Brasil nunca aconteceu.

Além de que, acreditamos numa pedagogia que se constrói na confiança do grupo, por meio de formação de vínculo e afetividade, o que requer relações humanas.



5. Possibilidades práticas

5.1. Como começar

a) **Investigue** o que os estudantes conhecem sobre mídia e como se relacionam com ela.

b) **Faça** um levantamento dos recursos de que a escola/instituição dispõe. Relacione computadores, televisores, aparelhos de vídeo e DVD, máquinas fotográficas e de vídeo, celulares, gravadores de voz e microfones. Todos esses equipamentos podem ser ferramentas de ensino e devem ser disponibilizados para os educadores e educandos. Não dá para ter um controle autoritário do uso. Empregar novas mídias para favorecer a aprendizagem é falar em processos de criação. Por isso, o ponto de partida é a liberdade de acesso, com responsabilidade!

c) **Familiarize-se** com o básico do computador e da internet: conhecer processadores de texto, correio eletrônico e mecanismo de busca faz parte do saber mínimo.

d) **Antes** de iniciar seu plano de ação, certifique-se de que você compreende as funções elementares dos aparelhos e aplicativos que pretende usar na atividade.

e) **Mapeie** os educadores e educandos que possuem recursos tecnológicos e suas capacitações técnicas, pois

serão ótimos aliados e parceiros. A parceria não diminui a autoridade do educador. A apropriação do saber da sua área e sua postura de educador permitem que seja respeitado pelos seus educandos. Além de que, é uma oportunidade de ensinar a solidariedade e a construção coletiva de conhecimentos.

f) **Promova** a capacitação da equipe pedagógica. Se ainda há estranhamento nos aparelhos ou até no manuseio de um *mouse*, isso não é motivo de vergonha. Crie um espaço para a formação dentro do horário coletivo de trabalho e passe a refletir sobre a montagem de projetos usando novas mídias. Aproveite sempre os saberes dos educadores que já dominam as linguagens para compartilhar com os demais.

Para saber mais

- . Acompanhe as redes como o MVMob (www.mvmob.com.br) e troque ideias com os educadores, estudantes e demais criadores participantes.
- . Cursos como os oferecidos pelo Proinfo (Programa Nacional de Tecnologia Educacional) do Ministério da Educação são boas opções. Saiba mais: <http://portal.mec.gov.br>
- . Procure tutoriais na internet e textos que expliquem passo a passo o funcionamento de programas e recursos. Leia os manuais dos aparelhos. **Seja um educador pesquisador!**



5.2. Compartilhando algumas experiências

1. Jornal periódico da escola no celular e na internet, do texto à finalização: os educadores podem pensar em projetos que envolvam todas as disciplinas e fazer um planejamento compartilhado. Em História, os alunos podem produzir notícias sobre algum período histórico, por exemplo. Em Matemática, podem criar um encarte feito com fotos de celular com desafios de lógica. E em Ciências, podem produzir reportagens sobre higiene e prevenção de doenças. Vale pensar em alternativas INTERdisciplinares!

2. Redes sociais com personagens históricos: que tal propor e acompanhar os estudantes na inserção de personagens históricos nas redes sociais? Um perfil de Tiradentes, Guimarães Rosa, Clarice Lispector, Einstein, Portinari e tantos outros. Pesquisar pessoas importantes na história da sua comunidade também pode ser uma boa. O importante é sempre partir de um projeto de pesquisa organizado!

3. Experimentar com o áudio: criação de uma rádio, montar áudio-livros, interpretar personagens e fatos, narrar acontecimentos, descrever a paisagem do entorno da escola e da comunidade. Com o áudio, a imaginação do ouvinte vai longe. Explore paisagens sonoras!

4. Uma imagem vale por mil palavras: a fotografia tem uma grande força expressiva, e vários exercícios podem ser feitos, como retratar a turma, fotografar os equipamentos da escola para preservação, resgatar imagens antigas para socializá-las para mais gente, mapear o meio ambiente do entorno etc.

Não esqueça de compartilhar suas criações e descobertas no portal www.mvmob.com.br para que outros possam aprender com você.



6. Orientações específicas para as linguagens: fotografia, vídeo, áudio e texto

8

Guia de bordo
do Educador em
Movimento



Quando pensamos os celulares como mídia, faz-se necessário compreender que, como todo meio de comunicação, este requer uma técnica e uma estética específica. Não é o caso de compará-lo com TV, cinema e rádio, dentre outros, mas vê-lo como algo dinâmico, fruto da convergência, capaz de promover a integração com e entre as outras mídias. Essas questões devem ser consideradas quando se elabora qualquer um dos trabalhos aqui proposto.

Desse modo, quando criar vídeos e áudio, considere que trabalhos curtos trazem vantagens, seja no momento da produção, finalização, apresentação no celular e publicação na internet e outras mídias.

Cada linguagem e celular possuem formatos de arquivos específicos. Na hora de finalizar o trabalho talvez seja necessário fazer a **conversão** e a **compactação** desses arquivos. Se ligue!

6.1. Fotografia

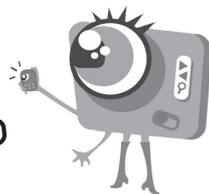
Fotografia é imaginação, desenho, habilidade técnica e capacidade de organização. Duas coisas importantíssimas na captura das imagens são: **Composição** e **Enquadramento**. Seguem abaixo mais informações sobre como elas podem lhe ajudar!

– **A composição** tem a ver com o mostrar as coisas pela forma mais forte, mais eficaz, seja qual for o objeto. Isto significa muitas vezes evitar a desordem e a confusão entre os diferentes elementos de uma fotografia. Implica no uso de linhas, formas e cores.

– **O enquadramento** tem a ver com definir de que forma os elementos de uma imagem estarão dispostos entre as quatro margens da fotografia.

Ao sair para fotografar: Pense primeiro o que quer fazer, fotografe depois!

Vire a página e entenda a importância da composição e do enquadramento!



6.11. Composição e Enquadramento

9

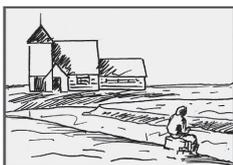
Guia de bordo
do Educador em
Movimento



1



3



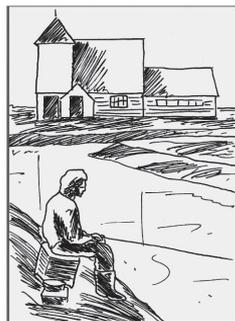
4



5

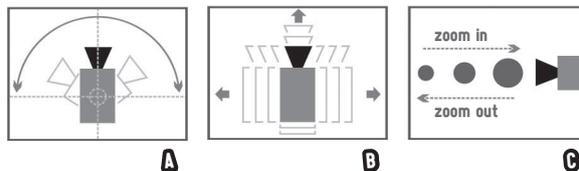


6



2

Observe as figuras e imagine onde estaria o fotógrafo para registrar essas imagens. Na 1 o pescador, a casa e o rio estão bem equilibrados; na 2 o fotógrafo se aproxima a pé do pescador, colocando-se em um plano superior; na 3 o pescador ganha mais destaque porque o fotógrafo está próximo e tirou a foto de um plano mais baixo (o rio fica menos importante); na 4 as posições dos elementos invertem-se, mas há o mesmo equilíbrio do início; na 5 ele está na mesma posição da 1, porém abaixado, deixando o rio em destaque; na 6 muda tudo! O rio, com grande destaque, divide os outros elementos.



6.2. Vídeo

O vídeo e o cinema utilizam, assim como a fotografia, as regras de **Composição e Enquadramento** (leia mais na página anterior). Porém, além destas, é muito importante o **Movimento**. Veja abaixo alguns movimentos de câmeras interessantes:

A) Panorâmica - Nesse movimento, a câmera gira sobre o seu próprio eixo filmando no sentido horizontal.

B) Travelling - É quando a câmera muda inteiramente de lugar para realizar a filmagem.

C) Zoom - Recurso existente na maioria das câmeras digitais e celulares. É quando a imagem é aproximada (zoom in) ou distanciada (zoom out).

No vídeo é possível utilizar, além da imagem em movimento convencional, a **montagem com fotografias**, o **desenho animado** e o **stop motion**, só para citar algumas das técnicas. Nas oficinas do **MVMob** os participantes escolhem a preferida para realizar o trabalho em grupo.



6.3. Áudio

1 - Antes de gravar, verifique o nível de gravação - se o sinal que está entrando no celular está muito baixo ou alto (som distorcido). Faça um teste de gravação e ouça o volume do som gravado para checar.

2 - Certifique-se que o seu aparelho não está com limitação de tamanho para os arquivos. É uma prática muito comum para preservar a memória interna.

3 - Para gravar voz num celular, coloque o microfone na direção da boca (ou um pouco acima caso não seja possível) e próximo da pessoa.

4 - Num ambiente silencioso, a distância pode ser um pouco maior. Já num ambiente externo ou muito barulhento, posicione o celular o mais próximo possível da pessoa (20cm) e tente colocar obstáculos para barrar o ruído.

5 - Experimente outros ambientes para tentar minimizar a quantidade de ruído. Mesmo numa sala fechada você pode testar o melhor posicionamento.

6 - O formato dos arquivos de áudio dos celulares é, em geral, diferente dos usados normalmente em computadores. Para fazer uma edição é preciso fazer conversão.

Cuidados com velhas atitudes que boicotam o uso das TICs

. A falta de profissionais para trabalhar no laboratório de informática não pode ser motivo para abdicar desses recursos. Que tal fazer um projeto com alunos monitores? Isso pode ajudar no comprometimento com as atividades.

. Não tem laboratório de informática? Sem problemas! Instale uma rede sem fio e crie ambientes de aprendizagem com celulares e computadores portáteis - para o uso dos educandos e educadores.

. Seja qual for o espaço, que seja aberto e ofereça condições de uso! Os equipamentos precisam de manutenção e atualização.

. Construa coletivamente regras de uso de sites e comunidades virtuais e eleja alguém para gerir o acesso e a organização das atividades dentro e/ou fora do espaço digital.



6.4. Texto

- O texto deve ter forma coloquial, ou seja, escrito em bom Português, só que da forma mais próxima do que você fala.

- Em obra de ficção a criatividade pode surpreender e render elogios. Capriche nos personagens! Mas se o objetivo é noticiar fatos, é importante tratar informações de forma responsável, conferindo a verdade.

- Pense na clareza da comunicação. Mensagens truncadas não têm o mesmo valor que mensagens diretas, objetivas. Teste com seus colegas se compreendem o que você está falando.

- Pense que na mídia digital o tempo e o espaço são mais curtos. Seja objetivo e sintético. Não dá para fazer discurso de político!

- Na elaboração de um roteiro para vídeo, as cenas podem ser incrementadas alternando vários elementos, como fala de 'atores', sonoplastia, música. Cuidado para não 'poluir' o seu trabalho com excessos.

Arrisque-se. Ser original pode chamar a atenção do público e garantir que ele vai continuar lhe acompanhando. Invente o que não existe!!

Vá trazendo a linguagem digital para mais perto... Devagarzinho!

.Que tal substituir a velha correspondência com os estudantes e familiares por e-mails personalizados? Você pode construir arquivos para o acompanhamento das aprendizagens dos educandos e até criar uma comunidade virtual para compartilhar o resultado das reuniões de planejamento. No portal do **MVMob** você pode criar um perfil para compartilhar as novidades da escola. Só não se esqueça de fazer aquele levantamento anterior, sobre acesso dos estudantes e suas famílias às mídias, para não excluir ninguém!

.Integre a comunidade: é importante criar redes de relacionamento e cooperação com o entorno. Muitas vezes a escola/instituição de ensino é o único lugar onde o jovem tem acesso à tecnologia.

Por isso, ela precisa dar a ele os instrumentos para a socialização e inserção no mercado de trabalho.

7. A ética digital

A internet e o universo mobile são espaços sociais. Ainda que num plano virtual, mas tratam-se de territórios permeados pelas relações humanas e suas implicações. Por se tratar de algo novo, ainda há muitas opiniões diferentes e ações que geram polêmicas sobre as permissões e limitações de uso dessa mídia. Portanto, quando decidimos trabalhar com o mundo digital precisamos incluir essa discussão nos nossos conteúdos. Faz parte desse trabalho orientar e refletir com os educadores e educandos sobre as regras para uma navegação segura e respeitosa. O que pode se transformar numa interessante oportunidade para debatermos diversidade cultural, direitos humanos, direitos e responsabilidade autoral, que são conteúdos curriculares obrigatórios e fundamentais na formação dos sujeitos. Além disso, é dever dos adultos proteger as crianças e adolescentes (ECA, 1990).

Refleta com a turma sobre o conteúdo de blogs, fotoblogs e perfis em redes sociais. Questione sobre qual o nível de exposição adequado, lembrando que cada um é responsável por aquilo que publica e irá responder por isso.

Pesquise materiais sobre orientações de navegação e traga para o espaço educativo. Assim como as notícias polêmicas sobre os usos inadequados.

Faça desse momento uma oportunidade pra estudar ética com seus educandos!

8. Referências bibliográficas

CARVALHO, J. de S. **Redes e comunidades: ensino-aprendizagem pela Internet**. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 1999. (Série cidadania planetária; 4)

COSCARELLI, C. V. & RIBEIRO, A.E. (orgs.) **Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale; Autêntica, 2007.2.ed.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

----- **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 45. ed. São Paulo, Cortez, 2003.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.



9. Links de trabalhos audiovisuais sobre as TICs – Tecnologias da Informação e da Comunicação – em sala de aula.

Assista, reflita, discuta, compartilhe com os colegas e seus alunos. Proponha trabalhos sobre o que eles apreenderam do que foi visto e discutido.

O uso das tecnologias em sala de aula
www.mvmob.com.br/Merije/video/2983

Função Docente no século XXI – Tecnologia e Educação
www.mvmob.com.br/Merije/video/2987

Veja mais em: www.mvmob.com.br/arquivoteca

A large, stylized graphic of an eye with a black pupil, white iris, and light blue sclera, all enclosed within a thick red border. The eye is positioned in the upper right quadrant of the page.

www.mymob.com.br

Uma realização



Gestão: Wagner Merije

Assessoria Pedagógica: Roberta Scatolini