

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

Jussara Nazaro da Silva

USO DAS TECNOLOGIAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA:
Promovendo os benefícios da cultura digital

JUIZ DE FORA
2019

Jussara Nazaro da Silva

USO DAS TECNOLOGIAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA:
Promovendo os benefícios da cultura digital

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

Orientadores: Prof^ª. Dr^ª. Janaina de Oliveira Nunes Ribeiro
Prof^ª. Tutora Gillian Mariana Luciano Volpato

JUIZ DE FORA
2019

Jussara Nazaro da Silva

USO DAS TECNOLOGIAS NA PRIMEIRA INFÂNCIA:
Promovendo os benefícios da cultura digital

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

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

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

Membro da banca

Membro da banca

RESUMO

As tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, principalmente das crianças e tornou-se, nos últimos anos, definitivamente um elemento da cultura infantil. Cada vez mais crianças menores de sete anos têm se interessado por jogos e brincadeiras disponíveis em videogames, *tablets* e *smartphones*, fazendo com que muitas dúvidas surjam, quanto aos benefícios de sua utilização. O uso das tecnologias vem demonstrando ser uma importante ferramenta de socialização e educação das novas gerações, sendo imprescindível entender como elas funcionam e como se dão esses processos. Diante disso, foi desenvolvido este relatório crítico descritivo da criação de uma reportagem e de um vídeo. Durante o processo de produção e pós-produção buscou-se conhecer mais profundamente os benefícios do uso das tecnologias na primeira infância. Sabendo que as crianças têm acesso cada vez mais cedo a essas mídias, faz-se necessário desmistificar alguns pontos negativos em relação ao seu uso. Demonstrando assim, aos pais e professores da área da educação que quando se usa as tecnologias de forma consciente e com orientação adequada, é possível trazer inúmeras vantagens no desenvolvimento da criança.

Palavras-chave: Tecnologias. Primeira Infância. Cultura Digital.

SITE

<https://diariodebordoeducacional.wordpress.com/>

1 INTRODUÇÃO

O uso das tecnologias é evidente em todos os lugares do mundo. A medida que a humanidade foi evoluindo, novos meios de comunicação foram surgindo, as tecnologias foram modernizando e o seu uso se tornou cada vez mais necessário.

Pesquisas do IBGE (2018) relatam que “o Brasil fechou 2016 com 116 milhões de pessoas conectadas à internet, o equivalente a 64,7% da população com idade acima de 10 anos. As informações são da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad C).” E o celular está entre as tecnologias mais utilizada em todas as regiões do país. Como pode ser observado no gráfico abaixo:

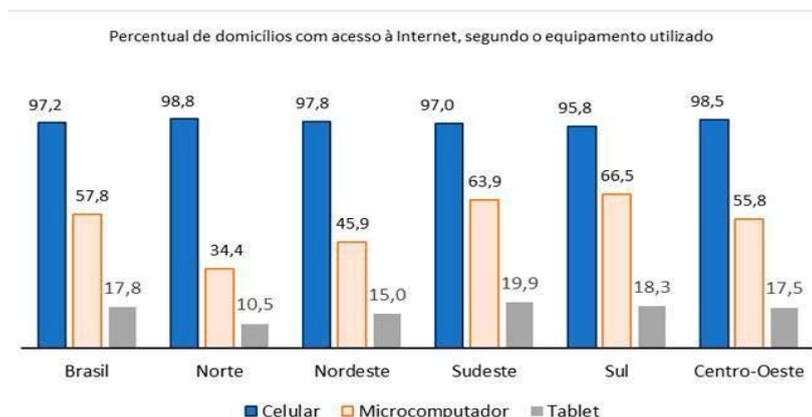


Figura 1 - Percentual de domicílios com acesso à internet, segundo o equipamento utilizado. Fonte: IBGE (2018)

Em virtude dos fatos mencionados, talvez este seja o motivo das crianças começarem a utilizar este meio cada vez mais cedo. Os aparelhos eletrônicos estão ao alcance de todas as pessoas, facilitando o seu uso. Normalmente, o primeiro acesso das crianças com as tecnologias é em casa, ainda bebês os pais já permitem que elas utilizem este meio para ver desenhos e jogos.

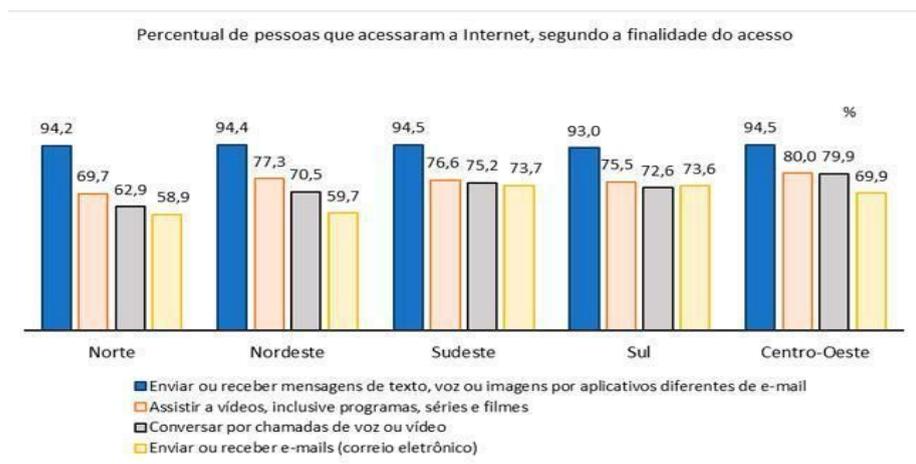


Figura 2 - Percentual de pessoas que acessaram a Internet, segundo a finalidade do acesso. Fonte: IBGE (2018)

De acordo com dados do IBGE (2018), 76,4% das pessoas que acessaram a Internet o fizeram para assistir a vídeos, programas, séries e filmes.

As mídias eletrônicas (rádio, televisão, videogames, jogos eletrônicos, internet) vêm funcionando nas últimas décadas como dispositivos extremamente eficazes de socialização das novas gerações, não apenas porque ocupam a quase totalidade do tempo livre das crianças, mas também porque fornecem os conteúdos (heróis, personagens, mitos, valores e representações) com os quais elas vão construir seu imaginário e suas próprias representações. (BELLONI, 2014, p. 61)

O encantamento das crianças com os aparelhos se deve ao fato de ter jogos e muitas cores. Como foi destacado por Fantin et al. (2013, p. 187), “a realidade virtual do jogo produz fantasias e faz com que a criança vivencie situações prazerosas e com sentido.” Dado o exposto, isso pode facilitar sua utilização durante horas e horas.

De acordo com Cotonhoto e Rossetti (2016) a mídia digital tornou-se, nos últimos anos, definitivamente um elemento da cultura infantil e cada vez mais crianças menores de sete anos têm se interessado por jogos e brincadeiras disponíveis em videogames, *tablets* e *smartphones*. Há quem discorde do seu uso e não permite que as crianças tenham acesso às tecnologias, mas a realidade é que mesmo a criança não tendo acesso, ela sabe bem do que se trata.

A sociedade, ainda meio perplexa com os avanços do mundo tecnológico e da comunicação, começa a apresentar sinais de incorporação, aceitação e até de intimidade com os novos procedimentos desta nova era. Terminais de computadores, telefones celulares, terminais de vídeo com acesso a bancos de dados nacionais e internacionais, telefones públicos inteligentes ligados a centrais automatizadas, videogames, enfim, todo um aparato tecnológico está chegando e sendo incorporado às atividades cotidianas das pessoas – é verdade que não igualmente para todos em todas as partes do mundo. Mesmo aquelas regiões que ainda não estão com esses meios disponíveis, no entanto, já estão envolvidas com essa nova cultura tecnológica. (PRETTO, 2013, p. 122)

Todas essas mudanças têm provocado muitas dúvidas, preocupações e questionamentos por parte dos pais e educadores. Segundo Belloni (2014) a importância das mídias nos processos múltiplos, variados e diferenciados de socialização de crianças e adolescentes na maioria dos países do mundo é incontestável e é objeto de estudo de muitos especialistas de diferentes campos.

Essas pesquisas vêm revelando as formas como as crianças e os adolescentes estabelecem relações com essas mídias, apropriam-se de seus conteúdos e as integram em suas vidas cotidianas. Tais formas são diferenciadas e refletem as desigualdades sociais e regionais, ao mesmo tempo em que revelam uma macrotendência à uniformização, em nível planetário, de formas, formatos, padrões estéticos e valores. (BELLONI, 2014, p. 61)

Considerando esse fato, não temos como negar a importância do uso das tecnologias como dispositivos de socialização e educação das novas gerações, sendo imprescindível entender como elas funcionam e como se dão esses processos.

O sistema formal de educação, incluindo as escolas do pré-escolar à pós-graduação, está experimentando uma invasão dessa cultura tecnológica, seja por uma pressão direta da indústria cultural, de equipamentos, entretenimento e comunicação, seja pela pressão exercida pelos próprios alunos – crianças e jovens – que, pela convivência nesse mundo impregnado desses novos valores, levam para a escola todos os seus elementos. (PRETTO, 2013, p. 126)

As tecnologias estão aí e não demonstram indicativos nenhum de que um dia sua utilização vá parar. Levando-se em consideração esses aspectos, a proposta deste projeto surgiu, devido a uma necessidade encontrada de conhecer mais

profundamente os benefícios do uso das tecnologias na primeira infância. Sabendo que as crianças têm acesso cada vez mais cedo a essas mídias, faz-se necessário saber qual o papel da escola diante dessa situação, desmistificando seus pontos negativos e apontando seus benefícios, quando se utiliza de forma consciente.

A Base Nacional Comum Curricular¹ (2018) estimula o uso das tecnologias na primeira infância, pois se insere nos direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança. Ela destaca que as competências gerais da Educação Básica, inter-relacionam-se e desdobram-se no tratamento didático proposto para as três etapas da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), articulando-se na construção de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades e na formação de atitudes e valores, nos termos da LDB.

As competências 4 e 5 da BNCC (2018) asseguram:

- 4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.”
- 5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.”

Na Educação infantil, além de incentivar o ato de conviver, brincar, participar, expressar e conhecer-se, estimula o uso das tecnologias.

Explorar movimentos, gestos, sons, formas, texturas, cores, palavras, emoções, transformações, relacionamentos, histórias, objetos, elementos da natureza, na escola e fora dela, ampliando seus saberes sobre a cultura, em suas diversas modalidades: as artes, a escrita, a ciência e a tecnologia. (BNCC, 2018)

¹ A BNCC é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE).

As tecnologias interferem na construção do conhecimento. Elas são mais do que suporte, elas interferem no modo de pensar, sentir e agir das pessoas. O modo como os sujeitos se relacionam socialmente e adquirem conhecimentos hoje em dia tem a ver com as tecnologias de que eles dispõem em sua vida. (FANTIN et. al, 2013, p. 191)

Portanto, este relatório crítico descritivo propôs utilizar do conhecimento da área da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), para criação de uma reportagem e de um vídeo. Além disso, foi necessário conhecer, também, a relação das crianças com as tecnologias, como elas influenciam e vêm transformando o seu modo de perceber, de pensar, de aprender e mesmo de sentir e se relacionar com o outro.

Dessa forma, a produção da reportagem e do vídeo teve como objetivo mostrar aos pais e profissionais da área da educação, que fazer uso das tecnologias desde a primeira infância pode ser benéfico, desmistificando assim, alguns pontos negativos. E demonstrando a eles que os aparelhos tecnológicos podem trazer inúmeras vantagens ao desenvolvimento da criança, quando se é usado de forma consciente e com orientação adequada.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Definição dos produtos

Para o desenvolvimento deste projeto foi necessário, primeiro, definir um tema. Dessa forma, utilizou-se como fonte de pesquisas, livros, revistas, artigos, sites e outros, que forneceram o embasamento teórico para o projeto e possibilitou a definição do tema. Com isso, foi possível uma maior compreensão dos assuntos que envolvem o uso das tecnologias na Educação.

Pela observação dos aspectos analisados, optei por desenvolver um breve levantamento teórico sobre educação infantil e tecnologias, prioritariamente a primeira infância, que vai do nascimento até os seis anos de vida da criança, devido

ser minha área de trabalho e interesse. Assim, o desenvolvimento da pesquisa teórica e dos produtos teve como tema “o uso das tecnologias na primeira infância”.

Com base em minha experiência e com as pesquisas realizadas para o desenvolvimento deste projeto, percebo que existe uma certa resistência por parte das escolas em trabalhar com as tecnologias digitais, principalmente com as crianças.

“Nas últimas décadas, vem se consolidando, na Educação Infantil, a concepção que vincula educar e cuidar, entendendo o cuidado como algo indissociável do processo educativo.” (BNCC, 2018) Preocupam-se muito em cuidar e esquecem que as crianças precisam desenvolver habilidades e competências que façam sentido para elas e que estejam de acordo com a sua realidade.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, definem a criança como

[...] sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BNCC, 2018)

A primeira infância é considerada uma etapa essencial para o desenvolvimento da criança e precisa ter sua formação humana integral garantida. Recentemente, ocorreram algumas mudanças na BNCC e foi possível perceber que há um esforço por parte do governo em garantir e assegurar os direitos da criança, principalmente a possibilidade de estar explorando as ferramentas digitais, que já são partes integrantes do seu dia a dia.

O ponto principal da pesquisa teórica era compreender os benefícios da utilização dos aparelhos eletrônicos, visto que há uma discussão muito grande em relação ao seu uso e o tempo gasto com eles pelas crianças. É fato, que as crianças estão cada vez mais inseridas neste universo e se não houver um cuidado quanto a sua utilização, prejuízos podem ser gerados no seu desenvolvimento. Por isso o objetivo do projeto é levantar uma discussão e mostrar que o seu uso também pode ser positivo, quando usado de forma consciente.

Assim, optei por desenvolver um audiovisual e uma reportagem, contendo relatos e experiências da relação das crianças com as tecnologias e o papel da escola diante dessa situação. Para isso, foi necessário realizar algumas entrevistas com pais, professores e crianças, para saber sua opinião quanto ao uso das tecnologias e conhecer mais de perto sua relação com as tecnologias.

Dessa forma, foram entrevistados três professores da educação infantil, três pais com filhos com idade entre um e sete anos e oito crianças com idade entre quatro e sete anos. O objetivo da entrevista com as crianças era conhecer a sua relação com as tecnologias, buscando saber seus gostos e preferências.

Dos pais, busquei saber sua opinião sobre a utilização das tecnologias, como é feito controle do uso em casa e com qual idade as crianças começaram a usar os aparelhos eletrônicos e com qual finalidade. Já os professores, busquei conhecer sobre o desenvolvimento do seu trabalho, se ele utiliza de algum recurso tecnológico em sala de aula, se a escola incentiva e disponibiliza esses recursos para o uso dos professores e como é a sua relação com as tecnologias.

Segundo o IBGE (2018) o audiovisual está em segundo lugar, na preferência das pessoas que acessam a internet, demonstrando ser o formato de conteúdo que mais cresce na web. Em virtude disso, escolhi trabalhar com formato de vídeo infográfico com narração em off, facilitando assim, a assimilação do conteúdo de forma simples e objetiva. E a reportagem em formato multimídia, complementando as informações transmitidas no vídeo com dados mais concretos, possibilitando o espectador se aprofundar mais sobre o tema.

Ambos os produtos foram disponibilizados no site criado ao longo do curso. Este site foi o primeiro produto a ser desenvolvido, por nós alunos, e contém a trajetória do curso, com todas as atividades realizadas. A realização dessas atividades, foi como um treinamento necessário para que conseguíssemos desenvolver os produtos deste projeto, visto que todos eles foram criados anteriormente.

A criação de um site não é novidade para mim, pois é uma ferramenta de trabalho muito utilizada no meu dia a dia. E apesar de conhecer e saber manusear a maioria das ferramentas apresentadas no curso, consegui ter um aprendizado

amplo, observando-as por um outro ângulo, o da educação. Pensando, sempre na aprendizagem do aluno.

Além disso, pude observar como que para um professor pode ser difícil dominar essas ferramentas, visto que este não é um trabalho simples de ser feito. Demanda conhecer diversas técnicas e estar sempre atualizado, pois as tecnologias digitais estão sempre em constante mudanças. Por mais que o governo crie políticas públicas de inclusão das tecnologias nos ambientes escolares, é preciso pensar prioritariamente no professor, que tem a função de mentorear os alunos ao uso dessas tecnologias.

2.2 Produção do Audiovisual e Reportagem

Criação do vídeo:

Com as pesquisas realizadas e o tema definido ficou mais fácil dar início a criação do vídeo, pois conseguir focar exatamente no que queria apresentar ao espectador. Inicialmente, retornei aos estudos realizados durante o curso, buscando relembrar as etapas do processo de produção e criação de um vídeo. Assim, pude relembrar as possibilidades técnicas, o que me orientou durante o processo criativo e facilitou o desenvolvimento do projeto.

Após este processo, realizei uma pesquisa buscando por referência visual e conceitual de projetos semelhantes, como campanhas de conscientização que abordassem o uso das tecnologias. Com isso, foi ordenado todo o material coletado em um banco de imagens, que serviu de apoio ao processo de desenvolvimento conceitual, criativo e produtivo do projeto. Como pode ser observado na figura 3, algumas das principais campanhas coletadas.



Figura 3 - Campanhas de conscientização quanto ao uso das tecnologias.²

Foi possível observar, que em todas as campanhas encontradas, há uma preocupação em incentivar os usuários a utilizar de forma consciente os aparelhos eletrônicos, potencializando o uso negativo das tecnologias digitais. Não foi encontrado nenhuma campanha que incentiva e mostra o potencial do seu uso.

Com base nessa pesquisa visual e conceitual, optei por desenvolver um vídeo infográfico com narração em off, coberta com imagens, sons, conteúdo escrito e ilustrações, como forma de transmitir a mensagem ao espectador.

Após definir o formato, já com algumas ideias em mente, dei início ao planejamento e roteiro. Comecei esboçando algumas ideias do texto que seria utilizado no vídeo. Coletei as principais informações das literaturas e dados da pesquisa, para depois definir as imagens e ilustrações, com o objetivo de fortalecer os propósitos de conscientização do projeto e fornecer informações claras ao espectador.

² Links de campanhas de conscientização quanto ao uso das tecnologias:

<http://www.coaliza.org.br/wp-content/uploads/2014/05/Guia-para-o-uso-da-Internet.pdf>

<http://www.crmpr.org.br/Conectese-ao-que-importa-campanha-em-defesa-das-criancas-11-47111.shtml>

<https://www.internetsegura.br/>

<https://www.internetsegura.br/pdf/guia-internet-segura.pdf>

No roteiro, fiz uma breve descrição das cenas, narrações, inserção de animação e legendas, indicação sobre inserção de trilha e efeitos sonoros, cores e tipografias, expressando o conceito definido no projeto e atendendo às necessidades técnicas de produção. Mesmo tendo todas as ideias em mente, o roteiro foi fundamental para ganhar tempo e não me perder durante o processo de criação. Como pode ser observado no quadro abaixo:

ÁUDIO NARRADO/ESCRITA	BACKGROUND/ EFEITOS/VÍDEO
ABERTURA / Sem narração. Essa cena é comum para você?	Imagens de crianças utilizando aparelho eletrônico. Após alguns segundos mostrar a frase questionando o espectador. Destacar a fonte.
O Brasil fechou 2016 com 116 milhões de pessoas conectadas à internet. O equivalente a 64,7% da população com idade acima de 10 anos.	Iniciar Narração. Usar ícones/imagens e gráficos para representar os dados. Iniciar trilha alegre, que lembra infância.
E o celular está entre as tecnologias mais utilizada em todas as regiões do país, estando ao alcance de todas as pessoas... “principalmente das crianças” que começam a utilizar este meio cada vez mais cedo.	Usar imagens ilustrada de celular e o texto narrado passando na tela. Dar uma pequena pausa na fala “” e mostrar imagem de criança usando o aparelho.
Normalmente, o primeiro acesso das crianças com as tecnologias é em casa. Antes dos 2 anos os pais já permitem que elas utilizem esse meio para o seu entretenimento.	Apresentar imagem de pais com crianças em frente a algum equipamento eletrônico
As cores vibrantes e os diversos jogos disponíveis nos aparelhos atraem as crianças, ...o que facilita sua utilização durante horas e horas.	Crianças concentradas brincando com algum equipamento.
Há quem discorde do seu uso e não permite que as crianças tenham acesso às tecnologias...	Apresentar a imagem da criança usando o aparelho celular e texto surgir ao lado.
Mas o fato é que cada vez mais crianças menores de seis anos têm se interessado por jogos e brincadeiras disponíveis nos aparelhos eletrônicos.	Apresentar a imagem da criança usando o aparelho celular e texto surgir ao lado.
Ao questionar pais e crianças sobre a utilização desses aparelhos confirmamos as estatísticas.	Mostrar fala das crianças e dos pais
Com as demandas da atualidade, percebemos que a tecnologia se tornou um elemento fundamental na formação do aluno.	Crianças em sala de aula ou em algum ambiente utilizando equipamentos eletrônicos
E cada vez mais políticas públicas estão sendo implementadas para a construção de uma cultura digital... transformado o modo dos alunos aprender e ver o mundo.	Ambiente de sala de aula com alunos utilizando tecnologias digitais
Recentemente várias mudanças ocorreram na Base Nacional Comum Curricular a (BNCC), documento que direciona a aprendizagem na Educação Básica.	Apresentar gráfico com palavras importantes relativo a BNCC
Ela garante a formação humana integral , trazendo conhecimentos e competências essenciais em seu currículo.	Palavras destacadas irão surgir em volta do logo da BNCC

De forma que o aluno consiga desenvolver suas habilidades , através de experiências de aprendizagem , que faça sentido para ele.	Palavras destacadas irão surgir em volta do logo da BNCC... acompanhando a narração.
Garantindo os direitos de aprendizagem da criança, a BNCC estimula a cultura digital dentro da educação desde a primeira infância, visto que as tecnologias já fazem parte da sua realidade.	Palavras destacadas irão surgir em volta do logo da BNCC... acompanhando a narração.
Assim elas serão capazes de “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais” .	Destacar BNCC e frase em tópicos: Compreender, utilizar e criar - Crítica, Significativa e reflexiva
Dessa forma, a tecnologia já vai estar inserida no processo de aprendizagem desde a Educação Infantil.	Mostrar crianças em sala de aula utilizando as tecnologias.
As crianças têm a imaginação solta e o trabalho com as tecnologias “permite explorar o virtual e o imaginário da situação em estudo. Elas interagem com a realidade das imagens, criando elementos próprios para entender a situação virtual e significá-la (FANTIN, 2013).	Apresentar imagem da criança feliz utilizando aparelho. Destacar frase do autor
Definitivamente é impossível imaginar uma infância livre da influência dos equipamentos eletrônicos. O que temos de concreto é a certeza de que esse pode ser um grande propulsor de inovação, criatividade e inventividade por meio da experimentação.	Várias crianças conectadas brincando.
<i>“O professor, nesse momento, tem um papel de mentor, enquanto o estudante é protagonista de seu aprendizado. Nesse modelo, cada educando aprende em seu ritmo, sendo orientado a utilizar os recursos digitais, como textos, vídeos, áudios e plataformas adaptativas gamificadas, para vivenciar o conteúdo.” (CELEDÔNIO, 2018)</i>	Apresentar imagem de um professor e texto do autor em destaque.
Audiovisual desenvolvido para o Curso de Especialização Mídias na Educação, da Universidade Federal de Juiz de Fora. Orientador: Tutor:	FINAL - SEM NARRAÇÃO - Apresentar imagens de crianças usando tecnologias digitais e ao mesmo tempo apresentar dados do trabalho.
CRÉDITOS FINAIS	Apresentar referências utilizadas na pesquisa e link para o site criado no curso.

Quadro 1: Roteiro para criação do vídeo. Fonte: (Autor)

Após o roteiro definido, dei início a pesquisa de elementos para compor o vídeo, como as imagens, ilustrações e trilha sonora. Para isso utilizei o banco de imagens Freepik³ e a biblioteca de áudios do Youtube⁴. Ambos permitem a utilização dos recursos de forma gratuita. Com todo o material selecionado, realizei tratamento das imagens e vetores, adequando ao formato ideal de vídeo. Para isso, foi usado dois softwares de edição de imagens, o Illustrator e o Photoshop.

³ <https://www.freepik.com/>

⁴ <https://www.youtube.com/audiolibrary/music>



Figura 4 - Software de edição de imagens vetoriais. Fonte (Autor)

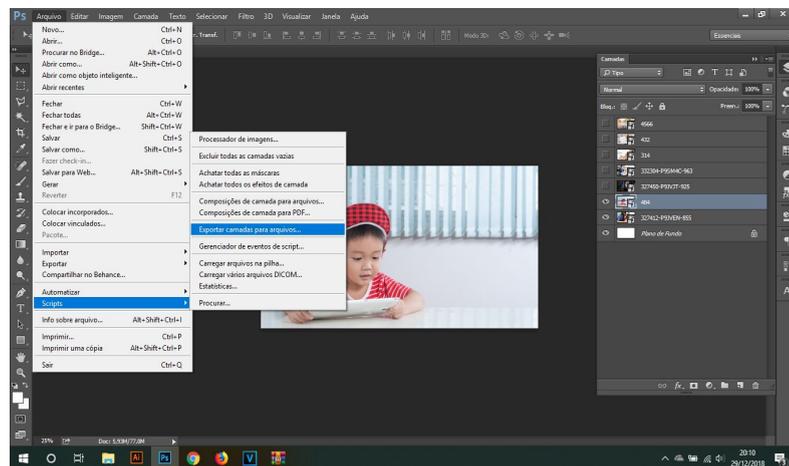


Figura 5 - Software de edição de imagens bidimensionais. Fonte (Autor)

Para a edição do audiovisual utilizei o programa Vegas Pro. Optei por esta ferramenta por já ter o domínio e o conhecimento básico necessário para a criação do vídeo e pela facilidade de utilizar os recursos do programa.

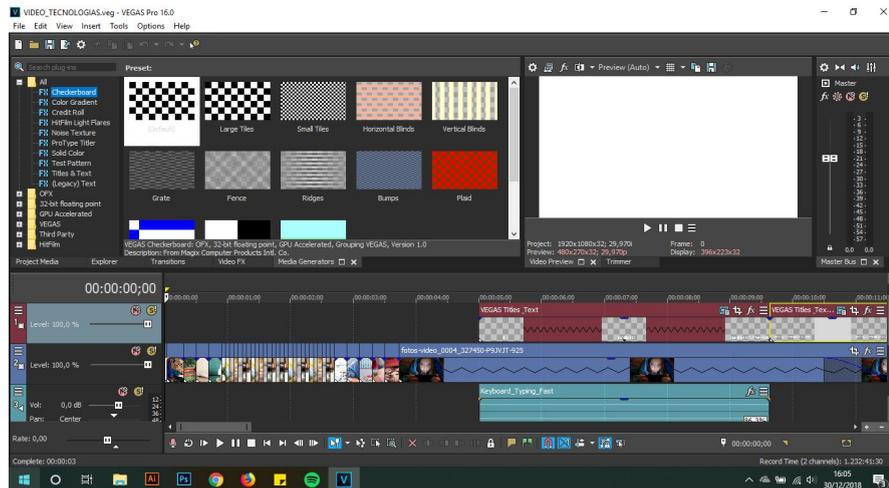


Figura 6 - Software de edição do Vegas Pro. Fonte (Autor)

Durante o processo houve alguns imprevistos, na edição e renderização (salvamento) do vídeo. Por várias vezes foi necessário fechar o programa e começar novamente, pois o software travava e não conseguia dar continuidade ao trabalho.

Com o vídeo editado e renderizado, o mesmo foi disponibilizado na plataforma *Youtube*, para que posteriormente pudesse ser compartilhado no site que foi desenvolvido durante o curso. O *Youtube* é uma plataforma de compartilhamento de vídeos, onde é possível hospedar uma grande variedade de filmes, videoclipes e materiais caseiros.

Esse processo é feito através de mecanismos (APIs)⁵ desenvolvidos pelo próprio site. Quem não possui conhecimento técnico, consegue com facilidade disponibilizar esses materiais audiovisuais em blogs e sites pessoais. Por isso optei em salvá-lo nesta plataforma primeiramente, facilitando sua inserção no site com muito mais facilidade e segurança.

⁵ **API** é um conjunto de rotinas e padrões de programação para acesso a um aplicativo de software ou plataforma baseado na Web. A sigla API refere-se ao termo em inglês "Application Programming Interface" que significa em tradução para o português "Interface de Programação de Aplicativos".

Criação da reportagem:

Para o processo de criação da reportagem, utilizei dos conhecimentos adquirido ao longo do curso. Nos foram apresentadas várias técnicas para a produção de uma reportagem e uma delas foi a elaboração de uma pauta.

O desenvolvimento da pauta facilitou a organização, e assim, conseguir definir o tipo de reportagem que seria feito. Pois a mesma contempla a definição do tema que será tratado, a sinopse apresentando um resumo dos fatos que envolvem a temática, o enfoque com os objetivos e direcionamento da reportagem, as fontes que foram utilizados para obter as informações e sugestões de perguntas a serem feitas aos entrevistados.

Devido a reportagem ser trabalhada utilizando o hipertexto⁶, foi importante observar as técnicas que contemplam este estilo. Durante o curso, aprendemos várias técnicas para o melhor uso da internet e como é importante desenvolvermos um trabalho que facilite a navegação dos internautas. Sabendo disso, optei por utilizar a técnica de *copywriting* para promover a ideia do projeto e apresentar as informações coletadas, de forma simples e em uma linguagem adequada para os meios digitais.

Quando se fala de internet é importante pensarmos sempre na experiência do usuário, ela precisa ser positiva. Se o texto não for apresentado de forma adequada para este meio, o leitor não se sentirá atraído e muito provavelmente vai em busca de outro site que seja capaz de atender às suas necessidades de maneira mais agradável.

Para tanto, tive o cuidado de observar a formatação do texto, o tamanho da fonte escolhida, os aspectos visuais, como imagens e o design da página como um todo, que é uma das exigências para garantir que o leitor tenha uma boa experiência e compreensão do conteúdo. Dessa forma, além de escrever o texto seguindo as adequações necessárias, foi utilizado recursos visuais e o vídeo produzido, facilitando a absorção das informações.

⁶ **Hipertexto** é o termo que remete a um texto ao qual se agregam outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens ou sons, cujo acesso se dá através de referências específicas, no meio digital denominadas hiperligações.

O desenvolvimento da reportagem foi necessário e importante para apresentar as diferentes visões dos pesquisadores sobre o tema, fazendo um paralelo entre a teoria e a prática. Principalmente para mostrar a opinião dos pais, das crianças e dos profissionais. Com isso, foi realizado algumas entrevistas com educadores buscando identificar a relação dos mesmos com as tecnologias, suas interações e limitações no ambiente escolar, permitindo uma visão mais real da situação e com isso mais consistência ao projeto.

Foram feitas, também, entrevistas com pais e crianças para conhecer sua relação com as tecnologias e os motivos da sua utilização. As entrevistas foram feitas em áudio, mas na reportagem optei por utilizá-las em forma de texto no hiperlink, visto que alguns áudios foram utilizados na edição do vídeo. Com todos os recursos necessário em mãos, a reportagem foi disponibilizada no site criado ao longo do curso.

2.3 Pós-produção

O desenvolvimento de ambos os produtos foi feito com muita tranquilidade e sem muitas dificuldades. Acredito que minha experiência na área ajudou muito, visto que já trabalhei em agências de publicidade e esse tipo de trabalho é muito comum.

Espero que o desenvolvimento deste projeto venha trazer clareza em relação ao tema abordado e desmistificar o uso das tecnologias como algo ruim. Com as pesquisas realizada ficou perceptível, o quanto ela pode ser benéfica se utilizada de forma consciente. E a escola, com o importante papel na vida das crianças, de formar cidadãos críticos, pode contribuir para que esse mito seja quebrado.

Basta que novas posturas venham ser tomadas, como já foi feito pela BNCC, incentivando o uso das tecnologias e uma cultura digital que prioriza as experiências da criança, garantindo assim, os seus direitos como cidadão. As crianças já estão inseridas neste meio e cabe a nós, enquanto educadores, capacitá-las para o seu uso consciente.

Quanto mais o governo viabilizar políticas públicas voltadas para o uso das tecnologias, acredito que essa realidade venha ser mudada. As crianças têm o direito de explorar novas possibilidades e se desenvolver de forma integral. Como foi

citado por Fantin et, al. (2013, p. 168) “as ferramentas tecnológicas podem e devem ser usadas em situações educativas não só por seu fim utilitário, mas, principalmente, pelo potencial de criação, descoberta e autonomia que elas possibilitam ao sujeito que delas se apropria.”

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enquanto aluna, o desenvolvimento deste projeto foi a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de forma concreta. A integração da área da educação e da tecnologia, facilitou o desenvolvimento dos produtos para as mídias digitais.

Sendo possível a aplicação do conhecimento adquirido nas disciplinas realizadas no curso, como: Cinema, áudio, vídeo e documentário; Aplicações pedagógicas de texto, imagem e hipertexto; Fotografia e cultura visual; Texto, imagem e hipertexto na construção de conhecimento, entre outros, fundamentais na realização deste projeto.

Este foi um importante passo para fomentar o uso das tecnologias na educação. Pretto (2013) afirma que trabalhar nessa perspectiva é considerar a linguagem audiovisual como a linguagem da sociedade do próximo milênio. Observar o comportamento dos jovens em idade escolar, já criados em uma convivência íntima com os videogames, televisões e computadores, pode ser significativo para entender, por um lado, algumas das razões do fracasso da escola atual e, por outro, alguns elementos para uma possível superação desses fracassos.

Percebi que falta, ainda, muitas políticas públicas para que as tecnologias sejam de fato integradas nas escolas e que as crianças consigam tirar o máximo de proveito dos seus benefícios, explorando, arriscando e experimentando as diversas possibilidades dessas ferramentas.

Enfim, trabalhar com as tecnologias digitais requer constante atualização, qualificação e formação continuada e faz-se necessário pensar, também, no papel do professor e não somente na inclusão das crianças ao mundo tecnológico.

5 REFERÊNCIAS

BELLONI, Maria Luiza. **Crianças e mídias no Brasil: Cenários de mudança** [Livro Eletrônico] - 1ª Ed. - Campinas, SP: Papirus, 2014

FANTIN, Monica, RIVOLTELLA, Pier Cesare (orgs.). **Cultura digital e escola: Pesquisa e formação de professores** [Livro eletrônico] - 1ª Ed. - Campinas, SP: Papirus, 2013

PRETTO, Nelson. **Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia**. Salvador, EDUFBA, 2013.

ALBUQUERQUE, Naiara. **BNCC: como a escola deve usar a tecnologia na alfabetização?** Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/12443/bncc-como-a-escola-deve-usar-a-tecnologia-na-alfabetizacao>> Acessado em: 05 Nov. 2018

Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/>> Acessado em: 05 Nov. 2018

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto. **Prática de jogos eletrônicos por crianças pequenas: o que dizem as pesquisas recentes?**. Rev. psicopedag., São Paulo, v. 33, n. 102, p. 346-357, 2016. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862016000300012&lng=pt&nrm=iso> Acessado em: 26 dez. 2018.

GOMES, Helton Simões. **Brasil tem 116 milhões de pessoas conectadas à internet, diz IBGE.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/brasil-tem-116-milhoes-de-pessoas-conectadas-a-internet-diz-ibge.ghtml>> Acessado em: 05 Nov. 2018

IBGE. **Estatísticas Sociais.** Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/20073-pnad-continua-tic-2016-94-2-das-pessoas-que-utilizaram-a-internet-o-fizeram-para-trocar-mensagens>> Acessado em 30 Dez. 2018

Portal BNCC. Disponível em: <<http://basecurricular.portalsas.com.br/>> Acessado em: 05 Nov. 2018