



## **Desenho Animado, Tv e YouTube: Reflexões Sobre Educomunicação e Linguagens<sup>1</sup>**

Ademilde Silveira Sartori<sup>2</sup>

Kamila Regina de Souza<sup>3</sup>

Nelito José Kamers<sup>4</sup>

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Florianópolis, SC

### **RESUMO**

O momento que vivemos apresenta um desenvolvimento tecnológico que amplia as possibilidades de comunicação e informação, o telefone, a televisão e o computador alteram a forma de viver e aprender. Por esta “invasão” das linguagens multimídias no cotidiano de nossos alunos é que pretendemos indagar sobre os aspectos envolvidos na recepção televisiva de desenhos animados e na publicação de vídeos no YouTube com propósito de gerar processos de análises e discussão sobre uso das NTIC e como estão se integrando em nossas escolas, transcendendo a mera utilização para a elaboração de trabalhos práticos, para constituir-se em dispositivos sócio-técnico-culturais para construção do conhecimento, para a compreensão da sociedade em que vivemos e como inserir-se nela de modo crítico e criativo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Linguagem multimídia; dispositivos de comunicação; educomunicação.

### **1. Introdução**

São visíveis as transformações sociais e culturais ocorridas na sociedade ao longo dos séculos em função das descobertas e invenções tecnológicas. A Sociedade do Conhecimento se constitui em oportunidade para que se possa lograr uma melhor qualidade na educação. Com a mudança paradigmática a educação, que deixou de ser concebida como centrada no ensino e passou a ser baseada na colaboração e construção coletiva, instigada pelo desenvolvimento das NTIC, tem sido desafiada a responder às novas gerações de forma mais flexível e aberta. Neste contexto, vemos o docente a mudar, não somente os métodos de ensino, como também seu papel, o que implica em novas formas de comunicação, novas atitudes e condutas, tanto como docente quanto como investigador. Para os estudantes o uso das NTIC se apresenta como uma

---

<sup>1</sup>Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação, XI Encontro dos Grupos de Pesquisas e Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup>Doutora em Comunicação pela USP, professora da disciplina Educação e Comunicação do Programa de Pós-Graduação em Educação – PPGE/UDESC, e-mail: [ademilde.sartori@udesc.br](mailto:ademilde.sartori@udesc.br).

<sup>3</sup>Pedagoga, mestranda em Educação – PPGE/UDESC, e-mail: [kamila.brasil@hotmail.com](mailto:kamila.brasil@hotmail.com)

<sup>4</sup>Licenciado em Física, mestrando em Educação – PPGE/UDESC, e-mail: [nelitok@yahoo.com.br](mailto:nelitok@yahoo.com.br).



alternativa válida para a melhoria de sua formação e aprendizagem das competências básicas profissionais, que lhes permita integrar-se, e a contribuir para a construção de uma sociedade mais humana e equitativa na medida em que se inserem de modo crítico, participativo, inquiridor e protagonista.

Os professores devem ultrapassar o papel de transmissores de informações para desenvolver uma prática pedagógica comprometida com a construção do conhecimento, aceitando que já não são os únicos detentores do conhecimento e percebendo como as NTIC fazem parte da vida dos alunos de diversos modos, seja pelo acesso a *lan houses*, celulares ou TV Aberta Digital. Com o desenvolvimento de tecnologias integradas e cada vez mais potentes, crianças, jovens e adultos convivem com dispositivos de comunicação diferenciados, que possibilitam a comunicação e a co-autoria na produção de mensagens. A publicação de blogs, a criação de comunidades no Orkut, a inserção de vídeos no YouTube, a oferta de material on-line são exemplos que já fazem parte da realidade de muitas pessoas.

O momento que vivemos apresenta um desenvolvimento tecnológico que amplia as possibilidades de comunicação e informação, o telefone, a televisão e o computador alteram a forma de viver e aprender. Por esta “invasão” das linguagens multimídias no cotidiano de nossos alunos é que pretendemos indagar sobre os aspectos envolvidos na recepção televisiva de desenhos animados e na publicação de vídeos no YouTube com propósito de gerar processos de análises e discussão sobre uso das NTIC e como estão se integrando em nossas escolas, transcendendo a mera utilização para a elaboração de trabalhos práticos, para constituir-se em dispositivos sócio-técnico-culturais para construção do conhecimento, para a compreensão da sociedade em que vivemos e como inserção nela de modo crítico e criativo.

## **2. Os desenhos animados e a leitura das linguagens imagéticas**

As transformações que a sociedade vem sofrendo, em especial nas últimas décadas, evidenciam a forte presença das Tecnologias de Informação e de Comunicação nas práticas sociais cotidianas. Embora os contextos familiares estejam sendo invadidos por novas mídias e tecnologias, é fato que a cultura televisiva permanece enraizada entre as diferentes classes sociais até os dias de hoje.

Considerando o significativo papel da televisão como provocadora de fantasias e os desenhos animados como referências comuns ao imaginário e às culturas infantis na

contemporaneidade, faz-se cada vez mais urgente pensar sobre a constituição social e cultural das crianças diante de tamanha invasão. Desta forma, para pensar as infâncias nos dias de hoje, é necessário buscar uma maior compreensão sobre a realidade contemporânea vivida pelas crianças. Guillermo Orozco-Gómez (2002, p.68) considera que a escola só será capaz de preservar sua função como instituição educativa principal quando for “capaz de orientar os diversos aprendizados dos seus estudantes”.

Silva (2004) afirma que, no mundo contemporâneo, a invasão dos Meios de Comunicação de Massa (MCM) ao universo infantil desafia constantemente a criança a ler as linguagens imagéticas. Para Walter Benjamin (1992), as transformações na percepção sensorial da humanidade, ocorridas nos diferentes momentos históricos, dão origem a um novo *sensorium* que emancipa o seu olhar à reflexão e percepção sobre as suas representações de mundo. Ou seja, essa nova sensibilidade ocorre porque as condições sociais são mudadas assim como a percepção humana sobre elas é mudada em simultâneo. Desta forma, o novo *sensorium* indica as “[...] mudanças de nosso aparelho perceptivo e cognitivo a partir da evolução e das transformações técnicas de produção de cultura” (SETTON, 2010, p.48).

Principais produtos da programação televisiva destinada ao público infantil, os desenhos animados participam da construção de saberes e das produções e reproduções culturais das crianças. Salgado, Pereira e Souza (2006, p. 165) explicam que:

A cultura lúdica infantil, nos dias de hoje, se apresenta como um espaço social aberto à realização de histórias, brincadeiras e jogos, em que as crianças estão construindo conhecimentos, valores e identidades a partir de constantes diálogos com a cultura midiática global. É cada vez mais evidente o significado que a mídia tem assumido na configuração do repertório imaginativo das crianças ao oferecer-lhes referências simbólicas, narrativas e valores estéticos, que compõem o enredo de suas fabulações, as identidades dos personagens que criam e as linguagens que comunicam e significam suas experiências lúdicas transformadas em textos e imagens.

Citelli (2004, p.23) vê a televisão como um meio fundamentalmente centrado na linguagem complexa, isto é, no encontro de diferentes signos num mesmo campo de representação. O mesmo pode ser dito sobre os desenhos animados, que reúnem elementos como imagem, movimento, sons e narrativas, que juntos atraem as crianças pela possibilidade de identificação, criação, interação, significação, ressignificação etc., integrando-se assim, à cultura infantil. Diante de tantos elementos de sedução e de



identificação não é de se estranhar que as crianças também queiram se transformar nos personagens e viver suas incríveis aventuras.

Ao observar as brincadeiras infantis pode-se facilmente perceber a presença de enredos e personagens de desenhos animados como elementos de interação entre diferentes infâncias. Isso ocorre porque as animações trazem elementos comuns em suas narrativas, capazes de nutrir a imaginação infantil ao possibilitar sua identificação com os personagens e histórias e, igualmente, a criação de novas combinações, ampliando seus saberes e suas produções e reproduções culturais. É o que considera Brougère (2008, p. 54) ao afirmar que a televisão, como suporte de comunicação, tem seu maior valor ao oferecer referências únicas e linguagens comuns para as infâncias que vivem em diferentes contextos. Um herói de desenho animado, por exemplo, pode permitir que as crianças de distintas realidades participem da brincadeira de igual para igual.

Raquel Gonçalves Salgado (2005) afirma que assistir TV envolve elementos como o jogo, a brincadeira, a ação e o movimento, ou seja, vai muito além de uma simples postura de telespectador. A autora considera que os super-heróis de hoje, tem características que os aproximam mais da realidade cotidiana vivida pelas crianças do que os super-heróis de outros tempos: ao mesmo tempo em que os personagens são heróis, capazes de salvar a cidade, de criar maquinarias de comunicação interplanetária e realizar inúmeros outros grandes feitos, elas são crianças que possuem uma rotina, têm defeitos, qualidades e necessidades como qualquer criança.

Souza (*apud* PIROLA, 2006, p.65), afirma que o gênero infantil é o gênero de televisão que mais reúne profissionais de diferentes áreas (como psicólogos, educadores, médicos e profissionais da área de educação física) para consulta na estruturação de uma programação televisiva que atraia cada vez mais as crianças. As mídias, de uma forma geral, possuem atraentes recursos para captar a atenção das crianças, que se apropriam dos valores, princípios e conceitos propagados por ela. E, como em nossa realidade a cultura infantil está imersa numa realidade capitalista, desde muito cedo as crianças aprendem a consumir determinados produtos/brinquedos tal como acontece com os adultos.

Há um conjunto de produtos comercializados a partir de personagens de desenhos animados e filmes infantis. Não raro, no caminho das escolas, vemos meninas e meninos usando mochilas, roupas e calçados que trazem estampas de vários

personagens (Barbie, *Power Rangers*, Ben 10, Carros, Batman, Pequena Sereia, *HotWheels*, Homem Aranha, Minie, etc). Ruth Sabat (2002, p. 09), considera que:

A proliferação de imagens chega ao sistema educacional através das mais diferentes formas, sendo que uma das mais eficientes se dá por meio das personagens criadas para desenhos e filmes infantis de animação. O conjunto de produtos comercializados em função de determinadas personagens faz delas um tema bastante popular nas escolas e nas salas de aula, trazendo um vocabulário próprio, permeando as brincadeiras entre as crianças, sugerindo modos de ser, reforçando antigos saberes ou divulgando novos.

Os brinquedos provenientes de desenhos animados e filmes infantis além de despertarem muito interesse e curiosidade por parte das crianças costumam ampliar as possibilidades de interação entre elas. De acordo Brougère (2008, p.55), atualmente os brinquedos criados a partir dos personagens de desenhos animados tem reforçado a importância da televisão nas brincadeiras e nas práticas sociais e culturais das crianças.

Raquel Salgado e Solange Jobim e Souza ao pesquisarem as relações estabelecidas entre crianças de 4 (quatro) a 6 (seis) anos de idade com o jogo de cartas *Yugioh*, surgido a partir do desenho animado de mesmo nome chegaram ao seguinte entendimento:

Desenho animado e jogo se complementam, compondo uma díade que se caracteriza pelo intercâmbio de informações oferecidas por cada meio. Compreender o desenho animado envolve o conhecimento do jogo de cartas, seu funcionamento e estratégias básicas, assim como conhecer o jogo de cartas requer um cabedal de informações que é oferecido pelo desenho animado. Ensinando a jogar e a tornar-se jogador, o desenho animado constitui-se como o manual de instruções do jogo de cartas (SALGADO; JOBIM e SOUZA, 2005, p.05).

Quando o jogo de cartas do desenho animado se torna um brinquedo, dá às crianças a possibilidade de materializar os enredos que assistem na televisão, atribuindo sentido às suas próprias narrativas e aos personagens que assumem em suas brincadeiras.

A partir dos episódios do desenho as crianças criam novas possibilidades de brincadeiras e, assim como acontece com os personagens da trama, elas constroem seus saberes ao longo de suas experiências cotidianas. Silva (2004) considera que na sociedade moderna os desenhos animados, embora não substituam os contos de fada, exercem papel semelhante a eles em outros tempos. A autora ainda afirma que, enquanto os contos preparam a criança para lidar com questões referentes à sua

estrutura psicológica, emotiva, etc. (linguagem interior), os desenhos animados voltam-se para os problemas da vida real (linguagem exterior). Portanto, há de se considerar que “atribuir sentidos às imagens buscando nelas ou atribuindo a elas uma história é também cultivar a possibilidade de contar nossa própria história, recuperando a narrativa e a atenção, sem abdicar da nossa relação com as imagens – signos da cultura contemporânea” (SALGADO; PEREIRA; JOBIM e SOUZA, 2005, p.13).

A interação das crianças com a programação televisiva, as suas brincadeiras e inúmeras outras experiências sociais e culturais com seus pares e com os adultos possibilitam que as crianças construam conhecimentos e valores próprios de seus contextos de vida, criem conceitos e significados. Como reforça Barbosa (2007, p. 1066), ao brincar e jogar com outras crianças e ao participar da rotina dos adultos, ou seja, interagindo com diferentes idades e realidades é que as crianças se constituem pessoal e socialmente:

As crianças têm um modo ativo de ser e habitar o mundo, elas atuam na criação de relações sociais, nos processos de aprendizagem e de produção de conhecimento desde muito pequenas. Sua inserção no mundo acontece pela observação cotidiana das atividades dos adultos, uma observação e participação heterodoxa que possibilitam que elas produzam suas próprias sínteses e expressões.

Vê-se cada vez menos crianças vivendo suas infâncias em outras instituições além das educacionais, configurando estes espaços como áreas privilegiadas de encontro e socialização. Entendendo que o conteúdo midiático faz parte das práticas sociais e culturais de crianças e adolescentes, há de se considerar que estas trocam, debatem, discutem suas experiências com as mídias também dentro dos espaços escolares, o que nos leva ao entendimento de que “a escola é um local de apropriação da mídia”, tal como defende Orofino (2008, p.122).

Faz-se necessário que os profissionais da área da educação se aproximem das questões que se referem às mídias, importantes referências da infância contemporânea, com vistas a ampliar a compreensão sobre as relações estabelecidas entre as crianças e essas novas referências culturais. É partindo desta aproximação às vivências cotidianas das crianças que será possível propor experiências verdadeiramente significativas que ampliem os conhecimentos e desenvolvam as potencialidades infantis.

Orozco-Gómez (2002, p.57) trata a tríade comunicação, educação e tecnologia como uma problemática do novo milênio. Sendo a escola um dos espaços institucionais de maior relevância social, nela é importante que sejam propostas situações de



aprendizado condizentes com a realidade vivida pelos sujeitos do processo educativo: alunos, professores, pais, comunidade, sociedade, etc. Assim, a escola não pode estar alheia à interação com as linguagens da sociedade informatizada e tecnológica na qual está imersa, ela precisa estabelecer pontos de contato com o mundo imagético, promovendo abordagens que aproximem a criança, a escola e os desenhos animados, já que estes últimos são a preferência das crianças dentro da programação televisiva (SILVA, 2004, p.110).

### 3. YouTube X Interatividade

Um dos grandes desafios da educação em nossos tempos é educar e se educar para e com os jovens da geração “digital”, “y” ou “conectada”. Seja qual for o nome que dermos, o fato é que essa clientela, em sua maioria, vive nesse mundo ciberconectado e traz para o ambiente escolar uma dinâmica de relações que necessita uma nova visão do processo educativo. Talvez nem tão nova, afinal, Paulo Freire, mesmo antes dos avanços provenientes da internet e das mídias digitais, já dizia que o modelo educacional, no qual a educação se faz baseada na transmissão de conteúdos de A para B ou de A sobre B, deveria ser repensado e substituído por um modelo em que prevaleça a interação de A com B, mediado pelo mundo vivencial do aluno. O que vemos, no entanto, é que mesmo com os jovens imersos na era digital, a atividade em sala de aula continua baseada na fala do mestre e na recepção (quase estática) dos alunos.

Etimologicamente, esse modelo em que prevalece essa transmissão se explica, pois a palavra 'professor'<sup>5</sup> vem do latim *profiteri*, que é a junção de *fateri* (confessar) e o prefixo *pro* (diante de todos), ou seja, professor é aquele que declara publicamente que possui conhecimentos em determinada área e que pode “transmiti-los”. Por sua vez, a palavra 'aluno'<sup>6</sup> origina-se do latim *alumnus* (lactente, criança de peito, pupilo, e daí, aluno) e ainda outra versão seria a de que 'aluno' quer dizer 'sem luz'.

Neste sentido, o professor transmite, ilumina ou nutre aquele que precisa de luz e/ou está faminto pelo saber que o mestre possui: o aluno. Sendo assim, o professor seria a fonte de onde emerge o conhecimento e essa ilusão, que ainda predomina em

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://origemdapalavra.com.br/palavras/professor/>> Acesso em: 10 de jul. de 2011

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.artigonal.com/linguas-artigos/a-palavra-aluno-e-seu-significado-2512472.html>> Acesso em 07 de out. de 2011



alguns educadores, é o que os coloca numa “zona de conforto” quase que blindada e que os impede de enxergar o abismo que separa o universo do aluno do ambiente de sala de aula.

Mas, como vencer esse abismo? Como aproximar o que se vive do que se aprende? E o mais importante: como criar estratégias eficazes para fazê-lo? As respostas não são fáceis, nem imediatas, mas urgentes e demandam certa sensibilidade e sintonia por parte dos educadores com as novas perspectivas advindas do surgimento das novas tecnologias, em que o professor não é mais (isso se algum dia foi) a única fonte de conhecimento. É certo que o uso das chamadas TIC por si só não darão conta de resolver esse descompasso histórico, mas a luta por uma educação de qualidade deve necessariamente contemplar uma discussão sobre a emergência das novas tecnologias interativas, pois estas estão modificando as relações entre as pessoas em várias esferas: na tecnológica, na mercadológica e na social, repercutindo cada vez mais no cotidiano, dentro e fora das salas de aula e exigindo uma mudança radical na instituição escola, em todos os autores e atores envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

Nesta perspectiva, Tapscott (2010) aponta oito características da chamada geração digital que os diferencia de seus pais. São elas: liberdade de escolha, tendência para customização, postura investigativa, defesa da integridade das empresas e postura responsável como consumidores, valorização do lúdico e do entretenimento também no trabalho, atitude de colaboração e culto aos relacionamentos, exigência de velocidade e rapidez nas respostas e busca da inovação.

Dentre outras tantas características que poderíamos destacar, chama a atenção a facilidade que os jovens têm de realizar tarefas simultâneas com desenvoltura, a agilidade de pensamento e a necessidade de respostas rápidas. Talvez a palavra chave que possa identificar essa nova geração seja *Interatividade*, entendida aqui num primeiro momento como princípio de um novo ambiente comunicacional permitido pelas tecnologias digitais. Essa nova característica dos sistemas comunicacionais vem questionar a lógica de transmissão de conhecimento em massa, unidirecional com pouca ou nenhuma interação entre emissor e receptor e que predomina desde Gutenberg, com reflexos na escola, nas mídias e até nas famílias. As novas tecnologias permitem/exigem ao/do emissor/receptor uma posição mais ativa, intervenção, co-participação, bidirecionalidade, ampliação dos horizontes sensoriais e mudança na relação dos atores com as imagens, sons, gestos, permitindo co-autoria no processo comunicacional.



Para que haja esse ganho, o “mais comunicacional” como Marco Silva (2010) coloca, é necessário discutir o conceito de interatividade que é um termo que foi revisitado a partir dos anos de 1980 pelos informatas para se referir à nova maneira de interagir com os computadores. Essa interação se intensifica com a invenção dos sistemas operacionais com interfaces amigáveis e periféricos que facilitam ao usuário uma maior facilidade de manipulação de dados, do som e da imagem. Com essas mudanças tecnológicas surgem então novas possibilidades de navegação:

O desenvolvimento técnico que garante esse salto qualitativo no campo da informática permite o processamento da informação e da comunicação como hipertexto, isto é, uma teia de conexões de um texto com inúmeros textos [...] uma estrutura múltipla e combinatória que permite processos contínuos de combinações não lineares e um elevado número de interferências e modificações na tela. (SILVA, 2010, p.15).

Podemos então encarar a navegação por hipertextos como um novo paradigma libertador, onde o usuário (receptor) se liberta da sua condição passiva e passa a interferir no processo. Mais que isso, permite uma fuga da navegação linear ou arborística em direção a uma navegação rizomática<sup>7</sup>, onde todas as direções são permitidas, onde os caminhos são construídos durante a caminhada e onde o usuário pode perder-se e ainda assim continuar navegando na direção do conhecimento. Libertador também porque se aproxima do *modus operandi* do cérebro humano, em que as conexões não são necessariamente lineares, mas mediadas pelos sentidos, tornam-se vivas à medida que novas pontes são estabelecidas.

Parece então que a palavra interação, que tem sua origem na física e designa a ação de um corpo (físico) sobre outro, não dá mais conta de explicar essa nova maneira de interagir e manipular informações que ocorre na ação homem-máquina. E como num ato de rebeldia, livrando-se de um passado de limitações e em direção a um futuro promissor, surge o termo *interatividade*, que pertence mais ao ramo da comunicação que ao da informática, para dar conta de explicar esse *mais comunicacional*. E ainda no sentido de alargar horizontes, como consequência da junção de várias mídias manipuláveis de acordo com a vontade do usuário nesse suporte computacional, origina-se também o conceito de hipermídia.

---

<sup>7</sup>Segundo Deleuze (1997), pode ser entendido como um sistema a-centrado e não hierárquico, onde o fluxo da informação é caracterizado pela multiplicidade de entradas e saídas, sem uma hierarquia ou um centro, afastando-se assim dos sistemas lineares ou arborísticos.



A partir desses conceitos e trabalhando com as imbricações no ambiente educacional é que surge um novo campo de reflexão e intervenção social: o da Educomunicação, que pode ser entendida como:

O conjunto das ações inerentes ao planejamento, implementação e avaliação de processos, programas e produtos destinados a criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos presenciais ou virtuais, assim como a melhorar o coeficiente comunicativo das ações educativas, incluindo as relacionadas ao uso dos recursos da informação no processo de aprendizagem. (SOARES, 2002, p. 115)

Jésus Martín-Barbero (2000) conceitua ecossistema comunicativo como um sistema formado pelas tecnologias, meios de comunicação e pela trama de configurações constituída pelo conjunto de linguagens, representações e narrativas que penetra na vida cotidiana de modo transversal. O autor enxerga a escola como uma instituição onde prevalece a comunicação de massa, defasada e muito, em relação ao “ecossistema comunicacional”, em que o professor centraliza o processo, enquanto que o seu papel seria o de “sistematizador de experiências”. É esse o sentido atribuído por Marco Silva quando sintetiza essas preocupações da seguinte forma:

Assim também o professor que modifica sua prática comunicacional no sentido do hipertexto. Ele é um “sistematizador de experiências”. De mero transmissor de saberes, “parceiro” ou “conselheiro”, ele torna-se um formulador de problemas, provocador de situações, arquiteto de percursos, enfim, agenciador da construção do conhecimento na experiência viva da sala de aula. (SILVA, 2010, p. 89)

Cada vez mais é necessário que o professor potencialize sua comunicação e que permita que haja abertura, participação, intervenção, bidirecionalidade, pois essas são as principais características de uma sala de aula interativa. Para assumir a autoria desse processo o professor é desafiado a criar um ambiente de aprendizagem aberto, onde predomina a dialogicidade e as conexões e os meios de aprendizagens são muitos e permissíveis e todos os sentidos são estimulados e valorizados.

Nesse sentido, o YouTube<sup>8</sup> desponta como uma ferramenta que pode contribuir enormemente no processo educativo para aumentar a interatividade e a motivação dentro e fora da sala de aula. Vejamos alguns motivos que nos levam a essa conclusão:

- 1) **A questão motivacional:** a velocidade com que são postados filmes no YouTube é impressionante, mais de 48 h de vídeo a cada minuto, então é muito fácil encontrar trechos de filmes, documentários, entrevistas sobre os mais

---

<sup>8</sup>YouTube é um site que permite a troca e exibição de vídeos sem a necessidade de baixá-los para o computador. Dentre os fatores que facilitaram a popularização do site está a facilidade para se colocar vídeos e a eficiência da ferramenta de busca.



variados assuntos, acadêmicos ou não, mas que podem ser usados para ilustrar uma explicação, ou quando os alunos são desafiados a pesquisar um determinado assunto, certamente encontrarão alguma ilustração no site.

- 2) **Facilidade de acesso:** qualquer computador conectado à rede pode ser usado para assistir aos vídeos, bastando apenas ter instalado o programa Adobe Flash Player. Caso não haja possibilidade de conexão é possível baixar os vídeos através de inúmeros programas disponíveis e exibi-los em qualquer player.
- 3) **A navegação por hiperlinks:** o modo interativo e inteligente pelo qual os vídeos são disponibilizados facilita a localização de vídeos por assunto, afinidade com o objeto da pesquisa ou com os autores do vídeo em questão. A navegação pelo site normalmente é feita de maneira rizomática, pois ao final de cada vídeo aparece num cardápio de vários outros vídeos que tem alguma afinidade com o atual. Além disso, os menus disponíveis no site, tais como música, entretenimento, mais vistos, notícias, ciência e tecnologia, etc., permitem acesso rápido e dinâmico aos mais variados tipos de assuntos.
- 4) **O fascínio da linguagem:** a linguagem audiovisual aliada à interatividade proporcionada pelas TIC deve ser explorada ao máximo. Não só por estimular o envolvimento de praticamente todos os sentidos, mas por permitir extrair de dos vídeos com o auxílio da mediação do professor, informações úteis e que contenham certo grau de familiaridade com o aluno, permitindo a este uma relação de intimidade com o conhecimento.
- 5) **A questão da autoria e co-autoria:** um exemplo dessa possibilidade seria o professor desafiar os alunos a produzirem um vídeo sobre determinado assunto, um livro, por exemplo. Para tal deverão ler o livro, pesquisar sobre as roupas da época, clima, posição geográfica, deverão dividir os papéis, elaborar um roteiro, ensaiar, escolher um local ou montar um cenário adequado, filmar, editar a imagem, publicar, verificar o número de visualizações, responder aos comentários, avaliar o trabalho e sentirem-se responsáveis pela repercussão da obra de sua autoria. Esse é apenas um exemplo que o professor é também co-autor na medida em que estimula, orienta e possibilita ao aluno buscar o conhecimento de maneira dinâmica e interativa.

Enfim, muitos outros aspectos poderiam ainda ser abordados, mas o objetivo aqui é mostrar que nós educadores precisamos sair de nossa zona de conforto e buscar tornar o ambiente escolar mais interativo e propício à aprendizagem. Um ambiente onde o



educando/educador tenha a sua própria experiência de aprendizagem/ensino e que consiga/permita fazer as conexões necessárias, usando a interatividade como fio condutor a fim que através do “mais comunicacional” possamos atingir o “mais educacional”.

#### **4. Considerações finais**

São as linguagens que suportam os sentidos dados às mensagens trocadas nos processos comunicativos e é por meio delas que apreendemos o mundo. Na atualidade, é fundamental investir numa formação de professores que alie as concepções pedagógicas contemporâneas, que apontam o docente como um mediador, responsável em organizar situações de aprendizagem baseadas em problemas e na interdisciplinaridade, dentre tantas outras características, com as novas possibilidades tecnológicas como a inserção de ambientes virtuais de aprendizagem.

Isso exige uma postura política de inclusão digital ampliada, que tenha o educador como um ator central desse processo. Não basta disponibilizar computadores e programas nas escolas, mais que isso é preciso, nessas micro-esferas criar situações de formação em serviço, com acompanhamento e orientação continuada por um período no qual a autonomia docente possa ser construída. Sem dúvida, pensar nessa possibilidade implica em significativos investimentos, porém se houver insistência em utilizar as velhas fórmulas de formação, teremos desperdícios e frustrações, tal como já temos constatado no nosso sistema educacional.

Estratégias pedagógicas constituem decisões que obedecem não somente decisões pedagógicas, senão também de ordem política. Neste ponto, a prática pedagógica e problemas ligados às definições de políticas públicas para o setor fazem parte da agenda e compõem o conjunto de decisões que se denomina planejamento educacional. Deste ponto de vista, um aspecto problemático é o lugar que se atribui às NTIC e o uso dado à multitude de linguagens disponíveis. É necessário indagar em profundidade sobre as prescrições acerca do ensino e sobre a promoção de políticas de uso de tecnologias digitais de informação e comunicação nas distintas disciplinas curriculares.

Tendo em vista a Sociedade do Conhecimento, para a implementação de práticas pedagógicas que possibilitem mudanças qualitativas na educação, é necessário compreender os papéis que jogam as linguagens na construção de ambientes e



dispositivos pedagógicos. As linguagens oral, escrita, audiovisual e multimídia facilitam a aprendizagem, fazendo com que o processo seja mais desafiador e sintonizado com a base sócio-técnica de nossa sociedade, o que ativa matrizes culturais e abre perspectivas para a educação. São desafios postos diante de diversos questionamentos relativos a qualidade do ensino, das perspectivas dos educandos e das novas possibilidades pedagógicas para a prática docente, levando em consideração a necessidade de criar ambiências comunicativas nas escolas. Uma prática pedagógica que busque melhorar os índices comunicativos é uma prática educomunicativa.

## 5. Referências bibliográficas

- BARBOSA, M. C. S. Culturas escolares, culturas de infância e culturas familiares: as socializações e a escolarização no entretecer destas culturas. **Revista Educação & Sociedade**. Campinas, v. 28, nº 100. Especial, p.1059-1083, out. 2007.
- BENJAMIM, W. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: \_\_\_\_\_. **Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política**. Antropos, 1992.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- CITELLI, A. O. Educação e Mudanças: novos modos de conhecer. In: \_\_\_\_\_. **Outras linguagens na escola: Publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- DELEUZE, G. ; GUATTARI, F. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Rio de Janeiro. Editora 34, 1995.
- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.
- KENSKI, V. M., **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papyrus, 2007.
- MACHADO, A.. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. : Papyrus, 1997.
- MARTÍN-BARBERO, J.M. *Retos culturales de la comunicación a la educación. Elementos para una reflexión que está por comenzar*. In: **Revista Reflexiones Académicas**. 12 p.45-57, Santiago: Universidad Diego Portales, 2000.
- OROFINO, M. I. Ciranda de sentidos: as crianças, consumo cultural e mediações. In: FANTIN, M. GIRARDELLO, G. (Orgs). **Liga, roda, clica: Estudos em Mídia, cultura e infância**. São Paulo: Papyrus, 2008.
- OROZCO-GÓMEZ, G. Comunicação, Educação e Novas Tecnologias: Tríade do século XXI. In: **Revista Comunicação & Educação**, São Paulo, (23): 57 a 70, jan./abr. 2002.
- PIROLA, M. N. B. **Televisão, criança e educação: as estratégias enunciativas de desenhos animados**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Educação do Centro Pedagógico da Universidade Federal do Espírito Santo): Vitória, 2006.



SABAT, R. Filmes infantis como máquinas de ensinar. *In: 25ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação - ANPED*, Caxambu, 2002.

SALGADO, R. G. ; PEREIRA, R. M. R. ; JOBIN e SOUZA, S. Da recepção à produção de mídia: as crianças, a cultura e a educação. *In: Revista Alceu*, v. 7, nº13, p. 165-181, jul./dez.2006.

\_\_\_\_\_. Pela tela, pela janela: questões teóricas e práticas sobre infância e televisão. *In: Cadernos Cedes*, Campinas, vol. 25, n. 65, p. 9-24, jan./abr. 2005.

SALGADO, R. G. JOBIN e SOUZA, S. *Yugioh*: Um jogo de cartas, narrativas e identidades. *In: 28ª Reunião Anual da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação*. Caxambu, 2005.

SALGADO, R. G. **Raquel Salgado explica por que as crianças gostam dos cartoons**. *In: Rio Mídia – Centro Internacional de Referência em Mídias para Crianças e Adolescentes*. 2005. Entrevista concedida a Marcus Tavares.

[Disponível](#) em

<[http://portalmultirio.rio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm\\_entrevista\\_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=4&label=Entrevistas&v\\_nome\\_area=Entrevistas&v\\_id\\_conteudo=55285](http://portalmultirio.rio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_entrevista_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=4&label=Entrevistas&v_nome_area=Entrevistas&v_id_conteudo=55285)>  
Acesso em out. de 2009.

SARTORI, A. S. SOARES, M. S. P. **Concepção dialógica e as NTIC**: a educomunicação e os ecossistemas comunicativos.

Disponível em <<http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/86.pdf>>

Acesso em 07 de jul. de 2011.

SETTON, M. da G. **Mídia e educação**. São Paulo: Contexto, 2010.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. São Paulo: Loyola, 2010.

SILVA, S. T. de A. Desenho animado e educação. *In: CITELLI, Adilson (Org.). Outras linguagens na escola*: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2004.

SOARES, I. de O. Metodologias da Educação para Comunicação e Gestão Comunicativa no Brasil e na América Latina. *In: BACCEGA, M. A. (org.). Gestão de Processos Comunicacionais*. São Paulo: Atlas, 2002.

\_\_\_\_\_. Gestão comunicativa e educação: Caminhos da educomunicação. *In: Revista Comunicação e Educação*, São Paulo, (23): 16 a 25, jan./abr.2002.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.