




## C A P Í T U L O 2

# PRÁTICAS DOCENTES DE LINGUAGENS UTILIZANDO TECNOLOGIAS

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.106172512122>

**Iulie Toman**

Doutorado em Educação, Mestrado em Educação Cultura e Comunicação.  
Professora do Estado do Rio de Janeiro em disciplinas de música, arte, mídias  
educacionais, pesquisa, projetos de intervenção e empreendedorismo.  
Tutora da Universidade Federal do Recôncavo Baiano

**RESUMO:** O trabalho aqui apresentado traz através de embasamento teórico a observação acadêmica quanto a utilização de tecnologias na prática educacional e diversos aspectos de contextualização em experiências pessoais no âmbito escolar em escola pública de segmento no Ensino Médio na disciplina de arte e também em curso de Empreendedorismo em projeto relacionado a linguagens artísticas, apresentando nesses relatos o sucesso de vivências tendo participação ativa de estudantes protagonistas em diversos aspectos na construção de competências e habilidades considerando a experiência pessoal de cada estudante nesse ambiente de aprendizagem sendo então além de proposta em documentos nesse misto de experiências e citações de autores, compreendida em aspectos de relevância e sucesso percebidos na apropriação de resultados projetados desde o planejamento e analisados em processo e conclusão.

**PALAVRAS-CHAVES:** Prática. Educação. Linguagem. Tecnologia.

## LANGUAGE TEACHING PRACTICES USING TECHNOLOGY

**ABSTRACT:** The work presented here brings, through a theoretical basis, the academic observation regarding the use of technologies in educational practice and various aspects of contextualization in personal experiences in the school context in a public high school segment in the discipline of art and also in the course of Entrepreneurship in project related to artistic languages, presenting in these reports the success of experiences with active participation of protagonist students in several aspects in the construction of competences and abilities considering the personal experience

of each student in this learning environment, being then, in addition to a proposal in documents in this mix of experiences and quotes from authors, understood in aspects of relevance and success perceived in the appropriation of projected results from planning and analyzed in process and conclusion.

**KEYWORDS:** Practice. Education. Language. Technology.

## INTRODUÇÃO

As práticas educacionais e tecnológicas na atualidade se permeiam em diversos momentos, sendo no contexto de construção podem estar inseridas em vivências de protagonismo estudantil e inclusive em práticas ativas contextualizadas em projetos a partir de problemas na abordagem proposta através do docente e na própria ação protagonista de identificação de algum problema e a busca de soluções.

O universo de tecnologias no ambiente educacional a cada momento se consolidam em novos recursos e novas tecnologias de maneira expansiva e algumas vezes de difícil condição em conhecimento da parte docente de todas, sendo empolgante saber da existência de algumas delas, pois mesmo na tentativa de abrangência ainda seria ineficaz considerar o conhecimento de todas pois na amplitude do globo terrestre sendo a tecnologia algo de proeminência contínua as novidades em aplicativos, sites, imersões, recursos e condições se tornam em imensa oferta de possibilidades no trabalho da educação. Assim sendo, mais ainda na atualidade se torna preciso um direcionamento docente nesse contexto de imensidão de tecnologia.

Tais situações precisam receber conotações extremamente favoráveis quanto a esse domínio, agregando bastante ao processo de educação construtivista em protagonismo educacional, pois os próprios estudantes dominam tecnologias muitas vezes mais do que o próprio docente e essa experiência pessoal agrega a ambos, além de permitir a inserção pessoal do estudante numa valorização e estímulo constantes a aprendizagem em ambiente de ensino numa troca contínua entre estudantes e docentes, sendo só nessa possibilidade o ganho incrível de interesse participativo e a percepção do aluno na condição de agente de produção.

Nesse artigo estão sendo trazidas algumas experiências docentes no intuito de exemplificar tais possibilidades num contexto de Educação Básica em aulas de conteúdos relacionados a linguagens artísticas na disciplina de arte e também em outras disciplinas de proposta mais específica de projetos.

O intuito dessa exposição de práticas docentes é a busca de reflexão quanto a utilização de tecnologias no cotidiano escolar e a observação docente em processo desde o planejamento a conclusão de objetivos em apropriação de resultados.

No ambiente escolar a interação entre estudantes e docentes permeia bastante as novas tecnologias, mesmo em realidades de poucos recursos e a abordagem trazida em novas tecnologias avançou em gerações mais recentes, sendo assim constitui também desafios docentes pois se fazem em processos totalmente diferentes entre décadas.

Um recurso de mensagens de algum tempo atrás hoje como auge de transmissão atualmente integra o cotidiano de estudantes considerados em geração de nativos digitais.

Internet, celular, redes sociais, aplicativos e outras condições midiáticas da comunicação em contínua transformação.

Essa ampliação também se insere na visão de mundo de estudantes quanto a alguma proposta de conteúdo em condições de realidade desses estudantes e aproveitando a quantidade de recursos de possível utilização no ensino e aprendizagem.

Então o conceito de Tecnologia Educacional também se torna amplamente estudado, pois o objetivo da utilização de recursos tecnológico na parte pedagógica em práticas inovadoras integra o meio acadêmico em pesquisas e análises, sendo a relação desse papel no ambiente escolar e a dificuldade de recursos tecnológicos em diversos espaços escolares teor de discussão, todavia a Tecnologia Educacional também pode se pautar em práticas de utilização, ou seja, tendo a definição da utilização em sala de aula e buscando maneiras de se trabalhar a realidade de cada contexto.

Também há algumas vezes bloqueio do próprio docente quanto a utilização de recursos tecnológicos de acesso pessoal.

Os smartphones se fazem em grande dilema sobre utilização favorável ou desfavorável, sendo uma resistência docente em alguns contextos e atitudes de insatisfação discente, talvez podendo esse equilíbrio se tornar presente no processo e entendimento da utilização tecnológica tendo os próprios estudantes ativos nessa construção de possibilidades.

Trazendo então tais reflexões nesse assunto é empolgante lembrar de Rubem Alves quanto cita quanto a educadores serem especialistas em amor, intérpretes de sonhos, antes de se tornarem especialistas em ferramentas do saber.

Se essa realidade estiver ativa o processo educacional, construtivista, tecnológico, protagonista e atual se torna possível e incrível.

## BASES TEÓRICAS E EXPERIÊNCIAS DOCENTES

A Base Nacional Comum Curricular BNCC prevê a possibilidade e utilização das tecnologias, explicitando a consolidação da aplicabilidade de recursos tecnológicos em toda Educação Básica numa citação de competência geral da utilização de tecnologias digitais de maneira crítica, significativa, reflexiva e ética em diversas práticas do cotidiano na comunicação e produção de conhecimentos assim como na resolução de problemas (BNCC, 2018)

Essa formação de estudantes apropriados de competências e habilidades é trazida constantemente na BNCC sendo portanto um incentivo a modernização de recursos utilizando tecnologia no ambiente educacional em práticas pedagógicas.

Algumas competências gerais no documento especificam mais diretamente sobre aplicabilidade da tecnologia (BNCC, 2018):

- Utilizar diferentes linguagens verbal, corporal, visual, sonora e digital, como conhecimentos ao expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos de entendimento mútuo.
- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais em se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.

Estando assim a tecnologia citada na BNCC em propostas de implementação no cotidiano de estudantes, pode se considerar essencial a utilização, pois além da adequação a Base Nacional Comum Curricular, a aproximação quanto a realidade dessa geração digital é proeminente, sendo um fator de possibilidade e expansão na compreensão estudantil.

As interações em ambientes virtuais, seja através de smartphones, tablets e diversos outros recursos tecnológicos já integram o universo de comunicação do estudante, cabendo ao professor estimular esse conhecimento na prática educacional, identificando possibilidades de utilização no meio digital seja através de pesquisas, grupos, produções, ambientes virtuais e outras alternativas.

O autor CANCLINI (2013) perpassa a vivência tecnológica em ambientes diversos e diferentes manifestações culturais em pintura, arquitetura, história em quadrinhos e simbologia de monumentos, refletindo sobre as migrações multidirecionais interligadas a tecnologias como o videoclipe entre outras, sendo da visão do autor o cruzamento entre o culto e o popular numa ideia de tradição autogerada em camadas populares quanto a noção de arte erudita acontecimento desconstrução quanto a ordens habituais.

Em HARASSIM (2005) há abordagem quanto ao ciberespaço e os sistemas de conexão entre pessoas ao redor do globo numa referência a sala de aula em qualquer lugar de acesso a internet, citando o autor de que o aluno ao se conectar na internet está tendo a possibilidade de transformar aquele dispositivo de tela numa janela ao mundo do saber.

Citação também pertinente ao assunto é trazida através de LÉVY (1993) sendo as tecnologias intelectuais apresentadas em meios e ambientes do pensamento em contribuição quanto a renovação cultural na história da própria inteligência.

MARCUSCHI (2010) apresenta a comunicação humana em influência do contexto histórico e social tendo gêneros dinâmicos considerando os gêneros a partir de necessidades de comunicação atendendo a necessidade de expressão do humano.

Quanto a RAMALHO (2010) as citações relacionadas a mídias sociais se tornam praticáveis em mídias sociais em objetivos pessoais e comerciais sendo a escrita do autor um incentivo a utilização de maneiras eficientes em relação ao conteúdo disponível na internet.

Outro autor de abordagem quanto a recursos tecnológicos educacionais, inclusive de sistema de Educação a Distância é RUMBLE (2003) quando apresenta os dimensionamentos em possibilidades similares na utilização da tecnologia citando como modificação somente a infraestrutura de atuação dos gestores havendo desafios também similares e ainda cita o autor sobre nesse cenário se buscar as mesmas competências comuns.

E tendo SIEMENS (2012) em literatura sobre teoria do Conectivismo estando o autor em participação de criação na proposta, essa abordagem se relaciona também na aplicabilidade da educação atual sendo o suporte teórico sobre a aprendizagem utilizando meios de conexões estabelecidas em redes propondo a mediação da tecnologia partindo de contextos na motivação e interação significativa em conhecimento construído.

As escolhas bibliográficas trazidas nesse artigo se estruturam através de autores totalmente reflexiva no contexto escolar quanto as tecnologias digitais, pois os estudantes costumam requisitar a inserção de suas vivências pessoais sejam sonoras ou de outros aspectos midiáticos buscando migrar do universo global o incentivo de práticas escolares, adquirindo recursos de telas se transformarem em mundos de saberes, expressando as produções de autoria em protagonismo estudantil, na aplicabilidade de mídias sociais em contexto educacional sendo trabalhadas competências e habilidades amplas de conexão, cabendo então no processo de interação de aula trabalhar através de tais recursos os conteúdos propostos.

Sobre as experiências docentes elencadas nesse artigo, todas estão inscritas em práticas de escola pública no segmento ensino médio.

Em aulas de arte o conteúdo de planejamento docente sendo iniciativa própria permeia as aulas em propostas de interação. Algumas dessas experiências exitosas:

- I Visitas virtuais a museus de preferência tendo recursos de trajeto no interior do museu. Um desses trabalhos é no do artista Monet em suas pinturas através de jardins, sendo a provocação inicial do processo de aula a interrogação quanto a paisagem avistada da janela de cada um em residência pessoal. As realidades trazidas no âmbito pessoal algumas vezes se apresentam de menor valia como se a apropriação pessoal se fizesse desvalorizada. Imagens inóspitas ou em declínio e a partir de estímulo docente os estudantes iniciam a busca de um olhar além.... vegetações ou paisagens diversas, trazendo a importância de si no contexto. Após a vivência o contato de pesquisa sobre Monet e a arte. Características e impressões de cada estudante quanto ao tipo de pintura e descobertas diversas sendo compartilhadas. Então a visita a residência de Monet tendo passeio interno em cada cômodo, a possibilidade de vivenciar o olhar através daquelas janelas de Giverny e do trajeto através de jardins, a pintura nessa perspectiva. Ainda no recurso tecnológico os estudantes buscam as obras de arte relacionadas ao ambiente daqueles jardins e identificam os recursos naturais do lugar em imagens semelhantes. Ao concluírem a experiência comumente há falas de satisfação, de nunca terem imaginado esse percurso, de divulgar entre as pessoas do social etc sendo algo lembrado em posterior condição de tempo. Nesse âmbito de utilização de recursos midiáticos na disciplina de arte também há experiências exitosas no trabalho através de sites do Google e do Google Cultura e Arte. Um mundo de possibilidades em pinturas, sons, moda, arquitetura e a busca de releitura de imagens de obras de arte a partir da observação e reprodução através de fotos tendo cada estudante buscado alguma obra de arte de sua escolha e na prática pessoal criado alguma similitude em relação a obra de arte em imagem pessoal, um exemplo, tendo a pintura da Mona Lisa a aluna utilizando imagem própria se produziu numa releitura da obra de arte sendo a própria releitura. Um estudante da turma esteve responsável em trabalhar as edições de imagens em aproximação e outros aspectos, posteriormente aconteceu impressão em papel brilhoso e a produção esteve sendo exibida em diversas ocasiões na escola e outros contextos educacionais. Assim também propostas tecnológicas de arte com a possibilidade de construção de obras de arte através de peças de jogo estando cada estudante em lugar diferente, muitas vezes na residência e assim montarem a obra de arte em conjunto conseguindo visualizar inclusive

o movimento de peças de outro estudante. Nesse recurso do site cultura algumas outras possibilidades foram experimentadas como a possibilidade de selfie e através de recursos do site se ter obras de arte aproximadas a estética pessoal. Também em recurso de pesquisa a possibilidade de criação sonora de Kandyski unindo música e cores em condições de composição pessoal inclusive com recurso de compartilhar a produção. Ainda nessas propostas utilizando tecnologia a vivência sonora em musicogramas (partituras musicais através de símbolos) em construção de grupo musical elaborado a partir de garrafas de plástico vazias e preenchidas de areia. As garrafas foram recolhidas do utilizado no lanche da escola, lavadas em grupos de alunos e transformadas em objetos sonoros acompanhando diversos musicogramas, tendo também acontecido apresentação pessoal. Os movimentos eram descritos através de vídeos tendo os estudantes ensaiado o contexto e apresentado a outras turmas.

- I Gravações de áudio no estilo rádonovela. Essa experiência aconteceu em turma de projetos em curso de empreendedorismo, tendo sido a situação problema o contexto de produção de conteúdo relacionado a preconceito. Os estudantes resolveram buscar através de pesquisa em formulário online divulgado em toda escola situações reais de preconceito vividos ou presenciados. Os relatos quando gravados eram feitos isentos de identificação pessoal. No formulário havia a solicitação de autorização na criação do áudio. Todos relatos recebidos tiveram consentimento de quem escreveu quanto a serem produzidos. As gravações foram feitas através de smartphones em pequeno ambiente adaptado na escola. Os alunos liam o relato em conjunto e numa proposta de encenação improvisado contextualizavam. Trocavam os estudantes encenando e refletiram bastante a partir de cada relato. Concomitante as gravações fizeram pesquisas sobre personagens da humanidade em proeminência através de áreas diversas tendo no percurso da vida passado em alguma situação de preconceito. A experiência além de horas de empolgação de gravações, regravações, inserção de fundo sonoro e muita descontração, rendeu a exposição do trabalho em semana cultural tendo os próprios alunos produtores criado um ambiente no auditório da escola de recepção a diversas turmas na exibição da proposta.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O assunto trazido no artigo é atual e primordial em discussões acadêmicas, sendo observado através de autores e relatos as possibilidades de práticas em tecnologias educacionais e quanto se deixa de aproveitar no contexto de participação estudantil no caso de resistência docente quanto a aplicabilidade tecnológica.

Todos autores pesquisados mostram a vivência tecnológica em algo possível e salutar, interessante citar a diversidade de áreas de tais autores, entretando no conjunto de encontro em opiniões do sucesso da vivência embasando ainda mais as práticas.

Essa proposição de embasamento científico traz maior conforto na aplicabilidade da tecnologia e principalmente em experiências de construção do estudante em competências e habilidades no trajeto de aprendizagem transformando, modificando e possibilitando o processo educacional em algo realmente significativo.

Sendo assim a conclusão desse trabalho é quanto ao incentivo de utilização em recursos tecnológicos na educação e construção de cada estudante, percebendo através do mesmo as contribuições ativas em todo processo seja em qualquer área de atuação docente.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

CANCLINI, N. Culturas Híbridas: estratégias entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp, 2013.

HARASSIM. Redes de aprendizagem: Um guia para o ensino e aprendizagem online. São Paulo: Senac, 2005.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. São Paulo: Ed. 34, 1993.

MARCUSCHI, Luiz Antônio.; Xavier, Antônio Carlos Santos (orgs.). Hipertexto e gêneros digitais. Rio de Janeiro: Lucerna, 2010

RAMALHO, José Antônio. Mídias Sociais. Elsevier: São Paulo, 2010

RUMBLE, G. A gestão dos sistemas de ensino a distância. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2003

SIEMENS, George. Conectivismo: teoria da aprendizagem digital. In: Aparici, R. (Org.). Conectados no ciberespaço. São Paulo: Paulinas, 2012.