



## A DIVERSIDADE DAS TIC'S NA ESCOLA, UMA PARCEIRA QUE DÁ CERTO: CINEMA NA ESCOLA

SOUSA, Esdras Wagner de<sup>1</sup>  
FASSHEBER, Daniela Monteiro<sup>2</sup>

### RESUMO

Esse trabalho pretende esboçar, resumidamente, como a pesquisa bibliográfica elaborada tem o intuito de rever as formas de avaliação escolar em sala de aula e trazer novas modalidades de avaliação dos alunos com dificuldades de aprendizagem e reforçando o conhecimento dos alunos que não apresentam alguma dificuldade em prender e descobrir outros casos e possíveis diagnósticos. Assim sendo, o artigo versa colaborar com a sociedade, sugerindo opções de atuação criativa em sala de aula ao educador, frente ao processo de ensino-aprendizagem. Dizemos novas ferramentas por ainda não serem muito difundidas no ambiente escolar, logo não são desconhecidas pela comunidade escolar no que tange discentes e docentes, apenas usadas em momentos eventuais ou oportunos e não no cotidiano escolar como forma de interação, inclusão, educação e avaliação do processo de ensino-aprendizagem no uso efetivo das TIC's (Tecnologias da Informação e Comunicação).

**Palavras-chave:** Arte do Cinema. Avaliação Escolar. Processo de ensino-aprendizagem. Educação didática-pedagógica e inclusão social. Tecnologias da Informação e Comunicação.

### 1. INTRODUÇÃO

A avaliação escolar junto com a dificuldade de aprendizagem de nossos alunos, somando a isso, a falta de interesse, conhecimento ou familiarização de nossos professores, relutância de gestores, família, pedagogos e representantes políticos em investir e a resistência de fazer uso da

---

<sup>1</sup> Graduação Técnica em Administração, IFES Campus Linhares. Graduação Técnica em Técnico em Informática Generalista, Escola Técnica ARTH Informática – Grupo Art ThC, Itanhaém São Paulo. Graduação em Bacharelado em Serviço Social, UNIMES, Campus Santos, São Paulo. Pós-Graduado em Especialização em Ciência Política, ISEIB, Timóteo, Minas Gerais. Pós-Graduado em Especialização em Ciência da Religião, FAVENI, Venda Nova do Imigrante, Espírito Santo. Pós-Graduando em Especialização em Sociologia, FASOUZA, Ipatinga, Minas Gerais. Pós-Graduando em Especialização em Serviço Social, FASOUZA, Ipatinga, Minas Gerais e desligando-se do vínculo empregatício de Auxiliar Operacional Nível V, na FRISUL Alimentos e Serviços Ltda., Aracajú, Sergipe (Matriz), filial Linhares, Espírito Santo. E-mail: esdraswagnerdesousa.1981@hotmail.com.

<sup>2</sup> Graduada em Administração, Contabilidade e Fisioterapia, pela UNILESTE - Universidade do Leste de Minas Gerais, Especialista em Fisioterapia Dermato Funcional, pela Faculdade Gama Filho; Saúde Pública com Ênfase em Saúde da Família, pela Faculdade Única e especialista em Gestão e Estratégia em EaD, pelo SENAC/ SP. Conteudista. Coordenadora pedagógica da FaSouza. E-mail: coordenadorapedagogica@faculdadefasouza.com.br.

tecnologia da informação e comunicação (TIC's) nos leva pensar sobre a criação de uma pesquisa bibliográfica, para auxiliar a educação escolar nas dificuldades de aprendizagem através da utilização das tecnologias da informação e comunicação, usando hardwares como um computador, um projetor de cinema (datashow) e softwares/aplicativos ou apps (um navegador de internet, site de busca e uma rede social interativa no nosso caso o Youtube).

Essa produção versa a contribuir e favorecer o acesso dos educandos e educadores da Educação Básica, das escolas municipais e estaduais, do estado do Espírito Santo e posteriormente, o ensino superior, à produção cinematográfica de diferentes categorias e gêneros e, para além, favorecer com o apoio de material, para a prática educativa e recursos disponibilizados pela própria Instituição de Ensino. Analisar e visualizar as produções cinematográficas, estabelecendo o diálogo entre a narrativa do cinema, os conhecimentos adquiridos ao longo da escolaridade básica e, os demais conhecimentos obtidos dentro e fora do ambiente escolar, incorporar a arte do cinema ao seu repertório cultural, ampliando assim, sua potencialidade no exercício de uma postura crítica, consciente e reflexiva na vida e no trabalho.

Os objetivos específicos concentram-se em proporcionar a fundamentação prática das tecnologias aplicadas à educação, conhecer os principais recursos tecnológicos e de comunicação e suas aplicações em ambientes educacionais, conhecer analisar, utilizar a Internet como veículo de pesquisa, comunicação e publicação de trabalhos, criar um projeto envolvendo o uso de tecnologias aplicadas à educação.

Nos dias atuais, com o avanço dos meios de comunicação e tecnologia, é importante oferecer a todos oportunidades de conhecer e aprender por meio de uma das principais linguagens da atualidade: a Linguagem Cinematográfica. Pode se dizer que o seu uso, como prática educativa, facilitaria significativamente o diálogo entre os conteúdos curriculares e os conhecimentos gerais e da atualidade.

Por intermédio da leitura e análise de imagens e de ferramentas utilizadas pelo cinema, o trabalho com essa linguagem, entre outros aspectos, contribui para o desenvolvimento da compreensão crítica do mundo e das novas tecnologias, tendo em vista os benefícios que proporciona à formação do aluno.

## 2. DESENVOLVIMENTO

Em um mundo cada vez mais globalizado, utilizar as novas tecnologias de forma integrada ao projeto pedagógico é uma maneira de se aproximar da geração que está nos bancos escolares, a opinião é de Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida (2010). De todos os seres viventes no nosso planeta, chamado Terra, o “homem” é o único capaz de produzir “arte”. Assim, desde os primórdios, a arte faz parte de nossas vidas, sempre nos diferenciando dos demais seres à nossa volta, pois por meio dela representamos o nosso mundo, expressamos nossos sentimentos e procuramos uma compreensão para aquilo que somos e fazemos (SALERA JÚNIOR, 2008).

Certamente, que sem a “arte”, a nossa vida seria incompleta, por que não teríamos essa “linguagem” para expressar, plenamente, todas as nossas emoções, paixões e sentimentos. A linguagem cotidiana ou, a linguagem científica dá conta de uma parte da realidade. No entanto, só a arte é capaz de dar conta daquilo que não pode ser enunciado, mas, que ainda assim e por isso mesmo, é essencial (FERREIRA, 2008).

Sobre o Cinema, Ferreira (2008), afirma que o Cinema é conhecido como a “Sétima Arte” e, é uma nova maneira de expressarmos nossas ideias, sensações, opiniões; constitui de um novo jeito de nos conectarmos com outras pessoas e com o mundo, ao nosso redor. Antes do surgimento do cinema, que ocorreu na passagem do século XIX para o século XX, isso era feito prioritariamente através das outras Seis Artes (Música, Dança, Pintura, Escultura, Literatura e Teatro). Mas, apesar de seu recente tempo de vida, o cinema já nos trouxe muitas possibilidades de encantamento, reflexão e aprendizado (apud. SALERA JUNIOR, 2008).

Vale ressaltar que, o uso dessa metodologia oportuniza aos alunos, o acesso ao conhecimento da linguagem audiovisual, apresenta-os ao cinema como sendo uma fonte de cultura, agente transmissor de conhecimento e comunicação nos mais diversos meios de comunicação; desenvolver a partir do gosto pelo cinema, o senso crítico, estético e cultural sobre nossa cidade, nosso estado, nosso país e o mundo de modo geral, possibilitar o debate interdisciplinar e transdisciplinar em torno de temáticas atuais apresentadas através de filmes e documentários (SALERA JUNIOR, 2008).

## 2.1. AS TIC'S

O vertiginoso desenvolvimento tecnológico dos últimos anos e a grande difusão das tecnologias de informação e comunicação (TIC ou TIC's) na sociedade, são dois aspectos marcantes

do nosso tempo e que merecem especial atenção, nomeadamente por todos os que, direta ou indiretamente, têm responsabilidades na educação. De fato, os computadores pessoais e as tecnologias digitais que lhe estão associadas tornaram-se parte integrante do dia a dia da sociedade contemporânea, sendo visíveis mudanças substanciais no modo como trabalhamos, como comunicamos uns com os outros, como produzimos, enfim, como vivemos. Nos mais diversos setores da atividade humana são não só reconhecidos o seu enorme potencial, como se vulgarizou a ideia de ser uma poderosa ferramenta para resolver problemas do quotidiano ao alcance de qualquer um (OLIVÁN, 2001, p. 255).

## 2.2. OS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

Em outras palavras, o mais importante é aprender como aprender, como construir e refinar novos significados. A meta cognição pode, assim, ser associada à resolução de problemas, quando, além de refletir sobre a solução, o indivíduo reflete sobre suas próprias abordagens ao problema. Essa reflexão pode gerar estratégias alternativas mais produtivas. O alvo do processo educativo passa a ser a habilidade de reflexividade e não o de memorização (CUNNINGHAN, 1993).

Em termos mais técnicos, PERKINS 1992, delinea cinco elementos que podem fazer parte de ambientes informatizados de aprendizagem (“bancos de informação”, “utensílios para processamento de símbolos”, “ferramentas de construção”, “bancos de fenômenos” e “gerenciador de tarefas”) e discute o impacto do construtivismo sobre esses ambientes, dependendo de quais deles são selecionados.

Os bancos de informação são depósitos de informação, como livros-texto, livros de referência ou banco de dados informatizados. Utensílios para processamento de símbolos são superfícies para manipulação de símbolos como, por exemplo, blocos de notas ou processadores de texto. Ferramentas para construção são conjuntos de componentes que fornecem materiais para atividade de construção como, por exemplo, uma linguagem de programação. Bancos de fenômenos são exemplos de fenômenos a serem estudados. Finalmente, gerenciadores de tarefas estabelecem as tarefas de aprendizagem, monitoram o progresso e avaliam os resultados (SAMPAIO, 1999).

A maior ênfase num desses componentes do que em outros pode levar a diferentes configurações de projetos de inovação tecnológica na educação. Uma sala de aula tradicional, por exemplo, prioriza os bancos de informação e os utensílios para processamento de símbolos. O professor tradicional, em geral, faz o papel de gerenciador de tarefas. Em softwares educacionais do

tipo tutoriais ou de exercício e prática, o computador tem um forte papel de gerenciador de tarefas, uma vez que estabelece a sequência de tópicos a serem trabalhados e os objetivos a serem alcançados (VALENTE, 1999).

PERKINS 1992, classifica como construtivista o ambiente de aprendizagem que ofereça ao aluno ferramentas de construção e a possibilidade de interação com a realidade, muitas vezes simulada. O computador é usado como ferramenta para gravar, analisar e comunicar interpretações da informação entre os participantes. O estudante deverá construir seu próprio banco de informações e assumir a responsabilidade pelo gerenciamento das tarefas de aprendizagem. Se, por um lado, o construtivismo tem sido considerado, hoje em dia, uma abordagem mais adequada para se compreender a cognição humana, como pode ser visto pela ampla aceitação que alcançou recentemente, por outro, é verdade que esse referencial permanece ainda mais descritivo do que prescritivo e que há necessidade de pesquisa para testar, validar e/ou alterar as perspectivas de desenho instrucional que ele oferece. Algumas tentativas têm sido feitas nesse sentido. A seção seguinte oferece um panorama das principais alternativas propostas pelos especialistas da área (JONASSEN, 1991).

### **2.3. COMPUTADOR E A INTERNET: MÉTODOS EM SALA DE AULA**

Poderoso em recursos, velocidade, comunicação e programas os computadores permitem criar um espaço de pesquisa amplo, através de possibilidades de similar situação, testam conhecimentos, desmembram conteúdos, pode-se descobrir novos conceitos, lugares e ideias. Permitem produzir novos textos, avaliações, experiências, analisando algo pronto, pondo em choque o contexto do trabalho. Além de servir de apoio para produzir outros textos, criando-se assim, a busca individual ou coletiva. O computador interligado a rede Internet é o equipamento tecnológico mais poderoso para o ensino e aprendizagem, como aborda MORAN 2002, com a Internet podemos modificar mais facilmente a forma de ensinar e aprender tanto nos cursos presenciais como nos cursos à distância.

MORAN 2002, ainda afirma que para que esse processo ocorra de modo significativo é importante que o docente conheça a situação concreta do espaço físico disponível para o seu trabalho com as tecnologias, é pertinente cogitar que ele deve levar em conta: o número de alunos existente na sala de aula, quais são as tecnologias disponíveis, a duração do tempo de sua aula, a

interação pedagógica do grupo escolar, ou seja, a união e participação da direção, corpo docente, funcionários nesse processo e acima de tudo estabelecer uma relação saudável e empática com os alunos, pois é a partir dessa relação harmônica e prazerosa que nascerá nos discentes a prontidão para aprender.

#### **2.4. A IMPORTÂNCIA DA FORMAÇÃO TECNOLÓGICA DO PROFESSOR**

De um ponto de vista cultural e pedagógico, a existência dos meios audiovisuais de comunicação de massa cria uma situação totalmente inédita. É preciso que se diga em sua situação é eminentemente incômoda [...] os professores precisam, senão ultrapassar, pelo menos alcançar seus alunos. Não é impertinente pensar que os programas de iniciação destinados às crianças deveriam ser ministrados primeiro aos professores. Senão, seria como se um analfabeto tivesse pretensão de ensinar a alguém que já sabe ler o bom uso da língua (TARDY, 1976, p. 26).

O texto de Tardy, apesar de ter 20 anos de escrito, ainda permanece atual e traz consequências das mudanças tecnológicas contemporânea. O uso da tecnologia vem mudando aspecto da sociedade. E a escola como parte importante da construção da vida em sociedade vem sofrendo alterações visíveis no processo de ensino e da aprendizagem. Essa modificação faz com que, hoje o professor precise compreender e criar competência de trabalho de maneira consciente, para levar os seus alunos a interpretar de modo racional os diversos tipos de conhecimento que englobam os processos educativos, quebrando assim, a tradicional aula expositiva.

### **3. METODOLOGIA DE ENSINO**

Usar o Laboratório de Informática sempre que possível, além da utilização de outros meios de comunicação. Apresentar a origem do cinema, os tipos de filmes, duração, formas e meios de comunicação usados em cada tipo, e a linguagem utilizada por eles. Além dos conceitos de roteiro, produção, edição, áudio e fotografia, usados e utilizados no cinema.

Trabalhar em sala de aula de maneira lúdica, séria, educativa e prazerosa as disciplinas dos componentes curriculares escolares usando das ferramentas digitais que a informática proporciona e disponibiliza de maneira on-line ou off-line, fazer uso da Internet para expandir e ampliar o conhecimento tanto do educador como do educando, fazer parte da era digital, usar os

computadores e bem como outros dispositivos eletrônicos que permitam criar uma nova concepção ou um novo conceito de educar, de ensinar, de agregar valor e conhecimento, praticando a inclusão social e digital, é o *Educare* (passar informação) e o *Educere* (extrair o resultado da informação passada) do grego – sendo praticado no Youtube e num Datashow, tendo como uma técnica educativa o avanço da tecnologia da informação e comunicação, apoderando-se das mesmas de maneira a cooperar com construção do contínuo processo de ensino-aprendizagem, quebrando assim as barreiras da dificuldade de aprendizagem, tendo a tecnologia como aliada a metodologia da educação escolar (FREIRE, 1975).

#### 4. CINEMA NA ESCOLA

Salienta-se que, uma parede lisa, reta e toda branca ou um quadro branco e se possível uma tela de projeção de imagem, até mesmo um pano branco de tamanho considerável a de um lençol ou toalha de mesa brancos, ressaltando de se tratar de materiais didáticos de fácil acesso e de aquisição de baixo custo financeiro, outros podem ser encontrados gratuitamente e por fim uma Internet banda larga com velocidade de acesso suficientemente adequada a demanda escolar, modems e roteadores em bom estado de uso e acesso à rede via cabo, Wireless ou Wi-Fi com sinal de qualidade, um computador e um projetor de imagem, logo têm-se o necessário para uma aula na didática proposta: A DIVERSIDADE DAS TIC'S NA ESCOLA, UMA PARCEIRA QUE DÁ CERTO: CINEMA NA ESCOLA (Grifo nosso).

Ressalta-se também que, a Arte como metodologia didático-pedagógica, aplicada no processo de ensino-aprendizagem de maneira lúdica e ao mesmo tempo com seriedade é capaz de ensinar através de estímulos desenvolvidos no aluno, por possuir dispositivos que prendem a atenção do educando, envolvendo-o num enredo que o leva a interessar-se pelo assunto proposto em aula, tendo em vista o Cinema ser uma “Arte” desenvolvida pelo homem que usa recursos de som, áudio e imagem, além de meios informáticos e automáticos de mecanismos ligados as TIC's (Tecnologias da Comunicação e Informação ou NTIC's – Novas Tecnologias de Informação e Comunicação para seu produto final ser um vídeo ou um filme cinematográfico com o intuito de passar a informação de maneira precisa, seja ela de natureza real ou fictícia, voltada especificamente para a educação ou outra área que permita tomar emprestado seu conteúdo de forma explicar, orientar e nortear o

aprendizado do aluno, até mesmo exemplificar de forma materializada numa representação de papeis, cenários e personagens, arte e vida que se imitam parafraseando-se SALERA JUNIOR, 2008.

Pode-se frisar que a arte, nesse caso o Cinema, como método educativo permite-se, mesmo que de forma científica, reproduzir emoções, despertar sensações, numa linguagem que o aluno consiga assimilar seu conhecimento, de uma maneira que o mesmo, possa interpretar o significado da representação assistida, assim há uma troca de saberes, comparando-os com sua realidade e os temas a eles propostos como aulas, tenha a capacidade de correlatar a realidade em sua volta com a arte da interpretação, ou seja, que esse aluno perceba o significado que existe no paralelo da vida, aprenda a ler as entrelinhas e refletir sobre os desafios a ele proposto e superar as adversidades e saber conviver com as diversidades, que seja despertado nele decodificar a mensagem a ele informada através da “Arte” do Cinema fechando-se com FERREIRA, 2008.

Nota-se que o mundo evoluiu, a tecnologia evoluiu, logo o Cinema como “Arte”, também evoluiu o passar do tempo, hoje a linguagem cinematográfica está apoiada no uso da informática para tornar cada vez mais verossimilhante suas cenas com a realidade atual, ou contada como narrações, histórias, crônicas, documentários, séries que de alguma forma desperta um olhar reflexivo sobre a vida e meio em que se vive. A “Arte” como um todo tem o poder de fascinar e expressar a mais diversas formas de reações, sensações, sentimentos, emoções, consegue traduzir a vida como ela é através das lentes de uma câmera filmadora relendo-se SALERA JUNIOR, 2008.

Todavia, fala-se que o intuito dessa pesquisa bibliográfica é levar nossos educadores e educandos a refletir que a “Arte”, “Cinema”, “Tecnologia”, “Informática”, “Comunicação” está ao alcance de todos e que tem o potencial de mudar a forma de educar e até mesmo de ensinar, de aprender e para que isso ocorra faz-se necessário que escola, educador e educando estejam inseridos de maneira o mais atualizados possíveis nesses meios tecnológicos, cabendo a sociedade bem como, a comunidade acadêmica, escolar, científica viver e ver a educação como a “Arte” de ensinar através e aprender das mais diversas formas de expressão de vida, mesmo que seja na linguagem cotidiana essa “Arte” como educação também é uma forma de inclusão social e educacional, manifestas cultura e linguagem de um grupo ou representa uma realidade social ou de uma parcela da sociedade em específico, é uma forma livre de mostrar o que tem-se que aprender.

Sabe-se que o Cinema como “Arte”, é um agente transmissor de conhecimento, de cultura, um mecanismo que permite ter acesso a informações de qualidade e precisa, que através desse dispositivo consegue-se relacionar educação escolar com cultura, difundir o senso crítico dos alunos

bem como, ser uma ferramenta usada como aliada do educador ao transmitir seu conhecimento, de maneira óbvia e real ao seu aluno e sem a radicalização do giz, da lousa e dos livros didáticos, mais uma maneira de explicar o mundo e a sociedade em que se vive, a região geográfica em que está inserido, expondo seus hábitos e costumes, integrando disciplinas de maneira interdisciplinar e transdisciplinar, permitindo-se uma intercâmbio de culturas, no derrubar das fronteiras digitais, no que tange explorar as variedades e opções de ensinar e aprender que tornou-se o mundo, o Cinema dentro do mundo digital, do espaço cibernético aproxima pessoas fazendo do planeta e do mundo, uma grande aldeia global, dessa forma consegue-se falar e interpretar todos os idiomas, pois essa técnica permite todos falarem a mesma língua, respeitando as peculiaridades de cada indivíduo ou povo novamente em SALERA JUNIOR, 2008.

Nos diversos setores onde se desenrola a atividade humana, não sendo apenas reconhecidos o seu enorme potencial e também sua capacidade de educar, ensinar, aprender, mudar, formar e fazer acontecer, de mostrar um olhar crítico, abre-se um leque de oportunidades de se trabalhar com essas tecnologias, tendo-se em vista que já foi vulgarizada essa ideia de que essas tecnologias seriam armas poderosas usadas como ferramentas educacionais didático-pedagógicas no intuito de resolver os problemas cotidianos nessa caso da educação ao alcance de qualquer um, assim sendo concordou-se com OLIVÁN, 2001.

CUNNINGHAN, 1993, nos faz refletir que o que importa é prender e como aprender, como construir e refinar, filtrar, decodificar, significar e ressignificar, empoderar, emancipar, apoderar-se com resiliência desse aprender no processo de ensino-aprendizagem, colocar-se no lugar de educador e educando, permitindo-se abrir para uma nova opção de estudar, é um novo significado ao conceito de apropriar-se da busca pelo conhecimento. Pode-se sim associar soluções de problemas com a meta cognição, quando vai além de refletir novas possibilidades sobre a solução de um dado problema, levar o indivíduo a refletir, estimular o sujeito a pensar, repensar, raciocinar sobre suas próprias abordagens existenciais quando entre uma zona de convergência, enfrenta um atrito e é preciso saber buscar o equilíbrio com sabedoria e inteligência emocional para normalizar seu estado natural, satisfazer a busca pela resposta ao problema, é dar a possibilidade do cidadão sair do desconforto com seus próprios argumentos, satisfazendo seu estado de bem estar natural, onde ele não se fixa na zona de conforto, mas tem estratégias e ferramentas para superá-la e sendo autor de sua própria existência. Esse tipo de reflexão mais profunda, pode gerar alternativas de

maiores possibilidades de um ser racional capaz de controlar suas emoções e superar as dificuldades usando essas alternativas como estratégias de aprendizagem mais produtivas.

Aqui o alvo do processo educativo é ensinar e preparar um cidadão para a habilidade de flexibilidade e não, o de memorização, como seria a Linguagem de PNL (Programação Neuro Linguística). Esse artifício, faz com que o sujeito passe a analisar as possibilidades e impossibilidades e, que tenha a capacidade e, escolha pela opção mais viável, equilibrando seus extintos. Não o deixando à vontade nos *status quo* e sim, paralelo a ele, para não perder o processo de construção de uma mente pensante e reflexiva.

PERKINS, 1992, fala em termos mais técnicos, onde se delinea cinco elementos, os quais tem o poder de se fazerem partes de ambientes informatizados, com intuito educacional, escolar, de ensino-aprendizagem bem como, recursos didáticos-pedagógicos esboçando (“bancos de informação”, “utensílios para processamento de símbolos”, “ferramentas de construção”, “bancos de fenômenos” e “gerenciador de tarefas”) e discutindo acerca do construtivismo, o qual causa impacto num nível considerado profundo sobre esses ambientes educacionais, gerando uma co dependência dos quais serão selecionados e, para qual finalidade serão usados.

O uso da abordagem do construtivismo tem sido considerado, hoje em dia, a mais adequada para se compreender a cognição humana. A forma como cada ser humano consegue assimilar o seus conhecimentos e processar essas informações, como pode ser visto pela ampla aceitação que alcançou recentemente, por outro, é verdade, também, que esse referencial permanece ainda mais descritivo, porquê ainda não se pode afirmar ao certo, que isso provoca o desenvolvimento intelectual do indivíduo naturalmente, não de maneira forçada ou induzida e sim, apenas com intervenções humanas no uso da tecnologia da informação e comunicação, que mesmo sendo prescritivo, ainda tem muito a ser estudado, sobre esse campo do conhecimento humano e que há necessidade de pesquisa para testar, validar e/ou alterar as perspectivas de desenho instrucional que ele oferece, todavia ainda carece de estudos mais aprofundados e experimentos mais aprimorados. Algumas tentativas têm sido feitas nesse sentido de concretizar essas observações.

A seção seguinte segundo JONASSEN, 1991, oferece um panorama das principais alternativas propostas pelos especialistas da área de tecnologia em educação, profissionais esses que, buscam constantemente decifrar como a mente humana aprende.

Em MORAN, 2002, aborda-se que, o computador tem um poder de recursos, velocidade, comunicação e programas (softwares), permitindo-se criar um espaço ampliado para a atividades de

pesquisa, permite simular situações problemas, similares com o cotidiano da vida real, usando o espaço virtual, criando, uma ciber cultura, testando assim, conhecimentos, agrupando, desagrupando e reagrupando conteúdos, criando e recriando seus membros e desmembrando os mesmos em seus conceitos, logo, pôde-se descobrir novas verdades, com novas realidades ou alterar o significado de verdades reais atuais, dando lugar a novas possibilidades, ideias e lugares a serem descobertos.

Permite-se com esse recurso, produzir novos textos através de textos passados ou ultrapassados, contrastou o antigo com o atual o novo com o velho, o usado e o que caiu em desuso, os conceitos de avaliação, experiências, mudaram quando colocado em xeque o contexto do trabalho ao analisar algo pronto com algo inacabado. Além desse aparato todo, criou-se assim, a possibilidade de buscas individuais e coletivas, de acordo com necessidade da realidade de cada indivíduo ou grupo.

Logo, um computador quando ligado à rede de Internet, tornou-se um equipamento tecnológico mais poderoso em disseminar informação e comunicação no processo de ensino-aprendizagem, através dele, outros mecanismos vieram a existir com esse mesmo intuito, aproximar através da rede os que estão longe. Falou-se que com uso da Internet, pode-se modificar, facilmente a forma de ensinar, adaptar, criar, modificar, alterar, aprimorar a metodologia de ensino e aprendizagem, novas formas de educação ganharam vida e aprender nos cursos presenciais como nos cursos de Educação a Distância (EAD), com a mesma capacidade e qualidade de oferta de ensino e educação sem desmerecer as mesmas.

MORAN, 2002, ainda afirma que, há uma necessidade significativa, é importante que, o professor conheça a real situação do espaço físico disponibilizado, para sua atuação concreta com essas tecnologias, é oportuno que o docente, deve-se considerar o quantitativo de alunos em sala de aula, as tecnologias disponíveis para realizar seu trabalho, o tempo de duração de cada aula por disciplina, a interação pedagógica da comunidade escolar e do grupo de profissionais em educação, ou seja, a união e participação da direção, corpo docente, funcionários, nesse processo se faz necessária, unânime também, é estabelecer relações saudáveis, ter altruísmo e empatia com os discentes, é daqui desse ponto, que começa uma relação harmoniosa, que produzira prazer nos alunos e se colocarem em prontidão-disposição para aprender.

TARDY, 1976. p. 26, aponta, resumidamente, que do ponto de vista cultural e didático-pedagógico, os recursos existentes dos meios audiovisuais de comunicação e informação em massa, pode-se criar situações totalmente inéditas em sala aula quando bem usados esses mecanismos ou

em qualquer outro espaço que permita intervenção desses dispositivos em seu meio de atuação. O autor, também, deixou claro que os professores, corpo docente bem como equipe técnica escolar, colaboradores precisam, não só ultrapassar, mas alcançar de forma objetiva seu alunado com seu conteúdo sendo falado por meio dessas técnicas de aula. Todavia, antes desses programas de iniciação serem aplicados as crianças, já que foram pensados e criados para elas, deveriam ser destinados primeiramente aos professores, ministrados a esses de forma a terem familiaridade e intimidade com o sistema de educação em TIC's, seria pertinente que primeiro os docentes tivessem a experiência para depois repassar essas informações com maior autonomia, qualidade, propriedade e domínio dessas tecnologias aqui abordadas. Caso o professor não se reconheça nessas tecnologias, não as domine, ou ao menos, tenha conhecimento prévio e básico sobre elas, poder-se-ia considerar esse professor como analfabeto que se teve a intenção de passar seus ensinamentos a alguém que já sabe ler e escrever e tem o bom domínio da língua, nesse caso da linguagem de computação, informática e cinematográfica.

Mesmo tendo-se passados mais de 20 anos após Tardy ter escrito seu texto, suas colocações frente as mudanças tecnológicas contemporâneas ainda trazem consequências, das revoluções que continuam atuais e atualizadas no âmbito tecnológico educacional. A sociedade vem mudando-se seu aspecto natural, de acordo com as mudanças no uso da tecnologia. Então, a escola é uma parte importante da construção dessa sociedade, já que é formada por uma parcela da mesma, formando cidadãos aptos a viver em sociedade, e preparados para o mercado de trabalho, a escola, vem sofrendo alterações visíveis em sua estrutura social no que tange ao processo de ensino e da aprendizagem.

Essa modificação fez-se com que, hoje, o professor precise compreender sua área de trabalho e suas possibilidades de livre criatividade das suas dinâmicas de aulas, sua atuação como sujeito que transmite conhecimento e informação, criando competências, habilidade e agilidade de maneira consciente, levando, seus alunos a interpretação racional, das formas mais diversas de conhecimento e aquisição desse, onde englobam-se os processos educativos, quebrou-se assim, a tradicional aula expositiva: quadro negro, giz, livros, cadernos, lápis, canetas e borrachas, reproduzindo o que o professor fala de maneira decorada e não aprendida com crítica própria em relação ao conteúdo e noção intelectual do que lhe foi transmitido.

SAMPAIO, 1999, contribui expondo que os gerenciadores de tarefas, estabelecem as tarefas relacionadas a aprendizagem, fazendo o monitoramento do progresso de aprendizagem e,

avaliam os resultados do processo de ensino-aprendizagem, não deixando de ser uma ferramenta de avaliação e de proposta de conteúdo didático-pedagógico educacional.

Há informação que, um maior investimento em um desses componentes citados, e outros que não sofreram ou tiveram pouco investimento, os resultados configuraram-se em projetos de inovação tecnológica na educação mais ou menos elevados, com ênfase diferenciada de forma em seu produto final com resultados, a informação armazenada. Logo na sala de aula tradicional, a exemplo viu-se que a priorização é nos bancos de dados de informações e usando com utensílios de processamento os símbolos. O professor tradicional geralmente, é que gerência as tarefas, seu papel é o de controlar a distribuição das informações. Atualmente, os softwares educacionais voltado a tutoriais, ou de práticas e exercícios, o computador que tem o papel de gerenciador de tarefas, de forte influência sobre o ensino e aprendizagem, isso porque, uma vez que estabelece a sequência de tópicos a serem trabalhados e os objetivos a serem alcançados afirma-se, VALENTE, 1999.

PERKINS, 1992, classifica-se como construtivista o ambiente de aprendizagem que ofereça ao aluno ferramentas de construção e a possibilidade de interação com a realidade, muitas vezes simulada, denomina-se, realidade virtual em dimensões. O computador é usado como ferramenta para gravar, analisar e comunicar interpretações da informação entre os participantes e demonstrar os resultados. O estudante deverá construir seu próprio banco de informações ou banco de dados e assumir a responsabilidade pelo gerenciamento das tarefas de aprendizagem, ou seja, ele será o gestor do seu processo de aquisição de conhecimento, responsável pela sua aprendizagem, irá se apoderar das informações por ele adquiridas ao envolver-se com essa realidade sintética.

Trabalha-se em sala de maneira lúdica, séria, educativa e prazerosa as disciplinas dos componentes curriculares escolares, usou-se das ferramentas digitais que a informática proporciona e disponibiliza de maneira on-line ou off-line, fez-se o uso da Internet para expandir e ampliar o conhecimento tanto do educador como do educando, faz-se parte da era digital, usou-se os computadores e bem como outros dispositivos eletrônicos que permitiu-se criar uma nova concepção, um novo conceito de educar, de ensinar, de agregar valor e conhecimento, praticou-se a inclusão social e digital, ao passar-se informação e o extrair-se o resultado da informação passada sendo praticado no uso da tecnologia, teve-se como uma técnica educativa o avanço da tecnologia da informação e comunicação, apoderou-se das mesmas de maneira a cooperou-se com construção do contínuo processo de ensino-aprendizagem, quebrou-se assim as barreiras da dificuldade de

aprendizagem, teve-se a tecnologia como aliada a metodologia da educação escolar (FREIRE, 1975).

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos específicos foram explicar o fundamento e as práticas das tecnologias voltadas à educação, conhecer os recursos tecnológicos da informação e comunicação e como principais a linguagem da informática e da “Arte” do Cinema, bem como, esses são aplicados, distribuídos e reproduzidos dentro do ambiente educacional, levando a uma análise desses processos midiáticos educacionais, reconhecendo o papel da Internet ao utilizar-se da mesma para fins educacionais, todavia um veículo de pesquisa que carece ser explorado com qualidade e com uso de filtros, que essa ferramenta permite-se publicar trabalhos, criar pesquisas bibliográficas, criar projetos que envolvam o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação aplicadas a realidade escolar educacional, como por exemplo, assistir um filme e reproduzir o mesmo no uso da filmagem e ser publicado na Internet como respostas ao retorno do uso desses dispositivos tecnológicos em sala de aula.

Na contemporaneidade, os meios de comunicação e informação tiveram um avanço significativo, a tecnologia inova-se dia após dia, daí a importância e necessidade de oferecer-se oportunidades de todos conhecerem e aprenderem, terem contato, por meios das principais linguagens da atualidade: Linguagem Cinematográfica que hoje está disponível em resolução de computação gráfica e de duas dimensões até cinco dimensões, a Linguagem de Informática ou Linguagem de Computador e a Linguagem de Áudio e Vídeo.

Logo podendo dizer-se que ao usar esses recursos como práticas educativas, como alternativas viáveis de ensinar e aprender, de se fazer entender, de se explicar, significativamente facilitaria o diálogo que existe entre os conteúdos curriculares e os conhecimentos gerais sobre a atualidades. Sendo intermediado por uma leitura e análise de imagens e de ferramentas que são típicas e utilizadas pelo universo do Cinema atrelado à Informática, o trabalho com essas linguagens, dentre outros aspectos que tangem a vivência escolar, tende a contribuir para um desenvolvimento crítico da compreensão do mundo em que vivemos e da realidade que estamos inseridos, logo se faz entender o objetivo das Novas Tecnologias na Educação, tendo em vista ser beneficiado o aluno,

proporcionado ao mesmo uma formação completa e uma visão ampliada de mundo e conhecimento, é solo fértil, terra vasta a ser explorada.

Ao vislumbrar que o mundo está tornando-se cada vez mais globalizado, se faz necessário, a inserção do uso das novas tecnologias no âmbito escolar, educacional e acadêmico, integrados ao projeto didático e pedagógico da instituição de ensino e educação, com uso de ferramentas positivas afim de auxiliar o professor em suas opções de condutas ao lecionar suas aulas, diversificando e aumentando sua visão de ministrar aulas bem como, ampliando suas possibilidades de sucesso no magistério.

Assim, busca-se preparar, cada vez mais, futuros cidadãos e profissionais para a sociedade e mercado de trabalho, na expectativa de aproximar todas as gerações que estão nos bancos da escola ou fora dela e principalmente, desempenhar as funções em prol da busca da presença constante do aluno, evitando níveis de evasão e absenteísmo. O educador pode se sentir frustrado, quando se culpa pela falta de interesse do aluno, pela escola ou pela disciplina ou, o professor pode acreditar que falhou na metodologia de ensino escolhida para expor sua disciplina, por ser considerada arcaica, imutável ou, por fugir da realidade ou vivência dos alunos de sua classe, por causa do meio que estão inseridos, de seus históricos de vida e trajetórias escolares. Esse relato, tem conformidade com a opinião da Educadora Especialista em Tecnologia Escolar e Pesquisadora da PUC-SP (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida da qual acordamos e destrinchamos sua fala, ao interpretar suas colocações.

Nos últimos anos, o desenvolvimento tecnológico corrido e sua difusão em massa atingiu em grande escala os meios de comunicação e informação (TIC ou TIC's ou NTIC's) chegando à sociedade em tempo rápido, esses aspectos são marcantes e são considerados dois potenciais educacionais do nosso tempo, merecendo atenção especial, pois, de forma direta ou indireta, estão encarregados da responsabilidade de disseminar a educação na comunidade escolar e na atual sociedade.

Fato é que em dias atuais, os computadores pessoais juntamente, com as tecnologias digitais nos quais estão integradas, se associam, tornando-se integrante parte do dia a dia da sociedade contemporânea, deixando visíveis suas colaborações, sendo as mudanças substanciais, refletindo no nosso modo de trabalho e como o desenvolvemos, como se dá nossa comunicação uns com os outros, como produzimos nosso aprendizado e conhecimento e por fim, como se dá a forma em que vivemos.

Enfatiza-se que, os bancos de informação, não deixam de ser depósitos de informações, ou seja, a grosso modo, guardam arquivos, documentos consideráveis como livros-texto, livros de referência ou banco de dados informatizados. Esses bancos de dados são vistos como utensílios que processam símbolos, para uma melhor compreensão, são superfícies onde acontece a manipulação de símbolos, blocos de notas ou processadores de texto. Também, podem ser traduzidos em ferramentas que se constrói essas informações, são conhecidos como conjuntos de componentes que fornecem materiais para a atividade de construção de uma informação a ser armazenada, como exemplo dado no parágrafo referente a essa consideração em seu desenvolvimento, uma linguagem de programação. Logo, bancos de fenômenos também, são exemplos a serem estudados e informações a serem armazenadas.

A Metodologia de Ensino se refere, basicamente, no uso do laboratório de Informática, frequentemente, a utilização dos meios de comunicação e informação disponíveis. Delineou-se a origem do cinema, os tipos de filmes, a duração, formas e meios de comunicação e informação e suas linguagens. Conceituou-se roteiro, produção, edição, som, áudio, vídeo e fotografias usados na linguagem cinematográfica, teatro, televisão, novelas, séries, filmes, música, dramaturgia e comunicação social como meio de informação e comunicação.

Por fim, sabe-se que nada é totalmente conclusivo. Considera-se finalmente que esse trabalho de pesquisa bibliográfica, teve o objetivo de colaborar com a sociedade, dando mais algumas opções de atuação criativa em sala de aula ao educador, frente ao processo de ensino-aprendizagem, ao repassar sua disciplina de maneira mais dinâmica aos seus alunos onde esses aprendam de maneira prazerosa e interativa, facilitando a avaliação educacional e melhor rendimento disciplinar escolar.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Bianconcini Elizabeth Maria. Maria Elizabeth de Almeida fala sobre tecnologia na sala de aula. **Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida alerta que o currículo escolar não pode continuar dissociado das novas possibilidades tecnológicas.** In (org.). FERNANDES, Elisângela. São Paulo: Revista Nova Escola, 2022, Gestão, Notícias, 01 de jun. 2010. Disponível em: <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/627/maria-elizabeth-de-almeida-fala-sobre-tecnologia-na-sala-de-aula>. Acesso em: 18 abr. 2022.

ALMEIDA, José Fernando. **Educação e Informática.** 19. ed. São Paulo: Cortez, 1987.

CUNNINGHAM, Donald J., DUFFY, Thomas M., KNUTH, Randy A. 1993. **The Textbook of the**

**future.** In: MCKNIGHT, C., DILLON, A., RICHARDSON, J. (Eds.). Hypertext: a psychological perspective. New York: Ellis Horwood.

BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**, 1996.

E, Ellen. **Educação**. Casa Publicadora Brasileira, 1996.

FERREIRA, Marcos Ramon Gomes. 2008. **Projeto Cinema e Filosofia na Escola**. Disponível em: <http://blogdocolun.blogspot.com/2008/08/projeto-cinema-e-filosofia-na-escola.html>. Acesso em: 18 abr. 2022.

FERREIRA, Marcos Ramon Gomes. **Projeto Cinema e Filosofia na Escola**. São Paulo: Blog do Colun. Apud SALERA JUNIOR, Giovanni. Projeto Cinema na Escola. Gurupi (TO): Blog Recanto das Letras. Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/artigos/1557772>. Acesso em: 18 abr. 2021.

FERREIRA, Marcos Ramon Gomes. **Projeto Cinema e Filosofia na Escola**. São Paulo: Blog do Colun. Apud SALERA JUNIOR, Giovanni. Projeto Cinema na Escola. In (org.). Gurupi (TO): Blog Recanto das Letras. Disponível em: <http://blogdocolun.blogspot.com/2008/08/projeto-cinema-e-filosofia-na-escola.html>. Acesso em: 18 abr. 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1975.

JONASSEN, David H. 1991. **Objectivism versus Constructivism: Do We Need a New Philosophical Paradigm?** *Educational Technology Research & Development*, v.39, n.3, p.5-14.

JONASSEN, David H. 1996. **Using Mindtools to Develop Critical Thinking and Foster Collaboration in Schools**. In: JONASSEN, D.H. (Ed.). *Computers in the Classroom: Mindtools for Critical Thinking*. NJ: Prentice Hall.

MORAN, José M; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Marilda A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 5. ed. São Paulo: Papiros, 2002.

NÓNIO (2002) – **Estratégias para a acção – As TIC na educação**. Lisboa, Programa-Nónio Século XXI, Ministério da Educação - DAPP. 2002.

OLIVÁN, Castells Manuel. **A sociedade em rede**. v.1. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001. in *A era da informação: Economia, sociedade e cultura*. p. 255.

PERKINS, David N. 1992. **Technology Meets Constructivism: Do They Make a Marriage?** In: DUFFY, T.M., JONASSEN, D.H. (Eds.). *Constructivism and the Technology of Instruction: A Conversation*. NJ: Lawrence Erlbaum

Prefeitura Municipal de Gurupi. 2008. **Projeto A Escola vai ao Cinema**. Gurupi (TO). 6p.

SALERA JÚNIOR, G. 2008. **Projeto Cinema na Escola**. Gurupi (TO). Disponível em:

---

A DIVERSIDADE DAS TIC'S NA ESCOLA, UMA PARCEIRA QUE DÁ CERTO: CINEMA NA ESCOLA. AUTOR(A): SOUSA, ESDRAS WAGNER DE, COAUTOR: FASSHEBER, DANIELA MONTEIRO.

<https://www.recantodasletras.com.br/artigos/1557772>. Acesso em: 18 abr. 2022.

SAMPAIO, Marisa Narcizo; LEITE, Lúcia Silva. **Alfabetização Tecnológica do Professor**. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SESC – Serviço Social do Comércio. 2007. **A Escola vai ao Cinema**. 107p.

TARDY, Michel. **O Professor e as Imagens**. São Paulo: Cultrix, 1976. p.26.

VALENTE, J. A. **Formação de Professores: Diferentes Abordagens Pedagógicas**. In (org.). O computador na sociedade do conhecimento. Campinas: NIED/UNICAMP, 1999c.