



GÊNEROS DIGITAIS NA ESCOLA E ENSINO REMOTO: O ESTUDO E PRODUÇÃO DE VÍDEOS-MINUTO COM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO COMO UMA POSSIBILIDADE DE TRABALHO

BIANCA NOVELINI KICKHOFEL¹; JULIENE DA SILVA PEREIRA²; JOÃO LUÍS PEREIRA OURIQUE

¹*Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – biancakickhofel@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – juliene51@hotmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas (UFPel) – jlourique@yahoo.com.br*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho comprehende a aplicação de projeto de ensino desenvolvido no âmbito do Programa de Residência Pedagógica, programa vinculado à Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal e de Nível Superior (CAPES), dentro do Núcleo de Língua Portuguesa da Universidade Federal de Pelotas e se deu por meio de ações executadas na disciplina de português junto a uma turma de segundo ano do ensino médio do Colégio Estadual Dom João Braga, na cidade de Pelotas-RS. Sua temática versa sobre os Gêneros Digitais, Tecnologia na Educação e o gênero vídeo-minuto.

Para a elaboração do projeto, consideramos o conceito de linguagem como interação, adotado pelos principais documentos que norteiam a educação nacional, tais como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (BRASIL, 1998) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (BRASIL, 2017); além da concepção de ensino de língua portuguesa a partir de gêneros do discurso, na perspectiva de Bakhtin (BAKTHIN, 1997), segundo o qual "(...) cada enunciado particular é individual, mas cada campo de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, os quais denominamos gêneros do discurso." (BAKHTIN, 1997, p. 292). Apesar da referida estabilidade, Bakhtin também reconhece que os gêneros não são estáticos: modificam-se diante de fatores contextuais, dinâmica de uso, com o passar do tempo, além de ser possível observar produções híbridas, com características de mais de um gênero. (BAKTHIN, 1997)

O século XX foi um período marcado por inúmeras transformações em diversas áreas da sociedade. Mudanças na área cultural, mudanças na área científica e, concomitante a essa, mudanças na área tecnológica. O surgimento da tecnologia, a quase democratização do acesso à internet, possibilitou uma proliferação gigantesca de redes sociais que temos hoje. Tudo isso expandiu – para bem ou para o mal – a comunicação, o acesso a informação e a interação - ainda que online – entre milhares e milhares de pessoas.

A linguagem acompanha as mudanças na sociedade. Sendo ela entendida como “uma forma de ação interindividual orientada para uma finalidade específica: um processo de interlocução que se realiza nas práticas sociais existentes numa sociedade, nos distintos momentos de sua história.” (BRASIL, 1998, p. 20), concordamos que, vivendo numa sociedade digital, surgem também novas formas de linguagem. Novos gêneros textuais, nesse caso, digitais. Se a linguagem acompanha as mudanças na sociedade, a educação deve, portanto, acompanhá-las também. A BNCC sugere muito fortemente a necessidade de aliar tecnologia à educação, e o trabalho com os novos Gêneros Digitais, tendo como uma de suas competências gerais “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de



informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais.” (BRASIL, 2017, P. 11).

Nesse sentido, Lilian Amaral da Silva (2010) afirma que a tecnologia vem se mostrando de suma importância no desenvolvimento da humanidade e que se faz necessário que a escola também adira a essa tecnologia, pois o educando é impactado diretamente pelas mais diversas mídias, sendo necessários surgirem mudanças na prática do educador, ofertando ao educando um ensino inovador e eficaz via uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDIC. (SILVA; CARVALHO; LIMA; SILVA; FILHO, 2019, p.3).

Do mesmo modo,

Quando pensamos no impacto que as inovações oriundas da sociedade da informação ou era digital causam na educação, é possível perceber que os estudantes hoje têm acesso a uma infinidade de recursos tecnológicos, os quais influenciam o seu modo de estudar, de aprender, pesquisar e perceber o desafio ou a cultura e seu mundo. O professor, nesse contexto, enfrenta o desafio ou o dilema de apropriar-se desses recursos e utilizá-los de forma significativa no processo ensino-aprendizagem; (SANTOS; SCARABOTTO; MATTOS, 2011, p. 15841)

Assim, buscando aliar tecnologia e educação, trabalhando os Gêneros Digitais e relacionando-os com as redes sociais, aproximando à educação às práticas linguísticas dos próprios estudantes, surgiu esse trabalho. Assim sendo, entre seus objetivos estavam, ao partirmos da premissa da importância da internet e das redes sociais nos dias atuais, a pretensão de enfatizar junto aos alunos o reconhecimento desses espaços como sendo o de práticas discursivas, destacando os aspectos críticos e reflexivos necessários ao seu uso consciente.

2. METODOLOGIA

Metodologias são grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas, diferenciadas. Nesse projeto, utilizamos as Metodologias Ativas, onde o estudante é o centro do processo de ensino-aprendizagem, onde o professor incorpora à sua prática pedagógica tecnologias próximas aos alunos, como as tecnologias móveis. A aprendizagem ativa dá ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor; nesse contexto de educação remota/à distância, destaca-se a flexibilidade, a mistura e compartilhamento de espaços, tempos, atividades, materiais, técnicas e tecnologias que compõem esse processo ativo. (MORAN, 2017)

A metodologia do trabalho, em virtude do contexto de ensino remoto ao qual a educação encontrava-se sujeita no momento de aplicação do projeto, deu-se por meio da inserção das residentes na plataforma *Google Classroom*, utilizada pela escola, onde foram desenvolvidas, durante as cinco semanas de aplicação do projeto, atividades síncronas e assíncronas, como a disponibilização de vídeo-aulas gravadas e exercícios acerca do conteúdo trabalhado, além de três encontros síncronos realizados, por meio do *Google Meet*. No decorrer do projeto, trabalhou-se questões como os gêneros textuais e digitais, o gênero vídeo-minuto, elaboração de roteiros e a criação, ao final do projeto, de um audiovisual dentro do gênero trabalhado (vídeo-minuto), a respeito de temas relevantes à eles e/ou à comunidade, explorando aqui o uso das tecnologias móveis e próximas a eles, o trabalho com ferramentas de edição de mídia e áudio, etc.



3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto foi aplicado durante os meses de abril e maio de 2021, totalizando cinco semanas. Durante a aplicação do projeto, foi possível vivenciar diversas práticas da rotina docente, entre os quais destacam-se o planejamento de planos de aula semanais, a elaboração de materiais para tais aulas, exercícios e atividades acerca do conteúdo a ser trabalhado, além, é claro, do ato de efetivamente dar aula. Nestes momentos, foi possível vivenciar a própria prática da profissão docente, que acaba ficando distante durante o período da graduação e com a qual irá se ter contato apenas durante os estágios obrigatórios, muitas vezes.

Além disso, foi possível perceber os desafios que os professores enfrentam diariamente, como a pouca participação dos alunos nas atividades propostas – algo que foi enfatizado ainda mais com o contexto de educação remota –. No caso deste trabalho, a turma em que o projeto foi aplicado tinha mais de trinta alunos matriculados, e, destes, apenas cerca de cinco alunos foram frequentes em todas as atividades do projeto. Nos formulários – inseridos na própria plataforma –, que continham atividades, obteve-se um pouco mais de participação, de quinze a vinte respostas; nas aulas síncronas, uma média de cinco a dez alunos por aula, enquanto nas atividades finais – elaboração de roteiros e produção do vídeo-minuto – apenas uma média de cinco a dez produções.

Apesar do “baixo” índice de participação, as produções entregues foram muito bem elaboradas, com temas interessantes e relevantes. Ademais, os encontros síncronos foram uma ótima experiência, pois foi o primeiro contato com esta metodologia de aula na posição de professor. Durante as aulas, foram vivenciadas situações adversas, erros técnicos como quedas de internet, desconexão, etc., incidentes já de praxe na rotina docente atual, com os quais também se fez necessário aprender a lidar e driblar.

4. CONCLUSÕES

Ao final da aplicação do projeto, podemos concluir que, no início, desenvolver um projeto para ser aplicado de maneira totalmente à distância configurou-se como um grande desafio, visto que não tínhamos experiência anterior com esta modalidade de ensino. O que inicialmente era empecilho, um problema, se tornou quase a solução, pois, foi pensando no ensino remoto que chegamos ao tema do trabalho, a partir disso que se configurou a opção por se trabalhar com gêneros digitais, pensando neste novo ensino, online, digital.

Em relação à aplicação do projeto, acreditamos que tivemos a oportunidade de vivenciar efetivamente a prática docente, com todos os altos e baixos, bons e ruins, que o exercício da profissão envolve, especialmente neste contexto de ensino remoto: lidar com a falta de interesse de muitos alunos, lidar com a frustração de se esforçar para preparar uma boa aula e, em função de problemas técnicos, ela não sair como planejamos ou, pior ainda, nenhum aluno se fazer presente e ter de dar aula sozinha, lidar com a não realização das atividades, enfim. Por outro lado, vivenciamos lados bons da docência também, como ver os alunos interessados, ver atividades concluídas, corrigir as atividades propostas, entre outras.



5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, DF, 2017. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso em 28 jul. 2021

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Língua Portuguesa.** Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, 1998. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>> Acesso em 28 jul. 2021

BAKTHIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: BAKTHIN, Mikhail. **Estética da criação verbal.** São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 279-326

SILVA, Lilian Amaral da. **O uso da TV no desenvolvimento da consciência crítica na educação.** 2010, Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Mídias na Educação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS, Porto Alegre, 2010. Disponível em <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/141451/000991668.pdf?sequencia=1>> Acesso em 28 jul. 2021

SILVA, Suélle Rodrigues Ramos da; CARVALHO, Danielle Abrantes de Menezes; LIMA, Maria de Lourdes Pereira de; SILVA, Liliane Cunha da; FILHO, José Moacir Soares da Costa. **Os Gêneros Digitais na BNCC e as potencialidades do vídeo-minuto.** Periódicos UFPB, 2019. Disponível em <<https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/prolingua/article/download/48835/30033/>> Acesso em 28 jul. 2021

SANTOS, Marisilvia dos; SCARABOTTO, Suelen do Carmo dos Anjos; MATOS, Elizete Lucia Moreira. Imigrantes e nativos digitais: um dilema ou desafio na educação? **Anais do X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE**, Curitiba, 2011. Disponível em <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2011/5409_3781.pdf> Acesso em 28 jul. 2021

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. In: YAEGASHI, Solange e outros (Orgs). **Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento.** Curitiba: CRV, 2017, p.23-35. Disponível em <http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2018/03/Metodologias_Aativas.pdf> Acesso em 28 jul. 2021