

Editorial

Na Universidade Federal de Goiás, o Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE) é vanguardista na sua proposta educacional e na preocupação com a educação básica de qualidade. Em 2020, o CEPAE completa dez anos de criação do Departamento de Multimídia Educativa, com a incorporação de novos profissionais educadores, associados aos profissionais já atuantes, com expertise nesta área e que lançam mão das tecnologias de forma inovadora, contextualizada, buscando contribuir para promover o desenvolvimento integral de discentes e docentes.

Em comemoração, a Revista Polyphonia dedica esse número a um Dossiê com o foco em experiências, pesquisas, práticas, reflexões, processos e descobertas que envolvam as tecnologias digitais na educação básica. Este número reúne artigos de diferentes áreas do conhecimento, desde matemática, assuntos relacionados à educação, até a área de linguagem, sendo, portanto, textos transdisciplinares e que convergem entre si a partir do foco nas tecnologias digitais.

Não poderia ser diferente, pois as tecnologias digitais perpassam todas as áreas e nuances das nossas vidas. Elas estão no nosso dia-a-dia, tanto nos processos produtivos quanto nos momentos de desenvolvimento individual, social e em momentos familiares. As tecnologias não pertencem a uma única área do conhecimento, perpassando tudo o que é humano. Quantos de nós não utilizamos as tecnologias digitais nos mais diversos momentos? Não obstante, o acesso não é universal. A exclusão digital é uma triste realidade e também tem sido vista como uma agravante do abismo da desigualdade social.

Considerando este contexto diverso, apresentamos o Dossiê “Tecnologias digitais e ensino na educação básica”. O tema não poderia ser mais atual, sobretudo com a situação de isolamento social que estamos impostos, por um tema sanitário e de proteção da saúde da população em tempo de pandemia. As tecnologias digitais podem contribuir com as interações so-

ciais, garantindo o distanciamento social. Contudo, as tecnologias digitais não contribuem só com a superação do distanciamento geográfico para as interações sociais. Para conseguir compreender o século XXI, é preciso entender as relações que envolvem as tecnologias, particularmente as tecnologias digitais. Especialistas preveem que poderá haver um grande abismo entre aqueles que compreendem e sabem operar as relações e processos de corpos e mentes que envolvem as tecnologias, e aqueles que não compreendem corpos e mentes na interação com as tecnologias.

Assim, apresentamos esse Dossiê com 14 artigos e agradecemos aos autores que acreditaram nesse tema e enviaram suas contribuições. Não seria possível um dossiê de tamanha qualidade sem a contribuição de autores das mais diversas instituições do Brasil. Ainda, é de se ressaltar que recebemos contribuições também internacionais, advindas de instituições espanholas que enriquecem a discussão e trazem a perspectiva transfronteiriça do debate.

A parte inicial é dedicada à discussão da educação em si, com temas relacionados à necessária alfabetização midiática, a relação do professor com as tecnologias, a relação entre mídia e educação, didática, avaliação da aprendizagem por meio das tecnologias, utilização de celulares, ambientes virtuais, cinema e aplicativos em prol dos processos educativos. Na parte final, o dossiê reúne artigos de autores que se dedicaram ao estudo das tecnologias digitais e o processo de ensino-aprendizagem da área da linguagem, com temas ligados ao ensino de espanhol, português e inglês, e da área de matemática.

O primeiro artigo é intitulado “Cine y Educación: modos de ver y pensar la adolescencia a través de su representación en el cine de Larry Clark” e nos provoca com o debate sobre as tecnologias digitais, especificamente, o cinema. O artigo traz a discussão sobre o cinema ser reconhecido como um meio de expressão e representação social e pode ser utilizado em processos pedagógicos para formação de sujeitos críticos e ativos. Em especial, são analisadas peças cinematográficas de Larry Clark, as obras *Kids* e *Ken Park*. As peças cinematográficas são apresentadas como potenciais expressões da realidade social que podem ser utilizadas como motor do debate com adolescentes, na problematização das relações sociais, na formação de sujeitos ativos ao ato de ver, analisar e pensar sobre uma realidade que está expressa no cinema.

O segundo artigo trata da necessária alfabetização midiática na perspectiva sócio-histórica. É intitulado “El contexto histórico y cultural y su influencia en la alfabetización mediática” e tem como objetivo levantar uma reflexão sobre a construção da subjetividade e a necessária alfabetização mi-

diática nos dias atuais, e como deve ser conduzida no contexto cultural e histórico do sujeito. É um estudo teórico que defende que a alfabetização midiática é um conceito que ultrapassa a mera técnica e operatividade instrumental, sendo um conceito subjetivo que envolve aspectos cognitivos e metacognitivos do sujeito. A contribuição do artigo para se pensar a educação básica é relevante, ao passo que esclarece que as tecnologias digitais não são meros instrumentos, mas elementos presentes na sociedade, incorporados na nossa subjetividade, e que perpassam os mais diversos processos cognitivos no nosso desenvolvimento, inclusive, de cunho educacional.

A discussão do terceiro artigo verticaliza as discussões das tecnologias digitais para os docentes, dando voz aos professores e o que pensam sobre as novas tecnologias nas escolas. O artigo “A voz do professor acerca do uso das novas tecnologias nas escolas” apresenta uma pesquisa empírica com docentes de um curso de pós-graduação em educação. Argumenta que os professores reconhecem a importância das novas tecnologias nas escolas e que estas devem ser incorporadas de forma apropriada, frente a esse mundo midiático que o contexto social emerge.

Em sequência, o quarto artigo também tem foco no professor, mas no aspecto didático. Intitulado “Por uma didática mídia-educativa”, o artigo problematiza o fato de que há uma constatação de que as escolas não incorporaram os postulados trazidos pela mídia-educação. O artigo aponta caminhos para que os professores e as escolas possam desenvolver um letramento midiático a partir de investimento em infraestrutura, formação de professores e incentivo para que docentes implementem essa incorporação, com autonomia, espaço para experimentos e criatividade nas suas práticas pedagógicas, a partir de postulados trazidos pela mídia-educação. Isso é possível a partir da construção de políticas públicas com esse foco.

O quinto artigo, na mesma linha, ressalta que é necessário investir nas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) como ferramentas que podem contribuir com a emancipação e a aprendizagem significativa dos sujeitos. O artigo é intitulado “Emancipação e aprendizagem significativa na educação: contribuição das TDIC” e discute que o desenvolvimento da emancipação é possível por meio de projetos educativos interdisciplinares, com perspectiva da aprendizagem significativa. Desenvolve os seus argumentos a partir de um estudo bibliográfico, visando superar uma educação descontextualizada e alienada.

O sexto artigo do Dossiê traz uma discussão mais específica. Entra no debate sobre a mídia, mas a partir do uso do celular em sala de aula. O título é “A mídia como artefato cultural e suas contribuições para a docência: diálogos sobre o uso do celular em sala de aula” e apresenta as discussões e reflexões desenvolvidas em um grupo de estudo no Paraná, com a participação de professores das escolas de educação básica, com foco na percepção da mídia como artefato cultural. O artigo aborda as perspectivas desses diálogos ocorridos entre professores participantes nos encontros promovidos no grupo de estudo. O artigo contribui com a educação básica no contexto das tecnologias digitais, sobretudo por também ser um artigo que dá voz aos professores, elemento importante para traçar caminhos e estratégias sobre esse tema.

O artigo seguinte, “Inserção de tecnologias digitais nas práticas avaliativas: uma leitura semiótica da plataforma educacional Additio”, é o sétimo do Dossiê. Aborda o tema da avaliação e como esta pode ser conduzida a partir de uma ferramenta digital, a plataforma educacional Additio, numa discussão conceitual do termo e a partir de uma análise semiótica, apresentando cada possibilidade da ferramenta, desde a entrada pelo login do usuário, até as formas permitidas de interação com a plataforma. Conclui que a ferramenta em análise permite o uso diversificado de formas de avaliação.

O oitavo artigo versa sobre as mídias sociais, em especial a utilização das redes sociais nos processos de ensino-aprendizagem. O título é “As mídias sociais na prática do professor” e apresenta discussões e reflexões desenvolvidas a partir de uma pesquisa desenvolvida com participação de uma professora e de estudantes do ensino médio de uma escola privada da cidade de Imperatriz (MA), com foco na investigação da inserção das redes sociais como ferramenta digital na prática pedagógica do professor. A pesquisa concluiu que a utilização das redes sociais amplia a interação e colaboração, e favorece os processos de ensino aprendizagem, bem como o desenvolvimento de competências dos estudantes.

O texto seguinte, intitulado “Vídeoaulas e divulgação de conteúdos gramaticais para exames como o ENEM”, é o nono do Dossiê. Este trabalho apresenta a análise relativa ao tratamento dado aos conteúdos gramaticais de língua portuguesa em vídeoaulas recomendadas para o ENEM. A pesquisa realizada em três sites traz como destaque a sintaxe como o conteúdo gramatical mais recorrente, observando-se a utilização de diferentes mídias com a predominância do processo multimodal, e, em outros, do hipermodal no processo de didatização, concluindo que apesar de apresentarem trata-

mentos que utilizam recursos diferentes, permanece a exposição gramatical e as exemplificações desenvolvidas a partir de frases isoladas, sinalizando a inserção em um paradigma tradicional do ensino de língua.

Na sequência, o décimo artigo, “Atividades não presenciais mediadas pelas tecnologias: aportes para o ensino de língua espanhola”, aborda o processo de inserção da carga horária em atividades desenvolvidas a distância no curso Técnico em Agropecuária Integrado ao Ensino Médio, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRO) – Campus Colorado do Oeste, buscando analisar as contribuições das atividades não presenciais mediadas pelas tecnologias para o ensino de Língua Espanhola. O artigo aponta que as atividades realizadas a distância favoreceram a interação e aproximação dos estudantes na língua hispânica, que adquiriram confiança no aprendizado do idioma.

O décimo primeiro artigo, intitulado “Aprendizagem de função quadrática: uma proposta com auxílio do software Geogebra”, trata da utilização de um software para favorecer o processo de ensino-aprendizagem de função quadrática no 9º ano do Ensino Fundamental. É um estudo realizado a partir de uma proposta de intervenção de ensino, à luz da Teoria dos Registros de Representação Semiótica, que visa, a partir da utilização das tecnologias digitais, contribuir no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes no que tange o conceito de função quadrática, bem como na apreensão global do conteúdo.

O artigo seguinte, “Educação matemática e jogos digitais de entretenimento com estudantes da educação básica”, também está relacionado às tecnologias digitais nos processos de ensino-aprendizagem de conteúdos matemáticos no ensino fundamental, segunda fase. O estudo apresenta resultados parciais de uma pesquisa desenvolvida no âmbito do projeto de extensão com foco na utilização de jogos digitais para o trato de conteúdos da matemática. Questionários, que tiveram como base a metodologia comunicativa crítica, foram aplicados entre os anos de 2017 e 2019, e revelaram que a associação dos jogos digitais e o ensino da matemática desperta nos estudantes o interesse e maior envolvimento nas atividades propostas, favorecendo a aprendizagem matemática.

O artigo “Coletivo pensante seres-humanos-com-geogebra-e-smartphone: demonstrando a fórmula de Bhaskara” é o décimo terceiro deste Dossiê. Como os dois artigos anteriores, este trabalho versa sobre a utilização das tecnologias digitais como ferramentas empregadas no processo de

ensino-aprendizagem dos estudantes para a apropriação de novos conteúdos matemáticos ou ressignificação de conteúdos já aprendidos. A pesquisa realizada por meio de observações realizadas durante uma atividade em uma escola privada de Belo Horizonte (MG) utilizando smartphone e o software GeoGebra para a demonstração da fórmula de Bhaskara, desvelou a apropriação de novos conhecimentos, considerada salutar a compreensão da aprendizagem como resultado das interações entre os atores humanos e não humanos de um coletivo.

Finalizando este Dossiê, temos o décimo quarto artigo “Quer brincar de charadas? Possibilidades de uso do jogo Charades App para ampliação e prática lexical de repertórios em língua inglesa”. Este trabalho, realizado por meio de pesquisa bibliográfica documental, aborda a ampliação lexical e prática lúdica de repertórios léxico-semânticos em Língua Inglesa por meio do jogo interativo gratuito Charades App, concluindo que a utilização de softwares oferece oportunidades para favorecer de modo lúdico o processo de ensino-aprendizagem de idiomas, além de servir como ferramenta educativa para atividades complementares.

Por fim, desejamos que as leituras dos textos deste Dossiê contribuam para que tomemos assento como sujeitos ativos para compreendermos o século XXI, em especial neste momento de isolamento social e práticas educativas a distância, bem como possamos fortalecer e ampliar as discussões das tecnologias neste cenário contemporâneo, nos seus diferentes contextos.

Juliana Guimarães Faria
Kelly Cristina da Silva Ruas

Organizadoras