

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR LITORAL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCAÇÃO
DIVERSIDADE E INCLUSÃO

ANDRÉA PREVEDELLO

**O USO PEDAGÓGICO DE MÍDIAS NA ESCOLA
PRÁTICAS INOVADORAS**

ALMIRANTE TAMANDARÉ

2015

ANDRÉA PREVEDELLO

**O USO PEDAGÓGICO DE MÍDIAS NA ESCOLA
PRÁTICAS INOVADORAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista Gestão e Processos em Educação, Diversidade e Inclusão pela Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof^ª. SUZANA CINI
FREITAS

ALMIRANTE TAMANDARÉ

2015

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO E PROCESSOS EM EDUCAÇÃO, DIVERSIDADE E INCLUSÃO.

Aos doze dias do mês de junho do ano de 2015 (dois mil e quinze), reuniram-se na sala temática metodologias inovadoras os membros da banca examinadora: Suzana Nicodaci (orientador), Maurício César Antunes Fagundes e Silvana Carmo Koller para avaliação do Trabalho de Conclusão de Curso do (a) cursista: Andressa Prestello

_____, sob o título: metodologias inovadoras

Após a avaliação deliberou-se que o (a) referido (a) cursista foi aprovado (a) como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Gestão e Processos em Educação, Diversidade e Inclusão, tendo obtido conceito APL.

Nada mais havendo a tratar, eu Suzana Ani Santos Nicodaci (orientador) lavrei a presente ata, a qual será assinada pelos membros da banca.

Suzana Nicodaci
Orientador

[Assinatura]
Avaliador 1

[Assinatura]
Avaliador 2

[Assinatura]
Cursista

O USO PEDAGÓGICO DE MÍDIAS NA ESCOLA: PRÁTICAS INOVADORAS

PREVEDELLO, Andréa

andreaprevedello04@yahoo.com

RESUMO

O presente estudo tem por objetivo discutir sobre a inserção das novas tecnologias no ambiente escolar e seu impacto na melhoria da aprendizagem dos alunos. A partir desse pressuposto, entende-se que a prática docente pode apresentar mudanças na qualidade do trabalho desenvolvido no ambiente escolar. O uso pedagógico da tecnologia na escola hoje é compreendido aqui como um mecanismo de transformação da educação como uma pedagogia inovadora. O professor durante muito tempo vem desenvolvendo uma prática isolada e isso está afetando a educação em seus índices negativos de evasão e reprovação. Muitos professores ainda não fazem uso da tecnologia por medo e receio. Essa mudança exige dos profissionais uma reflexão sobre sua postura frente às tecnologias. O estudo será baseado em Mello, Cortelazzo, Kenski, Assmann e Moran. Será abordado os temas: como desenvolver uma escola multimídia e sugestões como utilizar as mídias no contexto educacional.

Palavras-Chaves: Mídias; Tecnologia, Educação

1. INTRODUÇÃO

Atualmente a sociedade cada vez mais depende da tecnologia para se desenvolver facilitando a vida das pessoas em seu cotidiano. Como a escola também faz parte da sociedade, ela se torna o mecanismo onde a tecnologia pode ser diferenciada em seus aspectos reflexivos. No entanto, é a instituição social onde há a maior concentração de resistência ao uso da inovação tecnológica em sala de aula, pode ser devido à falta de conhecimento de alguns profissionais ou em muitos casos, medo.

Os modelos de educação vigente ainda estão focados no ensino, em como o professor deve desenvolver suas aulas e seus conteúdos e não na aprendizagem do aluno. Sendo assim, a escola precisa refletir sobre seus objetivos para que possa ofertar uma educação com respaldo da tecnologia, para garantir a aprendizagem significativa do aluno.

A presença das tecnologias na educação requer dos professores, coordenadores e gestão uma nova postura, uma abertura a integração das mídias no contexto educacional, pois ela entra na escola como instrumento de auxílio à prática do professor, para melhorar ainda mais o trabalho junto aos alunos.

Contudo, essa integração ainda encontra barreiras frente ao medo do professor diante do avanço tecnológico, nem sempre o professor tem domínio do mesmo. O momento alia tecnologia a uma necessidade de mudança de comportamento no meio acadêmico, e isso não se resolve a partir da aquisição de novas e mais potentes ferramentas, já que a evolução tecnológica é muito mais rápida que a assimilação da tecnologia, seja em que nível for. A urgência real é didática metodológica.

Enquanto a sala de aula for um lugar onde a fala do professor irá diretamente para as anotações do aluno, sem passar pelo cérebro de ambos, não há motivo para haver uso de tecnologia. Em outras palavras, se a atitude do aluno for a de ouvinte passivo, e a do professor de ditador de conceitos, não há porque nem para que incorporar a tecnologia, posto que seu uso será adjacente, servindo apenas de “pirotecnia”. Se você utiliza o computador para apenas exibir slides em sala de aula enquanto que outro professor o utiliza para criar um blog ambos estão utilizando a mesma tecnologia, mas o segundo professor está usando uma nova

metodologia ao usar o computador.

Não são aceitáveis hoje professores resistentes ao uso dessas novas tecnologias, seja por insegurança ou falta de preparo, a educação carece de educadores proficientes que estejam conscientes de suas necessidades de crescimento através de pesquisa continuada. Cabe ao professor reaprender a ensinar, consciente de que neste processo de ensino/aprendizagem ele continua sendo um mediador sim, porém diante destas novas abordagens tecnológicas precisa saber e fazer com que seus alunos também entendam e saibam selecionar, avaliar e processar toda essa gama de informações que recebemos diariamente transformando-as em conhecimentos aproveitáveis.

A tecnologia apresenta-se como meio para colaborar no processo de aprendizagem. Ela tem sua importância apenas como um instrumento para favorecer a aprendizagem de alguém. Não é a tecnologia que vai resolver o problema educacional do Brasil. Poderá colaborar, se for usada adequadamente.

2. DESENVOLVIMENTO

O conceito de ensinar está mais ligada ao professor que transmite conhecimentos e experiências ao aluno. O conceito de aprender está diretamente ligada ao aluno que produz reflexões e conhecimentos próprios, pesquisas, diálogos, debates, mudanças de comportamento. Numa palavra o aprendiz cresce e desenvolve-se, o professor fica como mediador entre o aluno e sua aprendizagem. O aluno assume o papel de aprendiz ativo e participante que o leva a aprender e a mudar seu comportamento. Segundo MELLO,1999, Internet)

O que é realmente, importante frisar é a interação, a atuação participativa que é necessária em qualquer tipo de aula com ou sem tecnologia. Essa interação é importante para que o educando vivencie a negociação de significados que irá iniciá-lo na aprendizagem de uma prática social que será permanente na vida do cidadão do próximo milênio: a construção da inteligência coletiva.

O papel do educador está em orientar e mediar as situações de aprendizagem para que ocorra a comunidade de alunos e ideias, o compartilhamento e a aprendizagem colaborativa para que aconteça a apropriação que vai do social ao individual, como preconiza o ideário vygotskyano.

Diversos são os tipos de aplicativos que o professor pode escolher, dependendo dos objetivos da disciplina, conteúdo, características dos educandos e proposta pedagógica da escola.

Nas aulas ministradas usamos a história do prego (do cachorro sentado em cima do prego que só reclama, mas não sai de cima do mesmo); a história do cavalo no buraco, em que ele se machucou e jogaram -no em um buraco e começaram a jogar terra em cima, este usou essa terra para sair do buraco, ou seja, usar os problemas de forma positiva, crescer com eles, como pessoa. Esta metodologia é algo que se trata de outra forma, o trato é diferente, é uma quebra de paradigmas, é o deslocamento do centro do processo para o aluno e não para o professor. Outra forma diferenciada pode ser a avaliação através da construção

coletiva de informações. Saber que o papel que o professor exerce não poderá ficar preso aos conteúdos e, sim explorar a curiosidade do aluno (o que eles sabem sobre o tema); tudo poderá ser exposto em um quadro de um lado: certezas provisórias/o que os alunos sabem sobre o assunto e de outro lado as dúvidas temporárias / o que eles não sabem.

Também foi utilizado o livro “Aprendizes do futuro, as inovações começaram” de Lé da Cruz Fagundes. Logo após a exposição das teorias, partimos para a prática em que dividimos os alunos por grupos e posteriormente debates usando o mapa conceitual, com os metodologias presentes: a valorização dos saberes sem hierarquia, a avaliação diária participativa, a avaliação do processo e não o resultado; contextualização e significado no sentido; polinização de conhecimentos e não contaminação, sempre procurando influenciar de forma positiva; formar pensadores e não repetidores de informações; ter alto nível de consciência crítica e autonomia.

Cortelazzo (1999, p.22-23) apresenta uma classificação de softwares em: software de informação (só transmite a informação), tutorial (ensina procedimentos), de exercício e prática (exercícios de instrução programada), jogos educacionais (jogos de cunho pedagógico), simulação (simulam situações da vida real), solução de problemas (situações problemáticas para o aluno solucionar), utilitários (executam tarefas pré determinadas), software de autoria (programas específicos), aplicativos (realizam uma tarefa com diversas operações); enfim, é grande a lista de softwares e mídias que são simples exercícios de memória ou que auxiliam na construção contínua do sujeito individual e coletivo mas, sobretudo colaborativo, solidário e humano.

É muito importante o planejamento de uma aula com recursos multimeios, dos conhecimentos prévios dos alunos para manuseio dos recursos, domínio do professor, e os objetivos propostos pela disciplina. Conforme Kenski (1998)

O fato de vivermos a era digital e enfrentarmos os desafios constantes, oriundos das novas tecnologias no cotidiano de nossas vidas, não significa que queiramos professores adeptos incondicionais ou de oposição radical ao

ambiente eletrônico. Ao contrário, significa nos apropriarmos de conhecimentos tecnológicos que permitam dominar a máquina, criticamente, conhecê-la para saber de suas vantagens e desvantagens, riscos e possibilidades, para poder transformá-la em ferramenta útil, em alguns momentos, e dispensá-la em outros.

A quebra de paradigmas e de toda uma formação acadêmica e vivência profissional requer preparo do aluno para interagir com o recurso computacional. O professor deixa de ser detentor de conhecimento para junto com seus alunos, questionar, duvidar, enfrentar conflitos enriquecendo as aulas com o apoio da tecnologia. Para Assmann (p. 21)

A educação só alcançará a qualidade desejável quando gerar experiências de aprendizagem, criatividade para construir conhecimentos e habilidade para saber acessar fontes de informação sobre os mais variados assuntos.

Percebe-se que nenhum recurso/técnica/ferramenta, por si só, é motivador; depende de como a proposta é feita e se está adequada ao conteúdo, aos alunos, aos objetivos, enfim, ao projeto pedagógico da instituição. Sugere Moran:

Pela interação entramos em contato com tudo o que nos rodeia; captamos as mensagens, revelamo-nos e ampliamos a percepção externa. Mas a compreensão só se completa com a interiorização, com o processo de síntese pessoal, de reelaboração de tudo o que captamos por meio da interação (2000, p. 25)

Assim, o professor precisa (re)pensar a sua prática pedagógica. Que linha segue? Que espaço ocupam os alunos nesta prática? Que paradigma educacional encontra acolhida neste contexto? Como é possível a mudança de modelos pelo professor? Como o professor alcança isto leva-nos à pergunta: como fazer a

passagem do modelo tradicional de ensino para uma proposta interacionista e/ou sociointeracionista com o professor e se questionar, refletir sobre sua prática, os conteúdos, a metodologia, os recursos e, assim, encontrar novos caminhos. Laurillard (apud KENSKI, 1998, p. 68) apresenta professores e alunos como “colaboradores”, utilizando os recursos multimidiáticos em conjunto, para realizarem buscas e trocas de informações, criando um novo espaço de ensino-aprendizagem em que ambos aprendem.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacional de Educação para o Ensino Médio:

Concretamente, o projeto político-pedagógico das unidades escolares que ofertam o Ensino Médio deve considerar: VIII – utilização de diferentes mídias como processo de dinamização dos ambientes de aprendizagem e construção de novos saberes (Diretrizes Curriculares para o Ensino Médio 4/5/2011 – Projetos Políticos Pedagógicos/Cap. VIII).

Essa consideração apontada pelas Diretrizes Curriculares enfatiza a necessidade de análise das tecnologias em sala de aula, não apenas as que os colégios disponibilizaram e sim também as que os alunos utilizam durante as aulas como os celulares e trabalhá-las na construção de novos saberes.

Os professores, neste contexto de mudança, precisam saber orientar seus alunos sobre onde e como colher informações, como tratá-las e como utilizá-las, ensiná-los a pesquisarem.

A pesquisa pode ser um componente muito importante na relação dos alunos com o meio em que vivem e com a ciência que estão aprendendo. A pesquisa pode ser instrumento importante para o desenvolvimento da compreensão e para explicação dos fenômenos sociais. (Orientações

Curriculares para o Ensino Médio,
2006, p. 125 e 126).

Os discentes precisam de orientações e acompanhamento dos docentes, para aprender a pesquisar, transformar as informações adquiridas, tanto as científicas, quanto as que vivem cotidianamente, aliando os recursos tecnológicos que possuem e assim refletir e compreender os acontecimentos da sociedade. Se a tecnologia que os alunos trazem para a sala de aula serve como forma de distração em relação ao conteúdo aplicado, há a necessidade de rever tais atitudes, para que os estudantes possam aprender a pesquisar e avaliar informações adquiridas com os aparelhos que trazem para a aula e assim o ensino se tornará mais interessante a eles, pois os meios tecnológicos mudam a rotina dos mesmos.

COMO DESENVOLVER UMA ESCOLA MULTIMÍDIA

O que vem a ser uma escola multimídia? Muitos podem imaginar que é uma escola com computadores por todos os lados, onde os professores têm pouco a fazer e os alunos não conversam nem brincam, pois estão hipnotizados pelas máquinas. Ainda bem que a prática nos mostra que as escolas multimídia não são assim.

Nas verdadeiras escolas multimídias, os alunos têm muitas oportunidades de observar o mundo à sua volta, de produzir e partilhar trabalhos, de comunicar-se com colegas próximos e pessoas distantes, pessoalmente ou mediados pela tecnologia. Nessas escolas, eles têm a oportunidade de consultar e de criar recursos rotineiros do Século XXI, tais como sites e blogs, ou de interagir com pessoas distantes e de resolver suas dúvidas rapidamente. Ao professor cabe desenvolver a curiosidade dos alunos, sugerir fontes de busca, ensinar e pesquisar, observar e registrar o que cada um está aprendendo, isto é, orientar os estudos.

Nas escolas multimídia, os alunos não estão presos a máquinas. Eles estão interessados pelo mundo que os cerca e usam os computadores para compreendê-lo melhor e interagir com ele.

O acesso a recursos multimídia de qualidade permite que os alunos compreendam diferentes conceitos de forma muito mais concreta e que vejam

imagens muito mais significativas e variadas do que as que poderiam estar em um livro didático. Para encontrar a vastidão de recursos disponíveis via rede, os alunos teriam de pesquisar durante muitas horas em muitas bibliotecas diferentes e, mesmo assim, sem conseguir resultados tão satisfatórios (o que não significa que materiais impressos como livros , revistas e jornais não sejam extremamente importantes para a construção do conhecimento).

Na internet, é possível procurar fotos e informações atualizadas sobre os países mais longínquos; é possível ver imagens de qualquer animal que interesse ao aluno, ou olhar fotos dos mais diferentes biomas. É possível observar animações de vulcões, do sistema solar ou do movimento retilíneo uniforme. Usando simuladores, os alunos conseguem manipular bancadas elétricas ou fazer experimentos com pilhas sem gastar nenhum recurso físico, podendo repetir as experiências quantas vezes desejarem. Desse modo, os assuntos que estudam tornam-se muito mais compreensíveis e concretos, incentivando a sua curiosidade e até mesmo a formulação de perguntas.

Também só é possível aprender a ler e produzir textos da internet, como blogs e sites, quando se dispõe de computadores, internet e ferramentas para criá-los. Muitos jovens criam seus blogs e sites por conta própria. Contudo, se queremos que todos os jovens tenham essas experiências tão importantes para o mundo atual, é importante que a escola e os professores incentivem a produção desse tipo de trabalho. Caso contrário, somente os alunos com acesso à tecnologia e interesse pelo assunto efetivamente criarão materiais tecnológicos.

3. Considerações Finais

O professor em seu constituir-se docente, impregnado das ideias e vivências deste tempo e de sua formação, mesmo utilizando variedades de recursos metodológicos, transita por várias concepções de linguagem, mostrando assim que a nova tecnologia não garante percepção mais moderna de ensino.

Sabemos que as novas tecnologias contribuem muito para a inovação na educação até mesmo porque a escola faz parte dessa sociedade tecnologizada. No entanto, entendemos também que o trabalho da escola não pode se tornar refém da situação moderna, sem estudo e sem reflexão. Parece-nos que a escola não pode também levar tanto tempo para se inserir no processo social. Para tanto, o esforço é coletivo dependendo da escola, da sociedade e das políticas de valorização do fazer pedagógico. A utilização das novas tecnologias como materiais e recursos metodológicos oportunizam a ampliação das formas tradicionais de transmissão do saber, predominantemente oral e escrita, gerando processos que convergem com as linguagens mais frequentemente utilizadas nesse momento e atendendo ao homem deste tempo.

4.REFERÊNCIAS

[www.educacao.al.gov.br/.../0%20USO%20PEDAGOGICO%20DE%20
propri.ifto.edu.br/ocs/index/php/connepi/vii/papaer/view/1838/2244](http://www.educacao.al.gov.br/.../0%20USO%20PEDAGOGICO%20DE%20propri.ifto.edu.br/ocs/index/php/connepi/vii/papaer/view/1838/2244)

eudna.blogspot.com

usomidias.blogspot.com/p/tcc/html

usodemidiasnaescolainovadora.blogspot.com

KENSKI, Vani Moreira. **Novas tecnologias: O redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente.** In. Revista Brasileira de Educacao.Mai/Jun/Jul/Ago, 1998. nº 8.

5. ANEXOS

Sugestões como utilizar as mídias no contexto educacional

Ferramenta 1: Orkut <https://www.google.com>

Por que usar?

Compreendo que as possibilidades oferecidas, embora mínimas ainda que sejam para as práticas educacionais, aproximam-se dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem.

1. Promove uma maior socialização entre as pessoas, contribuindo para troca de informações e conhecimentos.
2. Espaço de construção de redes sociais.
3. Conhecimento e uso por parte da maioria de alunas e alunos.
4. Disponibilização dos recursos oferecidos como ambiente de fórum, enquetes e eventos.
5. Acesso mais fácil, mesmo fora dos laboratórios.
6. Prática de lecto-escrita hipertextual.

Como utilizar esta ferramenta em um contexto educacional:

1. Debate em sala de aula sobre a diversidade de pessoas que utilizam o orkut, analisando os perfis aos quais os jovens e adolescentes se identificam.
2. Fórum - discussões entre os alunos sobre um determinado assunto abordado em sala de aula; exposição de resultados de pesquisas realizadas pelos alunos; tira-dúvidas entre alunos e professores; compartilhar material de pesquisa.
3. Criação de comunidades contendo conteúdos a serem discutidos pelos alunos em sala de aula, envolvendo temas transversais como: sexualidade, drogas, etc. Sendo que estas discussões devem ser mediadas pelo professor (informação/conhecimento).
4. Comunidades (eventos) – solicitar aos alunos que publiquem no espaço Eventos, cursos, atividades a serem desenvolvidas pela escola ou no bairro onde a escola está localizada, e outros.

Ferramenta 2: Youtube <http://www.youtube.com.br>

Por que usar?

1. Permite que seus usuários façam upload e compartilhem vídeos em formato digital.
2. Motiva e sensibiliza os alunos.
3. Serve para ilustrar, contar, mostrar, tornar próximos temas complicados como as vídeo aulas.
4. Vídeo como produção individual ou coletiva.

Como utilizar esta ferramenta em um contexto educacional:

Realizar esta atividade com os alunos do Curso Profucionário.

1. Leitura reflexiva: “A Biblioteca Viva”.
2. Sistematização pela professora das unidades 1, 2 e 3 - Histórico da leitura, da escrita e do livro; Conceito de Biblioteca; Organização da Biblioteca Escolar.
3. Sala de vídeo: assistir a um vídeo sobre a importância de ler (Após retornar para a turma).
4. Atividade prática: divisão da turma em 3 grupos, pedir que os alunos a partir do que viram no vídeo e o conteúdo abordado, criem um livrinho com o tema: “A importância da biblioteca no mundo atual”.

Ferramenta 3: Blog <https://www.blogger.com>

Por que usar?

O blog tem diversas possibilidades de uso, das quais destacam-se:

1. Amplia o espaço educacional de professores e alunos com possibilidade de partilhar informações de forma criativa e prazerosa.
2. Permite ao professor refletir sobre sua atividade, trocar idéias com os colegas. Oferecer referências interessantes aos alunos e tornar suas iniciativas mais visíveis e interessantes.
3. A interatividade, os comentários enriquecem o blog e principalmente o aprendizado.
4. Desenvolve a criatividade, a organização e o interesse pelo conteúdo.
5. Professores e alunos tornam-se parceiros de aprendizagem, um interagindo com o outro, revendo e construindo aprendizagens juntos. Por meio dos comentários, abre-se o diálogo entre educadores e educandos, que se revezam no papel de escritores, leitores e pensadores.
6. Trabalha de forma colaborativa entre alunos/docentes.
7. Socialização, os alunos tímidos são vistos com um novo olhar pelos colegas, que os procuram para conversarem sobre os blogs.

8. Estimula a participação utilizando diferentes linguagens.

9. Liberdade universal de expressão. Por meio de uma ferramenta simples, qualquer um

pode escrever o que quiser em seu blog.

Como utilizar esta ferramenta em um contexto educacional:

1. Produção textual - construção coletiva de um texto, tendo como premissa um fato ocorrido mundialmente/nacionalmente e/ou na localidade onde os alunos residem. (Ex. Enchentes, eleições, sequestro, etc).

2. O professor pode estimular a auto-avaliação através do item “Quem sou eu?” – perfil.

3. Relatos de experiências - Utilizar o espaço do blog para fazer relatos de experiências

realizadas na escola ou fora dela, bem como, projetos desenvolvidos. Os alunos teriam que fazer comentários, elogios, incentivos ou sugestões aos relatos dos colegas.

4. Enquetes: a partir de um assunto abordado em sala, o (a) professor (a) pode criar as enquetes ou solicitar que os alunos criem para que seja votado pelos demais integrantes da turma.

5. Pesquisa – O (a) professor (a) solicita que pesquisem um determinado assunto, e postem no blog os resultados da pesquisa, relatando o que já sabiam sobre o assunto, o que aprenderam e quais as dificuldades encontradas.

6. Socializar as produções dos alunos/as – realizar um concurso de tirinhas sobre um assunto X (exemplo a importância da leitura), depois postar no blog as fotos das tirinhas para que os alunos votem e escolham os vencedores.

7. Realizar provas/exercícios – disponibilizar um banco de provas/exercícios para que os

alunos possam fazer simulados sobre os conteúdos estudados.

8. Experiência – propor uma experiência de ciências ou física em que os alunos deverão utilizar o espaço do blog para escreverem o que observaram durante o experimento.

9. O professor pode disponibilizar textos didáticos para os alunos realizarem uma tarefa.

10. Aprendizagem colaborativa – realizar atividades em grupo.

11. Organizar as produções de cada aluno/a em pastas, álbuns, etc.

Ferramenta 4: Rádio - Rádio na escola/ correio da amizade

Por que usar?

1. Promove a integração dos alunos.
2. Desenvolve a expressão oral e escrita.

Como utilizar esta ferramenta em um contexto educacional:

1. Apresentação da proposta pelos professores.
2. Criar o nome da rádio por meio de votação entre os alunos.
3. Eleger um aluno a cada semana para ser o locutor.
4. Os alunos escrevem as matérias (recados, avisos, homenagens, reclamações, etc) e depositam em uma urna que ficará à disposição na secretaria da escola.
5. A rádio entra no ar no horário do recreio.

Ferramenta 5: Gravador, microssistem, celular, MP3

Por que usar?

1. Estimular a percepção auditiva.
2. Refletir sobre as mudanças nas paisagens sonoras.
3. Refletir sobre a poluição sonora.

Como utilizar esta ferramenta em um contexto educacional:

Os alunos irão gravar sons de diversos ambientes para que seja feita a identificação pelos colegas.

Etapas previstas:

1. Explicação sobre o que são paisagens sonoras.
2. Solicitar que cada aluno grave 3 minutos de um tipo de paisagem sonora (ex praia, trânsito, chuva) podendo escolher o tipo de mídia para a gravação.
3. Cada aluno irá apresentar para a turma o som que gravou sem dizer o que é.
4. A turma irá adivinhar qual é o som, apenas ouvindo.
5. Durante as apresentações cada um irá fazer anotações nos seus cadernos sobre o que perceberam.
6. Ao término das apresentações, solicitar que os alunos troquem os cadernos com os colegas para que leiam em voz alta o que o outro escreveu.
7. Roda de conversa tendo por base os seguintes questionamentos: Qual a sensação que você sentiu ao ouvir os sons? Você sentiu dificuldades em identificar os sons? Por quê? Quais as diferenças entre os sons?
8. O (a) professor (a) fechará a discussão com a exibição do filme Baraka.

