

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ELENIR DE SOUZA

**MÍDIAS AUDIOVISUAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONSTRUINDO
APRENDIZAGENS COM CRIANÇAS DE QUATRO E CINCO ANOS**

CURITIBA

2018

ELENIR DE SOUZA

**MÍDIAS AUDIOVISUAIS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONSTRUINDO
APRENDIZAGENS COM CRIANÇAS DE QUATRO E CINCO ANOS**

Artigo apresentado como requisito parcial à conclusão do Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, do Setor de Educação Profissional e Tecnológica, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. MSc. Águeda Thormann

CURITIBA

2018

Mídias Audiovisuais na Educação Infantil: construindo aprendizagens com crianças de quatro e cinco anos

Elenir de Souza

RESUMO

A pesquisa buscou investigar como as mídias audiovisuais atuam no ensino e aprendizagem na Educação Infantil e quais mídias audiovisuais despertam maior interesse aos conteúdos, visto que as crianças da EI são nativas digitais. Construiu-se a fundamentação em teóricos que defendem o uso do texto escrito e falado, empregando a imagem e o som, atingindo duplamente os sentidos integrando várias linguagens e preconizam que as narrativas infantis possuem elementos que atraem e nutrem a imaginação das crianças, de forma a se fazer educomunicação. Os documentos estudados indicam que as tecnologias promovem um diálogo permanente entre a criança e o mundo e que crianças expostas a possibilidades interativas têm ampliado seu universo pessoal de significados. A pesquisa-ação ocorreu durante quatro meses na EMEI - Escola Municipal de Educação Infantil Senador Carlos Jereissati em Itaquera, distrito da Zona Leste da cidade de São Paulo. O público alvo constituiu-se de crianças com cinco anos de idade, de uma sala de estágio II e crianças de quatro e cinco anos de uma sala mista de estágio II e de 21 professores que afirmaram que a favor dessas mídias estão o universo de cores, imagens e sons que podem ser explorados ensinando conteúdos e conceitos. O resultado apontou que é fundamental o acesso dos participantes do ensino e aprendizagem às linguagens midiáticas na educação infantil, afim de, potencializar esses recursos como suportes das manifestações expressivas das crianças, pois ampliam a descoberta, a investigação, a observação, a comunicação, a interação e divulgação das experiências infantis no ambiente escolar.

Palavras-chave: Mídias Audiovisuais. Educação Infantil. Educomunicação.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade do século XXI vive tempos em que crianças estão inseridas em um universo midiático desde que nascem. Na educação isso não é diferente, pois a escola atual já recebe nativos digitais. E este fato é o que motiva a escolha do tema da pesquisa: construir aprendizagens com crianças de quatro e cinco anos na

Educação infantil integrando mídias audiovisuais ao processo de ensino e aprendizagem.

Para isso, entende-se ser fundamental analisar a potencialidade desses recursos para despertar a atenção desse público. Da mesma forma, identificar a percepção dos educandos sobre o conteúdo ensinado através da utilização de áudios e vídeos. Interessa também observar como se dá a interação criança/mídias/linguagens na busca de uma aprendizagem prazerosa e significativa potencializada pela tecnologia.

Assim, chega-se à questão norteadora da pesquisa indagando como despertar a atenção das crianças de quatro e cinco anos na Educação Infantil utilizando mídias audiovisuais?

Na busca de resposta ao problema de pesquisa foram empregadas no trabalho com as crianças, mídias como vídeos, músicas e arquivos de linguagem radiofônica utilizando o programa Audacity. Dessa forma, teve-se o intuito de experimentar e criar possibilidades na abordagem dos assuntos que fazem parte do planejamento anual de ensino e, assim, incluir cada vez mais os recursos midiáticos ao processo de ensino e aprendizagem na educação infantil.

A pesquisa foi realizada na EMEI - Escola Municipal de Educação Infantil Senador Carlos Jereissati em Itaquera, distrito da Zona Leste da cidade de São Paulo. Nesta escola, fizeram parte da pesquisa crianças com cinco anos de idade, de uma sala de estágio II e crianças de quatro e cinco anos de uma sala mista de estágio II. Para conhecer o ponto de vista dos docentes, foi aplicado um questionário a 21 professores da EI. A pesquisa teve duração cerca de quatro meses.

O objetivo geral da pesquisa foi desenvolver estratégias de utilização de mídias audiovisuais para Educação Infantil de modo a despertar a atenção das crianças de quatro e cinco anos na abordagem de assuntos do planejamento curricular. Como objetivos específicos, teve-se: averiguar quais e como as mídias audiovisuais podem ser utilizadas para ensino e aprendizagem das crianças; identificar quais vídeos e áudios têm maior aceitação e que despertam maior interesse das crianças da educação infantil; observar a percepção dos alunos em relação à utilização das mídias para realização das atividades escolares.

A escolha do tema se deu pela constatação da pesquisadora sobre a realidade das crianças que frequentam a Educação infantil serem nativas digitais e a familiaridade desse público alvo com as mídias audiovisuais. A favor dessas mídias

estão o universo de cores, imagens e sons que podem ser explorados. Porém, percebeu-se ser necessária uma reflexão sobre quais mídias seriam mais apropriadas, como utilizá-las de modo a conciliar planejamento curricular com uso de tecnologias disponíveis e que pelas quais a criança tenha prazer na construção do conhecimento.

De outro modo, a produção audiovisual na educação tem a finalidade de ser desencadeador de estudos e debates, não encerrando com a mera apresentação em sala de aula. É necessário um planejamento que leve em conta elementos da audiovisualidade para além de noções mínimas de técnica e estética.

Assim, ao pensar num produto audiovisual com finalidades educacionais parte-se do princípio que todo o trabalho deve iniciar por um planejamento eficiente, levando em conta conteúdo e linguagem, de acordo com metas e objetivos propostos, cabendo um estudo sobre o tema. Assim justifica-se a presente pesquisa.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Optou-se por aprofundar o conhecimento sobre a Educação Infantil, necessidades da criança dessa faixa etária, ao que se propõe esta fase da escolarização, bem como de termos como tecnologia, mídias e mídia audiovisual por entendê-los fundamentais ao pleno entendimento da questão central da pesquisa e por fim, compreender o uso das mídias audiovisuais na Educação Infantil. Para isto, buscou-se, embasamento em autores da área: Benjamin (1992), Brougère (2008), Faxina (2017), Kishimoto (2010), Koll (2010), Malaguzzi (2005), Neves (1996), Sancho (1998), Sartori e Souza (2012), Vygotsky (1984) e de documentos como: As mídias no universo infantil: um diálogo possível (2008) e O uso da tecnologia e da linguagem midiática na educação infantil (2015).

Teve-se significativo respaldo em Faxina (2017, p. 15) que salienta sobre o discurso audiovisual:

Assim como qualquer outro meio de comunicação, os veículos audiovisuais funcionam mediante o emprego de um tipo de linguagem específica, múltipla. Essa linguagem especial é integrada por elementos oriundos de outras linguagens e engloba as linguagens verbal falada, verbal escrita e não verbal, que inclui as imagens e as cores, entre outros elementos próprios do que chamamos hoje de audiovisualidades. (FAXINA, 2017 p.15)

Desse modo, a linguagem audiovisual em suas infinitas formas expressivas podem provocar no indivíduo certas sensações de proximidade e pertencimento a tal

realidade tratada, a ponto de se dizer que audiovisualidade não é o que se vê, mas o que se sente ao ver.

Mas o que é a Educação Infantil (EI) e como se fundamenta? Acredita-se que a EI, é uma instituição que de fato inclua as crianças na cultura sistematizada do mundo adulto. E fundamenta-se na visão da criança como sujeito de direitos que tem um lugar social.

2.1 A EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA FASE FUNDAMENTAL DA ESCOLARIZAÇÃO DA CRIANÇA

Conforme os Parâmetros Nacionais de Qualidade para a Educação Infantil que constituem um referencial em todo o país. “Crianças expostas a uma gama ampliada de possibilidades interativas têm seu universo pessoal de significados ampliado, desde que se encontrem em contextos coletivos de qualidade”. (BRASIL, 2006, p. 15).

E segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação infantil “A Proposta Pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, [...]”. (BRASIL, 2010, p. 18).

Segundo Kishimoto (2010) as práticas pedagógicas devem possibilitar a expressão lúdica durante as narrativas, a apreciação e interação com a linguagem para que a criança possa aproveitar o contato com diferentes linguagens: músicas cantadas, ver e ouvir TV, vídeos, filmes; ver e criar desenhos, combinação de linguagens visual, escrita e falada. Com base em equipamentos que utilizam a tela como meio de expressão e possibilitam a interação entre máquina e espectador.

Ao introduzir o brincar na educação infantil implica definir o que se pensa da criança, como alerta Kishimoto (2010), quem é esta criança? Ao brincar a criança tem liberdade é protagonista, tem o direito de tomar decisão, escolher um brinquedo ou outro, aprender texturas, formatos e cores. Ao se movimentar, se coloca em uma postura, se organiza, desenvolvendo o corpo e a forma de pensar. Na fase do imaginário ela começa imitar o outro, verificando como é o mundo, pelo brincar a criança está aprendendo a cultura para assumir pelo faz de conta um personagem que ela gostaria de ser.

No jogo de regras, segundo Kishimoto (2010), ela aprende a brincar com o outro a partilhar situações de ganhar e perder, brincando aprende a enfrentar situações de frustrações que são comuns ao cotidiano. A criança expressa afetividade e diferentes maneiras de jogar e dessa forma amplia a cultura lúdica. Um conhecimento específico de crianças que brincam que tem um arsenal de informações para poder interagir com outros pares. A criança que brincou bastante é uma criança que tem liderança, flexibilidade, e isso é fundamental para que um ser humano saiba dialogar, enfrentar situações diversas e ter capacidade de escolha porque desenvolveu o raciocínio e o de uso da linguagem. A brincadeira é importante para todas as áreas do conhecimento, já que possibilita pensar e usar essa forma de pensamento para descobrir o mundo dela.

Sob outra perspectiva, a expressão “mediação da aprendizagem” faz parte do cotidiano docente. O que está entre a criança e o conteúdo? Como apresentar uma ao outro? Sobre mediação da aprendizagem pode-se tomar por base a teoria de Vygotsky¹, (1984, p. 97, citada por Koll, p. 62, 2010), quando explica a ZDP- Zona de Desenvolvimento Proximal como:

[...] a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar por meio da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado por meio da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1984, p. 97).

Concordando com Vygotsky (1984), Koll (2010) afirma que a zona do desenvolvimento proximal refere-se ao processo que a pessoa percorre para desenvolver funções que estão em maturação e que se consolidarão em seu nível de desenvolvimento real. A ZDP é um caminho que gera um conhecimento cognitivo em constante transformação, ou seja, a criança é capaz de realizar com auxílio de alguém hoje, o que conseguirá fazer sozinha amanhã.

Por isso, a mediação na aprendizagem faz toda a diferença, seja ela através de um colega, ou professor, os pares com quem a criança convive, bem como as mídias que tanto influenciam nas narrativas das linguagens, e num sentido amplo o meio onde o sujeito está inserido. Porque se a mediação é uma fala, uma pergunta,

¹ VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

uma abordagem, as narrativas das linguagens audiovisuais com todos os seus recursos também são quando promovem construção de conhecimento.

2.2 CONCEITOS DE TECNOLOGIA, TIC, MÍDIA, MÍDIA AUDIOVISUAL E AUDACITY

A definição de tecnologia conforme o portal ProInfo do Ministério da Educação (2017), explica que o termo tecnologia é aplicado a atividades exercidas pelo ser humano quando ele conhece determinado processo e utiliza-se de ferramentas para realizá-lo. Aponta ainda que, desde o início da vida humana no planeta, a tecnologia pode proporcionar evolução à capacidade humana de desenvolver suas atividades cotidianas.

A sigla TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), conforme o portal ProInfo do MEC (2017) destina-se ao processo de adquirir, armazenar e distribuir informações por meios eletrônicos e digitais como rádio, televisão, telefone e computadores, entre outros.

Já o termo mídia, permeia os meios de comunicação do século XXI, e segundo o portal ProInfo do MEC (2017) é o plural de 'meio' e é empregado para designar um amplo sistema de comunicação e expressão. É um termo usado tanto para geração de informação e divulgação dessa informação, como para os equipamentos usados nesses processos. Pode ser veiculado por rádio, televisão, jornal e outros meios de suporte. A mídia pode ser também impressa, mídia eletrônica, mídia digital, conforme a forma como é disseminada, utiliza-se de diferentes objetos como: fitas de videocassete, CD-ROM, DVDs, entre outros. Além disso, para gerar tais informações pode-se utilizar máquina fotográfica e filmadora.

Especificamente sobre as mídias audiovisuais, pode-se dizer que através dessas há uma interação das linguagens visuais e sonoras, e que esses meios permitem mais do que olhar imagens e ouvir sons, mas interpretá-las possibilitando a criação de novas mensagens e informações com base no conhecimento do interlocutor e da interação que se dá por meio das linguagens.

Conforme reitera Faxina (2017, p. 5),

A possibilidade de usar o texto escrito e falado, empregando a imagem e o som dá à televisão e ao vídeo a particular condição de veículos que atingem duplamente nossos sentidos e, portanto, estabelece uma característica particular de integração de várias linguagens. (FAXINA, 2017, p. 5)

Entende-se, então, que a linguagem do som permite traduzir com mais precisão as informações transmitidas. E a linguagem da imagem tem um poder que os dados e a razão não têm. A empatia e a emoção são os campos cognitivos específicos da imagem. Estes parecem ser atributos apropriados para atingir as crianças e assim promover sua aprendizagem.

Para o conjunto da pesquisa foi utilizado o programa Audacity, versão 2.2.1 For Windows (Windows 10/8/7/Vista/XP). Entre as mídias disponíveis, o Audacity é um software livre de edição digital de áudio disponível principalmente nos sistemas operacionais: Windows, Linux e Mac. O Audacity é muito popular pelos seus recursos de edição, sua grande disponibilidade em múltiplas plataformas, suporte e licença aberta que permite ao programa ser gratuito. Por estas razões este programa² foi escolhido para a pesquisa.

2.3 A UTILIZAÇÃO DAS MÍDIAS PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Já há muito a escola entendeu que somente a fala do professor para o aluno não é suficiente no desempenho docente. Nesse sentido as tecnologias da informação vieram auxiliar a ação no ensino.

Segundo São Paulo (2008, p. 19) o uso de tecnologias na educação infantil remete a uma reflexão sobre as novas formas de construção do conhecimento e desenvolvimento de habilidades através das múltiplas linguagens.

A tecnologia propicia constantemente a mediação entre a criança e o mundo onde ela vive. E a escola pode fazer uso desses recursos no ensino e aprendizagem.

As tecnologias promovem um diálogo permanente entre a criança e o mundo. As linguagens midiáticas no universo infantil são recursos que possibilitam a todos os envolvidos na ação pedagógica a exploração de outros modos de ler por meio de imagens, ícones, textos e hipertextos, vídeos e animações. (SÃO PAULO, 2008, p. 19).

São vários os lugares onde as crianças podem experimentar novas linguagens, dentre eles, de acordo com São Paulo (2008) os cantos diversificados,

² Para baixar e instalar o programa acessar: www.audacityteam.org/download.

espaços criados pelo professor que promovem a “escuta” da criança, ou seja, a criança brinca livremente escolhendo o que gosta e como brincar, salas de informática, espaços de convivência com computadores configuram ambientes atraentes e criativos que estimulam situações de aprendizagem.

Nesse contexto, São Paulo (2008, p.32) afirma que “a exploração desses materiais pela criança contribui para a construção desse processo de entendimento das mídias. São momentos em que a criança pode explorar, questionar, atribuir significados e se apropriar de novos conhecimentos.” Ao proporcionar o explorar, questionar e atribuir significados se cria possibilidades que as crianças possam se apropriar, brincar, interagir com o computador e sendo assim possibilita-se que a criança viva aventuras. Isso porque perante o computador a criança não se intimida, mas se lança a conhecer tudo, descobre seu funcionamento e prova a ludicidade em que esses ambientes emergem. (SÃO PAULO, 2008).

Portanto, a ludicidade permeia o desenvolvimento infantil de forma atraente, eficaz e prazerosa. Percebe-se a riqueza das possibilidades abertas pelas mídias ao universo infantil. Conforme São Paulo (2008, p. 73), “o uso da linguagem midiática possibilita à criança explorar o seu potencial criativo, ressaltando o seu papel enquanto aprendiz e produtora de conhecimento, inserida em ações individuais e coletivas.”

Desse modo, entende-se que os recursos midiáticos conversam com a criança potencializando a ação no ensino e aprendizagem. Como também os espaços contendo mídias audiovisuais podem atuar como segundo educador de modo atraente e criativo.

Concordando com essas reflexões, Sancho (1998, p.130) ressalta que “a comunicação audiovisual, os significados provêm da interação de múltiplos elementos visuais e sonoros, ou seja, são os resultados das interações entre as imagens, as músicas, o texto verbal, os efeitos sonoros.”

Na perspectiva que o sujeito é fruto do meio onde está inserido e as crianças estão inseridas em um universo midiático que é potencializado por diferentes recursos tecnológicos e digitais na sociedade onde vivem, cabe usá-los no cotidiano escolar a serviço da educação. Ambientes e espaços atraentes podem criar situações de aprendizagem através das mídias. Conforme São Paulo (2015, p.11) o desafio à educação infantil é inserir cada vez mais a linguagem tecnológica, pois,

A proposta é democratizar o acesso e criar ambientes que possibilitem a expressão e a manifestação do bebê e da criança nas diferentes linguagens e nos modos de agir, para que eles criem e recriem, vejam o mundo com seus próprios olhos, levantem hipóteses, construam relações e teorias numa concepção de infância que produz cultura e que inventa outras tantas possibilidades de conhecer e experimentar o mundo. (SÃO PAULO, 2015, p.11)

Dessa forma, como a escola e o professor podem criar um ambiente que possibilite infinitas experiências com as tecnologias, as mídias, a criatividade, a imaginação, a fantasia e a descoberta? Segundo São Paulo (2015), isso é possível em espaços pedagógicos menos rígidos, mais flexíveis, agradáveis e acessíveis do que os tradicionais onde dimensões múltiplas coexistem e ocorre interação de pares opostos, por meio da intensidade, da qualidade e da fluidez das relações e experiências geradas nesses espaços.

Cabe refletir sobre quanto positivo pode ser quando o educador, em parceria com a escola, planeja um espaço atraente construindo um ambiente híbrido, ou seja, combinando o uso da tecnologia e as interações do ser humano.

Segundo Malaguzzi³ (2005, p. 101, *apud*, São Paulo, 2015, p. 36 e 37) entende-se que a abordagem do conteúdo precisa partir do que tem sentido às crianças, ou seja, do que elas gostam.

Sob essa perspectiva, é importante destacar que estes recursos midiáticos e tecnológicos não devem ser reduzidos à condição de instrumentos técnicos descontextualizados e desvinculados da vivência de experiências significativas individuais e coletivas, e sim dar lugar ao encantamento, ao maravilhamento e ao estranhamento singulares de cada bebê e criança em seu processo de “[...] desequilíbrio nos seus sistemas de percepção do mundo, da informação e da formação do pensamento e do comportamento”

Portanto, é fundamental o acesso dos participantes do ensino e aprendizagem às linguagens midiáticas na educação infantil, afim de, potencializar esses recursos como suportes das manifestações expressivas das crianças. Para que, esses meios ampliem a pesquisa, a descoberta, a investigação, a observação, a comunicação, a interação e a divulgação das experiências infantis em conjunto com diferentes espaços do ambiente escolar. Aliando o trabalho com mídias e tecnologias ao potencial de criação e autoria dos sujeitos envolvidos.

³ MALAGUZZI, Loris. **Bambini e Computer**. Tradução livre: Alessandra Arrigoni e Luigina De Beni Arrigoni. In.Catalogo dela mostra I Cento Linguaggi dei Bambini. 2005, p. 101-102.

2.4 PRÁTICA PEDAGÓGICA EDUCOMUNICATIVA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Sabe-se da importância da comunicação no mundo e cada vez a atenção da pedagogia tem se voltado para essa questão. Nesse ponto de vista, educomunicação é educação para a comunicação, ou seja, educação para a formação do senso crítico em face da mídia, em especial a televisão. Para isto, faz-se necessário um novo desenho de concepção das interações. Segundo Sartori e Souza (2012, v.10, p. 2), “O Brasil tem na televisão um dos meios de comunicação e de prática cultural de maior popularidade entre as diversas classes sociais de suas famílias, por isso, o contato com a linguagem audiovisual [...] é intenso por meio da mídia televisiva.”

A TV entra na casa das pessoas, traz o mundo exterior até elas, oportuniza o conhecimento de lugares sem que se esteja neles, facilita o acesso à informação, como também é uma poderosa ferramenta de promoção à educação e cultura de línguas, hábitos, tecnologia, diversidades e coisas que são comuns entre pessoas, mas como ponto principal o entretenimento que ela disponibiliza e que para muitas famílias é a única forma.

E conforme Silva⁴ (2004, citado por Sartori e Souza, v.10, 2012, p. 2), as imagens e narrativas proporcionadas pela TV desafiam as crianças a ler as “linguagens imagéticas” desde muito cedo.

Os cinco sentidos são a porta de entrada das informações que o ambiente produz para o ser humano. Assim, a percepção do mundo pela criança passa pelos sentidos e as mídias se apoiam nessa premissa. Como complementa Benjamin⁵ (1992, p. 80, citado por Sartori e Souza, 2012, v.10 p. 2):

vivemos num novo *sensorium*, em uma nova ambiência que traz novas tarefas para a percepção. A linguagem audiovisual - desde o surgimento do cinema seria [...] a principal responsável por desafiar nossa percepção com essas novas tarefas e pelo conseqüente surgimento de novas sensibilidades. Esta ideia de surgimento de novas sensibilidades pode ser o caminho para ampliarmos nosso entendimento sobre o sentido que as mídias atuais atribuem à formação sociocultural das crianças e nossas [...].

⁴ SILVA, S. T. A. (2004) “Desenho animado e educação”, en: Citelli, A. (Org.). Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e TV, rádio, jogos, informática. 4ª ed. São Paulo: Cortez.

⁵ BENJAMIN, W. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica In: _____. Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.

Assim, parece relevante, desde a EI, instruir as crianças para receber o processo de representação da mídia, desenvolver instrumentos e princípios para a prática da educação para a mídia, bem como ampliar o entendimento quanto à presença das mídias audiovisuais na Educação Infantil e sua contribuição para aprendizagem das crianças.

Nesse sentido, de acordo com Sartori e Souza (2012, v.10, p. 2) os desenhos animados representam importantes referências na formação da cultura das crianças na sociedade atual na proporção em que participam de suas aprendizagens, como principais produtos culturais destinados ao público infantil.

Sobre os desenhos animados, Brougère⁶ (2008, citado por Sartori e Souza 2012, v.10 p. 2), afirma que:

tornam-se referências em comum entre as crianças de diferentes contextos de vida. Suas narrativas possuem elementos que atraem e nutrem a imaginação das crianças, por isso, não é de se estranhar que elas queiram viver as “incríveis” aventuras de seus personagens favoritos quando brincam.

Dessa forma, as narrativas dos desenhos animados criados com uma linguagem lúdica e de fácil compreensão das crianças além de ser fonte de entretenimento, influenciam na educação podendo abordar condutas fundamentais ao desenvolvimento das crianças favorecendo a problematização e resolução de temáticas que no espaço real a criança pode ter dificuldade de compreender.

Ressaltando a relevância da linguagem audiovisual e a aprendizagem infantil, Sartori e Souza (2012, v.10 p.7) afirmam:

Uma vez que reconhecemos que os sujeitos contemporâneos - em profunda relação com a linguagem audiovisual - possuem novas sensibilidades, consideramos que o desenvolvimento de Práticas Pedagógicas Educomunicativas que se preocupem com a forma como as crianças aprendem, com o estilo de aprendizagem próprio de cada criança, pode se configurar como uma contribuição para a ampliação dos ecossistemas comunicativos entre os sujeitos participantes do processo educativo.

Finalizando, entende-se educomunicação como um processo de interação social, no qual a disseminação dos meios de comunicação de massa não pode ser ignorada. Portanto, cabe à educação trabalhar em função de um melhor entendimento do poder inerente da linguagem midiática. Dessa forma, a prática

⁶ BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. 7ª ed. São Paulo: Cortez, (2008).

pedagógica educacional é aquela que cuida do acesso, comunicação e bom fluxo das relações no ambiente educativo.

3 METODOLOGIA

A pesquisa classifica-se como qualitativa e teve como características o ambiente natural como fonte direta de dados e o pesquisador como instrumento de análise. Segundo Neves (1996), a pesquisa qualitativa tem por objetivo compreender fenômenos, considerando haver uma relação entre o mundo e o sujeito que não pode ser traduzida somente por números.

Quanto aos procedimentos técnicos o trabalho teve características de pesquisa-ação e como participantes um total de 54 crianças da educação infantil, sendo que 44 com 5 anos de idade e 10 crianças de 4 anos no estágio II da EMEI Senador Carlos Jereissati, em Itaquera, distrito da Zona Leste da cidade de São Paulo.

Inicia com busca bibliográfica como respaldo para a pesquisa de campo realizada com observação em sala de aula e aplicação de questionários a professores da EI que atuam na rede municipal de ensino na cidade de São Paulo.

Sobre a observação, um dos instrumentos de pesquisa utilizado, Lakatos e Marconi (2003) afirmam que é uma técnica de coleta de dados que além de se ver e ouvir examina-se fatos ou manifestações dos envolvidos o que possibilita identificar provas a respeito de objetivos sobre os quais os sujeitos não têm consciência, mas que determinam ou orientam seu comportamento.

Outro instrumento de pesquisa foi um questionário que teve como vantagens: baixo custo; economia de tempo e viagens; bom número de dados de pessoas atuantes da área; obtendo de forma rápida e precisa com liberdade nas respostas em razão do anonimato; uniformidade na avaliação, em virtude da natureza impessoal do instrumento. A formulação de questões fechadas apresentou um conjunto de alternativas de respostas em que o respondente escolheu seu melhor ponto de vista. Também foram contempladas questões abertas com espaço em branco para que o informante respondesse. E por fim, questões dependentes que dependeram uma da outra para ser respondidas.

O questionário foi entregue a 30 professores de educação infantil, tendo retornado 21. Foram tabulados e feitos gráficos para posterior análise.

Ao longo da pesquisa de investigação as crianças tiveram o conteúdo de ensino dividido em percursos de aprendizagens. O processo teve início em junho de 2017, com o Projeto Água, para o qual se utilizou o programa Audacity, que possibilitou a edição de conteúdos em linguagem radiofônica sobre a importância de cuidados com a água e vídeos promovendo consciência ambiental.

O outro percurso de atividade, nomeado Plantio e Alimentação, deu-se nos meses de agosto e setembro de 2017 com o Projeto “Da horta ao prato” em parceria com pais que participaram do dia da família na escola quando as crianças com seus familiares plantaram mudas e sementes de verduras na horta da escola. As crianças também assistiram ao vídeo: “Saiba porque é importante se alimentar bem”⁷. Foi um trabalho de conscientização que uniu crianças, famílias e Unidade Escolar, todos por uma alimentação saudável.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para responder a questão norteadora da pesquisa optou-se por desenvolver atividades com as crianças e saber o ponto de vista dos professores. Por meio da pesquisa-ação, que é uma forma metodológica de investigar a própria prática de modo crítico e reflexivo, pode-se averiguar a potencialidade dos recursos das mídias audiovisuais ao processo de ensino e aprendizagem.

O trabalho de pesquisa se deu através de dois projetos na EMEI Senador. Carlos Jereissati em Itaquera, distrito da Zona Leste da cidade de São Paulo: O Projeto Água e o Projeto Da horta ao Prato.

4.1 ANÁLISE DAS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS COM AS CRIANÇAS NA PESQUISA- AÇÃO

O Projeto Água teve o objetivo de compreender a importância da água para a vida no planeta, as ações humanas e suas implicações, e como elas podem transformar a natureza. O Projeto Da Horta Ao Prato, desenvolveu noções de plantio e observação científica do seu crescimento, as crianças saborearam saladas com

⁷ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=Ibdnd0En-aA>>.

vegetais que elas próprias plantaram, viram crescer e colheram, aprendendo a importância da alimentação saudável.

O Projeto Água iniciou-se em 05/06/17 com uma roda de conversa com as crianças baseada na observação da professora na hora da escovação dos dentes, que notou que alguns alunos enchiam muito o copo de água e às vezes deixavam a torneira ligada, desperdiçando-a. Partindo disso houve a problematização: de onde vem a água? Será que existe muita água no planeta para beber? Como se utiliza a água no dia a dia? O que se deve fazer para cuidar da água?

Foi registrada a fala das crianças em uma cartolina para depois comparar com as informações e conhecimentos construídos durante o ensino norteando o estudo do tema. Dessa forma, pretendeu-se possibilitar a expressão oral das crianças sobre suas percepções iniciais e avaliar a aprendizagem de novos saberes.

FIGURA 1 – ALUNOS ESTÁGIO II 6B ÁUDIO, POEMA: SEIS RAZÕES PARA CUIDAR BEM DA ÁGUA



FONTE – Elenir de Souza (2017)

No momento da foto da Figura 1 as crianças foram levadas a sala de multimídia para ouvirem um arquivo editado no programa Audacity sobre a importância de cuidar bem da água. Esse áudio continha efeitos sonoros da água, a leitura de um poema e uma música que promoveram conhecimentos e chamaram a atenção das crianças para o assunto. Teve-se a impressão de curiosidade por parte delas, já que, estavam vendo na tela e ouvindo um arquivo no formato de MP3, o que pareceu não ser comum a eles, ou seja, uma maneira diferente de eles ouvirem conteúdos para aprendizagem. Os efeitos sonoros, a fala da professora declamando o poema fez com que eles demonstrassem que essa mídia era novidade. Portanto,

entende-se que mídias editadas no programa Audacity precisam ser inseridas nas práticas pedagógicas para trabalhar o 'ouvir' nas crianças como uma habilidade importante a ser desenvolvida.

Ao utilizar a mídia Audacity, encontrou-se respaldo em São Paulo (2008) que afirma que o uso das mídias possibilita narrar histórias, registrar vozes, ruídos, pausas e silêncios. Reconhecer e identificar sua voz, a dos colegas e variedades de sons possibilitando a criança expor suas produções construindo com protagonismo seu processo educativo. Dessa forma, a criança vê, reconhece e encontra significado nas atividades do cotidiano escolar.

Após, as crianças em sala de aula pintaram e recortaram a atividade da 'torneirinha' que constava de atitudes de consciência ambiental e trouxe quatro importantes orientações de cuidados com a água, como: não deixe a torneira aberta quando estiver escovando os dentes; lavar o carro com mangueira é um desperdício de água; ensaboar com chuveiro ligado, não é legal; nunca lave a calçada com a mangueira.

Na sequência de aprendizagem com o Projeto Água, os alunos do estágio II assistiram na sala de multimídia, o vídeo "Juca Pingo D'água"⁸, com a finalidade de conscientização da quantidade de água doce e salgada no planeta. Assim, se pretendeu estimular a criança a pensar em atitudes do ser humano e sua interferência no meio onde vive e como ele pode transformar a natureza.

FIGURA 2 – ALUNOS ESTÁGIO II 6B: VÍDEO JUCA PINGO D'AGUA



FONTE – Elenir de Souza (2017)

⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=s9QioB7S-vE&t=10s>>

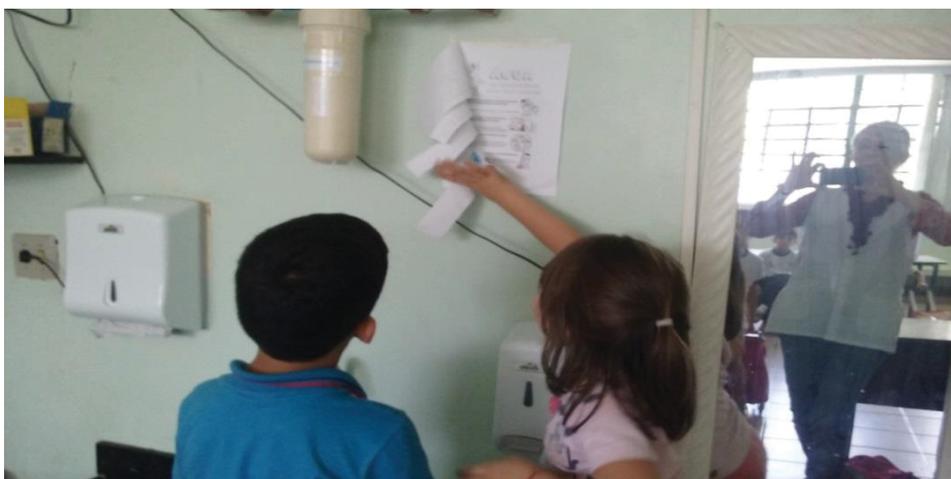
Ficou evidente a atenção das crianças ao vídeo que tratava de um menino que como eles, ia à escola, mas não pode tomar banho porque havia faltado água em sua casa. Nota-se que o tema teve significado as crianças, pois, tratou de problemas que a falta d'água pode causar ao ser humano.

Já em sala de aula, a professora trouxe um globo terrestre para as crianças visualizarem a distribuição e quantidade de água existente no planeta. Em posse desse conhecimento, as crianças pintaram um gráfico da proporção de água doce e salgada para representar o conhecimento aprendido.

Para Sancho (1998) na comunicação audiovisual, a interação entre as imagens, músicas, texto verbal e efeitos sonoros compõe os significados para o receptor da mensagem. E para que o processo comunicativo seja eficaz, há que se adequar os meios e as linguagens, aos conteúdos que devem ser transmitidos e também ao tipo de público alvo, faixa etária e outras particularidades.

Passados alguns dias desde que as crianças participaram das atividades no Projeto Água e expostas às diversas mídias e interações que essas possibilitaram através das linguagens e conhecimentos trazidos e adquiridos, pode-se identificar a mediação da aprendizagem entre alunos.

FIGURA 3 – ALUNOS DO ESTÁGIO II 6B: MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM



FONTE – Elenir de Souza (2017)

Dessa forma, a conversa espontânea sobre aprendizagem da atividade da torneira: quatro atitudes de cuidados com a água. Percebe-se na ilustração da figura 3 que a aluna B, 5 anos explica ao aluno F, 5 anos sobre conhecimentos adquiridos nas atividades do Projeto Água. Isso configura a teoria da Zona do Desenvolvimento Proximal de Vygotsky (1984) e confirmada por Koll (2010) da importância da

mediação para que a criança receba o auxílio de alguém e conclua o próximo conhecimento. Ou seja, a mediação no processo de desenvolvimento proximal para a consolidação do conhecimento real.

O Projeto “Da Horta ao Prato” iniciou-se em 02/08/17 e teve como finalidade envolver crianças, famílias e unidade escolar na busca de desenvolver conhecimento e hábitos saudáveis aliados a atividades prazerosas no plantio e consumo dos alimentos por eles cultivados na horta da escola. Para isso, foram entregues sementes de alpiste às famílias na reunião de pais, para que fossem plantados em casa.

Continuando a atividade na escola, na sala de multimídia, os alunos do estágio II sala mista, composta por crianças de quatro e cinco anos assistiram o vídeo da germinação acelerada de alpiste plantado em casa.

FIGURA 4 – ALUNOS ESTÁGIO II 6D SALA MISTA, VÍDEO: CONHECIMENTO CIENTÍFICO



FONTE – Elenir de Souza (2017)

Assistindo ao vídeo, as crianças puderam ver na tela a germinação acelerada do alpiste⁹ e associar ao que eles já haviam acompanhado em suas casas com a atividade feita com os pais. Foi possível perceber a atenção dos pequenos para a mídia proposta na atividade. O aluno “D”, de 4 anos, fez comentário encantado de como a “folhinha” crescia rápido, constatou-se nesse momento a construção de conhecimento científico.

Nessa mesma perspectiva, Sancho (1998) diz que uma adequada formação audiovisual como linguagem específica deve levar em consideração três dimensões:

⁹ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=qh_9lrSZ1dQ >

a instrumental que conhece os recursos do tipo de expressão: a composição, a cor, a palavra, a música, os efeitos sonoros; a funcional que consiste na capacidade de discernir a função que cada recurso cumpre produzindo sentido e emoção estética; e por fim a do projeto no conhecimento da essência da linguagem do audiovisual.

Após os projetos, culminando as aprendizagens gravou-se algumas falas das crianças que foram editadas no programa Audacity. Desse modo, foi possível ouvir e entender como o programa Audacity, que é um editor de áudio, pode ser usado para inserir conteúdos e editar gravações de participação de alunos configurando-se assim uma excelente ferramenta no processo de ensino e aprendizagem. O trabalho feito com as crianças foi nomeado “Programa de rádio galerinha do 6B”¹⁰, no qual as crianças cantam, entrevistam umas as outras falando do que aprenderam e do que gostariam de ensinar a outras crianças também.

Sendo assim, segundo São Paulo (2008), a linguagem midiática combinada ao cotidiano escolar promove descobertas da criança e do educador. Juntos podem interagir por meio da tecnologia como aprendizes. E refletir as linguagens midiáticas pode mudar o modo como são percebidas, ressignificá-las, mudar seu significado e potencializar seus recursos.

4. 2 RESULTADO DA APLICAÇÃO DOS QUESTIONÁRIOS AOS DOCENTES

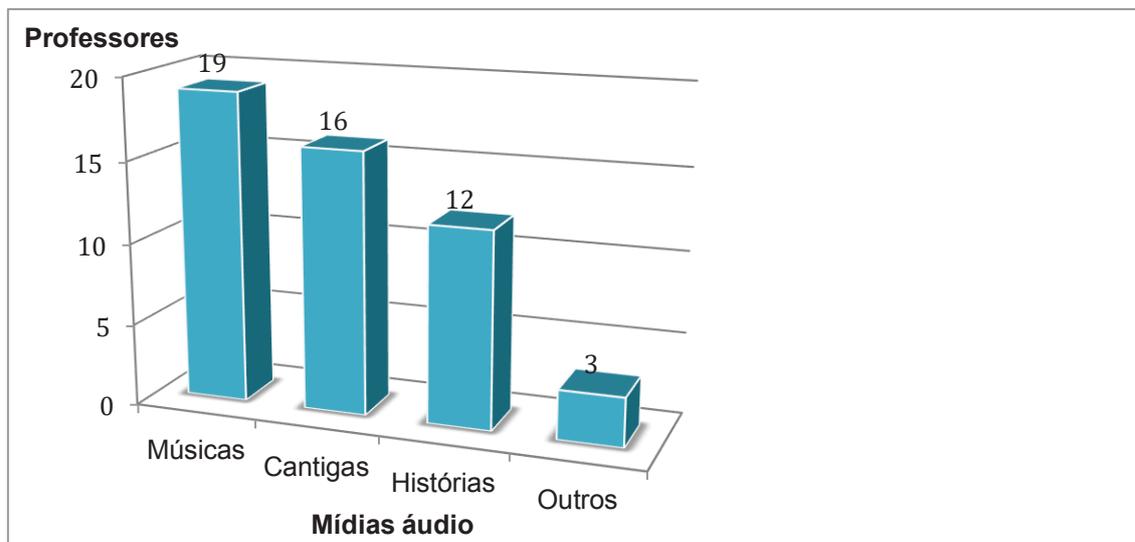
Para perceber a opinião dos docentes a respeito das mídias audiovisuais e a educomunicação, contou-se com a colaboração dos professores ao responderem o questionário, composto por sete questões, dividido em duas partes: a primeira com as questões 1, 2, 3 e 4 coletou informações sobre mídias áudio; a segunda com as questões 5, 6 e 7 levantou informações sobre mídias audiovisuais.

Iniciou-se indagando se os professores utilizam mídias áudio em sua prática pedagógica. A resposta de todos os participantes foi afirmativa, portanto 100% responderam que utilizam.

A seguir, a segunda questão indagou sobre tipos de mídias de áudio utilizadas. Nesta questão, os professores poderiam escolher mais de uma alternativa. Segue demonstração por meio do gráfico das mídias mais utilizadas:

¹⁰ <<https://drive.google.com/file/d/0B9G1ioYGCL2hUWQxM1FDQ2k0cTA/view?usp=drivesdk>>

GRÁFICO 1 - QUAIS MÍDIAS ÁUDIO QUE AS CRIANÇAS COM QUEM VOCÊ TRABALHA MAIS GOSTAM?



FONTE – Elenir de Souza (2017)

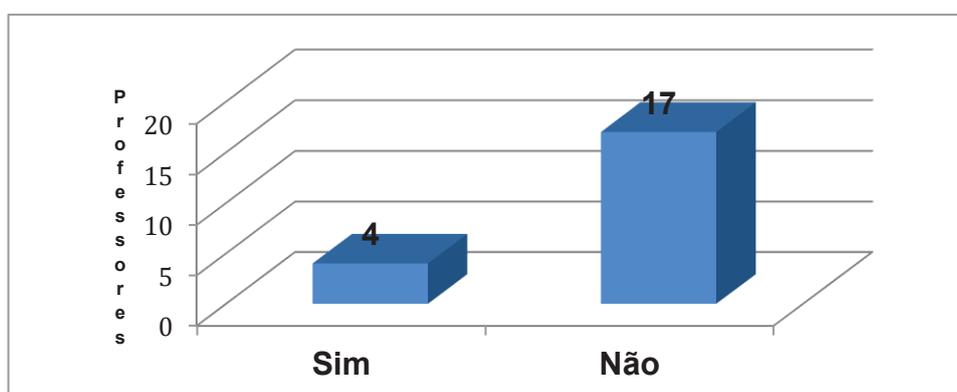
Por meio do gráfico percebeu-se que a mídia áudio mais utilizada são as músicas, seguida das cantigas e histórias. Cabe diferenciar música e cantiga, a música é uma combinação harmoniosa e expressiva de sons. Enquanto cantiga é uma poesia cantada dividida em estrofes iguais, em que as crianças aprendem brincando e desenvolvendo movimentos corporais de acordo com o ritmo da música.

Dentre outros, os professores responderam que trazem som ambiente, da natureza, falas, barulhos de carros, motos.

Conforme São Paulo (2015) uma das características do trabalho com mídias é o potencial de criação e autoria. As crianças são levadas a vivenciar descobrindo um novo modo de se comunicar, expressar e pensar o mundo.

A questão 3 investigou se os participantes conheciam o programa editor de áudio Audacity:

GRÁFICO 2 – VOCÊ CONHECE O PROGRAMA AUDACITY?



FONTE – Elenir de Souza (2017)

Percebe-se que somente quatro dos vinte e um professores, ou seja, 19,04% conhecem o programa. Desse modo, vê-se a importância de divulgar a mídia Audacity no intuito de compartilhar possibilidades de ensino e aprendizagens com o programa. Portanto, como traz São Paulo (2015) levando em conta o momento de convergência vivenciado pelas Unidades escolares de EI, é essencial que cada uma delas olhe para a apropriação de seus profissionais no uso de equipamentos tecnológicos e recursos digitais.

Perguntou-se, então, como o docente avalia a percepção das crianças em relação aos conteúdos trabalhados por meio de mídias de áudio e sua aprendizagem. Os docentes que utilizam mídias áudio estão identificados como P1, P2 e assim por diante, e assim se pronunciaram:

QUADRO 1- AVALIAÇÃO DOS PROFESSORES NA UTILIZAÇÃO DE MÍDIAS ÁUDIO PARA APRENDIZAGEM

P 1 - Quando um conteúdo é abordado de forma lúdica, com som e movimento, aquela aprendizagem se torna prazerosa, com essas ferramentas as lembranças que foram vivenciadas serão eternizadas na memória dos pequenos.
P 2 - Avalio de maneira positiva, pois, as crianças também aprendem por meio do estímulo, da imaginação, escuta atenta e curiosidade.
P 3 - Avalio como um aliado do professor na hora de fazer intervenções nas atitudes do educando e uma ferramenta que facilita a apresentação de conteúdos e conceitos.
P 4 - Cada mídia representa algo significativo às crianças, principalmente o universo das fadas e super-heróis.
P 5 - As músicas auxiliam, pois, as crianças aprendem cantando ex: músicas do alfabeto, castelo hatimbum, palavra cantada.
P 6 - A maioria das crianças consegue fixar atenção e entender as histórias. Já as músicas todos entendem as letras, fazem coreografia.
P 7 - São mais estimulantes, proporcionam prazer estimulando a aprendizagem e despertando emoções.
P 8 - Considero que se interessam e interagem melhor.
P 9 - Por meio do ouvir eles conseguem relacionar o que estão ouvindo, com a interação e o movimento de forma espontânea e natural.
P 10 - Esse tipo de trabalho torna o processo de ensino e aprendizagem mais significativo e prazeroso.
P 11 - Através das atitudes durante a utilização: atenção, participação, etc...e após a utilização se faz comentários, reproduz o que foi apresentado quer por palavras, atitudes, etc.
P 12 - A aprendizagem torna-se mais gostosa e as crianças passam a perceber o mundo que lhes cerca com mais detalhes.
P 13 - Que mesmo não visualizando o que é dito na música elas são capazes de entender reproduzir em atividades de desenho com o som da música. E mesmo a música tendo uma história cada criança irá reproduzir partes que ela interpretou e na mesma música terão várias interpretações diferentes.
P 14 - As crianças apreciam muito, principalmente o trabalho com músicas. Percebe-se que através de músicas as crianças compreendem determinado assunto de forma prazerosa, no entanto, vê-se que o que mais interessa para elas é o uso de áudio para proporcionar a dança, o movimento corporal. No sentido da escuta, nota-se que as crianças estão sendo muito estimuladas ao visual, ou seja, som relacionado à imagem, portanto dificuldade em utilizar somente audição.
P 15 - Elas gostam muito do novo, do diferente e recebem muito bem as mídias.

P 16 – Avalio que as mídias são ferramentas poderosas como suportes de conteúdos que promovem conhecimento.
P 17 – As mídias conduzem, auxiliam e promovem aprendizagens.
P 18 - Eles interagem com mais atenção e prazer, ficam mais sensibilizados.
P 19 - Estas práticas estimulam o desenvolvimento cognitivo no aluno.
P 20 - Estimulam a criatividade e imaginação dos alunos.
P 21 - As mídias auxiliam muito no aprendizado, possibilita introduzir novos conteúdos e repertório verbal às crianças via músicas e cantigas.

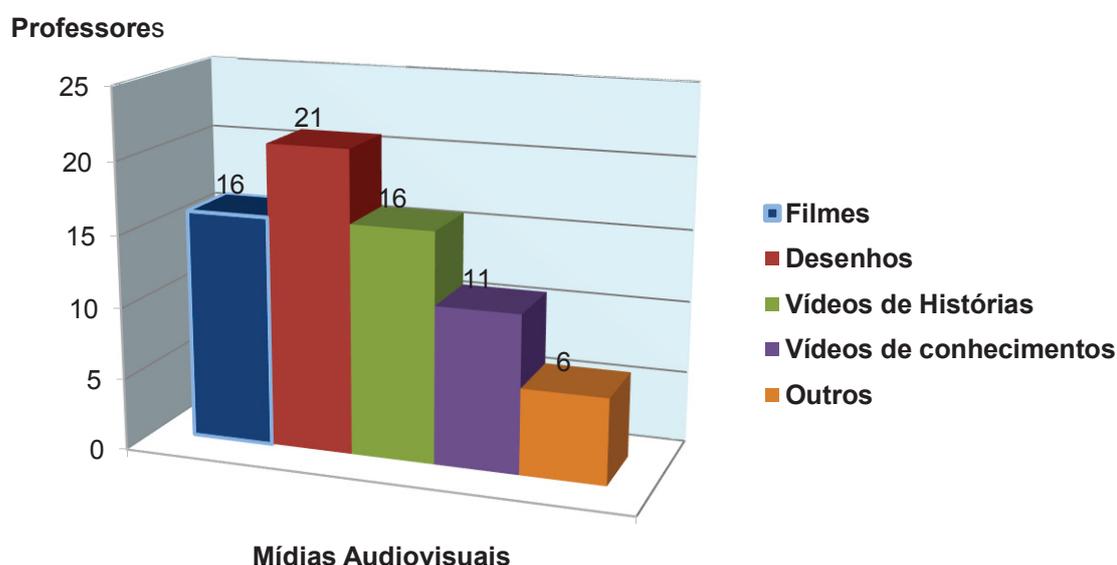
FONTE – Elenir de Souza (2017)

Sintetizando o ponto de vista dos professores quanto ao uso de mídias áudio em relação à aprendizagem das crianças, essas tornam as atividades prazerosas, os estímulos possibilitam curiosidade, imaginação, interação, movimento e promovem através dos conteúdos, intervenções, conceitos e vivências que perpetuam a vida delas. Para São Paulo (2008) cada recurso tecnológico pode e deve ser explorado, já que, cada um deles carrega em si uma forma de comunicação, uma linguagem própria.

Analisando a segunda parte do questionário que abordou as mídias audiovisuais e a contribuição dos professores ao tema, a questão de número 5 indagou se os professores utilizavam mídias audiovisuais em sua prática pedagógica. A resposta foi que sim de todos, portanto 100% dos participantes.

A seguir, indagou-se sobre tipos de mídias audiovisuais utilizadas por eles e que as crianças mais gostam. Nesta questão, poderia ser assinalada mais de uma opção.

GRÁFICO 3 - QUAIS AS MÍDIAS AUDIOVISUAIS QUE AS CRIANÇAS COM QUEM VOCÊ TRABALHA MAIS GOSTAM?



FONTE – Elenir de Souza (2017)

Quanto às mídias audiovisuais mais utilizadas em sala de aula, percebe-se que os vinte e um, ou seja, 100% dos professores entrevistados usam os desenhos em sua prática pedagógica e são muito bem recebidos pelas crianças. O que concorda com a teoria de Brougère (2008) quando afirma que as narrativas dos desenhos animados possuem elementos que atraem a imaginação das crianças. Os filmes e vídeos de histórias são utilizados por 76% dos professores; os vídeos de conhecimento são utilizados por 52% dos professores. Todos são fontes de múltiplas linguagens para aprendizagem. Dentre outros, 28,6.% dos professores colocam jogos pedagógicos no computador, fotos de atividades e programas próprios para fazer vídeos.

Finalizando, questionou-se os docentes sobre sua avaliação da percepção das crianças aos conteúdos trabalhados através de mídias audiovisuais e sua aprendizagem.

QUADRO 2 – AVALIAÇÃO DOS PROFESSORES NA UTILIZAÇÃO DE MÍDIAS AUDIOVISUAIS PARA APRENDIZAGEM

P 1 - As tecnologias são meios para a produção de aulas motivadoras, que ampliam a curiosidade e a interação. Através do interesse é produzido conhecimento, mas é necessário ter objetivos claros ao utilizar esta ferramenta, para que a mídia possa colaborar com a aprendizagem dos pequenos.
P 2 - As crianças assimilam bem através das mídias audiovisuais, porque vários canais de atenção e percepção são estimulados.
P 3 - Percebo que a criança se comunica melhor com fatores externos a ela, aceita melhor a correção de maus hábitos, como passa a desenvolver a linguagem oral e cordialidade com colegas.
P 4 - As mídias são ferramentas essenciais no trabalho com crianças tornando mais significativa a aprendizagem.
P 5 - As crianças ficam interessadas, aprendem mais rápido, as mídias são estímulos e estão conectadas a ludicidade.
P 6 - As crianças conseguem perceber e assimilar os conhecimentos trabalhados, visto que em suas casas também assistem vários conteúdos, sendo assim, ao receber mais um estímulo já conseguem entender e aprender através destas mídias.
P 7 - Amplia o conhecimento, a visão de mundo, proporciona fatos e imagens reais levando a diferentes reflexões e associações com fatos reais da sociedade e da vida do aluno.
Por ser lúdico mantém a atenção, concentração e conseqüentemente maior interesse nas atividades.
P 8 - As mídias audiovisuais são recursos que despertam interesse na criança, e sendo planejados e voltados à prática pedagógica pode ser um grande auxílio em sala.
P 9 - Facilita o entendimento da criança se oferecido vídeos que tenham a linguagem apropriada a faixa etária.
P 10 - Através das atitudes durante a utilização: atenção, participação e após a utilização: se faz comentários, reproduz o que foi apresentado quer por palavras, atitudes e etc.
P 11 - A aprendizagem torna-se mais gostosa e as crianças passam a perceber o mundo que lhes cerca com mais detalhes. Além de determinados conhecimentos saírem do abstrato e passarem a um campo mais concreto.
P 12 - É muito significativo porque através de recursos audiovisuais consegue-se ilustrar as aulas trazendo mais significados a elas. Vê-se que cada um vai ligando aos seus conhecimentos prévios e juntos fazem um apanhado dessa diversidade de aprendizados.
P 13 - Este é um recurso muito utilizado no momento e que possibilita às crianças terem um conhecimento sobre determinado assunto de forma mais ampla. De modo geral, gostam e participam

falando sobre o que estão vendo, suas impressões sobre os vídeos, é um recurso necessário nos dias atuais.
P 14 – Avalio positivamente no sentido de que a criança recebe influência na ampliação de seu vocabulário, através das imagens e exemplos vistos nas histórias dos desenhos amplia sua visão de mundo.
P 15 – As mídias audiovisuais são suportes como apoio para o professor trabalhar os conhecimentos que as crianças precisam aprender. Sendo assim, aprendem da forma mais prazerosa possível, já que as linguagens utilizadas nas histórias e vídeos de conhecimento tem significado a elas.
P 16 - Percebo que as crianças conseguem entender melhor quando veem.
P 17 - Interação melhor devido já conhecerem personagens da mídia.
P 18 - A percepção da criança é muito maior, uma vez que são trabalhados muitos sentidos, aproxima da realidade porque eles tem facilidade com mídias.
P 19 - Faz com que o aluno crie conexões e estabeleça relações de sentido entre o imaginário e o real.
P 20 - Criam repertório ao aluno permitindo que ele faça associações entre o faz de conta e a realidade.
P 21 - As crianças recebem grande estímulo de aprendizagem via mídias.

FONTE: Elenir de Souza (2017)

Em síntese, a contribuição dos professores a pesquisa mostra que as mídias audiovisuais motivam, estimulam o desenvolvimento da linguagem oral, a percepção, a ludicidade, associação das imagens a vida em sociedade. Amplia a visão de mundo, promove reflexão, fazendo com que o aluno participe ativamente da aula. Desde que, o conteúdo seja planejado, partindo do que tem significado a criança.

Desse modo, a audiovisualidade e sua relevância enquanto recurso didático ao professor em sala de aula, segundo Faxina (2017), possibilita integração de várias linguagens. E fundamenta-se em três dimensões do processo humano de cognição: a empatia, possibilitada pela imagem quando o sujeito se identifica pelo personagem e demais elementos não verbais; a emoção que é possível, pela forma de se contar a história; e a razão, justificada pela capacidade de levar à reflexão, características de alto potencial dos elementos verbais, sobretudo a fala e a escrita.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao término da pesquisa sobre o uso de mídias audiovisuais na educação infantil no intuito de construir aprendizagens com crianças de quatro e cinco anos, e estimulada pela inquietação da pesquisadora em explorar a curiosidade e vontade de aprender das crianças e ante o fato de que a escola do século XXI já recebe nativos digitais, entendeu-se porque um professor precisa ser um constante pesquisador buscando uma formação continuada. No caso, capacitar-se para utilizar

as mídias audiovisuais disponíveis, compreendendo os fundamentos de seu uso e da biologia da criança da Educação Infantil.

No decorrer da pesquisa e na reflexão da prática se depreende que a tecnologia expande a capacidade do ser humano na realização de atividades e também a utilização das mídias audiovisuais na prática pedagógica amplia as possibilidades tanto para o ensino como para a aprendizagem. Tendo em vista que esses recursos potencializam e despertam a atenção e o interesse das crianças.

Considerando que a Educação Infantil fundamenta o desenvolvimento do cidadão preparando a criança para se inserir na sociedade. Esta precisa de um ambiente favorável, potencializado por diferentes recursos tecnológicos e digitais, com uma linguagem múltipla, especial, integrada. Utilizar-se dessa audiovisualidade em suas infinitas formas expressivas como mais uma possibilidade de mediação na busca e para o alcance da aprendizagem dos educandos é um caminho a se explorar na Educação Infantil.

Outro ponto de vista, que pode ser ressaltado ao analisar quais e como as mídias audiovisuais podem ser utilizadas para ensino e aprendizagem das crianças, é a dupla possibilidade no uso do vídeo em sala de aula, ou seja, a utilização de acervos já existentes como também a produção de vídeo sob o olhar das crianças e do educador como recurso do processo pedagógico, utilizando softwares disponíveis, como por exemplo, os vídeos da Kika: De onde vem? Que abordam assuntos de grande interesse das crianças, ensinando e suprimindo a curiosidade com uma linguagem através do olhar da criança. Assim, demonstrou-se pela pesquisa de campo que se promoveram sensações de proximidade e pertencimento ao processo de ensino e aprendizagem.

Constata-se que a linguagem do som, mediada na pesquisa pelo software Audacity, permite traduzir com mais precisão as informações que se quer transmitir. E a linguagem da imagem tem um poder que os dados e a razão não têm. A empatia e a emoção são os campos cognitivos específicos da imagem. Estes parecem ser atributos apropriados para alcançar as crianças e assim promover sua aprendizagem, porque audiovisualidade é mais do que se vê, é o que se sente ao ver.

Cabe ressaltar que os docentes apontam que as estratégias com o objetivo de possibilitar aprendizagens, são aquelas que utilizam as mídias audiovisuais e as tecnologias como meios para a produção de aulas motivadoras, que ampliam a

curiosidade, mas que também promovem respostas às perguntas das crianças como um diálogo através da mediação de conhecimento. As músicas infantis, as cantigas, os filmes, os vídeos de histórias, os desenhos infantis com suas narrativas abordam conhecimentos de forma lúdica e prazerosa resultando na interação das linguagens com o pensamento da criança, visto que, vários canais de atenção e percepção são estimulados.

As mídias audiovisuais promovem aprendizagens quando têm a linguagem apropriada à faixa etária trazendo fatos, sons e imagens capazes de levar as crianças a diferentes reflexões e associações com fatos reais da sociedade e da vida do aluno. Isto porque os conhecimentos saem do abstrato e passam a um campo concreto; através dos recursos audiovisuais consegue-se ilustrar as aulas trazendo mais significado a elas. Dessa forma, cria-se possibilidade que a criança ligue o 'novo' aos seus conhecimentos prévios e juntos façam um apanhado dessa diversidade de aprendizados. Através do interesse, atenção e da participação, após a utilização desses recursos fazem-se comentários, reproduz-se o que foi apresentado quer por palavras, atitudes e comportamentos.

Assim, foi possível responder a questão norteadora e contribuir na ampliação de conhecimento sobre as mídias audiovisuais no processo pedagógico. Dessa forma, ampliar o espaço pedagógico com a educomunicação, bem como, pela reflexão de como as mídias podem atuar quando forem criados espaços que promovam a “escuta” da criança aliados a comunicação audiovisual, e os significados que provêm da interação de múltiplos elementos da audiovisualidade.

Sob a luz da teoria, observação, verificação e a reflexão através da prática em foco do problema de pesquisa, entende-se que é preciso inserir cada vez mais no cotidiano escolar esses recursos tecnológicos superando o uso como mera instrução e reprodução, mas ressignificando essas linguagens como instrumentos de vivências, experiências críticas e significativas às crianças e aos educadores, sobretudo, na condição de aprendizes.

Ficou evidente que se faz educomunicação quando a educação se utiliza das mídias e assim estimula o crescimento pessoal e coletivo, promove a interação social utilizando meios de comunicação de massa. Assim, cabe à educação trabalhar com a linguagem midiática cuidando do acesso, comunicação e fluxo das relações no ambiente educativo. Essa seria a prática pedagógica educacional, que pode e deve ser vivenciada na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS

AUDACITY FOR WINDOWS. (Windows 10/8/7/Vista/XP), versão 2.2.1, 2017. Disponível em: <www.audacityteam.org/download>.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília : MEC, SEB, 2010. Disponível em: http://www.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/bra-educacion_infantil.pdf. Acesso em 05/01/2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil** – Brasília. DF v. 1, 2006. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/eduinfparqualvol1.pdf>>. Acesso em 05/01/2018.

FAXINA, Elson (Organizador) **Integração da TV e do Vídeo em Projetos Multimidiáticos**: disciplina do módulo II / Organizador: Elson Faxina - Curitiba: UFPR, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil 1**– FE-USP Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em:<[file:///C:/Users/Asus/Downloads/2.3 brinquedos brincadeiras tizuko morchida %20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Asus/Downloads/2.3%20brinquedos%20brincadeiras%20tizuko%20morchida%20(1).pdf)>. Acesso em 06/01/2018

KOLL, Marta de Oliveira. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento**: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/raianacansianlima/lakatos-marconi-fundamentos-de-metodologia-cientifica-46401881>>. Acesso em 27/08/2017.

MÓDULO INTRODUTÓRIO - **Integração de Mídias na Educação**. Portal ProInfo do Ministério da Educação. Disponível em: <http://www.eproinfo.mec.gov.br/webfolio/Mod83230/etapa_1/p1_02.html>. Acesso em 16/07/2017.

NEVES, José Luis. **Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades**. Caderno de pesquisa em administração. FEA-USP. São Paulo, v. 1. n. 3. 2º sem, 1996. Disponível em: <http://ucbweb.castelobranco.br/webcaf/arquivos/15482/2195/artigo_sobre_pesquisa_qualitativa.pdf>. Acesso em 27/08/2017.

PRIBERAM, Dicionário. Dicionário online. Disponível em:<<https://www.priberam.pt/dlpo/>>. Acesso em 17/07/2017.

SANCHO, Juana M. **Para uma tecnologia educacional**. Trad. Beatriz Affonso Neves. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. **As mídias no universo infantil: um diálogo possível**. São Paulo: SME/DOT, 2008. Disponível em: <<http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Portals/1/Files/16351.pdf>>. Acesso em 16/07/2017.

SÃO PAULO (SP). Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. **O uso da tecnologia e da linguagem midiática na educação infantil**. São Paulo: SME/DOT, 2015. Disponível em: <<http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Portals/1/Files/17138.pdf>>. Acesso em: 17/07/2017.

SARTORI, Ademilde Silveira. SOUZA, Kamila Regina de. **Estilos de Aprendizagem e a Prática Pedagógica Educomunicativa na Educação Infantil**: Contribuições do Desenho Animado para a aprendizagem das crianças contemporâneas. Revista de Estilos de Aprendizagem, nº10, Vol 10, outubro de 2012. Disponível em: <http://www2.uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_10/articulos/Articulo03.pdf>. Acesso em 19/07/17.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL

Este questionário faz parte de uma pesquisa para o trabalho de conclusão de curso de Mídias Integradas na Educação, UFPR – Universidade Federal do Paraná e tem como objetivo analisar principais aspectos do uso de mídias audiovisuais na educação Infantil.

Agradeço sua colaboração.

Elenir de Souza

PRIMEIRA PARTE: sobre mídias de audio

1. Você utiliza mídias de áudio em sua prática pedagógica?

() Sim () Não

2. Quais as mídias de áudio que as crianças com quem você trabalha mais gostam?

2. A () Músicas
2. B () Cantigas
2. C () Histórias
2. D () Outros. Qual (is)? _____
-

3. Você conhece o programa Audacity?

() Sim () Não

4. Como você avalia a percepção das crianças aos conteúdos trabalhados através de mídias de áudio e sua aprendizagem?

SEGUNDA PARTE: sobre mídias audiovisuais

5. Você utiliza mídias audiovisuais em sua prática pedagógica?

() Sim () Não

6. Quais as mídias audiovisuais que as crianças com quem você trabalha mais gostam?

6. A () Filmes

6. B () Desenhos

6. C () Vídeos de histórias

6. D () Vídeos de conhecimentos pertinentes as crianças

6. E () Outros. Qual(is)? _____

7. Como você avalia a percepção das crianças aos conteúdos trabalhados através de mídias audiovisuais e sua aprendizagem?