

Apresentação

Cultura, Formação e Mídia-educação

Nos últimos anos, temos presenciado a emergência de diversas iniciativas híbridas de educação, experiências inter e transdisciplinares de ensino, pesquisa e extensão que transitam entre o institucional e o informal revelando o potencial da pluralidade do olhar às diversas questões da educação. Em um momento em que vivemos um rápido crescimento tecnológico que solicita novos modos de pensar e fazer educação, há uma necessidade crescente de transformar a escola e a formação, sobretudo se considerarmos que a realidade e o perfil do ensino universitário tende a ser muito diferente do que tem sido, o que nos leva a perguntar qual o nosso papel neste ambiente de mudança?

Ainda que não tenhamos respostas sobre como proceder, algumas tendências que estão construindo esse presente-futuro da educação sinalizam que “inovação” combina com parcerias que transcendem fronteiras, que desestabilizam certezas mas que também sugerem algumas possibilidades para reafirmar e ressignificar a permanente tensão entre tradição e mudança. É nesse contexto que se insere a proposta desse dossiê, que reúne artes, ciência e tecnologia e suas interfaces para pensar a complexidade do conhecimento no século 21 e as demandas da formação a partir do olhar da cultura e da mídia-educação.

Na busca do diálogo possível diferentes reflexões e práticas educativas e culturais, o Número Temático **Cultura, Formação e Mídia-educação** percorre caminhos da estética, da arte e suas linguagens para sensibilizar nosso olhar às especificidades das culturas infantis e juvenis e suas práticas na escola e fora dela. Práticas educativas que destacam o lugar do corpo, dos games, dos artefatos e designs de seus objetos de aprendizagem, das sensibilidades e interações nos mais diferentes ambientes que constroem os cenários da educação, que diante do protagonismo

das mídias em nossa cultura, também pode ser entendida como mídia-educação. Nessa polifonia de vozes, os desafios da formação assumem lugar de destaque. Processos de mediação e experiências de ensino e aprendizagem que revelam outras dimensões da participação, da cidadania, da ética e da estética e da cultura configurando novas possibilidades para a educação contemporânea.

A organização do número prevê uma relação de autonomia e diálogo entre os textos de modo a assegurar certa organicidade. Iniciamos com uma discussão sobre estética, arte, corpo e videogames na educação. Em seguida, apresentamos experiências e práticas de pesquisa *com e sobre* crianças e tecnologias na escola desenvolvidas em diversos contextos socioculturais. Por fim, trazemos o olhar da formação e o sentido de mediação cultural que fazem parte desses processos.

Na abertura, parte-se da ideia que nossa relação com o conhecimento também é/pode ser uma relação estética. No artigo com tradução inédita em língua portuguesa, *Sobre o sentido da experiência estética*, Roberto Diodato questiona-se sobre o sentido daquilo que hoje se considera “experiência estética”. Amparado em Benjamin, o autor discute o conceito de aura como experiência de mundo, e problematiza a “estetização da política e politização da arte”, assim como a estetização da vida social ligada ao desenvolvimento das tecnologias. Também discute as possíveis implicações e atualizações destes conceitos a partir de clássicos da Filosofia, entre eles Merleau-Ponty e seu entendimento de conhecimento sensível e corporal diante das transformações geradas pelas novas tecnologias e pelos processos de virtualização. A mídia e as novas tecnologias, aqui, são entendidas como um novo lugar da experiência na Modernidade, que comparada a outros momentos históricos gera formas diferenciadas de entender a relação entre sujeito, técnica e a própria experiência perceptiva na direção de um ethos estético.

Na sequência, no artigo *Performance art: um olhar sobre o corpo a partir da propedêutica estruturante da experiência*, Jéssica V. Terra Nova, Fabio Zoboli e Renato Silva reafirmam a dimensão estética do corpo nos processos de constituição de conhecimentos. O modo estruturalista do pensamento nesta perspectiva parte da proposição de

que a propedêutica – suspensa aqui a partir da *Performance Art* – pode ser interpretada como uma forma possível de estruturar e determinar a experiência do sujeito frente ao objeto a ser conhecido no âmbito das práticas pedagógicas na escola. A *Performance Art* é apresentada como um movimento de produção artística contestatória, instigante e reflexiva no sentido de questionar valores sociais que controlam as relações cotidianas, principalmente aquelas ligadas à padronização racional do corpo, responsável por definir os limites do sentir e do ser sentido.

Em *Game e arte: uma experiência com crianças na escola*, Debora Gaspar e Fabíola C. B. Costa compartilham suas reflexões, experiências e ações no campo da Arte, da mídia e da cultura. As autoras tomam como ponto de partida as aulas de Artes Visuais na Educação Básica para demonstrar a relação de práticas artísticas, denominadas de *Game Art* com atividades cotidianas de crianças no contexto escolar. Em forma de relato de experiência acompanhado de uma consistente discussão, o texto considera que os estudantes se relacionam de forma prazerosa e divertida com os *videogames* artísticos, entendidos como dispositivo de ampliação do repertório visual, meio de expressão artística, linguagem e referência para entender a arte através da apropriação e da interatividade, além de ser catalisador de aprendizagem colaborativa e desencadeador de articulações entre a arte e as imagens do cotidiano.

Por sua vez, Anna Dipace e Pierpaolo Limone, no artigo *Videogames e projetos didáticos na educação para a saúde*, sugerem olhar para a potencialidade dos videogames como instrumentos que podem ser aliados ao que se convencionou chamar de “educação para a saúde” (ou mesmo “promoção da saúde”). É possível pensar que, além de seu papel de entretenimento e lazer, os videogames também podem ser entendidos como dispositivos para uma cultura da saúde? Amparados em pesquisas desenvolvidas em diversos países, os autores evidenciam que a utilização do videogame permite aos jovens uma promoção de aprendizagens significativas que podem favorecer o desenvolvimento de estilos de vida saudáveis. Para eles, os videogames podem ser entendidos como outra forma de articular uma revolução didática via tecnologias digitais, e seu uso na educação pode redefinir ofertas formativas nos sistemas escolares

e desenvolver competências estratégicas associadas à complexidade da realidade.

Em uma discussão que transcende o espaço escolar, no artigo *Jovens em jogo: jogando para construir e refletir*, Flavia N. Ribeiro, Estella M.P.A Pedrosa e Maria Aparecida Mamede-Neves discutem os jogos virtuais sob a perspectiva da inclusão digital e da função psicopedagógica do jogar. Com objetivo de identificar as estratégias usadas pelos jovens quando jogam e a relação entre imersão nos jogos eletrônicos e inclusão digital, as autoras desenvolvem uma pesquisa que envolve oficinas com um grupo de meninos e meninas entre 11 a 14 anos participantes de um projeto mais amplo em uma zona favelizada da região norte da cidade do Rio de Janeiro. Como estratégias de aproximação dos jovens com a linguagem digital, para as autoras os jogos eletrônicos podem favorecer a inclusão digital e, sob o viés psicopedagógico, também podem contribuir com a construção de um conhecimento que ultrapasse a habilidade de jogar no sentido do pensamento reflexivo e da aprendizagem de conteúdos curriculares.

Na especificidade das práticas escolares, o artigo *A singularidade na multiplicidade: crianças e tecnologias móveis na escola no contexto da cultura digital*, de Lyana T. Miranda e Monica Fantin, analisa a relação entre crianças e tecnologias móveis e as múltiplas linguagens e multissensorialidades envolvidas no processo de ensino-aprendizagem, na perspectiva da mídia-educação. A partir de uma pesquisa de cunho qualitativo, com abordagem participativa e nuances etnográficas realizou-se uma intervenção didática com crianças em uma escola pública participante do Projeto Um Computador por Aluno (ProUCA) tendo como pressuposto o modelo um-a-um em diálogo com a noção de ecossistema comunicativo. Nos contextos de interação entre educação, comunicação e tecnologias móveis, as autoras destacam a necessidade de pensar as mediações educativas contemporâneas na perspectiva das *multiliteracies* e de novas metodologias de ensino-aprendizagem.

Por sua vez, o artigo *Práticas de multiletramentos com laptops educacionais*, de Andrea P. P. Cavalcante, José Aires Castro Filho, Angela M.B. Linhares e Eduardo Junqueira, discute experiências de estudantes de uma turma de 6^a anos do ensino fundamental de uma escola pública da capital

cearense, participante do projeto “Um computador por aluno” (UCA), do Governo Federal. A partir deste contexto particular os autores destacam que o incentivo do uso de tecnologias na escola visando favorecer a inclusão digital de crianças e adolescentes também possibilita refletir sobre práticas e eventos de multiletramentos. Experiências com uso de imagens, textos e o suporte de tecnologias digitais no locus escolar assumiram significados diversos e ricos na percepção dos estudantes, o que para os autores pode se inserir na configuração de uma “Pedagogia dos Multiletramentos” com o uso de laptops educacionais.

Na continuidade da discussão, Fabio Serenelli aborda as relações entre crianças e tecnologias móveis na escola em outro contexto sociocultural, no artigo *Aprendizagem multimídia e conteúdos interativos: uma experiência de pesquisa experimental em Mídia-Educação em escolas de Montevideo*. O autor investiga como o uso de objetos de aprendizagem no modelo 1:1 pode representar uma solução de mídia-educação significativa e integrada para melhorar a literacia científica e o engajamento dos alunos em contextos críticos. O texto é fruto de uma pesquisa experimental feita com estudantes de escolas de um contexto socioeconômico desfavorável na periferia da cidade de Montevideu, Uruguai, em que se buscava avaliar o uso de infográficos, animações e a interatividade com objetos de aprendizagem digitais. A partir de ferramentas de pesquisa como observação, testes, questionário auto-administrado e entrevistas o autor discute o impacto das condições experimentais diante dos resultados obtidos.

Na sequência, aparece o foco do olhar à formação. No artigo *Tecnologias digitais de informação e comunicação na formação inicial de professores: em busca de práticas inovadoras*, Keitiece F. Silva e Marta Prata-Linhares relatam uma experiência com alunas de um curso de Pedagogia que foram orientadas a explorar e articular o conteúdo de uma disciplina com práticas pedagógicas inovadoras, integradas pelas tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). O texto parte dos fundamentos sobre a formação de professores, práticas pedagógicas inovadoras e integração das TDICs nos processos de ensino-aprendizagem para estabelecer um diálogo com a experiência. As autoras sinalizam que as TDICs têm grande potencial para contribuir com a qualidade da formação

docente, desde que haja uma condução teórico-metodológica comprometida com objetivos pedagógicos, com tempos, espaços e recursos adequados e que os sujeitos envolvidos estejam engajados neste novo paradigma.

TICs, Mídia-Educação e Formação de Professores: o que anunciam e fazem (?) novas universidades federais da Região Sul do Brasil traz reflexões de Paula Bianchi a partir de uma pesquisa que buscou compreender como três cursos de licenciatura de universidades federais recém-criadas na região Sul do país tematizam em seus currículos as dimensões da mídia-educação. A autora parte do pressuposto que o avanço tecnológico, o aumento da circulação de informações e do acesso às TICs e as diferentes maneiras de interação com as ferramentas tecnológicas interferem nos modos de construção, apropriação e compartilhamento do conhecimento e geram novas demandas ao campo da educação. O estudo observa que nas propostas curriculares no âmbito das TICs desenvolvidas nos cursos estudados há uma acentuada atenção à perspectiva técnico-instrumental dessas tecnologias, sendo poucas as experiências que envolvem a perspectiva crítica e produtiva/expressiva da mídia-educação.

Na sequência, o artigo *Identidade docente na educação a distância: reflexões teóricas sobre o papel do tutor a distância*, de Fernanda Cruvineli, Raquel A. Moraes e Ari Lazzarotti Filho, tem como eixo de discussão o projeto da Universidade Aberta do Brasil (UAB) e o papel do tutor a distância. A temática da identidade é discutida de forma interdependente ao debate sobre a condição de ser professor, as transformações advindas da globalização e o que significa ensinar. Os resultados sugerem que a identidade docente se constrói num processo de fluidez e flexibilidade que desloca a ação do sujeito individual para diversos agentes do processo de ensino e aprendizagem provocando uma hierarquização entre produção e desenvolvimento do conhecimento e um estranhamento do sujeito frente ao seu papel docente. Para os autores, a instabilidade das relações com o conhecimento atribui novas características à identidade docente.

O sentido de mediação tem lugar de destaque na relação entre mídia, esporte e cultura esportiva, que é o tema do ensaio de Silvan M. dos Santos, no artigo *Mídia, esporte*

e cultura esportiva: um ensaio com a teoria das mediações culturais de Jesús Martín-Barbero. O autor parte do pressuposto que o esporte é um objeto midiático e comunicacional da contemporaneidade e seu texto é construído de forma a apontar o mapa das mediações culturais conforme proposto por Martín-Barbero, como uma proposta teórico-metodológica capaz de problematizar o fenômeno esportivo nas suas dimensões mercadológicas, sociais, midiáticas e culturais. Defende-se que as diferentes mediações culturais devem ser trabalhadas conjuntamente, sem abdicar do diacronismo e do sincronismo da proposta original, para que se mantenha como um aporte teórico coerente e coeso no trato das manifestações do esporte como bem cultural.

Com uma espécie de síntese sobre os diversos temas tratados nos artigos que compõem o número, no ensaio teórico *Reflexões sobre a formação de professores, práticas midiáticas e mediações educativas*, Cristiano Mezzaroba reflete sobre o contexto da formação de professores, as práticas midiáticas e as mediações educativas tensionando e equilibrando discursos dissonantes sobre a questão das tecnologias na educação. Nessa discussão, o autor diferencia os que se posicionam com certo determinismo otimista, e os que chamam a atenção para certos riscos de discursos e práticas sem a devida reflexão e problematização, sobretudo entre os que pertencem aos quadros educativos e formativos. A mídia-educação, neste cenário, é apresentada como possibilidade de se pensar e articular uma cultura docente atenta aos desafios da contemporaneidade no que se refere ao universo das práticas midiáticas.

Para finalizar esse percurso, um agradecimento especial aos que acolheram o convite e aos que de uma forma ou de outra participaram das reflexões e pesquisas aqui tecidas e compartilhadas, com o desejo de que essa leitura possa ser muito inspiradora.

Monica Fantin
Fabio Zoboli
Cristiano Mezzaroba
Silvan M. Santos