

**2ª SÍNTESE COMO TRABALHAM/PRODUZEM
MÍDIA NA SALA DE AULA?**

COMUNICAÇÃO, EDUCAÇÃO E CONSUMO

20

21

CÁTEDRA
M.A. BACCEGA

ESPM

INTRODUÇÃO

A Cátedra Maria Aparecida Baccega do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo - PPGCOM ESPM, em parceria com o Instituto Palavra Aberta, é dedicada às inter-relações entre comunicação e consumo, privilegiando a sua interface com o campo da educação. Desde 2019, a Cátedra tem realizado pesquisas com educadores dos ensinos Fundamental e Médio sobre seus hábitos de consumo midiático e como trabalham as mídias com seus alunos. A partir dos dados coletados, são desenvolvidas ações para apoiar a formação de educadores, de forma a contribuir para uma melhor utilização e consumo dos meios.

Dando continuidade ao estudo longitudinal, e visando refletir sobre educação para a mídia e para o consumo em 2021, quando as escolas retomavam as aulas presenciais, foi realizado um grupo focal por meio de videoconferência, com a participação de educadores do Ensino Básico, com a participação de quatro educadores do Ensino Básico, dois de escolas públicas e dois de escolas particulares, após o encerramento do ano letivo.

A condução do grupo focal foi alicerçada em seis perguntas, a saber:

- 1 | Como se dá o consumo de mídia pelos professores?
- 2 | Como trabalham/produzem mídia na sala de aula?
- 3 | Há consciência crítica do uso da mídia pelos alunos?
- 4 | Como os professores concebem consumo?
- 5 | A relação dos professores com as mídias.
- 6 | Existem projetos de educação para os meios (e para o consumo) nas escolas?

COMO TRABALHAM/PRODUZEM MÍDIA NA SALA DE AULA?

A pandemia impulsionou a reinvenção, que já existia nos espaços escolares, a partir da ampliação do uso da tecnologia como recurso pedagógico em sala de aula. Muitas escolas da rede particular do país já utilizavam diversos recursos tecnológicos, tanto em atividades de sala de aula, quanto naquelas a serem realizadas em casa. Mas, em 2020, a tela de computadores, *tablets* e *smartphones* se tornou o espaço escolar em si, para aqueles que tinham acesso a dispositivos e conexão com a internet. Os que não dispunham desses recursos ficaram sem escola ou dependiam de um leva-e-traz de atividades impressas em papel. Mas, como transferir esse espaço, que se caracteriza pelo acolhimento e aprendizado, para uma tela? E ainda - cabe destacar -, um espaço que não chega a todos.

Educadores exaustos e saturados pela rápida transformação que tiveram de passar, pressionados pelo aumento da jornada de trabalho e cortes salariais, relataram que, apesar de as escolas e redes públicas seguirem enfatizando o uso de recursos digitais, os estudantes demonstravam cada vez menos interesse nessa escola digital, que se desenvolvia no isolamento de suas casas. "No final de 2020, a gente recebeu em massa o pedido de alunos de várias séries para pararmos de pedir para eles produzirem vídeos. Eles não aguentavam mais fazer vídeos, mas estando em casa era o que mais dava para fazer", comentou uma professora que atua na rede particular de São Paulo. Segundo ela, em 2021, percebeu que professores e estudantes tendiam a trabalhar de forma mais analógica, privilegiando interações humanas, com propostas off-line, e trouxe como exemplo trabalhos de produção de fotonovela e jornal impresso que havia desenvolvido.

Com a retomada das aulas presenciais, a maior parte dos professores participantes do grupo focal disse observar que, apesar de seguirem com usos de plataformas eletrônicas e exibição de conteúdos midiáticos com finalidade pedagógica, as escolas vêm reduzindo o volume de uso de eletrônicos e mídias, ao mesmo tempo em que têm valorizado produções coletivas mais artesanais. Apesar da sensação de esgotamento, os participantes do grupo focal apontaram que seus estudantes evoluíram significativamente em relação ao uso de softwares e aplicativos para produção de conteúdo, principalmente no que se refere aos recursos disponíveis para smartphones.

“

Antes [da pandemia], eu tinha que fazer grupos "pescando" aqueles pouquíssimos alunos que sabiam mexer no YouTube ou editar um vídeo. Durante a pandemia ficou muito mais fácil. Também teve o TikTok que, de uns tempos para cá, começou a ficar mais famoso e, diferente de outras redes, requer uma certa edição. É uma visão subjetiva, não tenho números, mas parece que eles começaram a utilizar mais não só os canais midiáticos, mas também os aplicativos entre eles. (Comentário de professor dos Anos Finais do Ensino Fundamental na rede particular)

A partir do relato, podemos inferir que, com a pandemia, houve um aumento do consumo de aplicativos como TikTok, Reels e Stories para Instagram – cuja dinâmica de interação implica a produção de vídeos para entretenimento por parte dos estudantes –, o que se evidenciou nas habilidades para a produção de vídeos como atividade escolar. No entanto, o relato do professor também aponta o cansaço dos estudantes em relação a atividades escolares que previam a produção de vídeos com finalidade pedagógica, após o primeiro ano de pandemia.

Segundo os professores participantes do grupo focal, a pandemia possibilitou que os estudantes aprendessem a usar mais recursos do celular, pois anteriormente seu consumo ficava bastante restrito a redes sociais e aplicativos de entretenimento. Este aprendizado aconteceu em decorrência da necessidade de distanciamento social e promoveu o desenvolvimento de habilidades de fazer, ou seja, de produzir conteúdo.

“

Nossos alunos são nativos digitais, mas não são alfabetizados digitais e, a gente, enquanto escola, tem que alfabetizar. [...] Esse trabalho de alfabetização aconteceu um pouco na marra durante a pandemia. Mas isso permanece agora e a gente precisa começar a instrumentalizar esse uso e desenvolver um aprendizado direcionado. (Comentário de professora dos Anos Finais do Ensino Fundamental na rede particular)

Os smartphones foram os dispositivos usados pela maior parte dos estudantes para acessar as aulas on-line e realizar atividades durante a pandemia, enquanto os computadores eram os dispositivos mais presentes para atividades digitais nos espaços físicos nas escolas. Com o retorno do presencial, professores notaram dificuldades dos estudantes no uso de computadores, instrumento que deve ser retomado, não apenas para produção de mídia, mas para consumo midiático de forma geral, além da utilização de softwares específicos, que são especialmente importantes para os jovens em fase de encerramento do Ensino Básico e entrada no mercado de trabalho.

A apropriação de mídias pela escola é algo que ocorre há décadas, demonstrando a sinergia na relação entre processos comunicativos e processos pedagógicos. Entretanto, observamos que o aumento no consumo de mídias e de tecnologias para finalidades educativas, somado ao isolamento de estudantes e educadores, pode ter ocasionado uma estafa e um desinteresse dos estudantes pelas propostas escolares, o que, conseqüentemente, torna menos proveitosos e interessantes os espaços e modelos de aprendizagem. Cabe refletir ainda se a maneira como escolas e redes de ensino se apropriaram das mídias e de seus recursos produtivos (aplicativos, softwares e sites), tentando se assemelhar às práticas de consumo de entretenimento dos jovens, foi efetiva. Por meio dos relatos apresentados no grupo focal, observa-se que houve grande esforço de escolas e professores para manter os alunos engajados e que é possível identificar perdas e ganhos nesse processo, embora o modelo de sucesso ainda não tenha sido encontrado. Possivelmente, o êxito na intersecção entre mídia e escola esteja justamente no equilíbrio de seus papéis, por vezes se misturando, por vezes se distanciando e abrindo espaço para outras intersecções.
