

EDUCAÇÃO

V.8 • N.3 • Publicação Contínua - 2020

ISSN Digital: 2316-3828

ISSN Impresso: 2316-333X

DOI: 10.17564/2316-3828.2020v8n3p441-454



CULTURA DIGITAL E OFICINA DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO INTEGRAL: A APLICAÇÃO DO SOFTWARE “VIRTUAL DJ FREE”

DIGITAL CULTURE AND INFORMATICS WORKSHOP
IN INTEGRAL EDUCATION: THE APPLICATION OF THE SOFTWARE
“VIRTUAL DJFREE”

CULTURA DIGITAL Y TALLER DE INFORMÁTICA EN LA EDUCACIÓN
INTEGRAL: LA APLICACIÓN DEL SOFTWARE “VIRTUAL DJFREE”

Nair Correia Salgado de Azevedo¹

Monica Fürkotter²

Claudia Maria de Lima³

RESUMO

Em nosso cotidiano percebemos que as crianças e os jovens estão sempre conectados, trocando informações em rede e relacionando-se pela web. Consequentemente eles levam essa cultura digital para o ambiente escolar, quer as instituições escolares estejam ou não preparadas para lidar com ela. O objetivo deste artigo é mostrar as possibilidades criativas por meio de *softwares* livres, mais especificamente o “Virtual Dj Free”, na produção de sons remixados por crianças em Oficinas de Informática do Programa de Educação Integral “Cidadescola” no município de Presidente Prudente (SP). Como metodologia, usamos a abordagem qualitativa, realizando uma pesquisa bibliográfica para apresentarmos as principais discussões sobre o tema e práticas de intervenção com crianças do 5º ano do Ensino Fundamental. Concluímos que as crianças possuem muita curiosidade sobre *softwares* que incentivam processos de criação por meio das mídias e que, no contexto escolar, isso pode ser um importante recurso pedagógico que proporciona momentos de criatividade bastante significativos.

PALAVRAS-CHAVE

Educação. Cultura Digital. Tecnologias Digitais. Mídias. Programa “Cidadescola”.

ABSTRACT

In our daily lives we realize that children and young people are always connected, exchanging information in a network and interacting through the web. As a consequence, they take this digital culture into the school environment, whether the school institutions are prepared to deal with that or not. The purpose of this article is to show the creative possibilities through free softwares, more specifically the “Virtual DjFree” in the production of remixed sounds by children in Informatics Workshops of the Integral Education Program “Cidadescola” in Presidente Prudente city (SP). As a methodology, we used the qualitative approach, performing a bibliographical research to present the main discussions on the subject, and intervention practices with children of the 5th year of Elementary School. We have concluded that children are very curious about softwares that encourage creative processes through media and that, in the school context, this can be an important pedagogical resource that allows for significant moments of creativity.

KEYWORDS

Education. Digital Culture. Digital Technologies. Media. “Cidadescola” Program.

RESUMEN

En nuestro cotidiano nos damos cuenta de que los niños y los jóvenes están siempre conectados, intercambiando información en red y relacionándose por la web. En consecuencia, ellos llevan esa cultura digital hacia el ambiente escolar, estén las instituciones escolares preparadas o no para hacer frente a ella. El objetivo de este artículo es mostrar las posibilidades creativas a través de softwares libres, más específicamente el “Virtual Dj Free” en la producción de sonidos mezclados por niños en Talleres de Informática del Programa de Educación Integral “Cidadescola” en la ciudad de Presidente Prudente (SP). Como metodología, hemos usado el abordaje cualitativo, realizando una investigación bibliográfica para presentar las principales discusiones sobre el tema y prácticas de intervención con niños del 5º. año de la Enseñanza Fundamental. Hemos concluido que los niños tienen mucha curiosidad sobre softwares que incentivan procesos de creación a través de los medios de comunicación y que, en el contexto escolar, esto puede ser un importante recurso pedagógico que proporciona momentos de creatividad bastante significativos.

PALABRAS CLAVE

Educación. Cultura Digital. Tecnologías Digitales. Los medios de comunicación. Programa “Cidades”.

1 INTRODUÇÃO

Se analisarmos as transformações ocorridas no último século percebemos o quanto a revolução tecnológica tem influenciado a humanidade por não centralizar conhecimentos e informação, mas aplicá-los na geração de novos conhecimentos e de novas formas de processamento da informação, realimentando cumulativamente a inovação e seu uso. Pode-se dizer, com certeza, que o século XX foi um divisor de águas. A revolução da tecnologia da informação, entre outros avanços, proporcionou a convergência de tecnologias, a microeletrônica, as telecomunicações, a optoeletrônica e os computadores foram integrados nos sistemas de informação (CASTELLS, 2009).

Com a Educação e a escola não deveria ser diferente. Entretanto, a escola de hoje pouco difere da escola de ontem. Reproduz modelos de ensino do século passado, valoriza a rotina, a repetição e a uniformidade, mesmo ritmo, metodologias e avaliações para todos os alunos. Ao ignorar as tecnologias, que fornecem rapidamente inúmeras informações aos alunos e se transformam a todo instante, a escola permanece no passado.

Por sua vez, as crianças e os jovens de hoje estão cada vez mais conectados, trocam informações em rede, relacionam-se pela *web* e levam essa cultura digital para o ambiente escolar, quer as instituições escolares estejam ou não preparadas para lidar com ela.

Duarte *et al* (2012) apresentam resultados parciais de uma pesquisa realizada entre 2009 e 2011 que teve como objetivo identificar e analisar possíveis correlações entre fatores escolares, sociais e a motivação para aprender sobre usos e habilidades na relação com mídias digitais favoráveis à continuidade dos estudos. Foram sujeitos da pesquisa 3705 alunos do nono ano do Ensino Fundamental, 27 professores e 39 diretores, em uma amostra de 39 escolas da rede pública de ensino do Rio de Janeiro.

Quanto aos usos e habilidades, os resultados indicaram altos níveis de habilidades no uso dos recursos técnicos das diferentes mídias, a preponderância do uso para comunicação on-line e a existência de um *gap* entre as habilidades de uso dos recursos tecnológicos de informação e a aplicação dessas habilidades para a autoinstrução. Esses resultados são compatíveis com os de outras pesquisas realizadas nos últimos anos, no Brasil e em outros países (DUARTE *et al.*, 2012).

Isso posto, faz-se necessário pensar também no uso que se faz das tecnologias. O fato de estarmos conectados em rede, enviando mensagens e assistindo a vídeos, programas, séries e filmes não é suficiente para irmos além do consumo crítico e com capacidade de analisarmos os verdadeiros significados dos acontecimentos em rede com autonomia intelectual. Nesse sentido, “a tarefa precípua dos professores do século XXI é criar condições favoráveis ao desenvolvimento das competências intelectuais necessárias ao uso intelectualmente autônomo de quaisquer recursos tecnológicos” (DUARTE *et al.*, 2012, p. 134).

Caso não se crie tais condições, reproduziremos ações que tanto criticamos e promovendo uma “alienação wi-fi” às tecnologias. Como o acesso à escola não necessariamente garante a educação de qualidade, o acesso às tecnologias também não assegura o uso produtivo, colaborativo e reflexivo delas.

Nesse sentido, segundo Amiel (2012), não podemos pensar apenas em tecnologias e em como implantá-las no ambiente escolar. Trata-se sim de promover uma “Educação Aberta”, uma tentativa

de busca por alternativas que promovam uma educação de qualidade por meio de vários recursos e práticas de ensino e aprendizagem, reconhecendo a pluralidade dos contextos e as possibilidades educacionais para o aprendizado ao longo da vida.

Assim sendo, apresentamos neste artigo os resultados de uma intervenção pedagógica desenvolvida com crianças do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal de Presidente Prudente (SP), cujo objetivo foi investigar as possibilidades criativas por meio da cultura digital e o potencial do software “Virtual Dj Free” na produção de sons remixados por crianças em Oficinas de Informática, assim como aprender e produzir com os recursos disponibilizados por esse recurso midiático.

Ressaltamos que essa pesquisa, de caráter qualitativo, também utilizou a análise crítica do referencial teórico, selecionado por meio de uma pesquisa bibliográfica de autores renomados sobre o tema. Apresentamos, a seguir, os principais resultados.

2 MOBILIDADE, COMUNICAÇÃO E ESPAÇO: COMO INTERFEREM NO PROCESSO DE PRODUÇÃO DO CONHECIMENTO?

Segundo Lemos (2009) a cultura da mobilidade é um princípio que está diretamente ligado aos espaços urbanos. Sofre influência do contexto histórico e foi ampliado com o advento da comunicação em massa. **Em sua dimensão física e informacional, a mobilidade gera uma dinâmica tensa entre espaço privado e público, próximo e distante, curiosidade e apatia que produz política, cultura, sociabilidade e subjetividade.**

Mobilidade, comunicação, lugar e espaço estão associados na medida em que a comunicação mobiliza informações entre lugares produzindo sentido, subjetividade e espacialização (LEMOS, 2009). A mobilidade deve ser politizada, não é neutra, demonstra formas de poder, controle, monitoramento e influencia diretamente a cultura.

As novas formas de comunicação móvel e o acesso cada vez mais facilitado à rede estão ampliando os conceitos de práticas sociais, principalmente as ocorridas em espaços urbanos. Entretanto, tais comunicações modernas não substituem os contatos face a face. As tecnologias hoje estão presentes nas relações de trabalho, nas manifestações artísticas, nas relações familiares, nas organizações políticas e governamentais, redefinindo as relações sociais e os sentidos de lugar (LEMOS, 2009).

Tais relações foram influenciadas, principalmente, pelo uso cada vez mais generalizado das tecnologias de mobilidade, como por exemplo, a telefonia celular, alterando as relações pessoais, suas ações e o espaço em que elas ocorrem (SANTAELLA, 2008). Os relacionamentos hoje estão caminhando para se tornarem cada dia mais wi-fi, estamos localizados em espaços (gerados pelos sentidos, pela compreensão cultural de papéis etc.), mas agimos em lugares (modo como o espaço é utilizado). “Em suma: a ação humana não é emoldurada apenas pelo espaço, mas por padrões de compreensão, associações e expectativas com que os lugares estão impregnados” (SANTAELLA, 2008, p. 98).

3 O PROCESSO DE AUTORIA COMO PRODUÇÃO DE CONHECIMENTO NA EDUCAÇÃO E SUAS POSSIBILIDADES DENTRO DAS RELAÇÕES SOCIAIS ON-LINE NO AMBIENTE ESCOLAR

Uma das mudanças mais perceptível no contexto das “relações sociais wi-fi” é o processo de autoria presente nos blogs, redes sociais ou sites na divulgação de ideias ou gostos pessoais. Vemos muitas vezes um determinado vídeo “bombar” na *web* em questão de horas e trata-se, na maioria das vezes, de criação de pessoas comuns. Exemplos sempre atuais são os vídeos postados na *web* sobre as manifestações da população ocorridas no Brasil e no mundo. Muitos filmam ou até mesmo transmitem em tempo real o que acontece quando estão nas ruas.

A questão envolvendo apenas os criadores de *softwares* e *hardwares* como únicos participantes do processo de criação ligado à tecnologia é uma visão simplista e tem sido muito debatida por vários estudiosos. Coll e Monereo (2010) afirmam que a aproximação entre computadores e seus usuários vai muito além daquela ocorrida entre técnicos e máquinas.

Hoje, há o incentivo para o protagonismo do próprio usuário e seu interesse em participar de projetos tecnológicos pode levá-lo, como por exemplo, a desenvolver seus próprios protótipos, que podem ser *softwares* livres bem como o desenvolvimento de personagens de jogos, ou projetos mais simples, como a criação de vários conteúdos que são disponibilizados pelo próprio usuário na *web*. Com isso, o usuário passa de simples consumidor passivo (*web* 1.0) para autor de conteúdos na rede (*web* 2.0) o que o faz partir para a cooperação coletiva (COLL; MONEREO, 2010).

Ainda segundo Coll e Monereo (2010), o papel do professor também está em cheque e a necessidade de mudanças é inevitável. O professor, que antes era considerado o protagonista central do relacionamento entre conteúdos e alunos, passa a exercer o papel de selecionador/gestor dos recursos tecnológicos, o tutor/consultor no esclarecimento de dúvidas, o orientador na realização de projetos e o mediador em debates.

Logicamente há caminhos a percorrer! Uma das maiores dificuldades talvez seja a resistência de muitos professores que ainda não vislumbram a importância e possível contribuição das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem. Quando as utilizam, muitas vezes o fazem segundo antigas concepções, sem se preocuparem com uma proposta pedagógica que estimule a capacidade de os alunos atuarem com autonomia crítica para reinterpretarem situações diversas em seus mundos on-line/off-line (COLL; MONEREO, 2010).

Reconhecer o estreitamento entre cultura e educação parece ser fundamental para que as mudanças necessárias no contexto da cultura digital ocorram de forma irreversível e significativa. As tecnologias não podem mais ser vistas apenas como meras ferramentas utilizadas durante o processo de ensino e aprendizagem, elas são elementos fundamentais e responsáveis pelas grandes transformações que estamos vivendo atualmente no campo educacional (PRETTO; ASSIS, 2008).

A constituição de um aluno crítico, o que não significa simplesmente preparar um melhor consumidor com uma racionalidade econômica já instituída pela sociedade atual, por exemplo, deve ser o foco da escola nessa metamorfose, a partir de conexões que favoreçam a cada aluno participar efetivamente do mundo contemporâneo (PRETTO; ASSIS, 2008).

Para isso ocorrer, é preciso que a escola se configure como um espaço não linear de diferenças, ou seja, que a escola única e padronizada dê lugar à escola de interação e troca entre produtos culturais (PRETTO; ASSIS, 2008). Uma “recombinação” que leve a pensar em re-mixagem, no sentido de misturar, incluir, mesclar numa mesma produção diferentes sentidos e que, por meio da sincronia entre as culturas sejam gerados novos conhecimentos e novas produções.

4 RE-MIXAGEM CULTURAL TECNOLÓGICA *VERSUS* RE-MIXAGEM MUSICAL: SEMELHANÇAS ALIADAS À UMA TRANSFORMAÇÃO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO AMBIENTE ESCOLAR PELA CIBERCULTURA

Cibercultura é o termo utilizado para denominar as relações ocorridas entre as tecnologias informacionais de comunicação e informação e as culturas emergentes a partir da década de 1970. O princípio que rege a cibercultura é a “re-mixagem” entendida aqui como o conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* pelas tecnologias digitais. (LEMOS, 2009).

O processo de “re-mixagem” teve o seu início com o “pós-modernismo” e atingiu seu ápice com o surgimento das novas mídias. A transformação dos processos de comunicação alterou também os conceitos de produção, criação e divulgação de conteúdos nesse início do século XXI, o que dá origem então à chamada “ciber-cultura-remix” (LEMOS, 2009).

Mas, antes de seguir com a discussão a respeito da cibercultura e das novas possibilidades pedagógicas que a “re-mixagem” pode propiciar no processo de produção cultural, é necessário falar de alguns termos básicos que serão usados nesse texto, como por exemplo, os termos “D.J.” e “re-mixagem”.

O disc jockey, ou disco-jóquei, conhecido popularmente pela sigla inglesa D.J. (pronúncia, dí djei) é uma figura que ao longo de anos de produção cultural teve um importante papel na execução e divulgação de músicas de cantores e grupos conhecidos ou não. Se um artista não for ainda uma unanimidade no gosto popular, o D.J. é um dos grandes responsáveis em promover esse artista ou, caso se trate de um artista já consagrado, o responsável por divulgar ainda mais seu trabalho, principalmente ao popularizar lançamentos².

A figura do D.J., a partir da metade da década de 1950, foi uma das responsáveis pela consolidação do *Rock and Roll*. Nos Estados Unidos foram eles os responsáveis por propagar nomes como o de Elvis Presley e da banda inglesa *The Beatles* nas ondas do rádio. Com o passar dos anos a função dos D.J. foi se modificando de acordo com o contexto histórico e social (GUIMARÃES, 2013).

Mais precisamente no início da década de 1980, surge a expressão “remix” pautada basicamente em uma “colagem” de áudio. Em seguida surge o *sample*, que nada mais é que cortar uma determinada parte de uma música e reinseri-la em outra, criando dessa forma uma recomposição musical. O “remix” então designa o produto dessa manipulação que, junto ou não a vários trechos musicais, origina uma nova obra (KURTINAITIS, 2012).

2 As explicações sobre as principais funções sociais e técnicas dos D.J. estão baseadas na experiência profissional da autora desse artigo, que trabalhou durante muitos anos como D.J. em danceterias do interior do estado de ZZZ.

A conceituação de “remix” parece hoje estar muito associada à produção musical e Tommasi (2011, p. 52) define o termo como “ato ou resultado da recombinação, fusão, edição, ou recontextualização de conteúdos produzidos por outro(s) autor(es) com o intuito de criar algo novo”. Para Kurtinaitis (2012) o ato de remixar vai muito além de uma simples edição, trata-se de uma obra que oferece uma reinterpretação sobre outra obra. O remix é então uma reinterpretação cultural, podendo assim ser encarado como um procedimento de mediação crítica dotado de significados e questionamentos de ordem estética, social, política e ideológica.

É essa conceituação de remix que é usada neste trabalho: uma reinterpretação de uma obra pré-existente carregada de significados diversos, dotada de reflexões críticas e produto cultural crítico sobre a realidade (KURTINAITS, 2012).

5 INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA UTILIZANDO O “VIRTUAL DJ FREE” – AS TRANSFORMAÇÕES SOCIAIS OCORRIDAS NUMA SALA DE 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Como a *Web. 2.0* e seus inúmeros recursos possibilita a produção e o compartilhamento de produções de forma crítica, é preciso reconhecer que a internet e as tecnologias digitais exercem grande influência nos alunos, desde a Educação Infantil até o Ensino Superior. Pensando nisso, propusemos uma intervenção a uma turma de 18 alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, utilizando o “Virtual Dj Free” como uma ferramenta de produção de remixes de áudio. O objetivo foi investigar as possibilidades criativas por meio da cultura digital e o potencial do *software* na produção de sons remixados pelas crianças em Oficinas de Informática, também aprender e produzir com os recursos disponibilizados por esse *software*.

Essa turma já possuía contato com várias mídias e tinha, três vezes por semana, aulas de Informática, sendo duas delas na oficina do Programa de Educação Integral “Cidadescola”, instituído em 2010 por meio do Decreto Municipal nº 21.142/2010. Segundo o Art. 1º. do decreto, o programa tem o objetivo de

Desenvolver a formação integral das crianças da rede municipal de ensino de Presidente Prudente e contribuir para a realização de propostas e práticas curriculares, ampliando a oferta de saberes, atividades sócio-educativas, que auxiliem no processo de formação das crinas, por meio da articulação de ações intersetoriais de todas as secretarias e órgãos do Município. (PRESIDENTE PRUDENTE, 2010).

Voltado para as escolas de ensino fundamental regular, as atividades são desenvolvidas em horário complementar, estendendo de cinco para nove horas o atendimento educativo.

A unidade escolar participante da proposta de intervenção está localizada na periferia oeste do município de Presidente Prudente (SP) e foi selecionada devido ao conhecimento que a autora deste artigo tem com a direção da escola, com os professores e, principalmente, pelo vínculo e contato direto com as crianças durante anos de docência na unidade e no Programa “Cidadescola” como professora responsável por oficinas, sendo uma delas a de Informática.

Antes do início da intervenção, foi solicitada autorização formal à Secretaria Municipal de Educação de Presidente Prudente e à direção da escola, para a sua realização. Além disso, as crianças foram consultadas quanto ao interesse em aprender e produzir com os recursos do “Virtual Dj Free”. A resposta foi positiva nos dois âmbitos.

É interessante nesse momento contextualizar o “Virtual Dj Free”³ como um *podcast*. O termo *podcast* surgiu por volta do ano de 2004, com o D.J. Adam Curry e o jornalista Dannie Gregoire, significa produzir e publicar conteúdos de áudio na internet, que ficam à disposição para serem descarregados em dispositivos móveis como celulares, *iPods* entre outros, possibilitando sua audição em qualquer lugar e a qualquer momento (SOUZA; BESSA, 2008).

Para uma produção de *podcast* existem algumas ferramentas de gravação e edição de áudio que, além de serem gratuitas e disponíveis para *download*, são simples e fáceis de manusear, possibilitando o processo de produção, mesmo de forma amadora. Citando alguns exemplos, podemos mencionar o *Audacity* ou o *Pod Producer*, mas existem outros disponíveis e o usuário pode optar conforme sua necessidade ou curiosidade.

Na intervenção optamos pelo “Virtual Dj Free”, pois as crianças já haviam observado o conhecimento que a autora deste texto tinha desse *software* na realização de produções para as aulas de dança, que também ocorriam no Programa “Cidadescola”. Isso acabou despertando a curiosidade das crianças a ponto de algumas delas, em um momento anterior, reivindicarem algumas aulas para aprenderem a ferramenta.

Foram realizados cinco encontros durante as aulas de Informática, que ocorriam no horário das oficinas do Programa “Cidadescola”. As etapas do planejamento, as fases da intervenção e os eventos ocorridos são apresentados no Quadro 1.

Quadro 1 – Etapas de planejamento e execução da proposta de intervenção

Fase da Intervenção	Eventos ocorridos
Pedido de autorização à Secretaria de Educação e à equipe gestora da unidade na qual seria realizada a intervenção.	Solicitação via ofício pedindo autorização para realizar a intervenção esclarecendo quais seriam os alunos, série, unidade escolar, detalhando a proposta de intervenção e esclarecendo os objetivos da mesma.
Consulta às crianças para saber sobre o interesse em aprender o “Virtual Dj Free”.	No primeiro contato com as crianças foi apresentada a proposta de forma geral e perguntado se elas gostariam de participar, esclarecendo que estariam auxiliando em uma proposta de intervenção. Inicialmente apenas um aluno não se interessou. No decorrer do processo ele mudou de ideia e também participou das atividades.
Apresentação do software	Foram apresentadas as ferramentas do “Virtual Dj Free” às crianças mostrando o que cada uma delas pode realizar. Foi demonstrado os locais em que poderiam colocar as bases, os efeitos e como gravar.

Fase da Intervenção	Eventos ocorridos
Apresentação da proposta de produção	Apresentação da proposta inicial de intervenção: a aprendizagem do “Virtual Dj Free” e a realização de uma produção da turma.
Levantamento de sugestões das crianças	As crianças manifestaram a vontade de realizar não apenas uma, mas várias produções em grupo. Argumentaram que havia muitos gostos musicais diferentes e que isso acabaria por agradar/desagradar algumas crianças. Com grupos, as produções poderiam ser mais variadas. As próprias crianças organizaram, originando três grupos.
Manuseio e exploração do “Virtual Dj Free”	Dois dias foram reservados exclusivamente para o manuseio do “Virtual Dj Free” no Laboratório de Informática. As crianças tiveram a oportunidade de explorar efeitos tais como colocar bases de uma música em outra e gravar as produções e a função dos samplers.
Discussão sobre a produção musical de cada grupo	Primeiramente os grupos decidiram qual seria o estilo ou a música a ser trabalhada. Foi o momento que mais gerou discussões, pois a turma era bem eclética quanto aos gostos musicais. Nenhum grupo optou por criar uma letra em cima de uma música já conhecida e todos os grupos optaram por realizar montagens e trocar a base de músicas prontas. Outra questão que ficou evidente foi em relação à letra da música a ser trabalhada – as crianças tiveram a preocupação em ler e interpretar as músicas para saber o sentido. Um dos grupos queria trabalhar a música “Brasília amarela” dos “Mamonas Assassinas” mas desistiram quando perceberam a expressão “pelados em Santos”. Quando a música era em inglês eles procuravam na Internet a sua tradução.
Finalização da produção	Após decidirem quais seriam as músicas a serem trabalhadas, houve um dia para cada grupo finalizar a montagem. As crianças opinavam e colocavam de forma independente o efeito desejado manuseando as ferramentas de mixer, sampler e efeitos.
Avaliação	No último dia de intervenção os alunos avaliaram a experiência de manusear o “Virtual Dj Free”, dizendo o que acharam, o que sentiram, se houve algo que eles não gostaram etc.

Fonte: Autora.

Ao término da intervenção os 18 alunos, aqui indicados por A1, A2 e assim sucessivamente até A18, avaliaram as atividades desenvolvidas. Seus relatos apontaram que a experiência foi significativa ao longo de todo o percurso, não apenas nas produções finais de cada grupo, que resultaram em um CD. Abaixo são apresentados alguns excertos dos relatos:

Achei as músicas muito “da hora” aprendi a fazer músicas. (A2)

Eu gostei de tudo porque é legal, tipo, editar músicas, fazer sons e praticar a criatividade. (A6)

Eu gostei de tudo por que nós aprendemos sobre pôr toques na música, por efeitos, gostei de tudo. (A7)

Gostei porque dá pra cortar músicas deixar mais rápidas e colocar duas músicas juntas. Gostei demais, super interessante. (A9)

Olha [...] eu gostei bastante. Às vezes eu achava essa aula sua até mais legal ‘por causa que’ algumas aulas do “projeto” eu não gosto e a sua aula interrompeu o momento que eu não gosto e eu aprendi bastante. Então não tem como falar alguma coisa que eu não gostei e então um beijinho com amor e carinho. (A10)

Gostei de tudo porque eu não era muito ligado nessa coisa de D.J. mas agora aprendi aumentar e diminuir a velocidade das músicas e agora já fiquei melhor e eu também consegui baixar no meu computador e aprendi muito mais. (A16)

Gostei de tudo porque dá pra montar as músicas, é perfeito. Me senti alegre (A17)

Gostei porque todos os sons que ouvi e aprendi eram interessantes principalmente a hora de parar. Também vi músicas novas e engraçadas. (A18)

O fato de as crianças terem se sentido autoras das produções foi muito significativo, como revela o excerto de A14: “Gostei porque aprendi outras coisas no computador, coisa que eu não conhecia, mas também gostei de produzir as músicas”.

Nesse momento, pudemos notar que as crianças participantes perceberam muito bem o sentido da re-mixagem que parece ser o mesmo demonstrado por Rodrigues (2006, p. 67):

São modos de fazer com que eventos virtuais e formas atuais ecoem uns nos outros, que se voltem sobre si e que provoquem novas aberturas no tempo, o que significa dizer: um ato criativo que recolhe eventos e retira dele outros acontecimentos. O gesto de remixar seria então como fazer uma espécie de máquina cujas interfaces e componentes estariam em constante transdução.

Quem sabe em um futuro não muito distante não surja dessa turma de crianças “produtores de desktop” que irão propagar diversos modos criativos por meio do contato com as máquinas em rede? No entanto, cabe indagar: o que faz o remix se tornar uma modalidade expressiva e singular com relação aos outros universos da música? Para Rodrigues (2006) é por despertar um grande interesse que os envolvidos operam as músicas, escutam, exploram, captam, recortam, reconectam e reconduzem, tudo isso resultando um produto cultural musical cheio de significados.

Tal sensação foi percebida quando um dos alunos comentou que ao chegar em casa, no primeiro dia de intervenção, baixou o “Virtual Dj Free” e não só descobriu como manusear, como também fez uma produção independente e trouxe para que fosse ouvida e tivesse uma avaliação. São as criações livres, as produções digitais carimbadas de personalidade e o compartilhamento dessas produções já fazendo parte da realidade de algumas dessas crianças. É como Kurtinaitis (2012) define os remixes: um ato de reflexão.

Tal reflexão ocorre quando os próprios alunos percebem que o ato de criar uma produção musical não se reduz ao simples fato de “juntar uma música com a outra”, as produções são marcadas pelas reinterpretações que são comunicadas às pessoas – reinterpretações que podem ser dotadas de ideias, questionamentos e reflexões sobre sua realidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de intervenção pedagógica, utilizando as tecnologias digitais não deve ser encarado como o remédio para todos os males que assombram muitas instituições escolares (COLL; MONEREO, 2010), mas elas podem ser muito eficazes no processo de ensino e aprendizagem e na formação crítica dos alunos.

Um dos primeiros passos parece ser o de não resistir mais às tecnologias na educação, mas não basta aceitá-las. É preciso que elas sejam utilizadas de forma a suscitar a curiosidade e a criatividade dos alunos, levando-os a refletirem sobre o que é produzido e divulgado na *web* atualmente, incluindo as próprias produções.

O conceito de inteligência coletiva (PRETTO; ASSIS, 2008) está interligado à cultura digital e pressupõe um processo dinâmico, operante, capaz de atuar em diferentes perspectivas, incentivando o processo de produção das identidades dos sujeitos sociais, ampliando assim, seu potencial criativo e a difusão de ideias.

Entretanto, não podemos ignorar que hoje, o processo de produção autoral por meio das mídias é muito dinâmico. No caso da intervenção realizada por esse estudo, percebemos que os alunos estão se inserindo nesse processo cada vez mais jovens – ao aguçarmos sua curiosidade, eles próprios tiveram iniciativa para investigar como um determinado *software* funciona e como produzir materiais diversos por meio dele. A escola, por sua vez, não pode ignorar isso e precisa enxergar as crianças como produtoras culturais midiáticas em potencial.

Mas não é só isso. Descobrimo suas capacidades criativas pelas mídias, as crianças se descobrem também como autores capazes de produções significativas. No caso deste estudo, a experiência das crianças ocorreu por meio de remixagens musicais, mas isso pode se aplicar também a outras ramificações, como a produção de imagens e vídeos, por exemplo. E, por que não propor essas experiências no contexto escolar? Parece ser um dos caminhos para diminuir a distância que há entre a escola (que muitas vezes parece estar no Século XIX), os professores (que possuem, em muitos momentos, práticas do Século XX) e as crianças (conectadas com o Século XXI).

REFERÊNCIAS

AMIEL, T. Educação aberta: configurando ambientes, práticas e recursos educacionais. *In*: SANTANA, B.; ROSSINI, C.; PRETTO, N. de L. (org.). **Recursos Educacionais Abertos**: práticas colaborativas e políticas públicas. Salvador: Edufba; São Paulo: Casa da Cultura Digital, 2012. p. 17-33.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

COLL, C.; MONEREO, C. Educação e aprendizagem no século XXI. *In*: COLL, C.; MONEREO, C. (org.). **Psicologia da Educação Virtual**: aprender e ensinar com as Tecnologias da Informação e da Comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2010. p. 15-46.

DUARTE, R.; *et al.* Papel da escola no desenvolvimento de habilidades cognitivas no uso de mídias digitais. *In*: TOMMASIELLO, M. G. C.; MARIN, A. J.; PIMENTA, S. G.; FUSARI, J. C. (org.). **Didática e práticas de ensino na realidade escolar contemporânea**: constatações, análises e proposições. Araraquara: Junqueira&Marin Editores, 2012. p. 128-143. (Livro 3, Anais do XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino, UNICAMP, Campinas – 2012). Disponível em: http://www.infoteca.inf.br/endipe/smarty/templates/arquivos_template/upload_arquivos/acervo/docs/0083s.pdf. Acesso em: 18 jan. 2018.

GUIMARÃES, F. F. F. **Do surgimento do Rock à sua difusão pelo mundo**: a apropriação do Rock no Brasil através das versões, de meados da década de 1950 e meados da década de 1960. 2013. 101f. Dissertação (Mestrado) – Pós-graduação em Desenvolvimento Social, Centro de Ciências Sociais e Aplicadas, Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros, 2013.

KURTINAITIS, M. O Remix audiovisual como forma de mediação crítica. III Jornada Discente do PPGMPA, 3, 2012. **Anais [...]**, USP, 2012. p. 1-29.

LE MOS, A. Cultura da mobilidade. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 40, p. 28-35, dez. 2009. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/6314/4589>. Acesso em: 6 dez. 2018.

PRESIDENTE PRUDENTE. **Decreto nº 21.142/2010**, de 17 de março de 2010. Dispõe sobre a instituição do Programa de Educação Integrada Cidadescola, que visa fomentar a Educação Integral de crianças da Rede Municipal de Ensino de Presidente Prudente. 2010.

PRETTO, N. L.; ASSIS, A. Cultura digital e educação: redes já! *In*: PRETTO, N.; SILVEIRA, S. A. (org.). **Além das redes de colaboração**: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador, Eufba, 2008. p. 75-83.

RODRIGUES, R. F. As composições da escuta e a internet: os Dj's de desktop. **Mediação**, Belo Horizonte, n. 5, p. 64-74, nov. 2006.

SANTAELLA, L. Mídias locativas: a internet móvel de lugares e coisas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 35, p. 95-101, abr. 2008. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4099>. Acesso em: 14 jul. 2018.

SOUZA, A.; BESSA, F. Podcast e utilização do software Audacity. *In*: CARVALHO, A. A. A. **Manual de Ferramentas da Web 2.0 para professores**. Ministério da Educação. Portugal: Direcção Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular. Ministério da Educação, 2008. p. 41-56.

TOMMASI, M. **Relato-Remix de experiências sonoras**. 2011. 70f. Trabalho de Conclusão de Curso. Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis, 2011.

1 Formada pelo Centro Específico de Formação e Aperfeiçoamento do Magistério (CEFAM), turma 1991-1994. Doutora e Mestre em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Estadual Paulista, UNESP, Presidente Prudente/SP. Possui Licenciatura Plena em Educação Física pela Universidade Estadual Paulista, UNESP, Presidente Prudente/SP (2007) e Licenciatura em Pedagogia pelas Faculdades Entre Rios do Piauí (FAERPI) (2013). É Vice-coordenadora do Comitê de Ética e Pesquisa da Universidade do Oeste Paulista (UNOESTE).
E-mail: nairazevedo@hotmail.com

2 Doutora em Ciências (Matemática) pelo Instituto de Ciências Matemáticas de São Carlos (1989); Mestra em Matemática pelo Instituto de Ciências Matemáticas de São Carlos (1983); Licenciada Plena em Matemática pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1976); Professora aposentada da Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho – UNESP, campus de Presidente Prudente; Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade do Oeste Paulista – UNOESTE; Experiência na área de Educação, com ênfase em Formação de Professores, atuando principalmente nos seguintes temas: formação inicial e continuada de professores, ensino e aprendizagem de Matemática, Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na Educação e avaliação.
E-mail: monicaf@unoeste.br

3 Livre-Docente em Mídias e Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação pela Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Câmpus de São José do Rio Preto (IBILCE) (2019). Professora Assistente (MS3) do Departamento de Educação da mesma instituição. Doutora em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (2000). Mestre em Psicologia Escolar pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas (1996). Possui experiência nas áreas de Psicologia e Pedagogia, com ênfase em ensino e aprendizagem na sala de aula, com atuação principal nos seguintes temas: comunicação e educação; mídia-educação; formação de professores; processos de ensino e aprendizagem e representação social. E-mail: claudia.lima@unesp.br

Recebido em: 11 de Dezembro de 2018

Avaliado em: 13 de Maio de 2019

Aceito em: 13 de Maio de 2019



A autenticidade desse artigo pode ser conferida no site <https://periodicos.set.edu.br>



Este artigo é licenciado na modalidade acesso abertosob a Atribuição-Compartilha Igual CC BY-SA