

## **Top Top: entretenimento e novas formas de ensinar<sup>1</sup>**

Sillas Carlos dos SANTOS<sup>2</sup>  
Laisla de Paula RODRIGUES<sup>3</sup>  
Leandro da Silva FREITAS<sup>4</sup>  
Vinícius Laureto de OLIVEIRA<sup>5</sup>  
Loriza Lacerda de ALMEIDA<sup>6</sup>

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Bauru, SP

### **RESUMO**

O presente trabalho apresenta o programa "Top Top" realizado por alunos do curso de Comunicação Social - habilitação em Radialismo da Unesp, Campus de Bauru. O produto foi elaborado sob a orientação da professora Loriza Lacerda de Almeida na disciplina de Sociologia e foi inspirado no programa de mesmo nome que foi transmitido nos anos 2000 pela emissora de televisão MTV Brasil. Este paper procura discutir o processo de produção do programa, os direcionamentos teóricos que permitiram sua produção, a clara necessidade da incorporação das mídias na educação e os motivos pelos quais o programa se enquadra nesse contexto.

**PALAVRAS-CHAVE:** educação; mídias digitais; tecnologias da informação e comunicação.

### **1 INTRODUÇÃO**

As novas tecnologias de comunicação estão cada vez mais presentes na vida cotidiana, fazendo com que nos adaptemos à integração desses meios aos nossos comportamentos. As crianças e os jovens são influenciados pela participação da tecnologia em seu dia-a-dia, porque nascem inseridos em meio aos aparelhos tecnológicos e absorvem toda a informação que eles fornecem.

Em geral, a ineficiência do tradicional sistema educacional sofre a influência, dentre outros fatores, da tecnologia presente na vida dos alunos. Os materiais escolares impressos, a longa duração das aulas, as restrições que inibem o aluno a dispor do espaço escolar são exemplos de características do ensino tradicional que se tornaram incompatíveis com o interesse dos alunos e têm tornado mais difícil o trabalho dos professores e educadores. Na atualidade, as tecnologias precisam ser vistas como oportunidade de troca de conhecimento

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Rádio, TV e Internet, modalidade Produção Audiovisual para mídias digitais.

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 4º. Semestre do Curso Comunicação Social – habilitação radialismo, email: sillascarlos@hotmail.com.

<sup>3</sup> Estudante do 4º. Semestre do Curso Comunicação Social – habilitação radialismo, email: laislapocos@hotmail.com.

<sup>4</sup> Estudante do 4º. Semestre do Curso Comunicação Social – habilitação radialismo, email: lefreitasbtu@hotmail.com.

<sup>5</sup> Estudante do 4º. Semestre do Curso Comunicação Social – habilitação radialismo, email: vinilaureto@gmail.com.

<sup>6</sup> Orientadora do trabalho. Doutora em Ciências Sociais, professora do Curso Comunicação Social – habilitação radialismo, email: loriza@faac.unesp.br.

e de interação entre professores e alunos. O dinamismo e a interatividade das informações passadas pela internet, por exemplo, são muito mais atraentes para os jovens do que os impressos que precisam ser lidos para aprender de acordo com os sistemas mais conservadores de ensino. Padilha afirma que

As tecnologias representam uma porta para um diálogo instigante entre docentes e estudantes. Diálogo que, sabidamente, deve ser reinventado a fim de se evitar não apenas o crescente desinteresse dos estudantes pelas situações de aprendizagem tradicionalmente oferecidas pelas escolas, como também para tornar mais atraente, prazeroso e compensador o ofício do educador. O desafio, no entanto, não é insuperável e seu caminho passa, necessariamente, pela formação docente. (PADILHA, 2014, p. 81)

As TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), todas as tecnologias que permeiam os processos informacionais, como o audiovisual e a internet, fazem parte de uma nova linguagem mais adaptável. Várias consequências da ineficiência do sistema antigo têm mostrado que elas devem ser incluídas como parte do aprendizado. A escola precisa ampliar suas definições de linguagem para englobar mediações textuais feitas a partir do uso das mídias digitais. Encontrar um meio termo entre as diferentes linguagens de ensino é um dos principais desafios impostos às escolas atualmente. Segundo Kenski (2003, p.41), a cultura audiovisual “dá origem a uma nova linguagem, assumida pela sociedade contemporânea” e “abre-se o espaço – anteriormente negado pela cultura científica – para a interdisciplinaridade: a possibilidade de comunicação, articulação e reflexão entre áreas distintas”.

Segundo pesquisa do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), realizada anualmente desde 2010, 79% dos educadores utilizam-se de “trocas informais” como forma de usar e melhorar as TICs. “(...) o contexto da cultura digital que temos hoje favorece que as pessoas tenham voz, abre espaços de troca e de aprendizagem infinitos” (GONSALES, 2014, p. 58). Porém, apenas 29% dos educadores inovam em propostas metodológicas colaborativas com recursos digitais.

Tendo em vista que a tecnologia é uma das vias que podem ser utilizadas para a melhoria da educação, alguns antigos paradigmas enraizados no ensino têm de ser quebrados dando espaço à cultura digital:

“Necessitamos modelos formativos que permitam abolir ou matizar as noções tradicionais de autoria, as relações hierárquicas, valorizar o erro como fator de aprendizagem e o ensaio como método produtivo, reconsiderar os processos e os atores legítimos para criar conhecimento (...). (PADILHA, 2014, p. 84)

Sendo assim, o presente trabalho expõe uma possível abordagem das mídias digitais como ferramenta de apoio ao ensino. O programa “Top Top”, a ser apresentado, é um exemplo de fuga do padrão tradicional de ensino com o uso das mídias digitais como meio de transmissão de informações.

## **2 OBJETIVO**

O trabalho teve como objetivo específico evidenciar a relação entre a produção de videoclipe, fenômenos e conceitos sociológicos, por meio de uma linguagem ao mesmo tempo profissional e lúdica. Através deste trabalho, almejou-se despertar o interesse do espectador em aprender mais a respeito da relação entre música e sociedade.

Como objetivo geral, o trabalho almeja colaborar com as novas formas de se ensinar, utilizando o audiovisual produzido a partir de tecnologias de informação, colocado como apoio ao processo de ensino-aprendizagem.

## **3 JUSTIFICATIVA**

Este trabalho ao explorar a linguagem audiovisual como suporte para se pensar em novas formas de se educar, se insere em um contexto de efervescência tecnológica, presente no cenário contemporâneo, que aliado as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), dinamizaram o processo de se adquirir conhecimento. De acordo com Priscila Gonsales:

Após a revolução industrial, antes do advento da Internet, a informação era prioritariamente física, impressa: livros, discos, CDs, apostilas, enciclopédias, dentre outros instrumentos. Atualmente, a informação não requer materialidade. Ela pode ser transmitida, multiplicada, copiada, compartilhada, remixada, enfim, alterada de maneira imediata e ilimitada conforme os contextos e as necessidades. (GONSALES, 2013, p.53)

A partir disso, torna-se ponto comum, a necessidade de uma mudança de paradigmas. Lousa e giz tem se mostrado insuficiente para a aprendizagem de uma juventude que tem interesses e autonomia para buscar conhecimento e estão altamente integrados na Sociedade da Informação, onde segundo Castells (1999, p.43), “a informação é grátis, farta, variada e praticamente inesgotável”. Ou seja, a noção de hierarquia de ensino torna-se ultrapassada junto com todo modelo de ensino tradicional, centralizado na figura do professor, e é neste contexto que a pesquisadora em educação, Vani Kenski elabora sua linha de pesquisa, para pensar no conceito de uma nova educação.

A escola precisa assumir o papel de formar cidadãos para a complexidade do mundo e dos desafios que ele propõe. Preparar cidadãos conscientes, para analisar criticamente o excesso de informações e a mudança, a fim de

lidar com as inovações e as transformações sucessivas dos conhecimentos em todas as áreas. (KENSKI, 2014, p.64)

E ao pensar sobre isto, a pesquisadora ainda revela a importância de uma visão empreendedora por parte dos professores ao integrar de forma efetiva as novas tecnologias com suas propostas metodológicas, porque, de acordo novamente com Kenski:

Para que as TICs possam trazer alterações no processo educativo, no entanto, elas precisam ser compreendidas e incorporadas pedagogicamente. Isso significa que é preciso respeitar as especificidades do ensino e da própria tecnologia para poder garantir que o seu uso, realmente, faça diferença. (KENSKI, 2014, P.46)

Visto que apesar de existir estudos que propõem novas perspectivas em relação a educação na contemporaneidade, é notado a falta de inovação dos professores ao integrar as tics de forma enriquecedora no processo de ensino-aprendizagem e este trabalho fornece mecanismos atuam em nova compreensão acerca das novas formas de ensinar para que isso seja incorporado e reflita em novas propostas metodológicas, como a inclusão de produtos em mídias digitais que tenham uma linguagem que acolha o jovem e ao mesmo tempo transmita conhecimento, tudo isto, vinculado com uma nova forma de se pensar educação.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

A internet tem desenvolvido um importante papel no cotidiano dos jovens na sociedade contemporânea. Por esse motivo, optou-se por desenvolver um produto destinado a esta mídia, que atraísse os internautas da geração Z, os nascidos a partir de 1998 (TAPSCOTT. 2010. 27) e despertasse neles o interesse por temáticas sociológicas a partir de elementos presentes no seu cotidiano: internet, música, videoclipe etc.

O formato escolhido para o Top Top foi baseado no programa homônimo que era transmitido pela emissora *Music Television* (MTV). Na dinâmica do programa, utiliza-se de uma lista de videoclipes organizados em um *ranking*, intercalando-os com informações relevantes ao espectador.

Inicialmente definiu-se a temática e o público-alvo da produção. Em seguida, foi feita uma pesquisa sobre conceitos de sociologia, cultura e também sobre o histórico de diversos gêneros musicais no Brasil. Após esta etapa, enfim iniciou-se a produção do roteiro e, posteriormente, a do programa propriamente dito.

#### **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

No mês de março de 2004 estreava na MTV Brasil o programa Top Top MTV. Com a criação de rankings sobre as diversas faces da música brasileira, o Top Top tinha uma linguagem dinâmica que atingia com êxito seu público alvo: os adolescentes e jovens adultos da época. No programa original, dez itens eram selecionados sobre o tema e elencados em posições da última para a primeira.

Foi por utilizar uma linguagem dinâmica, podendo intercalar trechos de falas com vídeos e músicas e por conversar com nosso público alvo, o formato do programa foi escolhido pelo grupo para a realização de um trabalho para a disciplina Sociologia, do curso de Comunicação Social com habilitação em Radialismo. Assim, foi definido o tema, “Os cinco momentos musicais que marcaram a geração dos anos 90 aos anos 2000” e logo em seguida a redução do programa de dez para cinco itens elencados. Essa redução se deu devido o tempo de duração do programa. Em seu formato original o programa tinha duração de sessenta minutos (programa e comerciais). Por se tratar de um trabalho acadêmico que deveria ser apresentado entre outros, resolvemos reduzir esse tempo pela metade.

Com o tema definido deu-se o início da pré-produção do produto. Durante esta primeira parte foi realizada a pesquisa pelos momentos musicais que influenciaram as décadas. Depois de uma pesquisa histórica, foi preciso então reavaliar esses momentos selecionados pelo olhar da sociologia. É válido lembrar que não foram apenas os momentos que “puxaram” uma teoria sociológica, mas também teorias que influenciaram fortemente em alguns dos momentos escolhidos. A dificuldade durante essa parte foi a de sintetizar em apenas cinco os momentos selecionados. Foi preciso então iniciar a pesquisa pelos videoclipes musicais que conduziram as explicações e teorias. Vários videoclipes foram selecionados e usados para compor o produto final, mas era preciso também definir apenas um para cada tópico abordado, que sintetizaria toda a explicação.

Depois das pesquisas pelos momentos e os aportes sociológicos que embasavam esses momentos, foi preciso então escrever o roteiro do produto. Este é um dos momentos em que a linguagem jovem do programa deve ser aplicada. Foi preciso nesse momento a conversão de termos sociológicos e históricos para uma forma mais descontraída, sem ser simplória, que atingisse nosso público alvo. Não foi descartada o modo mais formal do conceito, mas sempre que este é utilizado, é possível perceber também uma forma simples e informal do mesmo. Um dos itens que foi preciso mais atenção durante este processo foi a definição do que seria falado pelos apresentadores para a câmera e o que seria falado com voz em *off*, gravado em estúdio e utilizado sobre os vídeos. Ao assistirmos com mais

atenção o programa original, percebemos que esta é uma das características que gera esse diálogo informal com o público, levando o assunto da fala da câmera para o vídeo e voltando em vários momentos. Também é possível observar a presença de um humor que se relaciona com o tema, também foco de atenção do grupo na escrita do roteiro, fazendo pequenas piadas com os elementos que o tema dispõe.

A produção do programa se inicia com a seleção de uma locação. No programa original as locações eram relacionadas com o tema, logo, se o tema tangia o assunto esportes, uma das locações era um estádio de futebol. Devido às condições para a nossa produção o cenário criado é composto de duas telas ao fundo que ficavam passando as vinhetas dos comerciais da MTV, emblemáticas para o público da emissora. Depois do cenário foram definidos os apresentadores. Mantivemos a ideia do programa original de um casal, os dois foram escolhidos por sua desenvoltura frente as câmeras tanto nos momentos de fala quanto nos momentos de silêncio, característica fundamental para a linguagem que pretendíamos conseguir.

As gravações se deram *take a take*. Todos os membros do grupo trabalharam na apresentação e na operação de câmeras e áudio. Dado por fim as gravações em vídeo a próxima etapa foi a de gravação das narrações que completariam os diálogos do vídeo. Novamente é preciso atenção sobre o que é gravado, para manter a continuidade de um diálogo que não havia começado ali.

Com o fim do processo de produção, deu-se início ao de pós-produção. Nesta parte do trabalho, foi iniciada a montagem do produto, de forma a criar um esqueleto do que viria a ser o vídeo. Foram colocados em sequência os vídeos e as narrações quase da forma final do produto e então os trechos musicais começaram a ser inseridos nos espaços das narrações. A estrutura do programa não poderia ser rígida, dando ao montador liberdade no processo de montagem, para adequar determinados pontos.

Com o produto montado foi preciso atenção à concepção visual de vinhetas que o programa original tinha para a criação das utilizadas no trabalho. As vinhetas originais são repletas de elementos que de alguma forma poderiam ser abordados pelo programa. Esses elementos são todos recortes de fotos e estão animados para receberem alguns movimentos. Fora isso, existe também a movimentação da câmera pelo plano dos elementos recortados utilizando recursos como o *zoom*. Para a criação de nossas vinhetas foram observados e aplicados todos esses aspectos, mas também com a atualização dos elementos para os momentos mais atuais ou a substituição por coisas mais próximas do nosso cotidiano. Com

todas as vinhetas prontas, e pequenos ajustes nas cores e som, o trabalho foi finalizado em vídeo.

Para a apresentação do produto foi feito um portal na internet. Por ali, os usuários podem acessar o site e assistir ao vídeo<sup>7</sup>. O propósito desse site é apresentar aos internautas uma extensão de conteúdos ligados ao proposto pelo vídeo. A concepção visual da página é a mesma do produto, na tentativa de levar ao usuário uma experiência singular de vídeo e site.

## 6 CONSIDERAÇÕES

A inserção de tecnologias no processo educativo exige mais ludicidade e criatividade, o que o transforma em um enorme desafio para os professores. Se engana quem pensa que as metodologias educacionais assentadas em tecnologias são mais fáceis de usar, ao contrário, elas exigem mais trabalho e revisão de linguagem, porque os conteúdos precisam ser resignificados para apresentação aos estudantes. A simples transposição de conteúdos para estruturas mais modernas pode oferecer uma apresentação mais bonita, mais ágil, mas os efeitos de aprendizagem não serão alterados. Assim, entendemos que o trabalho educativo pode se fortalecer e imprimir novas dinâmicas se a inserção das tecnologias tiver por objetivo a articulação de conteúdos específicos tratados em linguagem adequada, o interesse dos estudantes, a qualidade do produto audiovisual e o compromisso com a formação. Certamente ainda teremos um processo longo a percorrer até que professores e escolas estabeleçam um acordo sobre a necessidade do uso de tecnologias, mas sabemos que já se desenvolvem muitos produtos importantes e interessantes com a finalidade de oferecer estratégias de ensino para a juventude, especialmente a que se insere no chamado mundo digital.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOSI, Alfredo. **Dialética da colonização**. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GONSALES, P. Das tecnologias digitais à educação: nova cultura e novas lógicas para a Formação Docente. IN: **TIC Educação 2013**: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras, São Paulo, p.53-59, 2014. Disponível

---

<sup>7</sup> Site e vídeo disponíveis pelo endereço <http://toptopgerecaoz.com.br>

em: <http://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-educacao-2013.pdf>. Acesso em 09 de maio de 2015.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. São Paulo (Campinas): Papirus editora, 6ed. 2003.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**. São Paulo (Campinas): Papirus editora, 3ed. 2014.

MACHADO, A. (2000). **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 5ed. 2000.

PADILHA, M. Das tecnologias digitais à educação: nova cultura e novas lógicas para a Formação Docente. IN: Vários autores. **TIC Educação 2013**: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras, São Paulo, p.81-86, 2014. Disponível em: <http://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-educacao-2013.pdf>. Acesso em 09 de maio de 2015.

SANTANA, B., ROSSINI, C., PRETTO, N. L., GONSALES, P., AMIEL T., **Recursos Educacionais Abertos**: práticas colaborativas e políticas públicas. São Paulo: Casa da Cultura Digital, 5ed, 2007.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital**: como os jovens que crescerem usando internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.