

Educomunicação, ludicidade e aprendizagem: Funções executivas estimuladas por novas práticas ensinar e aprender¹

Velda Gama Alves Torres²
Universidade Católica do Salvador, Salvador, BA

RESUMO

Este trabalho tem como proposta abordar a Educomunicação sob a perspectiva da contribuição da ludicidade no estímulo das funções executivas (FE) em espaços de aprendizagem que se constituem nas interfaces entre mobilidade, tecnologias e entretenimento, considerando as narrativas fílmicas como um desses espaços. A abordagem apresentada considera que os espaços de aprendizagem devem se constituir como “[...] ecossistemas comunicativos democráticos, abertos e participativos, impregnados da intencionalidade educativa e voltados para a implementação dos direitos humanos, especialmente o direito à comunicação [...]” (SOARES, 2007, p.11), retroalimentando a produção de conhecimentos a partir de um mosaico de saberes formado pelo fluxo das relações estabelecidas entre aqueles que deles fazem parte (MARTÍN-BARBERO, 2011). Trata-se de pensar os espaços educativos como locus de transformação social, a partir da participação ativa do aluno diante desse mosaico de saberes. O que implica em reconhecer a importância desse ecossistema comunicativo na formação de cidadãos críticos, protagonistas não apenas do processo de ensino e aprendizagem, mas principalmente das relações estabelecidas em outros espaços (MARTÍN-BARBERO, 2011, SOARES, 2007). Nesse contexto, o estímulo as FE são essenciais, visto que correspondem a funções cognitivas como pensamento, decisão, planejamento, controle motor, atenção, flexibilidade mental e controle inibitório (COSENZA; GUERRA, 2011), que estão relacionadas ao desenvolvimento cognitivo, emocional, social e a forma como ocorrem os processos de aprendizagem. Este trabalho relata a experiência de uma prática pedagógica que buscou fomentar a autonomia e protagonismo discente a partir da utilização de filmes escolhidos pelos alunos, com a proposta de tornar o processo de aprendizagem mais prazeroso, lúdico e

¹Trabalho apresentado na DT 6 - Interfaces Comunicacionais - do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 18 a 20 de maio de 2022.

²Doutorado e Mestrado em Cultura e Sociedade (IHAC/UFBA), Especialista em Marketing Estratégico (Ruy Barbosa) e em Gestão da Comunicação (ECA/USP). Publicitária e professora dos Cursos de Comunicação da UCSAL - E-mail: velda.torres@pro.ucs.br



interativo. O uso de filmes como recurso didático exige planejamento prévio com relação a como se pretende abordar o conteúdo para despertar o interesse dos alunos e envolvê-los em debates e reflexões críticas. Tal planejamento busca assegurar que essa experiência de aprendizagem ocorra nas quatro dimensões proposta por Luckesi (2002): 1) individual/interior - compreensão interna, interpretativa e hermenêutica do sujeito; 2) individual/exterior - visível, observável e comportamental; 3) coletiva/interior - subjetiva no campo dos valores, da cultura e da comunidade que o sujeito está inserido; 4) coletiva/exterior - objetiva, sistêmica, numa rede intersubjetiva de relações observáveis. Filmes, bem como outros dispositivos audiovisuais que fazem parte do cotidiano dos alunos, são recursos didáticos que possibilitam aproximar os conteúdos abordados nas aulas das suas vivências, considerando os contextos socioculturais que estão inseridos, despertando curiosidades e estimulando reflexões, o que contribui, conseqüentemente, para uma aprendizagem significativa. Trata-se de compreender os processos de aprendizagem sob uma perspectiva mais ampla, considerando espaços de aprendizagem para além da sala de aula, adotando os princípios da educomunicação. O que implica em adotar “um conjunto de ações voltadas a criar e a desenvolver ambiências favorecedoras do diálogo social, mediante um conjunto de ações em vários subcampos: a educação para a comunicação; a mediação tecnológica, a expressão comunicativa, a pedagogia da comunicação e a gestão de processos comunicativos” (SOARES, 2011, p. 12), com práticas pedagógicas que envolvam movimentos de reflexão e ação para o uso de dispositivos midiáticos. Nesse contexto, um dos maiores desafios da educação é “verificar criticamente que a realidade em que estamos imersos, [...] é sempre uma realidade mediada e mediatizada”, conforme afirmado por Baccega (2009, p.23); sendo o papel professor auxiliar o aluno nesse desafio de ler e interpretar o mundo apresentado pelas mídias. A proposta didática abordada neste trabalho foi apoiada nessas perspectivas até aqui apresentadas. Foi aplicada, no primeiro semestre de 2021, para duas turmas da disciplina Fundamentos da Sociologia e Antropologia, para uma análise fílmica sob a perspectiva de Karl Marx e Max Weber. A disciplina é um dos componentes curriculares do curso de Publicidade e Propaganda em uma universidade privada em Salvador. Foram formadas quatro equipes em cada turma (com seis a sete alunos cada equipe), sendo definido um autor para cada duas equipes, que se

diferenciariam na exposição do conteúdo pelo filme escolhido e abordagem realizada. Além dos textos e vídeos previamente compartilhados com os alunos, foi orientado que também pesquisassem na internet. Essa atividade foi um estudo dirigido, visto que foram indicadas as concepções teóricas que as equipes deveriam abordar e orientado que nos slides deveriam incluir essas concepções teóricas e cenas do filme a elas associadas. Os critérios da avaliação foram previamente informados. Após cada apresentação foi solicitado aos integrantes que descrevessem como se deu o processo de construção do trabalho e relatassem sobre a experiência de aprendizado que tiveram com a atividade. Afirmaram que inicialmente leram os textos e assistiram aos vídeos indicados como material de apoio, e que em seguida pesquisaram outras fontes para o desenvolvimento da atividade. Posteriormente, discutiram sobre o conteúdo, definiram o filme que seria analisado e assistiram. Algumas equipes informaram que os integrantes assistiram ao filme juntos, utilizando aplicativos que permitem interações. As equipes afirmaram que após assistirem ao filme dividiram os conceitos a serem abordados, para que cada um desenvolvesse sua parte, mas enfatizaram que os integrantes se apropriaram do trabalho como um todo. Com relação à experiência de aprendizado, afirmaram que a atividade foi prazerosa e tornou mais fácil a assimilação do conteúdo. Após essa escuta dos alunos realizei intervenções ampliando o conteúdo apresentado pelas equipes e esclareci as dúvidas que surgiam. A qualidade do trabalho apresentada pelas equipes superaram as expectativas previstas para a atividade - em sua maioria, as equipes atenderam a todos os critérios utilizados na avaliação. Com base no que foi observado e nos relatos dos alunos, foi possível identificar algumas funções executivas estimuladas com a atividade, como pensamento/cognição, decisão, planejamento, atenção, flexibilidade mental e controle inibitório. Assim, com base na análise dos depoimentos dos alunos, subsidiada pelo aporte teórico apresentado até aqui, foi nítida a percepção que a atividade contribuiu para um aprendizado com autonomia, protagonismo e ludicidade nas quatro dimensões propostas por Luckesi (2002). O que, possivelmente, está associado ao fato da ludicidade proporcionar a vivência de uma experiência com atenção plena, não havendo lugar para se pensar em outra coisa além da própria atividade, como afirma Luckesi (2002). Isso porque a ludicidade proporciona a experiência plena do indivíduo, reconhecendo-o como *ser* de especificidade e subjetividade. Como entretenimento, os filmes fazem parte do

cotidiano dos alunos, muitas vezes, com uma recepção dirigida apenas para a história contida no roteiro. Já o filme como recurso didático é um convite para que ele vá além, envolvendo-se em uma recepção mais crítica e reflexiva, extraíndo informações que, geralmente, não estão explícitas nas cenas, mas subentendidas nos cenários, falas, modos de agir dos personagens, entre outras pistas identificadas na recepção. Essas são características que tornam o processo de ensinar e aprender mais lúdico, interativo e prazeroso, o que provavelmente levou os alunos a considerarem que o uso desse recurso contribuiu para um aprendizado pleno. Por fim, acrescenta-se que a proposta deste trabalho não foi apenas apresentar uma abordagem sobre o uso de filmes nos processos de ensinar e aprender, mas principalmente provocar reflexões didático-pedagógicas, buscando contribuir para ampliar essas discussões, somando-se ao conhecimento que vem sendo produzido por outros pesquisadores, estabelecendo uma rede de cooperação que possa fortalecer os estudos que têm sido desenvolvidos. Espera-se que os resultados apresentados neste trabalho também possam contribuir para subsidiar a produção de ambientes de aprendizagem mais lúdicos e interativos, que possibilitem manter estimuladas as FE a partir da relação que alunos e professores estabelecem nesses ecossistemas comunicativos.

PALAVRAS-CHAVE: Funções Executivas; Educomunicação; Ludicidade; Processos de ensino-aprendizagem; Recursos audiovisuais.

REFERÊNCIAS

BACCEGA, M.A. Comunicação/educação e a construção de nova variável histórica. **Comunicação & Educação**. Ano 14, n. 3, set/dez 2009.

COSENZA, R. M.; GUERRA, L. B. **Neurociência e educação**: Como o cérebro aprende. Porto Alegre: Artmed. 2011

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, B. de S. (Org.). **Educação e Ludicidade – Ensaios 02**, GEPEL/FACED/UFBA, 2002, p. 22-60

MARTÍN-BARBERO, J. Desafios culturais: da comunicação à educação. In: CITELLI, A.O.; COSTA, M.C.C. (Orgs.). **Educomunicação**: construindo uma nova área de conhecimento. São Paulo: Paulinas, 2011, p. 121-134.



SOARES, I. Educomunicação: um campo de mediações. In: CITELLI, A; COSTA, M. C. C. (orgs.). **Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento**. São Paulo: Paulinas, 2011, p. 13-30.

SOARES, Ismar de O. A mediação tecnológica nos espaços educativos: uma perspectiva educacional. **Revista Comunicação & Educação**. vol.12 n.1 São Paulo: Paulinas, abr. 2007.