

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XVI Jornada de Extensão

SOFTWARE EDUCATIVO LOCUTOR DA HORA¹

**Matthias Ruben Moeller Trennepohl², Mathias Henrique Nast Berwig³, Edson Luiz Padoin⁴,
Rúbia Beatriz Schwanke⁵, Vera Raddatz⁶.**

¹ Atividade do projeto Rádio, Tecnologias e Empreendedorismo na Escola

² Bolsita de extensão – PIBEX/UNIJUI – Projeto Rádio, Tecnologias e Empreendedorismo na Escola.

³ Bolsita de extensão – PIBEX/UNIJUI – Projeto Rádio, Tecnologias e Empreendedorismo na Escola.

⁴ Professor Orientador do Departamento de Ciências exata e engenharias.

⁵ Professora Orientadora do Departamento de Ciências Administrativas, Contábeis, Econômicas e da Comunicação.

⁶ Professora Orientadora do Departamento de Ciências Administrativas, Contábeis, Econômicas e da Comunicação.

Introdução

O Projeto Rádio, Tecnologias e Empreendedorismo na Escola surgiu a partir da união das áreas de comunicação, administração e computação. O projeto busca discutir empreendedorismo e tecnologias atuais dentro das escolas conveniadas. Nesse contexto, visa capacitar os alunos e professores para a utilização dos muitos recursos tecnológicos disponíveis, bem como contribuir para o aprimoramento social no ambiente escolar. Tem como fundamento teórico os estudos de Educomunicação e como perspectiva, o exercício da cidadania, a partir do acesso à informação e ao conhecimento.

Dentre as atividades desenvolvidas do Projeto, destaca-se a implantação de uma rádio interna em cada escola conveniada. Atividade contempla, desde a formulação de um plano de estudo e aplicabilidade do uso de tecnologias até a execução de ações empreendedoras nas rotinas das escolas. A partir do próprio contexto escolar e do plano de trabalho proposto, os participantes devem sentir-se aptos a usar a comunicação e as tecnologias de modo eficiente e responsável, transformando os processos de sua rotina em atitudes empreendedoras. Espera-se que sejam capazes de trabalhar e criar em grupo, planejar, negociar, sugerir, propor, empreender, liderar, avaliar e comunicar com clareza suas ideias. A escola é a fonte para a produção cultural e a socialização do conhecimento, o que possibilita uma atuação cidadã na sociedade.

Com os significativos avanços nas áreas de Tecnologias de Informação e Comunicação, diversos segmentos educacionais implantam novos meios para compor a busca do conhecimento. O uso de instrumentos digitais traz novos ares ao setor da educação, possibilitando uma maior imersão do estudante à cultura.

A concepção do material está fundamentada nos estudos teóricos no âmbito da educomunicação, que é o resultado da aproximação de dois campos do conhecimento: educação e comunicação. Baseado na visão de representantes da corrente contemporânea como Jesús Martín-Barbero, Paulo Freire e Ismar de Oliveira Soares, a educomunicação contribui para a compreensão das dinâmicas

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XVI Jornada de Extensão

de aplicação do Locutor da Hora em diversas atividades desenvolvidas em ambientes que privilegiem o uso de tecnologias de educação e comunicação.

Este artigo apresenta o desenvolvimento e a aplicabilidade do software Locutor da Hora, uma ferramenta de educomunicação baseada na simulação de um estúdio virtual de rádio. O software foi desenvolvido dentro do projeto Rádio, Tecnologias e Empreendedorismo na Escola. Sua proposta de atuação é inédita e foi concebido com a intenção de facilitar o acesso dos mais diferentes públicos, bem como a produção de conhecimento em áreas interdisciplinares. Caracterizado por uma interface simples e dinâmica, o aplicativo é voltado para a reeducação das competências linguísticas, o que melhora habilidades como a expressão oral e escrita, e também facilita o aprendizado dos conteúdos propostos. O dinamismo na criação de padrões de gravação permite que o usuário desenvolva de forma autônoma suas atividades, exercendo a liberdade para elaborar seus próprios materiais.

Metodologia

O Locutor da Hora foi desenvolvido na plataforma Microsoft .Net por meio da linguagem de programação C#. A escolha destes ambientes são justificadas devido às suas funcionalidades e especificidades do ambiente de desenvolvimento. Destaca-se o uso do XAML no projeto do tipo WPF permite a criação de elementos visuais em formas vetoriais. Estes recursos possibilitam redimensionar os componentes durante o desenvolvimento e em tempo de execução sem causar redução na qualidade gráfica.

Resultados e Discussão

A interdisciplinaridade torna o projeto bastante amplo, pois relaciona diversos contextos do conhecimento, Dentre eles música, esporte e notícias, até mesmo em campos distantes, como matemática, geografia E literatura.

Desse ponto de vista, a educação está se formando a partir de uma tecnologia de informação e comunicação (TIC). Martín-Barbero afirma que a educomunicação é um ecossistema comunicativo “composto de uma mescla de linguagens e saberes que circulam por diversos dispositivos midiáticos, mas densa e intrinsecamente interconectados; e descentrados pela relação com os dois centros: escola e livro que a vários séculos organizam o sistema educacional” (MARTÍN-BARBERO, 2003, p.67).

Por meio do Locutor da Hora, tanto o professor pode propor atividades para a turma, quanto cada um dos alunos pode utilizá-lo individualmente com autonomia, criando e recriando propostas educativas. O software permite um diálogo permanente com o conhecimento e pode gerar situações de aprendizagem dentro e fora da sala de aula, dependendo unicamente da criatividade do usuário. O professor, ao utilizar o Locutor da Hora cria uma instância para o conhecimento pela educomunicação, pois conforme Paulo Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção e construção” (1996, p.47). Para Soares (2002, p.24), a educomunicação é “um campo voltado para a execução de políticas de comunicação educativa, tendo como objetivo a criação de ecossistemas comunicativos mediados pelos processos de comunicação por suas tecnologias” (2002, p.24).

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XVI Jornada de Extensão

Dessa maneira, o Locutor da Hora pode ser considerado um importante instrumento para a mediação do conhecimento, servindo como plataforma para a prática da oralidade, e permitindo ao usuário treinar e desenvolver suas habilidades de comunicação.

O Projeto realizou em junho de 2013 a exposição “Rádio na Escola: um aprendizado para a vida”. Esta exposição possibilitou aos visitantes a possibilidade de interagir com os materiais, a partir do software educativo, “Locutor da Hora”. No ano de 2014 software foi apresentado as escolas conveniadas para mais de 200 participantes e, no corrente ano, estima-se que este número venha a aumentar, uma vez que o número de escolas parceiras também aumentou.

Conclusões

O Projeto Rádio, Tecnologias e Empreendedorismo na Escola tem alcançado bons resultados nas atividades desenvolvidas nas oficinas, bem como na implantação da rádio nas escolas. Tanto alunos quanto professores tem se envolvido nas atividades propostas e nos processos de comunicação, a partir da implantação da rádio. Deste modo, ambos utilizam as tecnologias nos processos de educação e formação.

O conhecimento não se dá dissociado dos contextos e da realidade em que se vive. Se a sociedade contemporânea é regida pela cultura digital e as tecnologias de informação e comunicação representam a possibilidade do conhecimento compartilhado, a escola potencializa-se como um lugar em que essas tecnologias funcionariam como uma ponte para a aprendizagem e a formação do conhecimento.

Deste modo, o Locutor da Hora apresenta-se como um importante instrumento dinamizador do processo de aprender e ensinar. Ao mesmo tempo em que se aprende, compartilha-se conteúdos, ajudando quem está por perto a aprender também.

O Locutor da Hora é uma ferramenta educomunicativa e interdisciplinar que propicia a criação, o estudo e o desenvolvimento de habilidades de comunicação e expressão, tendo como suporte uma plataforma multimídia que pode abrigar conteúdo das mais diversas áreas do conhecimento.

Palavras-chave

Rádio; Educomunicação; Escola; Software; Empreendedorismo;

Agradecimentos

À Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUI), que por meio do Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX) é mantenedora do projeto Rádio, Tecnologia e Empreendedorismo na Escola.

Referências Bibliográficas

- BELLONI, Maria Luiza. O que é mídia-educação. São Paulo: Autores Associados, 2005, p.10.
FREIRE, Paulo. Extensão ou comunicação? São Paulo: Paz e Terra, 1992.
MARTÍN-BARBERO, Jesús. Globalização Comunicacional e Transformação Cultural. In: MORAES, Dênis. (org.). Por uma Outra Comunicação. Rio de Janeiro: Record, 2003.
MELO NETO, Francisco de Paulo e FROES, César. Empreendedorismo Social. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2002.

Modalidade do trabalho: Relatório técnico-científico
Evento: XVI Jornada de Extensão

PILETTI, Claudino e PILETTI, Nelson. Filosofia e História da Educação. 15ª Ed. São Paulo: África 2002, p.255.

SOARES, Ismar de Oliveira. A educomunicação como processo de gestão participativa. In: FÍGARO, Roseli (org). Gestão da Comunicação: no Mundo do Trabalho, Educação, Terceiro Setor e Cooperativismo. São Paulo: Atlas, 2005, p.113.