

MÍDIAS E TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS LIVRES DA REDE PÚBLICA ESTADUAL DE ENSINO DA BAHIA: REDE ANÍSIO TEIXEIRA¹

Yuri Bastos Wanderley – yuribw@gmail.com²

Instituto Anísio Teixeira - Secretaria da Educação do Estado da Bahia

RESUMO

As Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) influenciam na maneira como nos informamos, nos comunicamos e construímos conhecimentos. Este fenômeno sócio-histórico-cultural abrange a relação entre professores e estudantes no ambiente escolar. O artigo tem como objetivo contribuir para a construção de um ponto de vista crítico a respeito da inserção das Tecnologias da Informação e da Comunicação nos processos de ensino e aprendizagem. Apresenta os princípios técnico-pedagógicos e os projetos desenvolvidos pelo Programa de Difusão de Mídias e Tecnologias Educacionais da Rede Pública Estadual de Ensino da Bahia, a Rede Anísio Teixeira. Uma proposta de apropriação tecnológica crítica, contextualizada, colaborativa e sustentável, constituída por ações de formação, produção e compartilhamento de Mídias e Tecnologias Educacionais Livres, que tem como fundamentos básicos: liberdade do conhecimento, cooperação e autonomia.

Palavras-chave: Rede Anísio Teixeira; Mídias e Tecnologias Educacionais Livres; Apropriações Tecnológicas; Formação de Professores; Compartilhamento.

¹Este artigo foi publicado nos Anais [do] IIIº Colóquio Internacional de Educação, currículo e processos tecnológicos. Salvador : UNEB ; 2014. Trabalho dedicado a toda a equipe de educadores e colaboradores da Rede Anísio Teixeira, que torna possível o desenvolvimento da proposta e das ações apresentadas.

²Sociólogo, comunicador e informata, atua profissionalmente como educador da Rede Anísio Teixeira e do Curso de Análise de Sistemas da Faculdade Visconde de Cairu, voluntariamente como educador do Centro de Produção Digital do Ponto de Cultura Circo do Capão, a Toca Digital.

1. INTRODUÇÃO

O rápido avanço das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) tem influenciado os diversos processos econômicos, políticos, sociais e culturais que constituem a nossa existência enquanto grupos e indivíduos, nos diferentes contextos da sociedade contemporânea (CASTELLS, 1999). Consequentemente, cada vez mais a apropriação das TIC, como forma de acesso a determinadas condições de sobrevivência, torna-se fundamental (SILVEIRA, 2001).

Por atender, em sua maioria, jovens das classes populares, as escolas públicas se constituem como um espaço estratégico no intuito de promover acesso, formação e fomento ao uso das novas tecnologias. Entretanto, não se trata apenas de incluir a escola pública e a sua comunidade no mundo da tecnologia por meio da distribuição de equipamentos, mas contribuir para a construção de bases pedagógicas, técnicas e políticas que possibilitem e estimulem apropriações tecnológicas críticas, contextualizadas, colaborativas e sustentáveis, dentro e fora das escolas. Esta é a proposta do Programa de Difusão de Mídias e Tecnologias Educacionais da Rede Pública Estadual de Ensino da Bahia, a Rede Anísio Teixeira.

2. APROPRIAÇÕES TECNOLÓGICAS NOS PROCESSOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Uma estratégia de apropriação tecnológica nas escolas públicas, além de prover as estruturas físicas, lógicas e os equipamentos necessários à utilização das TIC, precisa considerar outras dimensões, que estão relacionadas às capacidades técnicas, cognitivas e sociais (LEMOS E COSTA, 2005). A partir do momento em que os sujeitos passam a ter acesso e aprendem a usar a tecnologia, eles precisam se questionar para que fim e de que forma se dará esse uso.

O uso do termo *apropriação tecnológica*, no lugar de *inclusão digital*, *modernização* ou *informatização* se justifica pelo fato de não considerar apenas o acesso e a formação técnica, mas também: a capacidade de

compreender e criticar o papel dos sujeitos e das TIC na sociedade contemporânea; a autonomia, a ética e a sustentabilidade no uso das TIC; o respeito às diversidades; o reconhecimento e a afirmação das culturas locais; a ludicidade e a criatividade; a cooperação e o fortalecimento dos vínculos comunitários. O objetivo não é apenas incluir, informatizar ou modernizar um sujeito ou uma determinada comunidade escolar, mas trabalhar as potencialidades das TIC, para que o sujeito e a comunidade escolar, considerando seus aspectos socioculturais, suas necessidades e vontades, possam avaliar e colocar em prática as melhores formas de uso para se alcançar diferentes fins, individuais e coletivos (WANDERLEY, 2008).

2.1 Princípios pedagógicos: professores e estudantes como autores do conhecimento

As mudanças nas relações entre as pessoas e os conhecimentos, potencializadas pelas TIC, influenciam os processos de ensino e aprendizagem, trazendo novos desafios para a educação contemporânea, podendo modificar de maneira significativa a relação entre professores e estudantes.

Por conta do aumento de acesso a informações, em diversos formatos, proveniente de diferentes fontes, o professor pode deixar de ser o detentor e o transmissor do conhecimento, passando a um papel de mediador de uma construção crítica de saberes juntamente com os estudantes. Além disso, a partir do momento em que a comunidade escolar se apropria das novas ferramentas de produção autoral e dos novos meios de comunicação e de compartilhamento, as potencialidades provenientes das apropriações tecnológicas nas escolas aumentam a possibilidade de professores e estudantes se tornarem autores e difusores de conhecimentos produzidos de maneira colaborativa, fortalecendo seus vínculos de cooperação. Parte-se do princípio que os saberes do professor e do estudante precisam ser respeitados e considerados nos processos educativos, por se tratarem de

sujeitos históricos e sociais em suas realidades, que trazem consigo conhecimentos apreendidos no dia a dia de suas vidas cotidianas, que não podem deixar de ser acolhidos e estar relacionados ao ensino dos conteúdos (FREIRE, 1995). Isto potencializa a autonomia dos sujeitos no processo educativo e possibilita uma maior articulação entre a produção autoral, as áreas do conhecimento, os temas transversais e o cotidiano.

2.2 Princípios Técnicos: Softwares e Licenças Livres

Esta proposta pedagógica de apropriação tecnológica tem como premissa básica a liberdade de acesso às informações, aos meios de produção e de compartilhamento. O uso das mídias digitais, dos softwares e das plataformas de compartilhamento na internet é regulado pela Lei de Direitos Autorais³ e por Licenças de Uso, que impõe uma série de restrições de caráter jurídico, econômico, técnico e social aos seus usuários. Estas restrições podem se configurar como barreiras impeditivas do processo de apropriação tecnológica nas escolas. Muitas vezes, para poder utilizar softwares e mídias que possuem Licenças Restritivas, os usuários são obrigados a pagar altos valores pelo direito de uso por um tempo determinado, ficam impedidos de compartilhá-los, devem abrir mão de sua privacidade, da sua liberdade de expressão e do direito autoral sobre suas obras.

Como forma de superar as restrições impostas pela Lei de Direitos Autorais e pelas Licenças Restritivas, o uso de Softwares e Licenças Livres se apresenta como uma alternativa bastante viável. Um software livre garante ao seu usuário a liberdade de utilizar para qualquer finalidade, copiar, distribuir, estudar, modificar e aperfeiçoar o software. Estas liberdades são garantidas juridicamente por meio das Licenças de Softwares Livres e a mais utilizada delas é a licença GNU GPL (*General Public License*)⁴.

No intuito de estender as mesmas liberdades dos Softwares Livres para outros formatos de mídia digital, foram criadas Licenças Livres para qualquer

³http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm

⁴<http://www.gnu.org/licenses/licenses.html#GPL>

tipo de conteúdo: textos, vídeos, imagens, áudios, dentre outros. A Licença Livre de conteúdo mais conhecida é a *Creative Commons*⁵.

Desde 2002, o Ministério da Educação do Brasil (MEC) adotou a utilização de Softwares e Licenças Livres como prioritária nos seus programas e projetos. Todos os computadores e equipamentos distribuídos pelo Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) funcionam com Softwares Livres, como o Linux Educacional⁶, sistema operacional que possui aplicativos e mídias educacionais livres para uso em sala de aula. Os grandes repositórios de conteúdos digitais mantidos pelo MEC utilizam Licenças Livres *Creative Commons*: o BIOE(Banco Internacional de Objetos Educacionais)⁷, o Portal do Professor⁸, a TV Escola⁹ e o Portal Domínio Público¹⁰. Por meio destes repositórios, o MEC disponibiliza conteúdos digitais educacionais licenciados livremente para estudantes e professores de qualquer lugar do mundo.

A utilização de Softwares e de Licenças Livres se coloca como uma condição estratégica de garantia das bases técnicas necessárias para o desenvolvimento da proposta pedagógica apresentada, pois não impõe nenhum tipo de restrição de acesso e uso dos conteúdos digitais multimídia, dos meios de produção autoral e de compartilhamento. Além disso, a escolha pela utilização de Softwares e Licenças Livres contribui para uma maior sustentabilidade tecnológica e garante a coerência entre as propostas técnica e pedagógica, pois ambas trazem como fundamentos básicos: liberdade de acesso e produção de conhecimentos, autonomia e cooperação.

2.3 Mídias e Tecnologias Educacionais Livres

⁵<http://creativecommons.org/choose/>

⁶<http://linuxeducacional.c3sl.ufpr.br/>

⁷<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/>

⁸<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/>

⁹<http://tvescola.mec.gov.br/>

¹⁰<http://www.dominiopublico.gov.br/>

Com o intuito de articular os fundamentos pedagógicos e técnicos apresentados, propõe-se a utilização do termo Mídias e Tecnologias Educacionais Livres para representar os processos de construção do conhecimento embasados nesses fundamentos. Entende-se como Mídia Educacional Livre, qualquer conteúdo multimídia produzido com a participação da comunidade escolar, de forma crítica e contextualizada, que esteja compartilhado sob Licenças Livres, que garantam o uso, o compartilhamento e a criação de obras derivadas. Exemplos: Jornal, Revista, Site, Blog, Áudio, Vídeo, Imagem, etc. Entende-se como Tecnologia Educacional Livre, recursos físicos ou digitais, ferramentas, processos e/ou metodologias voltados para o ensino e aprendizagem que estejam sob Licenças Livres e respeitem padrões de interoperabilidade. Exemplos: Softwares de Produção e de Colaboração, Inventos, Modelos Educacionais, Jogos, Sequências de Ensino e etc.

A proposta de uso e produção de Mídias e Tecnologias Educacionais Livres tem como base metodológica a construção de Desenhos Pedagógicos para cada ação realizada pelos professores e estudantes. Constituída por uma série de questionamentos (O quê? Por quê? Para quê? Para quem? Como?), a construção do Desenho Pedagógico contribui para a garantia dos princípios técnicos e pedagógicos que definem as Mídias e Tecnologias Educacionais Livres.

Ao promover um diálogo coerente entre os fundamentos tecnológicos e pedagógicos, o conceito de Mídias e Tecnologias Educacionais Livres não considera apenas os aspectos técnicos relacionados ao produto. Nessa perspectiva, tão importante quanto o produto em si é o seu processo de produção, a participação dos sujeitos, as formas de abordagem dos conteúdos e os direitos de uso.

3. REDE ANÍSIO TEIXEIRA

O Programa de Difusão de Mídias e Tecnologias Educacionais da Rede Pública Estadual de Ensino – Rede Anísio Teixeira (Rede AT), foi criado em

2008 pela Secretaria da Educação do Estado da Bahia para contribuir no atendimento das demandas relacionadas ao uso das TIC na Rede Pública Estadual de Ensino. A equipe da Rede Anísio Teixeira é formada por professores da Rede Pública selecionados por meio de edital, além de técnicos e educadores das áreas de informática, comunicação e produção multimídia.

Com base nos princípios pedagógicos e técnicos apresentados, a Rede Anísio Teixeira tem como objetivos: fomentar o uso e a produção de Mídias e Tecnologias Educacionais Livres por professores e estudantes nos processos de ensino e de aprendizagem; inovar e diversificar as metodologias e os currículos escolares, promovendo o acesso dos professores e estudantes ao conhecimento tecnológico, científico, às artes e à cultura; estimular a prática do planejamento pedagógico e da avaliação nos usos educacionais das TIC; promover um diálogo sobre o uso ético e seguro das TIC; fomentar o uso de softwares e de licenças livres; estimular práticas de autogestão, compartilhamento e produção colaborativa entre os professores e estudantes.

No intuito de alcançar estes objetivos, a Rede Anísio Teixeira atua em seis linhas de ação: **I. Formação, II. Pesquisa e Catalogação, III. Produção, IV. Compartilhamento, V. Acompanhamento e VI. Avaliação**. Estas linhas de ação, que têm como público os estudantes, professores e gestores da Rede Pública Estadual de Ensino da Bahia, são desenvolvidas por meio de três projetos: o Ambiente Educacional Web, a TV Anísio Teixeira e o Professor Web.

3.1 Ambiente Educacional Web

O Ambiente Educacional Web (AEW)¹¹ é um espaço pedagógico e multidisciplinar mantido pela Secretaria da Educação do Estado da Bahia¹²

¹¹ <http://ambiente.educacao.ba.gov.br/>

¹² A primeira versão do Ambiente Educacional Web foi desenvolvida em 2009 pela Secretaria da Educação do Estado da Bahia em parceria com a Universidade do Estado da Bahia (UNEB), contou com o apoio financeiro da Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB).

para que estudantes e professores possam acessar, compartilhar e construir conhecimentos por meio das novas tecnologias da informação e da comunicação.

O AEW é um software livre que está disponível na internet para acesso e utilização de todos. É constituído por um repositório de Conteúdos Digitais Educacionais registrados em Licenças Livres. São sequências didáticas, animações, simulações, jogos, vídeos, áudios, imagens e textos das mais variadas disciplinas, que estão acompanhados de documentação de orientação pedagógica e podem ser pesquisados por nível de ensino, áreas do conhecimento, disciplinas, temas transversais, formatos, dentre outras opções de busca. Além disso, possui Sites Temáticos, Softwares Livres de apoio a produção e a colaboração e uma rede social educacional, o Espaço Aberto, na qual os professores da rede pública estadual podem interagir e compartilhar suas produções.

A gestão do AEW é feita por um Comitê Gestor, formado por educadores da Rede Anísio Teixeira, que também é responsável pela produção, pesquisa e catalogação de Mídias e Tecnologias Educacionais Livres e pela realização de Formações para uso e produção de Mídias e Tecnologias Educacionais Livres. Além dos professores e estudantes das escolas, também são beneficiados pelas formações os multiplicadores dos Núcleos de Tecnologia Educacional (NTE) e os articuladores/formadores dos Projetos Estruturantes da Secretaria Estadual de Educação. Estes projetos desenvolvem ações de formação, orientação pedagógica e estão responsáveis por multiplicar esses conhecimentos em todas as escolas da Rede Pública Estadual de Ensino da Bahia.

3.2. TV Anísio Teixeira

A TV Anísio Teixeira é responsável pelas formações e produções audiovisuais da Rede Anísio Teixeira. A concepção, criação e produção das peças audiovisuais educacionais fazem parte de um processo de formação contínua no qual os professores são motivados a compreender, criar e

experimentar novos processos educacionais, utilizando a linguagem audiovisual. As produções da TV Anísio Teixeira abordam conteúdos curriculares e temas transversais de uma forma lúdica e interdisciplinar, e possuem o diferencial de relacionar estes conteúdos com o cotidiano das escolas baianas e das suas comunidades, suas histórias e suas culturas. As produções são realizadas contando com a participação de professores e estudantes de escolas públicas de todo o estado da Bahia, que fizeram parte das formações para produção e interpretação audiovisual que a equipe da TV Anísio Teixeira vem realizando, em parceria com os NTE e com a Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, na capital e no interior do estado. Os processos de formação, criação e produção da TV Anísio Teixeira são compartilhados com o público por meio do Blog dos Educadores¹³.

Os programas e inter-programas da primeira temporada (2009-2012) foram exibidos pela TV Educativa da Bahia (TVE), em maio de 2014, a TV Anísio Teixeira lançou o Programa Intervalo¹⁴, uma produção inspirada no intervalo escolar, realizada e protagonizada por professores e estudantes das escolas públicas baianas. Todas as produções da TV Anísio Teixeira possuem versões com acessibilidade e estão disponíveis para download e visualização no Ambiente Educacional Web do Portal da Educação¹⁵.

3.3. Professor Web

O Professor Web (PW) é um personagem digital mantido pela Rede Anísio Teixeira, que busca promover um diálogo direto e menos formal com a comunidade escolar baiana através de um blog¹⁶ e das mídias sociais presentes na internet (*Facebook, Twitter e Orkut*).

A equipe do Professor Web desenvolve uma produção multimidiática socioeducativa, junto com a comunidade escolar, visando o fomento ao uso,

¹³<http://educadores-tvat.blogspot.com.br>

¹⁴<http://ambiente.educacao.ba.gov.br/intervalo>

¹⁵<http://www.educacao.ba.gov.br/tvat>

¹⁶<http://ambiente.educacao.ba.gov.br/professorweb>

à produção e ao compartilhamento de Mídias e Tecnologias Educacionais Livres. Além da preocupação em desenvolver os produtos finalizados, o grupo compartilha os seus processos de produção por meio de tutoriais em formato de vídeo e manuais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No período entre os anos de 2011 e 2014¹⁷, escolas públicas dos 26 territórios de identidade do Estado da Bahia foram atendidas pelas formações e produções da Rede Anísio Teixeira. Todos os 16 NTE foram equipados com kits de produção multimídia que podem ser utilizados por professores e estudantes nas escolas. Nesse mesmo período, a Rede Anísio Teixeira catalogou mais de 3.000 e produziu mais de 1.700 Mídias e Tecnologias Educacionais Livres (vídeos, áudios, imagens, postagens, conteúdos digitais, sites temáticos e sequências didáticas). Todas essas produções foram compartilhadas no Ambiente Educacional Web e no Blog do Professor Web, que juntos registraram mais de 1 milhão de acessos.

Os indicadores e as metas quantitativas representam de maneira objetiva o alcance das ações desenvolvidas pela Rede Anísio Teixeira. Porém, a equipe considera que o estímulo ao desenvolvimento de práticas e experiências educacionais orientadas por essa proposta pedagógica de apropriação tecnológica pode contribuir para além da melhoria da qualidade dos processos de ensino e aprendizagem. Busca-se, portanto, extrapolar o espaço constituído pela sala de aula e pelo conteúdo formal, para fomentar construções críticas, contextualizadas, colaborativas e sustentáveis nos diferentes espaços e momentos da vida da comunidade escolar. A disseminação de uma cultura diferenciada de apropriação tecnológica pode estimular interações sociais e o fortalecimento de redes de aprendizagem, produção e compartilhamento. Redes constituídas por instituições públicas, organizações da sociedade civil, professores, estudantes, familiares, amigos

¹⁷Dados coletados até o mês de maio de 2014.

e vizinhos, para finalidades diversas, de diferentes formas, nos mais variados contextos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede. v. 1** São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- HABERMAS, Jurgen. **Técnica e Ciência enquanto Ideologia.** Col. Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1980.
- LEMOS, André; COSTA, Leonardo. **Um modelo de inclusão digital: o caso da cidade de Salvador.** In: Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación. www.eptic.com.br, Vol. VIII, n. 6, Set. – Dez. 2005.
- LEMOS, A.(Org.) **Cidade digital: portais, inclusão e redes no Brasil.** Salvador: EDUFBA, 2007.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Ed. 34, São Paulo, 1999.
- NERI, Marcelo(Coordenador). **Mapa da Inclusão Digital.** Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas. 2012.
- OROSCO, G. **Comunicação Social e mudança tecnológica. Um cenário de múltiplos desordenamentos.** in. Moraes, D. (org).Sociedade Mdiatizada., RJ, Mauad X, 2006
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Exclusão Digital: A Miséria na Era da Informação.** São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **Inclusão digital, software livre e globalização contra-hegemônica.** 2002 - http://www.softwarelivre.gov.br/softwarelivre/artigos/artigo_02 – Acesso em (28/02/2007)
- WANDERLEY, Yuri. **Um outro olhar sobre a inclusão Digital: estudo das apropriações da internet pelos jovens das classes populares de Salvador.** Monografia de conclusão de curso apresentada e aprovada pelo departamento de Sociologia da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2008.