



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

Vicente Campana Bif

A Influência das Mídias na Percepção dos Estudantes de Pedagogia:
Uma Pesquisa Qualitativa e Descritiva

Florianópolis

2023

Vicente Campana Bif

A Influência das Mídias na Percepção dos Estudantes de Pedagogia:
Uma Pesquisa Qualitativa e Descritiva

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Pedagogia do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dulce Márcia Cruz, Dra.

Florianópolis

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Campana Bif, Vicente

A Influência das Mídias na Percepção dos Estudantes de
Pedagogia : Uma Pesquisa Qualitativa e Descritiva /
Vicente Campana Bif ; orientadora, Dulce Márcia Cruz,
2023.

60 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências
da Educação, Graduação em Pedagogia, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Pedagogia. 2. Mídia-educação, Letramento digital,
Letramento midiático. I. Márcia Cruz, Dulce . II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Pedagogia. III. Título.

Vicente Campana Bif

A Influência das Mídias na Percepção dos Estudantes de Pedagogia:

Uma Pesquisa Qualitativa e Descritiva

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia e aprovado em sua forma final pelo Curso de Pedagogia.

Florianópolis, 24 de Novembro de 2023.

Profa. Simone Vieira de Souza, Dra.
Coordenação do Curso

Banca examinadora

Profa. Dulce Márcia Cruz, Dra.
Orientadora

Prof. Lauro Roberto Lostada Dr.
Avaliador titular
Secretaria Estadual da Educação

Profa. Klalter Bez Fontana Arndt, Dra.
UDESC

Profa. Jilvania Lima dos Santos Bazzo
Avaliadora suplente
MEN/CED/UFSC

Florianópolis, 2023

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à minha orientadora, Dulce, pela orientação valiosa, ajuda, disponibilidade e por ter sido bolsista de Iniciação Científica em seu projeto, a partir do que tive acesso aos dados de sua pesquisa, os quais foram de fundamental importância para a realização deste TCC.

Agradeço à minha família, especialmente minha mãe e minha avó, que merecem um agradecimento especial por me darem apoio em diversos momentos especiais, seja em um almoço em família ou chá da tarde, e a me motivarem a não desistir.

Também, agradeço ao meu amigo Vinicius que teve o dom de me fazer recuperar o ânimo, diante de momentos de estresse, quando, com um estalar de dedos, sempre com seu bom humor, gerava infinitos momentos de risadas e de descontração.

Por último, mas não menos importante, agradeço a todos/as os estudantes que aceitaram e responderam às pesquisas no decorrer dos anos, pois, sem isso esse TCC não seria possível. Sou profundamente grato pela colaboração de todos/as.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi elaborado a partir do trabalho desenvolvido como Bolsista de Iniciação científica no projeto de pesquisa "Comenius: Uma Proposta de Pesquisa e de Formação Docente para as Mídias Utilizando Jogos Eletrônicos", conduzido pela professora Dulce Márcia Cruz. O TCC teve como objetivo investigar respostas selecionadas dos formulários de perfis midiáticos preenchidos por estudantes de graduação em Pedagogia da UFSC, visando analisar a relação deles com a cultura digital. Para isso, num primeiro momento, foi preciso entender o conceito de letramento midiático e, num segundo momento, identificar mudanças nas respostas dos estudantes nos anos de 2014, 2016, 2018, 2020 e 2022, por estarem abrangidos pelos anos da pesquisa Comenius com foco em questões sobre: 1. o acesso aos recursos, 2. o uso cotidiano das mídias, 3. a percepção dos estudantes em relação aos professores sobre o uso das mídias e 4. o uso das mídias nas suas práticas pedagógicas dos estudantes. Os resultados apontam que os estudantes passaram a ter mais acesso às mídias (computadores, celular etc.) com o passar dos anos observados. Também se verificou que as mídias estão sendo usadas com mais frequência no dia a dia. Sobre a percepção em relação ao uso das mídias por parte dos professores, os estudantes apontam que as mídias foram um pouco mais utilizadas a partir de 2020. A respeito do uso de mídias nas práticas pedagógicas dos próprios estudantes, permanecem não sendo utilizadas. Diante dos resultados obtidos, conclui-se que não é possível saber exatamente a razão pela qual as mídias continuam não sendo utilizadas por parte dos estudantes em suas práticas pedagógicas, apesar do aumento do uso cotidiano por parte deles, porém, novas hipóteses são lançadas, tais como impactos da pandemia de COVID-19, a falta de incentivo para a utilização das mídias nas práticas pedagógicas, decorrente de lacuna curricular, e a falta de estrutura por parte das instituições onde os estudantes atuam como docentes.

Palavras-chave: Mídia-educação, Letramento digital, Letramento midiático, Perfil midiático.

ABSTRACT

This Final Course Work was developed from the work carried out as a Scientific Initiation Scholar in the research project “Comenius: A Research Proposal and Teacher Training for Media Using Electronic Games”, conducted by Professor Dulce Márcia Cruz. The essay aimed to investigate selected answers from media profile forms filled out by undergraduate students in pedagogy at UFSC, aiming to analyze their relationship with digital culture. For this, at first, it was necessary to understand the concept of media literacy and, in a second moment, to identify changes in student answers in the years 2014, 2016, 2018, 2020 and 2022, as they are covered by the years of Comenius research focusing on issues about: 1. access to resources, 2. daily use of media, 3. students’ perception of teachers about the use of media and 4. the use of media in their pedagogical practices of students. The results indicate that students have had more access to media (computers, cell phones etc.) over the observed years. It was also found that the media are being used more frequently on a daily basis. About the perception in relation to the use of media by professors, students point out that the media were used a little more from 2020 onwards. Regarding the use of media in the pedagogical practices of the students themselves, they remain unused. Given the results obtained, it is concluded that it is not possible to know exactly the reason why the media continue not to be used by students in their pedagogical practices, despite the increase in daily use by them, however, new hypotheses are launched, such as impacts of the COVID-19 pandemic, the lack of incentive for the use of media in pedagogical practices, resulting from a curricular gap, and the lack of structure on the part of the institutions where the students act as teachers.

Keywords: Media-education, Digital literacy, Media literacy, Media Profile.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Total de respostas do perfil midiático, sexo e origem do curso dos participantes (2014, 2016, 2018, 2020 e 2022).....	28
Figura 2 – Estado de origem e modalidade do curso dos participantes (2016, 2018, 2020 e 2022)	29
Figura 3 - Estado de origem e modalidade do curso dos participantes (2014)	30
Figura 4 - Perfil pessoal: Idade (2014, 2016 e 2018)	31
Figura 5 - Perfil pessoal: Idade (2020 e 2022)	31
Figura 6 - Perfil pessoal: Você mora	32
Figura 7 - Perfil pessoal: Renda familiar	33
Figura 8 - Perfil pessoal: Semestre que está cursando	34
Figura 9 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, Computador em casa	34
Figura 10 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, internet em casa.....	35
Figura 11 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, internet móvel (por exemplo, 3G).....	36
Figura 12 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, Notebook ou Netbook.....	36
Figura 13 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, Celular pessoal.....	37
Figura 14 - Consumo Cultural: Frequência que uso a internet para bate-papo.....	38
Figura 15 - Consumo Cultural: Frequência de acesso às redes sociais (Orkut, Facebook, etc).....	39
Figura 16 - Consumo Cultural: Frequência que uso internet para entretenimento (2014, 2016, 2018, 2020 e 2022)	39
Figura 17 - Consumo Cultural: Frequência que uso internet para uso profissional ...	40
Figura 18 - Consumo Cultural: Frequência que jogo jogos eletrônicos	41
Figura 19 - Uso pedagógico dos recursos: Uso ou usei vídeos na internet	42
Figura 20 - Uso pedagógico dos recursos: Usei ou uso jogos pedagógicos em sala de aula	42
Figura 21 - Uso pedagógico dos recursos: Proponho ou já propus atividades nas quais os alunos usam a internet (2014, 2016, 2018, 2020 e 2022)	43
Figura 22 - Uso pedagógico dos recursos: Uso ou usei redes sociais como recursos pedagógicos com os alunos	44

Figura 23 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam jornais ou revistas IMPRESSOS como recurso pedagógico	45
Figura 24 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam jornal ou artigos de revistas DIGITAIS como recurso pedagógico.....	46
Figura 25 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam vídeos ou materiais audiovisuais da internet (por exemplo, Youtube) como recurso pedagógico	46
Figura 26 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam ambiente virtual de aprendizagem para a realização de atividades pedagógicas	47
Figura 27 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam ou incentivam o acesso à Internet como fonte de pesquisa em atividade realizada em sala de aula ou laboratório	48
Figura 28 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam jogos eletrônicos como recurso pedagógico	48
Figura 29 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam redes sociais como recurso pedagógico	49
Figura 30 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam filmes como recursos pedagógicos	50
Figura 31 - Lista de recursos utilizados ou atividades propostas por meus professores: participação em webconferência/videoconferência	51
Figura 32 - Produção de materiais: Já produzi um jogo digital.....	52
Figura 33 - Comportamentos e Aprendizagem: Tenho dificuldade para manter a atenção por muito tempo em uma só tarefa	53
Figura 34 - Comportamentos e Aprendizagem: Tenho muitas dificuldades para expressar minhas ideias e pensamentos oralmente (2014, 2016, 2018, 2020 e 2022)	54
Figura 35 - Comportamentos e Aprendizagem: Não Tenho dificuldade para expressar minhas ideias e pensamentos usando recursos de comunicação da internet.....	55

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CETIC	Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação
CGI	Comitê Gestor da internet
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
PIBIC	Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TIC	Tecnologia da Informação e da Comunicação
UFSC	Universidade Federal de Santa Catarina
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
1.1	OBJETIVO GERAL	13
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
1.3	MEMORIAL E JUSTIFICATIVA	13
1.4	METODOLOGIA	15
2	PRINCIPAIS CONCEITOS E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	18
2.1	MÍDIA-EDUCAÇÃO	18
2.2	LETRAMENTO DIGITAL E MIDIÁTICO.....	19
2.3	“COM” A MÍDIA, “SOBRE” A MÍDIA E “ATRAVÉS” DA MÍDIA	21
3	METODOLOGIA.....	23
4	TABULAÇÃO DOS DADOS.....	27
4.1	PERFIL PESSOAL.....	28
4.2	PERFIL DIGITAL E MIDIÁTICO DOS ESTUDANTES.....	37
4.3	USO PEDAGÓGICO COMO DOCENTE	41
4.4	USO PEDAGÓGICO DOS RECURSOS COMO ALUNO(A) OU INCENTIVADO PELOS PROFESSORES DE SEU CURSO DE LICENCIATURA	44
4.5	PRODUÇÃO DE MATERIAIS	51
4.6	COMPORTAMENTO E APRENDIZAGEM	52
4.7	ANÁLISE DOS DADOS	55
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	58
	REFERÊNCIAS	62

1 INTRODUÇÃO

Esse Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) visou perceber como é a relação dos estudantes com a cultura digital, como o letramento midiático pode ser entendido a partir das respostas a um questionário de perfil midiático e quais foram as mudanças notadas entre as respostas com o passar dos anos investigados, tendo por foco questões sobre o uso cotidiano das mídias, a percepção dos estudantes sobre seus professores e o uso das mídias em suas práticas pedagógicas. Para isso, a pesquisa analisou os formulários de perfis midiáticos de estudantes de licenciaturas de cursos presenciais e a distância, respondidos em 2014, bem como os das turmas de graduação de Pedagogia dos anos de 2016, 2018, 2020 e 2022, referentes ao projeto de pesquisa “Comenius: uma proposta de pesquisa e de formação docente para as mídias utilizando jogos eletrônicos”, orientado pela professora Dulce Márcia Cruz. Compreendemos o termo ‘Cultura digital’, conforme proposto por Fantin e Rivoltella (2012), para quem a cultura digital seria um fenômeno contemporâneo que se manifesta nas práticas sociais, nas formas de produção de conhecimento e relacionamento interpessoal, e é caracterizada pela presença constante de meios e tecnologias digitais no nosso modo de vida.

Segundo o IBGE (2022), 90% dos lares brasileiros têm acesso à internet e 99,5% desses lares têm o celular como aparelho para acessá-la. Dentre a população, em 2021, 82,2% das crianças entre 10 a 13 anos já utilizavam esses aparelhos com internet.¹ Diante desses dados podemos afirmar que o celular já faz parte da vida das famílias brasileiras.

De acordo com Cruz (2013a, p.7):

Nos últimos anos, a gravação em formatos fechados como o pdf vem substituindo muitas vezes a necessidade da transformação do texto em papel, o que, por um lado barateia a produção, mas por outro, repassa o ônus da impressão para os estudantes. Outra possibilidade do texto on-line é a leitura diretamente na tela, mas o problema é que, para isso, o texto precisa ser adaptado à interface do computador, inclusive para as novas possibilidades dos diferentes tamanhos de dispositivos móveis, tais como tablets, celulares e leitores de livros digitais. Uma questão neste sentido é pensar (e pesquisar) quanto o ato de leitura está sendo feito diretamente nas telas e como isso tem interferido na aprendizagem.

¹ Disponível em: <<https://www.gov.br/mcom/pt-br/noticias/2022/setembro/celular-segue-como-aparelho-mais-utilizado-para-acesso-a-internet-no-brasil>>. Acesso em: 12 nov. 2023

A partir dessa reflexão é nítido que a mudança para ferramentas digitais tem estado cada vez mais presente em sala de aula, em diversos níveis de ensino. Jenkins (2009) aborda o conceito de ‘Cultura da Convergência’, reforçando a ideia de como as diferentes mídias se relacionam na era digital e como os consumidores interagem com as diversas mídias. Por conta dessa relação entre as mídias na ‘Cultura da Convergência’ é necessário entender como essas interações afetam o comportamento, percepção e aprendizado.

Na realidade na qual vivemos, muitos problemas e tarefas do dia a dia podem ser resolvidos sem sair de casa, apenas com um computador ou celular que consiga se conectar à internet. Então, se alguns materiais no meio educacional estão sendo substituídos por novas mídias digitais é importante que as instituições escolares forneçam o letramento digital para com essas novas mídias, inclusive para entendermos como é a nossa relação com elas e ter olhar crítico sobre as mesmas.

Cruz (2016, p. 3) ressalta que:

É preciso lembrar que as mídias permitem ao professor, dentre outras possibilidades, escolher trabalhar por projetos, desafiando os alunos para que produzam e criem a partir das mídias que ambos já utilizam (cada vez mais) de alguma maneira na sua vida fora da escola.

Entender as mídias e suas possibilidades é essencial para os futuros docentes, visto que trabalhar com elas possibilita adentrar a realidade dos estudantes e os fazerem ter noção de como podem utilizá-las com segurança e criticidade.

O período analisado nessa pesquisa também engloba a pandemia de COVID-19, que começou em Wuhan, China, em dezembro de 2019, e que durou até 2022. A rápida disseminação do vírus levou a medidas sem precedentes, como quarentenas e a implementação de distanciamento social. Com o fechamento de escolas e a transição para o aprendizado *online*, estudantes e docentes foram forçados a se adaptar a um novo ambiente de aprendizado em casa. Os impactos foram profundos e em determinadas partes dessa pesquisa alguns resultados podem ter sido influenciados pela pandemia.

Visando apoiar a operacionalização do conceito de letramento digital foram utilizadas respostas de formulários do projeto Comenius e com o intuito de, ao mesmo tempo, auxiliar sua compreensão, partimos de algumas perguntas: Quais relações mudaram ou permaneceram com o decorrer dos anos? Como os estudantes de graduação percebem a influência da mídia em suas vidas diárias? Como os

estudantes de graduação de Pedagogia da UFSC percebem seus professores com relação ao uso de mídias em suas práticas pedagógicas?

1.1 OBJETIVO GERAL

O objetivo geral desse TCC foi analisar como vem se dando a relação entre os estudantes que responderam aos formulários da pesquisa Comenius e as mídias, considerando o contexto de cultura digital, nos anos de 2014, 2016, 2018, 2020 e 2022.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Evidenciar a visão que licenciandos e graduandos de Pedagogia têm com relação aos seus professores e práticas que utilizam mídias;
2. Evidenciar a visão que licenciandos e os graduandos de Pedagogia têm com relação às suas práticas como docentes;
3. Analisar se houve mudanças através dos anos investigados com relação às práticas midiáticas de licenciandos e os graduandos de Pedagogia.

1.3 MEMORIAL E JUSTIFICATIVA

As mídias sempre me interessaram como prática pedagógica, pois reconheço que é cada vez mais comum que crianças tenham acesso, desde muito cedo, a celulares ou computadores, fazendo com que esse material se torne parte de suas vidas². Por essa razão, percebo que o letramento digital tem importância na sociedade em que vivemos, já que muitas das tarefas cotidianas necessitam disso.

Em minha trajetória escolar, sempre me senti 'encantado' pelas diferentes mídias, mas, como estudante, em minha escola, o uso e a prática delas não era tolerada pela instituição, por mais que pudessem ser usadas de diferentes maneiras, como, por exemplo, para pesquisa, mas sempre fora de sala de aula.

² Disponível em: <<https://www.mobiletime.com.br/pesquisas/criancas-e-smartphones-no-brasil-outubro-de-2022>>. Acesso em: 09 de nov. 2023.

Desde que entrei no curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), um dos temas que sempre me interessou foi o dos usos das mídias digitais em sala de aula e as práticas pedagógicas que seriam possíveis com essas diferentes tecnologias digitais. Esse tema não é muito comum, visto que durante o curso da UFSC existe apenas uma disciplina correlata, obrigatória, da 7ª fase, denominada 'Educação e Comunicação', que aborda o tema das mídias digitais.

Em minha experiência de estágio obrigatório, quando perguntado para as crianças o que gostavam de fazer, não foram poucas as que disseram que gostavam de 'mexer no celular' ou jogar jogos digitais no computador. Também notei um grande interesse e empolgação quando havia aulas de tecnologia para poderem fazer desenhos no computador ou tirar fotos com o tablet.

Dessa maneira, entendo que as tecnologias digitais já adentraram a vida das crianças e fazem parte de suas infâncias. Então, existe um papel fundamental do professor em saber mediar esse instrumento pedagógico e pensar a melhor maneira de trabalhar com ele em sala de aula.

Quando entrei na Universidade já sabia que gostaria de estudar as mídias com relação à educação, visto que é um tema relevante nos dias atuais. Pensando nisso, quando entrei no projeto PIBIC, coordenado pela professora Dulce Márcia Cruz, me foram mostradas e explicadas sinteticamente as diferentes tarefas que podiam ser realizadas para saber qual seria do meu interesse. Saber do que se tratavam os formulários e a ideia por trás das perguntas me fez optar por trabalhar com a organização de dados de perfil midiático, que retratam um recorte do uso de mídias, porém, a partir do ponto de vista dos estudantes de Pedagogia da UFSC.

Após apresentar os dados para o grupo do projeto, em discussão com a professora surgiu a ideia de transformar esses dados em um projeto de TCC, visto que desse modo os dados que até então estavam há muito tempo guardados poderiam ser apresentados para as pessoas. Portanto, o trabalho que fiz no grupo PIBIC também serviria para compor o meu projeto de TCC, desse modo, decidi trocar o tema do meu TCC.

Na atualidade, os meios de comunicação não se limitam mais a jornais, rádio ou televisão. Com o advento das mídias digitais, se tornou fundamental o estudo das relações das pessoas, especialmente com a internet e as redes sociais.

Existem órgãos, tais como o Comitê Executivo de Tecnologia da Informação e Comunicação (CETIC)³, que pesquisam os impactos das tecnologias de informação no Brasil. O CETIC pretende assegurar a integridade, eficiência, segurança e inovação dos sistemas e práticas das Tecnologias de Informação e Comunicação usados pelo Estado, logo tem papel fundamental na sociedade em que vivemos, na qual utilizamos diversas mídias digitais.

Um órgão que faz parte do CETIC é o Comitê Gestor da Internet (CGI)⁴, focado para o desenvolvimento da internet no Brasil. Ele também faz programas de pesquisa e desenvolvimento para permitir que exista um padrão no nível técnico quanto à manutenção e inovação no uso da Internet. O CGI coordena e integra todas as iniciativas de serviços internet no país, promovendo a qualidade técnica, a inovação e a disseminação dos serviços ofertados.

Vale ressaltar a importância do tipo de pesquisa que tanto o CETIC quanto o CGI fazem, relacionada ao acesso e uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) no Brasil, para a elaboração de políticas públicas com relação aos meios digitais, dando acesso à população a esses dispositivos, como computadores ou celulares, pensando na sua importância para o dia a dia. Logo, compreender a relação das mídias tem sua importância, a partir do momento que pode ser utilizada no meio educacional, tanto para pensar em novas práticas pedagógicas quanto para pensar nelas criticamente e entendendo como uma ferramenta com suas complexidades.

Este Trabalho de Conclusão de Curso se justifica porque busca estudar o perfil midiático com foco em diferentes turmas de estudantes do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina. Esse estudo compreende um total de oito anos de perfis de turmas, ou seja, é possível compreender de forma longitudinal como essas se apresentam nas respostas sobre suas relações com as mídias.

1.4 METODOLOGIA

A abordagem da pesquisa é qualitativa e descritiva, tendo por base o banco de dados coletados, obtidos por meio da disciplina de Educação e Comunicação, que integra o projeto de pesquisa “Comenius: Uma Proposta de Pesquisa e de Formação

³ Disponível em: <<https://www.cetic.br/pesquisa/educacao/>>. Acesso em 06 de nov. 2023.

⁴ Disponível em: <<https://www.cgi.br/>>. Acesso em 06 de nov. 2023.

Docente para as Mídias Utilizando Jogos Eletrônicos”, bem como as tabulações feitas com os dados dos formulários, respondidos por diversos graduandos de Pedagogia que aceitaram participar da pesquisa.

Os formulários da pesquisa têm por objetivo entender e analisar como as mídias estão presentes nos cotidianos dos estudantes de licenciatura, especificamente do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), e qual é a relação dos estudantes com as mídias, seja na vida acadêmica, pessoal e social. Os dados que serão analisados foram aplicados nas turmas presenciais de licenciatura em Pedagogia dos semestres 2014.1, 2016.1, 2018.2, 2020.1 e 2022.1. Optamos por um intervalo de dois anos, pois acreditamos que esse período é mais adequado para observar as diferenças entre as turmas. Com relação a 2014, ano em que os formulários começaram a ser aplicados, cabe observar que contemplou respostas de estudantes e professores de licenciaturas em geral de cursos presenciais e, também, a distância de várias regiões do país. Obviamente por conta desses fatores, as análises restaram limitadas, porém optamos por deixar os dados de 2014 por terem sido os primeiros coletados, fazendo parte da história do projeto. Por outro lado, por conta disso, a proposta para esse TCC não foi fazer uma análise matemático-estatística ‘inferencial’⁵ dos dados, mas focar em aspectos qualitativos, ou seja, na análise descritiva⁶ dos dados.

Essa pesquisa está dividida em cinco capítulos. A introdução, anteriormente apresentada, está composta pela apresentação do tema, justificativa, objetivos e uma visão geral da metodologia. No segundo capítulo, foram abordados os conceitos-chaves e as teorias que sustentam a pesquisa. O capítulo teve como objetivo contextualizar e definir os termos relevantes para a pesquisa, além de revisar os principais trabalhos e pesquisas anteriores na área. No terceiro capítulo, de metodologia, está detalhado o processo da pesquisa, as ferramentas e técnicas utilizadas, bem como os procedimentos para a coleta e análise de dados. No quarto capítulo constam as tabulações de dados que contêm os resultados da pesquisa, bem como sua análise em detalhes. São apresentados os gráficos, tabelas e outras representações visuais usadas para facilitar a compreensão das descobertas.

⁵ Esse tipo de análise postula um conjunto de técnicas, tais como cálculo das medidas estatísticas, determinação de intervalo de confiança, significância de testes estatísticos, dentre outras.

⁶ Esse tipo de análise é inicial, e se preocupa com a organização, apresentação e sintetização dos dados, utilizando gráficos, tabelas e medidas descritivas como ferramentas.

Finalmente, nas considerações finais são discutidas as implicações das descobertas, recomendações para pesquisas futuras e a conclusão do estudo. Essa última parte reflete sobre o significado e o impacto dos resultados, encerrando o TCC de maneira reflexiva e informativa.

2 PRINCIPAIS CONCEITOS E FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta parte foram evidenciados os principais conceitos para o entendimento das mídias e interpretações dos dados, quais sejam, mídia-educação, letramento digital e cultura digital. Para compreender esses conceitos foram utilizados como referencial teórico autores como Bévort e Belloni (2009), Fantin (2011), Buckingham (2010) e Cruz (2013a).

2.1 MÍDIA-EDUCAÇÃO

De acordo com Bévort e Belloni (2009), o conceito de mídia-educação é composto por duas vertentes, sendo elas “objeto de estudo e ferramenta pedagógica”, ou seja, trata-se de entender a educação **para** as mídias, **com** as mídias, **sobre** as mídias e **pelas** mídias. Desse modo, a escola seria capaz de formar indivíduos com capacidade crítica e criatividade com relação às mídias, o que significaria formar cidadãos aptos para utilizar as diferentes tecnologias de informação e comunicação (TICs) como uma forma de participação e expressão de suas opiniões.

Bévort e Belloni (2009) também afirma que se entende por mídia-educação a formação para a leitura crítica das mídias em geral, independentemente do suporte técnico (impresso, rádio, cinema, televisão).

As finalidades concernem à formação das novas gerações para uma compreensão distanciada, analítica e crítica das mensagens midiáticas, tanto de seus conteúdos quanto dos contextos políticos e econômicos de sua produção. (Bévort e Belloni, 2009, p.1084)

Logo, entender a mídia-educação como “objeto de estudo e ferramenta pedagógica” significa compreender a educação em quatro aspectos correlacionados entre si. A educação **com** a mídia significa entendê-la como uma ferramenta para auxiliar no processo pedagógico de ensino aprendizagem. Em segundo, a educação **sobre** as mídias implica em compreender como se dá, de maneira crítica, o processo de produção e circulação das mídias e das informações midiáticas, bem como do consumo das mídias. A educação **para** as mídias, pois com o objetivo de fazer análise crítica sobre as mesmas. Por último, a educação **pelas** mídias seria a produção de

conteúdo midiático pelos próprios estudantes de maneira que possam se expressar e se desenvolver.

Esses conceitos são apresentados por Bévort e Belloni (2009), a partir de um documento criado, em 1982, pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), na reunião de Grünwald, onde 19 países aderiram à uma declaração que enfatiza a relevância das mídias e a responsabilidade dos sistemas educacionais em auxiliar os cidadãos a compreenderem de maneira eficaz estes fenômenos.

De acordo com Fantin (2011):

os objetivos da educação para as mídias se aproximam e dizem respeito à formação de um usuário ativo, crítico e criativo de todas as tecnologias de comunicação e informação e de todas as mídias. A mídia-educação é uma condição de educação para a 'cidadania instrumental e de pertencimento', para a democratização de oportunidades educacionais e para o acesso e produção de saber, o que contribui para a redução das desigualdades sociais. (Fantin, 2011, p.28)

Com base nas ideias apresentadas, podemos perceber que o conceito de mídia-educação se baseia no olhar crítico para as mídias, na possibilidade de criação que o indivíduo tem com elas, de participação na sociedade, e o diverso repertório cultural que é adquirido com, sobre e através delas.

2.2 LETRAMENTO DIGITAL E MIDIÁTICO

O letramento digital e midiático são fundamentais para compreender as relações dos graduandos do curso de Pedagogia com as mídias. Para estes conceitos foram utilizados autores como Cruz (2013a) e Buckingham (2010).

Buckingham (2010) apresenta três contextos para conceituar letramento digital, sendo que o primeiro:

equivale a um conjunto mínimo de capacidades que habilitem o usuário a operar com eficiência os softwares, ou a realizar tarefas básicas de recuperação de informações. Trata-se de uma definição essencialmente funcional, uma vez que especifica as capacidades básicas necessárias para realização de certas operações, mas não vai muito além disso (Buckingham, 2010, p. 47).

Neste caso, o autor se refere ao letramento digital como um conjunto de habilidades para executar atividades básicas em um *software*, o que é fundamental

na sociedade em que vivemos, visto que muitos processos são feitos através de componentes digitais.

Já o segundo contexto em que a noção de letramento digital aparece, conforme Buckingham (2010, p. 48):

(...) está relacionado à segurança on-line. O Plano de Ação por uma internet mais Segura, da Comissão Europeia, por exemplo, enfatizou a importância do conhecimento da internet para as crianças protegerem-se de conteúdos nocivos.

Este segundo contexto tem relação com o primeiro, pois diante da capacidade básica necessária que os usuários desenvolvem sobre como funcionam *softwares* e recuperação de informações é comum que as pessoas sejam apresentadas a diversas informações de caráter duvidoso na internet, relacionadas à segurança. Não é à toa que o termo *fake news*, ou 'notícias falsas', ganhou notoriedade nos últimos anos. Exemplo disso foram/são as diversas informações falsas sobre Pandemia da Covid-19, quando era/é disseminado que a vacina poderia/pode causar autismo nas crianças⁷. Afirmarões como essa, compartilhadas em massa, são desinformativas e negacionistas para a população, fazendo com que muitas pessoas não se vacinem e, conseqüentemente, transmitam o vírus para mais pessoas. Logo, esse tipo de conteúdo é nocivo, pois causa impacto na saúde pública.

O terceiro contexto para entender o letramento digital, apontado por Buckingham (2010), seria o de participação, primeiramente com relação ao papel pró-ativo que as escolas podem desempenhar ao apresentar perspectivas críticas e oportunidades de participação em relação às mídias. Um segundo aspecto se refere ao crescente potencial do uso das mídias para comunicação e participação, como sendo uma das mudanças significativas presentes na atualidade, mas enquanto um aprendizado social, relacionado à questão da participação em comunidades práticas. Nesse sentido, o autor afirma que os jovens que já tenham um alto grau de acesso fora do ambiente de ensino têm maior probabilidade de participar das atividades relacionadas às tecnologias com mais aproveitamento.

principalmente dos jovens, para desenvolver os interesses em relação à comunidade.

Para Cruz (2013a),

⁷ Disponível em: <<https://imunovidavacinas.com.br/2022/10/07/as-vacinas-causam-autismo-entenda-a-historia-que-deu-origem-a-maior-fake-news-do-mundo-das-vacinas/>> Acesso em 30 out. 2023.

um letramento midiático seria um processo de síntese continuada e de aprendizagem constante (dado o processo tecnológico de inovação) das possibilidades das mídias digitais, incluindo as várias mídias e seus gêneros (numa relação de reciprocidade) em práticas sociais e enunciativas que poderiam ser vividas em diferentes graus de conhecimento e, pelo menos em tese, sem um fim definido. (Cruz, 2013a, p.6)

Marcushi e Xavier (2004) *apud* Cruz (2013a) também ressaltam que:

Nesse movimento, é preciso desenvolver a capacidade de realizar práticas de leitura e escrita diferentes das formas tradicionais de letramento e alfabetização. Ou seja, para que haja letramento digital são necessárias mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital (Marcushi; Xavier, 2004, *apud* Cruz, 2013a, p.6).

A partir desses conceitos apresentados por Cruz (2013a) percebemos a importância do letramento midiático e letramento digital, bem como suas relações, visto que são processos contínuos, pois as diferentes mídias e tecnologias de informação e comunicação estão em constante aprimoramento, são influenciados por normas sociais, envolvem diversos tipos de comunicação como, texto, imagens, vídeos etc.

2.3 “COM” A MÍDIA, “SOBRE” A MÍDIA E “ATRAVÉS” DA MÍDIA

Entender os conceitos de “com” a mídia, “sobre” a mídia e “através” da mídia são fundamentais para entender a relação das mídias com o indivíduo, de acordo com Cruz e Ramos (2020):

“com” a mídia diz respeito ao seu uso como ferramenta didática, como instrumento de apoio para o professor que está atuando na sala de aula ou para os alunos (lendo livros, consultando internet, assistindo televisão, etc.). A educação “para” ou “sobre” a mídia se dá quando estudamos a mídia, sua linguagem, suas características, seus efeitos e também acerca dos seus modos de produção, ou condições econômicas, culturais e ideológicas que influenciam sua produção. O objetivo é a apropriação crítica sobre os conteúdos das mensagens e também das práticas que ela permite ou incentiva. A educação “através” da mídia está relacionada à habilidade de produção que ela possibilita enquanto instrumento de criação e de autoria, em atividades práticas voltadas para o protagonismo dos alunos. (Cruz; Ramos, 2020, p. 16)

De acordo com as autoras podemos entender que o “com” a mídia se refere à sua utilização como instrumento de apoio para auxiliar o professor em diferentes situações pedagógicas. O “sobre” a mídia seria o estudo de suas propriedades, com

foco no pensá-la criticamente a respeito de suas práticas e mensagens. Por último, o “através” da mídia se refere às produções que ela permite, pensando-a como um recurso para a criação dos estudantes como protagonistas.

3 METODOLOGIA

Neste capítulo foi descrito todo o processo e de maneira detalhada de como foram obtidos os dados e realizada a análise dos formulários com as turmas de graduação de Pedagogia dos anos de 2014, 2016, 2018, 2020 e 2022.

O ponto de partida foi o projeto de pesquisa “Comenius: Uma Proposta de Pesquisa e de Formação Docente para as Mídias Utilizando Jogos Eletrônicos”, orientado pela professora Dulce Márcia Cruz. Seus formulários têm por objetivo entender e analisar a presença das mídias na vida dos estudantes de licenciatura, especificamente do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), qual é a relação dos estudantes com as mídias, seja na vida acadêmica, pessoal e social.

De acordo com o relatório técnico final da pesquisa de Cruz (2013), para a qual foram criados os formulários, a pesquisa tem por objetivo investigar sobre os letramentos digitais no contexto da convergência de mídias, buscando possíveis respostas à seguinte questão geral: de que modo o acesso, a apropriação, o consumo e a produção de mídias nas práticas sociais de sujeitos contribuem para a ampliação dos letramentos? A partir das respostas para essa questão, busca investigar como é possível contribuir para a ampliação dos letramentos digitais dos professores da educação básica, a partir de uma estratégia de formação docente utilizando jogos eletrônicos. Para tanto, a pesquisa visa mapear o perfil midiático de estudantes de licenciatura da universidade pública brasileira, investigando como eles estão se apropriando das práticas e linguagens da cultura tecnológica, quais as possíveis relações desses letramentos com a formação inicial oferecida na academia e como podem ser ampliadas através de jogos eletrônicos.

De forma resumida, o relatório dessa pesquisa informa a tentativa de alcançar os seguintes objetivos e metas:

- 1) levantar os modos de uso das mídias, por alunos de licenciatura, em seu cotidiano pessoal e escolar;
- 2) identificar quais são suas condições de letramento digital especialmente em termos do que precisam aprender para utilizá-las na docência;
- 3) baseando-se nos dados da pesquisa com licenciandos, produzir um jogo eletrônico on-line, ancorado nos preceitos dos bons jogos, para ser utilizado como um espaço de aprendizagem lúdica e autônoma por professores da educação básica brasileira;
- 4) utilizar esse jogo em uma formação efetiva com um grupo piloto de professores, avaliando e

medindo o aprendizado ali construído visando a oferta do jogo para todos os docentes do país. (Cruz, 2013, p.1)

Nesse sentido, a partir dos dados coletados, a intenção inicial quando do projeto de TCC seria fazer um mapeamento do processo de formação dos licenciandos “para” as mídias, visando conhecer como os estudantes estão sendo preparados para o trabalho como futuros docentes e quais suas limitações em termos de letramentos digitais.

Entretanto, é importante ressaltar que uma pesquisa parecida, em forma de TCC, já tinha sido feita sobre esse tema, pela pedagoga Bianca Marcelino Rocha (2018). Ela utilizou os dados das pesquisas referentes aos anos 2014 e 2015. Contudo, não será feita uma comparação dos nossos resultados com os obtidos por essa pedagoga, visto o curto período de tempo para esse TCC, mas uma análise própria a partir de 2014 até 2022 para se obter uma compreensão mais abrangente do período.

Os formulários foram respondidos de maneira digital, sendo o *Google Forms* a plataforma utilizada para a coleta, especializada em gerenciamento de informações e pesquisa. Depois de aberto o *link* para o formulário, o primeiro item a ser lido é um termo de compromisso, explicando como o projeto funciona e fornecendo número de telefone e e-mail de contatos caso existissem dúvidas. É importante ressaltar que o formulário foi sempre apresentado para ser preenchido como atividade inicial da disciplina de Educação e Comunicação, da 7ª fase, do curso de Pedagogia da UFSC, dentro da plataforma Moodle da UFSC. Entretanto, essa atividade, caso não cumprida, não prejudica o estudante, pois a disciplina oferece mais de 10 atividades durante o semestre, cada uma valendo um ponto, logo, o formulário vale um ponto se respondido, porém, caso o estudante não queira participar, ele pode fazer as outras atividades sem ser prejudicado. Portanto, o formulário é apresentado aos estudantes dentro da disciplina, mas não é obrigatório, sendo, de fato, opcional.

É explicado, no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, que o questionário leva de 10 a 15 minutos para ser respondido, que não existe resposta certa ou errada, que todas as respostas são anônimas e que a privacidade do participante será preservada.

Os formulários analisados contêm dados das turmas da disciplina de Educação Comunicação, especificamente dos semestres 2016.1, 2018.2, 2020.1 e 2022.1. O formulário de 2014 também está presente, porém essa primeira experiência

de preenchimento do perfil midiático foi enviada para docentes de várias instituições brasileiras do curso de especialização em Mídias e, num segundo momento, também foi respondida pela turma de estudantes de 2014 do curso de Pedagogia da disciplina. Por conta disso, as respostas do formulário de 2014 alcançaram um número muito maior, 304 respostas, comparativamente aos outros anos. Optamos pela escolha desses cinco anos, pois achamos que seria mais visível as mudanças em intervalos de dois em dois anos.

Para a seleção prévia dos dados, eles foram analisados cuidadosamente, pensando em quais perguntas seriam de interesse, tendo sido selecionadas as que faziam sentido para o projeto PIBIC. É interessante ressaltar que algumas perguntas utilizam termos desatualizados, como na pergunta “Frequência que acesso Blog de terceiros”, visto que o termo *blog* não é mais utilizado com o sentido que tinha em 2013, quando era utilizado mais como um diário pessoal, o que outras redes sociais fazem hoje em dia; outro exemplo, “Frequência que acesso redes sociais (*Orkut*, *Facebook*, etc.)”, sendo que a rede social *Orkut* não existe mais, ao passo que novas redes foram criadas após a elaboração dos formulários, porém não estão citadas, tal como o *Instagram*, por exemplo.

Diante disso, para manter a continuidade da pesquisa Comenius, esse formulário não foi modificado, porém, foram criados e usados outros no projeto, tais como o de perfil de jogador e de professor, a partir do que já é possível visualizar, por exemplo, que os docentes já incorporaram algumas das mudanças tecnológicas, entretanto, isso não foi objeto de análise desta monografia.

Os dados dos formulários apontam majoritariamente que os participantes, em cada um dos anos, são do sexo feminino. Com relação à origem do curso, os participantes, em sua maioria, são do curso de Pedagogia e do estado de Santa Catarina, com exceção do ano de 2014 que foi respondido por estudantes de outras partes do Brasil.

As perguntas que selecionamos foram agregadas mantendo-se a divisão original dos formulários por categorias, sendo essas, Perfil Pessoal, Perfil Digital e midiático dos Estudantes, Perfil Midiático de Professores dos Estudantes, Perfil dos Graduandos enquanto Professores, Produção de Materiais e comportamento e Aprendizagem. As perguntas serão detalhadas no próximo capítulo de resultados e discussão.

Foi utilizado o Excel para a organização e separação das informações, e o *Canva* para a estética da apresentação para o grupo. A primeira dificuldade foi equacionar a diferença entre o número total de participantes em cada ano, especialmente em 2014, quando foram obtidas 304 respostas, total muito maior do que as respostas obtidas nos demais anos.

Devido ao número de participantes em 2014 ser destoante em relação ao obtido nos demais anos, caso os dados de todos os anos fossem colocados em um único gráfico haveria uma distorção, o que prejudicaria a análise. Porém optamos por deixar os dados de 2014 porque como foram os primeiros formulários distribuídos, fazem parte da história da pesquisa, pois na ocasião o intuito da pesquisa era o foco em nível de Brasil. Dessa forma, com o intuito de visualizar e pensar os dados proporcionalmente em relação ao que significam, a melhor solução encontrada foi apresentá-los em cinco gráficos, ou seja, criar um gráfico por ano. O eixo y (da linha vertical) traz os números de participantes.

Os cinco gráficos foram colocados lado a lado, estando o de 2014 mais à esquerda e os anos posteriores em sequência à direita, desse modo foi possível fazer uma comparação melhor e mais nítida.

Também foi feita uma comparação dos anos de 2018 e 2022, pois o número de participantes foi muito similar, dessa maneira, esses dados foram colocados num mesmo gráfico. Foi possível comparar cada coluna uma ao lado da outra, pois a diferença de participantes foi de apenas um entre os dois anos.

É importante ressaltar que a presente análise não é matemático-estatística inferencial, visto que devido ao curto período não haveria condições de fazer uma análise quantitativa profunda. O tipo de análise feita foi descritiva-qualitativa de dados absolutos predominantemente, por meio da qual selecionamos os gráficos que o Google proporciona e os comparamos lado a lado.

4 TABULAÇÃO DOS DADOS

Neste capítulo são evidenciados os resultados das tabulações dos dados da pesquisa realizada com os estudantes de graduação de Pedagogia, das turmas de 2016.1, 2018.2, 2020.1, 2022.1, bem como com os primeiros participantes da pesquisa Comenius, iniciada em 2014, e que contemplou não somente estudantes, mas docentes de várias instituições brasileiras do curso de Especialização em Mídias. Para a organização dos dados comparados optamos por manter as categorias da seguinte maneira:

- A. **Perfil Pessoal:** Consiste em perguntas sobre informações pessoais dos estudantes, sendo que a tabulação realizada englobou informações sobre Sexo, Curso de graduação, Estado, Modalidade etc.

- B. **Perfil Digital e midiático dos Estudantes:** Consiste em perguntas para identificar o consumo cultural dos estudantes, sendo que para a tabulação foram selecionados os dados de perguntas principalmente sobre o acesso a recursos digitais como *sites*, internet, redes sociais etc.

- C. **Perfil Midiático dos Professores dos Estudantes:** Consiste em perguntas para identificar o uso das mídias como recursos pedagógicos utilizados pelos professores dos estudantes.

- D. **Perfil dos Graduandos como Professores:** Consiste em perguntas para identificar o uso das mídias e recursos pedagógicos utilizados pelos estudantes como docentes.⁸

- E. **Produção de materiais:** Consiste em uma pergunta com várias opções de resposta para captar os recursos midiáticos utilizados, visando nosso

⁸ Cabe esclarecer que o formulário da Pesquisa Comenius não apresenta uma pergunta sobre se os estudantes atuam com docência. No entanto, parte-se do pressuposto que os estudantes da 7ª Fase estão atuando na posição de docentes devido ao estágio obrigatório do curso de Pedagogia.

entendimento sobre como se dá a produção de materiais como recurso pedagógico.

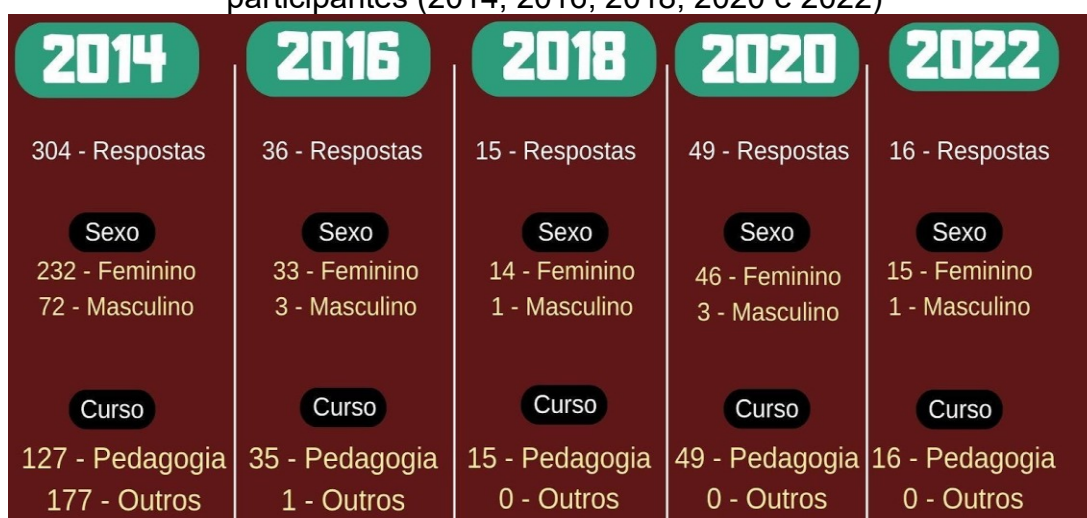
F. Comportamento e Aprendizagem: Consiste em perguntas para verificar se existe relação entre comportamentos e aprendizagens dos estudantes em hábitos ou tarefas do cotidiano.

4.1 PERFIL PESSOAL

Para o Perfil Pessoal do presente TCC, as seguintes informações foram selecionadas: sexo, origem do curso dos participantes, Estado, modalidade do curso, idade, com quem mora, renda familiar, semestre cursado e acesso a recursos (computador em casa, internet em casa, internet móvel, *Notebook* ou *Netbook* e celular pessoal).

De acordo com a figura 1 é possível ver o número de respostas de cada ano. Os participantes em sua maioria em todos os anos são do sexo feminino como evidenciado na imagem a seguir. Sobre a origem do curso, com exceção de 2014, todos os participantes são do curso de Pedagogia.

Figura 1 – Total de respostas do perfil midiático, sexo e origem do curso dos participantes (2014, 2016, 2018, 2020 e 2022)



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A figura 2 a seguir representa os Estados dos participantes, sendo que para 2014 este dado não aparece, pois como foi respondido por vários licenciandos do

Brasil, além dos estudantes da UFSC, avaliamos que seria interessante evidenciar a quantidade de Estados diferentes em uma figura em separada, qual seja, a 3. Também, na imagem a seguir é mostrada a modalidade do curso de quando o formulário foi aplicado, sendo 100% presencial em todos os anos, exceto 2014.

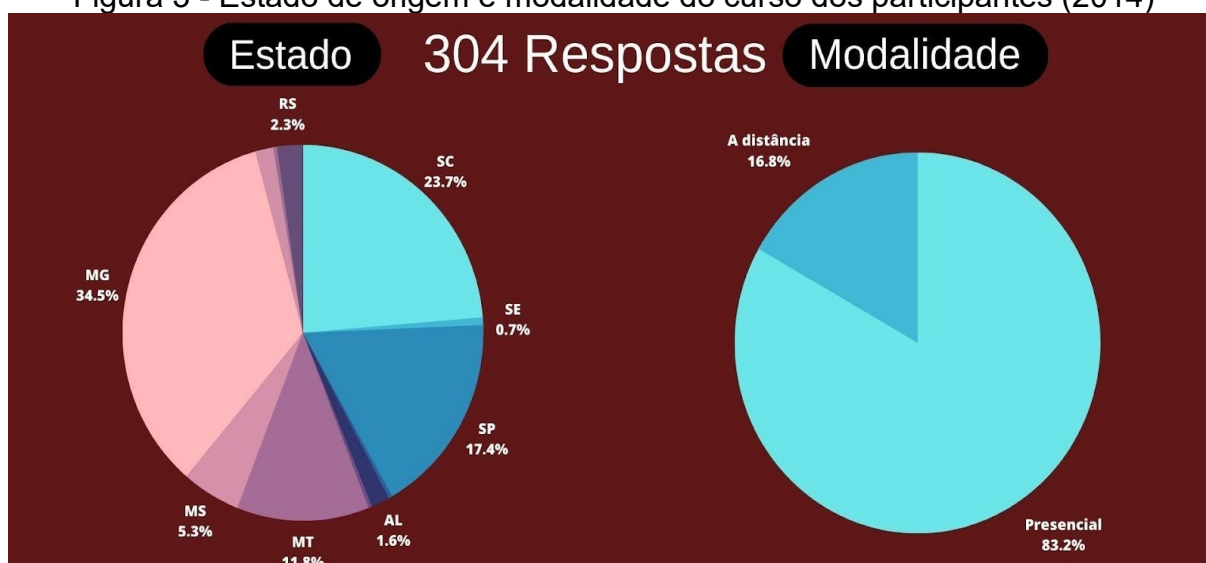
Figura 2 – Estado de origem e modalidade do curso dos participantes (2016, 2018, 2020 e 2022)



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

No ano de 2014, quando foi aplicado a pessoas do Brasil, observado na figura 3 a seguir, estão incluídas as respostas de professores e estudantes de graduação da turma de 2014.1, onde se vê que 16,8% responderam ao questionário na modalidade à distância. Os participantes de cada Estado, em 2014, representaram quatro regiões diferentes do Brasil (Sul, Sudeste, Centro Oeste e Nordeste), sendo que 23,7% dos respondentes eram de SC.

Figura 3 - Estado de origem e modalidade do curso dos participantes (2014)



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

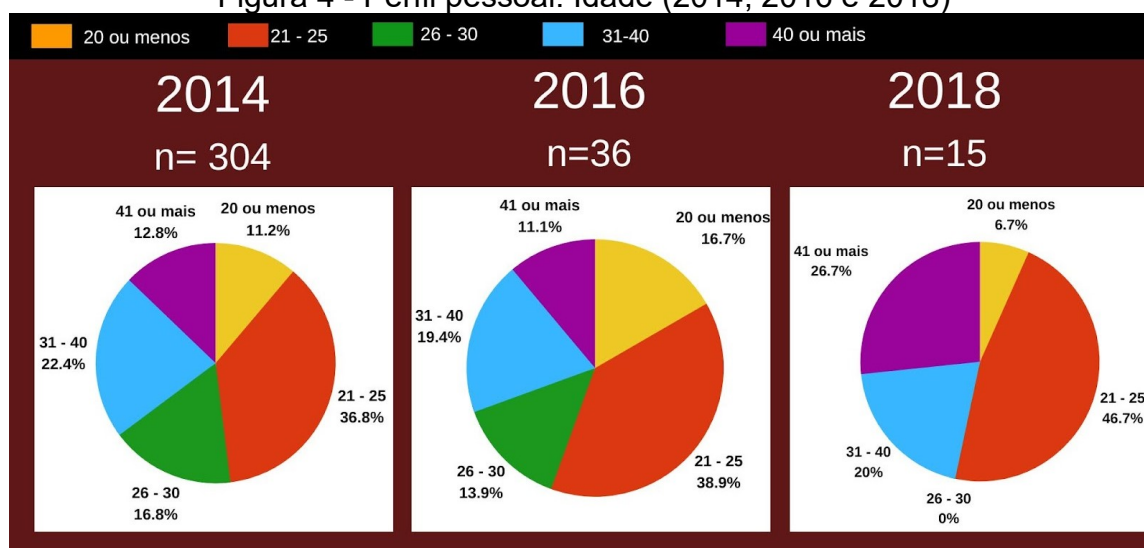
Nas figuras a seguir podemos ver as idades dos participantes em cada ano em percentuais gerados pelo Google.

Nos gráficos a seguir, a cor amarela representa a idade de 20 anos ou menos; a cor vermelha, de 21 até 25 anos; a cor verde, de 26 até 30 anos; a cor azul, de 31 até 40 e, por último, a cor roxa representa a idade de 40 anos ou mais. Importante ressaltar que nessas figuras as porcentagens foram feitas pelo próprio Google.

É possível notar que em todos os anos, de acordo com a figura 4 e figura 5, sempre há uma grande quantidade de participantes de 21 a 25 anos de idade em todos, com a menor porcentagem, em 2014, alcançando 36,8% e chegando em 62,5% dos respondentes, em 2022.

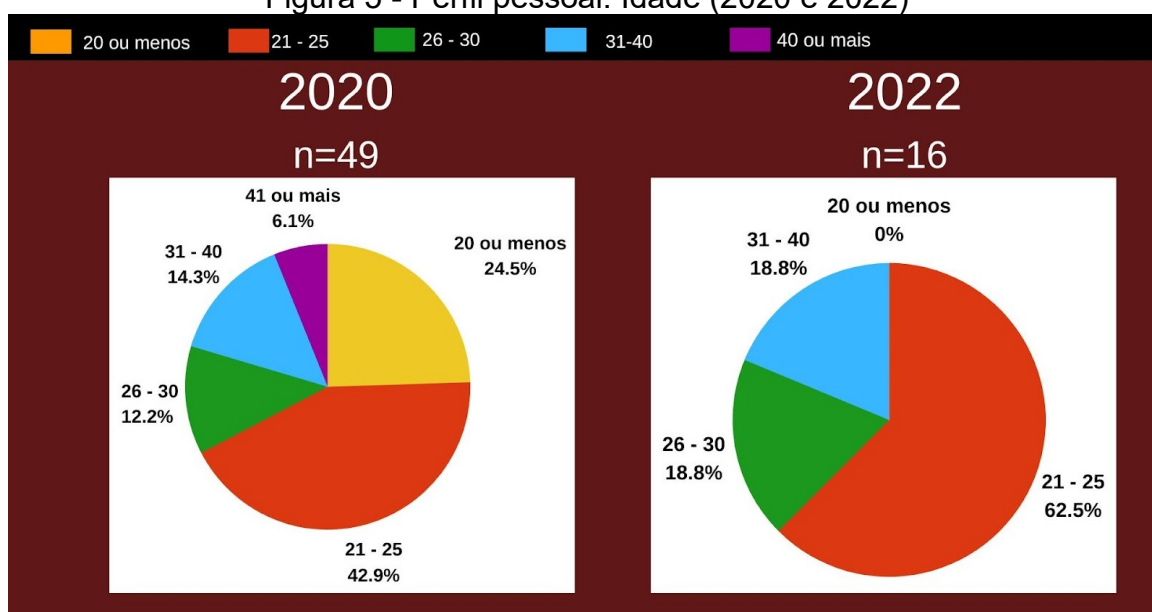
Também, percebemos que, em 2020, encontra-se a maior taxa de participantes com 20 anos, ou menos, de idade, 24,5%, comparativamente aos outros anos. Uma explicação se deve a que, como as aulas ocorreram à distância e a disciplina foi oferecida não só para a sétima fase do curso, mas também para uma turma noturna aberta para todos os estudantes, alguns estudantes de fases iniciais, acabaram por se matricular visando adiantar algumas disciplinas de fases posteriores.

Figura 4 - Perfil pessoal: Idade (2014, 2016 e 2018)



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

Figura 5 - Perfil pessoal: Idade (2020 e 2022)



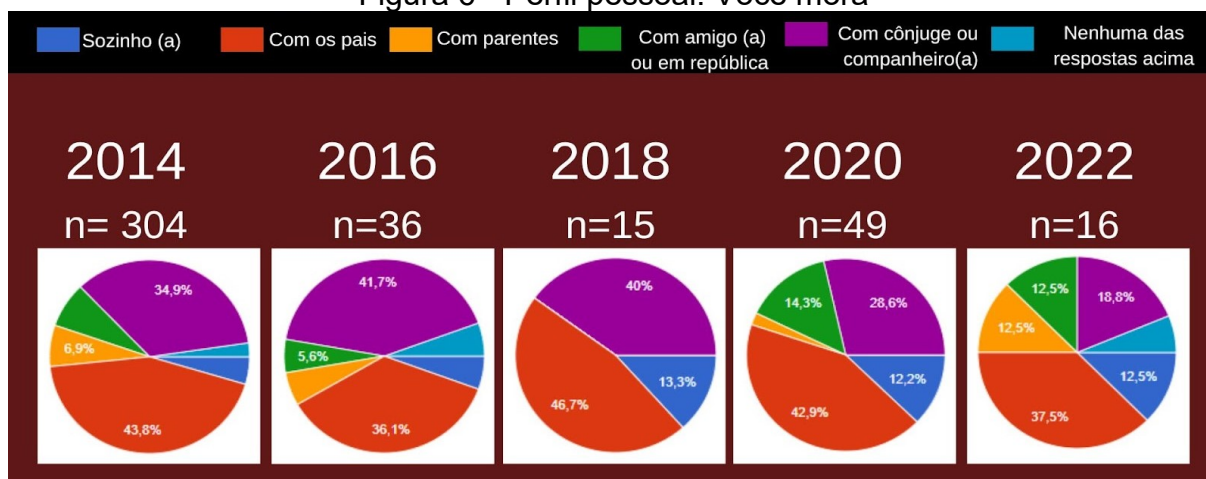
Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A próxima imagem, figura 6, está evidenciando o tópico “Você mora”, que pretende entender com quem os participantes moram. As respostas para essa afirmação são: em azul, “Sozinho (a)”; em vermelho, “Com os pais”; em amarelo, “Com parentes”; em verde, “Com amigo (a) ou em República”; em roxo, “Com cônjuge ou companheiro (a)” e; em azul claro, “Nenhuma das respostas acima”.

Podemos observar que em todos os anos existe uma grande taxa de participantes que moram “Com os pais” (cor vermelha) ou “Com cônjuge ou companheiro” (cor roxa), sendo a soma dessas duas categorias mais de 55% em

todos os anos. A taxa de quem mora “Com os pais” varia de 36,1% a 46,7% nos anos observados, enquanto a taxa de “Com cônjuge ou companheiro” apresenta declínio a partir de 2016, com 41,7%, chegando, em 2022, a 18,8%.

Figura 6 - Perfil pessoal: Você mora

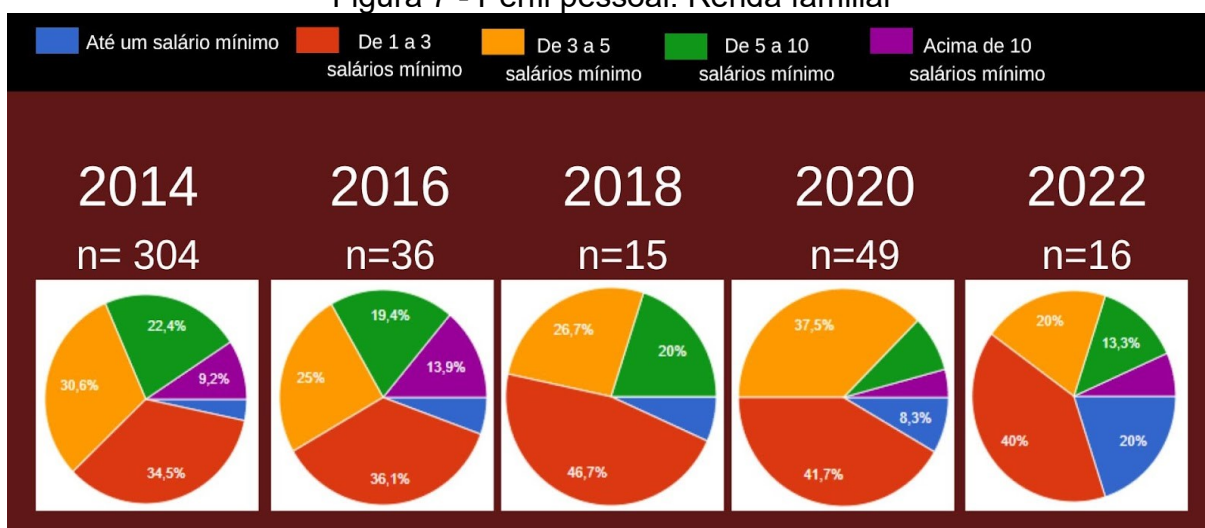


Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A figura 7 ilustra o tópico “Renda familiar”. As cores representam as seguintes afirmações: em azul, “Até um salário-mínimo”; em vermelho, “De 1 a 3 salários-mínimos”; em amarelo, “De 3 a 5 salários-mínimos”; em verde, “De 5 a 10 salários-mínimos” e; em roxo, “Acima de 10 salários-mínimos”.

Percebemos com os gráficos da figura 7 que grande parte das turmas é composta por dois tipos de renda familiar: a) de “De 1 a 3 salários-mínimos”, chegando ao máximo de 46,7%, em 2018 e no mínimo de 34,5%, em 2014, e b) “De 3 a 5 salários-mínimos”, variando entre 37,5% e 20%, em 2020 e 2022, respectivamente. As afirmações extremas como “Até um salário-mínimo” e “Acima de 10 salários mínimos” são as menores, ficando em menos de 10% em todos os anos, com exceção a 2022 que chegou a 20%, mostrando que grande parte dos alunos são de classe média.

Figura 7 - Perfil pessoal: Renda familiar

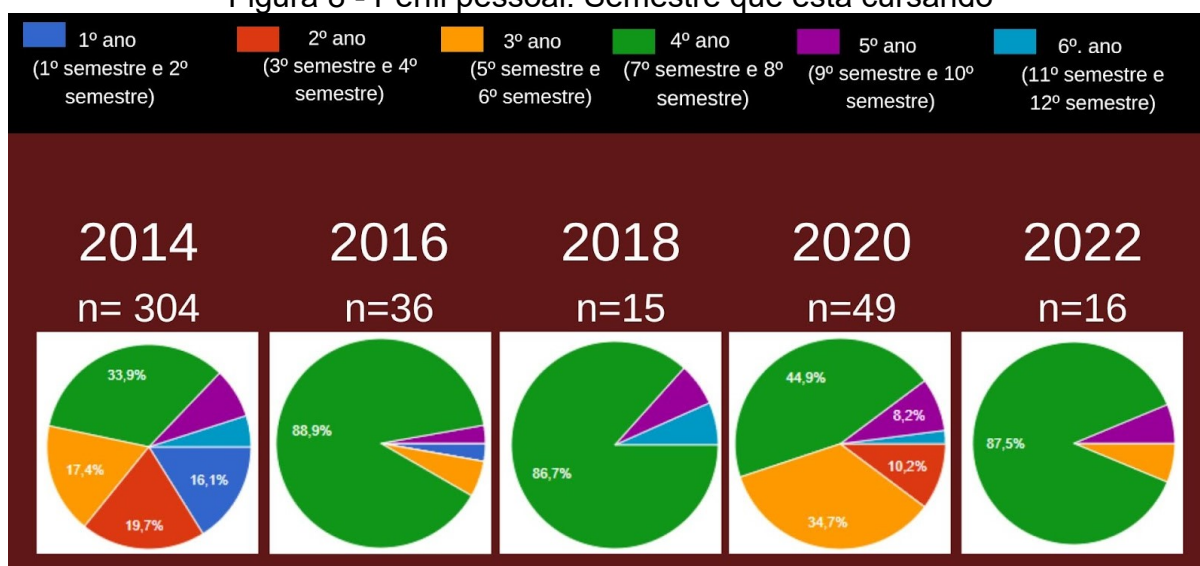


Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A figura 8 mostra o tópico “Semestre que está cursando”. As cores representam as seguintes afirmações: em azul, “1º ano (1º semestre e 2º semestre)”; em vermelho, “2º ano (3º semestre e 4º semestre)”; em amarelo, “3º ano (5º semestre e 6º semestre)”; em verde, “4º ano (7º semestre e 8º semestre)”; em roxo, “5º ano (9º semestre e 10º semestre)” e; em azul claro, “sexto ano (11º semestre e 12º semestre)”.

Como imaginado, quando perguntado sobre qual “semestre estava sendo cursado”, a resposta “4º ano (7º semestre e 8º semestre)” foi predominante em todos os anos, chegando a mais de 85% em 2016, 2018 e 2022, pois a disciplina de Educação e Comunicação é oferecida como obrigatória na 7ª fase do curso de Pedagogia. Porém, é interessante ressaltar que 2020 foi um ano em que as disciplinas foram oferecidas a distância, logo, muitos estudantes eram do 5º semestre e 6º semestre, alcançando 34,7% dos respondentes. Sobre o ano de 2014, o formulário desse ano foi respondido tanto por estudantes de educação a distância como para a turma de graduandos presenciais de 2014.1, por isso houve variações de respostas selecionadas, mesmo assim a resposta “4º ano (7º semestre e 8º semestre)” foi a maior com 33,9%. Esses dados indicam que os/as respondentes estavam em sua maioria na metade para o final dos cursos, não se constituindo em calouros, mas em estudantes em fase de finalização da sua formação.

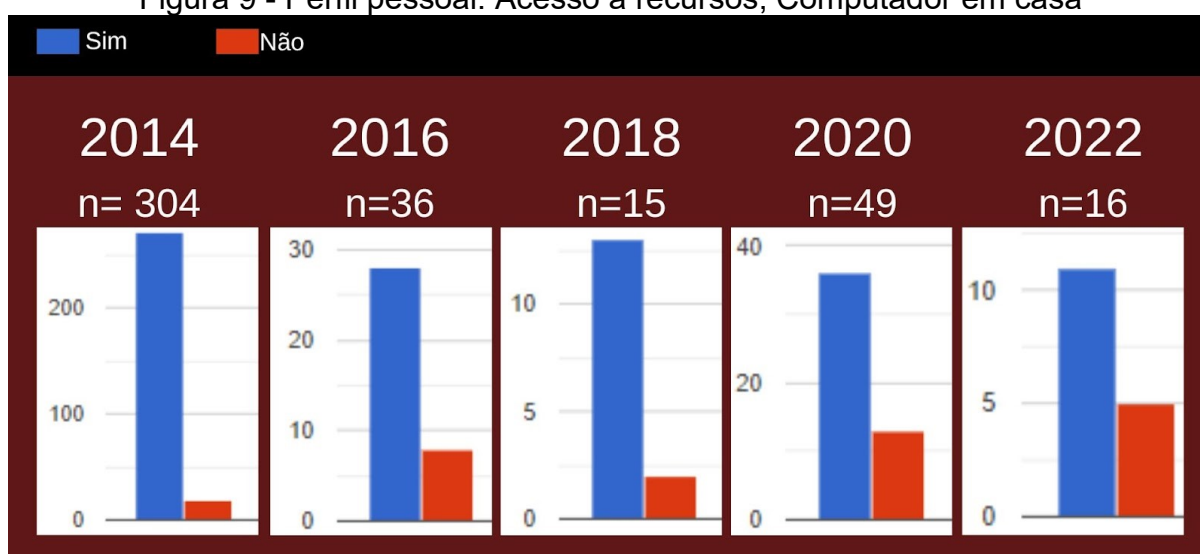
Figura 8 - Perfil pessoal: Semestre que está cursando



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

As próximas figuras serão apresentadas em números absolutos, representadas por cores, em gráficos gerados pelo Google Forms. Na figura 9 a categoria Perfil pessoal é referente ao “Acesso a recursos” e têm por representação as afirmações “Sim” (cor azul) e “Não” (cor vermelha) para o tópico “Computador em casa”, significando desktop ou computador de mesa. É possível entender a partir da visualização dos gráficos que a maioria dos estudantes têm computadores em casa, e que desde 2014 o mesmo padrão se repete e não teve mudanças significativas durante os anos, apesar da diminuição gradativa a partir de 2020.

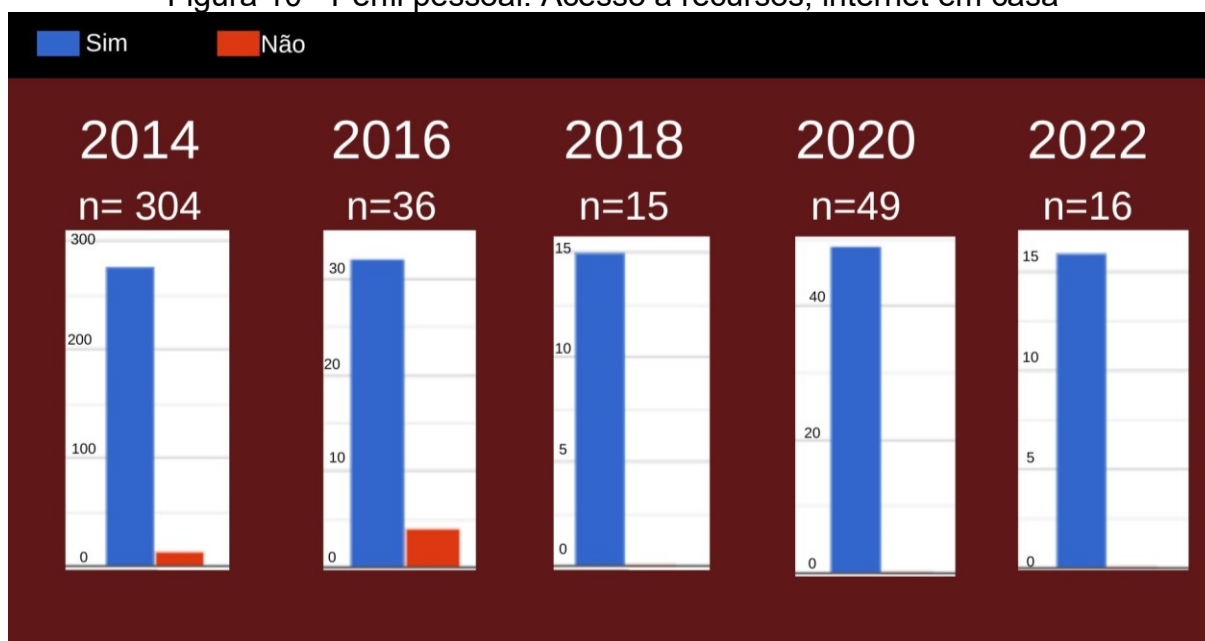
Figura 9 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, Computador em casa



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

Através da figura 10 é possível identificar o tópico “internet em casa”. Observa-se que não houve variações significativas ao longo dos anos, porém, é interessante notar que, a partir de 2018, a afirmação “Não” deixa de aparecer, mostrando que todos os estudantes de graduação têm acesso à internet. Uma hipótese para isso pode ser o fato de a internet passar a ter sido uma ferramenta fundamental para os estudantes, além de a plataforma “*Moodle*” da UFSC só poder ser acessada através de internet e de alguns professores a utilizarem para complementar a disciplina.

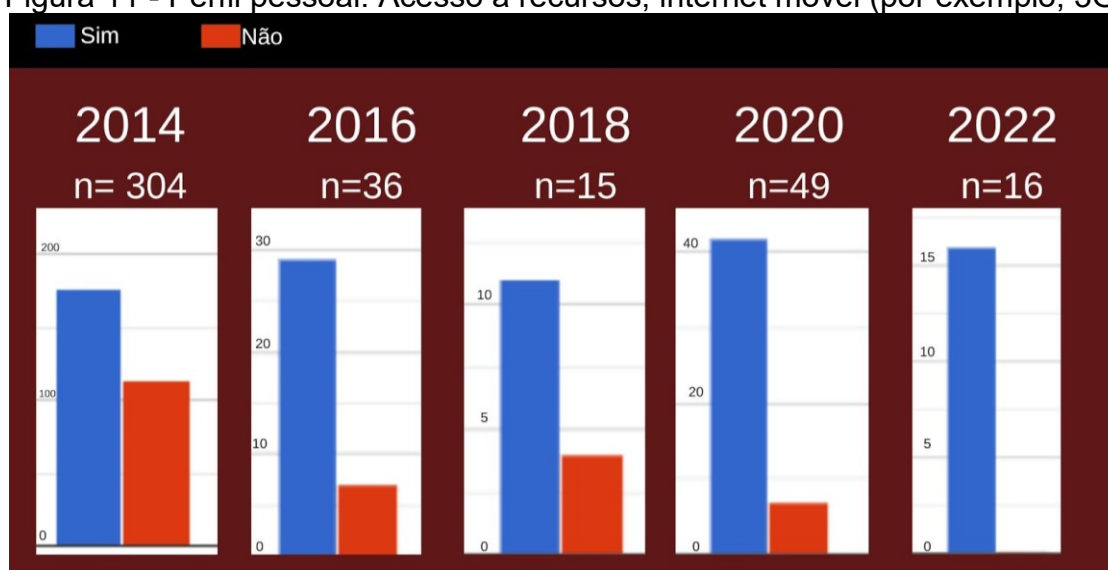
Figura 10 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, internet em casa



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A figura 11 representa o tópico “Internet móvel (por exemplo 3G)”. É possível perceber que, de acordo com seus gráficos, a grande maioria dos estudantes teve Internet móvel durante o período. No entanto, se, em 2014, ainda havia um grande percentual sem essa tecnologia, esse percentual vai diminuindo com o passar dos anos, até chegar em 2022, onde 100% possui internet móvel (por exemplo, 3G), mostrando que essa ferramenta está se popularizando e se tornando necessária para o dia a dia, provavelmente, por conta de sua versatilidade de utilidade e locomoção simultâneas.

Figura 11 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, internet móvel (por exemplo, 3G)



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

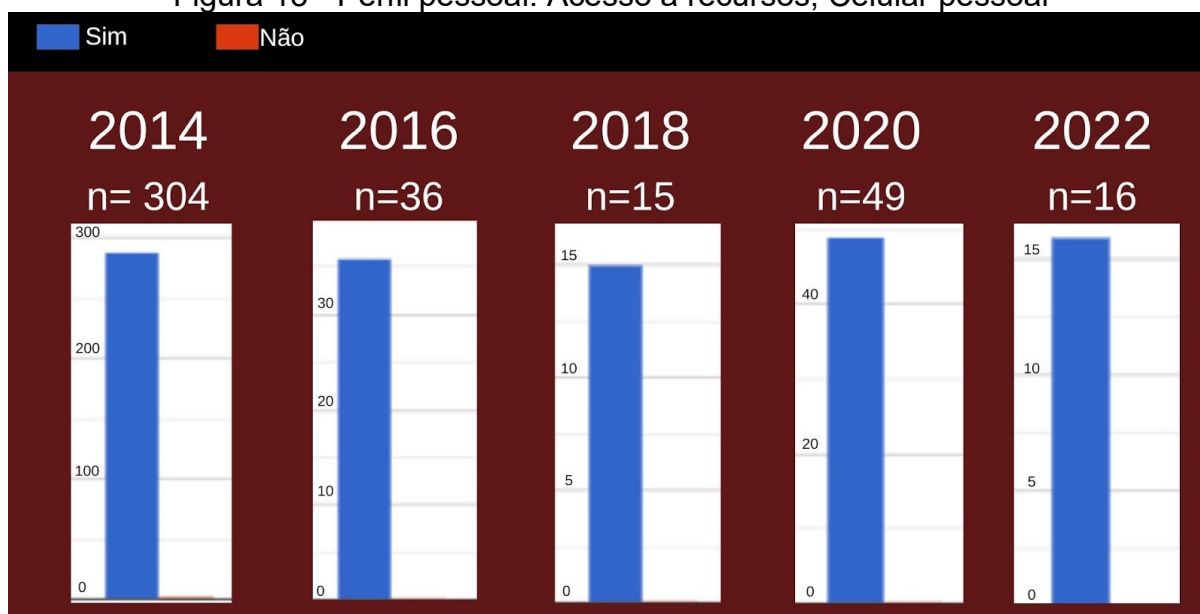
A figura 12 na sequência, seguindo a ordem das perguntas do formulário da pesquisa Comenius, fornece uma visão do tópico “*Notebook* ou *Netbook*”, significando computador portátil, onde se vê que, em todos os anos, a afirmação de “Sim” é majoritariamente selecionada, o que também foi verificado no tópico “Computador em casa” (figura 9). Logo, podemos pensar na hipótese destas ferramentas, *Notebook/Netbook* e Computador, terem grande utilidade para a maioria dos estudantes de Pedagogia, sendo que o *Notebook/Netbook* permite seu transporte mais eficientemente para lugares.

Figura 12 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, *Notebook* ou *Netbook*

Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A figura 13 a seguir nos mostra o tópico “Celular pessoal”, lembrando que a ordem das perguntas aqui apresentada segue a ordem das perguntas do formulário da pesquisa Comenius. Verifica-se que a resposta “Sim” é unânime em todos os anos. Essa informação mostra como o celular é uma ferramenta a que todos têm acesso. Provavelmente, devido a sua importância e multiplicidade de utilidades, algumas delas podendo ser comunicação (por voz ou mensagem), acesso à internet, fotos, vídeos etc.

Figura 13 - Perfil pessoal: Acesso a recursos, Celular pessoal



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

4.2 PERFIL DIGITAL E MIDIÁTICO DOS ESTUDANTES

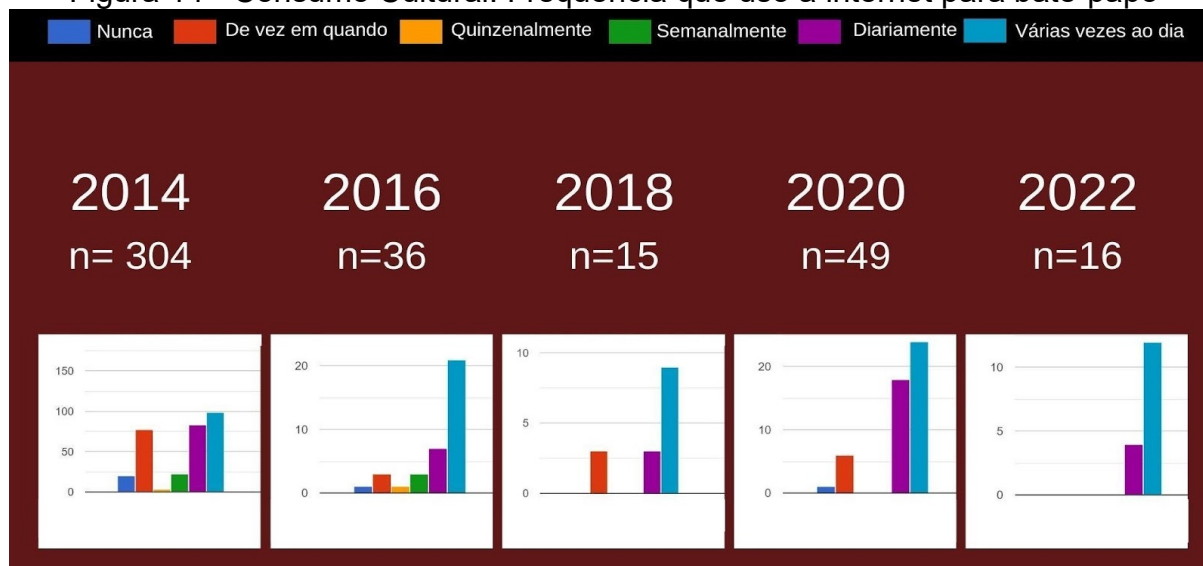
No perfil digital e midiático dos estudantes, as seguintes informações foram selecionadas: “frequência que usa internet para bate-papo”, “frequência que acesso às redes sociais”, “frequência que uso a internet para entretenimento”, “frequência que uso internet para uso profissional” e “frequência que joga os jogos eletrônicos”.

Essa parte do formulário se refere ao Consumo Cultural, sendo que para cada uma das afirmações anteriores era possível escolher uma dentre seis respostas possíveis. As respostas em números absolutos estão representadas por cores em gráficos, gerados pelo Google Forms, evidenciados na Figura a seguir, sendo elas: “Nunca” em azul, “De vez em quando” em vermelho, “Quinzenalmente” em amarelo,

“Semanalmente” em verde, “Diariamente” em roxo, “Várias vezes ao dia” em azul claro.

A primeira imagem, figura 14, destaca o tópico “Frequência que uso a internet para bate-papo”. Em 2014 e 2016 é possível ver a coluna do “Nunca” reduzindo gradualmente, sendo que em 2018 e 2022 ela simplesmente não existe mais. Também é possível ver, com exceção do ano de 2014, a coluna de “Várias vezes ao dia” sempre em grande disparidade com as demais, indicando um aumento rápido do consumo de bate-papo pela internet “Diariamente” a partir de 2020. Uma hipótese para esse fato pode ter sido o contexto de pandemia de COVID-19, quando uma das principais formas de contato com outros indivíduos era a partir de um meio digital.

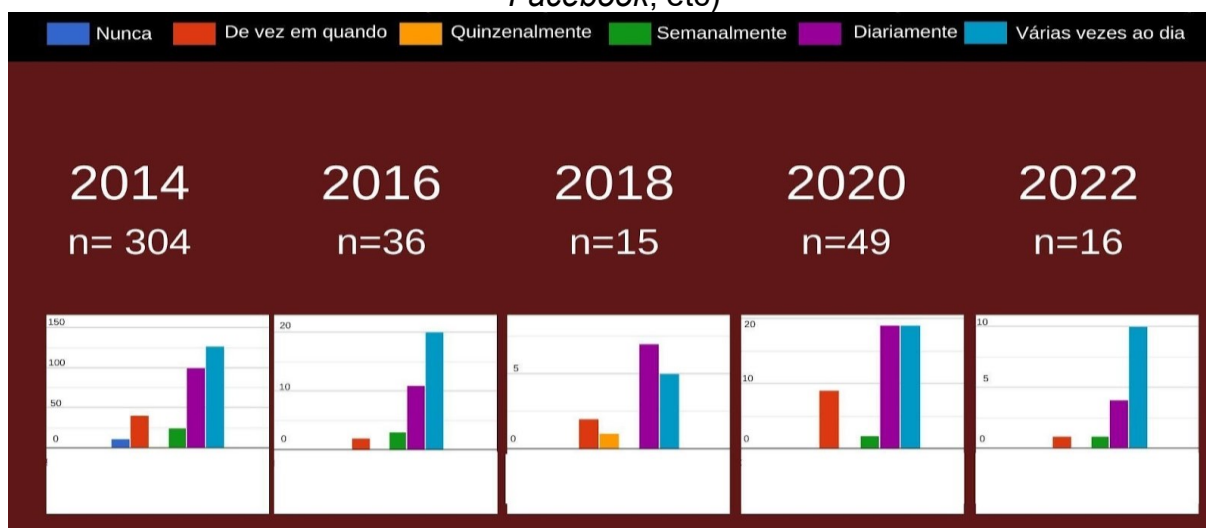
Figura 14 - Consumo Cultural: Frequência que uso a internet para bate-papo



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A figura 15, conforme ilustrado a seguir, se refere à “Frequência que acesso redes sociais (*Orkut, Facebook, etc.*)”. Nesse tópico é possível ver tanto a coluna de “Diariamente” quanto a de “Várias vezes ao dia” sempre maiores comparativamente às demais. De outro lado, a coluna de “Nunca” aparece apenas uma vez, em 2014. Logo, podemos deduzir que, desde 2014, o acesso regular e frequente às redes sociais se manteve e até aumentou bastante a partir de 2020, fato este que pode ter acontecido por conta da pandemia, pois uma das maneiras de se entreter durante o isolamento social era a partir de redes sociais.

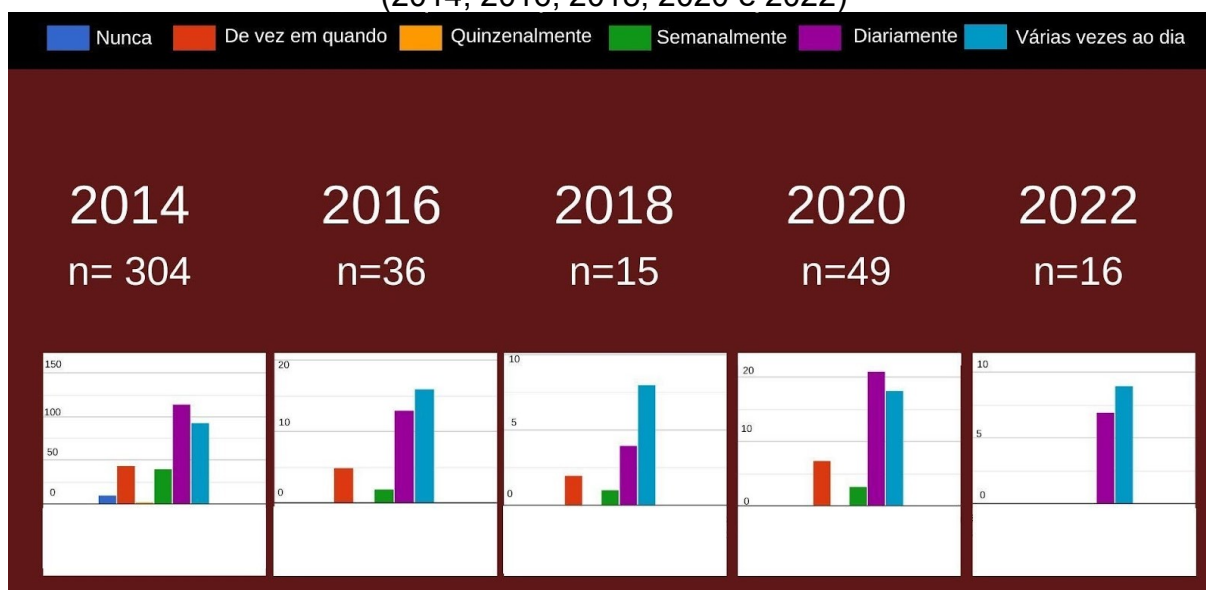
Figura 15 - Consumo Cultural: Frequência de acesso às redes sociais (*Orkut, Facebook, etc*)



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

Em sequência, na figura 16, temos o tópico “Frequência que uso internet para entretenimento”, onde se vê que exclusivamente em 2022 é possível ver sozinhas as colunas de “Diariamente” e “Várias vezes ao dia”, enquanto nos demais anos, essas também permanecem as maiores, porém existia uma pequena parcela de pessoas que nunca usavam a internet ou nunca usavam em grandes intervalos de tempo. Esse cenário é inexistente em 2022, pois todos usam a internet como entretenimento, seja diariamente ou várias vezes por dia, de acordo com os resultados da pesquisa.

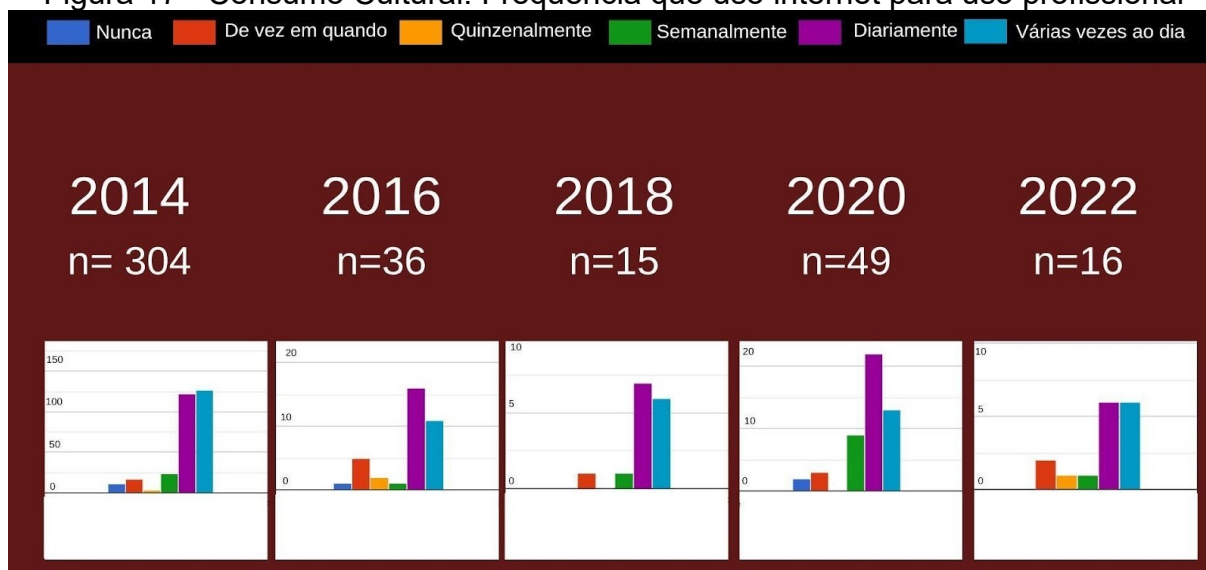
Figura 16 - Consumo Cultural: Frequência que uso internet para entretenimento (2014, 2016, 2018, 2020 e 2022)



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A penúltima imagem deste tópico, apresentada na figura 17 a seguir, trata da afirmação “Frequência que uso internet para uso profissional”. Nesse tópico não existem mudanças significativas, visto que, “Diariamente” e “Várias vezes ao dia” continuam em disparidade com as demais colunas e os outros intervalos de tempo continuam baixos. Logo, o uso de internet para o meio profissional permanece grande durante os anos.

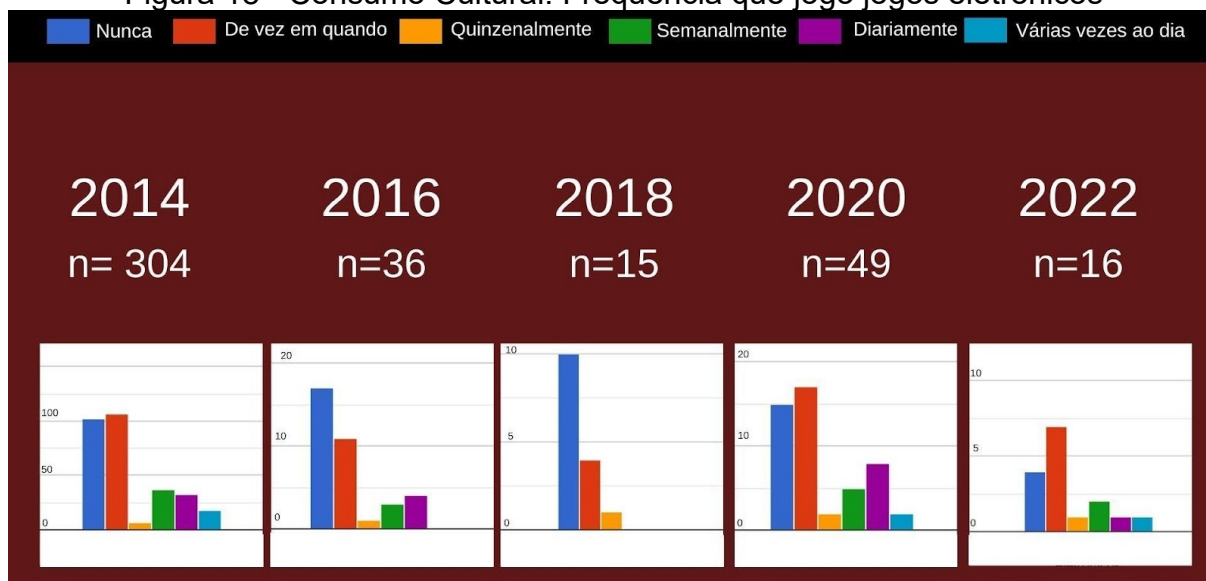
Figura 17 - Consumo Cultural: Frequência que uso internet para uso profissional



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

Os resultados da figura 18 a seguir, evidenciam a afirmação “Frequência que jogo jogos eletrônicos”. Nessa análise, a coluna de “Nunca” permanece a maior até 2018, seguida da de “De vez em quando”, porém, a partir de 2020, podemos perceber uma inversão, “Nunca” começa a ficar menor e “De vez em quando” começa a aumentar. É possível perceber que a coluna de “Várias vezes ao dia” aparece em 2014 e só volta a aparecer de novo em 2020 e 2022. Por outro lado, a coluna “Diariamente” também aparece em 2020 e 2022. Logo, percebemos que a frequência de jogos eletrônicos jogados “Várias vezes ao dia” e “Diariamente” começa a aumentar a partir de 2020, com “De vez em quando” se mantendo predominante. Uma hipótese para se observar o aumento da frequência de se jogar jogos eletrônicos em 2020 é em função da pandemia, quando os jogos passaram a ser uma forma de entretenimento.

Figura 18 - Consumo Cultural: Frequência que jogo jogos eletrônicos



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

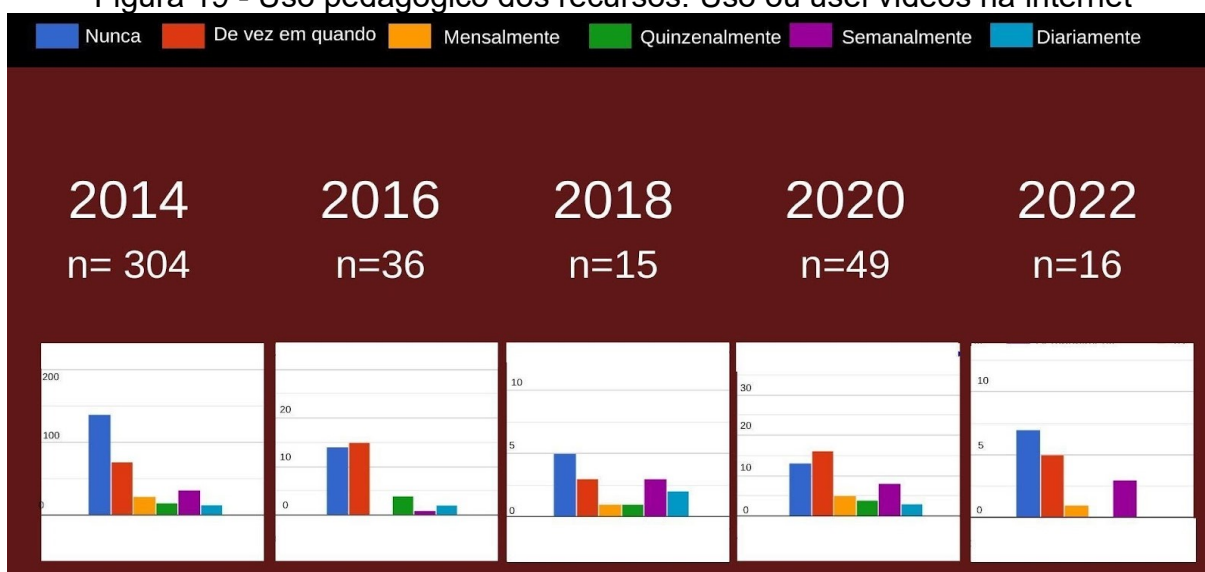
4.3 USO PEDAGÓGICO COMO DOCENTE

Com relação ao uso pedagógico dos recursos como docente, as seguintes informações foram selecionadas: “Uso ou usei vídeos na internet como recurso pedagógico”, “Uso ou usei jogos pedagógicos em sala de aula”, “Proponho ou já propus atividades nas quais os alunos usam internet para pesquisa ou em laboratórios” e “Uso ou usei redes sociais como recurso pedagógico em sala de aula”. É relevante salientar que o formulário é aplicado a estudantes da 7ª fase, os quais estão, em geral, realizando o estágio obrigatório ou já atuam na posição de docentes.

Para cada uma das afirmações anteriores, também eram possíveis seis respostas acerca da frequência, porém duas opções eram diferentes das anteriores. Desse modo, as cores representam as seguintes opções: “Nunca” em azul, “De vez em quando” em vermelho, “Mensalmente” em amarelo, “Quinzenalmente” em verde, “Semanalmente” em roxo, “Diariamente” em azul claro.

A primeira imagem, a seguir, na figura 19, se refere à afirmação “Uso ou usei vídeos na internet”. É possível perceber que as colunas “Nunca” e “De vez em quando” sempre estão em evidência, porém a partir de 2018 a coluna de “Semanalmente” começa a crescer, mas não o suficiente para alcançar as outras duas colunas. Ou seja, é possível pensar que alguns docentes estão começando a usar mais vídeos como recursos, ainda que a grande maioria nunca use ou use “De vez em quando”.

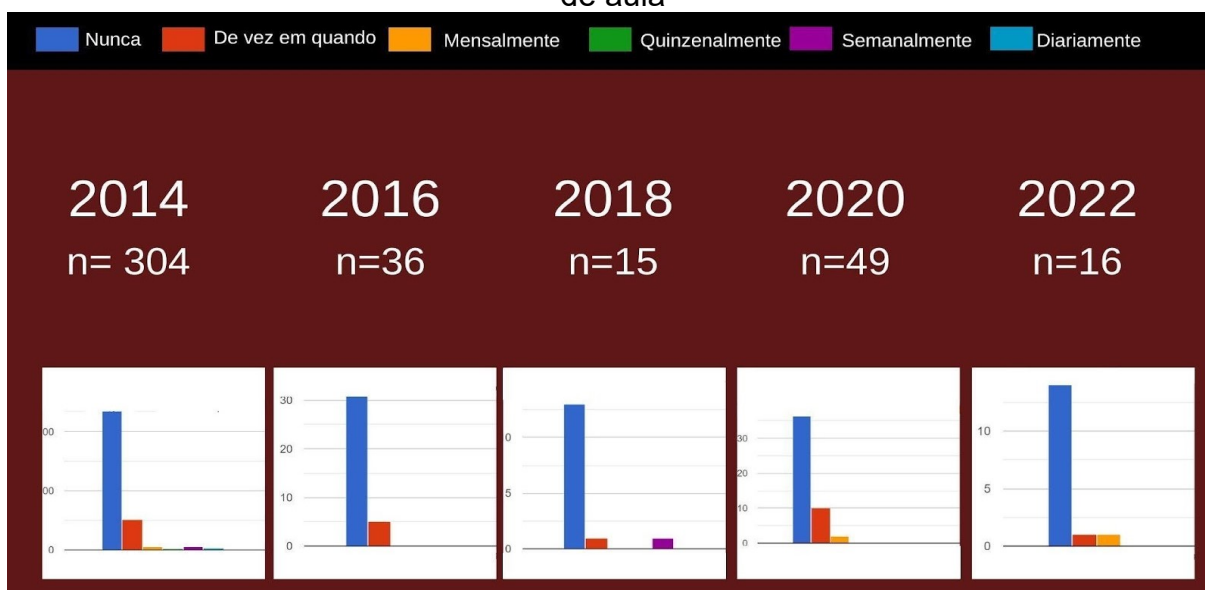
Figura 19 - Uso pedagógico dos recursos: Uso ou usei vídeos na internet



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

Os gráficos da figura 20 destacam os resultados sobre a afirmação “Uso ou usei jogos eletrônicos em sala de aula”. Não houve nenhuma mudança significativa nesse tópico, mostrando que ainda não é costume os docentes utilizarem jogos em sala de aula, mesmo que a frequência de consumo com jogos digitais esteja aumentando, como evidenciado na seção anterior de Consumo Cultural.

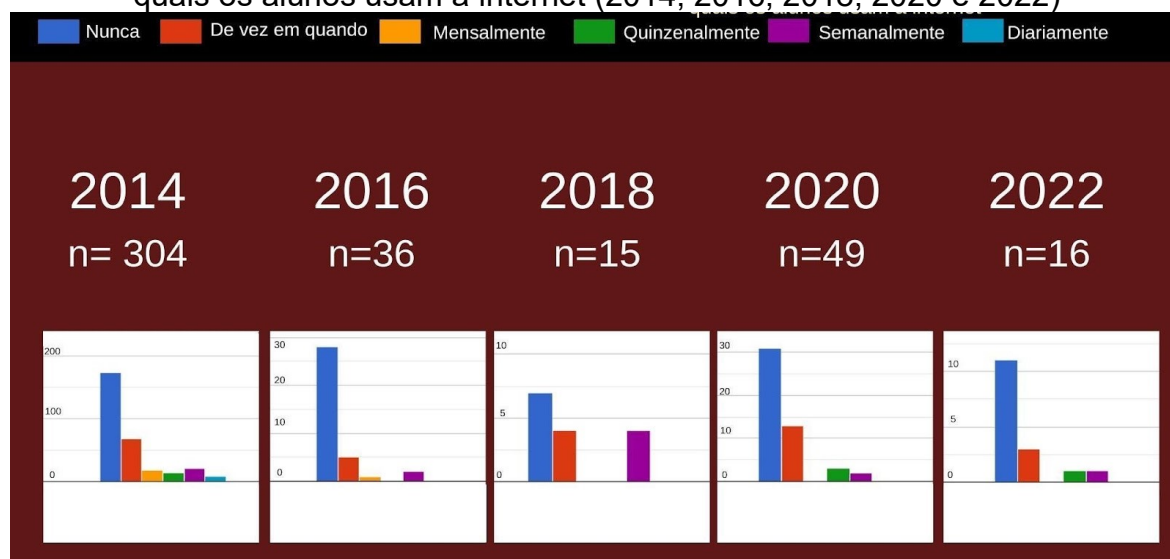
Figura 20 - Uso pedagógico dos recursos: Usei ou uso jogos pedagógicos em sala de aula



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

Seguindo nas análises de imagens, na figura 21, temos a afirmação “Proponho ou já propus atividades nas quais os alunos usam a internet”. É possível perceber que não houve grandes mudanças na sequência do período analisado. Por mais que grande parte das pessoas utilize a internet, as propostas em sala de aula para os estudantes permanecem grandes para a coluna do “Nunca”, mostrando que não é costume propor atividades nas quais os alunos usem a internet, mesmo que em 2018 e 2020 tenha havido um pouco mais de incidência na frequência de uso. No entanto, considera-se a hipótese desse fato poder estar relacionado à falta de estrutura das escolas ou dos próprios estudantes e suas famílias, já que a estrutura de escolas de séries iniciais e ensino fundamental divergem muito quanto à disponibilidade de salas de informática.

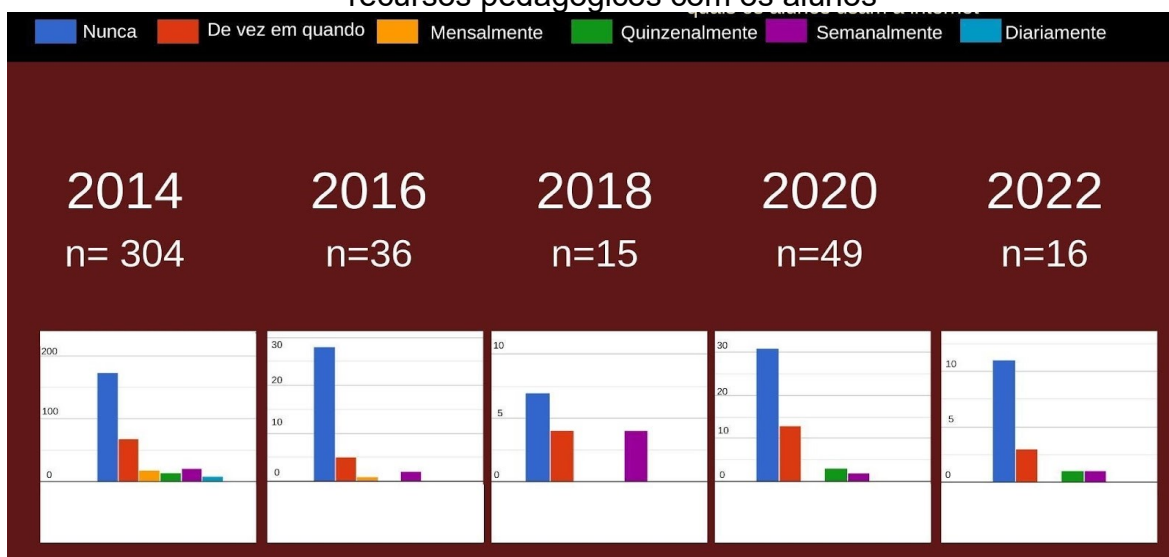
Figura 21 - Uso pedagógico dos recursos: Proponho ou já propus atividades nas quais os alunos usam a internet (2014, 2016, 2018, 2020 e 2022)



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A figura 22 se refere à afirmação “Uso ou usei redes sociais como recursos pedagógicos com os alunos”. Nesta comparação, é possível notar que a coluna do “nunca” permanece a maior com disparidade entre as demais e que não houve grandes mudanças durante os anos, ou seja, por mais que as redes sociais façam parte da vida de muitos estudantes hoje em dia, permanecem não sendo utilizadas pelos docentes com seus estudantes. Levanta-se aqui a mesma hipótese anterior da figura 21.

Figura 22 - Uso pedagógico dos recursos: Uso ou usei redes sociais como recursos pedagógicos com os alunos



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

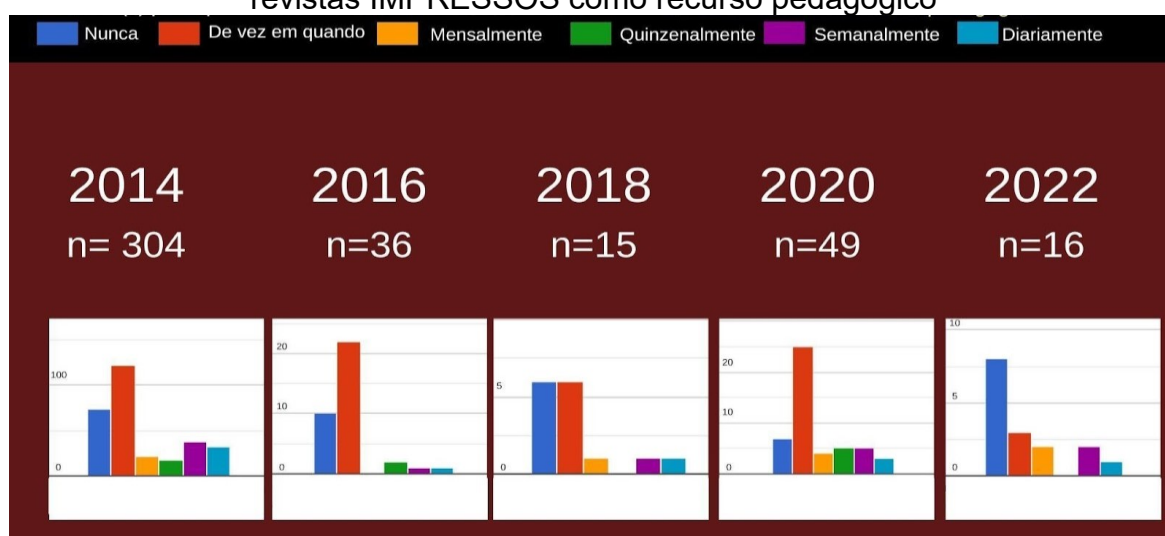
4.4 USO PEDAGÓGICO DOS RECURSOS COMO ALUNO(A) OU INCENTIVADO PELOS PROFESSORES DE SEU CURSO DE LICENCIATURA

Com relação à parte do formulário sobre o uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura, as seguintes informações foram selecionadas: “Meus professores utilizam jornais ou revistas impressos”, “Meus professores utilizam jornal ou revistas digitais”, “Meus professores utilizam vídeos ou materiais audiovisuais da internet”, “Meus professores utilizam ambiente virtual de aprendizagem para realização de atividades pedagógicas”, “Meus professores utilizam ou incentivam o acesso à internet como fonte de pesquisa em atividade realizada em sala de aula”, “Meus professores utilizam jogos eletrônicos como recursos pedagógicos”, “Meus professores utilizam redes sociais como recursos pedagógicos”, “Meus professores utilizam filmes como recursos pedagógicos” e “participação em *webconferência*/ *videoconferência*”.

Nesta parte, as opções de respostas continuam sendo as mesmas seis opções da seção anterior, representadas pelas mesmas cores. Logo, as opções estão representadas por “Nunca” em azul, “De vez em quando” em vermelho, “Mensalmente” em amarelo, “Quinzenalmente” em verde, “Semanalmente” em roxo, “Diariamente” em azul claro.

A primeira afirmação evidenciada na figura 23 é “Meus professores utilizam jornais ou revistas IMPRESSOS como recurso pedagógico”. É possível ver que a coluna com maior disparidade até 2020 é a de “De vez em quando”, porém após a pandemia de 2020, percebemos que em 2022 a coluna de “Nunca”, que costumava ser a segunda em evidência, se torna a maior indicando que houve uma diminuição da utilização desses materiais em sala de aula pós-pandemia.

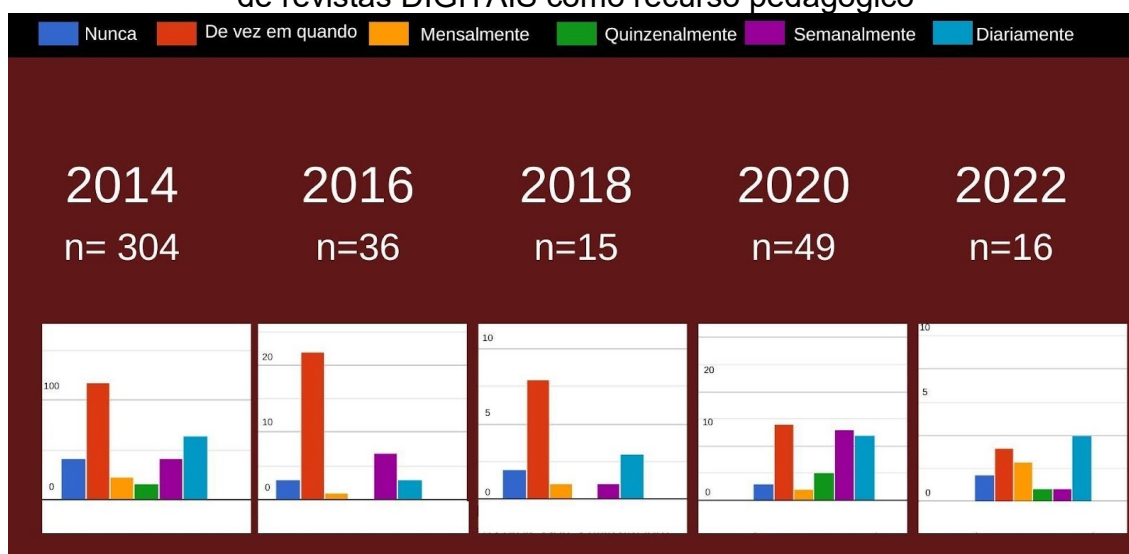
Figura 23 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam jornais ou revistas IMPRESSOS como recurso pedagógico



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

Em seguida, temos a Figura 24 que apresenta a afirmação “Meus professores utilizam jornal ou artigos de revistas DIGITAIS como recurso pedagógico”. Essa análise é um pouco diferente, se comparada às mídias impressas, pois desde 2014, a coluna em evidência é “De vez em quando” e a partir de 2020 é possível notar o crescimento do “Diariamente”, mostrando que se tornou mais comum a utilização dos jornais digitais como recurso pedagógico.

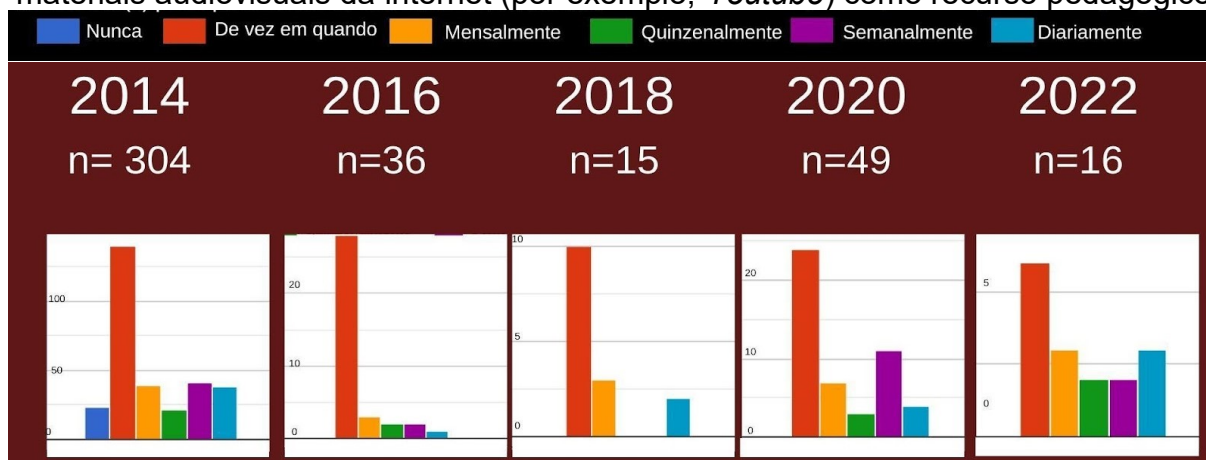
Figura 24 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam jornal ou artigos de revistas DIGITAIS como recurso pedagógico



Fonte: Dados da Pesquisa. Elaboração própria.

A figura 25 se refere à afirmação “Meus professores utilizam vídeos ou materiais audiovisuais da internet (por exemplo, *Youtube*) como recurso pedagógico”. Nesse tópico é possível notar diferenças entre os anos, especialmente em 2022, quando as colunas aumentaram, com exceção da “Semanalmente”, significando uma ampliação da frequência de uso desses recursos.

Figura 25 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam vídeos ou materiais audiovisuais da internet (por exemplo, *Youtube*) como recurso pedagógico

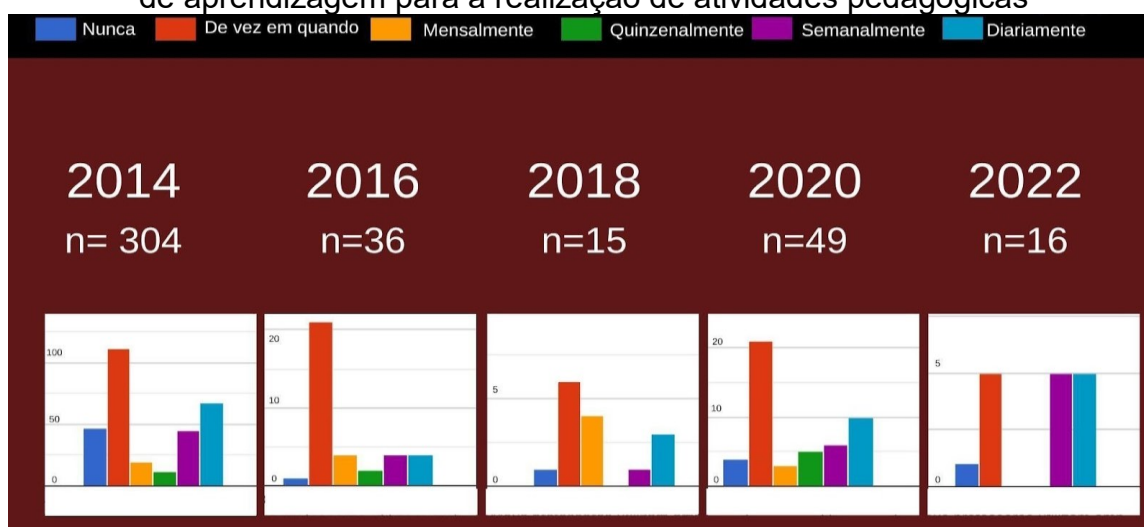


Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

Seguindo nas análises, a figura 26 retrata a afirmação “Meus professores utilizam ambiente virtual de aprendizagem para a realização de atividades

pedagógicas”. É possível perceber que desde 2014 a coluna de “De vez em quando” é sempre a maior, porém no ano pós-pandemia em 2022, as colunas de “Diariamente” e “Semanalmente” crescem significativamente. É possível perceber, então, que a utilização dos ambientes virtuais, que no caso da UFSC é o Moodle, começou a ser mais usada frequentemente a partir de 2022. Este fato, provavelmente, se deve ao período da pandemia e a necessária adaptação dos professores para ministrar aulas não a distância.

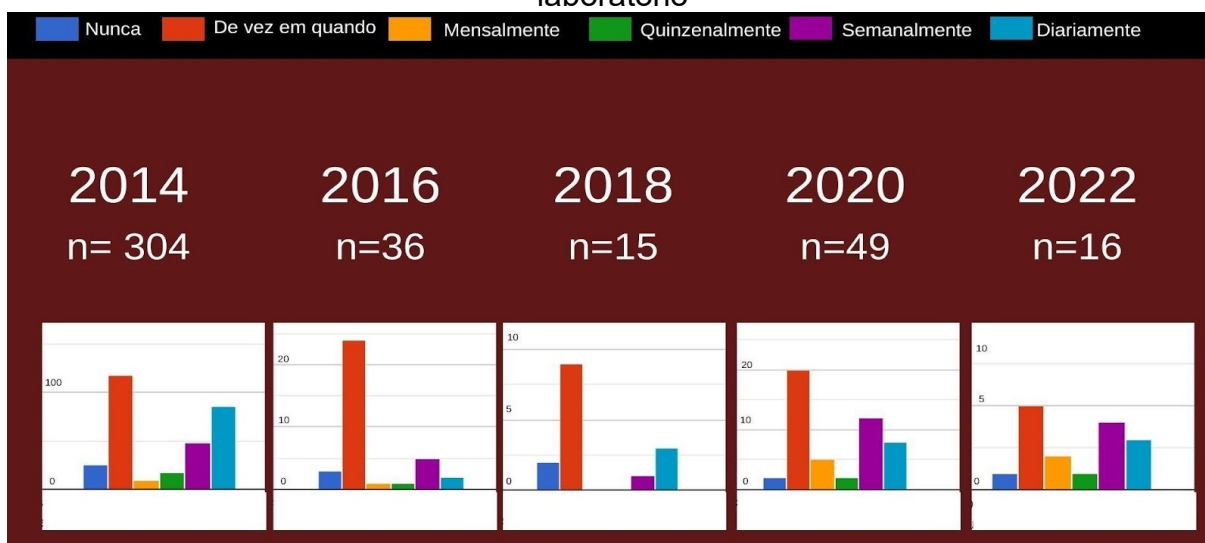
Figura 26 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam ambiente virtual de aprendizagem para a realização de atividades pedagógicas



Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

A figura 27 retrata os resultados da afirmação “Meus professores utilizam ou incentivam o acesso à internet como fonte de pesquisa em atividade realizada em sala de aula ou laboratório”. É possível perceber que o incentivo à internet como ferramenta de pesquisa permanece escasso, pois a coluna de “De vez em quando” continua maior em todos os anos, porém a partir de 2020, tanto as colunas de “Diariamente” quanto “Semanalmente” crescem comparadas aos anos anteriores. É possível concluir que existe um aumento no incentivo ao uso da internet para utilização de atividades pedagógicas, mas ainda continua pouco.

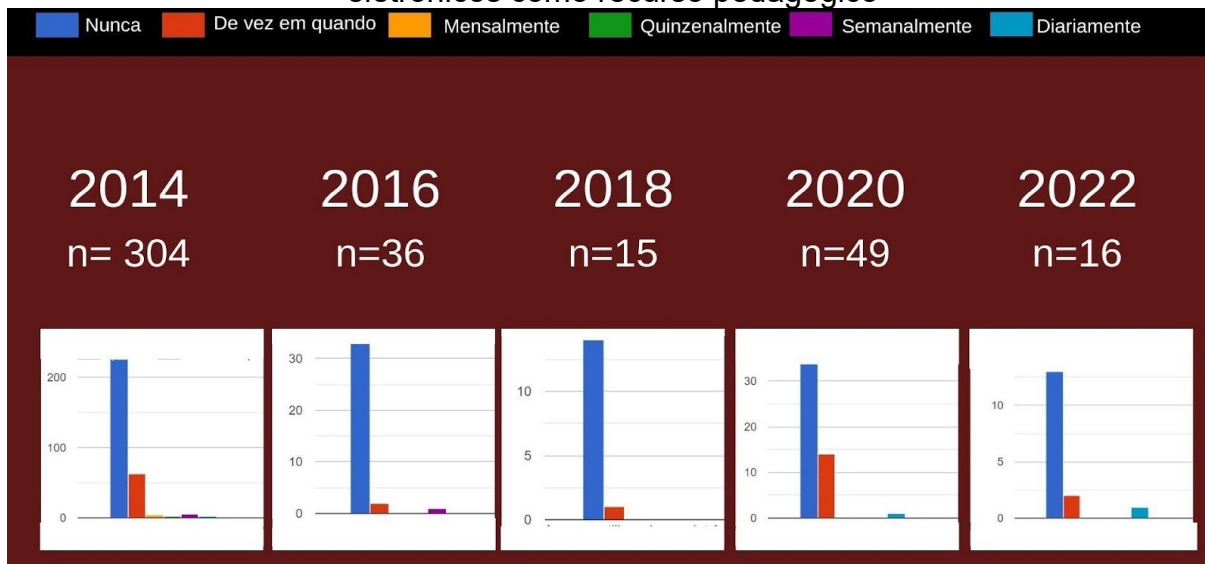
Figura 27 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam ou incentivam o acesso à Internet como fonte de pesquisa em atividade realizada em sala de aula ou laboratório



Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

Na análise da figura 28 temos a afirmação “Meus professores utilizam jogos eletrônicos como recurso pedagógico”. Não existem grandes mudanças significativas neste tópico, visto que, a coluna do “Nunca” aparece quase que unânime em todos os anos, com exceção de 2020 e 2022 que “De vez em quando” aparece uma frequência ligeiramente superior e “Diariamente” aparece, porém bem pequeno, ou seja, os jogos eletrônicos utilizados como recurso pedagógico permanecem pouco utilizados. Algumas hipóteses podem ser a falta de estrutura, de incentivo e *gap* geracional.

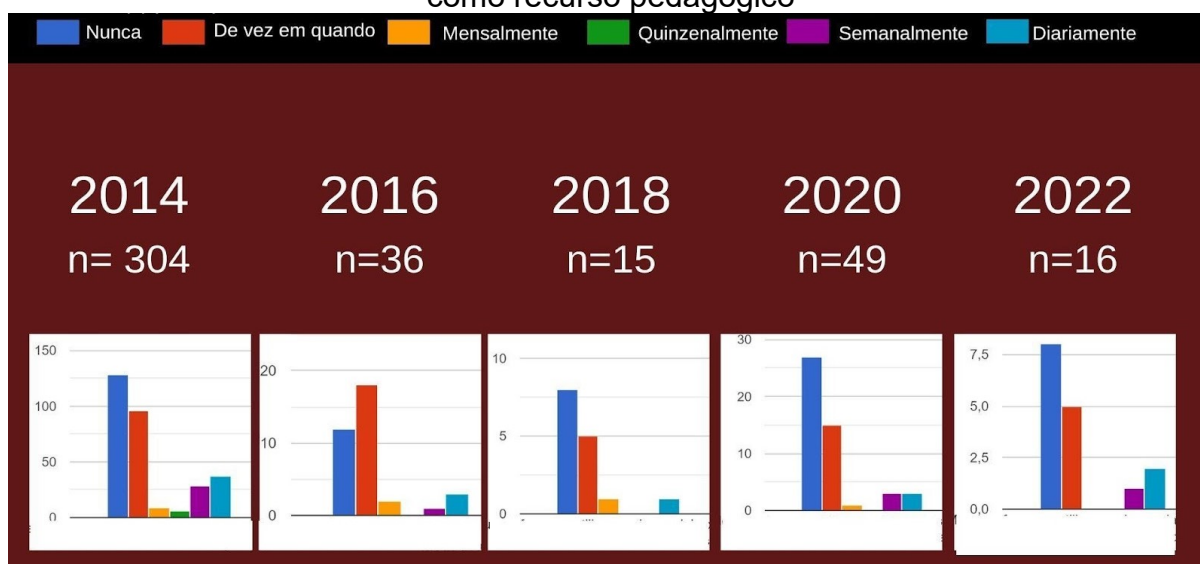
Figura 28 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam jogos eletrônicos como recurso pedagógico



Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

Em seguida, temos a figura 29 que evidencia as respostas sobre a afirmação “Meus professores utilizam redes sociais como recurso pedagógico”. Os gráficos permanecem muito semelhantes em todos os anos, com exceção de 2016 que, por pouco, a coluna de “De vez em quando” aparece ligeiramente maior que a do “Nunca”. É possível concluir que grande parte dos docentes não utilizam as redes sociais como recurso pedagógico.

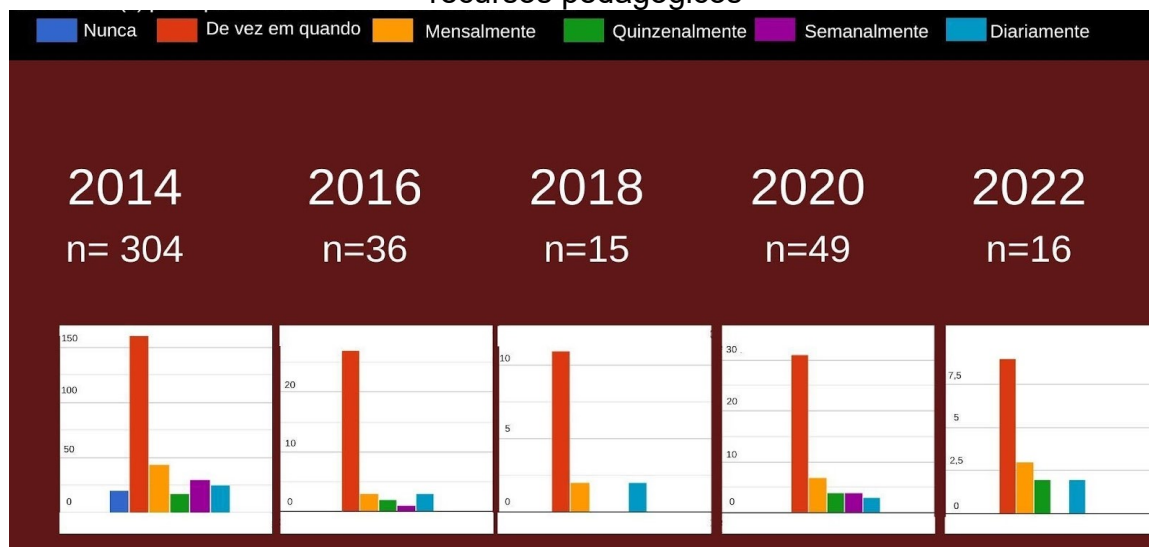
Figura 29 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam redes sociais como recurso pedagógico



Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

A figura 30 na sequência corresponde à afirmação “Meus professores utilizam filmes como recursos pedagógicos”. Essa comparação também não teve mudanças significativas e a coluna do “De vez em quando” aparecia em maior evidência. Logo, grande parte dos docentes utiliza “De vez em quando” filmes como recurso pedagógicos.

Figura 30 - Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura: Meus professores utilizam filmes como recursos pedagógicos

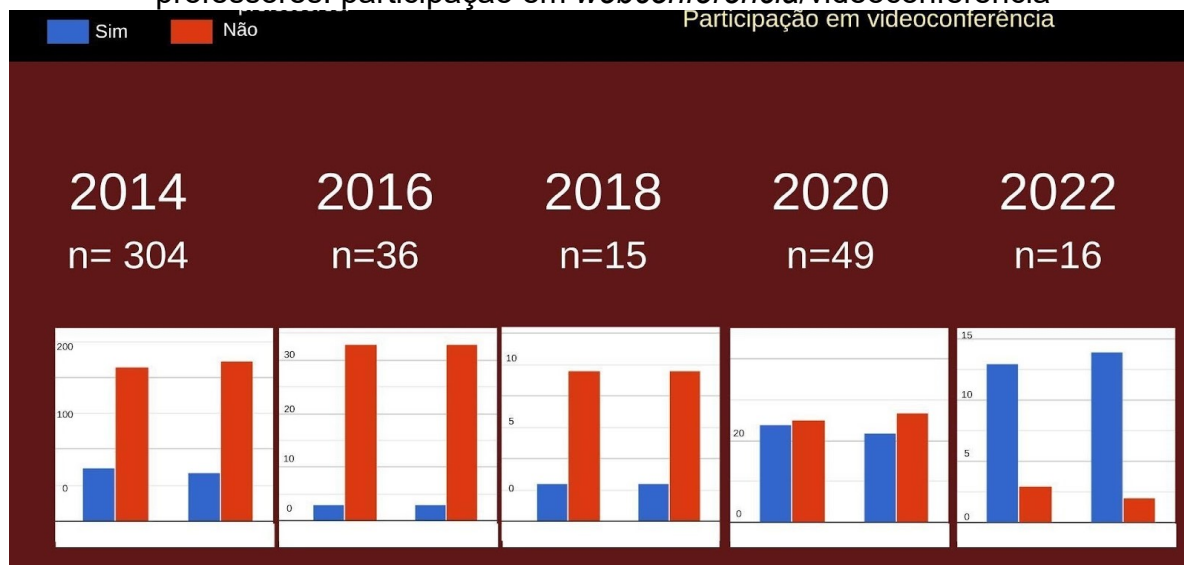


Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

A figura 31 se refere aos dados sobre a “Utilização de recursos propostos por meus professores”, que ainda está dentro da sessão de *Uso pedagógico dos recursos como aluno(a) ou incentivado(a) pelos professores de seu curso de licenciatura*. As afirmações em questão são duas, “Participação em videoconferência” e “Participação em *web*conferência”.

Para a primeira afirmação é possível notar que existe, nesses gráficos, uma grande diferença entre o “sim” e o “não”, sendo o “não” quase unânime até 2018. É possível notar que a partir de 2020 a coluna de “sim” começa a crescer significativamente, quase alcançando a de “não” e em 2022 ultrapassa com uma grande diferença. Ou seja, a participação por videoconferência aumentou significativamente. Para a segunda afirmação é possível notar o mesmo cenário descrito na primeira afirmação, porém evidenciando que a participação em videoconferência aumentou significativamente. Neste caso, a influência da pandemia é visível, tendo em vista que entre 2020 e 2021 as aulas presenciais passaram a ser parte oferecidas de forma sincrônica, ou seja, por videoconferência. O aumento em 2022 das respostas positivas pode demonstrar que essa prática seguiu, mesmo com o retorno das atividades ao presencial, o que poderia ser uma questão a ser melhor investigada, pela indicação de um processo de virtualização ou de hibridização das aulas.

Figura 31 - Lista de recursos utilizados ou atividades propostas por meus professores: participação em *webconferência*/videoconferência



Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

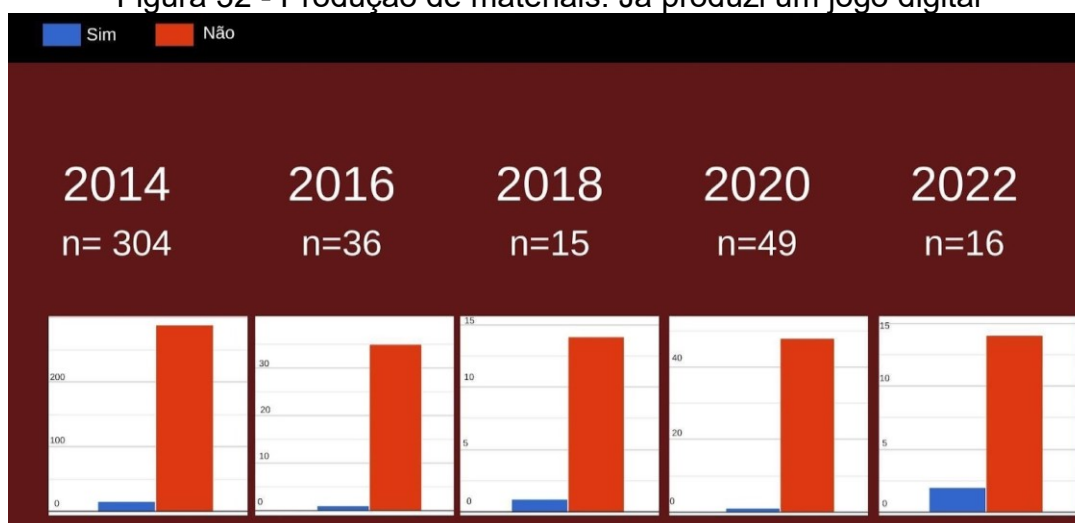
4.5 PRODUÇÃO DE MATERIAIS

Na parte do formulário referente à produção de materiais, devido ao curto período deste TCC, selecionamos somente uma pergunta, qual seja, a respeito da 'produção de jogo digital'.

Quando essa pesquisa foi feita no formulário, um de seus objetivos foi aprofundar o entendimento sobre como os estudantes de Pedagogia se envolviam na criação de recursos educacionais digitais visando a produção no projeto de um jogo educativo. Portanto, esta parte do questionário concentrou-se na produção de jogos digitais como ferramenta pedagógica.

A figura 32 se refere à seção de 'produção de materiais'. Podemos perceber que durante os anos estudados, as respostas permaneceram praticamente as mesmas, sendo que a resposta "Não" foi, em todos os anos, amplamente selecionada, enquanto a resposta "Sim" foi muito menor caso comparada. Logo percebemos que a esmagadora maioria dos estudantes de graduação nunca produziu um jogo digital.

Figura 32 - Produção de materiais: Já produzi um jogo digital



Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

4.6 COMPORTAMENTO E APRENDIZAGEM

Esta parte do formulário se refere a questões sobre como os estudantes se vêem com relação aos seus comportamentos e hábitos de aprendizagem, tendo por objetivo investigar a relação entre seus hábitos cotidianos e seu processo de aprendizagem. Esta parte do formulário busca compreender se certos comportamentos ou tarefas específicas têm uma influência direta ou indireta na capacidade do aluno de absorver aprendizados. Além disso, ao analisar tais comportamentos, a pesquisa tem a intenção de identificar padrões entre os estudantes com o decorrer dos anos.

A justificativa para selecionarmos apenas três questões de comportamento e aprendizagem se deve a que não achamos padrões de análise individual das respostas/colunas que indicassem alguma mudança ou variação conforme os anos passaram. Porém, mesmo assim, achamos interessante divulgar essas questões neste TCC.

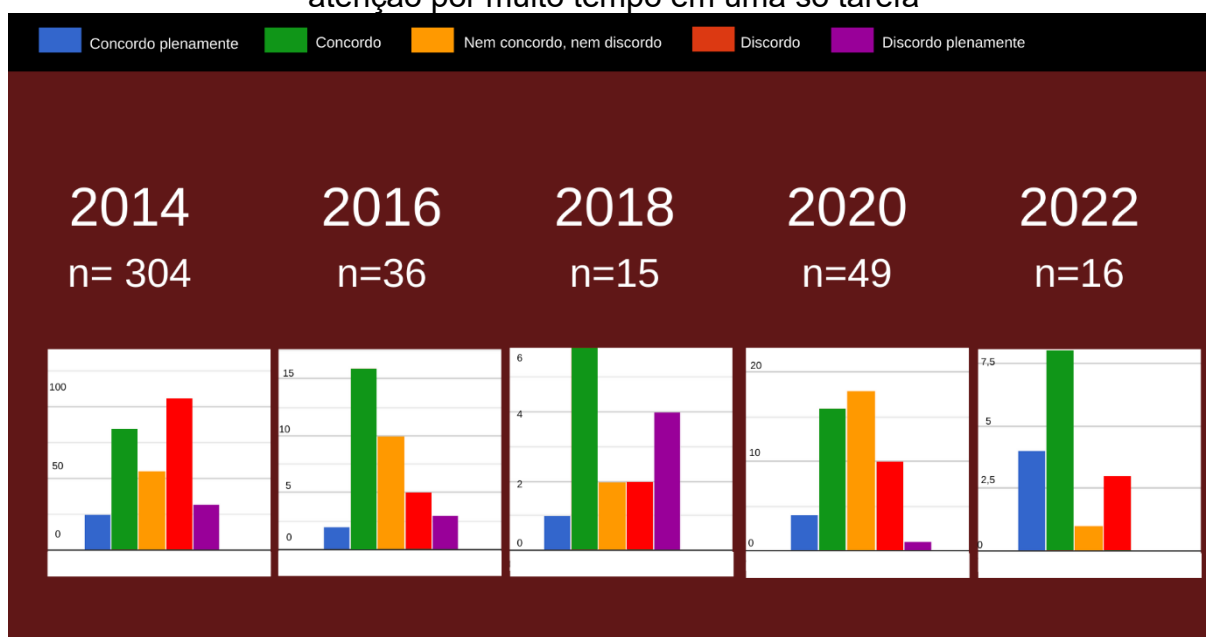
As possíveis respostas para cada afirmação são: “Concordo plenamente” em azul, “Concordo” em vermelho, “Nem concordo, nem discordo” em amarelo, “Discordo” em verde e “Discordo Plenamente” em roxo.

Na figura 33 a seguir está representada a afirmação “Tenho dificuldade para manter a atenção por muito tempo em sua uma só tarefa”, a partir da qual podemos observar que não existe um padrão nítido nas respostas/colunas individuais, porém, a coluna de “Concordo” geralmente é uma das mais respondidas. Podemos perceber

também que a coluna de “Discordo” não fica em evidência, sendo a mais respondida somente em 2014. Já a coluna “Concordo plenamente”, observada em cada ano, é a menor de todas as colunas nos três primeiros anos (2014, 2016 e 2018), mas em 2020 é a segunda menor e em 2022 é a segunda maior.

O único padrão que conseguimos analisar, a partir das imagens, é o de que a maior parte dos estudantes (somadas as respostas “Concordo plenamente” e “Concordo”) afirma que tem dificuldade para manter a atenção por muito tempo em uma só tarefa. Logo, a partir dos gráficos, especialmente na comparação mais aproximada de 2018 e 2022, é possível perceber que geralmente os estudantes de Pedagogia responderam que têm dificuldade para manter a atenção por muito tempo. Talvez isso deva ser um motivo de preocupação por parte dos professores do curso de Pedagogia, no sentido de repensar suas metodologias em termos adaptativos.

Figura 33 - Comportamentos e Aprendizagem: Tenho dificuldade para manter a atenção por muito tempo em uma só tarefa



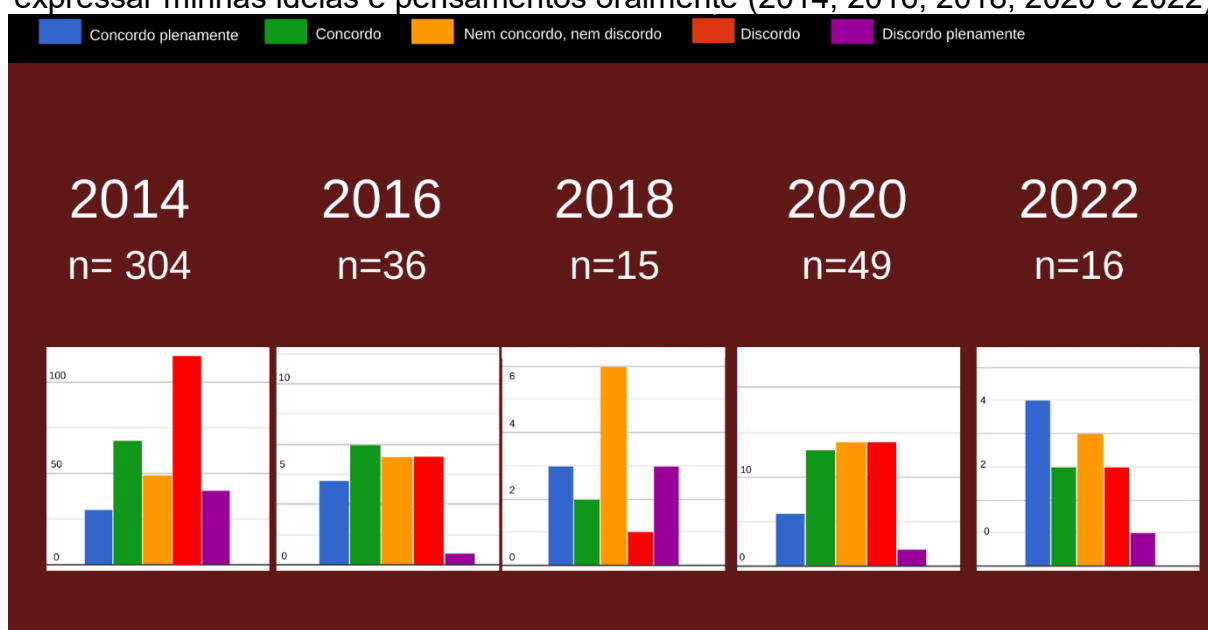
Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

A figura 34, na sequência, retrata a afirmação “Tenho muitas dificuldades para expressar minhas ideias e pensamentos oralmente”. Um dos padrões que conseguimos encontrar nessa imagem, é de que as afirmações “Concordo”, “nem concordo, nem discordo” e discordo geralmente não tem grandes variações entre si e ficam muito próximas umas das outras com relação ao tamanho. E, em alguns anos,

como 2018 é possível ver uma grande variação da afirmação “nem concordo, nem discordo” no qual ela se torna muito maior que as demais.

É interessante ressaltar que, no ano de 2022, há um aumento da opção “Concordo plenamente” que teve mais respostas. Uma hipótese para isso é o fato de ser o primeiro ano pós-pandemia e de retorno às aulas presenciais, o que pode ter deixado muitos estudantes desconfortáveis para se expressar oralmente, já que estariam acostumados a se comunicar através de aparelhos eletrônicos ou no anonimato das telas das videoconferências. Podemos então concluir que a partir dos gráficos observa-se uma quantidade similar de estudantes que demonstram capacidade de expressão e aqueles que apresentam dificuldades nesse aspecto.

Figura 34 - Comportamentos e Aprendizagem: Tenho muitas dificuldades para expressar minhas ideias e pensamentos oralmente (2014, 2016, 2018, 2020 e 2022)



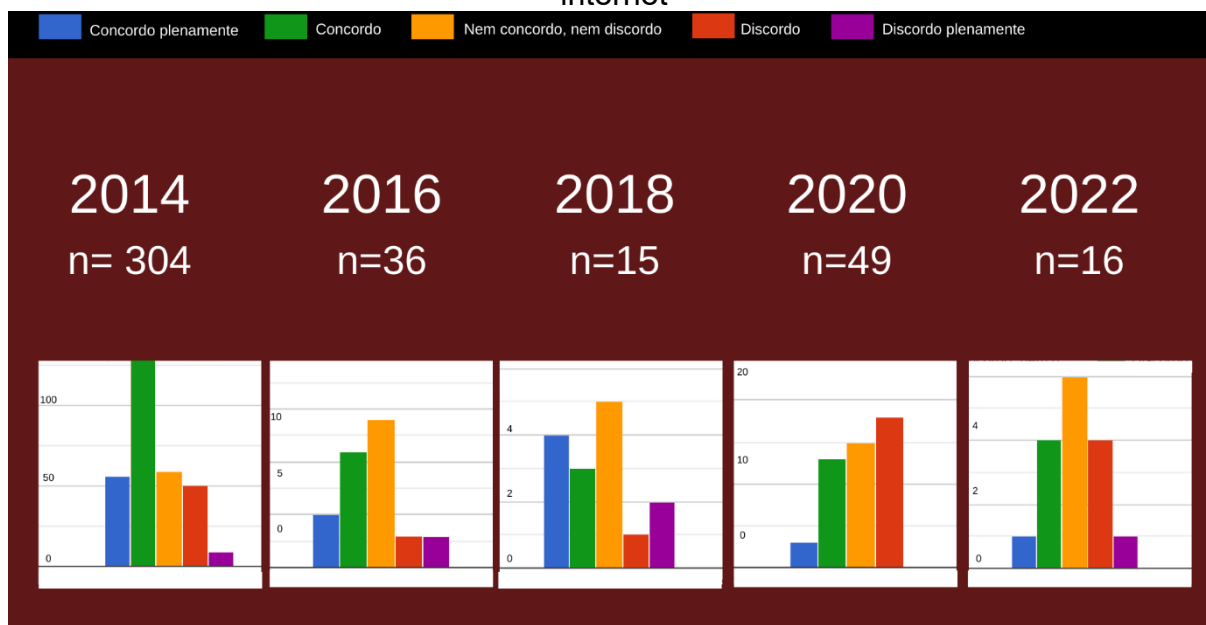
Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

A figura 35, a seguir, corresponde à afirmação “Não tenho dificuldade para expressar minhas ideias e pensamentos usando recursos de comunicação da Internet”. Nesta figura podemos perceber que a afirmação “Nem concordo, nem discordo” sempre está em evidência, sendo a maior ou a segunda maior em todos os anos.

Vale a pena destacar que, a partir de 2020, a afirmação “Discordo” cresceu com relação aos outros anos. Uma das hipóteses para esse fato é que esses anos aconteceram durante a pandemia, quando a comunicação em grande parte era feita

por aparelhos digitais. Podemos concluir que aumentou a quantidade de alunos que têm dificuldade para se expressar na Internet a partir de 2020.

Figura 35 - Comportamentos e Aprendizagem: Não Tenho dificuldade para expressar minhas ideias e pensamentos usando recursos de comunicação da internet



Fonte: Dados da Pesquisa, Elaboração própria.

4.7 ANÁLISE DOS DADOS

A partir dos gráficos de perfil pessoal percebemos que a pesquisa revela que, em 2020, houve um aumento no número de respondentes com 20 anos de idade. Também foi possível perceber que a disciplina de Educação e Comunicação, embora seja geralmente cursada no sétimo semestre, teve, em 2020, um aumento no número de alunos de outras fases cursando-a. Provavelmente, essas constatações foram influenciadas pelas implicações da pandemia de COVID-19, visto que a disciplina foi oferecida excepcionalmente também a noite e para qualquer fase do curso.

A maioria dos participantes tende a morar com os pais e uma parcela significativa reside com cônjuge ou companheiro. Isso pode explicar o acesso a recursos midiáticos.

Em termos de renda, a faixa predominante situa-se entre um a três salários mínimos, seguida de três a cinco salários mínimos, enquanto os extremos, tanto para maiores rendas quanto menores, foram menos comuns. Essa predominância denota que os estudantes, mesmo sendo de classe média baixa, possuem acesso a recursos midiáticos.

Tanto que com relação ao acesso à tecnologia, a maioria dos estudantes de graduação tem computadores, Internet, notebooks e celulares pessoais, com alguns destes recursos alcançando unanimidade em anos específicos.

Com base nos gráficos é perceptível uma tendência ascendente no consumo de Internet entre os respondentes. A área que mais destacou esse crescimento foi o uso da Internet para bate-papo e entretenimento, que demonstrou um acentuado aumento. Além disso, a utilização das redes sociais também evidenciou um aumento significativo, embora o uso da Internet para fins profissionais tenha se mantido constante. Adicionalmente, desde 2020, houve uma inclinação crescente no número de usuários que recorrem à Internet para jogos eletrônicos. Estes dados reforçam a ideia de que a Internet, cada vez mais, desempenha um papel central nas atividades diárias e no lazer dos estudantes.

Com base nos dados da pesquisa, observa-se uma hesitação por parte dos estudantes de Pedagogia em integrar plenamente as mídias digitais em seus métodos pedagógicos. Mesmo diante de diversos recursos disponíveis *online*, a frequência com que esses estudantes usam, ou usaram, vídeos da Internet em suas práticas educacionais permanece baixa. Similarmente, as atividades pedagógicas que envolvem a Internet também não apresentaram um crescimento significativo em sua adoção, o que surpreende, visto que o consumo cultural exposto anteriormente cresceu com o passar dos anos.

Os resultados da pesquisa apontam para uma mudança gradual no panorama dos recursos pedagógicos utilizados por professores com estudantes de Pedagogia. Enquanto os métodos mais tradicionais, como o uso de jornais e revistas impressos, apresentaram uma diminuição em sua adoção, as ferramentas digitais, em especial revistas online e ambientes virtuais de aprendizagem, ganharam destaque a partir de 2022. Contudo, algumas mídias, como jogos eletrônicos e redes sociais, ainda não são tão utilizadas no contexto pedagógico. Uma nota de destaque é o aumento significativo na adoção de videoconferência e *webconferência* a partir de 2020, possivelmente refletindo os efeitos da pandemia do vírus COVID-19.

Também percebemos que, de acordo com os estudantes, uma parcela muito significativa do curso nunca produziu um jogo digital como material pedagógico, o que mostra uma lacuna na integração desta ferramenta.

Os dados evidenciam algumas áreas de desafio para os estudantes de Pedagogia. Primeiramente, muitos reconhecem que manter a atenção focada em uma

única tarefa por períodos prolongados é uma dificuldade significativa. Com relação à expressão oral de ideias e pensamentos existe uma divisão notável: uma parcela considerável sente dificuldades, enquanto outra não sente dificuldades nesse aspecto. A partir de 2020, houve um crescimento notório na quantidade de estudantes que enfrentam desafios ao tentarem se expressar por meio de recursos de comunicação na Internet. Podemos sugerir a hipótese de que isso se deu por conta da pandemia do vírus COVID-19.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso teve como objetivos entender quais as mídias que os estudantes de graduação do curso de Pedagogia da UFSC utilizam e com qual frequência, evidenciar sua visão com relação aos seus professores e práticas que utilizam mídias e analisar se houve mudanças através dos anos com relação ao uso de mídias. Isso foi possível, a partir de nossa experiência como bolsista em função da organização de dados da pesquisa liderada pela profa. Dulce Márcia Cruz, “Comenius: Uma Proposta de Pesquisa e de Formação Docente para as Mídias Utilizando Jogos Eletrônicos”, realizada com estudantes das turmas de 2014, 2016.1, 2018.2, 2020.1, 2022.1, e deste TCC orientado pela mesma professora.

Com base nos dados analisados, conclui-se que grande parte dos participantes mora com os pais e se enquadra em uma faixa etária de 21 até 25 anos, sendo que a maior parte de suas rendas correspondem à faixa de um a três salários-mínimos. Além disso, é notório o amplo acesso a recursos tecnológicos, com destaque para a posse de celulares pessoais e conexão à Internet, mostrando que diversos estudantes têm acessos às novas tecnologias.

A partir dos gráficos analisados foi possível perceber um crescimento acentuado no consumo geral de Internet para entretenimento, comunicação e jogos eletrônicos, mostrando que os estudantes do curso de Pedagogia estão cada vez mais imersos nos ambientes digitais. Em específico, chama a atenção que em relação à produção digital de jogos digitais, reafirmou-se a tendência de não produzir esse tipo de material, no entanto, a frequência do consumo de jogos digitais aumentou a partir de 2020, ano da pandemia. Por outro lado, também foi possível evidenciar que, apesar do aumento no consumo dessas mídias para fins pessoais, os estudantes não adotam essas ferramentas em suas práticas pedagógicas.

A partir da análise, não chegamos a uma conclusão exata do porquê as mídias digitais não estão sendo utilizadas em sala de aula por parte dos estudantes na posição de licenciandos, por mais que seu consumo particular no cotidiano tenha aumentado, mas podemos criar novas hipóteses. Uma hipótese, além da possível falta de estrutura por parte das instituições onde os licenciandos atuam, seria a falta de exemplos e estímulos em sua formação como docentes voltadas ao uso das mídias digitais, visto que o currículo do curso de Pedagogia só tem uma disciplina, de

Educação e Comunicação, e somente na 7ª fase, que aborda esse tema. Nesse sentido, a falta de discussões sobre este tema, que aborda as tecnologias e mídias digitais, pode estar ocasionando essa divergência entre consumo pessoal e aplicação na prática pedagógica das tecnologias e mídias digitais.

Portanto, é necessário ser pensado como o processo de ensino pode ser relacionado com as mídias, visto que fazem parte da realidade de muitos estudantes, e quais práticas pedagógicas podem ser adaptadas para incluir mídias digitais em seus planejamentos, visto que as diferentes mídias agora fazem parte da realidade de muitos estudantes e, provavelmente, das futuras gerações. É importante considerar que, apesar de se tratarem de novas gerações, e que são familiarizadas com tecnologias e mídias, uma hipótese para explicar a razão de não serem aplicadas as mídias nas práticas pedagógicas pode ser por uma certa insegurança, justamente devido à lacuna curricular em sua formação.

Observamos, também, que houve uma transição a partir do ano de pandemia com relação à frequência com que determinadas mídias foram utilizadas em sala de aula, sendo as mídias impressas menos utilizadas a partir de 2020 comparativamente às digitais, que foram sendo mais utilizadas. Esse cenário foi o mesmo para espaços virtuais, tais como videoconferências e *webconferências*. Por outro lado, não obstante a pandemia e o pós-pandemia, algumas ferramentas como jogos eletrônicos e redes sociais continuam sendo pouco incentivadas para uso em sala de aula.

Seria interessante um seguimento desta pesquisa para os anos futuros, com o intuito de perceber quais consumos pedagógicos desses recursos digitais irão permanecer altos ou reduzir com o passar dos anos pós-pandemia, e quais irão aumentar.

Também, constatou-se, com relação aos comportamentos e aprendizagens, dificuldades por parte dos estudantes para manter a atenção por longos períodos e se expressar oral e digitalmente, entretanto, nenhum padrão nítido, de alteração ou permanência, foi identificado. Considera-se que isso pode ser motivo de preocupação no processo de ensino-aprendizagem. Uma possível recomendação pode ser no sentido de que os professores de graduação do curso de Pedagogia repensem suas metodologias em termos adaptativos para essas novas realidades.

Essa pesquisa pode vir a ser importante para uma futura reestruturação do currículo do curso de Pedagogia da UFSC. Outras disciplinas poderão considerar as mídias digitais em suas práticas de ensino, visto que, de acordo com os graduandos,

muitos docentes não as utilizam. Desse modo, as discussões envolvendo análises críticas das mídias digitais estariam mais presentes no curso. Este tópico é relevante nos dias de hoje para com os estudantes do curso, mas também para com as futuras gerações que, de acordo com o IBGE estão cada vez mais em contato com aparelhos digitais em suas vidas, visto que, como indicado na Introdução, 90% dos lares brasileiros têm acesso à Internet e 99,5% desses lares têm o celular como aparelho para acessá-la.

É importante ressaltar que existem limitações nos formulários, visto que muitas plataformas não existiam ou ainda não eram tão populares na época em que foram criadas as perguntas para a pesquisa. Atualmente, muitas dessas plataformas seriam interessantes para pensarmos e refletirmos a relação dos estudantes com essas novas mídias digitais. São exemplos de novas mídias, aplicativos de comunicação como ferramenta de trabalho (*Whatsapp*), aplicativos/ferramentas de pagamento virtual (PIX), aplicativos de fotos/edição de imagem (*Instagram*), aplicativos de edição de vídeo (*Tik tok*) e até mesmo ferramentas de Inteligência artificial para criação de textos.

Uma sugestão possível é que seja feita uma análise inferencial dos dados, que seria uma análise quantitativa profunda, visto que a realizada nesta pesquisa foi uma descrição qualitativa dos dados apresentados, a partir de gráficos feitos pelo *Google*. Para efetuar uma análise profunda seriam necessários diversos cálculos e análises matemático-estatísticas inferenciais, mas, não foram possíveis devido ao curto período de tempo para apresentar neste TCC. Por outro lado, este tipo de análise seria de grande relevância, visto que forneceria uma visão mais apurada dos dados.

Outro aspecto importante para se considerar é a pouca quantidade de participantes em alguns anos. Por mais que estes formulários tenham sido preenchidos por diversos estudantes, inclusive alguns de outros cursos no ano de 2014, este TCC teve por objetivo comparar apenas as turmas de 2014, 2016.1, 2018.2, 2020.1, 2022.1, da disciplina de Educação e Comunicação. Desse modo, algumas turmas, como as dos anos de 2018.2 e 2022.1, tiveram poucos participantes, o que influenciou alguns resultados. Para uma análise mais precisa seria necessário analisar todos os anos em que foi aplicado, mas também ampliar sua coleta de dados para uma maior quantidade de participantes, por isso, a importância de passar o questionário para diversos cursos de licenciatura da UFSC, ou de diversos cursos de Pedagogia em universidades federais.

Este TCC teve por finalidade evidenciar as relações entre graduandos de Pedagogia da UFSC e as mídias que usam em seu dia-a-dia, abrangendo o período de 2014 a 2022 com recorte bianual. Foi possível perceber, através dos resultados, o aumento na utilização das mídias por parte dos estudantes para fins pessoais, porém, também foi evidenciado o pouco uso delas nas práticas pedagógicas dos mesmos. Com isso, pudemos compreender como ainda é importante enfatizar a formação para as mídias dentro do currículo da Pedagogia. Esperamos que este TCC tenha contribuído para mostrar alguns indicadores por onde essa formação possa ocorrer.

REFERÊNCIAS

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set./dez. 2009.

BUCKINGHAM, David. Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização. **Revista Educação Real**. Porto Alegre, vol. 35, n 3, p. 37-58, set/dez, 2010. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/edu_realidade>. Acesso em 20 set. 2023.

CRUZ, Dulce Márcia. Comenius: Uma Proposta de Pesquisa, Produção de jogos Eletrônicos e Formação Docente Para as Mídias. **Relatório de Pesquisa**. Florianópolis: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, 2013.

_____. Letramento midiático na educação a distância. In: Fernando Selmar Rocha et al (Orgs.). **Educação a distância: meios, atores e processos**. 1a ed. Belo Horizonte: CAED UFMG, 2013a, v. 1, p. 85-93.

_____. Letramentos, práticas pedagógicas e formação de professores para as mídias: reflexões sobre a relação entre a cultura digital e a universidade. In: MILL, Daniel; REALI, Aline (Orgs.). **Educação a Distância, Qualidade e Convergências: sujeitos, conhecimentos, práticas e tecnologias**. EdUFSCar, São Carlos, SP, 2016, p. 177-192.

_____. Letramentos e mídias na formação continuada de professores universitários. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, [S.L.], v. 14, n. 4, p. 2175-2188, 2 set. 2019. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v14i4.10954>>. Acesso em 16 set. 2023.

CRUZ, Dulce Márcia; RAMOS, Daniela. Games e formação docente. In: SAMPAIO, F. F.; PIMENTEL, M. SANTOS, E. O. (Orgs.). **Informática na Educação: pensamento computacional, robótica e coisas inteligentes**. Porto Alegre: SBC, 2020.

FANTIN, Monica. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. **Olhar de professor**, Ponta Grossa, 14(1): 27-40, 2011. Disponível em: <<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/olhardeprofessor>>. Acesso em 15 set. 2023.

FANTIN, Monica; RIVOLTELLA, Pier Cesare. Cultura digital e formação de professores: usos das mídias, práticas culturais e desafios educativos. In: _____ (Orgs.). **Cultura digital e escola: Pesquisa e formação de professores**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 2012, Cap. 4, p. 95-146.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.