

A EXPERIÊNCIA DA RÁDIO JACARÉ NA EMEI ANTÔNIO MUNHOZ BONILHA - SP.

Ana Paula Emilio Escudero, SME-SP.



Ana Paula Emilio Escudero, paulistana, casada, mãe, cursou o Magistério, professora de educação infantil há 15 anos. Graduada em Letras (FFLCH) e Pós-Graduada em Educação (FE), ambas pela Universidade de São Paulo. Pedagoga pela UNESP/UNIVESP. Gosta de tocar violão, cantar, dançar, dramatizar, contar histórias com as crianças.

Resumo:

“Rádio Mirim” é um projeto que tem o objetivo de estimular a linguagem radiofônica, entre as múltiplas linguagens exploradas pelas crianças. Os alunos conversam sobre a “pauta” da programação, usam o computador, microfone e software para as gravações, auxiliam na edição das gravações que irão para a programação, ouvida nos rádios da escola. Com a elaboração e audição da programação da rádio criada, as crianças experimentam novas possibilidades de comunicação e registro das descobertas realizadas cotidianamente. O protagonismo infantil é vivenciado em cada experimento e o registro da cultura da infância permanece presente nas opções e escolhas que fazem para deixarem gravadas. O projeto teve início em outubro de 2009, na EMEI Antonio Munhoz Bonilha, com duas turmas de 35 crianças, com idade entre 4 e 5 anos, atualmente se estende às outras turmas da escola e é conhecido como a “*Rádio Jacaré FM*”

“A tecnologia será importante, mas principalmente porque irá nos forçar a fazer coisas novas, e não porque irá permitir que façamos melhor a coisas velhas”

Drucker

A educação infantil é a primeira etapa da educação básica, de acordo com a LDB/96. Este momento da educação compreende a infância e toda a complexidade e características próprias, que o difere das demais etapas. Por isso, acolher as “vozes” que circulam pelos espaços educativos da infância é objeto de estudo deste trabalho. Percebe-se que, apesar de ser predicada a democratização da escola, é necessário muito o que se fazer para garantir a qualidade da educação. Um item a ser observado é a validação dos discursos da infância dentro do espaço escolar. A

cultura produzida pela criança está imersa num contexto cultural maior, universal. Por isso, as vozes delas são fundamentais para a compreensão de uma sociologia da infância e da pertinência de um trabalho midiático nos territórios da infância.

O “quintal” da escola é um território de descobertas fantásticas para as crianças que permanecem horas nesse espaço. Sentadas no chão de terra, de areia, no gramado que cresceu muito após um longo período de chuva, nos brinquedos dispostos para explorar livremente, crianças desvelam o mundo. Foi nesse espaço que as coisas começaram a acontecer. No mato crescido, as crianças começaram a fantasiar a existência de cobras. Durante uma semana, insistiram em fazer a professora acreditar que ali tinha cobras assustadoras: “Professora, vem ver! Tem cobra ali atrás do escorregador!”; “Prô, vem aqui! Corre! A cobra vem pegar a gente!”. Quando a professora se aproximava, as crianças corriam para longe, dando risada, num jogo de faz-de-conta travesso, que se interessavam em manter. Depois de tanto ser “enganada” pelos alunos, a professora resolveu trazer o assunto para a sala, instigando as crianças. Ao observar a insistente curiosidade das crianças no momento do parque, a professora delineou uma rede de conteúdos para trabalhar com os alunos. Nessa rede, previu a necessidade de trazer para a conversa um animal de cada vez. Como já haviam falado sobre jacarés numa das conversas de início de rotina, o animal que a própria professora escolheu foi esse réptil.

Antes de iniciar o tratamento do tema com as crianças, investigou o que as crianças sabiam sobre jacarés. Durante as experimentações, ao longo do projeto, as crianças fizeram uso de diversos recursos de registro. A professora mantinha a máquina fotográfica sobre a mesa e pedia para que as crianças que tivessem algo que gostaria de registrar, pegassem a máquina e tirassem a foto.

A escola onde esse projeto se desenvolveu produz um jornal anual. Para registrar as conquistas desse projeto, a professora sugeriu aos alunos que a ajudassem a escrever o texto sobre o que aprenderam e que publicariam no referido jornal. Durante a escrita, a professora passou a disponibilizar um computador na sala de aula, que podia ser usado pelos alunos, durante as atividades.

A professora, nesta época, estava participando de um curso sobre mídias na sala de aula, oferecido pela diretoria regional de educação. Neste curso, as orientadoras ofereciam suporte pedagógico e reflexões sobre tirar os equipamentos eletrônicos do armário e usá-los na sala, com os alunos.

Foi assim que, numa das rodas de conversa que a professora fazia com as crianças no início do dia, que surgiu a ideia de fazer uma rádio. Então, fazer uma rádio foi uma ideia inspirada na produção do jornal. As crianças sugeriram que mais pessoas podiam saber o que estávamos aprendendo, inclusive os pais.

Depois dessa ideia, a professora fez algumas experimentações com um programa chamado Audacity, que conheceu no curso de formação, oferecido pela diretoria regional de educação. Esse programa oferece recursos para gravação e edição de material em áudio. As gravações eram feitas no computador que passou a fazer parte do cotidiano da turma.

Até que um dia, a professora fez uma roda de conversa só para perguntar para as crianças o que elas entendiam por Rádio. Cada criança deu sua opinião, expôs seus pontos de vista sobre o que é e para quê serve esse equipamento. A partir disso, a professora começou uma sequência de atividades para que as crianças ampliassem um pouco mais o repertório sobre o assunto e passassem a pensar em aproveitar os momentos de gravação para registrar suas ideias, emoções, sonhos, medos, fantasias, músicas, entre outros.

Segue abaixo a sequência de trabalho, feita pela professora, para o desenvolvimento do projeto de rádio com as crianças:

1. Ouvir trechos de programação de rádio
2. Gravações espontâneas de narrações ou cantigas.
3. Roda de conversa para combinar o que a turma vai querer gravar, o conteúdo da programação” (Reunião de Pauta)
4. Professora digita as ideias das crianças
5. Gravações livres dos conteúdos previstos na pauta
6. Roda de conversa, com o uso computador : a professora coloca os arquivos de som e as crianças, observando os registros gráficos, do Audacity, mostram o que deve permanecer ou sair da gravação. Procedimento de revisão constante.
7. Sentados, na sala, na hora da entrada ou na hora do lanche/almoço, as crianças ouvem toda a programação que eles gravaram.

Todos os dias o rádio da professora é usado para acompanhar algumas músicas preferidas. A professora já havia preparado uma gravação de alguns trechos da programação de algumas emissoras, em CD, para que eles pudessem conhecer alguns tipos de emissora e de programação. Ao longo de uma semana, foram apresentados trechos de entrevista, notícias, uma pessoa contando um

‘causo’, trechos de bandas de músicos tocando, uma programação infantil, radialistas apresentando a programação, exemplos de vinhetas. A cada trecho gravado e apresentado às crianças, era questionado sobre as características. Tudo era listado em papel Kraft para fazer a comparação entre as gravações.

Depois da primeira audição, a professora falou uma coisa que não havia planejado, mas que poderia ser propício: se fariam a rádio, ela precisava ter um nome. Então, algumas crianças falaram o nome de algumas rádios que conheciam. Foi proposto que pensassem e falassem no dia seguinte. Contudo, no dia seguinte a professora havia esquecido daquilo que pediu sem ter planejado, mas um aluno a fez lembrar, depois de ouvir o trecho gravado para aquele dia. Ele deu a sugestão dele e, então, as outras crianças deram outras ideias. Os nomes foram colocados em votação e duas propostas de nome ficaram quase empatadas: Rádio Piolho (de acordo com as crianças, o piolho ‘tá na cabeça de todos) e Rádio Jacaré Fm (porque a turma havia passado grande parte do ano falando sobre seres rastejantes e, em especial, sobre muitos tipos de jacarés). No final do segundo turno de votação, quase a turma toda votou para o nome “Rádio Jacaré FM”. Pronto! A Rádio já tinha um nome! Neste mesmo dia, com o computador na sala de aula, foi usado um Software Livre, permitido para o uso nas escolas municipais de São Paulo, chamado “Audacity. As crianças já tinham visto em outro momento. Só que desta vez foi pedido que eles falassem ao microfone, observando o comportamento de um registro azul que ia aparecendo na tela do monitor (que se altera conforme a intensidade, o volume e a altura da voz). Foi então que descobriram que quando falavam muito alto o registro ficava “grandão e gordo” e quando falavam baixinho o registro ficava “pequeno e fininho”. Depois que todos experimentaram, algumas crianças falaram que era legal falar muito alto porque o desenho ficava mais “gordo”, outras falaram que quando fica quieto perto do microfone, o desenho é só uma linha fininha. O aluno M. falou que tinha aprendido como fazer para gravar naquele programa. Ele havia ficado observando como a professora fazia com o mouse enquanto as crianças começavam e terminavam a gravação. Ele mostrou corretamente. Foi perguntado, na frente de todos os colegas da turma, como ele tinha feito para descobrir como começava a gravar e como parava a gravação (já que eles crianças de 4 e 5 anos e não sabem ler). Ele disse que era muito fácil porque era igual no rádio da casa dele: onde tinha um triângulo era para ouvir, onde tinha um quadrado era para parar e onde tinha uma bolinha era pra começar a

gravar. Algumas crianças levantaram para testar essa ideia do Matheus e viram que funcionava. O aluno R percebeu o que o M. falava e disse que era parecido com a câmera fotográfica da professora. E ele tinha razão. Além de aprenderem alguns símbolos presentes em recursos tecnológicos, eles estavam fazendo associações importantes, o que facilitou, inclusive, o descobrimento de como funciona a câmera filmadora digital e o gravador de voz. No dia seguinte, foram usadas a lista de coisas que as crianças diziam saber sobre o rádio e as listas que foram feitas nas audições, para começar a gravar a primeira “programação”. As crianças sugeriam o que queriam gravar para aparecer na “Rádio Jacaré FM”. Nessa primeira gravação “oficial”, eles quiseram gravar os colegas contando histórias. No dia seguinte, depois que ouviram algumas vinhetas de rádio, foi proposto que gravassem uma vinheta também. Foi o aluno J. quem fez a narração da primeira vinheta.

As crianças começaram a ficar eufóricas: já tinham algumas músicas gravadas, as narrativas do dia das crianças, histórias. Quando ouviram tudo, houve reclamação. A aluna S. disse “está tudo bagunçado, prô!”. Então, a professora lançou o desafio para a turma: “Vocês vão me ajudar a organizar tudo para ficar parecendo uma programação de rádio de verdade?”. A resposta foi quase em uníssono: “Sim!”. A professora já havia planejado que eles ajudariam na edição. Então, foi proposto para que isso fosse feito num outro momento.

A atenção das crianças se dispersa com muita facilidade em atividades só de escuta. Por isso, para cada dia de trabalho, foi reservado cerca de 20 a 30 minutos. Para as crianças ajudarem a “editar” o que era gravado, era escolhido um trecho de gravação por dia, e projetado no “telão” da escola, usando o computador e uma caixa amplificadora de som, para que todos acompanhassem.

Nos registros feitos pelo Software Audacity, elas apontavam no telão onde havia muito desenho em linha, que diziam que era muito tempo sem ninguém falar nada, e os desenhos mais “gordos”, porque eram muito altos e, como disseram, ‘irritantes’. Todo esse processo de sentar para decidir o que gravar, escolher e realizar a gravação e parar um momento para editar foi repetido inúmeras vezes.

Um dia que merece destaque foi o da gravação da primeira Previsão Astrológica dos “Signos”. A aluna E. chegou, naquele dia, falando que era ela que ia fazer os tais “signos”. Ela começou se apresentando dentro da linguagem própria do rádio, como se seus ouvintes realmente estivessem ali, do outro lado do computador. Foi surpreendente. Mas, ela titubeou quando percebeu que não sabia o

nome de todos os signos. Daí a professora ajudou: “Que tal a gente olhar no jornal?” A escola recebia quase diariamente um exemplar de jornal impresso e a professora mostrou para ela e pra turma onde ficava a sessão de horóscopo. Foi sugerido que a professora falasse o nome do Signo e ela falaria a previsão para o dia. A aluna E. aceitou.

Durante algumas etapas aqui descritas, alguns alunos eram os responsáveis por registrar com a máquina fotográfica. No final do ano, tais fotos compuseram um vídeo que as crianças levaram para casa como uma recordação memorial. Após diversas repetições do processo de gravação da programação, finalizamos em quinze dias a primeira programação, que estreou no dia da Mostra Cultural da Escola. As programações são ouvidas na sala de aula, durante as brincadeiras livres ou mesmo durante algumas atividades dirigidas. Para a estreia, as crianças e algumas mães participaram da produção de um “estúdio”, apresentado na Mostra Cultural da Escola. Foi construído com sucata com diversos materiais reaproveitáveis.

A escolha de percursos para um Projeto é um momento partilhado com os alunos. Entretanto a professora percebe que é necessária sua participação “estratégica” na eleição dos conteúdos a serem trabalhados e experiências significativas para o pleno desenvolvimento das atividades e experimentações das crianças.

Experimentar coisas novas com as crianças pequenas proporciona uma gama de possibilidades exploratórias que pode surpreender. As crianças usam as linguagens durante toda a brincadeira, especialmente por estarem numa fase de seu desenvolvimento em que o mundo simbólico toma a maior parte do tempo. O faz-de-conta é o que dá a tônica das brincadeiras. Apresentar recursos midiáticos, de tecnologia digital da informação é oferecer um recurso a mais nesse terreno das representações, no qual as crianças estão imersas. Não há novidade. As crianças que estão na escola de educação infantil hoje, e que tem seus 4 e 5 anos, já nasceram sob os flashes das máquinas fotográficas digitais que seus pais tiveram acesso. O mundo dos discos compactos (CD) e discos de vídeo digital (DVD) está à mão delas. Os celulares são amplamente utilizados por seus familiares, os videogames estão circulando comumente. A internet e suas linguagens e redes sociais são assuntos corriqueiros, sendo fonte de informação e entretenimento para

a família. Por isso, as linguagens midiáticas podem oferecer caminhos e possibilidades de trabalho que são próximos aos interesses das crianças.

As crianças, hoje, não têm necessidade de que elementos robóticos ou instrumentos digitais poluam seu “ecossistema educativo”. A maior necessidade de pensar um currículo para a educação infantil é que os professores compreendam que as crianças estão num mundo de linguagens, um mundo humano, em que códigos, regras, toda uma sintaxe linguística pode ser descoberta. E no terreno das descobertas mora a aprendizagem.

Comunicação e informação, independente da característica da tecnologia – digital ou não – a ser utilizada, devem ser dois fatores importantes para se pensar um novo currículo para a educação infantil. É na comunicação que se ouve o outro e se permite que sua voz encontre caminhos de construção identitária e caminhos de transformação. A educação transformadora, mediada pela dialogicidade e a informação, tende a ser o foco da formação humana, na escola, para fora da escola. A escola não pode continuar a ser um fim em si mesma: ela acontece no mundo, num espaço e tempo históricos. A escola acontece fora dos seus muros, a escola é levada para a casa dos alunos, para outras instituições.

Bibliografia Consultada:

Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. **Mídias no universo infantil: um diálogo possível** / Secretaria Municipal de Educação – São Paulo : SME/DOT, 2008.

WEFFORT, Madalena F. et al. **Observação, registro, reflexão**: Instrumentos metodológicos I. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996 (pp.13-38). (Série Seminários)