

SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DOS AUDIOVISUAIS E SEMIÓTICA NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM

Débora Oliveira da Silva¹
Andreia Macena da Silva²
Luana Eliziário Rosa da Silva³
Flávia Magalhães Freire⁴
Leandro Vasconcelos Baptista⁵

RESUMO

O presente artigo tem como finalidade, compreender a sociedade da informação e a interatividade do ambiente virtual de aprendizagem para o processo de ensino aprendizagem. Trata-se de um estudo bibliográfico que apresenta um breve relato sobre a sociedade da informação, o ambiente virtual de aprendizagem e o uso de audiovisuais em prol da construção do conhecimento. Desse modo a metodologia escolhida para elaboração deste, trata-se do tipo bibliográfica exploratória descritiva. Partindo desse tema atual e fundamental para o ensino do novo cenário mundial, buscou-se analisar o ambiente virtual de aprendizagem e o uso dos audiovisuais para uma aprendizagem no processo de ensino e detalhar a sociedade da informação. A educação vem sendo, ao longo dos tempos, um tema de intensos debates e discussões que necessita de uma reflexão constante da avaliação do processo de ensino. Observa-se uma importância em se tratar desse assunto, na aquisição de outras linguagens que possibilitem novas buscas por informações, já que é à base de um ensino contínuo progressista e tecnológico, para que assim, os alunos encontrem meios que os tornem autônomos na construção do próprio saber para um verdadeiro aprendizado.

Palavras-chave: Sociedade da Informação; Aprendizagem; Semiótica; Tecnologia; AVA.

INFORMATION SOCIETY: THE IMPORTANCE OF AUDIOVISUALS AND SEMIOTICS IN THE TEACHING AND LEARNING PROCESS

ABSTRACT

This article aims to understand the information society and interactivity of the virtual learning environment for the teaching-learning process. This is a bibliographic study that presents a brief report on the information society, the virtual learning environment and the use of audiovisuals in order to build knowledge. Thus, the methodology chosen for its elaboration is a descriptive exploratory bibliographic type. Starting from this current and fundamental theme for the teaching of the new world scenario, we sought to analyze the virtual learning environment and the use of audiovisuals for learning in the teaching process and to detail the information society. Education has been, over time, a subject of intense debates and discussions that needs constant reflection in the evaluation of the teaching process. It is observed an importance in dealing with this subject, in the acquisition of other languages that enable new searches for information, since it is based on continuous and progressive and technological teaching, so that the students find ways to make them autonomous in the construction from knowledge itself to true learning.

Keywords: Information Society; Learning; Semiotics, Technology; VLE.

Recebido em 17 de junho de 2021. Aprovado em 23 de agosto de 2021.

¹ Graduada em Pedagogia e Especialista em Gestão de Pessoas e Coaching – UniAraguaia debora.silva@uniaraguaia.edu.br

² Graduada em Pedagogia, Especialista em Psicopedagogia (institucional e Clínica) e em Educação a Distância – UniAraguaia andreia.silva@uniaraguaia.edu.br

³ Graduada em Pedagogia e Administração e Especialista em Alfabetização e Letramento – UniAraguaia luana.silva@uniaraguaia.edu.br

⁴ Graduada em Relações Internacionais e em História, Especialista em Docência no Ensino Superior e Mestra em Educação – UniAraguaia flavia.freire@uniaraguaia.edu.br

⁵ Graduado em Ciências Biológicas e Mestre em Educação em Ciências e Matemática e doutorando em Educação em Ciências e Matemática – UniAraguaia leandro@uniaraguaia.edu.br

INTRODUÇÃO

A sociedade está em constante transfiguração, e nos meios laboral e educacional não é diferente. Desta maneira, o ponto de partida para elaboração deste artigo, baseia-se em questionamentos e apontamentos discutidos concomitantemente aos segmentos de trabalho e estudo em Educação Superior. O objetivo é expor brevemente, por meio de um percurso histórico, fatores que contribuíram para que a chamada sociedade da informação interferisse diretamente no meio educacional. A questão gira em torno da reflexão: o que podemos perceber no meio educacional em relação a métodos e técnicas de ensino aprendizado mediados pelo uso das tecnologias?

Inicialmente, refletindo sobre as ambiguidades e as novas perspectivas quanto à sociedade da informação, questiona-se de que modo essa transição se deu com o passar dos anos? Por apontamentos quanto à sociedade da informação, optou-se por pesquisar e estruturar de forma integrativa temas que englobam: ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) em prol da construção do conhecimento e aprendizagem pelo audiovisual - semioses para o processo de ensino e aprendizagem.

Diante do exposto, a escolha para elaboração deste artigo, adota características de cunho bibliográfico descritivo exploratório. Segundo Gil (2002), a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Conseqüentemente, o aporte teórico que serviu de base para fundamentar as reflexões sob o tema aqui elencado, utilizou-se como base referencial os seguintes autores: Werthein (2000), Maciel (2018), Pereira, Schmitt e Dias (2018), Carneiro (2013), Ferreira (2010), entre outros.

Ambiguidade, Novas Perspectivas e a Sociedade da Informação

Sociedade da informação é um conceito que foi criado com o intuito de substituir o conceito de sociedade pós-industrial. Segundo Werthein (2000), o termo sociedade da informação é visto no meio acadêmico como jargão, na tentativa de simplificar o seu real significado. O autor retrata ainda, a importância dessa sociedade da informação em interferir no crescimento pessoal e profissional do cidadão. Tal crescimento se dá em função das melhores possibilidades no meio profissional, uma vez que o sujeito, ao conhecer e desenvolver suas habilidades com uso dos aparatos tecnológicos, busca se capacitar cada vez mais através de cursos (profissionalizantes, técnicos, superior etc.) e seu crescimento pessoal quanto aos novos saberes adquiridos, tende a favorecer sua qualidade de vida, impactando diretamente no âmbito financeiro e na vida pessoal. “Uma reflexão crítica que permita compreender as presentes transformações sociais e avaliar suas implicações com base em critérios definidos” (WERTHEIN, 2000, p.71). Desse modo, permite a integração de critérios socioculturais e éticos aos econômicos e políticos.

A necessidade de propor interações voltadas para o ensino com o uso das tecnologias se tornam chaves de acesso fundamentais para o bom desenvolvimento da sociedade da informação.

As transformações em direção à sociedade da informação, em estágio avançado nos países industrializados, constituem uma tendência dominante mesmo para economias menos industrializadas e definem um novo paradigma, o da tecnologia da informação, que expressa a essência da presente transformação tecnológica em suas relações com a economia e a sociedade (WERTHEIN, 2000, p.71).

Perante o exposto, percebe-se um novo paradigma, o das tecnologias de informação, que vai expressar a essência da transformação tecnológica nas relações com a sociedade,

economia e o meio ambiente. Estas tecnologias trazem consigo características como: informação como matéria-prima; alta penetrabilidade; predomínio da lógica de redes; flexibilidade; crescente convergência. Para Werthein (2000), estes são alguns aspectos que podem se configurar como centrais nessa assim entendida nova sociedade marcada pelo uso e dependência intensiva dos recursos provenientes das tecnologias da informação e comunicação (TIC).

Werthein, (2000, p. 72) reproduz em seu artigo um comentário de Castells, que diz:

É provável que o fato da constituição desse paradigma ter ocorrido nos EUA e, em certa medida, na Califórnia e nos anos 70, tenha tido grandes consequências para as formas e a evolução das novas tecnologias da informação. Por exemplo, apesar do papel decisivo do financiamento militar e dos mercados nos primeiros estágios da indústria eletrônica, da década de 40 à de 60, o grande progresso tecnológico que se deu no início dos anos 70 pode, de certa forma, ser relacionado à cultura da liberdade, inovação individual e iniciativa empreendedora oriunda da cultura dos campi norte-americanos da década de 60... Meio inconscientemente, a revolução da tecnologia da informação difundiu pela cultura mais significativa de nossas sociedades o espírito libertário dos movimentos dos anos 60. (WERTHEIN, 2000, p.72)

Essa transformação chega de entrada impetuosa com um grande movimento revolucionário na história, onde o mundo passou a conviver com grandes mudanças tecnológicas, avanços e melhorias do que havia antes. Assim a sociedade tem contribuído ativamente, no decorrer da história, tanto com a promoção quanto no desenvolvimento do conhecimento tecnológico e suas aplicações, com resultados práticos e visíveis em novos produtos, serviços e processos, principalmente no que se refere às tecnologias digitais de informação e comunicação.

O avanço tecnológico no novo paradigma foi em grande parte o resultado da ação do Estado e é o Estado que está à frente de iniciativas que visam ao desenvolvimento da “sociedade da informação” nas nações industrializadas e em muitas daquelas que ainda estão longe de ter esgotado as potencialidades do paradigma industrial (WERTHEIN, p. 73, 2000).

Ou seja, a disseminação das novas tecnologias da informação e a remodelação do capitalismo geridas pelo Estado retratam diretamente o processamento de transformação social e deixa visíveis as desigualdades de renda e desenvolvimento industrial entre as populações e grupos da sociedade (WERTHEIN, 2000).

Não se pode negar que essa nova perspectiva, possibilitou a integração do processo ensino e aprendizagem de modo colaborativo, contínuo, individual. A percepção do que é aprendizagem passa a ser exercida em vários níveis, sendo o organizacional sua aplicação de maior relevância na reestruturação capitalista, visando um conhecimento técnico para o processo de produção. Evidentemente, a versatilidade também justifica as expectativas de constante adaptação de trabalhadores e consumidores, produtores e usuários, o que coloca o ininterrupto aperfeiçoamento intelectual e técnico como exigência da sociedade da informação, sobrepondo o aprender a fazer.

No âmbito educacional dos países em desenvolvimento, pareceres acerca de investimentos para a integração da informática e da telemática requerem do mesmo modo, riscos e desafios. Será importante discernir a atribuição que essas novas tecnologias conseguem desempenhar no andamento do desenvolvimento educacional e, por conseguinte, resolver como utilizá-las de maneira a oportunizar uma concreta aceleração do processo rumo à educação para todos, ao decorrer da vida, com qualidade e garantia de diversidade (WERTHEIN, 2000).

As TIC constituem, hoje, parte de um vasto instrumento historicamente impulsionado para a educação e aprendizagem. Compete a cada sociedade determinar que constituição do conjunto de tecnologias educacionais instigar para alcançar seus propósitos de desenvolvimento. Aos países em desenvolvimento, então, cabem compreender o papel dessa tecnologia e sua utilização de forma a aperfeiçoar os resultados educacionais qualitativos, principalmente, em cada país.

Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) Em Prol da Construção do Conhecimento

O avanço e os desenvolvimentos tecnológicos datados da segunda metade do século XX, impeliram e estão modificando a forma de ensinar e de aprender. Nesta conjuntura, a demanda educativa deixou de ser exclusiva para apenas a faixa etária que frequenta escolas e universidades. A esse público, incluem-se todas as pessoas que precisam estar constantemente atualizados no mercado de trabalho competitivo e ativos na sociedade (MACIEL, 2018).

Entendimentos sobre o espaço, tempo e trabalho docente são lembrados quando a temática é educação a distância e uso de tecnologias. Estas questões não podem estar desvinculadas da análise sobre o emprego de ambientes que contribuem nos processos educacionais, os quais admitem, entre outros mecanismos de aprendizagem, o compartilhamento de conteúdos, a aplicação de atividades, a comunicação e interação entre os indivíduos envolvidos.

Denominados como Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), esses “espaços” virtuais oportunizam uma educação intermediada por TIC, que, no tempo das pessoas envolvidas nos processos de ensino, aprendizagem e avaliação (sobretudo coordenadores, professores, tutores e alunos), possibilitam-lhes a busca por conhecimentos, formação e capacitação (MACIEL, 2018).

Os AVA são plataformas virtuais que exibem interfaces de comunicação e informação para mediação e desenvolvimento de tarefas, da qual podem ser utilizados em atividades presenciais, que possibilita ampliar as interações para além da sala de aula; em atividades semipresenciais e nas atividades à distância, provendo suporte para a comunicação e troca de informações e interação entre os participantes.

Pereira, Schmitt e Dias (2018, p.4) dizem que:

Em termos conceituais, os AVA consistem em mídias que utilizam o ciberespaço para veicular conteúdos e permitir interação entre os atores do processo educativo. Porém, a qualidade do processo educativo depende do envolvimento do aprendiz, da proposta pedagógica, dos materiais veiculados, da estrutura e qualidade de professores, tutores, monitores e equipe técnica, assim como das ferramentas e recursos tecnológicos utilizados no ambiente. (PEREIRA; SCHMITT; DIAS, 2018).

Assim, na educação à distância o discente tem como principais instrumentos mediadores o material didático, a tecnologia, por exemplo, ferramentas de chat, fóruns, portfólio, mural, entre outros. Conseqüentemente, o design do material consiste em um dos aspectos primordiais para a qualidade e o sucesso do processo de ensino-aprendizagem em um AVA. Dessa maneira, o conjunto dos elementos como tecnologia, interação, cooperação e colaboração entre estudantes, docentes e tutores cooperam para a efetividade do curso e, portanto, da aprendizagem.

Esses ambientes oportunizam recursos para acomodar uma vasta parte dos materiais didáticos nos mais distintos formatos, podendo ser criados na forma escrita, hipertextual, oral ou audiovisual. Estes podem ser trabalhados conjuntamente por uma grande equipe e por grupos pequenos, onde todos os envolvidos têm que acompanhar a elaboração, organização do material

com a finalidade de fazer maior uso das competências e características de cada recurso tecnológico.

Pereira, Schmitt e Dias (2018) ressaltam que:

O uso de várias mídias, como vídeo, áudio, gráficos e textos, apresenta inúmeras vantagens: (a) promove o desenvolvimento de habilidades e a formação de conceitos; (b) possibilita múltiplas modalidades de aprendizagem; (c) aumenta a interatividade; (d) faculta a individualidade - o estudante pode administrar seu tempo; (e) permite aos estudantes compreenderem melhor o conteúdo, pois utiliza gráficos, quadros e esquemas e não apenas textos; (f) facilita a aprendizagem através das palavras utilizadas, simultaneamente, com os gráficos, as tabelas ou os quadros e (g) ajuda no aprendizado, pois utiliza animação e narração audível que é mais consistente do que animação e texto na tela (PEREIRA; SCHMITT; DIAS, 2018, p.16).

É importante salientar que a construção, o desenvolvimento ou a customização de um AVA e a sua área de interação, devem contemplar aspectos pedagógicos, funcionais, ergonômicos e estéticos para que, desse modo, o público-alvo seja melhor alcançado, seja pela dinamicidade ou pela aparência. Ao que tange as funcionalidades do AVA pela própria dinâmica da plataforma, é propiciar ao aluno que seja protagonista na construção da aprendizagem por meio das interações, assim terá autonomia na construção do próprio conhecimento.

Portanto, após uma breve explanação referente à tecnologia da informação associada aos AVA, se faz necessário elencar a esse ambiente de aprendizagem o tema que será abordado a seguir, que trata a aprendizagem pelo audiovisual, e semioses nesse contexto de construção do conhecimento.

Aprendizagem pelo Audiovisual - Semioses Para o Processo de Ensino e Aprendizagem

Para melhor compreensão do elo indissociável entre aprendizagem pelo audiovisual e semioses no processo de ensino e aprendizagem, serão apresentados os seus significados. Charles S. Peirce (1839-1914), o autor da teoria da representação, define semiose, semiologia e/ou semiótica como representações, que levam em conta os signos sob todas as formas e manifestações que assumem (linguísticas ou não), enfatizando a propriedade de convertibilidade recíproca entre os sistemas significantes que as integram. (PEIRCE, 1839-1914, apud MARTINS, 2015).

A palavra semiótica em sua origem do grego, que quer dizer “*semeion*” que caracteriza signo, cujo conhecimento revela as formas como o sujeito dá significado a tudo que o rodeia. Carneiro (2013) cita como incipiente ainda o campo de pesquisa referente a essa temática, fato que o torna vivido e faz com que se mantenha em constantes indagações, promovendo cada vez mais pesquisas a seu respeito.

Ainda referente à semiologia, podemos encontrar no Dicionário Online⁶, a definição como “a ciência que analisa todos os sistemas de comunicação presentes numa sociedade”.

Em linhas gerais, Carneiro (2013) discute que semiótica é o estudo da construção de significados, símbolos e signos e nessa perspectiva que, ao aliar elemento audiovisual nesse processo de construção do saber, torna o aprendizado com maior fluidez e significado. Carneiro (2013, p.2) diz que “a leitura de mundo pelo caminho da semiótica pode utilizar de estratégias que levam à aquisição de outras linguagens que possibilitem novas informações, releitura de textos, verbais e não verbais”. Para ele, à luz dos estudos acerca da semiótica aplicada à

⁶ <https://www.dicio.com.br/semiologica/>

educação se dá por meios de instrumentalizar e criar metodologias para favorecer a compreensão dos signos e seus significados em meio à chamada sociedade da informação.

Enquanto ciência, a semiótica, embora seja abordada há anos no meio educacional, no que tange à formação dos professores, ainda é recente, relata Carneiro (2013). Sua contribuição em decodificar códigos de comunicação e linguagem se faz presente na sociedade contemporânea. O autor (2013), afirma que “ela é uma importante ferramenta de leitura crítica, pois possibilita utilizar de estratégias que levem à aquisição de novas linguagens e informações, releitura de textos, entendimento de textos verbais e não verbais” (CARNEIRO, 2013, p. 5). Diante do exposto, percebe-se que o ato de apreender se dá por meio da interação dos sujeitos com seus pares e elementos que o rodeiam. Nesse processo percebemos a importância dos conceitos semióticos envolvidos no processo da construção do conhecimento.

Ainda sobre essa ideia do aprendizado ligado à interpretação de signos, Machado (2003) expõe que,

Onde quer que haja língua, linguagem, comunicação, haverá signos reivindicando entendimento. Isso quer dizer que haverá problemas semióticos à espera de análise. Por ser o maior manancial de linguagens, a própria vida se oferece como um grande problema semiótico” (MACHADO apud CARNEIRO, 2013, p. 15).

Nesse sentido o ato de decodificar o mundo e ressignificar novos saberes por meio da comunicação é que trazemos à tona a importância em utilizar como instrumentos estéticos, visuais elementos pedagógicos que torne atrativo aos discentes ingressar e permanecer estudando de forma contínua.

De acordo com Ferreira (2010), em virtude da sociedade regida por uma cultura tecnológica e audiovisual fica evidente a necessidade do emprego dessas tecnologias e aparatos na formação acadêmica, sendo assim, a tecnologia assume dupla função. “Permite por um lado enquadrar o sistema de ensino nas exigências da nova sociedade, e por outro, criar um ambiente mais próximo do cotidiano dos alunos, tornando a sala de aula num local com um ambiente mais motivador” (FERREIRA, 2010, p.1)

Além de adequar as novas tendências, vale ressaltar outro fator importante, as exigências do mundo laboral ao que tange o mercado de trabalho. Nessa perspectiva o uso das TIC no meio educacional se faz necessário para desenvolver essa habilidade, para que o aluno esteja preparado e mais qualificado ao mercado, garantindo mais oportunidades e inserção no mercado de trabalho, que muitas vezes limita o recém-formado por pouca experiência. O recurso audiovisual é uma dessas ferramentas. Ferreira (2010, p. 1) aponta:

Cinema, série televisiva, documentário, na cabeça dos alunos, significa descanso e não “aula”, o que modifica a postura, as expectativas em relação ao seu uso. O professor pode aproveitar essa expectativa positiva para atrair o aluno para a temática que irá ser abordada na aula, fornecendo um fator acrescido de motivação (FERREIRA, 2010, p.1)

A importância de conectar-se com o aluno é imprescindível. Trabalhar o visual trabalha as informações de maneira mais significativas, principalmente em mundo que as instruções não vêm mais em folhas e letras miúdas, mas sim em vídeos explicativos com produções cada vez mais interativas. É onde entra mais um fator positivo da educação mediada por TIC, se souber ser utilizada.

Benjamin (1994, p.186, *apud* PINHEIRO, 2011), retoma aos anos 30 para fazer um alerta a sociedade quanto a percepção da realidade, fazendo um comparativo entre cinema e teatro referente à reprodutibilidade técnica da imagem. Nessa perspectiva, a relação com a

imagem por meio do teatro é preservar a ilusão visual enquanto o cinema tal fator é visto como elemento final do produto (PINHEIRO,2011).

As gravações precisam ser analisadas e assim fazer levantamentos de melhorias e adaptações para que sejam cada vez mais interativas, fazendo com que o público-alvo seja atingido.

A aula à distância está sendo mediada por câmeras e microfones, ou seja, pelas ferramentas do cinema e da TV, mas quase sempre usa a linguagem da aula tradicional, que é a mesma do teatro. [...] É algo novo, cuja linguagem está sendo estabelecida agora. Mas já temos algumas certezas: as aulas melhores são aquelas que têm movimento, ação, que sabem romper a monotonia. Precisamos de mais tons, de uma dinâmica inovadora, a ser obtida de diversas maneiras: pelo movimento físico do professor, movimento das câmeras, cortes para enquadramentos diferentes, interatividade com os alunos distantes (no caso de transmissão ao vivo), e, principalmente, pelo uso de recursos audiovisuais que respeitem a especificidade do meio que está sendo usado.” (GERBASE, 2006, p.5)

A educação a distância precisa ser cada vez mais próxima do estudante, encontrar soluções que atenuem a distância física é essencial. São inúmeros recursos a utilizar, é preciso aprender a trabalhar com eles.

Ferreira (2010), ressalta a importância do audiovisual no processo formativo, é por meio do experimentar, sentir, visualizar é que o sujeito passa a ter consciência de si e do espaço a sua volta. O recurso audiovisual é mediático, possibilita conhecer texturas, sensações, situações, cores, sons, relações espaciais, multi recortes da realidade. Desse modo, é um instrumento a ser utilizado de forma interdisciplinar.

Em suma, Hack (2007), diz que a mediação multimidiática ou midiatização do conhecimento será entendida como múltiplas formas de apresentação dos conteúdos previamente selecionados e elaborados, através da construção de mensagens mais proveitosas do processo comunicacional, que permitem ao usuário realizar sua aprendizagem de modo autônomo e independente.

Em todos os processos de mudanças sempre há algumas dificuldades, na educação à distância não poderia ser diferente. Gerbase (2007) analisa as dificuldades de criar e produzir material didático audiovisual de boa qualidade para o crescente mercado de EAD e sugere algumas estratégias que passam pela adequação deste material. Dentre essas estratégias estão o conhecimento do aluno para quem vai lecionar, relação próxima entre o professor e alunos e aquisição de outras linguagens que possibilitem novas informações acerca do conhecimento. Assim, ainda há muito o que caminhar no processo da incorporação de tecnologias no processo educacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Partindo das possibilidades provenientes da ação tecnológica no meio educacional e as temáticas aqui brevemente contextualizadas, com a pretensão de elencar sociedade da informação, educação e ambientes virtuais de aprendizagem aos elementos que contribuem para o desenvolvimento intelectual dos discentes, seja por meio das interações mediadas pelo uso das tecnologias, é que percebemos a importância da comunicação nesse processo.

Assim, retomamos ao objetivo da elaboração deste artigo e ao buscar compreender o contexto desse novo paradigma educacional e tecnológico e que, ao final, permite afirmar que deve-se ampliar as pesquisas de forma a aprofundar as discussões a esse respeito, buscando novas técnicas e metodologias que contemplem o maior público, seja por meio de uso de

aparatos tecnológicos associados a procedimentos didático-pedagógicos que propiciem aos alunos meios que os tornem cada vez mais autônomos na construção do saber.

Por fim, partindo das inquietações que antecederam a elaboração deste artigo, o que podemos perceber no meio educacional em relação a métodos e técnicas de ensino aprendizado mediados pelo uso das tecnologias e o papel do audiovisual e semiose no processo de ensino e aprendizagem é que fica evidente o papel do docente nos ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) como por exemplo, promover interações, estimular o discente a se tornar um sujeito com hábitos de pesquisador, ou seja, leitor crítico, capaz de questionar e sempre buscar solucionar problemas, isto é, ser o mediador no processo. Assim, o trabalho docente bem direcionado nos ambientes virtuais possibilita com que o discente seja autônomo, gestor do seu próprio tempo para dedicar a sua formação acadêmica. Logo, deve-se pensar a aprendizagem com foco na lógica dos objetivos que contemplam a aquisição do saber e que sujeito quer formar para a sociedade, do contrário o uso dos recursos tecnológicos no processo do ensino e aprendizagem fica fadado ao fracasso.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, V. M. S.; FRANCO, P. A. A. **Orientações para a normalização de trabalhos acadêmicos em 2021**. SIBi UFG. <Disponível em: file:///C:/Users/Computer/Downloads/01%20curso%20abnt%202020%20(2).pdf.> acesso em: 07 abr. 2021.
- CARNEIRO, Maria Kulcheski. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**: Produções Didático-Pedagógicas. 2013. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uepg_ped_pdp_maria_kulcheski_carneiro.pdf>. Acesso em 26 mar. 2021.
- FERREIRA, E. C. **O Uso dos Audiovisuais como Recurso Didático**. 2010. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/55002/2/tesemesteuricoferreira000123322.pdf>> . Acesso em: 27 mar. 2021.
- GERBASE, C. **Desafios na construção de uma estética audiovisual para educação à distância (EAD)**. 2006. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14969>> Acesso em: 24 mar.2021.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. - 4. Ed. - São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: <http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil_como_elaborar_projeto_de_pesquisa.pdf>. Acesso em: 08 abr. 2021.
- HACK, J.R. **Audiovisual e educação a distância**. 2007. Disponível em: <www.hack.cce.prof.usfc.br/wp-content/uploads/2010/01/Adeb.2007.pdf> Acesso em: 24 mar. 2021.
- MACIEL, C. (org). **Educação a Distância: ambientes virtuais de aprendizagem**. Cuiabá: Ed. UFMT, 2018. Disponível em <https://setec.ufmt.br/ri/bitstream/1/31/1/Educa%C3%A7%C3%A3o%20a%20dist%C3%A2ncia_ambientes%20virtuais%20de%20aprendizagem.pdf>. Acesso em: 24 mar.2021.
- MARTINS, W.A. **Semiótica de Charles Peirce: O ícone e a primeiridade**. 2015. Disponível em: <<http://fajopa.com/contemplacao/index.php/contemplacao/article/viewFile/93/95>> Acesso em: 01 mai. 2021.
- PEIRCE, C. S. **Clínica Médica**.1839-1914. Disponível em:<<https://www.dicio.com.br/semiologia/>>. Acesso em: 25 mar. 2021.
- PEREIRA, A. T. C; SCHMITT, V.; DIAS, M. R. Á. C. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. In: BRITO, Ronnie Fagundes. Ambiente Virtual de Aprendizagem em Arquitetura e Design, 2018. Disponível em:<[\(PDF\) Ambiente Virtual de Aprendizagem em Arquitetura e Design \(researchgate.net\)](#)>. Acesso em: 25 mar. 2021.

PINHEIRO, M. M.A **Produção audiovisual como ferramenta de aprendizagem**. Brasília, 2011. Disponível em:<<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1171/2/20839189.pdf>.> Acesso em: 25 mar. 2021.

WERTHEIN, Jorge. **A sociedade da Informação e seus desafios**. Ci. Inf., Brasília, v. 29, n. 2, p. 71-77, maio/ago. 2000. Disponível em <<https://www.scielo.br/pdf/ci/v29n2/a09v29n2.pdf>.> Acesso em: 24 mar. 2021.