

O IMPACTO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Odinei Barpi¹

Ester Aparecida de Mei Mello Vilalva²

Fábio Fornazieri Picão³

José Rogério Linhares⁴

Luciene Alves⁵

Resumo: O sistema educacional vem passando por transformações nos últimos anos e todos os envolvidos nessa área vem se adaptando, os estudantes, o corpo docente das instituições, as famílias e as próprias instituições. O corpo docente vem desenvolvendo seu trabalho sempre disposto a que o aluno tenha acesso a informação, e, desde sempre nunca mede esforços para atingir seu objetivo da melhor forma possível. Pois a todo momento surge nova informação nova tecnologia disponível, e conseqüentemente nova formação e atualização dos profissionais da educação. Nos dias atuais para o estudante não é mais atrativo a forma que se dava o desenvolvimento educacional de outros tempos, pois seus dispositivos móveis são cada vez mais inseparáveis, por isso os professores estão mudando a forma de acessar o interesse do estudante. Como o professor é um eterno pesquisador deve sempre estar atento a quais mídias os estudantes estão tendo mais acessos, para que através da mesma possa fazer com que o aluno desenvolva seu aprendizado da melhor forma e cabe ao professor essa mediação para que o aluno faça um bom uso e tenha o seu desenvolvimento de forma adequada.

Palavras-chave: Tecnologia. Desafio. Mídia.

1 Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: odineibarpi@hotmail.com

2 Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: ester.vilalva@edu.mt.gov.br

3 Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: loganfoz@gmail.com

4 Mestrando em Ciências da Educação pela World University Ecumenical. E-mail: linharesjroger@gmail.com

5 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: lucienealves.snp@gmail.com

Abstract: The educational system has undergone transformations in recent years and everyone involved in this area has been adapting, students, faculty at institutions, families and the institutions themselves. The decent body has been developing its work, always willing to give the student access to information, and, since always, it never measures efforts to achieve its objective in the best possible way. Because at all times, new information, new technology available, and consequently new training and updating of education professionals. Nowadays, for the student, the way that the educational development of other times took place is no longer attractive, because their mobile devices are increasingly inseparable, so teachers are changing the way to access the student's interest. As the teacher is an eternal researcher, he must always be aware of which media students are having more access to, so that through it he can make the student develop his learning in the best way and it is up to the teacher to mediate so that the student makes a good use and develop properly.

Keywords: Technology. Challenge. Media.

Introdução

A sociedade passou por uma transformação acelerada devido às tecnologias digitais de transformação e comunicação, e no cenário educacional, a prática docente também deve ser acompanhada pelo contexto de desenvolvimento tecnológico, uma vez que novas perspectivas e tecnologias são apresentadas à professores, alunos e instituições, exigindo que sejam desenvolvidas novas habilidades no processo de ensino aprendizagem.

Seguindo esse progresso fica a questão, qual a melhor mídia para se trabalhar na educação? As mídias podem influenciar no aprendizado? Como utilizar essa mídia? Qual a mídia que mais está sendo utilizadas pelos estudantes? No entanto cabe ao professor se inteirar destas informações para que seja mediada a construção e desenvolvimento do conhecimento.

Nesse processo, também é necessário um novo perfil do profissional da educação, um professor que tenha mais autonomia e esteja disposto a aprender neste mundo novo e emergente para poder ensinar. A facilidade que encontramos e publicamos informações hoje não garante o conhecimento pois tudo o que é publicado com intuito de realizar o aprendizado deve ser visto e revisto para que o resultado seja o esperado.

O uso de tecnologias digitais da informação e comunicação da

educação também criou demandas para as instituições. Para oferecer oportunidades aos funcionários e alunos é necessário investimento em infraestrutura física e técnica para que possa ser criado ou desenvolvido o contexto que o aluno necessita de forma adequada e utilizando a mídia que o aluno possa ter o acesso para desenvolver o resultado esperado.

O impacto das mídias digitais na educação

Qual a melhor mídia?

Para o desenvolvimento do trabalho docente, professores devem continuar dominando a teoria da ciência e da pedagogia para adicionar a suas práticas docentes existentes aquelas que surgem todos os dias. Segundo (GATTI; BARRETO, 2009) a dinâmica mediada pela utilização das tecnologias e mídias digitais vem promovendo significativas mudanças nas formas das pessoas se relacionarem com as informações e com o conhecimento, por meio ao acesso às redes digitais. Estas transformações apresentam ao contexto escolar novos desafios que necessitam da construção de novas práticas de ensino, novas concepções de educação.

Ao abordar os aspectos relacionados a inserção das ferramentas tecnológicas na sala de aula Moran, (2007) enfatiza que:

Fica evidente, que há um ganho para a educação com a inovação tecnológica em sala de aula para fins didáticos: aumento da concentração, engajamento, afetividade entre os pares, a socialização de estratégias de pensamento, fortalecimento da memória de longo prazo, entre outras possibilidades pedagógicas mais dinâmicas e criativa. “A educação precisa encantar, entusiasmar, seduzir, apontar possibilidades e realizar novos conhecimentos e práticas” (MORAN, 2007, p. 21).

As mídias digitais, assim como as mídias tradicionais, estão presentes em nosso cotidiano. Contudo as mídias digitais ainda não são plenamente utilizadas nos nossos processos de ensino e aprendizagem, no ensino formal. O desafio está na escolha das mídias pelos docentes conforme o contexto e a mensagem que se deseja passar. Diante de tantas possibilidades não basta conhecê-las, é importante testar, utilizando-as em diferentes situações a fim de encontrar o que funciona de forma mais efetiva com seus alunos. Não existem mídias boas ou ruins, existem mídias que podem gerar experiências diferenciadas para os estudantes e uma dessas

experiências está na formação das comunidades virtuais.

Para tal mudança de paradigma, Perrenoud, menciona que:

Supõe-se do professor: A competência de produzir situações-problema 'sob medida', trabalhar com o que está à mão, sem temer o desvio de ferramentas ou de objetos concebidos para outros fins. Para trabalhar com situações-problema, utiliza-se, por exemplo, de preferência softwares didáticos, aplicativos (editores de texto, programas de desenho ou de gestão de arquivos, planilhas e calculadoras) que são os auxiliares diários das mais diversas tarefas intelectuais (1999).

Para definirmos qual é a mídia necessária para determinada aula, primeiro deveremos escolher o tema, definir que tópicos que vamos abordar. Feito isso vamos dividir os tópicos em itens e verificar se a sequência dividida é lógica para pontuarmos o que é essencial em cada um dos itens. Aqui você já tem um ponto de partida após fazer isso, realizará uma apresentação breve inicial com uma pequena história que te conecte com o tema que vai ser apresentado e ao final da explanação teremos os pontos essenciais de forma sintética e resumida. Certamente teremos um objetivo com aquele conteúdo.

Segundo Tarouco et al. (2003) o termo objeto de aprendizagem é aplicado a materiais educacionais construídos para potencializar no processo de aprendizagem em plataformas de ensino, onde são desenvolvidos a partir da aprendizagem baseada no computador e na internet. Os objetivos de aprendizagem reúnem várias mídias como texto, hipertexto, imagens, vídeos, som, animações visando estimular o estudante na busca e construção do conhecimento.

Ao integrar diferentes mídias, busca equilíbrio na combinação de elementos de áudio e vídeo, animações, imagens e textos incorporando uma proposta que levante situações problemas que representem desafios de aprendizagem. Para isso os objetivos de aprendizagem podem ser desenvolvidos em 2 d ou 3D dependendo dos objetivos de aprendizagem que se pretendam alcançar ou das experiências que se espera que o estudante tenha.

Definidas as mídias a serem utilizadas, devem ser desenvolvidos os conteúdos, as atividades, as explicações que atendam o objetivo de aprendizagem, para que independa do professor durante a realização da proposta de aprendizagem pelo estudante.

Uma estratégia de aprendizagem que pode colaborar muito é a

gamificação que consiste em pensar sobre um problema ou atividade do dia a dia e utilizando elementos que possuam jogabilidade alinhados ao tema trabalhado e aos objetivos de aprendizagem. Mas, para que isso ocorra é necessário muito tempo, dedicação e reestruturação constante para que consiga atender seus objetivos. É sempre necessário averiguar o que pode tornar a experiência mais envolvente e eficaz.

Sempre que vai ser desenvolvido um novo conteúdo, antes de começar é necessário fazer um levantamento sobre o que você vai preparar, a quem esse conteúdo está destinado e em quais condições ele será produzido e utilizado. Essa análise inicial influenciará diretamente na escolha do formato e da mídia do conteúdo a ser produzido e por isso demanda um olhar cuidadoso sobre o perfil do estudante, do curso e da instituição. O estudo dos contextos é importante para entender o antes e o depois da utilização dos conteúdos que serão produzidos.

Os conhecimentos que esses estudantes adquiriram antes influenciarão na maneira como eles vão interagir com os conteúdos que serão produzidos agora, como esses estudantes farão uso deste conteúdo depois, e, onde deverão aplicar esse conteúdo depois.

Sempre que vai ser desenvolvido um conteúdo com objetivo educacional deve-se ter a intenção de atrair, engajar e motivar o estudante através de uma abordagem com coerência do tema escolhido, bem como a diversidade do formato das mídias. Nesse contexto da utilização de conteúdos educacionais, consideramos as situações dentro da sala de aula, tudo que diz respeito ao ensino está nas mãos do professor, pois é ele quem compreende a situação em que esses conteúdos serão aplicados.

Segundo Filatro (2015) são apontados 3 modelos de produção de conteúdo com fins educacionais: o modelo artesanal, onde o professor desenvolve seus próprios materiais; o modelo industrial onde a autoria é desenvolvida por vários especialistas que desenvolvem os conteúdos envolvendo mídias digitais; e o modelo pós-industrial onde o conteúdo é desenvolvido em pequenas unidades de curta duração que pode ser distribuída isoladamente ou em blocos.

Como na maioria das vezes o professor produz seu material, vamos considerar a produção de conteúdo artesanal, sempre se deve anteriormente procurar o que o aluno vai encontrar na internet com palavras chaves, e sempre estar atento e atualizado quanto aos tipos de mídias que os estudantes mais estão utilizando ou quais são de seu interesse. Assim que realizado as escolhas dos tipos de mídias a serem utilizadas em cada assunto

que já foi produzido anteriormente por você, é hora de focar na produção.

Quando a mídia utilizada for o áudio deve ser lembrado que é fundamental o ritmo, a melodia e a harmonia. São as oscilações de voz volume e pronúncia, a forma como a leitura é conduzida que fará com que o ouvinte se conecte com o que está sendo falado. Na educação os áudios auxiliam na interpretação dos materiais que geralmente vem somente em formato de texto.

Quando a mídia escolhida for o vídeo algumas orientações devem ser seguidas tais como: dominar o tema sobre o que está sendo falado; ter conexão com a realidade dos estudantes; contar histórias que tragam situações reais ou simuladas; colocar legendas nos vídeos; criar um diálogo com a pessoa que vai assistir o vídeo e usar uma linguagem acessível e natural na forma de falar.

Para realização da gravação utilizar o celular posicionado na horizontal, onde a câmera tem definição muitas vezes melhor do que a câmera do computador. Sempre se certificar de que a câmera está com boa resolução de imagem, pois costumamos dizer que “uma boa imagem vale por mil palavras”, porém a imagem sozinha pode dar inúmeras interpretações. Outro cuidado muito importante é não realizar uma poluição visual. O importante é trazer combinação de texto e imagem com a fala do vídeo que faz com que o estudante se conecte com o objetivo da mensagem que está sendo entregue.

O texto ainda está sendo a principal forma de comunicação, sendo assim sempre é importante trazer algumas histórias para o texto não ser somente no aspecto técnico e fazer com que o aluno perca o foco do conteúdo. Quando escrito devemos ter o cuidado de não usar a palavra escrita como a palavra falado utilizando regionalismos. A escrita é carregada de sinais gráficos e específicos, por isso sua produção é mais complexa em função dos cuidados, deve ser vista e revista muitas vezes para que o objetivo seja atingido.

Considerações finais

Através de um bom e cuidadoso planejamento a tecnologia em sala de aula pode ser muito bem aproveitada e desenvolvida, pois quando utilizamos algo que diferencia cada assunto apresentado com uma mídia que é de interesse do estudante, o mesmo sai da escola com o aprendizado diferenciado e aguardando como será a próxima aula. Como será abordado

o próximo assunto, o que ele verá de novo na matéria seguinte. Portanto a tecnologia tem muito a colaborar em sala de aula tanto para o professor quanto para o aluno, pois todos temos a capacidade de aprender e desenvolver conhecimento tanto mestre como aprendiz.

Referências

GATTI, Bernadete Angelina; BARRETO, Elba Siqueira de Sá. (2009) Professores do Brasil: impasses e desafios. Brasília: UNESCO.

TAROUCO, *et al.* (2014). Objetos de aprendizagem: teoria e prática. CINTED/UFRGS, Porto

Alegre: Editora Evangraf. ISBN: 978-85-7727-643-1. Recuperado de: <http://penta3.ufrgs.br/ObjetosAprendizagem/LivroOA-total.pdf>.

BURKE, Brian. (2015) Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS.

FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. (2015) Produção de Conteúdos Educacionais. São Paulo:

Saraiva.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. (2007) Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. 13. ed. Papirus: Campinas.

PERRENOUD, Phillipe. Formar professores em contextos sociais em mudança: prática reflexiva e participação crítica. In: Revista Brasileira de Educação, n. 12, set-dez. 1999b.