
O USO DAS MÍDIAS DIGITAIS COMO APOIO AO FLUXO DE INFORMAÇÕES: UMA REFLEXÃO DO PROCESSO DIDÁTICO E PEDAGÓGICO

Priscilla Aparecida Santana Bittencourt¹; João Pedro Albino²;

¹ Mestranda da Pós-Graduação em TV Digital da FAAC – UNESP – priscillasant@gmail.com;

² Professor Dr. Departamento de Ciências da Computação - UNESP Bauru - jpalbino@fc.unesp.br;

Grupo de trabalho: Ciência da Computação

Palavras-chave: Mídias digitais; Fluxo de informações; Pedagógico; Tecnologia.

Introdução: Um dos desafios que a sociedade e as instituições de ensino enfrentam atualmente é a falta de conhecimento e treinamento em mídias digitais de toda comunidade acadêmica. Esse pode ser um dos fatores que têm contribuído para a não utilização adequada dos novos recursos tecnológicos disponíveis nas atividades de ensino e aprendizagem. Castells (2006, p.17) afirma que, “O nosso mundo está em processo de transformação estrutural desde a década de 1980 do Século XX. Tal transformação é um processo multidimensional, mas está associado à emergência de um novo paradigma tecnológico, baseado nas tecnologias de comunicação e informação, que teve início nos anos 1960 e que se difundiram de forma desigual por todo o mundo”. Vive-se em um mundo globalizado e altamente competitivo. Portanto, sem dados, informação e conhecimento, é raro obter-se resultados positivos na aplicação dos recursos tecnológicos disponíveis. O rápido desenvolvimento da tecnologia pode ser o motivo que colaborou para as instituições de ensino e, em particular as formas de ensino-aprendizagem, acompanhassem a evolução e disponibilidade tecnológica. Considerando-se a necessidade da comunidade acadêmica em se manter *pari e passu* com a tecnologia, a importância da disseminação do conhecimento e a inovação tecnológica em constante mudança, adotou-se como questão de pesquisa a seguinte pergunta: *Como o uso das mídias digitais (computadores, tablets, internet, etc) pode colaborar para melhorar o fluxo de informações nas instituições de ensino apoiando o processo didático e pedagógico?* Para Perrenoud (1999), a melhoria do processo de aprendizagem e familiarização dos alunos com as novas tecnologias exigem a necessidade de se desenvolver *competências*. Estabelecendo que uma destas competências é o uso da tecnologia na educação, Perrenoud (1999) sugere que em situações-problema, os professores utilizem de preferência *softwares* didáticos ou aplicativos que auxiliem diariamente as mais diversas tarefas intelectuais. De acordo com Bariani (2011) há uma grande discrepância entre o papel interativo do indivíduo desempenhado fora das salas de aula em meio aos ambientes virtuais (os adolescentes “nativos digitais”) e entre o posicionamento usualmente passivo ao qual o estudante é condicionado (na sala de aula). Portanto, este trabalho se propõe a se concentrar nos benefícios que algumas destas novas mídias, em especial a hipermídia, pode trazer às instituições de ensino ao criar um vínculo entre o meio acadêmico e o ambiente cotidiano multimídia em que o aluno já se encontra inserido. A *Educomunicação*, a qual segundo Soares (2006), propõe novos tipos de aprendizagem, utilizando recursos tecnológicos e novas relações na comunicação, e a hipermídia (a reunião de várias mídias num suporte computacional, suportado por sistemas eletrônicos de comunicação, de acordo com Parente (1999) questionam o sistema metodológico que privilegiou os caminhos lógicos e científicos atuais que ficaram alheios às transformações dos novos meios comunicacionais. No contexto apresentado neste trabalho, a TIC substitui o quadro negro, enquanto ferramenta enquanto que a educomunicação coloca a sua ênfase no processo, ou seja, apesar de o conteúdo e o efeito fazerem parte de toda ação pedagógica, o processo educacional não estabelece um “teto de desenvolvimento do conhecimento”, o qual permite uma série de abordagens.

Objetivos: O objetivo geral desta pesquisa é refletir sobre a utilização criativa dos recursos tecnológicos de maneira didática, para que desta forma os “nativos digitais” (GOBBI, 2012) sintam-se atraídos pelo conteúdo midiático e motivados ao aprendizado nas mídias digitais.

Relevância do Estudo: Este estudo faz-se importante para a área de mídias e tecnologia, pois o processo educacional, não acompanhou a evolução tecnológica, e os adolescentes

“nativos digitais”, de acordo com Lemos (2009), acabam se desmotivando pelo método de ensino tradicional, assim como também os professores. Lutz (2014) afirma que os educadores, de forma geral, nem sempre têm clareza das razões fundamentais pelas quais recursos tecnológicos são importantes para o ensino-aprendizagem em qualquer disciplina. Também não conseguem decidir em que situação ou momento devem introduzir o uso de novas tecnologias. Não raramente, costuma-se justificar a importância desses elementos apenas pelo caráter incentivador, mas sim fazer com alunos, por meio da utilização de recursos técnicos e midiáticos, façam um elo entre a teoria e a prática.

Materiais e métodos: Foi realizada uma pesquisa bibliográfica para refletir sobre a gestão do conhecimento nas instituições de ensino. Posteriormente serão elaboradas pesquisas quantitativa e qualitativa para serem aplicadas na comunidade acadêmica (alunos e professores) em duas escolas de nível médio com curso técnico de informática, uma pública e outra privada. Os resultados serão analisados e comparados com o objetivo de validar a pergunta de pesquisa.

Resultados e discussões: Para Perrenoud (1999), a melhoria do processo de aprendizagem e familiarização dos alunos com as novas tecnologias exigem a necessidade de desenvolver competências, sendo que uma destas competências é o uso da tecnologia na educação. Ele sugere que em situações-problema, os professores utilizem de preferência *softwares* didáticos ou aplicativos que são auxiliares diários das mais diversas tarefas intelectuais. De acordo com Lutz (2014), as novas tecnologias, em especial na área da informática, estão cada vez mais presentes no cotidiano dos alunos, sendo que aqueles que não se adaptarem com essa realidade, correm o risco de serem considerados analfabetos tecnológicos. Portanto, para evitar tal situação, as escolas, com a responsabilidade de preparar e desenvolver este aluno para atuar como cidadão crítico e ativo na sociedade, começam a observar a necessidade de seguir o ritmo do desenvolvimento tecnológico.

Conclusão: Durante a construção desta proposta de dissertação, foi possível estudar o uso adequado das mídias digitais (computadores, *tablets*, *internet*, etc), e refletir em como tais mídias podem colaborar para melhorar o fluxo de informações nas instituições de ensino apoiando o processo didático e pedagógico. Entende-se por fluxo de informação como o caminho ou forma de transferência de informações de um ponto de origem "x" para os usuários finais ou que necessitem desta informação (variável "y"), tudo dentro de um determinado processo. O resultado deste levantamento bibliográfico demonstrou, até o momento, que é preciso estudar o conceito de mídias digitais e fluxo de informações na educação, afim de nortear profissionais e estudantes desta área. Se faz necessário um olhar acadêmico para que assim se consiga oferecer novas formas de motivação para o aprendizado por meio do uso criativo das mídias e tecnologias disponíveis.

Referências

- Bariani, Bruna Barbieri - **Hipermídia e Educomunicação: o papel das novas mídias digitais no ensino**, Revista Sessões do Imaginário, Ano XVI, no. 25, janeiro de 2011.
- CASTELLS, M.; CARDOSO, G. **DEBATE: A Sociedade em rede - Do conhecimento à ação política**. 2005, Centro Cultura de Belém. Disponível em: http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/a_sociedade_em_rede_-_do_conhecimento_a_acao_politica.pdf Acesso em: 15/07/2014
- GOBBI, Maria Cristina. **Nativos digitais na sociedade tecnológica: desafios para o século XXI**. Revista Argentina de Estudios de Juventud, Vol 1, No 5, p. fev. 2012.
- Lemos, Silvana - **Nativos digitais x aprendizagens: um desafio para a Escola**, Boletim Técnico do Senac: a R. Educ. Prof., Rio de Janeiro, v. 35, n.3, set./dez. 2009. Disponível em: <http://www.senac.br/BTS/353/artigo-04.pdf>. Acesso em 06/07/2014.
- LUTZ, Mauricio Ramos - **Utilização de mídias digitais como metodologia de ensino-aprendizagem de matemática**, PROJETO DE CURTA DURAÇÃO, Instituto Federal de Farroupilha, Campus Alegrete, 2014.
- PARENTE, André. **O Virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.
- Soares, Donizete **EDUCOMUNICAÇÃO - O QUE É ISTO?** Disponível em: http://www.portalgens.com.br/baixararquivos/textos/educomunicacao_o_que_e_isto.pdf, 2006. Acessado em 15/10/2014.