

INTEGRAÇÃO DE MÍDIAS SOCIAIS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA COMO RECURSOS PARA A APRENDIZAGEM

Ranilson Edilson da Silva ¹

RESUMO

Este Artigo é uma narrativa referente à Integração de mídias sociais na prática pedagógica como recursos para a aprendizagem. O objetivo desta pesquisa de cunho qualitativa é destacar que o avanço tecnológico se colocou presentes em todos os setores da vida social, e na educação não poderia ser diferente, pois o impacto desse avanço se efetiva como processo social atingindo todas as instituições, invadindo a vida do homem no interior de sua casa, na rua onde mora, nas salas de aulas com os alunos. No tocante ao ensino, uma das formas a se contemplar, dentre muitas sugeridas para a educação para as mídias, seria estudar, aprender e ensinar à história, a criação, a utilização e a avaliação das mídias como artes plásticas e técnicas, analisando como estão situados na sociedade, seu impacto social, suas implicações, a participação e a modificação do modo de percepção que elas condicionam o papel do trabalho criador e o acesso às mídias. Desta forma, as mídias sociais dirigem suas atividades e condicionam seu pensar, seu agir, seu sentir, seu raciocínio e sua relação com as pessoas. Diante dessa realidade, delineiam os desafios da escola sobre esse tema na tentativa de responder como ela poderá contribuir para que crianças e jovens se tornem usuários criativos e críticos dessas mídias, evitando que se tornem meros consumidores e compulsivos. Contanto que essa atuação ocorresse no sentido de amenizar ou até mesmo eliminar as desigualdades sociais que o acesso desigual a essas ferramentas estão gerando, tal fato poderia se tornar um dos principais objetivos da educação para o desenvolvimento da Inteligência Artificial.

Palavras-chave: Mídias Sociais, Aprendizagem, Prática Pedagógica. Desigualdade Tecnológica.

INTRODUÇÃO

Para aplicação dessa forma de ensino/aprendizagem abordando as mídias sociais, é necessário evitar o deslumbramento, assumir a criticidade, abandonar práticas meramente instrumentais, excluir a visão apocalíptica que favorece o conformismo e não a reflexão.

Desde a década de 1950, teóricos chamam a atenção para a caracterização da sociedade pela tecnificação crescente nos mais variados setores sociais. Já havia preocupações no sentido de que os meios de comunicação constituíam uma escola paralela onde às crianças e os adultos estariam encantados e atraídos em conhecer conteúdos diferentes da escola convencional. Desta forma foram sendo analisados os efeitos do impacto da tecnologia na

¹ Doutorando em Ciências da Educação, Facultad Interamericana de Ciencias Sociales-FICS, prof.ranilsonuema@gmail.com.

sociedade e na educação. A partir desses impactos, alguns autores como Friedman e Pocher (1977) apontam que as tecnologias são mais do que meras ferramentas a serviço do ser humano, elas modificam o próprio ser, interferindo no modo de perceber o mundo, de se expressar sobre ele e de transformá-lo, podendo também levá-lo em direções não exploradas encaminhando a humanidade para rumos perigosos.

As mídias sociais já ocupam muito tempo na vida das crianças e dos adultos. Em muitas famílias a sala tornou-se um espaço de atividades onde os jovens parecem capazes de conviver sem problemas, usando cada qual o seu meio de comunicação – gerando aquilo que para muitos adultos é um inferno de sons e imagens. Na escola, porém, as novas mídias sociais ainda não conseguiram se estabelecer com tanta firmeza.

Vale destacar que paisagem midiática se caracteriza hoje por usos e formas de comunicação complexos e instáveis, em que salas físicas e virtuais atuam lado a lado. As mídias sociais são parte central na vida da chamada Geração Internet. Em uma família comum, por exemplo, as pessoas tendem a passar tempo juntas, muitas vezes em torno da TV, que costuma ser o centro das atenções, especialmente nas noites de finais de semanas.

Nesta ótica, é importante destacar que as mídias sociais ocupam muito tempo na vida das crianças e dos adultos. Em muitas famílias a sala tornou-se um espaço de atividades onde os jovens parecem capazes de conviver sem problemas, usando cada qual o seu meio de comunicação, podemos estas tornar uma ferramenta de cunho pedagógico na escola.

METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como um processo investigativo e sistemático que permite analisar enfatizar a importância dos meios de comunicação e das tecnologias de informação que se concretiza fortemente em todos os âmbitos da vida social, que quando não usada de forma coerente pode trazer consequências para os processos culturais, comunicacionais e educacionais, vale lembrar que uma das instituições que demonstra grande dificuldade em absorver as transformações nos modos de aprender em decorrência do avanço tecnológico atual é a escola, que devido à rapidez desses avanços e ter intrínseco em seu bojo dependências com instituições maiores, não assimilou outras formas tecnológicas comunicacionais e já se depara com a informatização, suas linguagens multimídias e suas potencialidades interativas.

Mediante pesquisa bibliográfica e via Internet, é imprescindível enfatizar o cunho pedagógico em detrimento das virtualidades técnicas, fugindo do discurso ideológico

procedente da indústria cultural. Entretanto, a perspectiva que se abre no campo educacional, indo do livro à sala de aula informatizada ou on-line, leva o professor a uma perplexidade, despertando insegurança frente aos desafios que representa a incorporação das mídias sociais no cotidiano escolar.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Internet já existia desde a década de 1970 para fins militares, migrando a seguir para grandes universidades. No entanto, foi entre 1989 e 1991 que o inglês Tim BernersLee inventou a World Wide Web (WWW) e popularizou a rede. (BUSSACARINI, 2005). Tornase evidente e compreensivo através desse paralelo o sentido de resistência gerado pela imutabilidade que acelerado processo tecnológico ocasiona no meio educacional.

Desta maneira, os meios de comunicação de massa, e em especial a televisão, que nos penetra mais recônditos cantos da geografia, oferecem de modo atrativo e ao alcance da maioria dos cidadãos uma abundante bagagem de informações nos mais variados âmbitos da realidade. Os fragmentos aparentemente sem conexão e assépticos de informação variada, que a criança recebe por meio dos poderosos e atrativos meios de comunicação, vão criando, de modo sutil e imperceptível para ela, incipientes, mas arraigadas concepções ideológicas, que utiliza para explicar e interpretar a realidade cotidiana e para tomar decisões quanto a seu modo de intervir e reagir (SACRISTÁN; GÓMEZ, 1996, p.25).

Entretanto, no limiar deste século, as grandes majorias dos profissionais da educação ainda não se veem preparados para o enfrentamento de metodologias que utilizem esses recursos tecnológicos. Desta forma, muitas explicações têm sido dadas para justificar esta resistência, no entanto, tornam-se premente que o professor propicie aos alunos elementos de emancipação com a utilização destes aparatos como ferramentas pedagógicas.

A dificuldade escolar está hoje entre os problemas mais estudados e discutidos do sistema educacional. Porém, às vezes, a busca pelo culpado do fracasso se torna mais relevante do que a causa do mesmo. Sob a ótica da Psicopedagogia o ser humano é cognitivo, afetivo e social e sua autonomia é estabelecida à medida que se compromete com o seu social em redes relacionais.

Segundo Fernandes (2001), em nosso sistema educacional, o conhecimento é considerado conteúdo, uma informação a ser transmitida. As atividades visam à assimilação da realidade, e não possibilitam o processo de autoria do pensamento.

“É preciso distinguir aquilo que é próprio da criança, em termos de dificuldades, daquilo que ela reflete em termos do sistema em que se insere” (FERNANDES, 2001, p.91).

Assim, considerando as variedades de fatores que interferem no processo ensino-aprendizagem, e que esta ocorre num vínculo entre subjetividades, propõe-se compreender tais fatores na tentativa de amenizar os problemas enfatizando a utilização das mídias sociais como mais uma possibilidade de suporte metodológico. Essas mídias poderão conduzir-nos a uma crescente homogeneização da cultura de forma geral e é, ainda, um canal de construção do conhecimento a partir da transformação das informações pelos alunos e professores.

Segundo Kalinke:

Os avanços tecnológicos estão sendo utilizados praticamente por todos os ramos do conhecimento. As descobertas são extremamente rápidas e estão a nossa disposição com uma velocidade nunca antes imaginada. A Internet, os canais de televisão a cabo e aberta, os recursos de multimídia estão presentes e disponíveis na sociedade. Estamos sempre a um passo de qualquer novidade. Em contrapartida, a realidade mundial faz com que nossos alunos estejam cada vez mais informados, atualizados, e participantes deste mundo globalizado (1999, p.15).

As redes eletrônicas estão estabelecendo novas formas de comunicação e de interação onde a troca de ideias grupais, essencialmente interativas, não leva em consideração as distâncias físicas e temporais. A vantagem é que as redes trabalham com grande volume de armazenamento de dados e transportam grandes quantidades de informação em qualquer tempo e espaço e em diferentes formatos.

Os professores estão sendo convocados para entrar neste novo processo de ensino e aprendizagem, nesta nova cultura educacional, onde os meios eletrônicos de comunicação são a base para o compartilhamento de ideias e ideais em projetos colaborativos. A utilização pedagógica da Internet é um desafio que os professores e as escolas estarão enfrentando neste século, que pode apresentar uma concepção socializadora da informação.

Entretanto, no limiar deste século, as grandes majorias dos profissionais da educação ainda não se veem preparados para o enfrentamento de metodologias que utilizem esses recursos tecnológicos. Desta forma, muitas explicações têm sido dadas para justificar esta resistência, no entanto, tornam-se premente que o professor propicie aos alunos elementos de emancipação com a utilização destes aparatos como ferramentas pedagógicas.

Neste cenário, percebe-se que a Internet tem cada vez mais atingida o sistema educacional e as escolas. As redes são utilizadas no processo pedagógico para romper as paredes da escola, bem como para que aluno e professor possam conhecer o mundo, novas realidades, culturas diferentes, desenvolvendo a aprendizagem através do intercâmbio e aprendizado colaborativo.

Corroborando com tal proposta, Correia afirma que as tecnologias devem promover o desenvolvimento de competências e habilidades cognitivas básicas dos estudantes, explorando

a aprendizagem de uma forma interativa e lúdica, permitindo novos processos educativos, novas experiências, novas descobertas e novas formas de aprender. Competência que, para Perrenoud, “é cada vez menos técnica, sendo, sobretudo lógica, epistemológica e didática”. Na cultura contemporânea, observa-se que os processos comunicacionais se complexifica, ocorrendo uma desterritorização.

O estudante aprende também fora da sistematização da educação formal. O professor, diante dessa nova realidade da aprendizagem, precisa pensar sua prática pedagógica para além de uma estrutura engessada, aproveitando as diferentes mídias digitais disponíveis. Assim como a tecnologia perpassa a sociedade, ela precisa fazer o mesmo com o currículo da formação de professores.

Somente assim será possível pensar uma nova forma de construir conhecimento, transformando teoria em práticas modernas, criativas e inspiradoras. O professor precisa desafiar o estudante a utilizar as mídias sociais para que ele desenvolva habilidades relacionadas à utilização do computador de modo criativo e significativo.

O artigo 3º e o inciso I, da lei 14.533/03, apontam em seus respectivos escopos, esta necessidade de cooperação interdisciplinar e inter geracional, uma vez que coloca como objetivo a conquista de um espaço bastante amplo que necessita da fusão iminente entre a prática e a teoria.

Art. 3º O eixo Educação Digital Escolar tem como objetivo garantir a inserção da educação digital nos ambientes escolares, em todos os níveis e modalidades, a partir do estímulo ao letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de robótica e de outras competências digitais, englobando:

Inc. I - pensamento computacional, que se refere à capacidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, com aplicação de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento (BRASIL, 2023, p. 2).

O que a lei 12.533/03 destaca, como forma de resolver este imbróglio que se arrasta, já por décadas, acerca da formação de professores e desenvolvimento de habilidades e competências digitais é a atuação em conjunto de entidades e grupos, em que o objetivo seja o de proporcionar uma ampla caracterização do pensamento digital e o letramento neste campo.

Na cultura contemporânea, observa-se que os processos comunicacionais se complexifica, ocorrendo uma desterritorização.

O estudante aprende também fora da sistematização da educação formal. O professor, diante dessa nova realidade da aprendizagem, precisa pensar sua prática pedagógica para além de uma estrutura engessada, aproveitando as diferentes mídias digitais disponíveis.

Assim como a tecnologia perpassa a sociedade, ela precisa fazer o mesmo com o currículo da formação de professores. Somente assim será possível pensar uma nova forma de construir conhecimento, transformando teoria em práticas modernas, criativas e inspiradoras. O professor precisa desafiar o estudante a utilizar as mídias digitais para que ele desenvolva habilidades relacionadas à utilização do computador de modo criativo e significativo.

É preciso motivar, incentivar a inovação, permitindo a construção de conteúdo próprio. Conforme Freire, “ensino não é a transferência do conhecimento, mas a criação das possibilidades para a sua produção ou para sua construção”. Através da manipulação dos artefatos tecnológicos para o desenvolvimento de atividades, o estudante é levado a conectar assuntos, a compreender, dialogar e construir sua própria aprendizagem.

De acordo com Pinto (2012), em geral, a escolha (deliberada ou não) de uma estratégia tecnológica é influenciada por três fatores-chave:

- As competências tecnológicas previamente acumuladas;
- Os estímulos provenientes do ambiente competitivo; e
- O acesso a competências complementares disponíveis no ambiente técnico científico.

O conhecimento prévio é importante para que o empreendimento inovativo seja abordado como viável e seja efetivamente realizado com sucesso.

Pinto (2012) ressalta que no que se refere ao ambiente competitivo, quanto mais intensa a concorrência externa, mais as empresas se obrigam a executar upgrades tecnológicos, sob pena de serem excluídas do mercado.

De fato, nenhuma organização multinegócios deve esperar trabalhar na fronteira tecnológica de todas as tecnologias de suas operações, e as escolhas nesse campo serão ditadas pela estratégia empresarial.

Efetivamente, as empresas traçarão estratégias tecnológicas apenas para aquelas tecnologias que considerarem de impacto relevante sobre sua vantagem competitiva. Não se esqueça: as estratégias tecnológicas deverão ser sempre definidas à luz da estratégia organizacional e não o contrário (PINTO, 2012).

RESULTADO E DISCUSSÃO

A prática pedagógica do professor perpassa por planejamento, implementação, acompanhamento e avaliação do processo ensino-aprendizagem. Essas ações não se alteram em decorrência do avanço, desenvolvimento e incorporação das mídias digitais no contexto educacional, o que muda é a interface.

Ao explorar diferentes fontes de pesquisas, foi possível destacar diversas formas de potencializar a realização de uma aula utilizando as mídias sociais, complementando a forma tradicional de ensinar, o professor é desafiado a integrar as finalidades da Instituição com o potencial que as mídias sociais apresentam.

Com as potencialidades didáticas das mídias digitais em relação aos objetivos do ensino, é possível instigar no estudante o senso crítico, o pensamento hipotético e dedutivo, as faculdades de observação e de pesquisa.

O trabalho com as mídias proporciona novas formas comunicacionais, assim como novas metodologias de ensinar e aprender, valorizando a flexibilidade e a colaboração na construção do conhecimento.

A análise, compreensão, decodificação e interatividade sobre o uso das mídias sociais na escola faz-se necessária para possibilitar as relações possíveis de serem estabelecidas para o desenvolvimento do conhecimento.

A fluência sobre a ferramenta requer do estudante em formação conhecimentos pedagógico aliado aos conhecimentos tecnológicos. Fluência que envolve não apenas saber como usar ferramentas tecnológicas, mas também saber como construir coisas significativas com essas ferramentas. A fluência é desenvolvida com a utilização, a experimentação e a abstração de seu uso em diversas situações de ensino. Ser fluente tecnologicamente significa conhecer e apropriar-se dos princípios e aplicabilidade das ferramentas. Criar, corrigir, modificar interativamente, compartilhando novos conceitos, funções, programas e ideias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No mundo globalizado de hoje, estamos cada vez mais conectados, a informação chega mais rápida e novos produtos e serviços são lançados nas prateleiras quase todos os meses. Conforme se intensifica a concorrência entre as empresas, os mercados se fundem, o desenvolvimento tecnológico encurta as distâncias, facilita a comunicação e melhora os processos. As empresas foram, ao longo do tempo, reduzindo suas diferenças, de tal modo que qualquer vantagem adquirida com a adoção de determinado processo ou equipamento e alcançada em poucos anos, e agora meses ou semanas.

O conhecimento passou a ser valorizado como o principal recurso econômico. Mais importante do que isso, as empresas perceberam que para a sua sobrevivência deviam entender como transformar, de forma eficaz, o conhecimento em novos produtos, processos, modelos ou serviços, isto é, mais precisamente, em inovação, mudando, a cada instante, o paradigma da sociedade. Nesse contexto, a inovação vem se destacando no mundo dos negócios, educação, saúde, meio ambiente, enfim a inovação faz parte da vida.

Assim, o trabalho colaborativo com o uso das mídias sociais pode oferecer uma das mais excitantes e efetivas formas para capacitar os estudantes ao processo criativo e cooperativo e, ainda, desenvolver a habilidade de comunicação e a inteligência artificial.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Associação Brasileira de Mantenedoras de Ensino Superior. Diário Oficial da União. **LEI Nº 14.533, DE 11 DE JANEIRO DE 2023**. Institui a Política Nacional de Educação Digital e altera as Leis nºs 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), 9.448, de 14 de março de 1997, 10.260, de 12 de julho de 2001, e 10.753, de 30 de outubro de 2003. Brasília, 2023.

FERNANDEZ, Alicia. **Os idiomas do aprender**: análise de modalidades ensinantes em famílias, escolas e meios de comunicação. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

KALINKE, Marco Aurélio. **Para não ser um professor do século passado**. Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

PINTO, Miriam de Magdala. **Tecnologia e inovação** / Miriam de Magdala Pinto. – Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração / UFSC; [Brasília]: CAPES: UAB, 2012. 152p.

SACRISTÁN, J. Gimeno; GÓMEZ, A.I. Pérez. **Comprender e transformar o Ensino**. Porto Alegre: Artmed, 1998