

A INSERÇÃO DA EDUCOMUNICAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Tema: DT 6 – GP Comunicação e Educação

Andreza Cristina Mendonça Nonato¹
Rodrigo Reis²
Pablo Boaventura Sales Paixão³

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a educomunicação digital e as possibilidades das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) no ambiente escolar, em uma instituição de ensino básico de Aracaju/SE. Trata-se de uma Pesquisa Formação, de tipologia descritiva e exploratória, com abordagem qualitativa, pois trata de uma análise de compreensão e interpretação do problema. O resultado foi a criação do plano de ação 5W2H, onde foram apresentadas sugestões de inserção de ações educacionais no Colégio X, tais como a inclusão do jogo Minecraft na disciplina de Matemática, criação de programas jornalísticos nas disciplinas de Português e Matemática, entre outros.

Palavras-Chaves: Educomunicação. Instituição de Ensino Básico. Ações Educomunicativas. Geração digital.

Introdução

As inovações tecnológicas nos campos da informação e comunicação têm reconfigurado as maneiras pelas quais as novas gerações se relacionam e acessam informações para o seu lazer e formação. As instituições educacionais, escolas, universidades, institutos de pesquisa, dentre outras, têm buscado resignificar suas práticas pedagógicas visando torná-las mais colaborativas e flexíveis para que, consequentemente, possam promover a construção coletiva e aberta (SARTORI,

¹ Graduada em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda. Pós-graduada em Marketing, Comunicação Integrada e Assessoria.

² Doutor em Administração pela Universidade Federal da Bahia, Mestre em Administração pela Universidade Federal de Pernambuco, graduado em Administração pela Universidade Federal da Paraíba.

³ Doutor em Ciências da Documentação pela Universidade Complutense de Madri. Mestre em Educação. Especialista em Comunicação e Mídia Digital. Bacharel em comunicação social Professor da Faculdade de Negócios de Sergipe.

SOUZA; KAMERS, 2011). Esse tem sido, de fato, um importante desafio para a formação de professores, já que estes têm sido preparados numa concepção de construção de conhecimento centrado majoritariamente no suporte físico do livro didático, estático e unidirecional.

Nessa busca por novos aportes teórico-metodológicos que ajudem a mudar essa realidade é que têm surgido conceitos que buscam integrar à Educação elementos que ajudem a tornar mais atrativa as práticas de aprendizagem. Um exemplo disso é o conceito de Educomunicação, vertente que compreende a necessidade de formação do professor e do estudante para que tenham uma visão crítica dos meios de comunicação, entendendo a função social, política e cultural da mídia. (PAGLIOSA, ET AL., 2015)

Por terem nascido em uma geração digital, os estudantes apresentam facilidades na realização de tarefas simultâneas os caracterizando como nativos digitais. Esse perfil prova a necessidade da reformulação das práticas pedagógicas, a fim de que a educação possa se tornar mais atrativa para os estudantes.

O fator dificultador nessa relação diz respeito à pouca familiaridade dos docentes no tocante à utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para auxiliá-los nas atividades e projetos pedagógicos do ensino básico. Assim, “é necessário que o professor potencialize sua comunicação e que permita que haja abertura, participação, intervenção, bidirecionalidade, pois essas são as principais características de uma sala de aula interativa.” (SARTORI; SOUZA; KAMERS, 2011, p.10)

Nesse sentido, a Educomunicação, que se trata de um campo ainda em construção, poderá auxiliar na promoção de práticas de educação e comunicação, numa perspectiva interdisciplinar e transdisciplinar, para uma “educação crítica voltada para a coletividade e cotidianidade [...] Também busca proporcionar aos educandos subsídios para que possam desenvolver análises críticas diante das informações que lhes são transmitidas” (SOARES, SILVA, 2013, p. 8).

É necessário repensar a função da escola e das práticas educativas, assim como as relações entre os participantes em todos os processos pedagógicos (educador e educando). Essa é uma possibilidade de revitalizar a instituição escolar, tornando-a mais próxima da realidade do aluno.

Entendendo a importância do estímulo ao uso da tecnologia e meios de comunicação como forma de ensino, o presente artigo tem como objetivo apresentar um plano de atividades educacionais para ser inserido nas atividades pedagógicas do Colégio X, objeto de estudo, a fim de proporcionar ao alunado um maior conhecimento tecnológico através de meios de comunicação atuais e *games*.

2 Educomunicação Digital

A Educomunicação, segundo Soares (2003, p. 43), é definida como o conjunto de ações destinadas a criar e fortalecer ecossistemas comunicativos em espaços educativos. A Educomunicação Digital utiliza-se não somente dos meios de comunicação básicos e unidirecionais, e sim das mídias sociais e games, que são o que mais interessam os jovens.

A Educomunicação pode ser inserida no ambiente escolar com a ambientação dos meios de comunicação (fazendo os alunos serem os produtores de conteúdo, aprendendo a lidar com as ferramentas e utilizá-las de forma mais produtiva), assim como, através da gameificação (que hoje é o que mais atrai a atenção dos jovens em idade escolar) nas atividades e projetos pedagógicos, fazendo com que os alunos interajam com a aula, com o professor e com o assunto abordado. “Entre as mídias eletrônicas, certamente a que exerce mais fascínio entre as crianças e os adolescentes em idade escolar é o game.” (SOUZA; CANIELLO, 2015, p. 38).

Segundo Pagliosa et al. (2015, p. 1) a metodologia da Educomunicação é baseada em três propósitos:

Quadro 1 – Metodologia da Educomunicação

Educar para a mídia	Aprimorar e desenvolver uma visão crítica sobre os conteúdos da mídia, preparando as pessoas para o recebimento da informação.
Educar por meio da mídia	Utilizar os meios de comunicação como ferramentas complementares na sala de aula e na abordagem de conteúdos.
Educar com a mídia	Produzir conteúdo informativo e reflexivo, capacitando os envolvidos a criar um veículo.

Fonte: Pagliosa et al. (2015, p. 1)

O papel Educomunicativo se dá na escola através da “mediação, apresentando o meio de comunicação, aplicando teorias da comunicação e linguagem, investigando o horizonte dos alunos e elucidando os professores”. Dessa forma, mudando conceitos tradicionais nas escolas “é a educação reiventando-se, é a escola sendo transformada, é

o aluno engajando-se pelo conhecimento além da sala de aula, é a tecnologia servindo de base para mudança de paradigmas” (ALMEIDA, 2011, p. 2).

O professor e propagador da Educomunicação necessita também “quebrar as distâncias entre o seu universo e os universos dos educandos, para que a relação de troca de informações seja direta, efetiva e honesta”. É preciso estar por dentro do que os alunos lêem, assistem, fazem e a velocidade com quem fazem isso, somente dessa forma o trabalho realizado será realizado com sucesso (PAGLIOSA et al., 2015, p. 20).

2.1 A Educomunicação como fator formador

Com uma visão diferente de Soares, Pagliosa et, al. (2015, p. 4) aponta que “a Educomunicação é uma vertente da Educação que compreende a necessidade de capacitação dos jovens para que tenham uma visão crítica dos meios de comunicação, entendendo a função social, política e cultural da mídia”. Para tanto, o modelo tradicional de comunicação (emissor-mensagem-receptor), unidirecional, deve ser rompido em prol da dialogicidade, no modelo chamado “mão dupla”, em que os receptores passam a ser também emissores das informações (PAGLIOSA et, al., 2015, p. 10).

É necessário que haja uma transformação do ambiente escolar para que a escola seja um lugar plural, capaz de promover a criticidade dos estudantes perante a sociedade. Segundo Soares e Silva (2013, p. 13) a inserção de

[...] projetos de Educomunicação no ambiente escolar é uma prática que, por mais resistência que encontre, contribuirá na formação intelectual dos alunos, melhorando as relações e democratizando o ambiente escolar. As escolas que optarem por ignorar que as mudanças da sociedade, bem como os novos anseios e expectativas em relação aos processos de ensino, correm o risco de ficar à margem e provavelmente terão dificuldades em cumprir o papel de formar indivíduos críticos para atuar no mundo que muda constantemente.

É importante ressaltar que, com a possibilidade de todos serem produtores de conteúdos, informações não-verídicas acabam sendo bastante veiculadas em mídias sociais, também chamadas de fake news. Nesse sentido, a Educomunicação poderá

auxiliar na formação do senso crítico do no tocante à produção e acesso a conteúdos. “É importante motivar os alunos e professores para que produzam mídia [...], mas tomando o cuidado para que essa produção seja coerente com a verdade e coerente com os anseios de cidadania.” (PAGLIOSA, ET AL., 2015, p. 15).

Projetos Educomunicativos bem implantados no ambiente escolar trazem uma visão democrática e participativa ao alunado, sendo esse o maior objetivo da Educomunicação.

2.2 Gerações da cultura digital

O presente trabalho tem como sujeitos a participação de crianças e jovens das gerações “Y” e “Z”. A geração “Y” já nasceu inserida na tecnologia da informação, mais especialmente a internet, e a geração “Z”, além de já ter nascido também na era da tecnologia, têm a característica de serem multitarefas e instantâneos (BARROS, 2015, p.1).

Após uma pesquisa realizada, Tapscott (2010) apontou os aspectos que mais diferenciam as novas gerações das demais:

Quadro 02 – Geração da cultura digital:

1. A necessidade que esses jovens possuem de terem liberdade de escolha em relação a suas vidas;
2. A busca por produtos e serviços customizados e diferenciados, que reflitam sua forma de ser;
3. A disponibilização de grande quantidade e variedade de informações sobre tudo;
4. Agem e cobram das pessoas à sua volta atitudes íntegras (lealdade e transparência);
5. A vivência de atividades altamente colaborativas, a partir das quais podem trocar ideias e reflexões com os demais;
6. Todas as áreas da vida, incluindo Educação e Trabalho, devem ser prazerosas, tidas até como um entretenimento;
7. Tudo deve acontecer com rapidez, velocidade, pois não têm tempo a perder;
8. A busca constante pelo novo, pela inovação.

Fonte: Tapscott (2010)

Assim, é possível perceber que as novas gerações têm sede de conhecimento e autonomia, que, sendo bem trabalhados, através da educomunicação e outros, trazem resultados mais efetivos.

2.4 A educomunicação no auxílio da educação básica

A inserção da educomunicação através de redes sociais e gameficação é possível e necessária, “o grande desafio é (...) entender como trabalhar as linguagens desses conteúdos, de maneira que os alunos das novas gerações se mantenham interessados pelos conteúdos a serem estudados” (MELLO; ASSUMPÇÃO, 2012, p. 2), mas a partir do momento que a instituição consegue inserí-los, a mesma tem resultados bastante positivos, tanto na aprendizagem quanto na formação de uma comunidade.

Para atingir essa mudança de crescimento da aprendizagem gerada pela educomunicação, Gardner (2006) propõe um novo papel para a Educação, preparando o aprendiz para um mundo globalizado, colaborativo e respeitoso. O uso das mídias sociais ainda é proibido em muitas escolas devido à falta de conhecimento e orientação.

Para que o uso de redes sociais e gameficação tenha sucesso no ambiente educacional, além da instituição ter que dispor dos materiais necessários, necessita preparar toda comunidade (professores, alunos, pais, gestores) quanto ao uso responsável e (...) as possibilidades interativas e de acesso a conteúdos diversos que os alunos têm (MELLO e ASSUMPÇÃO 2012, p. 15).

3 Procedimentos Metodológicos

A pesquisa se trata de uma Pesquisa Formação, já que está relacionada a uma prática docente no contexto da cultura digital (SANTOS, 2013), do tipo exploratória e descritiva e, que aborda uma realidade pouco explorada, buscando identificar formas de ensino e ações pedagógicas quais os estudantes do ensino básico tenham rendimento escolar satisfatório. A pesquisa aconteceu no período entre setembro e dezembro do ano de 2016 através de vivência do meio estudado e pesquisas bibliográficas.

Quanto à abordagem dos dados, a pesquisa é qualitativa, pois trata de uma análise de compreensão e interpretação do problema, no caso, as técnicas buscarão apresentar os dados de modo codificado, estruturado e analisado (VERGARA, 2010, p.57).

4 Análise de Resultados

4.1. Diagnóstico de Educomunicação no Colégio X

O Colégio X iniciou no ano de 2016 ações educomunicativas através de professores com interesses pontuais em diversificar suas aulas.

Na disciplina de Matemática ensinada no Colégio X, já foi utilizado o *game Minecraft* para estudo do assunto formas geométricas. Alunos do 6º ano do Ensino Fundamental produziram bonecos do *Minecraft* em *PaperCraft*, somente utilizando formas geométricas. Alunos do 7º ano do Ensino Fundamental, produziram ambientes do colégio através do jogo com seus *notebooks* e *smartphones*.

Figura1: trabalhos produzidos pelos alunos através do *Minecraft*



Fonte: Blog Colégio X

Na disciplina de Geografia ensinada no Colégio X, alunos do 9º ano do Ensino Fundamental II, produziram fotos dentro do colégio e postaram em suas redes sociais usando o *check in* (marcar no seu perfil o local que você está) do *Facebook* com endereço do colégio.

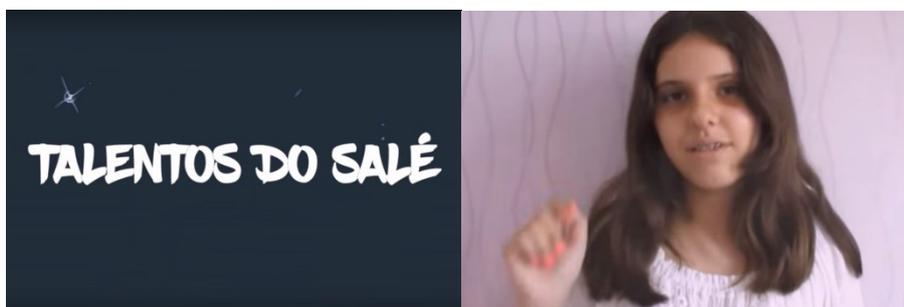
Outra ação na disciplina de Geografia do Colégio X, orientada pela mesma professora, foi utilizar uma vídeo-chamada (onde ambas as partes conseguem se ver e conversar ao vivo) do *Facebook* para alunos conversarem com uma ex-aluna que está morando no exterior para trabalhar o assunto de emigração (quando o cidadão sai de um país para morar em outro).

Figura 2: Atividade utilizando o check in do Facebook



Fonte: Facebook através na localização e hashtags utilizadas No colégio também existe o grupo Jovens Comunicadores, alunos do 7º ano do Ensino Fundamental a 2ª série do Ensino Médio que se interessam por Comunicação e têm palestras sobre os cursos de Comunicação Social, oficinas de vídeo e fotos, acompanham de eventos, criam pautas e produzem conteúdos de divulgação.

Figura 3: Quadro criado para o canal do Youtube com intenção de valorizar e ressaltar os talentos dos demais alunos



Fonte: Youtube Jovens Comunicadores

Figura 4: Equipe dos Jovens Comunicadores



Fonte: Facebook Jovens Comunicadores

4.2 Plano de Ação de Educomunicação Digital

Para construir o plano que será cedido ao Colégio X, foi escolhido o plano de ação “5W2H”, que significa sete perguntas, são elas: what? (o que?), who? (quem?), where? (onde?), when? (quando?), why? (por que?), how? (como?) e how much? (quanto?). Simultaneamente a esta lista de perguntas, organiza-se um quadro onde as informações são formalizadas por meio de Post-It/papeis adesivos, fazendo com que os participantes não se sintam inibidos a dar ideias.

A técnica do 5W2H apóia o mapeamento e padronização dos processos, auxilia na elaboração de planos de ação e estabelece procedimentos associados a indicadores (LISBÔA e GODOY, 2012). Tal sigla traduz-se num sistema de fazer perguntas para obter informações sobre uma causa. Estas questões permitem que assim sejam identificadas e determinadas ações a ser implementadas para obter resultados positivos na organização (STAUDTER et al., 2009).

Quadro 3 – Plano de ação 5w2h do Colégio X

O que será feito?	Por que será feito?	Onde será feito?	Por quem será feito?	Como será feito?	Quanto custará para fazer?
Inserção de um plano de Educomunicação nas atividades pedagógicas do Colégio X	Para fornecer uma melhor formação para os alunos, assim como, obter melhores resultados no rendimento dos mesmos.	Colégio X.	Colaboradores do Setor de Comunicação e Professores Pedagógicos	Através de um treinamento com os Professores e da conscientização da necessidade de utilização dessas ações.	Disponibilização de funcionários para aprofundamento e aperfeiçoamento do assunto.

<p>A inserção do game Minecraft a fim de trabalhar formas geométricas e dimensões na disciplina de Matemática.</p>	<p>Para aumentar o interesse e rendimento escolar dos alunos.</p>	<p>Colégio X.</p>	<p>Professores da disciplina de Matemática.</p>	<p>Através de tablets e computadores em sala de aula.</p>	<p>Apenas a capacitação do professor.</p>
<p>Produção de programas jornalísticos nas disciplinas de Português e Redação.</p>	<p>Para apresentar como funcionam os meios de comunicação e trabalhar a fala e a escrita</p>	<p>Colégio X.</p>	<p>Professores da disciplina de Português e Redação.</p>	<p>Através de oficinas preparatórias e aulas práticas.</p>	<p>Apenas a capacitação do professor.</p>
<p>Produção de textos com notícias da escola escritas em língua estrangeira para serem divulgados nas mídias sociais da mesma.</p>	<p>Para que o conteúdo da disciplina citada se torne mais atrativo e para que os alunos conheçam as mídias sociais.</p>	<p>Colégio X.</p>	<p>Professores da disciplina de Língua Estrangeira.</p>	<p>Com oficinas em sala de aula.</p>	<p>Apenas a capacitação do professor.</p>
<p>Produção de histórias em quadrinhos na disciplina de Artes e voltadas à divulgação em mídias sociais</p>	<p>Para incentivar a criatividade e e para que os alunos conheçam</p>	<p>Colégio X.</p>	<p>Professores da disciplina de Artes.</p>	<p>Com oficinas em sala de aula.</p>	<p>Apenas a capacitação do professor.</p>

	as mídias sociais.				
Projeto de Jovens Comunicadores: dando continuidade ao projeto, além da produção de conteúdo por parte dos alunos, os mesmos se encaminharão por auxiliar os professores nos games e mídias sociais.	Produção de conteúdo (imagens e textos) para as mídias sociais.	Colégio X.	Alunos interessados na área de comunicação.	Com oficinas orientadas pela assistente de comunicação.	Apenas a capacitação do professor.

O plano tem como objetivo auxiliar colaboradores do Colégio X a inserirem práticas educacionais em suas rotinas e, assim, obterem resultados melhores no aprendizado dos alunos.

5 Considerações finais

Diante dos novos estilos de vida das nossas gerações, como já explicado anteriormente, a inserção da sala de aula interativa através de meios de comunicação digitais e games atrai bastante a atenção dos alunos, uma vez que tais meios fazem parte de sua rotina de socialização e diversão, podendo assim, trazer bons resultados.

A pesquisa teve objetivo alcançado, uma vez que o plano de ação 5w2h foi criado na intenção de inserir a Educomunicação do Colégio X, apesar da limitação da pesquisadora não ter tido a oportunidade de estar dentro de sala para observação do comportamento do aluno durante as aulas, sugerindo assim, uma pesquisa mais aprofundada sobre o desenvolvimento pedagógico dos alunos com e sem o auxílio da Educomunicação.

Referências

ALMEIDA, João Paulo Machado de. *O processo educomunicativo.* Licenciatura em Educomunicação, ECA-USP, 2011.

SARTORI, Ademilde Silveira; SOUZA, Kamila Regina de; KAMERS, Nelito José. *Desenho Animado, TV e Youtube: Reflexões Sobre Educomunicação e Linguagens.* Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, Florianópolis, SC, 2011.

SOUZA, Luciana Coutinho Pagliarini; CANIELLO, Angelica. *O potencial significativo de games na educação: análise do Minecraft.* Comunicação & educação, ano XX, 2015.

MELLO, Luci Ferraz de; ASSUMPÇÃO, Cristiana Mattos. Redes sociais, educomunicação e linguagem hipermidiática: novas formas e novos espaços de aprendizagem. **Revista FGV Online**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 40-57, abr. 2014. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/revfgvonline/article/view/19438/18581>>. Acesso em: 30 Out. 2016.

SANTOS, Edméa. O. WEBER, Aline. Educação e cibercultura: aprendizagem ubíqua no currículo da disciplina didática. **Revista Diálogo Educacional (PUCPR)**, v. 13, p. 285-303, 2013.

VIANA, Claudemir Edson; MELLO, Luci Ferraz de. Cultura digital e a educomunicação como novo paradigma educacional. **Revista FGV Online**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 31-49, jan. 2013. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/revfgvonline/article/view/19281/18555>>. Acesso em: 30 Out. 2016.

<http://salesiano-aracaju.blogspot.com.br/>

DITO EFEITO – ISSN 1984-2376 – v. 6, n. 9, jul./dez. 2015 – UTFPR CURITIBA – <http://periodicos.utfpr.edu.br/de> 1 A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA ATRAVÉS DAS IMAGENS: JUVENTUDE, CIBERCULTURA E FORMAÇÃO DOCENTE
Patrícia Marcondes de Barros I