



**FACULDADE DE ADMINISTRAÇÃO E NEGÓCIOS DE SERGIPE – FANESE
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS**

ANDREZA CRISTINA MENDONÇA NONATO

A INSERÇÃO DA EDUCOMUNICAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Aracaju – Sergipe

2016.1

ANDREZA CRISTINA MENDONÇA NONATO

A INSERÇÃO DA EDUCOMUNICAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de MBA em Marketing, Assessoria e Comunicação Integrada da Faculdade de Administração e Negócios de Sergipe - FANESE, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do grau de bacharel em Ciências Contábeis.

Orientador: Prof. MSc. Rodrigo Cesar Reis de Oliveira

Coordenador: Allan Oliveira

**Aracaju – SE
2016-1**

¹ Graduada em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Tiradentes, atuando na área profissional como Assistente de Comunicação de uma instituição de ensino básico, Colégio Salesiano Nossa Senhora Auxiliadora, e, apresentando o presente artigo a fim de obter a pós-graduação em Marketing, Comunicação Integrada e Assessoria pela Faculdade de Negócios de Sergipe. Email: andreza_nonato@hotmail.com

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Metodologia da Educomunicação.....	05
Quadro 2 – Geração da cultura digital.	07
Quadro 3 – Plano de ação 5w2h.....	10

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Trabalhos produzidos pelos alunos através do <i>Minecraft</i>	09
Figura 2 – Atividade utilizando o check in do <i>Facebook</i>	10
Figura 3 – Quadro do Youtube dos Jovens Comunicadores.....	10
Figura 4 – Equipe dos Jovens Comunicadores.....	11

A INSERÇÃO DA EDUCOMUNICAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Tema: DT 6 – GP Comunicação e Educação
Autor: Andreza Cristina Mendonça Nonato¹

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo analisar a educomunicação digital e os impactos que a inserção da mesma no ambiente escolar pode causar na instituição de ensino básico e no alunado. Para isto, o objeto de estudo foi o Colégio X, onde o presente artigo irá sugerir um plano para inserção de ações Educomunicativas a fim de proporcionar ao alunado um maior conhecimento tecnológico através de meios de comunicação atuais e *games*. A metodologia utilizada para o presente artigo foi a pesquisa do tipo descritiva e exploratória e abordagem de dados foi de forma 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 educomunicativas no Colégio X como 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.

1. Introdução

Com as inovações tecnológicas que transformaram completamente o estilo de vida das novas gerações, quando se trata de tipos de relação, formas de aprendizagem e rotinas, a educação sentiu/sente a necessidade de adaptação da sua forma de ensino. Segundo Sartori, Souza e Kamers (2011) “A educação, que [...] passou a ser baseada na colaboração e construção coletiva, [...] tem sido desafiada a responder às novas gerações de forma mais flexível e aberta”. Tem sido, de fato, um desafio para Professores e Coordenadores a junção de forma efetiva do ensino tradicional com a tecnologia da informação, fazendo com que, apesar da dinâmica da nova geração, a atividade em sala de aula continue praticamente estática e unidirecional.

A Educação é uma das áreas que mais tem sido impactada diante da nova cultura digital, pois, as crianças e os jovens que estão nas instituições de ensino já possuem a cultura digital assimilada de alguma forma, segundo Viana e Mello (2013, p. 4).

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.” (PAGLIOSA, ET AL., 2015)

Diante da dificuldade de aprendizagem que alguns alunos apresentam, é possível ressaltar a facilidade que os mesmos têm de realizar tarefas simultâneas com bastante desenvoltura, os caracterizando como a geração da interatividade, o que prova a necessidade da reformulação na forma de ensino. O problema encontrado é que os professores ainda são pouco orientados e estimulados a usar a tecnologia da informação e meios de comunicação como auxílio nas atividades e projetos pedagógicos do ensino básico, “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 E KAMERS, 2011, p.10)

A Educomunicação tem como objetivo, através de ações educacionais, fornecer 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 maneira 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, 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 pelo 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), assim como, através da gamificação (que hoje é o que mais atrai 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 precisa 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, segundo Pagliosa et al. (2015, p. 20).

A Educomunicação deve ser vista, também, como fator formador da sociedade, como veremos a seguir.

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”, a mesma vem para atuar no contexto de tornar o fluxo de informação no modelo chamado “mão dupla”, em que os receptores passam a ser também emissores das informações (p. 10).

É necessário que haja uma transformação do ambiente escolar para que a escola seja um lugar plural, capaz de fazer o indivíduo crítico perante a sociedade, segundo ALMEIDA (2011, p. 7). Completando a constatação, SOARES e SILVA (2013, p. 13) afirmam que:

Inserir 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 por pessoas que não entendem o qual prejudicial isso pode ser, a Educomunicação auxilia na formação do aluno quanto ao senso crítico da produção de conteúdo. “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 trata da criança e do jovem das gerações “Y” e “Z”. A geração “Y” já nasceu inserida na tecnologia da informação propiciada pela internet e a geração “Z”, além de já ter nascido também na era da tecnologia, têm a característica de serem multitarefas e instantâneos, segundo 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 ótimos resultados.

2.4. A educomunicação no auxílio da educação básica

Com a geração “digital”/“y”/“conectada”, que tem o costume de executar diversas tarefas de forma simultânea e estar 100% conectada em maior parte do seu tempo, o fator estudo precisa se reinventar para atrair atenção dos jovens.

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, 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, precisa 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, segundo Mello e Assumpção (2012, p. 15).

3. Procedimentos Metodológicos

A pesquisa é do tipo descritiva e exploratória, que aborda uma realidade pouco explorada, buscando identificar formas de ensino e ações pedagógicas quais

os estudantes do ensino básico tenham rendimento escolar satisfatório, havendo também uma observação da pesquisadora que tem acesso ao ambiente escolar do colégio X. É o tipo de pesquisa que mais aprofunda o conhecimento da realidade, conforme Gil (2010, p. 46). A pesquisa abordará mais profundamente o que é a educomunicação e como ela pode ser aplicada em uma específica instituição de ensino básico.

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 educacionais 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 à 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 inibido de 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 & 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	Para fornecer uma	Colégio X.	Colaboradores do Setor de	Através de um treinamento	Disponibilização de funcionários

Educomunicação nas atividades pedagógicas do Colégio X	melhor formação para os alunos, assim como, obter melhores resultados no rendimento dos mesmos.		Comunicação e Professores Pedagógicos.	com os Professores e da conscientização da necessidade de utilização dessas ações.	para aprofundamento e aperfeiçoamento do assunto.
A inserção do game Minecraft a fim de trabalhar formas geométricas e dimensões na disciplina de Matemática.	Para aumentar o interesse e rendimento escolar dos alunos.	Colégio X.	Professores da disciplina de Matemática.	Através de tablets e computadores em sala de aula.	Apenas a capacitação do professor.
Produção de programas jornalísticos nas disciplinas de Português e Redação.	Para apresentar como funcionam os meios de comunicação e trabalhar a fala e a escrita	Colégio X.	Professores da disciplina de Português e Redação.	Através de oficinas preparatórias e aulas práticas.	Apenas a capacitação do professor.
Produção de textos com notícias da escola escritas em língua estrangeira para serem divulgados nas mídias sociais da mesma.	Para que o conteúdo da disciplina citada se torne mais atrativo e para que os alunos conheçam as mídias sociais.	Colégio X.	Professores da disciplina de Língua Estrangeira.	Com oficinas em sala de aula.	Apenas a capacitação do professor.
Produção de histórias em quadrinhos na disciplina de Artes e voltadas à divulgação em mídias sociais.	Para incentivar a criatividade e para que os alunos conheçam as mídias sociais.	Colégio X.	Professores da disciplina de Artes.	Com oficinas em sala de aula.	Apenas a capacitação do professor.
Projeto de Jovens Comunicadores: dando continuidade ao projeto, além da produção de conteúdo por parte dos alunos, os mesmos se encaminharão por auxiliar os	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.

professores nos games e mídias sociais.					
-----------------------------------------	--	--	--	--	--

5. Conclusão

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.

6. Referências

ALMEIDA, João Paulo Machado de. *O processo educacional.* 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 hipermediática: 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.

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 Barros¹