

Uso de mídias digitais em educação

Cláudia Coelho Hardagh, Anderson Luis Silva, Simone Freitas de Alcântara

Pós-Graduação-Latu-sensu na área de Educação, Gestão das Mídias e Tecnólogo de Produção de Multimídia. Centro Universitário Senac – Santo Amaro - São Paulo - Brasil

claudia.chardagh@sp.senac.br,profand@hotmail.com,simone.afreitas@sp.senac.br

O grupo de pesquisa do Senac - Linha de Pesquisa em Tecnologia Digital aplicada à Educação é constituído por três professores e quatro alunos de Iniciação Científica com bolsa oferecida pela Instituição e Bolsa PIBIT. O grupo se constituiu em 2012/2, com o foco no ensino e o uso de ferramentas tecnológicas para aprendizagem. As ferramentas estudadas são games, tecnologia nômade, ambientes virtuais de aprendizagem e as redes sociais. Temos procurado aprofundar os estudos nas referências específicas sobre educação, mídias e games que envolvem semiótica e psicologia para entender as mudanças cognitivas na geração “Y” e “Z”. A partir do levantamento feito sobre as gerações citadas, procuramos analisar se ocorreram mudanças expressivas e inovação na concepção pedagógica e didática por parte das Instituições de Ensino Superior analisadas. No primeiro levantamento percebemos que o PowerPoint substituiu a lousa, as plataformas virtuais se transformaram em salas de aula de concreto, ou seja, não ocorreram, na educação, transformações profundas nas propostas pedagógicas que acompanhassem a revolução na comunicação e tecnologia desde o final do século XIX.

No último ano focamos a pesquisa na importância dos Recursos Educacionais Abertos (REA), MOOCs e coletivamente analisamos a importância dos REAs juntamente com o grupo de pesquisa da The Open University- England que se concretizou na publicação coletiva, digital e impressa pelo Knowledge Media Institute e Universidade Federal do Maranhão com o título: Recursos Educacionais Abertos & Redes Sociais. O grupo de pesquisa está ligado também ao REGIET, Rede Internacional de Grupos de Investigação: Educação e Tecnologia com publicação na Revista *CET*.

Iniciamos uma nova etapa da pesquisa estudando Games, Design Educacional Imersivo, REA e vamos desenvolver indicadores que revelam o potencial destes recursos tecnológicos na educação. Alunos de Iniciação começam a se apropriar da literatura sobre ensino e aprendizagem para desenvolver objetos educacionais com base na realidade aumentada e games, tecnologia imersiva. . Outro *locus* de trabalho serão os cursos técnicos do Senac no Centro Universitário, com modelo de ensino baseado em competências. Essa pesquisa ação visa potencializar a missão social da pesquisa do Ensino Superior que está a serviço da comunidade. Com estes parceiros levantaremos os indicadores de qualidade para aprendizagem a partir do uso destas ferramentas pedagógicas. O objetivo é levar estas ferramentas às escolas parceiras que tenham Gestão democrática, pois entendemos que esta forma de gestão propicia a construção de projeto pedagógico com currículo flexível e a aprendizagem focada no aluno. Encerramos este resumo com as questões problemas que norteiam nossa pesquisa: A educação da básica ao superior está usando a tecnologia levando em conta as mudanças cognitivas da geração “Y” e “Z”? Os alunos podem sentir mais prazer pela pesquisa, leitura e estudo com novas formas de aprender?

Referências Bibliográficas:

Bauman, Zigmunt.(2001) Modernidade Líquida. Rio de Janeiro.

- Haesbaert, R. (2004) O mito da desterritorialização: do “fim dos territórios” à multi-territorialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Hardagh, C. (2009). Redes sociais virtuais: Uma proposta de Escola Expandida, Tese de doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil.
- Morin, Edgar(2001) A Religação dos Saberes. O desafio do século XXI. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Okada, A. (2012). COLEARN 2.0 – coaprendizagem via comunidades abertas de pesquisa, práticas e recursos educacionais Revista e-curriculum, São Paulo, v.7
n.1Abril/2011 <http://revistas.pucsp.br/index.php/curriculum/article/viewFile/5813/4128>
- Santaella, L.(2004). Navegar no Ciberespaço. O Perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus.