



A UTILIZAÇÃO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA NO ÂMBITO DE UMA INSTITUIÇÃO DE ENSINO MÉDIO TÉCNICO BILÍNGUE

Bianca Antonio Gomes

Mestre, Universidade Federal de Santa Catarina, <https://orcid.org/0000-0003-3261-0383>,
biancaantonio@gmail.com

Natana Souza da Rosa

Mestre, Universidade Federal de Santa Catarina, natana.souza.rosa@gmail.com

Vania Ribas Ulbricht

Doutora, Universidade Federal de Santa Catarina, <https://orcid.org/0000-0002-6257-0557>,
vrulbricht@gmail.com

RESUMO

O avanço cada vez mais acelerado das tecnologias tem provocado mudanças no comportamento das pessoas, sendo assim, as mídias digitais têm sido aproveitadas de diversas formas, sendo elas para o lazer, para o trabalho e fundamentalmente para o processo do aprendizado. Portanto, voltando-se para o aspecto das mídias digitais na educação, este artigo visa investigar a conexão entre a utilização das mídias digitais por professores da educação básica no âmbito do Instituto Federal de educação ciência e tecnologia de Santa Catarina-IFSC campus Palhoça-bilíngue no processo de ensino aprendizagem em sala de aula. Foi possível identificar a utilização de

diferentes mídias, algumas de caráter bastante dinâmico e interativo, como ambientes virtuais de aprendizagem, aplicativos móveis, jogos digitais e museus virtuais. A utilização ou não de alguma mídia, considerando o aspecto da acessibilidade, também foi apontado como um fator determinante, devido ao fato de envolver alunos surdos.

Palavras-chave: Mídias digitais. Sala de aula. Educação. Bilíngue.

THE USE OF DIGITAL MEDIA IN BASIC EDUCATION IN A BILINGUAL TECHNICAL EDUCATION INSTITUTION

ABSTRACT

The increasingly rapid advancement of technologies has caused changes in people's behavior, so digital media have been harnessed in various ways, being for leisure, for work and fundamentally for the learning process. Therefore, turning to the aspect of digital media in education, this article aims to investigate the connection between the use of digital media by teachers of basic education within the Federal Institute of Education science and technology of Santa Catarina-IFSC campus Palhoça-bilingual in the process of teaching classroom learning. It was possible to identify the use of different media, some very dynamic and interactive, such as virtual learning environments, mobile applications, digital games and virtual museums. The use or not of some media, considering the accessibility aspect, was also pointed as a determining factor, due to the fact that it involves deaf students

Keywords: Digital media. Classroom. Education. Bilingual.

1 INTRODUÇÃO

Os desafios impostos à educação ainda têm sido algo difícil de se superar, que não vem diminuindo com o passar do tempo. Além do mais, a expectativa por um processo de aprendizagem que estimule o aluno a ser um sujeito crítico, pensante e preocupado com os problemas sociais e ambientais tem se intensificado cada vez mais. Dentro de tais desafios temos a Internet e as tecnologias digitais, que segundo Coutinho e Lisbôa (2011) fizeram surgir um novo paradigma social, descrito por alguns autores, como sociedade da informação ou sociedade em rede alicerçada no poder da informação (Castells, 2003), sociedade do conhecimento (Hargreaves, 2003) ou sociedade da aprendizagem (Pozo, 2004).

Para Kenski (2008) a evolução tecnológica não se trata apenas do uso de equipamentos e produtos, ela leva a mudanças de comportamentos. A ampliação do uso de determinada tecnologia impõe-se à cultura existente e transforma não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social.

As mudanças sociais e tecnológicas ocorridas nos últimos tempos, evidenciam novas demandas em relação ao modo de pensar, agir, de se relacionar socialmente e adquirir conhecimentos (Da silva; Gomes, 2015). Para Coutinho e Lisbôa (2011), esta nova era permite múltiplas possibilidades para o aprendizado, em que o espaço físico da escola, tão proeminente em outras décadas, neste novo paradigma, deixa de ser o local exclusivo de o acesso à informação.

No entanto, o papel da escola continua sendo de sobremaneira importante, pois tem como objetivo desenvolver nos estudantes competências para participar e interagir num mundo global, altamente competitivo que valoriza o ser-se flexível, criativo, capaz de encontrar soluções inovadoras para os problemas de amanhã, ou seja, a aprendizagem não é um processo estático, mas algo que deve acontecer ao longo de toda a vida (Coutinho; Lisbôa, 2011). Dados os novos desafios, a escola tem como importante contribuição, o ato de ensinar a gerir o conhecimento, objetivando preparar seus alunos (Pozo; Postigo 2000).

Diante deste contexto, as mídias digitais podem ser consideradas uma importante ferramenta, contribuindo para o processo de aprendizagem e tornando mais dinâmico o caminho para a construção do conhecimento. Da Silva e Gomes (2015), colocam que a utilização das tecnologias e mídias digitais pode ocorrer de forma a potencializar e dinamizar os processos de ensino e aprendizagem. Outro aspecto importante de acordo com os autores, é o fato de que

vivemos em uma sociedade cuja tecnologia avança continuamente, não sendo possível retroceder ou desprezar o potencial pedagógico que as tecnologias e mídias digitais apresentam quando incorporadas à educação.

Numa sociedade digital e em permanente transformação, o professor deve estar preparado para capacitar seus alunos a desenvolverem competências para resolver situações complexas e inesperadas, além disso, precisa encarar a si mesmo e a seus alunos como uma equipe de trabalho com desafios novos e diferenciados a vencer (Faria, 2004).

Neste sentido, o objetivo deste estudo concentra-se em investigar a conexão entre a utilização das mídias digitais por professores da educação básica no âmbito do Instituto Federal de educação ciência e tecnologia de Santa Catarina -IFSC no processo de ensino aprendizagem em sala de aula, utilizando para isso a técnica de pesquisa Observação Direta Extensiva por meio de questionário.

2 MÍDIAS DIGITAIS

Mídia significa meio, correspondendo a palavra inglesa media, e media é o plural de médium - palavra latina que significa "meio" (Souza, 1999), além disso, mídia também se pauta na mediação e de acordo com Sousa (2019) ela é considerada a parte física da informação, fazendo parte de um sistema que possui 3 funções: suporte, veículo e canal. Para ilustrar tomemos como exemplo uma folha de papel escrita, nesse sistema a folha de papel é a mídia suporte, que suporta as letras do texto, a tinta é a mídia veículo, pois ela que imprimiu as letras sobre o papel e a luz é a mídia canal, que é refletida pela folha de papel e dessa forma conduz as imagens das letras até o sistema óptico do leitor. Normalmente mídia é um termo associado ao conjunto dos meios de comunicação: jornais, revistas, TV, rádio, cinema etc., no entanto, hoje em dia é compreendido como um conceito mais complexo com uma carga conceitual profunda, indo além de simplesmente um suporte para difusão de informação (Souza e Giglio, 2015). Os autores explicam que isso ocorre porque

na era da informação, em que a indústria cultural toma uma dimensão transnacional e articulada, a nova mídia composta por computadores multimídia, redes de TV a cabo e principalmente com o surgimento da Internet, é vista intrinsecamente vinculada às novas redes de comunicação que se ampliam em todo o mundo na chamada época da globalização (Souza e Giglio, 2015, p. 26).

A mídia digital, em um sentido técnico, é todo e qualquer meio que transforma informações para a linguagem binária (0 e 1) (Manovich, 2001), como vídeo games, smartphones, websites, computadores, DVDs, etc. Em oposição a mídia analógica, a digital se refere a mídia eletrônica que trabalha com codecs digitais (Souza e Giglio, 2015). Ainda, Souza e Giglio (2015, p. 26) acrescentam que existe um sentido mais amplo, onde mídia digital pode ser definida como

o conjunto de veículos e aparelhos de comunicação baseados em tecnologia digital, permitindo a distribuição ou comunicação digital das obras intelectuais escritas, sonoras ou visuais. (...) mídias digitais podem ser computadores, telefones celulares, smartphones, compact disc, vídeos digitais, televisão digital, internet (WWW), jogos eletrônicos e outras mídias interativas. (Souza e Giglio, 2015, p. 26).

Neste sentido, mídia digital não é só o suporte físico, mas também os recursos digitais contidos no mesmo.

As mídias digitais entram no processo de aprendizagem como facilitadoras da transformação de conhecimento tácito em explícito e vice-versa, elas também atuam, principalmente no âmbito educacional como construtoras de conhecimento e proporcionam grande alcance e disseminação das informações e de conhecimento, em sua grande parte, por causa de dois fatores - estarem presentes no cotidiano da vida das pessoas e contarem com o suporte da tecnologia de informação possibilitando o uso de redes (por exemplo a internet e as redes sociais)(Canastro, 2010). A Internet e as mídias digitais permitem a criação de novos espaços de interação e comunicação entre as pessoas, aumentando o leque de possibilidades de se construir o conhecimento para si e também para uma comunidade inteira, beneficiando assim pessoas com hábitos diferenciados e estilos de aprendizagem próprios (Coutinho; Lisbôa, 2011). Isso posto, pode-se definir mídias do conhecimento como as tecnologias de informação e comunicação aplicadas nas áreas educacionais e em sistemas de conhecimento buscando contribuir para a geração e disseminação do conhecimento nas organizações e na sociedade em geral, potencializando a habilidade das pessoas de pensar, comunicar, aprender e criar conhecimentos (Savi, 2011).

Segundo Martino (2014) a tecnologia é “mais do que um suporte para mensagens, é um elemento decisivo na formação da mente, dos modos de sentir, perceber e compreender a realidade”. A utilização cada vez maior das mídias digitais tanto em ambientes acadêmicos quanto corporativos, com um público cada vez mais envolvido com a tecnologia, trazem para as instituições várias opções de recursos didáticos para lhes dar a oportunidade de responder às

diferenças individuais e às múltiplas facetas da aprendizagem (Bittencourt; Albino, 2017). No entanto, a utilização das mídias digitais no contexto educacional, tem sido ainda um grande desafio, talvez porque ainda haja algumas questões e incertezas, como por exemplo, do por que se usar as mídias digitais na educação, como usá-las e quais mídias utilizar (Daniel; Bath, 2003, p. 54).

Conforme Bittencourt e Albino (2017), as mídias digitais já há algum tempo estão disponíveis para a utilização em vários locais, como: empresas, supermercados, em casa, em terminais de agência bancária, para compra de ingressos de shows, teatros, cinema e tantos outros, e que provavelmente um dos locais em que menos se utiliza as mídias digitais seriam as escolas, principalmente no que tange o processo ensino-aprendizagem. Sabe-se que todo o processo de mudança não acontece rapidamente, e que embora o cenário apontado ainda esteja distante do que se gostaria, existem esforços acontecendo para que avanços em relação ao uso das mídias digitais no âmbito educacional aconteçam.

3 METODOLOGIA

A pesquisa científica se origina do conhecimento científico o qual se apresenta como o resultado de uma “investigação que segue uma metodologia, baseada na realidade de fatos e fenômenos capaz de analisar, descobrir, concluir, criar e resolver novos e antigos problemas” (Dalfovo; Lana; Silveira, 2008, p. 2). Para este estudo adotou-se o método qualitativo de pesquisa, pois possui uma perspectiva construtivista e interpretativa (Creswell p. 2010). Bogdan e Biklen (1994, p. 51) afirmam que

Os investigadores qualitativos em educação estão continuamente a questionar os sujeitos de investigação, com o objectivo de perceber aquilo que eles experimentam, o meio como eles interpretam as suas experiências e o modo como eles próprios estruturam o mundo social em que vivem.

Ou seja, o pesquisador qualitativo leva em consideração em suas investigações as experiências e o ponto de vista de quem participa de seus estudos, ou seja ele tenta ver através dos olhos de seus entrevistados.

A pesquisa possui um elemento fundamental: a observação, que desempenha um papel crucial no processo de pesquisa desde a formulação do problema, passando pela construção de hipóteses, até a coleta, análise e interpretação dos dados. Tendo, contudo, um papel mais evidente na fase de coleta de dados (Gil, 2008). A observação é muito útil para obter informações, além de

ser possível, com o seu uso, constatar comportamentos (Prodanov e Freitas, 2013). A Observação Direta Extensiva é uma técnica de pesquisa e de coleta de dados que pode ser realizada por meio de questionário, formulário, medidas de opinião e atitudes (Marconi; Lakatos, 1991).

Neste estudo utilizou-se a observação direta extensiva, onde a coleta de dados foi realizada por meio de questionário, aplicando-se este aos professores da educação básica que lecionam alguma disciplina da cultura geral do Campus Palhoça Bilíngue do Instituto Federal de Educação de Santa Catarina (IFSC). O campus Palhoça-bilíngue do IFSC articula o ensino, a pesquisa e a extensão a partir dos itinerários formativos de multimídia e educação bilíngue, ofertando cursos de diferentes níveis e modalidades de ensino. O ensino de alunos surdos, um de seus focos principais, o torna um campus singular, essa sua vocação em conjunto com os diversos cursos do itinerário multimídia ofertados, como o curso superior de Tecnologia e Produção Multimídia e os cursos técnicos de Comunicação Visual e de Tradução e Interpretação (Ifsc, 2019) dão a ideia de que os professores deste campus tenham uma predisposição a utilização das mídias digitais em suas aulas, uma vez que a natureza dos cursos ofertados é mais tecnológica, logo com propensão ao uso de diversas mídias. Com este estudo foi possível perceber se a utilização das mídias digitais pelos professores da educação básica realmente ocorre no campus Palhoça-bilíngue, e com isso poderemos supor um balizador em relação a outros campis do IFSC cujos cursos não são tão voltados a tecnologia e obter uma base para a continuação deste estudo.

Com relação ao questionário, este pode ser definido como a técnica de investigação “composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc” (Gil, 2008, p. 121). O questionário nos permite traduzir os objetivos de pesquisa para perguntas específicas, sendo as respostas a elas o que possibilitará a obtenção dos dados necessários para testar as hipóteses e/ou embasar a resolução do problema da pesquisa (Gil, 2008). O questionário comumente possui um número relativamente pequeno de perguntas, uma vez que questionários muito extensos possuem maior probabilidade de não serem respondidos aliado ao fato de os respondentes não se sentirem obrigados a respondê-lo (Gil, 2008). Por esse motivo, optou-se pelo uso de um questionário curto, com apenas sete perguntas onde foram incluídas apenas questões julgadas estritamente necessárias para atender o objetivo desta pesquisa. O questionário estruturado neste estudo é composto por

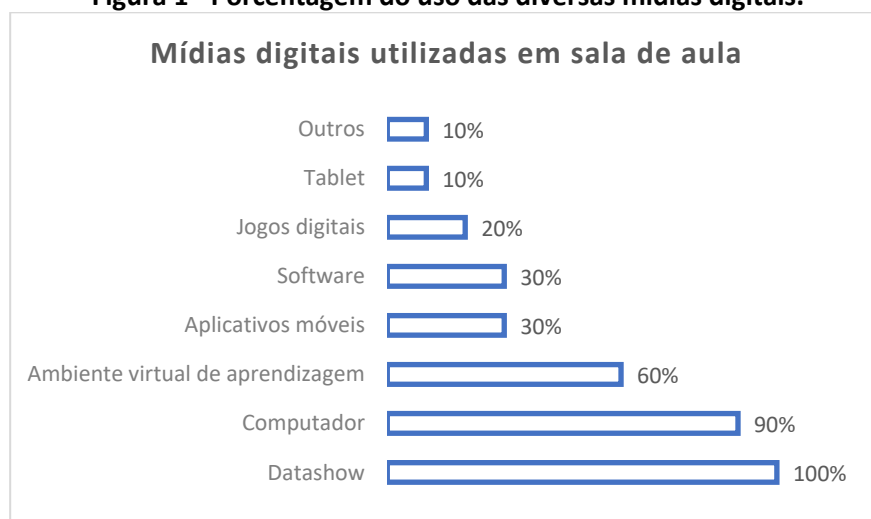
dois tipos de questões: abertas e fechadas; duas são fechadas, nas quais o respondente deve escolher uma ou mais alternativas que se encontram em uma lista, e cinco são abertas, às quais o respondente pode oferecer suas próprias respostas e interpretações.

4 RESULTADOS

Os questionamentos buscaram identificar quais mídias digitais são utilizadas em sala de aula pelos professores, quais dificuldades encontradas, quais contribuições observadas ou ainda se os professores não fazem uso de tais mídias. O questionário foi aplicado aos professores do IFSC campus Palhoça-bilíngue que lecionam as disciplinas da cultura geral contidas no currículo do Ensino Médio que são Português, Matemática, História, Geografia, Biologia, Física, Química, Artes, Sociologia, Filosofia, Educação Física e Língua estrangeira. Houve o retorno de 10 docentes, ficando sem a resposta dos professores de Português, Matemática e Língua estrangeira, havendo, portanto, um professor para cada disciplina nos respondentes do questionário.

Todos os docentes apontaram utilizar mídias digitais em suas aulas, onde a ferramenta pedagógica mais citada, está entre o uso do computador, do *datashow* e de ambiente virtual de aprendizagem. Mídias como aplicativos móveis, software, jogos digitais também foram citados. Numa proporção menor, o uso do tablet e outras mídias como simuladores e *google maps* foram apontados, conforme pode-se ver na figura 1.

Figura 1 - Porcentagem do uso das diversas mídias digitais.



Fonte: as autoras.

Percebe-se que as mídias mais utilizadas são aquelas em que geralmente têm como propósito a mera reprodução da informação. Já mídias com maior grau de interação são menos utilizadas, com exceção do ambiente virtual de aprendizagem, utilizado por mais da metade dos professores respondentes, que além de reproduzir informação oferece recursos extras como atividades online, fórum de discussões, troca de mensagens, listas de trabalho, etc. Estes recursos se corretamente disponibilizados e utilizados permitem a interação, a colaboração e o suporte do processo ensino-aprendizagem dos participantes desses ambientes (Pereira, Schmitt e Dias, 2007).

Com relação às dificuldades de utilizar mídias digitais em sala de aula, seis docentes, maior parte dos respondentes, afirmam que as principais dificuldades estão relacionadas a suporte técnico, como aparelhos com defeito ou com lentidão ou ainda queda da internet e problemas de conexão entre aparelhos. Dois docentes apontaram a falta de conhecimento ou domínio da ferramenta para solucionar eventuais problemas, usar melhor o recurso e explorar novas possibilidades. Diante deste aspecto, Bittencourt e Albino (2017), salientam que um dos desafios que a sociedade e as instituições de ensino encontram neste momento 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 das novas tecnologias disponíveis nas atividades de ensino e aprendizagem. Para que o uso da mídia digital em sala de aula de forma clara e efetiva aconteça é necessário que o professor possua conhecimento técnico sobre a ferramenta que está utilizando, além de compreender as implicações pedagógicas do recurso utilizado, assim o aluno compreenderá, de fato, o que está fazendo (Valente, 2003)

Ainda, dois docentes não se referiram a problemas com as mídias em si, mas a dificuldade de trabalhar as mídias com os alunos surdos por falta de recursos em Libras ou traduções para Libras de materiais diversos. Um docente mencionou também, que as dificuldades encontradas possuem relação com o fato de muitos alunos não possuírem internet em casa. Entretanto, este aspecto talvez esteja relacionado a utilização do ambiente virtual de aprendizagem, que pode tanto ser explorado em sala de aula quanto fora dela.

Com relação às contribuições que os docentes observaram terem alcançado ao utilizar mídia digital em sala de aula, obtivemos as respostas apresentadas no Quadro 1.

Quadro 1 - Contribuições das mídias digitais apontadas pelos docentes do IFSC Campus Palhoça-Bilíngue.

DOCENTE 1	<i>Torna a aula mais dinâmica até mesmo interativa, algumas atividades possibilitam um feedback imediato ao aluno.</i>
DOCENTE 2	<i>Considero que contribuem pois, quebram a rotina, ajudam a contextualizar o conteúdo, promovem momentos de interação, possibilitam o estudo em ambientes não formais de ensino e, sobretudo os alunos apreciam este recurso.</i>
DOCENTE 3	<i>A turma demonstra interesse quando utilizamos recursos digitais.</i>
DOCENTE 4	<i>As aulas ficam mais dinâmicas e os alunos mais envolvidos.</i>
DOCENTE 5	<i>Acesso rápido a informações e imagens, visualidade, pluralidade de modalidades e recursos didáticos, etc.</i>
DOCENTE 6	<i>O uso de imagens, aplicativos, a possibilidade de "conhecer" museus virtuais em outros continentes e em outras localidades, a utilização de aplicativos de edição em smartphones, a utilização de imagens das artes visuais atuais com artistas contemporâneos, visto que o recurso na mídia impressa é escasso.</i>
DOCENTE 7	<i>Permite exposição com recursos audiovisuais, intervenção ativa dos alunos por meio de pesquisa online e do trabalho conjunto em documentos digitais compartilhados.</i>
DOCENTE 8	<i>Explicações com imagem.</i>
DOCENTE 9	<i>Maior interesse por parte dos alunos, forma diferente de rever o conteúdo e uma maneira de conseguir realizar avaliações podendo utilizar imagens coloridas, vídeos de curta duração e com resultado (na maioria das vezes) imediato para o aluno.</i>

Fonte: As autoras.

Nota-se que a partir destas colocações, foram abordadas mídias digitais que antes não haviam sido mencionadas como, por exemplo, museus virtuais e recursos audiovisuais. Várias possibilidades de utilização de mídias são feitas por meio do computador, podendo existir a possibilidade de que alguns professores tenham mencionado apenas o uso do computador como uma mídia.

Percebe-se também que a maioria acredita que o uso das mídias torna a aula mais dinâmica e propicia uma participação/intervenção mais ativa do aluno na aula. Mostrando a preocupação dos docentes nesse campus do IFSC com a questão de mudarem a dinâmica de sala de aula, onde o professor deixa de ser apenas aquele que expõe e o aluno um repositório deste conteúdo exposto. O aluno passa a participar ativamente da aula também, e atualmente com o amplo acesso do aluno ao mundo digital não faz mais sentido o papel do professor ser o de mero transmissor de informação

(Morán, 2015). Embora não tenham sido citadas no questionário, essa preocupação dos professores do campus PHB do IFSC remetem as metodologias ativas, que são alternativas pedagógicas “que colocam o foco do processo de ensino e de aprendizagem no aprendiz, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas” (Bacich e Moran, 2018, p. 28). O autor complementa ainda que as metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida” (Bacich e Moran, 2018, p. 30).

Com relação à opinião dos docentes quanto ao uso das mídias digitais na educação básica, as seguintes respostas foram dadas e são apresentadas no Quadro 2.

Quadro 2 - O uso das mídias digitais na educação básica pelos docentes do IFSC Campus Palhoça-Bilíngue.

DOCENTE 1	<i>Com o advento da revolução 4.0 (quarta revolução industrial) é necessário construir uma nova forma de pensar a educação. É preciso criar uma interface entre aluno, conteúdo, realidade (vivido) e capacidade de criação. Muitos jogos digitais e simuladores são construídos a partir de um embasamento teórico-científico. E desta forma, podem ser uma ferramenta auxiliar para a apreensão de conceitos, principalmente os conceitos mais abstratos.</i>
DOCENTE 2	<i>Um recurso didático importante.</i>
DOCENTE 3	<i>Acredito que há a possibilidade de aproximação com essa faixa etária. As mídias possibilitam recursos diversos, visuais e sonoros, além da interatividade.</i>
DOCENTE 4	<i>As aulas ficam mais dinâmicas e os alunos mais envolvidos.</i>
DOCENTE 5	<i>Acredito que o uso de mídias digitais contribui significativamente no processo de aprendizagem dos alunos, assim como na permanente formação profissional dos educadores.</i>
DOCENTE 6	<i>Atualmente são de extrema importância, mas falta preparo básico nos cursos de licenciatura para que o uso no campo da educação seja mais profícuo.</i>
DOCENTE 7	<i>Em virtude da intimidade dos jovens nas plataformas das mídias digitais, conseguem estabelecer conexões mais facilmente para executar as tarefas propostas,</i>
DOCENTE 8	<i>São interessantes, ampliam as possibilidades de abordagem didática e o aprofundamento de conteúdo e trazem ferramentas que incrementam o processo de ensino aprendizagem, dando acesso ao estudante ao mundo virtual que hoje é espaço significativo do agir humano.</i>
DOCENTE 9	<i>Fundamental principalmente na área de ciências</i>
DOCENTE 10	<i>Acho uma ótima alternativa para tentar aumentar o interesse dos alunos pela aula, uma estratégia metodológica que proporciona uma diversidade na abordagem</i>

do conteúdo. Acredito que elas podem contribuir de forma significativa para o processo ensino aprendizagem.

Fonte: As autoras.

Todos os professores apontam as mídias digitais como preponderantes para o processo de ensino aprendizagem dos jovens, sendo um recurso didático em potencial, além de uma alternativa para capturar o interesse dos alunos e uma nova forma de pensar a educação, já que os jovens estão inseridos em um mundo digital. Além do mais, como aponta Souza e Schmidlin (2010) é possível observar a presença frequente do digital no dia a dia dos jovens, no ambiente familiar, escolar, entre outros, facilmente; é possível ver diversos aparelhos tecnológicos como celulares, tablets, vídeo games portáteis, etc., acompanhando esses jovens por todos os lugares, onde as atuais gerações agregam um alto valor a equipamentos e sistemas que tornem suas vidas cada vez mais ligadas ao mundo digital. Sobre essa temática Cruz (2016) ressalta que a simultaneidade e a convergência de mídias estão presentes na vida desses jovens e os recursos digitais são acessados por meio da Internet com tal naturalidade que estão redefinindo os modos de interação entre os usuários.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho pode-se constatar que as mídias digitais mais utilizadas em sala de aula no âmbito do campus Palhoça-Bilíngue, são aquelas que geralmente tem como propósito a mera reprodução da informação e não uma participação mais ativa e interativa por parte dos alunos. Por mais que a maioria dos professores entrevistados entendam e percebam que as mídias digitais são de grande importância para a aprendizagem, proporcionando uma aula mais dinâmica e uma participação mais intensa dos alunos, o uso das mídias por esses professores acaba sendo relegado a uma mera reprodução ou exposição de conhecimento. Embora, esses docentes estejam atuando em uma educação que também engloba cursos técnicos, voltados para tecnologias visuais, e ministrem aulas para alunos surdos, o que modifica bastante a dinâmica tradicional das aulas, o aproveitamento do potencial das mídias digitais em sala de aula pode deste modo, ser visto como pouco explorado. Refletindo o que ocorre na maioria das escolas que trabalham apenas com o ensino básico, não possuindo cursos voltados especificamente ao ensino das tecnologias.

Percebe-se em alguns aspectos, como por exemplo, na comunicação, que as mídias digitais revolucionaram a forma como na qual as pessoas se comportam. No entanto, quando isso é levado para o contexto da escola, a percepção que há é que o processo de engajamento com as mais variadas mídias digitais está bastante desacelerado. Outro aspecto recente, é o da acessibilidade digital, pois, muito embora, as mídias digitais oportunizem inúmeras vantagens, é crucial que as mesmas não apresentem barreiras aos seus usuários, elevando ainda mais seu potencial.

Acaba sendo preocupante que problemas como os relatados envolvendo o correto funcionamento ou ainda problemas técnicos com os equipamentos se tornem barreiras para a não utilização das mídias na educação, especialmente tratando-se de uma instituição federal com a existência de cursos técnicos, onde a utilização de tecnologias como ferramenta de trabalho são primordiais, como é o caso do curso técnico de Comunicação Visual. Neste curso aplicativos como pinterest, sites como o Canva, softwares como illustrator e photoshop são utilizados diariamente para solucionar os problemas de design apresentados.

Neste sentido, um aspecto que poderia ser investigado em uma pesquisa futura está a utilização das mídias digitais por parte dos alunos do campus Palhoça-Bilíngue, sendo possível verificar o cenário em sala de aula, assim como fora dela, permitindo uma análise interessante se a utilização das mídias por parte dos discentes se concentra mais em qual contexto.

REFERÊNCIAS

BACICH, L. MORAN, J. (orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem técnico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2018.

BITTENCOURT, P. A. S; ALBINO, J. P. O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, p. 205-214, 2017.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto, Portugal: Porto, 1994. (Coleção Ciências da Educação).

CANASTRO, D. S. de M. *Educação, imagem e comunicação multimídia comunicação e conhecimento tácito*. 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação e semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

CASTELLS, M. *A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

COUTINHO, C. P.; LISBÔA, E. S. Sociedade da informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no século XXI. *Revista de Educação*, v. 18, n. 1, p. 5-22, 2011.

CRESWELL, J. W. *Projeto de pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

CRUZ, A. O. A. S. da. *Interação dos jovens a partir das mídias digitais: implicações no cotidiano escolar*. 2016. 112 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016.

DALFOVO, M. S.; LANA, R. A.; SILVEIRA, A. Métodos quantitativos e qualitativos: um resgate teórico. *Revista Interdisciplinar Científica Aplicada*, Blumenau, v.2, n.4, p.01-13, Sem II. 2008.

DANIEL, J. S.; BATH, S. *Educação e tecnologia num mundo globalizado*. Unesco, 2003.

DA SILVA, S. M. OC; GOMES, F. C. *Tecnologias e mídias digitais no contexto escolar: uma análise da percepção dos professores*. EDUCERE XII Congresso Nacional de Educação. PUCPR, 2015.

FARIA, E. T. O professor e as novas tecnologias. *Ser professor*, v. 4, p. 57-72, 2004.

GIL, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

IFSC, 2019. Disponível em: <http://www.palhoca.ifsc.edu.br/index.php>, acesso em 19 mai. 2019.

HARGREAVES, A. *O Ensino na Sociedade do Conhecimento: a educação na era da insegurança*. Coleção Currículo, Políticas e Práticas. Porto: Porto Editora, 2003.

KENSKI, V. M. *Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas, SP: Papirus, 2008.

MANOVICH, Lev. *The Langage of New Media*. MIT Press, 2001.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. *Fundamentos de metodologia científica*. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1991.

MARTINO, L. M. S. *Teoria das Mídias Digitais: Linguagens, ambientes, redes*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MORÁN, J. M. *Mudando a educação com metodologias ativas*. In: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. (Org.). Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf.
Acesso em: 13 jun. 2019.

NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. *Gestão do conhecimento*. Tradução Ana Thorell. Porto Alegre: Bookman, 2004.

PEREIRA, A.T.C.; SCHMITT, V.; DIAS, M.R. A. C. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. In: PEREIRA, A.T.C. (Org), *AVA - Ambientes Virtuais de Aprendizagem em diferentes contextos*. p. 4-22. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna. 2007.

POZO, J. I. A sociedade da aprendizagem e o desafio de converter informação em conhecimento. *Revista Pátio*. Ano 8 – n.31- Educação ao Longo da Vida, 2004.

POZO, J. I; POSTIGO, Y. *Los procedimientos como contenidos escolares: uso estratégico de la información*. Barcelona: Edebé, 2000.

PRODANOV, C. C. FREITAS, E. C. de. *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas de pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

SAVI, R. *Avaliação de jogos voltados para a disseminação do conhecimento*. 2011. Tese (doutorado) Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós - Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Florianópolis.

SOUZA, A. C. A. A. de. SCHMIDLIN, I. de O. M. O jovem e a cultura digital: um estudo de caso na disciplina de Cibercultura do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará. In: *XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*. 2010, Campina Grande. Anais eletrônicos...2010.

SOUZA, M. V. de. Mídia e conhecimento a educação na era da informação. *Vozes & Diálogo*. n. 3, ano 3 abril 1999, p. 42-49. UNIVALI, Itajaí. Disponível em: <<https://siaiap32.univali.br/seer/index.php/vd/issue/view/246>>. Acesso em 29 de abr. de 2019.

SOUZA, M. V. de. GIGLIO, K. (orgs.). *Mídias digitais, redes sociais e educação em rede: experiências na pesquisa e extensão universitária*. São Paulo: Blucher, 2015.

SOUZA, R. P. L. de. *Mídia do conhecimento: ideias sobre mediação e autonomia*. 1. ed. Florianópolis : SIGMO/UFSC, 2019.

VALENTE, J. A. *O papel do computador no processo ensino-aprendizagem*. Série Pedagogia de Projetos e Integração de mídias. TV Escola, Brasília: Secretaria de Educação a Distância – SEED. Ministério da Educação. 2003.