

VI Colóquio Internacional

“Educação e Contemporaneidade”



São Cristovão-SE/Brasil
20 a 22 de setembro de 2012

MÍDIA – EDUCAÇÃO: UM FOCO NO DESENVOLVIMENTO DA MÍDIA INTERATIVA¹

Annanette Rabelo Batista de Oliveira²
Fernanda Rabelo de Souza³

Eixo Temático 08. Tecnologias, Mídias e Educação

RESUMO

O objetivo desse artigo é fazer um exame inicial dos meios de comunicação, focando mais na mídia interativa que pode favorecer as práticas de docência. Na educação as tecnologias de comunicações fornecem o ambiente propício para que a distribuição do conhecimento ocorra de forma rápida e eficaz. Na qual temos a educação à distância que demonstra bem a evolução das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) na atual prática da docência, ou seja, o professor, tendo uma visão pedagógica inovadora aberta, pressupõe a participação dos alunos, utilizando algumas ferramentas simples da Internet para melhorar a interação entre todos.

The aim of this paper is to make an initial examination of the media, focusing more on interactive media that can further the practice of teaching. In education communications technologies provide the enabling environment for the distribution of knowledge takes place quickly and effectively. In Him we have distance education that clearly shows the evolution of Information and Communication Technologies (ICT's) in the current practice of teaching, ie, the teacher, taking a pedagogical approach innovative open presupposes participation of students, using a few simple tools the Internet to improve the interaction between all.

PALAVRAS – CHAVES: Mídia, Interação, Educação.

¹Trabalho submetido no VI Colóquio Internacional de Educação e Contemporaneidade realizado pela Universidade Federal de Sergipe / 2012

² Graduanda no Curso de Licenciatura em Informática pela Universidade Tiradentes, Especialista em Tecnologias da Informação pela Universidade Federal de Sergipe, Bacharel em Ciências da Computação pela Universidade Tiradentes - annarabelo@yahoo.com.br

³ Especialista em Gestão da Informação pela Universidade Federal de Sergipe, Bacharel em Biblioteconomia e Documentação pela Universidade Tiradentes, Licenciada em Letras Português / Inglês pela Universidade Tiradentes - fernandarabelosouza@bol.com.br

INTRODUÇÃO

O envolvimento da tecnologia educacional é um papel que precisa ser atentado, pois o investimento precisa ser feito para obter qualidade e com esse recurso tanto o professor quanto o aluno terão um melhor rendimento na educação como Moran (2000, p.15) descreve "a procura de ensino de qualidade, mais consciente é um longo processo, caro e menos lucrativo do que as instituições estão acostumadas, portanto deve existir o envolvimento sociedade x escola para garantir um comprometimento com a educação aplicada às novas tecnologias".

O objetivo desse artigo é fazer com que o leitor possa entender e navegar pelos meios de comunicação, focando mais na mídia interativa que favorecem as práticas de docência.

Para efetuarmos uma reflexão mais ampla sobre mídia-educação, primeiramente devemos introduzir um novo conceito surgido no mundo docente no final da década de 90, a autodidaxia, que nos leva a refletir sobre o conceito de inovação tecnológica, denominada hoje em dia por sociedade tecnológica, onde fornecem o ambiente propício para a distribuição do conhecimento de forma rápida e eficaz. Como visto na Figura 1.

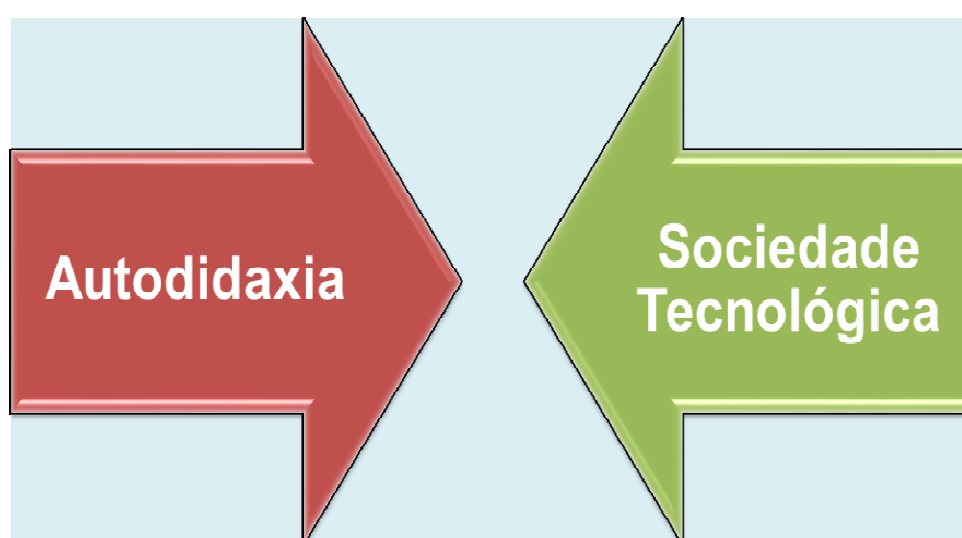


Figura 1: Autodidaxia e Sociedade Tecnológica

Quando explanamos esse novo conceito, autodidaxia, pretendemos antes de tudo “adaptar métodos e estratégias de ensino; e assegurar que não se percam de vista as finalidades maiores da educação, ou seja, formar o cidadão competente para a vida em sociedade o que inclui a apropriação crítica e criativa de todos os recursos técnicos à disposição desta sociedade”, conforme (BELLONI, 2005). Em virtude do que foi dito acima podemos criar e expandir o conceito de autodidaxia, que nada mais é do que a capacidade do indivíduo de aprender com as mídias eletrônicas, por exemplo, quando jogamos algum vídeo game, aprendemos estratégias e desenvolvemos mais facilmente nossos reflexos, quando assistimos a um programa de televisão, adquirimos conhecimento e formamos opiniões a cerca de assuntos que passamos a propagar para as nossas futuras gerações. A própria internet neste contexto surgiu como um elo entre a produção de conhecimento e a sociedade, mas o que retirar dela que possa ser útil na formação de um indivíduo? A partir dessa premissa, é onde entra o papel fundamental dos educadores, pois conhecimento sem direção nada mais é do que a expressão simplória do “sol passar a não iluminar a lua”. [BELLONI, 2005]

Além da “convergência dos paradigmas presencial e à distância e transformações nos papéis dos dois atores principais: o professor coletivo e multicompetente e o estudante autônomo”, como também a integração dessas tecnologias de modo criativo, inteligente e distanciado, no sentido de desenvolver a autonomia e a competência do estudante e do educador enquanto “usuários” e não como meros “receptores”, ou seja, a mediatização do processo de ensino/aprendizagem aproveitando ao máximo as potencialidades comunicacionais e pedagógicas dos recursos técnicos. [BELLONI, 2005]

Libâneo (2009) conceitua sociedade tecnológica como o conhecimento, o saber e a ciência assumindo o papel muito mais de que fim para alcançar o objetivo, e sim como meio para tal. Com isso observamos que conciliar o impasse entre a figura do professor e a nova postura do aluno diante das inovações tecnológicas passa a melhorar e expandir o ensino, visando assim abordar de forma criativa, crítica e interdisciplinar na formação do indivíduo.

EVOLUÇÃO DAS MÍDIAS

O uso das tecnologias potencializam os sentidos e a capacidade humana. Desta forma podemos contar com as memórias inesgotáveis dos computadores, com a presença virtual em ambientes diversos e ao mesmo tempo com acesso e disponibilização de informações imediatas em qualquer lugar a qualquer hora.

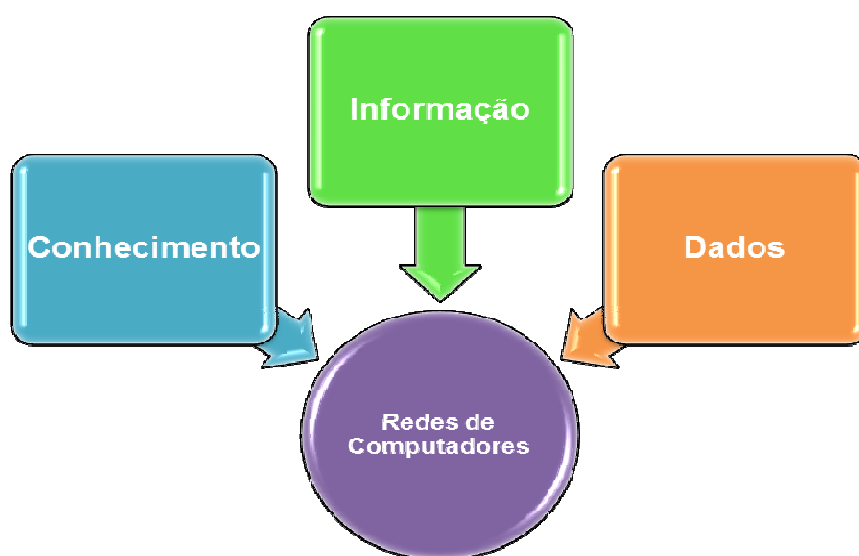


Figura 02: O processo da informação

Para isto, precisamos entender como as mídias evoluíram e adotaram as estratégias de ensino em um contexto de aprendizado tecnologicamente rico, mas o que é mídia e quais as suas variações.

Então, mídia nada mais é do que a designação dos meios de comunicação social, como jornais, revistas, cinema, rádio entre outros, que se relacionam entre si pelo simples fato de ambas serem um meio de transmissão de informação. Como demonstrado na figura 03 abaixo:

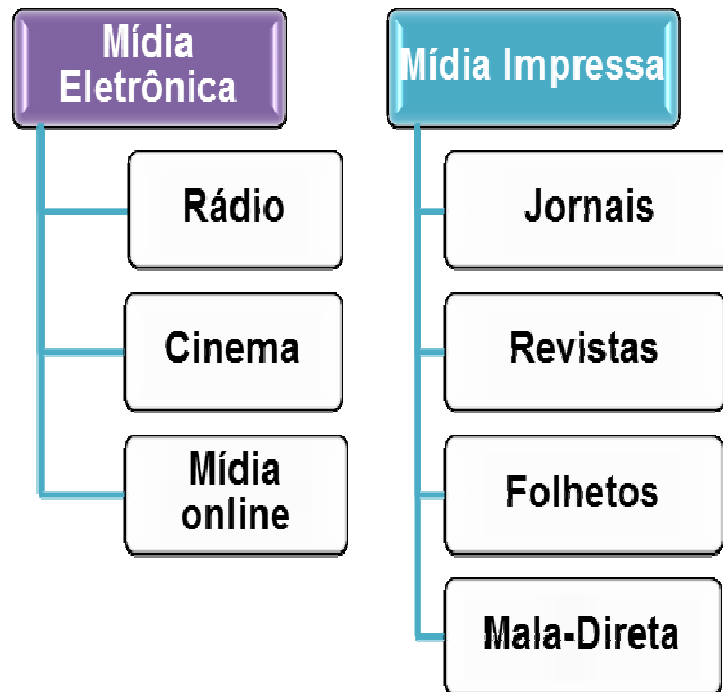


Figura 3. Variação dos tipos de mídias

Através disso vemos que isso vem facilitar muito a educação de profissionais que necessitam desenvolver competências e não dispõem de tempo para se deslocar para uma instituição de ensino ou não tem disponibilidade de horário para assistir as aulas, desse modo temos a educação à distância.

DESIGN DE INTERAÇÃO

De acordo com Preece, Borges e Sharp (2005), no princípio, os engenheiros projetavam sistemas de hardware para eles próprios utilizarem. A interface do computador era relativamente direta, reunindo vários painéis com chaves e mostradores que controlavam um conjunto de registros internos. Sendo assim era praticamente impossível um usuário comum utilizar aqueles computadores.

Com o advento dos monitores (hoje conhecidos como VDUs – visual display units) e de estações de trabalho pessoais, no final do anos 70 e início dos 80, o design da interface passou a existir (GRUDIN, 1990). Nesta nova perspectiva, a interface com o usuário

apresenta novos desafios.

Naquela época entre os desafios estava tornar o computador utilizável pelo maior número de pessoas possíveis, para fazerem diversas transações, além dos engenheiros, projetistas e demais pessoas envolvida na criação do computador, dentre elas, os usuários-alvo estavam dentro das novas intenções dos desenvolvedores de interfaces, sendo capaz de abranger a cognição humana (p.ex.: fazer resumos, escrever documentos, gerenciar contas bancárias, esboçar planos). Nestas buscas profissionais de diversas áreas do conhecimento se envolveram com o design de interfaces de usuário.

De acordo com Carvalho (1994), o avanço tecnológico transformou o computador em uma ferramenta cada vez mais indispensável às atividades humanas. As pessoas atualmente estão muito mais “reféns” dos meios tecnológicos em relação a décadas passadas, hoje em dia, em tudo existe um conceito de design de interação, para despertar no usuário, o interesse e satisfação na utilização do artefato, diante de tanta modernidade, pessoas com baixo grau de instruções ou “analfabetas/semi-analfabetas” digitais, enfrentam diversas barreiras no que diz respeito a utilização das novidades tecnológicas.

Para Rocha e Baranauskas (2003) o design de ambientes são baseados no computador, portanto, reflete e ao mesmo tempo é influenciado pelo conhecimento científico sobre a natureza humana. Com isso, existe uma troca de experiência a qual as pessoas confundem muito quem influencia e quem é influenciado, principalmente quem não entende direito funcionalidades básicas do mundo digital. O design de interação pode contribuir diminuindo a complexidade aos olhos dos usuários no momento da utilização de tais tecnologias.

As pessoas comuns sentem muita dificuldade na utilização de equipamentos com requinte de modernidade, muitas vezes o próprio equipamento não ajuda neste primeiro contato, pois, sua aparência pode deixar os usuários confusos e trazendo prejuízos para seu aprendizado. A interação é inevitável, pois os designers nunca conseguem encontrar a solução na primeira vez (GOULD e LEWIS, 1985).

Takahashi (2000) fala sobre outro fator de dificuldade para o usuário inexperiente é o desenho das telas de apresentação e a estruturação das páginas, muitas vezes pressupondo uma certa familiaridade com ambientes computacionais mais sofisticados. Caso o aplicativo não tenha uma interface amigável, dificulta o processo de compreensão do utilizador, havendo até uma recusa por parte deste, já que não entende como manusear, então a princípio se recusam a introduzir a ferramenta em suas atividades.

Berlo (1991) identifica que existe uma relação de interdependência na interação, onde cada agente depende do outro, isto é, cada qual influencia o outro. Essa interdependência, é claro, varia em grau, qualidade e de contexto para contexto. Alerta, porém, para a limitação em entender-se a interação apenas como ação e reação. Segundo ele, as pessoas não funcionam da mesma forma que servo-mecanismos, como termostatos e aquecedores. Por adotar-se o paradigma ação-reação passa-se à visualização do processo de uma forma linear e do ponto de vista da fonte (onde existe apenas a emissão e o feedback, onde esse último teria apenas a função de comprovar a “eficácia” da mensagem).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta abordagem obtém-se um conhecimento específico sobre determinado tema. No qual vai demonstrar a importância de pesquisar e analisar os conteúdos aplicados no momento do desenvolvimento de aplicativos interativos. Como também para auxiliar nas dificuldades que os usuários possuem em compreender o método de utilização de determinado artefato.

Essas dificuldades podem ocorrer por conta do processo de desenvolvimento da interface aplicada pelo design ou pelo grau de complexidade do produto, pois muitas vezes o usuário tenta, mas não consegue compreender o que a ferramenta disponibiliza para ser usado.

A participação e envolvimento de todos no processo de criação de um produto é importante e ajuda na obtenção de sucesso, no entanto, o desenvolvimento intelectual do usuário é muito importante para que este tenha facilidade de compreender as instruções. Portanto, os projetistas devem ir além dos conceitos profissionais: pessoas preparadas para disseminarem facilidades. É preciso saber utilizar as ferramentas disponíveis, possuir boa comunicação, para conseguir envolver o usuário, por mais que o processo seja dificultoso, os designers devem ser inovadores para atraí-los, dessa forma todos vivenciam ativamente as mudanças.

Por esse motivo, pesquisas nestas perspectivas são de alta relevância. Uma vez que existem controvérsias na área de Design de Interação. Demonstrando a importância do debate dos processos existentes para melhorias futuras.

REFERÊNCIAS

BERLO, David k. **O processo da comunicação: introdução à teoria e à prática**. São paulo: Martins Fontes, 1991.

BARANAUSKAS, ROCHA, MARTINS, D'ABREU. **Uma Taxonomia para Ambientes de Aprendizado Baseados no Computador**. In: Valente, J.A. (org.), *Computadores e Conhecimento: repensando a educação*. Campinas: Gráfica UNICAMP, 1993.

CARVALHO, José O. Fontanini de. **O papel da interação humano-computador na inclusão digital (2003)**. Disponível em: <<http://inclusaodigital.hdl.com.br/play.pdf>>. Acessado em: 12 de Abril de 2012.

GRUDIN, Jonathan. The computer reaches out: the historical continuity of interface design, Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors. **Computing Systems: empowering people**, Seattle, April 01-05, p. 261-268, 1990.

GOULD, J. D. & LEWIS, C. **Designing for Usability: Key Principles and What Designers Think**. Communications of the ACM, 2(3), March 1985, p. 300-311. apud RUBIN, Jeffrey. *Handbook of usability testing: how to plan, design, and conduct effective tests*. New York : John Wiley & Sons, 1994.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvone; SHARP, Helen. **Design de Interação: Além da Interação homem- computador**. Editora Bookman, São Paulo: 2005.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo (2000)**. Disponível em:<http://www.moodle.lino.pro.br/file.php/16/fundamentos_da_interatividade/int_mutua_reativa.pdf>.Acessado em: 12 de Abril de 2012.

TAKAHASHI, Tadao (Org.). **Sociedade da Informação no Brasil – livro verde**. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.