



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI
NÚCLEO DE EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA
ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**



José Adriano Spatti

**A UTILIZAÇÃO DAS MÍDIAS DIGITAIS COMO FERRAMENTA DE MOTIVAÇÃO
EM SALA DE AULA**

São João del-Rei

2019

José Adriano Spatti

A utilização das mídias digitais como ferramenta de motivação em sala de aula

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação, sob a orientação do Prof^o. Dr. Luiz Ademir de Oliveira

São João del-Rei

2019

José Adriano Spatti

A utilização das mídias digitais como ferramenta de motivação em sala de aula

Trabalho de conclusão do curso de Especialização em Mídias na Educação da Universidade Federal de São João del-Rei, apresentado como requisito para obtenção do título de Especialização em Mídias na Educação. sob a orientação da Prof^o. Dr. Luiz Ademir de Oliveira

Prof^o. Dr. Luiz Ademir de Oliveira (orientador) - UFSJ

Dra. Verônica Gomes dos Santos – UFSJ

Ms. Thamiris Franco Martins - UNIP

À querida, saudosa amiga e companheira de curso
Irene Pereira da Silva, obrigado por tudo.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi o resultado um período de muita troca de experiências, com os docentes, colegas de curso, enfim, foi fundamentado por meio de inúmeras contribuições, que muito agregou para a fundamentação deste.

A todos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho, muito obrigado!

RESUMO

É preciso ocorrer a reflexão sobre o uso das mídias digitais nas salas de aula, como elemento motivador do interesse dos alunos e, também, para que os docentes possam utilizá-las como ferramentas aliadas na organização e execução do seu plano de trabalho em sala de aula, para qualquer tema ou disciplina. Para esse fim, levantaremos alguns objetivos específicos caracterizando a cultura digital, a sua convergência nas relações sociais e, por fim, a motivação dos alunos na real atualidade, tendo como referencial a escola pública, juntamente com seus atuais desafios pedagógicos. Não poderia, também, ficar de fora a inserção do posicionamento do professor frente a este novo desafio, assim como o seu conhecimento e experiência sobre este recurso pedagógico.

Para tanto, a metodologia utilizada no desenvolvimento deste trabalho foi o estudo bibliográfico, sem pesquisa de campo em sala de aula e será feita a partir de autores que discutem mídias digitais e processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Mídias. Motivação. Educação.

ABSTRACT

It is necessary to reflect on the use of digital media in classrooms, as a motivating element of students' interest, and also so that teachers can use them as allied tools in the organization and execution of their work plan in the classroom. classroom, for any subject or discipline. To this end, we will raise some specific objectives characterizing the digital culture, its convergence in social relations and, finally, the motivation of the students in the actuality, having as reference the public school, along with its current pedagogical challenges. The insertion of the teacher's position in this new challenge, as well as his knowledge and experience on this pedagogical resource, could not be excluded either.

Therefore, the methodology used in the development of this work was the bibliographic study, without field research in the classroom and will be made from authors who discuss digital media and learning process.

Keywords: Media. Motivation. Education

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	08
2	CIBERCULTURA, CONVERGÊNCIA E MÍDIAS DIGITAIS.....	11
2.1	Cibercultura e convergência de mídias.....	12
2.2	As mídias digitais e a sua inserção social.....	14
3	MÍDIAS DIGITAIS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.....	16
3.1	A educação a partir de uma perspectiva construcionista: a motivação como facilitador do processo de aprendizagem.....	17
3.2	As mídias digitais e o uso no contexto escolar.....	18
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como temática abrir uma discussão sobre a questão da motivação em sala de aula, assim como a inserção das mídias digitais como ferramentas que promovam uma mudança na postura dos alunos, no sentido de apresentarem uma postura autônoma e terem iniciativa, saindo da condição de meros receptores de informações para serem ativos no seu próprio processo de aprendizagem. Quando inseridas na prática pedagógica, as mídias digitais facilitam a comunicação entre alunos e professores, além de oportunizar maior participação nas atividades propostas, proporcionando avanços na aprendizagem. Para tanto, é necessário investigarmos qual seria a postura dos docentes frente a este novo desafio. Será que os mesmos possuem algum tipo de familiaridade com tais recursos? Tal questionamento, não é tão simples de se responder. É preciso muito estudo além de muita reflexão para que o docente possa aceitar e encarar o desafio. No caso do nosso trabalho de conclusão, a proposta é mais modesta no sentido de lançar questionamentos e reflexões, a partir da revisão bibliográfica.

Além da inserção das mídias como ferramenta que possa transformar as propostas das aulas em situações de aprendizagem, é necessário um olhar sobre a forma como esse docente organiza a sua prática, para que as mídias digitais sejam utilizadas como recursos e não como metodologias. Quando nos referimos à motivação, que é, uma das palavras chave deste trabalho de pesquisa, faz-se necessário refletir sobre o real significado deste termo, ou ainda, reunir argumentos contundentes que demonstrem de que forma poderemos “medir” o grau de motivação. Para tanto, é preciso conhecer e até mesmo entender o próprio aluno, já que o mesmo traz consigo inúmeras vivências – positivas e/ou negativas que determinam o seu estado de espírito em sala de aula. Neste processo, é importante considerarmos as características de sua personalidade, assim como as etapas de desenvolvimento em que se encontra. Além dos quesitos apresentados anteriormente, é preciso analisar os aspectos externos que podem interferir na intensidade do seu desejo de aprender, sem contar com o professor, enquanto profissional que prioriza e preza pela qualidade de sua aula, assim como a sua preocupação em conseguir que os mesmos demonstrem suas reais habilidades para a aprendizagem.

Portanto, devemos entender que a motivação para se aprender algo, está intrinsecamente atrelada ao ambiente pedagógico preparado pelo professor, de tal forma, que inspire a curiosidade do aluno, levando-o a querer se envolver naquilo que está sendo proposto.

O grande desafio do educador é justamente esse, o de procurar e alcançar maneiras e caminhos que despertem a atenção e a motivação em seu alunado, proporcionando-o o desejo em participar das situações promovidas pelo professor.

Outro fato, muito importante a ser refletido, refere-se às mudanças impostas por toda essa era midiática e tecnológica, que produz mudanças sociais e culturais, caracterizadas pela produção e consumo o que impulsiona as relações e interações sociais.

O indivíduo está inserido num mundo em todo tipo de tecnologia está ao seu redor, o que lhe pode despertar certo interesse no desenvolvimento de suas atividades que podem, de certa forma, ultrapassar o ambiente escolar. Porém, se o ambiente não oferece tais oportunidades, pode gerar desinteresse e a desmotivação nos estudos, já que toda a facilidade e interação que tanto os motivam, acabam por tornar técnicas tradicionais um tanto que obsoletas. Para tanto, não basta ter a tecnologia em mãos. É necessário refletir sobre como a tecnologia poderá ser utilizada a serviço da aprendizagem em sala de aula.

Não somente alunos e professores podem enriquecer a suas experiências, mas sobretudo, a escola em si, como um todo, pode modificar-se significativamente com a inserção das tecnologias. O termo necessário que liga a questão da existência da tecnologia e a sua devida utilização é a otimização. É necessário a integração da ferramenta digital com as pessoas as quais serão incluídas no processo.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e as mídias digitais podem trazer um novo sentido não somente na aprendizagem em sala de aula, mas favorece o desenvolvimento social devido a facilidade na aquisição do conhecimento e pelas trocas sociais envolvidas, que possibilitam uma aprendizagem ativa, que favoreça o desenvolvimento do indivíduo nas esferas cognitivas e sociais.

O trabalho trata de um estudo bibliográfico apenas e que não envolve pesquisa de campo em sala de aula e será feita a partir de autores de discutem mídias digitais e o processo de aprendizagem. A monografia está dividida em 3 capítulos.

O primeiro capítulo aborda o significado de cibercultura, o seu significado na vida das pessoas, assim como todos os aspectos que a envolvem, dando ênfase na questão da convergência das mídias de uma forma geral. Será feito sempre um paralelo com a realidade escolar, com a necessidade da articulação entre as linguagens e as mídias.

A diferença entre tecnologia e mídia será tratada com o intuito de refletir sobre a sua influência na interação entre as pessoas. A evolução do acesso às mídias e suas consequências também será um ponto primordial para alavancar as reflexões sobre o desenvolvimento e as concepções de ensino, para tratar do processo de aprendizagem envolvendo as mídias, assim

como a participação conjunta e colaborativa com os alunos, e, assim, obter avanços no processo ensino aprendizagem.

O segundo capítulo, a Cibercultura será abordada de forma a caracterizar toda a inovação tecnológica existente atualmente, que converge para um dinamismo na comunicação e na vida das pessoas, agilizando contatos, diminuindo distâncias, enfim tornando a vivência, no dia a dia como algo sempre associado a utilização das mídias. Além disso, será dado um enfoque a questão da convergência social.

No terceiro capítulo, será oportunizado uma reflexão a cerca da utilização das mídias no processo de aprendizagem, enfatizando a necessidade de interação com os recursos com os alunos, de forma reflexiva, para que possa vir ao encontro das necessidades educacionais, utilizando o processo colaborativo.

2. CIBERCULTURA, CONVERGÊNCIA E MÍDIAS DIGITAIS

Ao nos depararmos com o advento das mídias digitais, surge o termo Cibercultura, que define de forma reflexiva essa nova era em que impera todo o desenvolvimento tecnológico. Ela ganha, a cada dia, um maior destaque no cenário moderno e também na sociedade moderna devido à grande utilidade que imprime. Isso a define como uma cultura contemporânea fortemente marcada pelo uso das tecnologias digitais, utilizadas em vários setores ou momentos, na vida de todo indivíduo, seja numa agência bancária, num banco eletrônico, no momento do voto eletrônico, enfim, é o meio mais prático e econômico de viver, sem falar na questão da segurança. Dentro do ambiente escolar não poderia ser diferente. Essa cultura não pode ser esbarrada em preconceitos que inibem o desenvolvimento não somente da cultura digital, mas, sobretudo da própria aprendizagem. Logo, não tem como negar a existência da Cibercultura na vida cotidiana de cada indivíduo.

O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17).

Ao refletirmos sobre o significado de cibercultura, não podemos deixar de passar despercebido que a internet é a mídia evidenciada e utilizada também, devido a capacidade de interação entre as pessoas. Nenhuma outra é capaz de relacionar o contato de forma instantânea, o que facilita o contato, diminuindo gastos e distâncias, além de ser uma biblioteca riquíssima que favorece a pesquisa e a construção coletiva de pensamentos e discussões.

Toda a facilidade que essa mídia oferece faz com que o contato humano, embora oculto e essencial seja valorizado de forma diferenciada. Assim, numa sala de aula, o docente não pode apenas auxiliar na ligação do computador e na digitação da senha da Internet. Seu desafio perpassa vários pontos significativos. Dentre eles, o de transformar a mídia em algo que media a aprendizagem e os saberes.

Em se tratando da realidade escolar, os celulares apresentam-se como uma um recurso digital sempre presente, fazendo com que a escola como instituição reorganize a sua postura. Pois existe ainda uma cultura da proibição. É necessário que docente e discente sejam

inseridos numa formação em que valorize e perceba o recurso como algo aliado a aprendizagem.

Entende-se por convergência de Mídias a transição entre a utilização das mídias ditas tradicionais para as novas mídias, associadas agora a recursos tecnológicos mais significativos como a Internet, o celular e TV. O grande desafio em qualquer ambiente, é justamente realizar essa mudança com consciência, para que os envolvidos percebam o quanto tais ferramentas podem acrescentar dentro do seu próprio processo de aprendizagem e interação.

No caso da convergência de mídias, é notório toda a cultura digital caminha para um mesmo ponto que é a Internet. Com ela, configura-se uma nova forma de comunicação, que valoriza a cultura comunicativa de forma participativa, em que os indivíduos não somente consomem informações, mas participam dela, criando um processo de mediação colaborativo, isto é, os usuários contribuem de forma imediata na comunicação. Como exemplos desse processo, podemos citar as mídias sociais, os canais de comunicação entre consumidores e empresas e até mesmo a rede de WhatsApp que auxilia no gerenciamento e coordenação entre funcionários e empresas, além das vídeo aulas, teleconferências, etc. esse imediatismo, permite que as distâncias físicas não sejam empecilhos para que a comunicação de fato ocorra, de modo a colaborar com o enriquecimento das relações sociais e, pensando no ambiente colaborativo escolar, aumentar as possibilidades de êxito na aprendizagem.

Já na comunicação social, a informação movimenta-se de forma mais rápida, intensa promovendo a participação ativa das pessoas, o que demanda uma grande reconfiguração da sua própria relação com as tecnologias, caracterizando a era da *convergência midiática*.

Ainda sobre a convergência das mídias, é importante destacar a junção de diversas linguagens e mídias. É preciso associar a essa junção, a articulação entre as mesmas, principalmente no que tange as suas potencialidades.

2.1 Cibercultura e convergência de mídias

Anteriormente foi explicitado a questão da cibercultura como sendo a realidade que descreve toda a tecnologia aplicada no dia a dia dos indivíduos. Numa análise mais precisa, faz-se necessário o questionamento sobre as influências da mesma no dia a dia de uma sociedade que não pára. Sabemos da convergência para a Internet, que, por sinal é a ponte que

liga diversos indivíduos de todo o mundo, apesar de termos o conhecimento que nem todos estão inseridos nessa cultura digital.

Vivemos na era digital. Era em que, por meio de um simples “click”, você pode interagir com o mundo. A cada dia, através da evolução das tecnologias, o acesso às informações vem se tornando mais rápido e eficaz, promovendo a convergência das mesmas. Como exemplos dessa convergência, podemos citar o caso dos computadores, que se tornaram meios de comunicação devido a existência da internet. Além desses exemplos, observamos a convergência de muitas outras mídias que possibilitam o desenvolvimento de muitos outros recursos que beneficiam seus usuários.

É sabido também que existem diferenças entre tecnologia e mídia. São coisas que andam juntas, mas diferentes. Faz-se necessário esclarecer que, segundo Moore e Kearsley (2010, p.7), “a tecnologia é que constitui o veículo para comunicar mensagens e estas são representadas em mídia. Existem quatro tipos: texto, imagens, sons e dispositivos”.

Logo, concluímos, com essa argumentação, que a mídia é a que oferece suporte de difusão de informação através dos tantos recursos existentes. E a tecnologia é o recurso tecnológico que a mídia usará. Com isso, percebemos que ao tratarmos a convergência de mídias, temos que levar em consideração a convergência da tecnologia. Dessa forma, a convergência tecnológica e midiática direciona a integração entre os recursos.

Carey (2002) afirma que a introdução de uma nova tecnologia gera algumas mudanças no comportamento das pessoas, que podem gerar algumas reações, no sentido de usufruírem de vantagens de novos ambientes e plataformas.

Outro ponto que precisa ser considerado é a influência da convergência das mídias nas vidas dos seus usuários. Essa influência é vista no modo de ser, estar, agir e comunicar das pessoas, o que, logo conclui que influencia também na forma de aprender e ensinar. Portanto, os educadores não poderiam, de forma alguma, ficar à deriva dessa cultura. É preciso incorporar uma nova forma de pensar na sua prática pedagógica, principalmente no que se refere a uma importante contribuição da convergência das mídias: a interatividade.

Lemos (1997) destaca a interatividade é um caso específico de interação. E talvez uma interação em que a comunicação é instantânea, mesmo com os indivíduos não estando frente a frente geograficamente. Essa interação é capaz de contribuir para a transformação de todos aqueles que estão envolvidos no processo. Dentro do universo escolar é a base da aprendizagem, pois auxiliam na construção do conhecimento.

Para Castells (2000), vivemos em um mundo digital. As transformações tecnológicas estão se expandindo pela capacidade de criar interfaces a partir de linguagens digitais.

Podemos entender que o autor destaca o progresso como sendo algo que é impulsionado pela expansão do desenvolvimento tecnológico.

Como consequência dessa evolução atual do acesso às mídias, de toda essa questão da comunicação imediata, e das diversas mídias interativas, participativas e colaborativas estão as grandes possibilidades para o desenvolvimento crítico, democrático e igualitário de toda a sociedade.

Garantindo a evolução do acesso, temos a convergência das mesmas, caracterizada pela integração de alguns componentes à mídia, como vídeos, imagens e sons, gerando uma grande estrutura social, fundamentada em redes, grupo e comunidades online, além da grande e livre circulação de conteúdos.

2.2 As mídias digitais e a sua inserção social

As mídias digitais fazem da sua importância verdadeiros presentes na nossa rotina, principalmente no que se refere ao papel indispensável na vida das pessoas deixando de ser simples ferramentas de diversão. Com o aparecimento das redes sociais, houve um maior contato interativo entre as pessoas, de diferentes localidades, pensamentos, costumes e classes sociais. Isso é decorrente da democratização no acesso às mídias, algo muito necessário devido a inserção em um mundo globalizado. À luz da História, é sabido que apenas alguns indivíduos, inseridos em grupos altamente privilegiados participavam de redes sociais. Com o advento das mídias as portas se abriram, novas oportunidades se abriram, devido a toda a liberdade conquistada através do livre acesso não somente as redes sociais, mas à Internet em si.

É preciso usufruir dessa facilidade existente com cautela e criticidade para que todo o processo de interação seja produtivo e enriquecedor, não se tornando maléfico pelo uso sem medida e objetivo crítico. O respeito a diversidade de ideias e posicionamentos pode transformar situações potencialmente problemáticas em enriquecedoras desde que, a conscientização sobre a necessidade de aprendermos fazer um bom uso das redes sociais e das mídias digitais em si.

Ao referirmos fazer bom uso das mídias sociais, estamos direcionando nossa preocupação em relação a adaptação dos indivíduos às novas formas de comunicação e interação.

As mídias que antes eram utilizadas apenas para algumas simples funções, tornam-se hoje necessárias para o desenvolvimento de atividades do dia a dia. Como exemplo, podemos citar o celular, que se tornou um verdadeiro computador de bolso.

A necessidade de utilização de algumas mídias é tão grande que chega a ser quase impossível alguém não ter um celular ligado as redes sociais. Tornou-se motivo de economia e segurança a sua utilização. Porém, como já foi mencionado anteriormente, o uso sem consciência pode tornar amarga a experiência de viver antenado as tecnologias. Isso se deve à evidencia que todo indivíduo fica ao estar inserido numa rede de tecnologia mundial. Vemos, mas não sabemos quem está do outro lado do mundo. Esse seria um lado negativo de todo esse desenvolvimento tecnológico.

Olhando para a questão educacional, a escola deve estar atendida a esse mundo tecnológico, que beneficia o processo de aprendizagem através da facilidade e agilidade que trazem as informações para a vida das pessoas.

De acordo com Milton (2008, p.115), “Para ter eficácia, o processo de aprendizagem deve, em primeiro lugar, partir da consciência da época em que vivemos” Não adianta termos as mídias, o desenvolvimento tecnológico se não mudarmos nossa concepção de ensino, se não formos sensíveis a demanda que temos nos dias atuais. Continuar com a mesma metodologia é estar ao encontro do fracasso escolar.

Fazendo uma análise das principais mídias utilizadas e acessíveis a população, as mídias mais usuais, percebemos que estes meios cumprem a sua função de informar. Já a internet permite a interação entre os indivíduos que estejam em qualquer parte do mundo, onde o usuário navega e pode acrescentar sua opinião. Desta forma, ainda sob o olhar na educação, percebemos que a interação, a troca de experiências, de opiniões e a argumentação sejam aliadas ao ensino, permitindo a construção do conhecimento.

3. MÍDIAS DIGITAIS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Ao tratarmos do processo de aprendizagem e seu envolvimento com as mídias digitais, é preciso analisarmos as concepções dos atores envolvidos no processo. Não somente educando, mas docentes, pais, funcionários, equipe gestora, enfim, a escola como um todo. É preciso que novos horizontes sejam abertos, através de um olhar mais pedagógico. Não basta ter as mídias digitais disponíveis. É necessário utilizá-los de forma crítica, pedagógica e racional.

Antes de tudo, é preciso que sejam avaliadas as características pessoais dos alunos – como, por exemplo, a comunidade em que está envolvido, sua personalidade, sua bagagem de conhecimentos, enfim, ele não pode ser considerado algo pronto acabado. Pelo contrário, deve ser considerado a sua história de vida assim como sua experiência pessoal. Nesse sentido o professor pode contribuir de forma muito positiva, investindo até mesmo num contato virtual para que os mesmos percebam que as mídias também podem exercer a função pedagógica no processo de aprendizagem dos mesmos. Neste contato, o docente poderá utilizar essa aproximação virtual para planejar suas aulas de forma mais voltada para o seu alunado, facilitando o processo de aprendizagem colaborativa.

A participação conjunta e colaborativa entre os alunos, com a utilização dos recursos midiáticos contribuirá para a construção da aprendizagem, tornando os alunos como protagonistas de todo o processo.

Neste contexto, a sociedade atual preconiza a internet como algo de suma importância na globalização do mundo. E não há como ignorar o fato. Em sala de aula, o aluno jamais se conformará em ter que copiar no seu caderno uma data histórica, sendo que pode obter a mesma rapidamente com o uso de um computador com internet. O docente que insistir nesta postura, terá o seu trabalho fadado ao fracasso. Aliás, todo ser humano é assim, só é motivado quando é algo proveitoso, novo. Aliás, em se tratando de cibercultura, a informação passa a não ser tão importante. O que é importante, e que a maioria dos alunos ainda não conseguem é estabelecer relações, dar a sua opinião de forma crítica e individual. Ao tratarmos o uso da internet nas situações de aprendizagem, imaginamos uma educação que não esteja fechada, pronta. Mas sim, sem fronteiras, onde a construção do conhecimento é realizada de forma crítica e colaborativa.

Para que o êxito ocorra, é preciso que os dois atores do processo de aprendizagem caminhem juntos: professor e aluno. A comunicação entre eles é fundamental para que ocorra a construção do conhecimento. Piaget já afirmou que “as estruturas não estão pré-formadas

dentro do sujeito, mas constroem-se à medida das necessidades e das situações” (PIAGET, 1978, p. 387). Ou seja, a aula deve contemplar situações em que os docentes possam observar e perceber que a tecnologia irá auxiliá-lo na sua conclusão, de modo que fique claro que não irá fazer por ele.

Outra contribuição muito importante de Kenski (2007, p. 47), referente aos recursos tecnológicos: “já não se trata apenas de um novo recurso a ser incorporado à sala de aula, mas de uma verdadeira transformação, que transcende até mesmo os espaços físicos em que ocorre a educação”. Logo, temos visível a necessidade de mudança de paradigma mesmo. É o chamado “sair da zona de conforto”. Essa dinâmica, colocam os participantes em conexão, o que revolucionará todo o processo. Para complementar as ações, o docente precisará vencer seus próprios medos e obstáculos para que conheça todas as oportunidades que as mídias digitais podem oferecer.

Todos os envolvidos devem reconhecer na educação com mídias inúmeras possibilidades que as mídias digitais nos oferecem, além do discernimento sobre as informações encontradas, até mesmo para garantir a veracidade das informações obtidas e utilizadas. Esse reconhecimento seria important desde sempre, pois já pequenos, os educandos iniciam uma construção individual que, se for bem estruturada, poderá enriquecer de forma crítica e democrática o processo de aprendizagem.

Em suma, a facilitação do acesso às mídias não é suficiente. É preciso utiliza-las de forma adequada e para a atualidade e igualitária visando o sucesso e progresso do nosso alunado na sociedade.

3.1 A educação a partir de uma perspectiva construcionista: a motivação como um facilitador do processo de aprendizagem

De acordo com Schwartz (2014, p.18):

Motivação é palavra que muitas vezes utilizamos na tentativa de explicar/compreender o porquê de uma ação. É uma das respostas possíveis à pergunta referente aos motivos de determinado comportamento. Porém, as causas que podem determinar uma ação não são apenas motivacionais. As escolhas de atuação de uma pessoa podem ser explicadas/compreendidas também por determinantes sociais, cognitivos, afetivos [...].

Quando falamos em motivação, estamos englobando aspectos físicos, emocionais e até mesmo psicológicos. Nosso intuito não é caracterizá-la ou classificar o aspecto a qual se

encontra, mas sim discutir sobre o que como a motivação está entrelaçada com o ambiente escolar, ou seja, o que fazer para que ela seja intensificada.

Para qualquer atividade em nossa vida precisamos de motivação. Essa motivação pode ser considerada através de ânimo em desenvolver algo, ou até mesmo com o objetivo a ser alcançado. Não há como medir a motivação de alguém. Apenas há como perceber o grau de satisfação que determinada pessoa demonstra em desenvolver uma atividade. Na sala de aula, por exemplo, percebemos que um aluno está motivado quando ele está desenvolvendo uma determinada proposta elaborada pelo docente.

Schor (1987) conclui que a motivação tem que estar e fazer parte sempre nas ações educativas, ainda ressalta que o professor é motivado quando está atuando, no ato de ensinar e de apreender. Isso nos faz pensar o quanto é importante que estejam motivados professores e alunos. O aluno é motivado quando aprende e o professor quando percebe o fruto do seu trabalho amadurecido, mesmo que dentro de suas limitações.

Motivação ligada à aprendizagem sempre evidenciou-se, no ambiente escolar, impulsionando professores a se superarem seus próprios limites pois tem um papel muito importante nos resultados que os professores e alunos almejam. O professor é a chave da motivação. Tem em suas mãos a oportunidade de motivar ou desmotivar seus alunos. Isso não significa que sobre o professor deve pairar o sentimento de culpabilidade pela falta de motivação, mas que ele é capaz de estruturar sua aula para que ela aconteça. Segundo Alves (2000), o professor tem entre suas funções, instigar o estudante a ter gosto e vontade de aprender, abraçar o conhecimento.

Partindo desses pressupostos, a motivação faz o indivíduo a construir, a agir, a sair da sua zona de conforto. Mas, para que isso ocorra é necessário que ele encontre a vontade e o interesse de querer ser o protagonista da construção do seu próprio projeto de vida, esforçando-se para alcançar suas metas e objetivos.

3.2 As mídias digitais e o uso no contexto escolar

Ao abordarmos a efetivação da aplicação mídias digitais na escola, é preciso entender a sua importância e necessidade, e também criar conhecimentos e mecanismos que possibilitem sua integração à educação. Jamais uma aula poderá ser submetida à utilização de um recurso tecnológico sem uma intencionalidade pedagógica.

Com as mídias a todo vapor, o cenário educacional passa a contar com algumas alternativas interessantes para a dinamizar a aprendizagem. Antes, sala de aula se resumia a

alunos, professores, quadro, giz, mesas e cadeiras pode agora contar com novos elementos de multimídia.

Os docentes possuem a seu favor, a existência das tecnologias e mídias digitais na escola que ocasionam implicações positivas para a prática pedagógica com seus alunos, haja vista, que estes profissionais muito se preocupam em motivar seus alunos a participarem das atividades solicitadas, objetivando atingir os resultados esperados.

Porém, a existência dos recursos na escola não é suficiente. É necessário que o professor saiba utilizá-los ou, numa fala mais criteriosa, que tenha uma formação sólida para que as ferramentas digitais possam ser aliadas ao seu plano de aula. Essa formação é uma busca pessoal do profissional que, se não se responsabilizar por ela, ou se acreditar que somente os métodos tradicionais funcionaram, pode ter resultados frustrantes.

Outro aspecto importante é o fato de estarmos inseridos na cibercultura, logo, o processo tecnológico avança numa rapidez muito grande e continua não sendo possível ficar a margem esperando o momento ideal de utilizar os recursos digitais. É preciso valorizar o potencial pedagógico que as mídias imprimem e aliá-las no seu plano de aula.

Falando mais especificamente, temos na internet uma possibilidade de tornar a didática mais motivante. Com ela, a atenção do aluno é mais evidenciada, tornando-a aliada para o entendimento e por consequência, uma maior possibilidade de êxito no aprendizado.

Cabe aos gestores pedagógicos incentivarem todos esses avanços tecnológicos visando ampliar os horizontes dentro de sua escola, fazendo com que o professor se sinta convidado a rever a sua prática, estabelecendo a necessidade de mudar a sua postura metodológica para depois utilizar com racionalidade as mídias digitais.

Complementando as reflexões a cerca do uso das mídias no processo de motivação em sala de aula, somamos a necessidade do envolvimento dos pais na educação de seus filhos. Surge aí a necessidade de promover a participação dos familiares nesse processo que evidencia a utilização das mídias digitais no dia a dia escolar, além de uma comunicação aberta entre pais e escola para que sejam parceiros nesse engajamento metodológico e, mais importante, compreendam e apoiem a iniciativa.

Com a geração dos “nativos digitais” nascida e criada em um mundo dominado pela tecnologia, não existe nenhuma resistência por parte dos alunos em aderirem neste processo de implementação da tecnologia. Mesmo assim, é necessário orientá-los para receber essa novidade para que depois possam apresentar uma familiaridade com as mesmas, restringindo seu uso da tecnologia ao entretenimento ou a atividades que poderiam ser feitas fora da sala

de aula. Todos os objetivos do uso das mídias em sala de aula devem estar bem explicitados para os alunos, para que possam de maneira colaborativa participar das atividades propostas.

Por fim, a escola precisa refletir sobre sua prática educativa, juntamente com seus alunos e professores com objetivo de melhorar a qualidade de ensino, motivar os alunos a se envolverem mais nas propostas de formação e que elas sejam adequadas às necessidades dos educadores, assim como as especificidades e particularidades dos seus contextos pedagógicos, diante da interferência televisiva na formação de seus educandos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o estudo bibliográfico realizado, foi possível fazer uma análise de alguns aspectos que envolvem as mídias digitais. Iniciamos evidenciando o significado real da cibercultura, assim como toda a extensão influenciada por ela.

A cultura que envolve as tecnologias digitais, abordando vários aspectos ligados a chamada cibercultura. Foi possível constatar que os alunos podem ser motivados a participar das propostas de aulas, quando a inserção das mídias digitais for efetivada, pois a construção colaborativa faz com que os alunos percebam que participam do processo.

Junto a isso, enfatizamos a necessidade de escola, alunos, professores, pais e comunidade em geral estarem unidas no sentido de serem conscientizadas sobre a utilização dos recursos, visando a melhoria na qualidade de ensino.

Os Professores devem fazerem o uso de diferentes recursos, mas sempre usando da criticidade para que a ferramenta tecnológica possa ser utilizada com objetivo, de apresentar um novo horizonte aos alunos, que podem ter um maior envolvimento com o conhecimento.

Com as reflexões, percebe-se a importância de trabalhar com diferentes mídias digitais, que, aliadas a recursos metodológicos, podem auxiliar a compreensão dos conceitos e definições. Em decorrência disso, torna-se muito importante enaltecer as tecnologias da informação existentes na escola e, que, devem transformar as informações em conhecimentos e articular isso à formação dos alunos.

REFERÊNCIAS

- BONILLA, M. H. **Escola aprendente: para além da Sociedade da Informação**. Rio de Janeiro: Quartet, 2005.
- BONILLA, M. H.; PICANÇO, A. Construindo Novas Educações. In.: PRETTO, Nelson De Luca (Org.). **Tecnologias e novas educações**. Salvador: EDUFBA, p. 215-229, 2005.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- DUTRA, C.A.F. **O que é mídia**. Disponível em: < <https://www.webartigos.com/artigos/o-que-e-midia-para-que-serve/57042/#ixzz5I2TrFMjv> > Acesso em: 10 de junho de 2018.
- LEMONS, A. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2a. ed., 2004.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro. 34a. ed., 1999.
_____. **A inteligência coletiva: por uma Antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.
- MARTINS, M. C. **Integração das mídias e práticas pedagógicas**. In: VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bisnconcini de (Org.). Formação de educadores à distância e integração de mídias. São Paulo: Avercamp, 2007.
- MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.
- MORAN, José Manuel. As mídias na educação. In: MORAN, José Manuel. **Desafios na Comunicação Pessoal**. 3ª ed. São Paulo: Paulinas, 2007.
- PALFREY, J.; GASSER, U. **Nascidos na Era Digital: Entendendo a primeira geração de nativos digitais**. 1 ed. Porto Alegre: GrupoA, 2011.
- PRETTO, N. L. (org.). **Tecnologia e novas educações**. Salvador: Edufba, 2005. **Escritos sobre Educação, Comunicação e Cultura**. Campinas, SP: Papirus, 2008.
- SANTAELLA, L. **Culturas e Artes do Pós-Humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2 ed, 2003.
- SATHLER, L.; MELO, J. M. (Org.). **Direitos à Comunicação na Sociedade da Informação**. 1. ed. São Bernardo do Campo: UMESP, 2005.
- SILVA, M. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.
- SILVA, M. Docência Interativa presencial e online In: Valentini, Carla Beatris; Schelmmmer, Eliane. (Org.). **Aprendizagem em ambientes virtuais: compartilhando idéias e construindo cenários**. Caxias do Sul: EDUCS, 2005, v. 1, p.193-202

SILVEIRA, S.A. Economia da cultura digital. In.: SAVAZONI, Rodrigo; CONH, Sergio (Orgs). **Cultura Digital. br.** Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: 07 de Jul 2010.

TEIXEIRA, A. C.; CAMPOS, A. A indissociabilidade entre inclusão digital e software livre na sociedade contemporânea: a experiência do Mutirão pela Inclusão Digital. In.: TEIXEIRA, Adriano Canabarro; MARCON, Karina (Orgs). **Inclusão digital: experiências, desafios e perspectivas.** Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo fundo, 2009.

TRIVINHO, E. Epistemologia em ruínas: a implosão da Teoria da Comunicação na experiência do ciberespaço. In: F. M. MARTINS, J. M. d. SILVA (org.). **Para navegar no século XXI.** Porto Alegre: Sulina; Edipucrs, 1999. p. 179-192.

JENKINS, HENRY. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2008 (Edição em português)

VALENTE, J.A. (2003). **O papel do computador no processo ensino-aprendizagem.** Boletim do Salto para o Futuro. Série Pedagogia de Projetos e integração de mídias. TV Escola, Brasília: Secretaria de Educação a Distância – SEED. Ministério da Educação.

MOORE, Michael; KEARSLEY, Greg. **Educação a distância: uma visão integrada.** São Paulo: Cengage Learning, 2010.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** Campinas, SP: Papirus, 2007.

SCHWARTZ, Suzana. **Motivação para ensinar e aprender.** Editora Vozes, 2014.

FREIRE, Paulo; SCHOR, I. **Medo e ousadia: o cotidiano do professor.** 2 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar.** Ars Poética, 2000.