

O IMPACTO DAS MÍDIAS DIGITAIS NO ÂMBITO EDUCACIONAL



THE IMPACT OF DIGITAL MEDIA ON EDUCATION

MILEIDE MARIANO DA SILVA

Graduação em Pedagogia pela Faculdade: Universidade Paulista – UNIP (2014); segunda licenciatura em Artes Visuais pela Faculdade ITEQ Escola (2021) Pós-graduação em Educação Infantil e Educação Artística/Artes pela Faculdade: Faculdade XV de Agosto (2015), Pós-graduação em Educação Especial e Inclusiva pela Faculdade: FACONNECT (2025), Professora de Educação Infantil– No: CEI Geraldo Magela Peron.

RESUMO

Sabe-se que as tecnologias digitais de informação e comunicação sofrem constantes evoluções. Perante um contexto educacional contemporâneo e inovador, ressalta-se a importância de a educação acompanhar os avanços e vantagens das tecnologias. Essas reflexões são compartilhadas por Kenski (2015, p.21) que clarifica que “o homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhe são contemporâneas. Neste contexto, as mídias tornam a aprendizagem mais significativa, o seu uso passa a constituir uma valiosa estratégia pedagógica e aproxima o ambiente escolar da vivência do aluno, ajudando a sondar e trabalhar os seus conhecimentos prévios. Portanto, cabe ao sistema educacional possibilitar acesso as tecnologias de informação e comunicação no âmbito escolar. Visto que, quando as mídias, multimídias e hipermídia estão integradas ao ambiente educacional, estas, otimizam tanto o processo de ensino, quanto o processo de aprendizagem. As tecnologias digitais conseguem captar a atenção dos alunos de forma diferenciada dos métodos tradicionais de ensino, desenvolve e estimula competências e a curiosidade dos alunos. Elas apresentam diversas possibilidades de usos de diferentes formatos para apresentação de conteúdo, tais como: texto, áudio, vídeo, animação, possibilidades de interação a distância, personalização do ritmo de aprendizagem, auxílio ao feedback, acompanhamento dos estudantes, realização de pesquisas, videoconferências, dentre outras. Tornando assim, a aprendizagem mais prazerosa e significativa. Conclui-se que, a versatilidade tecnológica

potencializa o ensino, além de contemplar diferentes estilos de aprendizagem, considerando que cada ser singular tem suas especificidades e ritmo. O presente artigo discorrerá sobre a importância das mídias digitais no âmbito escolar.

Palavras-chave: Tecnologia; Ensino; Aprendizagem; Mídias Digitais

ABSTRACT

Digital information and communication technologies are constantly evolving. Faced with a contemporary and innovative educational context, the importance of education keeping up with the advances and advantages of technologies is highlighted. These reflections are shared by Kenski (2015, p.21) who clarifies that “man transits culturally mediated by the technologies that are contemporary to him. In this context, media make learning more meaningful, their use becomes a valuable pedagogical strategy and brings the school environment closer to the student's experience, helping to probe and work on their prior knowledge. It is therefore up to the education system to provide access to information and communication technologies in the school environment. When media, multimedia and hypermedia are integrated into the educational environment, they optimize both the teaching and learning processes. Digital technologies are able to capture students' attention in a way that differs from traditional teaching methods, developing and stimulating students' skills and curiosity. They offer various possibilities for using different formats to present content, such as: text, audio, video, animation, possibilities for distance interaction, personalizing the pace of learning, helping with feedback, monitoring students, carrying out research, videoconferencing, among others. This makes learning more enjoyable and meaningful. It can be concluded that technological versatility enhances teaching, as well as contemplating different learning styles, considering that each individual has their own specificities and pace. This article will discuss the importance of digital media in the school environment.

Keywords: Technology; Teaching; Learning; Digital Media

INTRODUÇÃO

Estamos vivendo em um contexto contemporâneo e inovador. O século XXI requer que os educandos desenvolvam novas competências e habilidades. Desta forma, faz-se necessário que a educação acompanhe os avanços das tecnologias. As mídias digitais apresentam diversas possibilidades e formatos, valorizando assim, os diferentes estilos de aprendizagem, desta forma, contribui no processo do desenvolvimento de competências e habilidades dos educandos.

Perrenoud (2009) afirma que a competência pode ser traduzida na capacidade de agir eficazmente perante um determinado tipo de situação, apoiada em conhecimentos, mas não limitada a eles. A competência pode ser definida como junção e coordenação das habilidades com conhecimentos e atitudes. Assim, quanto maior a ênfase sobre o processo de aprendizagem de forma a incentivar a participação dos alunos, interação, pesquisa, debate e o desenvolvimento de habilidades de trabalhos em equipe, criatividade e pensamento crítico, melhores serão os resultados da educação mediada por tecnologias. Um dos maiores objetivos da tecnologia é mediar o ensino que, por sua vez, está cada dia

mais envolvido em um contexto digital.

Devido à praticidade do acesso móvel as redes digitais de informação e comunicação, criam-se inovadas relações com o conhecimento. Sabe-se que, entre as contribuições que podem ser buscadas na utilização das tecnologias na aprendizagem educacional é a possibilidade de usos de diferentes formatos para apresentação de conteúdo, tais como: texto, áudio, vídeo, animação, possibilidades de interação a distância, personalização do ritmo de aprendizagem, auxílio ao feedback, acompanhamento dos estudantes, realização de pesquisas e videoconferências.

Tornando assim, a aprendizagem mais prazerosa e significativa. É nesse sentido que validamos que a utilização das mídias digitais nas aulas, podem levar o educando a se sentir mais ativo e agente na sua trajetória de aprendizagem, visto que, o conhecimento é construído de um jeito mais dinâmico, interativo e dialógico.

O IMPACTO DAS MÍDIAS DIGITAIS NO ÂMBITO

Diferentes possibilidades de uso das diversas mídias digitais na educação

Diante do cenário tecnológico em que vivemos, onde a tecnologia está veemente, passamos a ter mais alternativas para a dinâmica do ensino nas escolas. A sala de aula que antes se resumia a alunos, professores, quadro, giz, mesas e cadeiras pode agora contar com novos elementos de mídias digitais. Essas reflexões são compartilhadas por Kenski (2015, p.21) que clarifica que “o homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhe são contemporâneas. Elas modificam sua forma de pensar, sentir, agir”. Não é aleatoriamente que a tecnologia no campo educacional se posiciona como uma poderosa ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, visto que essa “nova geração” apresenta grande compreensibilidade para lidar com a “linguagem digital” e seus instrumentos tecnológicos, faltando apenas um norte que leve os educandos a empregá-los com a intencionalidade de obter conhecimento. Neste contexto, observa-se que as mídias tornam a aula mais interessante e lúdica, o seu uso passa a constituir uma valiosa estratégia pedagógica e aproxima o ambiente escolar da vivência do aluno, ajudando a sondar e trabalhar os seus conhecimentos prévios. PORTO (2006) aponta que as tecnologias disponibilizam ao usuário um vasto conjunto de informações, conhecimentos e linguagens em tempo real, proporcionando a cada um envolver-se com a tecnologia de acordo com seu modo de ver a realidade e através dessa interação criar ou recriar seus conceitos a respeito de determinados temas, tornando assim o aprendizado individualizado de acordo com suas necessidades. Nesta perspectiva, (GARDNER, 2000, p.16) relata que:

O propósito da escola deveria ser o de desenvolver as inteligências e ajudar as pessoas a atingirem objetivos de ocupação e passatempo adequados ao seu espectro particular de inteligências. As pessoas que são ajudadas a fazer isso (...) se sentem mais engajadas e competentes, e, portanto, mais inclinadas a servirem a sociedade de uma maneira construtiva. (GARDNER, 2000, p.16)

Neste contexto, Dunn R. e Dunn K. (1987) o método VARK, também vai dizer que a aprendizagem é abordada a partir da consideração dos canais sensoriais preferenciais de cada aluno. Desta forma, por exemplo, a contribuição do canal visual pode ser a mais requisitada para os processos de aprendizagem, assim como a via auditiva ou ainda a cinestésica. Deste modo, observa-se que as mídias digitais oferecem diversas possibilidades que contemplam diferentes estilos de aprendizagem através de diferentes formas de mídia, como gráficos, texto, áudio, vídeo, gráficos em movimento etc. Considerando a amplitude da internet e as possibilidades que ela oferece em termos de produção de conteúdo, a mídia digital pode assumir diferentes.

Como mídia digital, entende-se que é a comunicação feita geralmente através da Internet utilizando os mais diversos dispositivos, entre eles outdoors digitais, smartphones, tablets, TV digital, totens externos (Dotta, 2011). A mídia baseada em tecnologia digital envolve comunicação realizada por meio da internet, programas educacionais, jogos de computador e recentemente a TV digital adentrou a essa classe, tendo como principal característica a interatividade. Nessa categoria, o usuário pode filtrar as informações, visualizando apenas as que o agradam e pode enviar as suas próprias. É uma via de mão dupla, você recebe, mas também pode fornecer conteúdo informativo.

Algumas ferramentas interessantes para serem usadas na elaboração dos conteúdos educacionais são:

- Correio eletrônico (e-mail);
- Espaços de interação e discussão (Fóruns);
- Locais de conversa (Chats);
- Ferramentas colaborativas;
- World Wide Web – navegação livre na internet;
- Blogs;

Além de buscar por conhecimento, os alunos também podem usar as tecnologias atuais para produzir conteúdo. Um professor pode criar um blog e pedir para que cada aluno, depois da pesquisa e do compartilhamento das informações, produza um texto sobre o assunto abordado. Podemos notar que essas aplicações contribuem para melhorar a capacidade de professores e alunos de encontrar e associar informações, trabalhar em grupo e comunicar cada vez mais, de forma adequada. A busca pela melhora da educação perpassa diretamente pela inclusão da tecnologia aos meios tradicionais de

ensino, neste sentido as mídias digitais, multimídia e hipermídia otimizaram ricamente o processo de ensino e aprendizagem.

Antes de falarmos sobre a multimídia e hipermídia na educação, vamos entender melhor sobre o significado desses dois termos, multimídia é o tipo de informação por meio eletrônico, Internet. É composto por gráficos, textos, vídeos, áudios, animações, informações em laptops e outros dispositivos semelhantes. Os elementos de multimídia nos mostram imagens de qualidade, animações, sons, informações de texto que impactam diretamente no cérebro do usuário. Mesmo nós podemos realizar edições nesses diferentes tipos de multimídia. Já a Hipermídia, é uma próxima versão do hipertexto que contém diferentes formas de mídia, como gráficos, texto, áudio, vídeo e gráficos em movimento etc. Há semelhanças na estrutura tanto da hipermídia quanto do hipertexto. Ele tem recursos ainda mais avançados, como links clicáveis na página da web. O link hipermídico comum é o link de imagem, que pode levar o usuário a outra página. É usado em uma variedade de aplicações, desde resolução de problemas e pesquisa qualitativa até estudo eletrônico e aprendizado sofisticado.

Segue imagem para maior compreensão:



Fonte: <https://slideplayer.es> – Acesso 21 mar. 2025.

Segundo DORIGONI e SILVA (2007), o impacto social causado pela chegada da tecnologia de informação e comunicação, nos últimos anos ocasionou intensas transformações em todas as esferas sociais. Sendo assim, apostar em multimídia e hipermídia na educação é muito importante para o ensino e traz diversos benefícios. Vivemos em um mundo digital, conectado e bastante interativo. Por isso, continuar com um modelo de ensino tradicional sem inovar em relação às dinâmicas e metodologias na sala de aula pode prejudicar a qualidade do ensino, o engajamento dos alunos e até o desempenho dos professores. Algumas vantagens de investir em multimídia e hipermídia na educação são: alunos mais engajados, ensino personalizado e maior acessibilidade. A multimídia e a hipermídia na educação ajudam a melhorar a qualidade do ensino ofertado, porque é possível disponibilizar mais conteúdos relacionados a um tema e desenvolver um material mais aprofundado, ampliando o conhecimento sobre determinado assunto e transmitindo um número maior de informações.

OS DESAFIOS DO USO DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO PÚBLICA

Os desafios podem surgir no desenvolvimento e implementação das tecnologias na educação público. O processo de ensino e aprendizagem ainda está marcado por paradigmas e métodos que não contemplam a revolução e integração destes novos componentes, de forma adequada. Paradoxalmente, a visão de Machado (2010, p.16) de que “o domínio das tecnologias é hoje tão importante para o desenvolvimento das pessoas quanto o domínio da leitura e da escrita”, o âmbito escolar, salvo exceções, não se institui um lugar de desenvolvimento do letramento digital do educando, de modo a levá-los ao domínio tão indispensável em uma época de grande utilização de ferramentas digitais, notadamente, computadores ligados à internet.

Segundo DORIGONI e SILVA (2007), no que se refere a área educacional, a mídia esteve sempre presente na educação formal, porém diversas vezes sofreu certa resistência em relação a sua aplicação na escola. As principais dificuldades identificadas incluíram a visão restrita do potencial pedagógico das tecnologias e a resistência à mudança, a falta de equipamentos tecnológicos e de suporte técnico, colocando-se o desafio fundamental na necessidade de uma formação de professores eficaz na integração das mídias. Prensky (2011) afirma que, alguns acreditam que a pedagogia vai ter mudanças instantaneamente, quando os "nativos digitais" tornarem-se professores. Porém, Prensky discorda desta ideologia e ressalta que, os educadores estão sendo pressionados a adotar novos métodos de ensino. Ainda aborda que, nós necessitamos fazer esforço de mudança. Primeiramente, modificar o jeito de ensinar pedagogias. Depois, inovar a tecnologia que nos dá alicerce. Finalmente, modificar nosso currículo, para que assim, possamos estar ligados ao contexto e as especificidades do *século XXI* (PRENSKY, 2011, s/n). São diversas as dificuldades encontradas relatadas pelos profissionais, reclamam do descaso do governo quanto aos equipamentos, manutenção e formação de professores. As tecnologias no currículo necessitam de mais prioridade e investimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o conjunto de ideias apresentadas, conclui-se que as mídias digitais são ricas ferramentas no processamento de ensino e aprendizagem, no espaço educacional. Observa-se que as mídias digitais oferecem diversas possibilidades que contemplam diferentes estilos de aprendizagem através de diferentes formas de mídia, como gráficos, texto, áudio, vídeo, gráficos em movimento etc. Silva (2017, p.23) afirma que o sistema educacional não pode se omitir da relevância do emprego das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem nas escolas. Os espaços de ensino devem oferecer recursos e formações para capacitar os professores para nortear os alunos a fazerem uso das novas tecnologias, visto que, as tecnologias digitais possibilitam a diferenciação do ensino em largas dimensões. Vimos em Kenski (2015, p.21) que “o homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhe são contemporâneas. Neste contexto, constata-se que as mídias digitais tornam a aprendizagem mais interessante e significativa. O século XXI requer que os estudantes desenvolvam novas competências e habilidades. Sendo assim, entende-se que, é fundamental que a educação faça uso e acompanhe os avanços das tecnologias no âmbito escolar.

REFERÊNCIAS

Costa, D. **Neurociência cognitiva. [e-book]** Flórida: Must University (2018).

Dunn, R.; Dunn, K. **Teaching students through their individual learning styles: a practical approach.** Reston, VA: Reston Publishing Co., 1978.

Dorigoni, Gilza Maria Leite, SILVA, João Carlos da. 2007. **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar.** Disponível em URL: Acesso em: 27. fev. 2025.

Dotta, S. (2011). Uso de uma Mídia Social como Ambiente Virtual de Aprendizagem. **Congresso Brasileiro de Informática na Educação.** Disponível em: Acesso em: 20.nov. 2024.

Gardner, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2000. (Tradução de Maria Adriana Veríssimo Veronese).

Machado, A. C. B. **Tecnologia e Educação:** Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2010. Disponível em:
<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010>

Prensky, M. Disponível em:
<https://www.marcprensky.com/international/Leia%20entrevista%20do%20autor%20da%20expressao%20imigrantes%20digitais.pdf>. Acesso 19. Mar.2023.

Porto, Tania Maria Esperon. **As tecnologias de comunicação e informação na escola: relações possíveis... relações construídas.** Revista Brasileira de Educação, v.11, n. 31, jan./abr. 2006. Disponível em URL: < <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/v11n31/a05v11n31.pdf>>. Acesso em 01.mar. 2025.

Perrenoud, P. (2000). **Dez novas competências para ensinar: convite à viagem.** Porto Alegre: ArtMed

Silva, Denickson Soares da, **As Mídias Digitais e a Concepção de Uma Nova Educação,** João Pessoa: 2017