

A RELEVÂNCIA DAS MÍDIAS DIGITAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Data de aceite: 01/04/2024

Renata Francieli de Oliveira

Graduada em Licenciatura em Pedagogia.
Especializada em Gestão Escolar e
Psicopedagogia clínica e institucional.
Mestranda em Tecnologias Emergentes
em Educação pela Must University

RESUMO: Desde o início da informática educativa até a era das aulas online, as mídias digitais desempenham um papel fundamental na maneira como os alunos aprendem e os professores ensinam. Com o avanço da tecnologia móvel, surgiram aplicativos educacionais, podcasts, vídeos e redes sociais para o cenário educacional, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível. Essas mídias não apenas facilitam o acesso à informação, mas também promovem a interatividade, o aprendizado prático, a personalização e à colaboração entre estudantes e professores. Elas oferecem uma abordagem flexível para o ensino, permitindo que os alunos aprendam quando e onde for conveniente. De tal forma, o presente paper tem como objetivo divulgar sobre a importância da inserção das mídias digitais na educação, com foco em como elas podem melhorar o

ensino nacional. Para tanto a metodologia utilizada foi uma revisão bibliográfica. Portanto, conclui-se que as mídias digitais desempenham um papel fundamental na melhoria da qualidade da educação brasileira, preparando os alunos para os desafios do mundo digital em constante evolução. Assim, elas transformaram a forma como ensinamos e aprendemos, tornando o processo educacional mais dinâmico, eficaz e acessível.

PALAVRAS-CHAVE: Mídias Digitais. Educação. Tecnologia.

ABSTRACT: From the dawn of educational computing to the era of online classes, digital media has played a fundamental role in the way students learn and teachers teach. With the advancement of mobile technology, educational applications, podcasts, videos and social networks have emerged for the educational scenario, making learning more dynamic and accessible. These media not only facilitate access to information, but also promote interactivity, practical learning, personalization and collaboration between students and teachers. They offer a flexible approach to teaching, allowing students to learn when and where it suits

them. Therefore, this paper aims to publicize the importance of including digital media in education, focusing on how they can improve national education. For this purpose, the methodology used was a bibliographic review. Therefore, it is concluded that digital media play a fundamental role in improving the quality of Brazilian education, preparing students for the challenges of the constantly evolving digital world. Thus, they transformed the way we teach and learn, making the educational process more dynamic, effective and accessible.

KEYWORDS: Digital Media. Education. Technology.

INTRODUÇÃO

A evolução da utilização das mídias digitais no ensino brasileiro ao longo das últimas décadas tem sido marcada por transformações significativas. Desde os primórdios da informática educativa até as tecnologias atuais de aprendizagem online, o cenário educacional no Brasil passou por uma revolução impulsionada pela incorporação das mídias digitais.

Com a popularização da internet no país, novas possibilidades surgiram para o uso dessas mídias na educação. Isso incluiu o compartilhamento de informações, a criação de conteúdo online e o desenvolvimento de plataformas de ensino a distância, tornando a educação mais acessível. Nesse contexto, os dispositivos móveis, como smartphones e tablets, se tornaram onipresentes e contribuíram ainda mais a evolução das mídias digitais no ensino, dando origem ao conceito de aprendizagem móvel.

À vista de tal preceito, as mídias digitais possuem um relevante espaço no cenário educacional brasileiro pois desempenham um papel crucial no aumento da interatividade e do envolvimento dos estudantes na aprendizagem. Eles oferecem uma ampla variedade de ferramentas, como acesso a conteúdo multimídia, aprendizado ativo e prático, personalização de aprendizagem, comunicação e colaboração. Essas ferramentas transformam a maneira como o conhecimento é transmitido e captado, proporcionando uma experiência mais dinâmica e atraente, aproximando os alunos do processo de ensino e melhorando a qualidade da educação como um todo. Além disso, têm o potencial de auxiliar na organização das ideias por meio da prática midiática baseada na troca de informações., visto que elas possibilitam a negociação de informações e valores, promovendo a comunicação, o diálogo e a mediação com seus consumidores.

Sendo assim, o presente paper possui como objetivo central discutir sobre a inserção das mídias digitais na educação, bem como seu impacto na melhora da qualidade de ensino, com foco em como ela proporciona tal feito. Assim, busca-se convencer os educadores sobre a importância da inserção de tal ferramenta digital nas práticas pedagógicas atuais, mostrando as mais diversas ferramentas disponíveis pelas mídias digitais para esse feito.

Para tanto, a metodologia utilizada foi uma revisão bibliográfica, por intermédio de uma vasta pesquisa em artigos, livros e websites, bem como referencial teórico abordado na disciplina e selecionado de acordo com as discussões sobre o contexto.

O trabalho em questão será dividido em 5 principais momentos. Inicialmente abordar-se-á rapidamente sobre o contexto da evolução das mídias digitais na educação brasileira. Posteriormente, buscar-se-á responder a 4 questões, em sequência: Por que e para que utilizar mídias digitais para o ensino; Que tipos de mídias digitais estão sendo utilizadas na atualidade, e se há diferenças para diferentes áreas do saber; Qual tipo de mídia digital ou linguagem visual utilizaria caso fosse elaborar um material de uma disciplina ou desenvolver uma aula hoje; Citação de uma experiência com uso de mídias digitais que conheci com bom resultado.

REVOLUCIONANDO A EDUCAÇÃO BRASILEIRA POR MEIO DAS MÍDIAS DIGITAIS

A evolução da utilização das mídias digitais no ensino brasileiro tem sido marcada por transformações significativas ao longo das últimas décadas. Desde os primórdios da informática educativa até as atuais tecnologias de aprendizado online, o cenário educacional brasileiro experimentou uma revolução impulsionada pela incorporação das mídias digitais.

As mídias digitais surgiram com as novas tecnologias. Num sentido amplo, a mídia digital pode ser definida como o conjunto de veículos e aparelhos de comunicação baseados em tecnologia digital. Fazem parte das mídias digitais: computadores, telefones celulares, smartphones, CDs, vídeos digitais, televisão digital, internet (WWW), jogos eletrônicos e outras mídias interativas (Caetano, 2022, p.04).

Com a popularização da internet no Brasil, abriu-se novas possibilidades para o uso das mídias digitais na educação. O acesso à web possibilitou o compartilhamento de informações, a criação de conteúdo online e o surgimento de plataformas de ensino a distância. Universidades e instituições de ensino passaram a oferecer cursos online, permitindo que estudantes de todo o país tivessem acesso a uma educação de qualidade sem a necessidade de deslocamento.

Com o avanço da tecnologia, os dispositivos móveis, como smartphones e tablets, se tornaram onipresentes, e isso impulsionou ainda mais a evolução das mídias digitais no ensino. Aplicativos educacionais, podcasts, vídeos educativos e redes sociais passaram a fazer parte do cotidiano dos alunos e professores. A aprendizagem móvel (m-learning) se tornou uma realidade, permitindo que o conhecimento fosse acessado a qualquer momento e em qualquer lugar.

Além disso, a pandemia de COVID-19, que começou em 2020, acelerou drasticamente a adoção das mídias digitais no ensino brasileiro. Com o fechamento das escolas e universidades, a educação a distância se tornou a norma. Plataformas de videoconferência, como Zoom e Google Meet, tornaram-se ferramentas essenciais para a realização de aulas virtuais. Professores e alunos tiveram que se adaptar rapidamente a essa nova realidade, aprendendo a usar as tecnologias disponíveis para garantir a continuidade do processo educacional.

Dado todo esse contexto de integração das mídias digitais na educação, surge uma pergunta, por que e para que utilizá-las para o ensino? Pois bem, uma das razões para utilizá-las é porque as mídias digitais desempenham um papel fundamental no aumento da interatividade e envolvimento dos estudantes em processos de aprendizagem. Elas têm a capacidade de transformar a maneira como o conhecimento é transmitido e absorvido, proporcionando uma experiência mais dinâmica e atrativa, o que aproxima os estudantes das salas de aulas e do professor, melhorando o ensino como um todo.

A interligação entre mídia e educação devem tomar como princípios o fato de que os espaços educativos são responsáveis pela produção de uma série de informações e valores. A partir desta constatação, devemos entender que a ampliação das mídias digitais para esses espaços deve ter por base o pressuposto que elas – as mídias digitais – podem auxiliar os indivíduos na organização das ideias por meio de uma prática midiática baseada no ato de troca. Tais experiências exigem a negociação de informação, considerando, as mídias como agentes da comunicação, do diálogo e da mediação com seus consumidores (Melo et al., 2022, p.120).

Nesse sentido, há diversas ferramentas disponíveis nas mídias digitais que permitem esse aumento do interesse dos alunos pela educação. Podemos começar abordando, por exemplo, o acesso a conteúdo multimídia: por meio de vídeos, animações, imagens interativas e áudio, se oferece ao estudante uma representação visual e auditiva dos conceitos, o que pode tornar o aprendizado mais claro e memorável. Por exemplo, em vez de ler uma longa descrição de um experimento científico, os alunos podem assistir a uma simulação virtual, tornando o conteúdo mais acessível e interessante. Há, também, o aprendizado ativo e prático: os estudantes podem interagir com simulações, jogos educacionais e atividades interativas que os desafiam a aplicar conceitos e resolver problemas. Isso promove a retenção de informações, o desenvolvimento de habilidades críticas e a motivação para aprender, uma vez que os estudantes se tornam participantes ativos no processo de ensino-aprendizagem.

Outrossim, as mídias digitais oferecem a personalização da aprendizagem: plataformas de ensino online podem adaptar o conteúdo e as atividades com base no desempenho e no ritmo de aprendizado de cada aluno. Isso garante que cada estudante receba um ensino mais adequado ao seu nível de conhecimento e estilo de aprendizado. Não podemos esquecer, além disso, que as mídias digitais também facilitam a comunicação e a colaboração entre estudantes, professores e colegas. Fóruns de discussão, salas de chat, videoconferências e redes sociais educacionais permitem que os estudantes interajam, compartilhem ideias e trabalhem juntos em projetos. Isso promove a aprendizagem colaborativa e desenvolve habilidades interpessoais importantes.

Os meios digitais são métodos alternativos para o professor utilizar como objeto de aprendizagem, não sendo mais necessário que o único recurso disponível para as aulas seja o livro didático, mas que um complemente o outro. Trazer o espaço virtual para a sala de aula permite abrir novos horizontes de conhecimento, ao mesmo tempo em que o aluno tem contato com o professor e os demais alunos, tendo uma troca de informação (Martins et al., 2020, p. 218).

Ou seja, as mídias digitais são importantes para aumentar a interatividade e o envolvimento dos estudantes devido à sua capacidade de tornar o aprendizado mais acessível, prático, personalizado e colaborativo. Elas transformaram a educação, possibilitando abordagens mais dinâmicas e eficazes para a transmissão de conhecimento. O seu uso inteligente no ensino pode melhorar significativamente a experiência de aprendizado e preparar os estudantes para os desafios do mundo digitalizado em que vivemos.

Sendo assim, de fato percebe-se que as mídias digitais possuem um papel muito importante na evolução e melhora da relação aluno-professor, e, por conseguinte, na qualidade do ensino brasileiro, sendo, logo, fiéis aliadas para a educação. Nesse sentido, é importante compreender, também, que tipos de mídias digitais estão sendo utilizadas na atualidade e se há diferenças para diferentes áreas do saber.

As mídias digitais, nesse sentido, compreendem uma vasta gama de instrumentos. Dentre eles podemos citar as vídeo aulas, simulações interativas, plataformas de aprendizado online, realidade virtual, redes sociais, podcasts, bibliotecas digitais, entre outros. Nesse viés, cada um possui características especiais e, assim, ramos distintos de atuação pedagógica. Ou seja, há, sim, diferenças de atuação das mídias digitais para diferentes áreas do saber, visto que há ferramentas mais adequadas para cada área.

O uso de linguagens visuais, como vídeos, por exemplo, tem se tornado um recurso onipresente, capaz de explicar conceitos complexos de maneira acessível. Seja na física, na matemática ou nas humanidades, os vídeos são uma mídia versátil que cativa a atenção dos estudantes e auxilia na compreensão de temas diversos. Nesse sentido, acaba sendo uma ferramenta digital coringa entre as diferentes áreas do saber. Nesse grupo também se inserem as plataformas de ensino online, como Moodle, que têm se destacado na criação de ambientes virtuais de aprendizado, sendo flexíveis o suficiente para atender às necessidades de diferentes áreas do conhecimento. Elas oferecem recursos como fóruns de discussão, quizzes e compartilhamento de materiais, promovendo a interação entre estudantes e professores.

O uso do vídeo em sala é de suma importância para o esclarecimento de dúvidas das quais os professores possuam dificuldades em sanar por estarem fisicamente em uma sala de aula. Possibilita ainda fazer viagens a lugares distintos, fazendo com que o aluno receba através do vídeo a elucidação do conteúdo disponibilizado pelo professor em sala de aula (Wahlbrinck, 2020, p. 02).

Já as simulações interativas desempenham um papel crucial nas disciplinas científicas, permitindo que os estudantes experimentem virtualmente fenômenos complexos e processos abstratos. Isso torna a aprendizagem mais prática e visual, estimulando o entendimento profundo dessas áreas.

A realidade virtual (RV) e a realidade aumentada (RA), por outro lado, têm encontrado aplicações especialmente marcantes em disciplinas marcadas pela prática, como as áreas da ciência e matemática, ou mesmo medicina e engenharia. Elas proporcionam experiências imersivas que enriquecem o aprendizado, permitindo que os estudantes explorem ambientes virtuais ou interajam com informações digitais sobre o mundo real.

A RVA (Realidade Virtual e Aumentada) permite ao usuário retratar e interagir com situações imaginárias, como os cenários de ficção, envolvendo objetos reais e virtuais estáticos e em movimento. O que é particularmente interessante nas tecnologias disponíveis, em especial na Internet, e, dentro dela, na web, é que elas nos ajudam a criar ambientes ricos em possibilidades de aprendizagem nos quais as pessoas interessadas e motivadas podem aprender quase qualquer coisa sem, necessariamente, se envolver em um processo formal e deliberado de ensino (Reis & Silveira, 2020, p.4).

Além disso, as redes sociais educacionais têm estimulado a colaboração entre os estudantes, permitindo que compartilhem conhecimento, discutam tópicos e trabalhem juntos em projetos, beneficiando especialmente as áreas que se beneficiam da troca de ideias, como as humanidades e as ciências sociais.

Os podcasts, por outro lado, um tipo de conteúdo digital em áudio ou vídeo, oferecem flexibilidade aos ouvintes, permitindo que consumam o conteúdo quando e onde for conveniente para eles, tornando-se uma forma popular de comunicação e compartilhamento de informações. Sendo assim, oferecem uma abordagem auditiva para o aprendizado, sendo valiosos em disciplinas que se beneficiam da narrativa e da exploração mais aprofundada de tópicos.

Quando usado no contexto educacional, o podcast tem potencial para disponibilizar materiais didáticos completos como aulas, documentários e informações em formato de áudio que podem ser ouvidos pelos alunos a qualquer momento do dia e em qualquer dimensão do espaço geográfico (Celarino et al., 2022, p.03).

Sob tal perspectiva, se eu fosse elaborar um material de uma disciplina ou desenvolver uma aula hoje, minha escolha de mídia digital ou linguagem visual dependeria dos objetivos de ensino, do público-alvo e do conteúdo específico da disciplina. Por exemplo, para uma aula de nível médio, da disciplina de química, eu provavelmente faria uso de técnicas de simulação virtual. Na área da química, a nível de ensino médio, há inúmeras práticas, com reações químicas, que podem ser feitas em sala de aula, o que torna a aula mais dinâmica e retém a atenção do aluno. Contudo, nem todas as escolas possuem um laboratório equipado com todos os instrumentos necessários, nem mesmo um ambiente seguro para realizar algumas experiências que são muito didáticas para a disciplina. Nesse sentido,

utilizando apenas um computador e plataformas online de simulação virtual, é possível proporcionar, de maneira mais barata e segura, uma experiência química prática para os discentes. Além disso, dado a faixa etária dos estudantes de ensino médio, a integração do conteúdo de aula com esse exemplo de mídia digital aproxima o jovem do ambiente escolar, visto que é a linguagem com a qual estão acostumados no seu cotidiano.

As simulações no ensino de Química admitem aulas dinâmicas, interativas, animadas e permitem a participação dos alunos no decorrer das apresentações, além de fixar a atenção dos alunos nos assuntos que são discutidos em sala, além de reforçarem os conteúdos que foram ministrados anteriormente de forma teórica. Algumas plataformas web são capazes de funcionar como um intermediário entre professores e alunos, na qual os estudantes podem resolver exercícios para fixação do conteúdo visto em sala de aula (Martins et al., 2020, p.217).

À vista de tal preceito, acho válido pontuar que tal predisposição à utilizar a simulação virtual para elaborar um material de uma disciplina ou desenvolver uma aula teve como inspiração uma situação, a qual tive conhecimento, onde esse tipo de mídia digital foi utilizada: uma aula de biologia, para uma turma de ensino médio, em uma escola do interior do Rio Grande do Sul, fez uso de um programa de projeção 3D simulando estruturas anatômicas do corpo humano. Essa foi uma forma de mostrar aos alunos estruturas ósseas, musculares, órgãos, ou seja, a anatomia corporal como um todo, em um ambiente no qual não se tem acesso a um laboratório de anatomia com peças reais, por exemplo. Nessa situação, além de proporcionar uma forma mais lúdica de ensino aos alunos, foi essencial para a compreensão do conteúdo de uma forma tridimensional, tal qual a realidade, indo além dos desenhos em 2D dos livros didáticos. Nesse sentido, de acordo com Martins et al. (2020, p.217), “Os simuladores virtuais na educação são recursos que aprimoram as práticas de ensino e aprendizagem”. Afinal, é isso que as mídias digitais proporcionam para a educação: uma maneira de ter acesso muito mais fácil ao conhecimento da forma mais real possível e, ao mesmo tempo, que esse processo de aprendizagem seja agradável para os discentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mídias digitais desempenham um papel fundamental na educação contemporânea, pois aumentam a interatividade e o envolvimento dos alunos, sendo esse um ponto extremamente importante do porquê e para que uma instituição de ensino deve integrá-la no seu currículo. Essas mídias tornam o aprendizado mais dinâmico, prático, personalizado e colaborativo, permitindo que os alunos acessem recursos abundantes, participem ativamente do processo de aprendizado e colaborem com seus colegas. Portanto, esse instrumento virtual é indispensável na melhoria da qualidade da educação e na preparação dos alunos para um mundo digitalizado. Nesse sentido, há diversos tipos

de mídias digitais, como vídeos educativos, plataformas de aprendizado online, aplicativos educacionais, simulações interativas, realidade virtual e muito mais, que podem ser adaptadas às necessidades específicas de diferentes disciplinas.

Sob tal perspectiva, se eu fosse elaborar um material de uma disciplina ou desenvolver uma aula, hoje, como, por exemplo, de química, para o ensino médio, na minha opinião, a simulação virtual seria uma forma inteligente de integrar a tecnologia na didática pedagógica dessa disciplina, visto que essa mídia digital proporciona aos discentes um ensino mais próximo da realidade, além de ser uma ferramenta lúdica que possibilita ao aluno ser o agente ativo de sua educação. Nessa óptica, tal preferência pela simulação virtual veio de sua utilização em uma aula de biologia, de ensino médio, em uma instituição no interior do Rio Grande do Sul, situação a qual tive conhecimento e me despertou fascínio pela forma como obteve bons resultados. Por conseguinte, o presente paper cumpriu seu objetivo de ilustrar um pouco sobre a utilização das mídias digitais na educação, com destaque de sua importância, bem como variedade para diversas áreas do conhecimento.

REFERÊNCIAS

Caetano, A. C. M. (2022). *Mídias digitais e a dinâmica conceitual*. [e-book] Flórida: Must University

Celarino, A., Stohr, M. A. L., Bresciani, K. D., Cadorin, G.A., & Ganhor, J. P. (2022). O uso de podcasts como instrumento didático na educação - abordagens nos periódicos nacionais entre 2009 e 2020. *SciELO Preprints*. Doi: 10.1590/SciELOPreprints.4644

Martins, S. O., Serrão, C. R. G., Silva, M. D. B., & Reis, A. S. (2020). O uso de simuladores virtuais na educação básica: uma estratégia para facilitar a aprendizagem nas aulas de química. *Revista Ciência e Ideias* 11(1), 216-233, Recuperado de <https://revistascientificas.ifrj.edu.br/index.php/reci/article/view/1280>

Melo, A. S., Santos, M. J. P., Coelho, G. L. S. (2022). Mídias digitais: o impacto no ensino das escolas da rede estadual do Tocantins durante a pandemia do coronavírus. *Revista Relpa* 6(2), 109-123. e-ISSN: 2447-6293.

Reis, T. A. Z., & Silveira, S. R. (2020). *Realidade Virtual e Aumentada na Educação: um estudo de caso na disciplina de história no ensino fundamental*. Repositório UFSM – Universidade Federal de Santa Maria – Santa Maria, RS. Recuperado de https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/24246/Reis_ThiagoAntonio_Zarth.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Wahlbrinck, F. (2020). *Educação a Distância: o uso de vídeo aulas como recurso pedagógico*. Trabalho do Curso de Licenciatura em Computação EaD, Departamento de Tecnologia da Informação, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Palmeira das Missões, Brasil. Recuperado de https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/24253/Wahlbrinck_Fabio.pdf?sequence=1