

USANDO A VERSATILIDADE DAS MÍDIAS DIGITAIS PARA BENEFÍCIO DA EDUCAÇÃO

Data de aceite: 01/04/2024

Nádia Bettu Zilli

Graduada em Licenciatura em Pedagogia.

Especialista em Supervisão, Orientação e Inspeção Escolar, Neuropedagogia e Educação Especial e Inclusiva. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University

RESUMO: O avanço tecnológico e o advento da internet deram origem às mídias digitais, que se destacam das mídias analógicas ao não dependerem mais de suportes físicos, como vinis, CDs ou fitas de vídeo. Hoje, tudo pode ser compartilhado e acessado online, simplificando a vida das pessoas. No âmbito educacional, sobretudo para as gerações jovens imersas no mundo digital, as mídias digitais têm o potencial de trazer inúmeros benefícios. Muitos estudantes estão desmotivados em relação às atividades escolares devido ao ensino tradicional, que carece de interação tecnológica e envolvimento ativo dos alunos em seu próprio aprendizado. Portanto, é imperativo que as instituições de ensino e os professores enxerguem as mídias digitais como ferramentas valiosas para a educação, capazes de auxiliar os educadores, aprimorar o processo de

aprendizagem e, sobretudo, revitalizar a motivação dos alunos para os estudos. 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: Technological advances and the advent of the internet originated in digital media, which stand out from analogue media as they no longer depend on physical media, such as wines, CDs or video tapes. Today, everything can be shared and accessed online, simplifying people's lives. In the educational sphere, especially for young generations immersed in the digital world, digital media have the potential to bring

considerable benefits. Many students are unmotivated in relation to school activities due to traditional teaching, which lacks technological interaction and active involvement of students in their own learning. Therefore, it is imperative that educational institutions and teachers see digital media as powerful tools for education, capable of assisting educators, improving the learning process and, above all, revitalizing students' motivation to study. Therefore, this article 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

Com o avanço da tecnologia, notadamente com o surgimento da internet e suas ferramentas virtuais, testemunhamos a transformação das mídias analógicas em mídias digitais. A distinção crucial reside na sua independência em relação a suportes físicos, como vinis, CDs ou fitas de vídeo, que antes eram imprescindíveis. Atualmente, tudo pode ser compartilhado, editado e disseminado pela internet, simplificando a vida de muitas pessoas. Essa evolução não se limita apenas a aspectos pessoais, mas também engloba a educação, oferecendo potenciais benefícios nesse campo.

Nesse contexto, é evidente a falta de entusiasmo que muitos estudantes enfrentam em relação às suas atividades escolares, especialmente as gerações mais jovens, que estão imersas no mundo digital. Essa desmotivação é, em grande parte, resultado de métodos de ensino antiquados que carecem de integração tecnológica e da participação ativa dos alunos em sua própria aprendizagem. Portanto, é crucial que as instituições de ensino e os educadores reconheçam o potencial das mídias digitais como ferramentas altamente benéficas para a educação. Elas podem tanto auxiliar os professores em seu trabalho e aprimorar o processo de aprendizagem dos alunos quanto reacender o entusiasmo destes pelos estudos.

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.

AS DIVERSAS FACES DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

O avanço das tecnologias transformou significativamente a forma como consumimos e compartilhamos informações. A transição das mídias analógicas para as mídias digitais é um reflexo dessa revolução tecnológica. Com a proliferação da internet e o desenvolvimento de dispositivos eletrônicos cada vez mais sofisticados, as mídias digitais surgiram como uma nova maneira de representar, armazenar e disseminar dados. De tal maneira, essa ferramenta digital é essencialmente composta por representações em forma de códigos numéricos, originando o termo “digital”. Isso marca uma distinção significativa em relação à mídia analógica, que exige a utilização de dispositivos físicos para gravação e reprodução. Sendo assim, a diferença fundamental entre essas duas formas de mídia reside na maneira como elas representam e processam informações: as mídias analógicas se baseiam em variações contínuas, enquanto as mídias digitais operam com números binários.

O analógico contempla os casos que envolvem as mídias tradicionais, ou seja, aquelas em que a divulgação da notícia é feita por meio da televisão, rádio, jornais, revistas, telefone, catálogos e outros meios de difusão impressos. Já o digital envolve necessariamente o uso da internet (Mazza, 2021, p.07).

Além disso, é importante notar que a qualidade das mídias analógicas tende a degradar com o tempo, ao passo que as plataformas digitais mantêm a qualidade de forma consistente. Adicionalmente, editar e compartilhar conteúdo digital é mais acessível e conveniente, além de ocupar menos espaço físico. Portanto, as tecnologias digitais estão amplamente disponíveis em diversos dispositivos, como celulares, tablets e computadores, em contraste com as limitações das mídias analógicas.

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).

Diante desse conceito, a expressão “mídia digital” abrange qualquer forma de mídia que tire proveito de computadores ou dispositivos digitais para criar, explorar, concluir ou

manter projetos relacionados à internet, comunicação online ou offline, produção gráfica, videogames, conteúdo audiovisual e muito mais. Em um contexto técnico, as mídias digitais podem ser representadas por uma ampla gama de ferramentas, incluindo computadores, telefones celulares, CDs, vídeos digitais, internet, TV digital, jogos eletrônicos, e-books, entre outros.

Portanto, podemos concluir que o surgimento das mídias digitais está intrinsecamente ligado ao avanço da tecnologia, especialmente com a popularização da internet e o desenvolvimento de dispositivos eletrônicos cada vez mais sofisticados, como smartphones e notebooks. Essa evolução tecnológica tem levado as gerações mais jovens a adotarem de forma contínua essas plataformas digitais, já que crescem em um ambiente virtual desde cedo. É cada vez mais comum encontrar crianças que possuem seus próprios smartphones, com acesso à internet e a uma variedade de aplicativos, incluindo jogos, redes sociais e serviços web. Em muitos casos, essas crianças demonstram um domínio tecnológico que supera o de muitos adultos.

Com o progresso da tecnologia e dos novos sistemas de informação, a internet tornou-se um meio e uma ferramenta fundamentais para as ações do cotidiano dos indivíduos complexos da sociedade atual. Hoje, é impensável desempenharmos a maioria das atividades do nosso dia a dia sem a participação direta ou indireta da internet: nós a utilizamos como fonte de informação, pesquisa, trabalho e lazer (Hirayama, 2013, p.1).

Nesse contexto, é crucial reconhecer que essas crianças representam os atuais e futuros alunos no campo da educação. Então, é imperativo que o sistema educacional integre as mídias digitais em seus métodos de ensino, levando em consideração a realidade tecnológica desses jovens. Dessa forma, podemos garantir uma educação que seja relevante e eficaz para as gerações que crescem imersas na era digital.

Mas, de que forma exatamente as mídias digitais podem contribuir para aprimorar a educação? É importante destacar que uma das principais vantagens das tecnologias digitais na educação é a acessibilidade a uma vasta gama de recursos de aprendizado. Plataformas educacionais online, bibliotecas digitais e sites especializados proporcionam acesso a uma riqueza de materiais, como textos, vídeos, tutoriais e artigos, enriquecendo o processo de aprendizado com uma variedade de informações. Além disso, as mídias digitais oferecem a capacidade de personalizar a aprendizagem. Os conteúdos podem ser adaptados de acordo com as necessidades individuais e o ritmo de aprendizado de cada aluno, promovendo uma educação mais adequada e eficaz. Outrossim, recursos como jogos educacionais, simulações interativas e conteúdos multimídia tornam o aprendizado mais prático e envolvente.

Portanto, é evidente que as mídias digitais têm o potencial de revolucionar o campo da educação, tornando o processo de aprendizagem mais adaptável, interativo e eficiente. Quando integradas de maneira adequada e com uma base pedagógica sólida, essas

ferramentas podem enriquecer consideravelmente a experiência educacional e preparar os alunos para os desafios de um mundo cada vez mais digitalizado. O motivo pelo qual devemos utilizar as mídias digitais na educação está intrinsecamente relacionado ao fato de que essa tecnologia facilita a aprendizagem dos alunos, aprimora sua preparação para um ambiente cada vez mais orientado pela tecnologia e, ao mesmo tempo, beneficia os educadores, tornando o desenvolvimento das aulas e atividades mais eficaz para os estudante. Segundo Kohn e Moraes (2007, p.05), “A sociedade transita hoje no que se convencionou denominar Era Digital. Os computadores ocupam espaço importante e essencial no atual modelo de sociabilidade que configura todos os setores da sociedade, comércio, política, serviços, entretenimento, informação, relacionamentos”.

Por outro lado, o propósito fundamental das mídias digitais é despertar o interesse dos estudantes pelo processo de aprendizagem, especialmente os jovens, que estão imersos desde tenra idade no universo tecnológico. Muitas vezes, esses alunos perdem a motivação para estudar quando se deparam com aulas monótonas, carentes de interação tecnológica, aderindo somente à abordagem tradicional em que o professor discursa enquanto o aluno apenas escuta.

A motivação dos alunos pelos estudos em sala de aula, é um assunto preocupante, pois, segundo as professoras entrevistadas, as crianças estão chegando cada vez mais desmotivadas. Muitas relataram que a escola está perdendo espaço para os avançados brinquedos e video-games, que encantam e acabam interferindo no aprendizado. “A escola não é mais um lugar legal. As crianças preferem ficar em casa assistindo um vídeo ou brincando na praça, porque aqui eles ficam copiando do quadro e sentados a tarde toda. Que graça tem?” (Knüppe, 2006, p. 281).

Já ficou claro que a incorporação das mídias digitais no ambiente educacional desempenha um papel crucial em simplificar tanto o papel do educador quanto a assimilação do conteúdo pelos estudantes. Além disso, busca essencialmente estimular o interesse dos alunos pelos estudos. Agora, é relevante explorar quais tipos específicos de mídias digitais estão sendo empregados atualmente e se existem variações aplicáveis a distintas áreas de conhecimento. Na atualidade, observamos a existência de quatro categorias distintas de mídias digitais, e é pertinente discorrer brevemente sobre cada uma delas:

Mídia Digital Paga: São recursos digitais que requerem um pagamento ou assinatura para acesso. No ambiente escolar, isso pode incluir o uso de plataformas de ensino online que cobram mensalidades, aplicativos educacionais pagos, ou mesmo a aquisição de livros digitais mediante pagamento. A vantagem é que esses recursos muitas vezes oferecem conteúdo de alta qualidade e personalizado, mas o custo pode ser um fator limitante para algumas instituições de ensino.

Mídia Digital Própria: Refere-se a conteúdos digitais criados e mantidos pela própria instituição educacional. Isso pode incluir sites da escola, plataformas de aprendizagem personalizadas desenvolvidas pela escola, ou recursos de ensino produzidos internamente,

como vídeos didáticos. Esse tipo de mídia digital oferece controle total sobre o conteúdo e pode ser adaptado às necessidades específicas da escola e dos alunos.

Mídia Digital Gratuita/Espontânea: São recursos digitais disponíveis gratuitamente na internet, muitas vezes gerados por terceiros, como vídeos do YouTube, artigos em blogs educacionais, ou materiais compartilhados em redes sociais. No contexto escolar, os professores podem incorporar esses recursos em suas aulas para enriquecer o conteúdo e promover a diversificação do aprendizado. No entanto, é importante avaliar a qualidade e a confiabilidade desses recursos.

Mídia Digital Off-line: Envolve recursos digitais que não requerem uma conexão constante com a internet para serem acessados. Isso pode incluir aplicativos educacionais que funcionam off-line, materiais digitais baixados para uso em dispositivos sem internet ou mesmo e-books que podem ser lidos offline. Essa categoria é especialmente útil em ambientes escolares onde a conectividade pode ser limitada.

Em um ambiente escolar, a escolha das estratégias de mídia digital deve ser criteriosa, considerando a segurança e a privacidade dos alunos, bem como os objetivos educacionais. As diferentes categorias de mídia digital podem ser aplicadas em várias áreas do conhecimento. Por exemplo, para Ciências Exatas e Engenharia, as mídias digitais próprias, como plataformas de aprendizado online com simulações interativas, são ideais. Já para o ensino de línguas estrangeiras, o uso de materiais de áudio e vídeo pode aprimorar a compreensão auditiva e a pronúncia.

Vale destacar que quando a imagem é explorada como suporte pedagógico, estimula a afetividade dos alunos por meio de marca de roupas, cartazes, anúncios publicitários. Muitas vezes as informações visuais são associadas a emoções positivas. Podemos usar esse fato para estimular a criatividade e a capacidade de imaginação no ensino de línguas (Carvalho & Kanashiro, 2021, p.09).

Dentro do âmbito das Mídias Digitais Gratuitas/Espontâneas, encontramos Ferramentas de Colaboração Online que podem ser aplicadas em diversas áreas. Estas incluem fóruns de discussão e recursos de colaboração que permitem aos alunos debater tópicos, compartilhar ideias e recursos, incentivando o pensamento crítico e a participação ativa. Essas ferramentas são valiosas tanto para disciplinas gerais quanto para áreas específicas, como Literatura e Humanidades, onde as discussões online podem aprofundar a análise de textos literários e promover interpretações e debates literários.

Diante desse quadro em que todos possuem interesse, responsabilidade e disponibilidade para partilhar opiniões e informações, surge um cenário capaz de gerar situações de aprendizagem colaborativa. Este momento encontra viabilidade a partir da troca de mensagens, de arquivos e de informações entre seus integrantes que, de maneira interativa, e muitas vezes informal, evidenciam as características específicas que são fundamentais para quem busca compreender a dinâmica das conversações em um fórum de discussão (Kraemer, 2015, p.39).

Nas Mídias Digitais Off-line, destacam-se as apresentações multimídia. Em disciplinas como Ciências Sociais e Humanidades, essas apresentações podem incorporar imagens, vídeos, podcasts e gráficos para elucidar eventos históricos, culturais e conceitos sociais, tornando o processo de aprendizado mais visual e cativante. Além disso, nas Artes, tanto professores quanto alunos têm a oportunidade de criar apresentações que exibem obras de arte, projetos de design e outras produções artísticas, simplificando a apreciação e promovendo discussões críticas.

Já as Mídias Digitais Pagas têm aplicações amplas em várias áreas do conhecimento. Simulações interativas permitem experimentos virtuais em biologia, química e física, enquanto jogos educacionais reforçam habilidades matemáticas, tornando o aprendizado mais atraente. Na Educação em Saúde, as simulações são cruciais para o treinamento seguro de estudantes de medicina e enfermagem. Além disso, bases de dados pagas são essenciais para a pesquisa científica, fornecendo acesso a artigos acadêmicos de alta qualidade.

De tal forma, caso eu fosse elaborar um material de uma disciplina ou desenvolver uma aula hoje, escolheria como mídia digital fóruns de discussão online. A incorporação de discussões online no planejamento das aulas oferece uma gama de vantagens pedagógicas essenciais para o processo educacional. Primeiramente, essas plataformas de discussão incentivam a participação ativa dos alunos, criando um ambiente no qual eles se sentem motivados a compartilhar seus pensamentos, conhecimentos e perspectivas. Além disso, o uso de espaços de discussão aprimora as habilidades de comunicação escrita dos alunos, uma vez que eles precisam expressar suas ideias de maneira clara e concisa. Outro benefício notável é o fomento do aprendizado colaborativo. As áreas de discussão online permitem que os alunos trabalhem juntos na construção do conhecimento, promovendo discussões ricas e intercâmbio de informações entre os pares. Por fim, mas não menos importante, fóruns de discussão online são uma ferramenta simples, que não requer muito conhecimento sobre tecnologia, sendo fácil para qualquer faixa etária de discentes e professores.

Essa escolha, por sua vez, tem uma forte influência de experiências cotidianas simples com mídias digitais que possibilitam esse espaço de comunicação, tal como aplicativos de uso comum como WhatsApp, Instagram, Facebook, dentre outros. Afinal, por meio deles, a comunicação é sempre facilitada, a troca de ideias, a troca de conhecimento e, a meu ver, isso é uma das mais importantes possibilidades que as mídias digitais podem proporcionar para a população em geral: a transmissão de saberes. Por conseguinte, em um ambiente educacional, essa ferramenta encaixa-se como uma luva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por conseguinte, as mídias digitais representam uma evolução significativa em relação às mídias analógicas, tendo se expandido graças à internet. Elas têm um impacto positivo na educação, facilitando tanto o trabalho do educador quanto o processo de aprendizagem dos alunos. Essas mídias permitem um ensino mais dinâmico e interativo, em contraste com as abordagens tradicionais de sala de aula. Isso aumenta a motivação dos estudantes, que já estão familiarizados com a tecnologia em seu cotidiano. Além disso, diferentes áreas do conhecimento podem escolher as mídias digitais mais adequadas às suas necessidades específicas.

De tal maneira, se eu fosse elaborar um material de uma disciplina ou desenvolver uma aula, hoje, utilizaria fóruns de discussão online, com o intuito de promover a transmissão e a troca de saberes entre os alunos e, também professores. Essa escolha, por sua vez, tem forte influência do meu uso cotidiano e banal de simples mídias digitais como WhatsApp, Intragram e Facebook, que me mostraram como a tecnologia permite hoje a intercomunicação de pessoas e ideias, essencial, a meu ver, para o cenário da educação.

REFERÊNCIAS

- Caetano, A. C. M. (2022). *Mídias digitais e a dinâmica conceitual*. [e-book] Flórida: Must University
- Carvalho, M. P., & Kanashiro, D. S. K. (2021). Mídias digitais e produção audiovisual na disciplina de Espanhol como língua estrangeira: uma experiência no ensino médio integrado ao técnico. *Revista Acta Scientiarum*, 43, 1-10. Doi: 10.4025/actascieduc.v43i1.48026
- Hirayama, M. S. (2013). As Transformações Sociais Desencadeadas pela Internet e Redes Sociais nos Universos Analógicos e Digital. *Anagrama*, 7(2), 1-13. doi:10.11606/issn.1982-1689.anagrama.2013.78994
- Knüppe, L. (2006). Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do Ensino Fundamental. *Revista Educar* 27, 277 – 290. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/er/a/Q9KqTZnczCwRKMcgTFpm3jN/?format=pdf&lang=pt>
- Kraemer, F. L. (2015). *Comunicação, interação e aprendizagem: o fórum de discussão como estratégia de ensino*. Dissertação de Mestrado como parte da exigência para obtenção do grau de Mestre em Ensino, UNIVATES, RS, Brasil. Recuperado de <https://www.univates.br/bduserver/api/core/bitstreams/5f3856a2-b0c8-45de-a93d-2c3a7b01dbf4/content>
- Kohn, K., & Moraes, C. H. (2007). *O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos – 29 de agosto a 2 de setembro de 2007. Recuperado de <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1533-1.pdf>
- Mazza, M. H. (2021). *A arquitetura contemporânea do direito ao esquecimento: das mídias analógicas ao mundo digital*. Dissertação apresentada como requisito para obtenção de aprovação no Mestrado em Direito e Ciência Jurídica-Direito Civil, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal. Recuperado de https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/55073/1/ulfd0150888_tese.pdf