

MÍDIAS DIGITAIS APLICADAS NA EDUCAÇÃO

Renata Fermino Ferrari¹

Amneris Ribeiro Caciatori²

Alexandre Paiva Gaspar³

Marcio da Veiga Cabral⁴

Vera Cristina Souza Teracin⁵

<https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i5.199>

Resumo: Neste artigo, será apresentado os resultados do estudo que tem por objetivo investigar, por meio de revisão bibliográfica, as mídias digitais na educação. As questões que nortearam o desenvolvimento da pesquisa foram: O que é mídia digital e mídia tradicional? O por que e para que utilizar mídias digitais na escola? Quais são os tipos de mídias digitais que estão sendo utilizadas hoje no ensino, bem como, se há diferenças entre as áreas do saber? Para o desenvolvimento, primeiramente, inicia com a definição das mídias digitais e a diferenciação delas das mídias tradicionais. Em seguida, apresenta o porquê e para que utilizar as mídias digitais nos ambientes de ensino. Posteriormente, explora as mídias digitais aplicadas na educação na atualidade. Em continuidade, exhibe um exemplo próprio da mídia digital de gamificação empregada na aula para o Ensino Médio Integrado ao Técnico no componente Banco de Dados

- 1 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação - Must University; Graduada em Sistema de Informação - Mackenzie; Licenciada em Pedagogia - Faculdade Associada Brasil; Especialista em Gênero e Diversidade na Escola - HSM Escola Superior de Administração; renata.ferrari@cps.sp.gov.br.
- 2 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação - Must University; Graduada em Fisioterapia - Universidade Cruzeiro do Sul; Licenciada em Fisioterapia - Fatec São Paulo; Especialista em Ética, Valores e Cidadania na Escola – USP; amneris.caciatori@cps.sp.gov.br.
- 3 Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação - Must University; Especialização em Banco de Dados - Centro Universitário Claretiano; Especialização em Formação de Orientadores de Aprendizagem para EaD – PUC; Graduado em Ciência da Computação - UNI PINHAL; Licenciatura em Informática pela FATEC, Licenciatura em Matemática e graduado em Pedagogia; alexandre.gaspar@cps.sp.gov.br.
- 4 Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação - Must University; Graduado em Administração de Empresas e Pedagogia; Licenciado em Pedagogia e Matemática; Especialização em Psicopedagogia; E-mail: marciocabral@gmail.com
- 5 Graduada em Direito - UFPA; Graduada em Comunicação Social com habilitação em Relações Públicas - UNAMA; Licenciatura Plena - CEETEPS; Especialista em Direito Civil e Processual Civil - FGV; Especialista em Neuroaprendizagem: Neurociência aplicada a Educação - FATECE; E-mail: vera.teracin@cps.sp.gov.br



I. Em suma, concluí que as mídias digitais enriquecem as aulas e possibilitam uma metodologia diferenciada e dinâmica favorecendo o processo de ensino aprendizagem de forma global ou individualizada.

Palavras-chave: Mídias Digitais. Tecnologia. Mídias na Educação. Metodologia Diferenciada.

Abstract: In this article, the results of the study will be presented, which aims to investigate, through a literature review, digital media in education. The questions that guided the development of the research were: What is digital media and traditional media? Why and why use digital media at school? What types of digital media are being used in teaching today, as well as whether there are differences between the areas of knowledge? For development, first, it begins with the definition of digital media and their differentiation from traditional media. Then, it presents why and why to use digital media in teaching environments. Subsequently, it explores digital media applied in education today. Continuing, it shows an example of the digital gamification media used in lesson for Integrated to Technical High School in the Database I component. In short, I concluded that digital media enrich classes and enable a differentiated and dynamic methodology, favoring the teaching-learning process in a global or individualized way.

Keywords: Digital Media. Technology. Media in Education. Differentiated Methodology

Introdução

Neste artigo será apresentado sobre as mídias digitais e a diferença delas com as mídias tradicionais, o motivo da utilização dessas tecnologias na escola e as diferenças de aplicabilidade de acordo com a área do saber. Complementa com um exemplo próprio da mídia digital gamificação empregada na elaboração de uma aula para o Ensino Médio Integrado ao Técnico do componente curricular Banco de Dados I.

O estudo é fruto de uma revisão bibliográfica em cima das seguintes questões norteadoras: O que é mídia digital e mídia tradicional? O por que e para que utilizar mídias digitais na escola? Quais são os tipos de mídias digitais que estão sendo utilizadas hoje no ensino, bem como, se há diferenças na sua aplicabilidade entre as áreas do saber? Com a finalidade de evidenciar a importância da inserção das mídias digitais nos ambientes

escolares.

A pesquisa se justifica pela necessidade de entender o impacto das mídias digitais no processo de ensino aprendizagem. E para isso, foi de fundamental importância o embasamento teórico sobre mídia digital no ensino do mesmo modo que identificar os tipos de mídias digitais utilizadas e suas diferenças. Diante disso, tem-se como objetivo principal a compreensão do que é mídia digital e a utilização delas no ambiente escolar, bem como o impacto no processo de ensino aprendizagem e se há diferenças entre as áreas do saber na qual ela é aplicada.

O segundo capítulo inicia com a definição de mídias digitais e transcorre para diferenciá-la da mídia tradicional. Após mostra o porquê e para que as utilizar no processo de ensino aprendizagem.

O terceiro capítulo explora os tipos de mídias digitais mais adequadas para o ensino e mostra as diferenças na sua aplicabilidade.

O quarto capítulo exibe um exemplo de um planejamento de uma aula que utiliza a mídia digital gamificação para o Ensino Médio Integrado ao Técnico com Habilitação Profissional de Desenvolvimento de Sistema no componente curricular de Banco de Dados I.

O presente artigo conclui com os pontos positivos do uso da mídia digital, o impacto do uso delas nas aulas e destaca a sua importância no processo de ensino aprendizagem. Em Considerações finais destaca o quanto é necessário o apoio da equipe de gestão com capacitação docente e investimentos nas mídias digitais a fim de despertar a curiosidade de todos os envolvidos dentro e fora da escola.

Mídia: digital e tradicional

Pires (2020) define a palavra mídia como sendo veículo, canal ou espaço em que uma mensagem é transmitida do emissor para o interlocutor, com a finalidade de estabelecer a comunicação, informação e entretenimento. Complementa ainda, informando que mídia é mais que o ambiente por onde uma mensagem é transmitida, pois influencia comportamentos e percepções.

Para Caetano (2022), há duas formas de enviar uma notícia: Tradicionalmente ou Digitalmente. E por isso, temos a Mídia Tradicional e a Mídia Digital.

A Mídia Tradicional, segundo Caetano (2022), é aquela em que o

processo de comunicação é unilateral ou unidirecional, ou seja, quando o receptor fica incapacitado de responder ou interagir com a informação ou conteúdo que recebe, o que a torna uma comunicação impessoal. Para Pires (2020) a mídia tradicional também pode ser identificada como Mídia Offline. É representada por jornais, revistas, catálogos, rádio, TV, outdoors, entre outras como flyers e panfletos.

Enquanto isso, a Mídia Digital, segundo Caetano (2022), é aquela em que o processo de comunicação acontece de modo bilateral ou bidirecional, ou seja, quando o receptor responde ou interage com a informação ou conteúdo que recebe. Para a Marketing Digital (2021) as mídias digitais são as mídias online, ou seja, necessitam exclusivamente de internet. É exemplificada por computadores, tablets, celulares, smartphones, CDs, vídeos digitais, TV Digital, internet, jogos eletrônicos entre outros.

Uma das diferenças entre a mídia tradicional e a mídia digital é que a mídia digital nasceu com o advento da tecnologia e por isso, oferece a possibilidade de compartilhamento, interação e colaboração com a mensagem.

Segundo Caetano (2022), a invasão das mídias digitais não significou o fim da mídia tradicional. A questão está relacionada em “onde se comunica o quê”, o tipo de mensagem que se deseja passar e o contexto no qual ela se insere, que interfere na escolha da mídia.

Para Ribeiro e Mainieri (2011), as mídias digitais não está somente no âmbito de como as informações são consumidas, mas também nas formas de produção e distribuição dos conteúdos. Contudo, ambos alcançam seus objetivos de acordo com seus públicos de interesse e com conteúdo personalizado.

Para elucidar, Barbosa (2018), apresenta o seguinte exemplo: um grupo de receptores, de 40 a 80 anos, que vivem na zona rural de uma pequena cidade, com acesso a TV e Rádio, e que tem interesse por informações acerca da sua vida e cotidiano. O que diferencia de outro grupo que é composto por jovens, com acesso a uma infinidade de mídias, que tem interesse por informações sobre o funcionamento, sobre ações, eventos e campanhas da máquina pública e que sofre uma overdose de informações.

Observa-se que o primeiro grupo, necessita de informações simples e diretas, com a comunicação direcionada na oralidade. O segundo público precisa ter uma comunicação mais atrativa, com uma proposta de valor,

acompanhado de algo visual que chame a atenção.

Diante disso e entendendo que a educação básica no Brasil estabelece matrícula compulsória para o corte etário de 4 a 17 anos, de acordo com o Pontal do MEC na Lei nº 12.796/2013, de modo geral, esse público espera uma comunicação mais direcionada, interativa com conteúdo exclusivo, visual e dinâmico no cotidiano e na vida escolar já que está é uma extensão.

Mídia digital na educação: porque e para que

diversas transformações passaram na educação ao longo dos anos. Em se tratando do Brasil, iniciou-se no período colonial com a implantação dos métodos jesuíticos de ensino até os dias atuais com a utilização das ferramentas e recursos metodológicos sempre com o objetivo do sucesso no processo educativo de acordo com Tessari, Fernandes e Campos (2021).

Piaget (2001), já afirmava que o conhecimento surge a partir da interação entre sujeito e objeto, em um processo inteligente de assimilação, de conscientização, de reflexão e de ação sobre o objeto.

Nessa perspectiva, o aluno não pode mais ser considerado mero espectador e nem o professor deve ser visto como um transmissor de saberes a serem adquiridos, mas sim um orientador da aprendizagem, que se processa através de estágios cognitivos evolutivos e das analogias que o educando estabelece com todas as formas de conhecimento na totalidade de suas relações com os diversos contextos. (Tessari, Fernandes e Campos, 2021, p. 2)

Perante as reflexões, a necessidade da adoção das TIC, Tecnologias da Informação e Comunicação, e dentre elas as mídias digitais, compatíveis como os avanços nas áreas tecnológicas e científicas do conhecimento no ambiente escolar, colaboram para que promova uma aprendizagem mais dinâmica, colaborativa e contextualizada segundo Tessari, Fernandes e Campos (2021).

Alavanca o uso da mídia digital no ambiente escolar otimiza o tempo de produção e distribuição do material de aula, além de permite uma mensuração mais completa e rápida, possibilitando uma maior conexão entre o professor e aluno.

Tipos de mídias digitais aplicadas ao ensino

Como já citado, há vários tipos de mídias digitais, mas neste estudo vamos elencar 4 exemplos que podem ser usadas junto ao processo de ensino aprendizagem segundo Caetano (2022):

- Jogos online e/ou estratégias de gamificação: deixam a aula mais interativa, auxiliam com temas complexos e estimulam estudantes e professores.
- Nuvem de palavras e/ou *Quizzes*: podem compor as avaliações bem como auxiliam quando há uma grande quantidade de pessoas.
- Painéis virtuais: é um mural virtual onde é possível postar fotos, vídeos e coletar comentários dos estudantes, agregando valor à aprendizagem.
- Mapas mentais: é usado para auxiliar na produção e no compartilhamento de conteúdo, assim como na gestão e memorização de informações.

Experiência com uso de mídia digital

Frente ao progressivo aumento das tecnologias digitais e com elas, das mídias digitais principalmente para a área da Educação, despertou a curiosidade de aplicar na unidade de ensino. Mediante a análise do conteúdo a ser ministrado e aos recursos disponíveis, entendeu-se que a gamificação seria uma mídia digital que despertaria a interação entre as turmas bem como reforçaria o conhecimento dos alunos e permitiria uma maior conexão com o tema da aula.

Diante disso, criou-se uma narrativa conectada que permitia integrar a vida dos alunos com o assunto norteador do saber, que neste caso era a identificação das Tabelas e dos seus respectivos Atributos de uma lanchonete que ao fim, faria parte da construção de algo maior, o Banco de Dados deste Comércio.

O jogo foi criado para a turma do Ensino Médio Integrado ao Técnico no componente curricular de Banco de Dados I e pelos professores do Eixo de Tecnologia e Informação da Instituição de Ensino.

Este entretenimento oferecido pelo jogo, ou melhor, essa metodologia ativa, permitiu desenvolver a curiosidade, o espírito de competição, a busca por soluções de problemas preestabelecidos e objetivos pré-determinados,

criar estratégias, interagir com as outras turmas e reforçar o conhecimento. Os alunos demonstraram alegria e conexão com a atividade, como troféu para os docentes, solicitaram mais aulas com este recurso.

Considerações finais

A presente pesquisa procurou demonstrar por meio de pesquisa bibliográfica, a definição de mídias digitais e sua diferenciação de mídias tradicionais, bem como o porquê e para que utilizar mídias digitais na escola. Apresentou os tipos de mídias digitais que estão sendo utilizadas hoje no ensino e as diferenças entre as áreas do saber.

Para contextualizar, foi descrita a experiência com uso da mídia digital de gamificação, para a turma do Ensino Médio Integrado ao Técnico no componente curricular de Banco de Dados I. A qual o jogo permitia a identificação das tabelas e atributos de uma lanchonete com o objetivo de construir o banco de dados do comércio.

As reflexões apontam que as mídias digitais estão sendo usadas de forma abrangente, pois a grande parte dos alunos são habituados com esse tipo de interação. No entanto, destaca-se a necessidade do educador se atualizar e modernizar, a fim de garantir o uso das tecnologias como instrumento capaz de priorizar seu desenvolvimento e do seu aluno.

O artigo conclui que são muitos os desafios a serem superados com o uso das mídias digitais no ambiente educacional, porém os resultados são positivos e promove um processo de ensino e aprendizagem dinâmico, significativo e transformador.

Referências

Barbosa, R. (2018). Tudo novo na Bahia: mídia tradicional vs mídias digitais na comunicação pública das cidades da região metropolitana de Salvador (RMS). Revista Intercom.

Caetano, A. C. M (2022). Mídias digitais e a dinâmica conceitual. Flórida: Must University.

Marketing Digital (2021). Mídia digital x mídia tradicional: diferenças e vantagens. Disponível em 22 de julho de 2021, em Mídia digital x mídia tradicional: diferenças e vantagens (saiteria.com.br). Acessado em 23 de setembro de 2023.

Mainieri, T.; Ribeiro, E. M. A. O. A comunicação pública como processo para o exercício da cidadania: o papel das mídias sociais na sociedade democrática. *Organicom*, [S. l.], v. 8, n. 14, p. 49-61, 2011. Disponível em 26 de junho de 2011: <https://www.revistas.usp.br/organicom/article/view/139084>. Acessado em: 23 de setembro de 2023.

MEC. Educação Obrigatória. Disponível em

[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=4850-educacao-obrigatoria-4-17anos&Itemid=30192#:~:text=Estabelece%20a%20matr%C3%ADcula%20compuls%C3%B3ria%20na,de%204-%20a%2017%20anos.&text=Fonte%3A%20Estimativas%20produzidas%20com%20base,PNAD\)%20de%201976%20a%202007.&text=desburocratiza%C3%A7%C3%A3o%20da%20gest%C3%A3o%20p%C3%ABlica](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=4850-educacao-obrigatoria-4-17anos&Itemid=30192#:~:text=Estabelece%20a%20matr%C3%ADcula%20compuls%C3%B3ria%20na,de%204-%20a%2017%20anos.&text=Fonte%3A%20Estimativas%20produzidas%20com%20base,PNAD)%20de%201976%20a%202007.&text=desburocratiza%C3%A7%C3%A3o%20da%20gest%C3%A3o%20p%C3%ABlica). Acessado em 23 de setembro de 2023.

Pires, R (2020). O que é mídia e por que conhecer suas características? Disponível em 18 de janeiro, 2020, de O que é mídia e qual sua importância para a publicidade? (rockcontent.com). Acessado em 22 de setembro de 2023.

Piaget, J. A construção do real na criança. São Paulo: Ática, 2001.

Tessari, R. M.; Fernandes, C. T.; Campos, M. das G. Prática Pedagógica e Mídias Digitais: um Diálogo Necessário na Educação Contemporânea. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*, [S. l.], v. 22, n. 1, p. 02–10, 2021. Disponível em 25 de março de 2021: <https://revistaensinoeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/8128>. Acessado em: 23 de setembro de 2023.