

# MÍDIAS DIGITAIS E INCLUSÃO: UM NOVO PARADIGMA EDUCACIONAL

Izaias Nunes de Lima Junior<sup>1</sup>

Glyciane Vieira da Silva<sup>2</sup>

Joana Paula Ramos Krohling<sup>3</sup>

Luiz Marcelo Passos<sup>4</sup>

Thaís Freitas Dill<sup>5</sup>

**Resumo:** A sala de aula é um local de conhecimento e muita aprendizagem, docentes tentam interagir de forma a tornar mais prazerosa a aquisição de saberes no ambiente escolar. Com o emprego das tecnologias podemos crescer neste ambiente, não apenas o conhecer o mundo em que se vive, mas descobrir novas formas de linguagens e expressões. As tecnologias contribuem nas diferentes maneiras de ensinar dos professores, o uso de aplicativos, games e plataformas favorecem uma dinâmica com um olhar mais pedagógico dentro do contexto da sala de aula. Este artigo tem como finalidade incentivar e promover o uso de tecnologias na escola como um instrumento que facilita o processo de ensino aprendizagem dos discentes e docentes, promovendo uma inclusão digital e incluindo também as pessoas portadoras de necessidades especiais em sala de aula.

**Palavras-chaves:** Tecnologia. Educação. Inclusão

1 Graduado em Pedagogia. Graduado em Geografia. Especialização em Metodologia de ensino de Geografia e História. Especialização em Informática e Comunicação na Educação. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University -Flórida. E-mail: izaiasjr014@gmail.com

2 Licenciatura em Pedagogia. Especialização em Psicopedagogia institucional, clínica e hospitalar na UNIBF, Gestão Escolar. Integrada com Ênfase em Administração, Coordenação, Inspeção, Supervisão e Orientação Educacional na UNIBF e Docência na Educação a Distância na UNIBF. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University -Flórida. E-mail: glycianevsilva@gmail.com

3 Graduada em Pedagogia. Graduada em Letras. Especialização em Direito Educacional. Especialização em Gestão Escolar. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. E-mail: joanapaulak@hotmail.com

4 Graduado em Educação Física - UNIFOR – MG. Pós-Graduado em Treinamento Esportivo UNIFOR – MG. Mestrando em Ciência da Educação pela FICS. E-mail: luizmarcelopassos@gmail.com

5 Licenciatura em Física (UFPA). Mestre em Meteorologia (UFMS). Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales (FICS). E-mail: dillthais@gmail.com



**Abstract:** The classroom is a place of knowledge and a lot of learning, teachers try to interact in order to make the acquisition of knowledge in the school environment more pleasant. With the use of technologies, we can grow in this environment, not only getting to know the world in which we live, but also discovering new forms of languages and expressions. Technologies teach in different ways of teaching, the use of game applications and technologies favor learning with a more pedagogical look within the context of the classroom. This article aims to encourage and promote the use of technology at school as an instrument that facilitates the teaching and learning process of students and teachers, promoting digital inclusion and also including people with special needs in the classroom.

**Keywords:** Technology. Education. Inclusion.

## Introdução

A educação é o alicerce do desenvolvimento humano. As mídias digitais, atualmente, contribuem efetivamente para o processo de ensino aprendizagem. Hoje, as tecnologias estão cada vez mais presentes no mundo em que vivemos alterando a sociedade e mudando enfaticamente o processo educativo.

Diante do contexto de uma educação inclusiva, incluindo no aspecto digital, necessita-se de alternativas que contribuam para preencher os espaços dessa conjuntura. Desse modo é fundamental que as entidades sejam capazes de se responsabilizarem e ter um compromisso em busca de uma educação mais inclusiva, atendendo as carências e necessidades dos alunos.

Gorgatti e Costa (2005) enfatizam que mediante projetos executados pelo governo federal inúmeros direitos legais, de modo que garantam as prerrogativas a todos, independente da deficiência que possuem.

Porém diante desta realidade é importante que o professor (a) use metodologias inclusivas, utilizando diversos meios pedagógicos que incluam as mídias digitais e os demais recursos tecnológicos, trazendo assim para a sala de aula uma nova forma de atrair e dinamizar as aulas para os alunos especiais.

Com as Tic's pode-se facilitar a aprendizagem dos indivíduos com diferentes deficientes. O docente necessita está antenado como um ajudador no processo de construção do conhecimento, organizando e

oferecendo diferentes perspectivas para que os alunos se desenvolvam.

## **Tecnologias no ambiente escolar como ferramentas de inclusão**

A relevância das Tic's no universo escolar, bem como na vivência social, desenvolve as chances no erguimento e obtenção de conhecimentos, já que o ingresso as informações podem acontecer em qualquer tempo e espaço.

Os nascidos neste século já têm mais acessibilidade e facilidade em utilizar instrumentos tecnológicos, muitos com habilidades impressionantes. Verifica-se que são hábeis no uso de tecnologias e em relação ao social, afetivo em um ambiente mais humanizado encontram dificuldades. Mesmo, diante de tamanhas habilidades, necessita-se de que todos possam ter acesso as mídias digitais.

Com o advento da pandemia, foi constatado que a falta de inclusão em todos os sentidos, das mídias digitais na educação, provocou e está ainda provocando uma defasagem entre as escolas públicas e privadas e conseqüentemente entre alunos que tinham ou têm acesso a instrumentos eletrônicos e a internet.

Seguindo esta realidade, Mercado (2002) constata a eficiência e a capacidade das novas tecnologias como fonte de conhecimento entrelaçado aos processos de ensino aprendizagem. Desta maneira o educando se torna um sujeito ativo na formação do seu saber.

A função das mídias é justamente penetrar os limites que barram o acesso a informação de molde que esta seja um modelo que tenha a participação e comunicação principalmente no ambiente escolar. Se faz necessário desta maneira ofertar a pessoas com necessidades especiais e pessoas que não estão incluídas em um contexto social favorável, a usufruir o poder proporcionado pelos recursos tecnológicos, condições para seu crescimento e por meio de ferramentas tecnológicas desenvolver as suas potencialidades.

## **O professor, as mídias e como utilizá-las em sala de aula**

As mais diversas formas de mídias estão presentes em inúmeros ambientes escolares. Isso nos mostra que os educadores analisem esta

prática de maneira crítica e significativa. As novas tecnologias dão suporte a diversas formas de acesso, interação e comunicação, perfazendo com que o educador possa mediar esse processo buscando uma maneira de que os alunos possam obter essas informações e conceitos adquirindo mais possibilidades de aprendizagem.

É sabido que, o uso das tecnologias na educação demanda conhecimento e aprendizagem em relação as mídias. O docente tem que identificar e aprender a relacionar os recursos tecnológicos com a disciplina ministrada. O educador que ensina Geografia, por exemplo, pode relacionar um conteúdo específico a um aplicativo que demonstre o que está sendo aplicado.

## **As mídias e exemplos de como utilizá-las como ferramentas de inclusão**

Computadores, smartphones, projetores e uma grande quantidade de mídias e tecnologias estão disponíveis para auxiliar o ensino aprendizagem no âmbito educacional. Os softwares, por exemplo, permitem que as aulas sejam mais lúdicas e interessantes. “o software é utilizado como meio facilitador de uma aprendizagem com maior qualidade, permitindo um avanço pedagógico na escola de imenso valor. Esses ambientes contribuem para uma melhor cooperação e colaboração entre professores e alunos” (Mercado, 2002, p.134).

Programas como o Hagáquê - ajudam a criar histórias em quadrinhos, Eugênio – editor de palavras acelerando a escrita, Jaws – leitor de tela, podem com maestria auxiliam os discentes no ambiente escolar, inclusive alunos que tenham necessidades especiais.

Diante de inúmeras alternativas para inclusão tecnológica em sala de aula, conclui-se que os softwares viabilizam o interesse e a autônoma na procura por conhecimento. Sendo assim, ao se trabalhar com programas educativos e usar metodologias que inovam estamos aumentando as possibilidades de crianças e adolescentes terem sucesso em uma sociedade de exclusão.

## Considerações finais

Um dos grandes obstáculos da educação baseia-se em introduzir meios viáveis para que os recursos tecnológicos estejam disponíveis nos ambientes escolares. As tic's se tornaram instrumentos essenciais para um ensino aprendizagem de melhor qualidade. Belloni (2001) nos fala que as mídias digitais estão presentes no nosso cotidiano, fazendo parte da nossa vida, na sociedade atual, cabendo a escola propagar em todos os níveis e modalidades de ensino.

Diante do exposto, o uso dos recursos e ferramentas digitais em sala de aula deve ser de inclusão, ou seja, atender a todos os alunos. Filho e Damasceno, (2008) afirmam que na maioria das vezes as pessoas com necessidades especiais usam como meio de comunicação as tecnologias para se comunicarem com o mundo exterior. Esta constatação pode ser afirmada quando os discentes afirmam que as novas tecnologias estão presentes deste o planejamento até a execução na sala de aula.

Necessitamos de inclusão digital nas escolas como um todo, crianças e adolescentes não podem ficar parados no tempo por não estarem incluídos num contexto social em que as possibilidades de uso das mídias digitais não lhes seja proporcionado. Temos que traçar novos caminhos onde os professores precisam utilizar tais tecnologias na prática escolar que levem a uma educação realmente inclusiva.

## Referências

FILHO, T. A. G; DAMASCENO, L. L. Tecnologia Assistiva em ambiente computacional: recursos para a autonomia e inclusão sócio-digital da pessoa com deficiência. In: Tecnologia Assistiva nas Escolas: Deficiência e acessibilidade. Instituto de Tecnologia Social (ITS Brasil) – 2008 Microsoft| Educação.

LEMOS, A. Cibercultura: Alguns Pontos para compreender a nossa época. In: Olhares sobre a Cibercultura. Sulina, Porto Alegre, 2003.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo (org.). Novas Tecnologias na Educação: reflexões sobre a prática. Maceió: EDUFAL, 2002.

GORGATTI, M. G.; COSTA R. F. Atividade física adaptada. São Paulo: Manole, 2005. TAJRA, Sammya Feitosa. Informática na Educação. São Paulo; Érica, 2001.

BARROS, M. A. de. Ferramentas Informacionais para educação e alfabetização: considerações acerca do uso dos blogs como tecnologia educacional. Niterói, 2005.