

O IMPACTO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Dirceu da Silva¹

Camila Sabino de Araujo²

Leila Costa³

Sophia Romero Motta⁴

Rodi Narciso⁵

Resumo: Com a internet a mídia digitais parece ser uma ótima ferramenta para as relações sociais e tem integre-se à cultura de muitos desses alunos e faça parte do seu dia a dia. Diante dessa realidade, é necessário que as instituições iniciem um processo adaptar e incorporar as mídias sociais como parte integrante e participativa ensinar e aprender usando-o como método de apoio no processo, e AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) para interagir e facilitar os alunos o ambiente é mais real e mais integrado à realidade dos alunos contemporâneos. O objetivo deste trabalho é introduzir técnicas e processos em uma metodologia as instituições de ensino utilizam as mídias digitais como ferramenta nesse processo. Pesquisa é toda atividade voltada para a solução de problemas; como atividade de busca, indagação, investigação, inquirição da realidade, é a atividade que vai nos permitir, no âmbito da ciência, elaborar um conhecimento, ou um conjunto de conhecimentos, que nos auxilie na compreensão desta realidade e oriente em nossas ações.

Palavras-chave: Mídias digitais. TIC. Educação.

Abstract: Com a internet a mídia digitais parece ser uma ótima ferramenta para as relações sociais e tem integre-se à cultura de muitos desses alunos e faça parte

1 Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: dirceugoodlooking@gmail.com.

2 Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana De Ciências Sociales (FICS). E-mail: camissabino@gmail.com

3 Especialização em Geografia e Educação Ambiental pela Universidade de Uberaba (UNIUBE). E-mail: leilacostafrade@yahoo.com.br

4 Graduada de Letras /Inglês pela Universidade de Sorocaba (UNISO). E-mail: sophiaromeromotta7@gmail.com

5 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: rodynarciso1974@gmail.com

do seu dia a dia. Diante dessa realidade, é necessário que as instituições iniciem um processo adaptar e incorporar as mídias sociais como parte integrante e participativa ensinar e aprender usando-o como método de apoio no processo, e AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) para interagir e facilitar os alunos o ambiente é mais real e mais integrado à realidade dos alunos contemporâneos. O objetivo deste trabalho é introduzir técnicas e processos em uma metodologia as instituições de ensino utilizam as mídias digitais como ferramenta nesse processo. Pesquisa é toda atividade voltada para a solução de problemas; como atividade de busca, indagação, investigação, inquirição da realidade, é a atividade que vai nos permitir, no âmbito da ciência, elaborar um conhecimento, ou um conjunto de conhecimentos, que nos auxilie na compreensão desta realidade e oriente em nossas ações.

Keywords: Digital média. ICT Education.

Introdução

Tecnologia na educação e tecnologia tem crescido nos últimos anos treinamento de pessoas. Criou vários cursos enquanto criava muitas matrizes Processo de mudança e ajustes técnicos da estrutura foram realizados Devido ao respectivo desenvolvimento de novos processos. Após esse desenvolvimento, tecnologia em perfis de alunos, cada vez mais atualizações e formando participantes nesse processo.

Os computadores passaram a fazer parte do seu cotidiano e atuação profissional. Independentemente do ramo de atividade e atua automaticamente como sua ferramenta desenvolvimento profissional e formação acadêmica. Na última década, com o advento dos computadores, houve um grande boom na Internet. Expandir as capacidades de pesquisa e interação de nossos alunos.

Com a internet a mídia digitais parece ser uma ótima ferramenta para as relações sociais e tem integre-se à cultura de muitos desses alunos e faça parte do seu dia a dia. Diante dessa realidade, é necessário que as instituições iniciem um processo adaptar e incorporar as mídias sociais como parte integrante e participativa ensinar e aprender usando-o como método de apoio no processo, e AVA (Ambiente Virtual de Aprendizagem) para interagir e facilitar os alunos o ambiente é mais real e mais integrado à realidade dos alunos contemporâneos (MARTINO, 2014).

O objetivo deste trabalho é introduzir técnicas e processos em uma metodologia as instituições de ensino utilizam as mídias digitais como ferramenta nesse processo.

Pesquisa é toda atividade voltada para a solução de problemas; como atividade de busca, indagação, investigação, inquirição da realidade, é a atividade que vai nos permitir, no âmbito da ciência, elaborar um conhecimento, ou um conjunto de conhecimentos, que nos auxilie na compreensão desta realidade e oriente em nossas ações. Este estudo consiste numa revisão da literatura. Para tanto foram utilizadas as seis etapas características desse tipo de estudo: elaboração da pergunta norteadora; busca ou amostragem na literatura; coleta de dados; análise crítica dos estudos incluídos; discussão dos resultados.

Mídias digitais na criação de conteúdos educacionais

O uso das ferramentas tecnológicas deve enriquecer o conteúdo para despertar no aluno o interesse, a possibilidade de pesquisar em várias fontes de maneira dinâmica, atraente e atualizada. O docente deve ser capaz de fazer correlações interdisciplinares, de utilizar as ferramentas como complemento para proporcionar ao aluno, sempre que possível, uma visão holística do conteúdo pedagógico. É importante destacar a inefetividade do programa federal PROINFO, cujo objetivo era disseminar o uso das tecnologias nas escolas de educação básica da rede pública, e a capacitação dos docentes por meio da formação de professores multiplicadores:

[...] ao analisar o documento (Brasil/MEC/Seed/Proinf 1997, p.2), constatamos que as propostas de “capacitação” vão ser consideradas, a priori: 1) Precárias – “ciente de que um mero curso de formação não é suficiente para o domínio da tecnologia. (FIDALGO et al, 2015, p. 167).

É necessário que o docente que se adapte de forma rápida às demandas pedagógicas e às atualizações das ferramentas tecnológicas, de modo a manter ativa a conexão entre as propostas pedagógicas e sua atuação como mediador/orientador dos alunos, que seja capaz de criar um ambiente participativo e colaborativo durante os processos de reflexão e resolução de problemas (MARTINO, 2014).

Utilizar as ferramentas digitais sem contextualização, sem promover a identificação de sentido e propósito ao se ensinar não significa que estamos inovando e modernizando o modo de ensinar, mas apenas

estamos trocando a lousa e o giz pelos aplicativos, telas de computador e aparelhos celulares e, adicionalmente, cabe salientar que a mudança não depende única e exclusivamente do professor, pois a mudança deve ser estrutural, deve considerar novos paradigmas, a elaboração cuidadosa do planejamento escolar, a definição clara de objetivos e finalmente, deve incluir a disponibilidade de infraestrutura adequada (salas, computadores, acesso à Internet, softwares, etc.) para a aplicação das ferramentas e mídias digitais (MARTINO, 2014).

A formação de profissionais docentes para atuar em projetos educacionais na atualidade é algo amplo, complexo e diferenciado dos programas tradicionais de formação de professores. Envolve mudanças estruturais para a incorporação de uma nova postura profissional, outra cultura, novos conceitos e práticas pedagógicas. (KENSKY, 2015).

Consideraram-se a capilaridade do sistema educacional brasileiro; sua distribuição geográfica; as desigualdades econômicas das regiões brasileiras; a falta de incentivo profissional e a infraestrutura precária na maioria dos casos, a aplicação de treinamento para formação de professores multiplicadores é uma tarefa de difícil realização (MARTINO, 2014).

O que implica na necessidade de estabelecer segundo Demo (2015) projetos de treinamento dos professores que sejam dinâmicos, descentralizados, apoiados também pelo ensino a distância, com metas bem definidas e critérios objetivos de avaliação do nível alcançado pelos professores treinados. De forma ideal, estas questões deveriam ser abrangidas por políticas públicas específicas que contemplem tanto a formação dos professores quanto dos alunos, e que de forma mista, promovam o balanceamento do ensino à distância com o treinamento nos espaços de educação tradicionais e formais como as salas de aula.

A realidade segundo Silva (2018) mercadológica, as novas formas de trabalho e a sociedade em contínuo processo de transformação, influenciam os planejamentos, os conteúdos, e os currículos da educação. Naturalmente, os docentes são pressionados para que adquiram habilidades e conhecimentos nas mídias digitais. No entanto, muitas vezes o tecnicismo se impõe em detrimento da educação contextualizada de forma mais ampla por parte tanto de alunos quanto de professores, de modo que propicie o desenvolvimento da consciência crítica, a noção de cidadania, da participação política, a formação cultural e os valores humanos.

Ao enfatizar o tecnicismo instrucional, a educação abre mão da socialização de conhecimentos aliados a valores humanos e ingressa no

mercado de bens e serviços. Para Sodré, essa perspectiva está longe de entender que o mais importante em termos de educação “não está nos meios técnicos e seus conteúdos disciplinares (saberes e informações), mas na forma cultural pela qual se incorporam os saberes e se promovem entre eles as conexões pertinentes.” Assim, quando programas de inclusão ditos inovadores só enfatizam o acesso aos equipamentos, está entendendo a escola simplesmente como lugar físico e não como forma cultural. (FANTI et al., 2017).

Desafios das mídias digitais na educação

A necessidade de treinamento dos professores em mídias e ferramentas digitais, a inevitabilidade de atualização constante devido à dinâmica de aperfeiçoamento e liberação de novas versões de hardware e software dos recursos informáticos, a precariedade dos laboratórios e equipamentos de informática nas escolas são fatores que dificultam a capacitação adequada dos professores para a aplicação adequada desses recursos na prática docente do Ensino Fundamental, reconstruir as práticas didáticas pedagógicas por meio de um contexto tecnológico/midiático apoia-se no fato de que ampliar a direção das práticas educacionais é ampliar e diversificar o público que se pretende atingir. (FIDALGO et al., 2015).

Um dos desafios que a sociedade e as instituições de ensino encontram neste momento é a falta de conhecimento e treinamento em mídias digitais de toda comunidade acadêmica. Esse pode ser um dos fatores que têm contribuído para a não utilização adequada das novas tecnologias disponíveis nas atividades de ensino e aprendizagem. (BITTENCOURT et al, 2017).

Além da capacitação específica quanto aos aspectos técnicos, os professores necessitam desenvolver competências de modo a adequar a prática docente ao uso das mídias e ferramentas digitais de modo que se tornem mediadores ao transmitir o conhecimento para o educando, auxiliando-o a ser inserido no contexto digital, fazendo com que as tecnologias utilizadas sejam interessantes, motivadoras e estimulantes de forma incentivar nos alunos do Ensino Fundamental a vontade de buscar, pesquisar e obter conhecimento (MARTINO, 2014).

O professor pode assumir o papel de mediador, de orientador ao utilizar a tecnologia no processo de aprendizagem de forma a despertar no

aluno o engajamento, a responsabilidade de aprender, de modo que ele identifique em si mesmo o papel de protagonista e não um mero expectador nas aulas. É a chamada metodologia de ensino ativa.

A cultura digital e o letramento digital segundo Levy (2015) têm na utilização das ferramentas digitais por parte dos alunos, um importante meio de preparação para uso cotidiano no futuro profissional. Consequentemente, o contato com as ferramentas digitais desde o Ensino Fundamental é fator crítico de sucesso para o futuro desenvolvimento profissional e social das crianças. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta em seu conteúdo referências da importância do uso das tecnologias na vida escolar da criança:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. (BNCC, 2018, p. 09)

[...] com base nessas experiências, elas se expressam por várias linguagens, criando suas próprias produções artísticas ou culturais, exercitando a autoria (coletiva e individual) com sons, traços, gestos, danças, mímicas, encenações, canções, desenhos, modelagens, manipulação de diversos materiais e de recursos tecnológicos. (BNCC, 2017, p. 41)

É possível utilizar as tecnologias para aplicar a transversalidade de disciplinas, de forma que o espírito crítico, a consciência social, a identificação e a resolução de problemas sejam aplicados no cotidiano. Apesar da grande diversidade de meios e mídias de comunicação como rádio, televisão, jornais, revistas, redes sociais, comunicação por e-mail, vídeos, chats e redes sociais via Internet, é plausível mostrar aos alunos as oportunidades de construir o conhecimento por meio da utilização adequada das ferramentas digitais e não simplesmente utilizá-las de modo passivo, de simplesmente absorver os conceitos sem reflexões e questionamentos (MARTINO, 2014).

Como já mencionado anteriormente, a falta de competências e habilidades mínimas no uso das ferramentas digitais dificulta o bom desempenho dos trabalhadores. Estes estarão fadados a ocupar posições de trabalho menos especializadas, que remuneram os trabalhadores com menores salários. Sob este aspecto, a inclusão digital é um fator de justiça social.

[...] a importância de que as crianças e os jovens possam se apropriar de forma significativa das novas tecnologias e linguagens, numa perspectiva de que a inclusão significa muito mais do que o acesso às tecnologias, configurando-se em uma das frentes de luta contra a desigualdade. (FANTIN et al., 2017, p. 69).

A dura realidade enfrentada pelo corpo discente e docente das escolas durante a pandemia da COVID-19 no ano de 2020 evidenciou as diferenças no acesso às tecnologias digitais, pois com a adoção da educação a distância foram revelados os problemas de acesso à Internet pelas famílias das classes D e E, as comunidades rurais e parte da população oriunda das regiões Norte e Nordeste, que não tem acesso (ou tem acesso precário) à computadores, infraestrutura de banda larga ou telefone celular.

A formação adequada dos docentes segundo Vaillant (2014) caracteriza-se como um desafio, pois a mesma não deve restringir-se somente ao conhecimento técnico do uso das ferramentas. Deve estar alinhada aos aspectos pedagógicos e curriculares na prática docente, contextualizada com a matéria relacionada e deve servir como meio para potencializar o processo pedagógico e, dado esse contexto, se a base docente não adquirir o conhecimento adequado para ensinar e aplicar as mídias digitais no exercício da docência para o Ensino Fundamental, como consequência ocorrerá o comprometimento da efetividade do processo de ensino-aprendizagem.

Devido à característica de dinamismo no meio tecnológico das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), onde são desenvolvidos novos produtos constantemente e as ferramentas tecnológicas existentes serem atualizadas frequentemente, a formação dos professores deve ser continuada. Além disso, segundo Almeida (2017) o professor deve ser capaz de discernir quando e como as ferramentas e as mídias digitais serão inseridas no conteúdo da matéria referente a aprimorar o aprendizado de seus alunos.

Considerações finais

O processo de aprendizagem impreterivelmente deve avançar junto, ou ao menos tentar, com o progresso que compõe o mundo, na medida em que quanto mais os indivíduos compreendem o seu contexto, mais aptos estarão para enfrentar os problemas que as relações que se apresentam no contato com as mudanças que ocorrem com os avanços que compõem a

realidade atual.

As tecnologias permitem ampliar a concepção do caráter da aula, no entanto o ato de ensinar não se prende às tecnologias, mesmo considerando que estas são importantes, o ensinar e aprender são desafios que temos que resolver em todas as épocas e devemos observar com atenção para não cairmos em armadilhas ao trocarmos instrumentos didáticos que consideramos ineficientes, por outros com aspecto esplendorosamente tecnológico e que não causa um efeito concreto na prática de trocas de saberes.

No aprendizado educacional, há os componentes essenciais, referentes aos avanços educacionais e que aconteçam com êxito: o educando, o educador e a condição do aprendizado, as teorias de aprendizagem procuram assegurar o desempenho implicados nas ações de instruir e estudar, advindo da constatação do avanço intelectual do aluno, e procuram elucidar a conexão mediante ao estudo anterior e o atual estudo.

O papel do futuro docente será efetivamente o de docente/pesquisador, e o resultado de sua ação irá além da sala de aula. Quando trata do professor como animador de atividade, não a busca aproximar do animador de festa, aquele que precisa ter múltiplos números na manga para entreter a plateia, o animador de atividade é aquele que dá vida às atividades, que faz com que elas tenham sentido, que vibrem e pulsem conhecimento significativo na vida dos alunos.

O papel do professor será, então, o de instigar, incentivar, auxiliar os educandos na construção de uma relação com o propósito de aprendizagem que, em algum nível, ele faz fluir o saber, porque constrói sentido para a vida dos seres humanos e para a humanidade, e busca, numa visão emancipadora, um mundo mais humanizado, mais produtivo e mais saudável para a coletividade.

Com isso, considero que, para atingirmos uma relação que nos permita favorecer momentos efetivos de aprendizagem, significativos e adequados a nossa realidade, precisamos abrir espaço e inserir em nossos planejamentos e nas nossas atuações enquanto educadores, ferramentas relevantes para nos auxiliar nesse processo, e frente a toda evolução e progresso tecnológico no mundo atual, nada mais coerente que aproximarmos e criarmos alianças com elementos de caráter tecnológico, que incitarão interesse e ocasionarão o desenvolvimento e a ampliação dos conhecimentos dos alunos, favorecendo o aprofundamento dos saberes nos alunos, alargando suas capacidades.

Referências

ALMEIDA, L. B. (2017). **Conhecimento prévio e aprendizagem significativa de conceitos**. 3ª ed. Editora: Manole.

BITTENCOURT, P. A. S., et al. (2017). **O Uso das Tecnologias Digitais na Educação do Sec. XXI**. Revista Ibero Americana de Estudos em Educação. p. 206.

COSCARELLI, C. V. (2016). **Tecnologias para aprender**. 1ª ed. Parábola Editorial.

DEMO, P. (2015). **Aprender como autor**. São Paulo: Atlas.

FANTIN, M., et al. (2017). **As crianças, o brincar e as tecnologias**. In: Luciane M. Schlindwein, Ilana Laterman, Leila Peters. (Org.). A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola. 1ª ed. Florianópolis: NUP, v. 1, p. 175-199.

FIDALGO F., et al. (2015). **Intensificação do Trabalho Docente: Tecnologias e Produtividade**. Campinas, SP: Papyrus.

FRANCO, M. A. S. (2015). **Pedagogia e prática docente**. São Paulo: Cortez.

GABRIEL, M. (2013). **Educar – a revolução digital na educação**. 1ª ed. São Paulo: Saraiva.

HANSEN, A. O. et al. (2015). **Tecnologia e currículo educacional: uma análise documental na EMEF “José Benigo Gomes”**. Revista Profissão Docente Uberaba, v. 15, n.32, p. 9-28, Fev.-Jul.

LEVY, P. P. (2015). **Cibercultura**. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora. 34.

KENSKY, V. M. (2015). **Educação e Tecnologias**. O Novo Ritmo da Informação. Campinas, SP: Papyrus.

MACÊDO, M. F. U. C. (2013). **Internet e leitura**. Teresina: EDUFPI.

MARTINO, L. M. S. (2014). **Teoria das mídias digitais: Linguagens, ambientes e redes**. Editora Vozes; 2ª edição.

MORAES, M. (Org.). (2016). **Questões da educação**. Rio de Janeiro: Ventura.

- MORAN, J. M. (2014). **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Coleção Papirus Educação, Editora Papirus, Campinas, 16ª ed.
- RIBEIRO, T. S. (2016). **As inovações tecnológicas e o educador**. In: MORAES, M. (Org.). **Questões da educação**. Rio de Janeiro: Ventura.
- SILVA, C. S. G. (2018). **Imersão nas Tecnologias Digitais para Educação**. Uma Experiência Pedagógica no Curso de Pedagogia da PUC-SP. 156p. Dissertação (Mestrado em Tecnologias de Inteligência e Design Digital), Pontifícia Universidade Católica, São Paulo.
- VAILLANT, D. (2014). **Ensinando a ensinar: as quatro etapas de uma aprendizagem**. 2ª ed. Curitiba: UTFPR.