

AS MÍDIAS DIGITAIS E AS PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Lindalva Mendonça de Figueirôa¹

Ana Walquíria Souza da Silva²

Antonio Guilherme da Cruz Lima³

Elionides José da Costa⁴

Fabiana Pereira de Aguiar Ricardo⁵

Resumo: A educação está em constante evolução, e a crescente digitalização do mundo contemporâneo exige abordagens inovadoras no processo educacional, e as mídias digitais são uma parte importante da comunicação contemporânea e têm tido um grande impacto na forma como nos entretemos, consumimos informações e interagimos com o mundo ao nosso redor. Neste contexto, este artigo objetivou analisar na literatura a terminologia, quais são as mídias digitais e as produções audiovisuais utilizadas pelo docente no processo de ensino-aprendizagem, e conseqüentemente, seu impacto dentro e fora da sala de aula. Utilizando-se da revisão bibliográfica como processo metodológico, e aplicando os critérios de inclusão e exclusão, tais como, publicações dos últimos 15 anos no idioma inglês e português, artigos com palavras-chave em torno da temática, artigos e publicações em base de dados confiáveis, artigos acessíveis com Resumo disponíveis e gratuitos. Observou-se que a Introdução de mídias digitais e pesquisa aplicada nesse contexto traz benefícios significativos para a formação dos alunos, bem como, para a sociedade em geral, no entanto, o processo de uso desses recursos deve ser aplicado depois da capacitação do docente, para assim, ser

1 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: lindamfig77@gmail.com

2 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: souwalquiriasouza@gmail.com

3 Mestrando em Administração pela Universidade de Fortaleza. E-mail: antonio.lima28@prof.ce.gov.br

4 Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: elionidesc@yahoo.com.br

5 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: fabiana.ricardo01@etec.sp.gov.br

utilizada em sala de aula com os discentes.

Palavras-chave: Revisão de Literatura. Educação Digital. Desafios da Educação.

Abstract: Education is constantly evolving, and the increasing digitalization of the contemporary world requires innovative approaches in the educational process. Digital media are an important part of contemporary communication and have had a major impact on the way we entertain ourselves, consume information and interact with the world around us. In this context, the aim of this article was to analyze terminology in the literature, which digital media and audiovisual productions are used by teachers in the teaching-learning process, and consequently their impact inside and outside the classroom. Using a bibliographic review as a methodological process, and applying the inclusion and exclusion criteria, such as publications from the last 15 years in English and Portuguese, articles with keywords around the theme, articles and publications in reliable databases, accessible articles with available and free Abstracts. It was observed that the introduction of digital media and applied research in this context brings significant benefits to the training of students, as well as to society in general, however, the process of using these resources must be applied after teacher training, in order to be used in the classroom with students.

Keywords: Literature Review. Digital Education. Challenges in education.

Introdução

O termo “mídia digital” refere-se a tipos de comunicação que usam tecnologias digitais para criar, armazenar, distribuir e transmitir dados, e eles abrangem uma ampla gama de formatos e plataformas, como texto, imagens, áudio e vídeo (Blog Publicidade UOL, 2017). Isto é, eles são representados em formato digital, o que significa que são codificados em zeros e podem ser processados e transmitidos por dispositivos eletrônicos, como computadores e smartphones (*Ibidem*).

As mídias digitais podem ser consideradas uma evolução das analógicas exatamente por causa da interação promovida (Barbosa; Jófili, 2004). Quando falamos de tipos de mídia digital, também estamos nos referindo a conteúdos que são distribuídos e operam por meio das redes sociais, blogs e vídeos no YouTube, no qual, o usuário ganha espaço para opinar, responder, questionar, criticar e elogiar o conteúdo online (CEIE-

SBC, 2021; Blog Publicidade UOL, 2017). E, em particular, nas duas primeiras, a voz do público é mais importante porque ela pode criar debates sobre o conteúdo por meio de críticas e elogios (*Ibidem*).

As mídias digitais agora fazem parte da vida cotidiana de professores e alunos, assim, é lógico que essas ferramentas sejam usadas na educação (Tori, 2010). E, uma variedade de recursos educacionais online, simulações interativas, videoaulas e recursos multimídia oferecem várias maneiras de aprimorar o aprendizado (*Ibidem*). Essas ferramentas podem ser úteis na formação profissional integrada, pois permitem a prática virtual de habilidades práticas e facilitam a colaboração entre alunos e professores (CEIE-SBC, 2021).

No entanto, é notório que existe outra faceta no uso de mídias digitais para o ensino, isto é, existem questões relacionadas ao seu uso em sala de aula, e alguns dos desafios mais frequentes incluem: (i) Desigualdade de acesso - nem todos os alunos têm igual acesso a dispositivos digitais e à internet em casa; (ii) Distrações - equipamentos digitais, como laptops e smartphones, podem distrair os alunos em sala de aula; (iii) Problemas relacionados à saúde mental - o uso excessivo de mídias sociais e a exposição a conteúdo online pode levar ansiedade e depressão; (iv) Privacidade e segurança - algumas plataformas e aplicativos podem causar preocupações com a privacidade dos alunos porque coletam dados e informações pessoais (Souza; Giglio, 2015).

Mediante a esse cenário, este artigo objetivou analisar na literatura a terminologia, quais são as mídias digitais e as produções audiovisuais utilizadas pelo docente no processo de ensino-aprendizagem, e conseqüentemente, seu impacto dentro e fora da sala de aula. Utilizando-se da revisão bibliográfica como processo metodológico, este, que se caracteriza como um método sistêmico de identificação de matérias em torno da temática; ela é um método valioso de pesquisa que permite ao docente explorar profundamente um tópico, incorporando uma variedade de perspectivas e descobertas em publicações existentes (Gil, 2002).

Esta metodologia também fornece uma base sólida para análises, sínteses e discussões significativas sobre o tema de pesquisa, ou seja, foram empregados os critérios de coleta e seleção de dados em fontes bibliográficas confiáveis; organização e análise de dados; por fim, síntese e discussão. Além da implementação dos critérios de inclusão e exclusão conforme Patino e Ferreira (2018), tais como, publicações dos últimos 15 anos no idioma inglês e português, artigos com palavras-chave em torno

da temática, artigos e publicações em base de dados confiáveis, artigos acessíveis com Resumo disponíveis e gratuitos. E, os resultados do estudo se organiza em três tópicos: 2.1 O uso de mídias digitais para o ensino; 2.2 Preocupações e considerações no uso de mídias digitais em sala de aula; 2.3 As mídias digitais na prática.

Desenvolvimento

O uso de mídias digitais para o ensino

As mídias digitais são uma parte importante da comunicação contemporânea e têm tido um grande impacto na forma como nos entretemos, consumimos informações e interagimos com o mundo ao nosso redor, isto é, elas são essenciais para a sociedade moderna devido à sua flexibilidade, facilidade de uso e capacidade de produzir experiências ricas e interativas (Cristóvão; Nobre, 2011). O uso de mídias digitais no ensino transformou drasticamente a forma como professores transmitem conhecimento e como os alunos adquirem habilidades e informações (Souza; Giglio, 2015).

Conseqüentemente, o uso de mídias digitais em sala de aula tornou-se um assunto, qual, discute como as mídias digitais mudaram a educação, oferecendo ferramentas inovadoras, aumentando o acesso ao conhecimento e ajustando o processo de ensino para atender às demandas de um mundo cada vez mais tecnológico (Brito; Giuberti-Júnior; Gomes; Mota, 2013). Conforme podemos observar na (Figura 1), o uso de mídias digitais como recurso didático passa a ser mais do que um recurso atrativo para fugir de uma aula monótona, mas, uma questão pedagógica a ser estudadas.

Figura 1 – Mídias Digitais e Educação.



Fonte: Editora iesp (2019).

Segundo, Silva (2019) e Real; Cordellini; Santos (2012) o uso de mídias digitais na educação é uma tendência crescente que oferece desafios significativos e oportunidades fascinantes para professores, alunos e sociedade em geral, e ao discutir esses assuntos, podemos obter uma melhor compreensão de como as mídias digitais estão influenciando o presente e o futuro da educação, bem como como podemos aproveitar seu potencial para melhorar o ensino e a aprendizagem, visto que, os alunos de hoje vivem em uma sociedade globalizada, altamente tecnológica. Isto é, se faz necessário utilizar as mídias como recursos didáticos devido a expansão digital da sociedade, além disso, se a instituição de ensino deseja construir um indivíduo pronto para a sociedade, esta, deve lhe fornecer parâmetros para tal (Garrison; Kanuka, 2004; Silva, 2019; Real; Cordellini; Santos, 2012).

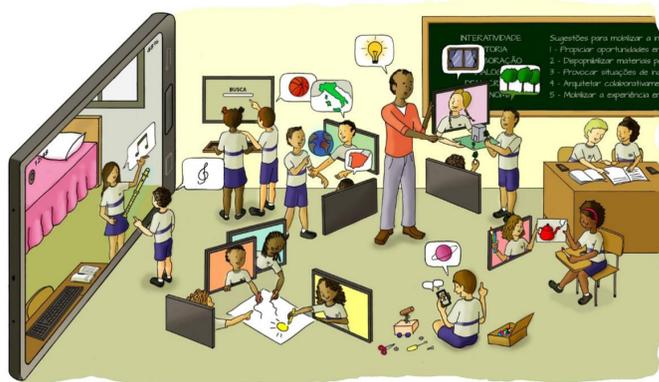
Desta forma, os educadores também podem abordar subtópicos em torno desta temática, tais como: Mídias Digitais como Recursos Educacionais (examinando como podcasts, vídeos educacionais e aplicativos interativos, entre outros, têm sido usados para melhorar o aprendizado nas salas de aula, e as vantagens incluem o envolvimento dos alunos e a capacidade de visualizar conceitos complexos); a Personalização da Aprendizagem (discutindo como as mídias digitais permitem que o conteúdo do ensino seja adaptado às necessidades únicas dos alunos,

fornecendo experiências de aprendizado personalizadas que podem acelerar ou aprofundar o aprendizado dependendo do ritmo e das habilidades de cada aluno); o Acesso à Educação em todo o mundo (Investigando como a disseminação da internet e a disponibilidade de cursos online).

Estes, estão aumentando o acesso à educação em todo o mundo, permitindo que pessoas em locais remotos ou desfavorecidos aprendam e obtenham novas habilidades, por seguinte; Problemas Éticos e de Privacidade (Trabalhando sobre a ética do uso de mídia digital em sala de aula e a privacidade dos dados dos alunos, assim, ensinando, como proteger as informações pessoais dos alunos); Impacto nas Habilidades do Século XXI (Investigando como o uso de mídias digitais no ensino ajuda os alunos a desenvolver habilidades críticas do século XXI, como criatividade, resolução de problemas, pensamento crítico e colaboração); O Futuro da Educação Digital (Considere como as tendências emergentes, como realidade virtual, inteligência artificial e aprendizado baseado em jogos, influenciarão o futuro da educação digital); Resultados e Desafios na Avaliação do Aprendizado Digital (discutindo como a avaliação de alunos que usam mídias digitais difere da avaliação convencional e quais desafios e oportunidades ela apresenta para medir o sucesso acadêmico).

Desta forma, além de ministrar o conteúdo da ementa escolar, o educador pode abordar algum subtópico, supracitado, em torno do uso das mídias digitais como recurso didático, tanto dentro quanto fora de sala de aula (Sasaki, 2016). No qual, o intuito é replicar um cenário de interação entre os pares, expansão do conhecimento, por além da sala, mesmo estando nela, conforme podemos observar na (Figura 2).

Figura 2 – Informática na Educação: Interatividade na educação híbrida



Portanto, existe uma série de vantagens que justificam o uso de mídias digitais como recurso didático, estas, que apoiam sua inclusão nas práticas educacionais (CEIE-SBC, 2021). Visto que, elas podem aumentar o engajamento dos alunos, pois os métodos de ensino tradicionais geralmente não são tão envolventes quanto as mídias digitais, como aplicativos interativos, vídeos e animações, e elas também possuem o potencial de cativar a atenção de diversos perfis de alunos o que torna o processo de aprendizado mais atraente e motivador (Ibidem). Além disso, o aprendizado visual estimula muitos alunos a aprenderem melhor, pois a mídia digital permite que as informações sejam apresentadas de maneira visualmente atraente, o que facilita a compreensão de conceitos complexos (Júnior; Pereira, 2012).

Por fim, o uso de mídias digitais como recurso didático permite melhorar a qualidade e a eficácia do ensino, ao mesmo tempo em que pode ser adaptado às necessidades e desejos dos discentes, e esse método contemporâneo tem o potencial de melhorar a experiência de aprendizado, aumentar o envolvimento dos alunos e preparar os alunos para enfrentar os desafios de um mundo digital em constante mudança (Lorenzoni, 2015).

Preocupações e considerações no uso de mídias digitais em sala de aula

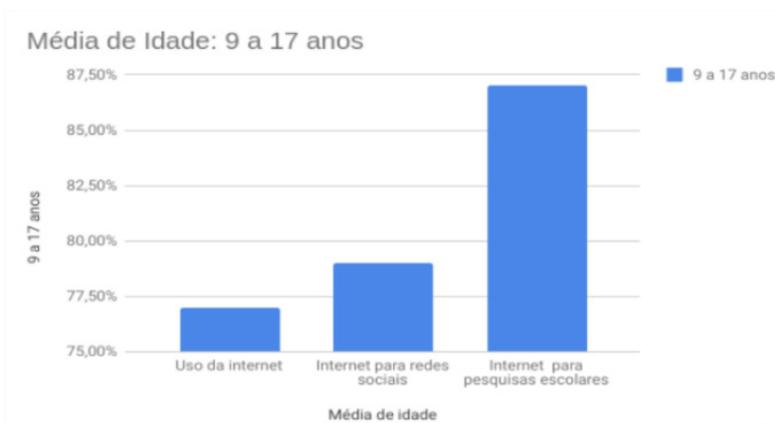
Neste contexto, segundo Prado (2015) e Tori (2010) o uso de mídias digitais em sala de aula tem muitos benefícios, mas também levanta alguns problemas que os docentes e as instituições de ensino devem considerar. É notório que existam algumas preocupações mais comuns com o uso de mídia digital no ambiente de aprendizado, tais como: desigualdade de acesso, pois, alguns alunos não têm acesso equitativo a dispositivos digitais e à internet em casa, e isso tem o potencial de causar disparidades no acesso ao conteúdo digital fora da sala de aula, o que afeta a participação e o aprendizado dos alunos (Sousa et al., 2011; Souza et al., 2016).

Além de, causar distrações, pois, os equipamentos digitais, como laptops e smartphones, podem distrair os alunos em sala de aula, e os alunos podem acessar mídias sociais, jogos ou entretenimento online para fugir do conteúdo acadêmico; por seguinte, a privacidade e segurança, pois, algumas plataformas e aplicativos podem causar preocupações com a privacidade dos alunos porque coletam dados pessoais e informações confidenciais; a dependência tecnológica, visto que, os alunos podem

desenvolver dependência tecnológica se usarem demais a tecnologia em sala de aula, o que os torna menos capazes de realizar tarefas sem a ajuda dos professores.

Perante a esse cenário de dúvidas, Silva (2019) realizou uma pesquisa para mapear as atividades dos alunos em determinada faixa etária (9 a 17 anos). No intuito de compreender como os seus discentes, e os demais da intuição de ensino participante da pesquisa, com o que eles utilizavam as mídias digitais, e através de dados significativos (Figura 3), percebe-se que o uso destes recursos é majoritariamente voltado para a educação, o que possibilita o desenho de um quadro promissor para a aplicação do mesmo, no entanto, também é significativo o uso de modo igual para redes sociais.

Figura 3 – Informática na Educação: O uso de mídias digitais por faixa etária.



Fonte: Silva (2019).

Este estudo reforça a importância de como e porque usar mídias digitais na educação, pois é fundamental reconhecer essas questões, bem como, o uso de políticas educacionais bem pensadas, treinamento adequado para educadores, medidas de segurança digital e uma abordagem equilibrada ao uso de tecnologia em sala de aula são necessários para abordar esses problemas (Sousa et al., 2011; Souza et al., 2016). E, além da implementação cuidadosamente planejada de mídias digitais ajuda a maximizar os benefícios enquanto minimiza os riscos associados ao seu uso (*Ibidem*).

As mídias digitais na prática

De acordo com os resultados deste estudo as mídias digitais mais usadas nas escolas podem variar dependendo da localização, dos recursos disponíveis e das políticas educacionais. No entanto, alguns dos recursos digitais mais utilizados nas escolas em todo o mundo incluem:

- a. Computadores e Laptops: Muitas escolas precisam de computadores e laptops. Eles são usados para pesquisas, atividades de programação, documentos e acesso a recursos educacionais online;
- b. Pesquisa e Internet: A internet é uma ferramenta essencial para pesquisa, comunicação e colaboração entre alunos e professores, bem como acesso a conteúdo educacional online;
- c. Plataformas de Aprendizado Online: Plataformas como Moodle, Blackboard e Google Classroom permitem que os educadores criem salas de aula virtuais, compartilhem recursos, atribuam tarefas e monitorem o progresso dos alunos;
- d. Aplicativos Educacionais: O uso de aplicativos educacionais está crescendo rapidamente. Eles podem ser usados para ensinar várias disciplinas, incluindo matemática, línguas e ciências, de forma interativa e envolvente;
- e. Recursos de Vídeo: Vídeos educacionais, que estão disponíveis em sites como o YouTube, a Khan Academy e o TED-Ed, são amplamente usados para explicar conceitos difíceis, apresentar demonstrações práticas e promover discussões em sala de aula;
- f. Mídias Sociais Educacionais: Plataformas como Facebook Groups e Twitter são usadas para criar comunidades de aprendizado, permitindo que alunos e professores compartilhem informações, discutam assuntos relacionados ao currículo e trabalhem em projetos;
- g. Jogos Educacionais: Jogos digitais criados especificamente para serem usados no ensino ajudam a tornar o aprendizado mais divertido e interativo, ao mesmo tempo em que ensinam habilidades e conceitos importantes.
- h. Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA): Essas novas tecnologias estão sendo usadas para criar experiências de aprendizado imersivas, como simulações científicas, visitas virtuais a museus e atividades práticas em ambientes virtuais;

- i. Recursos de Áudio: *Podcasts* e outros recursos de áudio oferecem informações em formato auditivo para que as pessoas possam aprender por meio da audição;
- j. Plataformas de videoconferência: Sites como Zoom e Microsoft Teams são essenciais para a educação a distância, pois permitem aulas síncronas e interações entre professores e alunos, independentemente de onde estão;
- k. Ferramentas de Avaliação Online: Os alunos usam plataformas como Kahoot! e Quizlet para fazer questionários e avaliações interativas;
- l. Bibliotecas Digitais: Uma variedade de materiais literários e acadêmicos pode ser acessada por meio de ferramentas como o Google Scholar, JSTOR e Project Gutenberg.

O uso dessas mídias digitais nas escolas pode variar de acordo com os objetivos educacionais, faixa etária dos alunos e recursos disponíveis, todavia, é importante ter em mente que para usar essas mídias com sucesso, é necessário planejar, capacitar os professores e levar em consideração as necessidades especiais dos alunos.

E, ao montar um quadro hipotético, no processo de montar e/ou elaborar um material de uma disciplina, ou mesmo, desenvolver uma aula alicerçada em mídias digitais, a escolha pelo Google Classroom, canais do Youtube e específicos aplicativos educacionais, seriam a melhor escolha, devido a sua versatilidade em acompanhar, submeter e avaliar os discentes, além de possuírem uma linguagem visual agradável e de fácil manuseio para ambas as partes.

Considerações finais

Este estudo reforça a importância da qualificação docente perante as novas ferramentas digitais, além disso, observou-se que a Introdução de mídias digitais e pesquisa aplicada nesse contexto traz benefícios significativos para a formação dos alunos, bem como, para a sociedade em geral, no entanto, o processo de uso desses recursos deve ser aplicado depois da capacitação do docente, para assim, ser utilizada em sala de aula com os discentes.

Além disso, um caminho promissor para preparar os alunos para o mercado de trabalho do século XXI é oferecer uma formação acadêmica

integrada e/ou combinada com a integração de mídias digitais e pesquisa aplicada. Vito que, a combinação desses componentes permite que os alunos aprendam não apenas habilidades técnicas, mas também competências essenciais para o sucesso profissional.

No entanto, para garantir que todos os alunos tenham as mesmas chances de obter vantagens desses métodos inovadores, é essencial lidar com as dificuldades relacionadas à integração, bem como, como as limitações e preocupações em torno do uso de mídias digitais como recurso didático, aplicado tanto dentro quanto fora da sala de aula.

Referências

- Barbosa, R. M. N.; Jófili, Z. M. S. (2004). Aprendizagem cooperativa e ensino de química – parceria que dá certo. *Ciência & Educação*, 10 (1), 55-61.
- Blog publicidade uol (2017). Maior engajamento faz mídia digital crescer mais que a tradicional. *Página WEB UOL*. Retrieved September 10, 2023, from em: <https://blog.publicidade.uol.com.br/2017/06/13/maior-engajamento-faz-midia-digital-crescer-mais-que-a-tradicional/>.
- Brito, L. M.; Giuberti-Júnior, J. R.; Gomes, S. G. S.; Mota, J. B. (2013). Ambientes virtuais de aprendizagem como ferramentas de apoio em cursos presenciais e a distância. *Novas Tecnologias na Educação*, 11 (1), 1-10.
- CEIE-SBC (2021, March 10). *Interatividade na educação híbrida. Informática na Educação*. Retrieved September 14, 2023, from Ceie-br.org website: <https://ieducao.ceie-br.org/interatividade/>
- Cristovão, H. M.; Nobre, I. A. (2011). Software educativo e objetos de aprendizagem. In: Nobre, I. A. et al. *Informática na educação: um caminho de possibilidades e desafios. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo*. Serra-ES.
- Garrison, D. R.; Kanuka, H. (2004). Blended Learning: uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*, 7, 95-105.
- Júnior, S. S. L. ; Pereira, R. M. (2012). Blended Learning como Estratégia de Convergência Entre o Presencial e o “Virtual”: uma experiência de ensino/aprendizagem na disciplina de lideranças nas

organizações. *Convibra Administração*.

Lorenzoni, M. (2015). *As ferramentas digitais mais populares em sala de aula*. 1ª Ed. São Paulo.

Prado, A. (2015). *Porque os educadores precisam ir além da data show e como fazer isso*. 1ª Ed. São Paulo, fev. 2015.

Patino, C. M.; Ferreira, J. C. (2018). Inclusion and exclusion criteria in research studies: definitions and why they matter. *Jornal Brasileiro de Pneumologia*, 44 (2), 84–84.

Real, L. M. C.; Corbellini, S.; Santos, G. S. (2012). O Moodle e o Pbworks: plataformas complementares na Educação Semipresencial. *In: Segundo MoodleMOOT*, Montevideu, 1-5.

Sasaki, C. (2016). *Educação 3.0: Uma proposta pedagógica para a educação*. 1ª Ed. São Paulo.

Silva, H. (2019). *Mídias Digitais e Educação: relações, estudos e produções*. Retrieved September 14, 2023, from ResearchGate website: https://www.researchgate.net/publication/337716396_Mídias_Digitais_e_Educacao_relacoes_estudos_e_producoes

Sousa, R. P.; Moita, F. C. da C; Carvalho, A. B. G. (2011). *Tecnologias Digitais na Educação [online]*. Campina Grande: EDUEPB.

Sousa, R. P. [et al]. (2016). *Teorias e práticas em tecnologias educacionais*. Campina Grande: EDUEPB.

Souza, M. V.; Giglio, K. (2015). *Mídias digitais, redes sociais e educação em rede: Experiências na pesquisa e extensão universitária*. São Paulo, 1 (1).

Tori, R. (2010). Educação Sem Distância. *As tecnologias Interativas na Redução de Distâncias em Ensino e Aprendizagem*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 258.