

MÍDIA E SEU IMPACTO NA EDUCAÇÃO

Anna Mara Veiga Foltran

Must University, Estados Unidos

Resumo: O artigo em questão, sucintamente leva a uma introdução básica e compacta às alterações do aprender. Foi elaborado através de pesquisas bibliográficas, destacando o papel da tecnologia na educação, com ênfase nas Plataformas Educacionais, e também abordando as reconfigurações da cognição ensejadas pelas atuais tecnologias da comunicação e da informação. Aponta que a educação alcançou uma fase evolutiva singular, na qual o entendimento intelectual e relacional da coexistência humana está se transformando em uma velocidade extrema, em parte devido à função moderadora praticamente universal dessas novas tecnologias. No entanto, é importante considerar que, juntamente com as imensas possibilidades de progresso da sociabilidade humana proporcionadas pela rede, também surgem riscos de segregação e desumanização no que diz respeito ao processo de aprendizagem e ao acesso ao conhecimento, devido à falta ou dificuldade de acesso às plataformas. Alcançamos uma transformação sem precedentes dos vínculos estabelecidos entre diferentes indivíduos, possibilitando a construção de competência tanto dentro quanto fora das escolas, porém que interferem profundamente no estabelecimento de ensino. As tecnologias atuais não substituem os professores, nem reduzem o esforço disciplinado dos alunos nos estudos, tão somente, corroboram para fortalecer o pensamento complexo, interativo e transversal, proporcionando novas possibilidades para a empatia solidária no interior das próprias formas do conhecimento.

Palavras-chave: Aprender. Plataformas Educacionais. Tecnologias Atuais.

Abstract: The article in question briefly provides a basic and compact introduction to the changes in learning. It was prepared through bibliographical research, highlighting the role of technology in education, with an emphasis on Educational Platforms, and also addressing the reconfigurations of cognition brought about by current communication and information technologies. It points out that education has reached a unique evolutionary phase, in which the intellectual and relational understanding of human coexistence is being transformed at an extreme speed, partly due to the practically universal moderating function of these new technologies. However, it is important to consider that, along with the immense



possibilities for progress in human sociability offered by the web, there are also risks of segregation and dehumanization with regard to the learning process and access to knowledge, due to the lack of or difficulty in accessing the platforms. We have achieved an unprecedented transformation of the links established between different individuals, making it possible to build competence both inside and outside schools, but which profoundly interferes with the educational establishment. Today's technologies do not replace teachers, nor do they reduce students disciplined efforts in their studies; they only help to strengthen complex, interactive and transversal thinking, providing new possibilities for empathetic solidarity within the very forms of knowledge.

Keywords: Learning. Educational Platforms. Current Technologies.

Introdução

O tema trabalhado engloba vários outros temas relacionados e correlatamente restritos e específicos, entretanto restringe-se a algumas características da profunda transformação dos modelos de aprendizado na era das redes, também conhecida como sociedade da informação. Sendo as plataformas educacionais o tema definido, é significativo evidenciar que há uma ampla gama de distintos temas também importantes e análogos à sociedade da informação, que não serão abordados. Alguns são extremamente relevantes, que influenciam, enquanto parâmetros analíticos indispensáveis, na legitimação do tema específico optado para abordar. Pretende-se, dessa forma, atentar para um discernimento crítico com outros tópicos existentes. A era das plataformas educacionais, considerada como uma disseminação incrível das linguagens, tornou inequívoco que razão instrumental e razão crítico-reflexiva não são alternativas divergentes, mas racionalidades conjugáveis e complementares.

Somos instigados, na atualidade, pela evolução nos mais diferentes campos do conhecimento, impulsionadas por fatores tecnológicos, o capitalismo, os conhecimentos científicos e a globalização. É perceptível que estes fatores levaram a sociedade a avanços significativos e consequentes mudanças profundas no mundo atual.

É evidente que, com as alterações ocorridas em diversos setores, incluindo a educação, se faz necessário repensar os métodos de ensino e engajar os educadores em práticas pedagógicas inovadoras que promovam o entusiasmo dos alunos e contribuam para a transformação de suas realidades pessoais e profissionais.

As Plataformas Educativas, igualmente denominadas como sistema de gestão de aprendizagem, são ferramentas que contribuem para o progresso das práticas educativas abertas e cabem como adjunto e apoio aos processos tradicionais de educação, bem como cooperam para os entornos da aprendizagem híbrida, que figuram o chamado espaço de comunicação entre professores e estudante.

O tema apresentado teve como metodologia uma revisão bibliográfica e uma ampla pesquisa sobre mídias, sendo que, é nessa última que ocorrem as maiores expressões sobre o assunto.

2 Tecnologias educativas na educação

Progressivamente a Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) está produzindo mudanças profundas na educação. Por essa razão, as instituições educativas têm reconhecido a necessidade de desenvolver ambientes de educação e conhecimento centrados nos Espaços Virtuais de Aprendizagem (EVA), os quais englobam modalidades como E-learning, B-learning e M-learning.

O E-learning é uma metodologia centrada no ensino à distância, onde se visualiza uma comunicação entre os elementos do processo de ensino-aprendizagem (aluno e professor) através de um ensino multimídia, como redes virtuais e plataformas. Isso proporciona maior independência ao educando em relação ao ritmo e tempo de aprendizado. Há pouco tempo, a mobilização da tecnologia na educação, trouxe uma autonomia e responsabilidade superiores por parte do aluno, ajustando-se mais às suas necessidades e interesses. O usuário busca, utiliza e atualiza diferentes conteúdos de forma mais dinâmica e personalizada.

Gonçalves (2015) discute a capacidade do E-learning em promover a interação entre alunos e professores, destacando sua estreita ligação com a internet e a World Wide Web (WWW). Ele ressalta o potencial decorrente dessa conexão, que possibilita o acesso à informação de forma independente de limitações temporais e físicas. Isso é facilitado pela rápida publicação, distribuição e atualização de conteúdos, bem como pela diversidade de instrumentos e serviços de comunicação e colaboração disponíveis para todos os envolvidos no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, destaca a capacidade do E-learning em desenvolver “hipermídia colaborativa” para apoiar a aprendizagem.

O B-learning está relacionado a um método semipresencial,

utilizando recursos como a Internet colaborativa. Essa metodologia de aprendizagem mista engloba técnicas e formas de ensino presencial e à distância. Observa-se, no B-learning, alunos autônomos, motivados e disciplinados. Considerando que a aprendizagem é um processo dinâmico, Duhaney (2004) propõe que o método misto pode promover essa dinamicidade desejada ao estudante, ao permitir a integração de duas modalidades: presencial e à distância, por meio de recursos eletrônicos. Dessa forma, o estudante acaba por ter acesso a diferentes formas de aprendizado.

O M-learning é a convergência entre os dispositivos móveis e o E-learning. Sendo assim, celulares, tablets, Ipad e outras tecnologias portáteis estão relacionadas e à disposição para qualquer usuário, tanto para jogos ou cinemas. A metodologia do M-learning advoga por um modelo interacionista de aprendizagem que muitos teóricos consideram como o mais eficaz para promover uma aprendizagem integral. Neste contexto, a aquisição de conhecimento ocorre de forma não precisa, em qualquer momento e lugar, em uma sociedade altamente interconectada. Este processo é caracterizado por sua natureza não linear, conforme descrito por Schlemmer (2002).

Atualmente, a maioria das universidades e escolas em diversos países conta com sistemas de internet que permitem a administração de materiais educativos, realização de exames, publicações, envios de avisos e tarefas, além de comunicações entre professores e alunos, graças ao crescimento das tecnologias.

Na aprendizagem híbrida, é possível comunicar-se de diversas formas, tanto diretas - como VoIP, Webcam e Chat - quanto indiretas, por meio de Blogs, Wikis e E-mails. O docente deve estar altamente capacitado para desempenhar as fases de análise, desenvolvendo as atividades do curso e explorando a maior quantidade de ferramentas disponíveis para promover uma aprendizagem e comunicação eficazes. Ao aproveitar as oportunidades oferecidas por essas plataformas, é possível alcançar um melhor engajamento e interação no processo educacional.

As plataformas adaptativas, são softwares inteligentes que utilizam análise de elevados volumes e variedade de informações, com capacidade de utilizar também a gamificação para sugerir atividades distintas para os alunos, respeitando diferentes etapas de aprendizagem e fases de educação na busca por auto suficiência e individualização do processo intelectual. Isso faz parte de uma transição digital, entendido como a otimização de

uma atividade por conta da utilização de mecanismos tecnológicos. A tecnologia não é vista apenas como um meio pontual para utilizar no dia a dia, mas sim como uma mudança estrutural nas organizações. O professor pode implementar e analisar a utilização de diferentes plataformas que auxiliem os alunos em seus questionamentos, pois muitas delas empregam algoritmos que avaliam o levantamento da performance imediatamente e indicam temáticas como leituras, vídeos, exercícios e games, com configuração própria e personalizada para atender às necessidades específicas de cada aluno.

Dado a atual conjuntura mundial, torna-se essencial pensar em formas de conservar o ensino remoto ou híbrido, com o objetivo de sustentar o restabelecimento da aprendizagem.

Estudos e referências sobre o tema, apontam que a inovação e a colaboração são práticas para o sucesso da educação. No entanto, reconhece-se que nada substitui o contato e as interações presenciais entre alunos e professores. Quando utilizada como impulsionadora do processo, as finalidades e propósitos certos na tecnologia são pontos primordiais em uma plataforma adaptativa, que precisam ser seguidas de novas perspectivas de ensinamento, que objetivam corroborar com o processo e evolução de capacidades elencadas na proposta do professor. Se vier seguida por novas abordagens eficazes de ensino, o emprego da tecnologia pode apresentar certa expressão para o ensino. É importante considerar a relevância de cultivar as aptidões no desenvolvimento da autonomia e das competências digitais tanto para professores quanto para alunos.

Neste contexto, que as junções de mídias podem agir e colaborar com o transcurso de recuperação da aprendizagem, desde que leve em consideração alguns fatores, não basta um simples acesso aos estudantes, é necessário analisar e conceituar o seu conteúdo, bem como questionar a compatibilidade do currículo com as recomendações pedagógicas do docente em curso, atento para que seja significativo para os alunos e não seja utilizada apenas como verificações de múltiplas escolhas. As multimídias e hipermídias não ajudam apenas o processo inicial de um argumento, mas também promovem a aprendizagem em desenvolvimento, onde se faz primordial a formação profissional e gestão adequada, e ainda a certeza de que os alunos tenham acesso a essas ferramentas.

Moraes (1997), descreve essa alteração de paradigma e a forma de conhecimento que a permeia:

De uma base sólida do conhecimento estruturada em blocos

rígidos, constituída de leis fundamentais, passamos para a metáfora do conhecimento em rede, significando uma teia onde tudo está interligado. Nessa teia interconexa que representa os fenômenos observados descritos por conceitos, modelos e teorias, não há nada que seja primordial, fundamental, primário ou secundário, pois já não existe mais nenhum alicerce, fixo e imutável. Isso significa que não existe uma ciência, ou uma disciplina, que esteja acima e outra abaixo, que não há conceitos em hierarquia ou algo que seja mais fundamental do que qualquer outra coisa. (Moraes, 1997, p. 183)

2.1 Sistema de Gestão de Conteúdo

O CMS (Content Management System), resumidamente, é um sistema online que possibilita posicionar um site no ar de modo prático e rápido, viabilizando a realização da tarefa com pouco conhecimento técnico. A principal diferença em relação à hipermídia é sua linearidade, enquanto a hipermídia se destaca pela interatividade. Por meio da junção de mídias, várias informações podem ser conectadas, navegando nas informações do modo que achar mais fácil.

Isso proporciona a oportunidade de coordenar conteúdos dinâmicos de maneira simples, ou seja, sustentar um arquivo, e depois voltar ao conteúdo original, onde pode escolher seus vídeos, músicas, filmes e outros recursos. O uso de plataformas virtuais ou outros sites que requerem atualizações frequentes é essencial. Refere-se a uma mescla de aplicações usadas para ajudar a vida dos desenvolvedores de sites, de websites e portais na internet, embora o nome aparente mencionar a uma ferramenta apenas, esses Sistemas de Gerenciamento de Conteúdo, são plataformas utilizadas para criação e edição de conteúdos na rede mundial de computadores, sem a premência de conhecimentos de programação, que possibilita que um usuário seja qual for, com noção básica ou mediana de computação, venha a criar websites completos com facilidade e manter-se com um tema interativo. No passado, antes dos CMS, apenas indivíduos com noção desenvolvida em programação web eram capazes de inserir e sustentar conteúdo na web.

2.2 Sistema de Gestão Aprendizagem

O LMS (Learning Management System), conhecido em português como Sistema de Gestão de Aprendizagem (SGA), representa uma

ferramenta que trouxe inovações e avanço ao ensino à distância. É uma ferramenta arquitetada com base em uma estrutura pedagógica que usa o recurso do ensino à distância para transformar o meio de aprendizagem mais atrativo, praticável e dinâmico.

O SGA, essencialmente, é um sistema que possibilita elaborar, customizar, sistematizar e gerir cursos e treinamentos online, utilizados por vários setores, inclusive as escolas. Esse processo é gerado em um mesmo sistema, unificando essas tarefas e dessa forma facilitando o monitoramento das atividades pelos responsáveis, o que torna o trabalho mais atrativo tanto para professores quanto para alunos.

2.2.1 Tendência dos Processos Educacionais

Sabe-se que a educação passou por várias transformações nos últimos anos. Anteriormente, existia apenas a aula presencial, caracterizada pela rigidez e custos elevados. Com o advento do Ensino à Distância (EaD), tanto estudantes quanto educadores passaram a desfrutar de maior flexibilidade. Com o LMS (Learning Management System - Sistema de Gestão de Aprendizagem), o acesso ao ensino tornou-se mais fácil e dinâmico. Contudo, surgiram os programas educacionais inovadores, com metodologias que visam modernizar ainda mais o processo de ensino.

As hipermídias representam uma evolução recente nos métodos de aprendizagem, apresentando características que se ajustam às necessidades dos tempos modernos. O comportamento do público atual difere do de anos anteriores; não basta mais apenas absorver informações e conhecimento de forma passiva. Os usuários querem também interagir ativamente, inclusive durante o processo de estudo.

Dessa forma, as multimídias se sobressaem em relação ao LMS ao possibilitar a interação, coparticipação e maior dinamismo por parte do aluno, reunindo a lógica dos games com finalidades que vão além do divertimento, como a aprendizagem. Sua estrutura auxilia na fixação das informações ao vinculá-las por meio da experiência lúdica de jogar e ao utilizar componentes interativos, fortalecendo assim a memorização dos conteúdos.

Considerando o cenário evolutivo da sociedade, Roncarelli (2012) destaca:

Redesenhar as formas de ensinar-aprender nos dias atuais, principalmente no que diz respeito às características peculiares das

mídias tradicionais, consideradas, até então, mais passivas. As mídias atuais, interativas, participativas, potencializam e implicam na transformação dos processos de conhecimento. A este modo de ser estar em tempo-espaço virtual em que todos são partícipes, mesmo que em diferentes graus, constrói-se a cultura da convergência. (Roncarelli, 2012, p.38).

Atualmente, os indivíduos são bombardeados por informações e estímulos, o que torna essencial que os sistemas de aprendizado capturem a atenção dos usuários para atingir seu propósito. A gamificação favorece o envolvimento dos usuários na dinâmica, fazendo uso de recursos como pontuação, ranking e storytelling, com o objetivo de tornar a experiência mais imersiva e, assim, restringir o risco de dispersão.

2.3 Sistema de Gerenciamento de Conteúdo de Aprendizado

Um Learning Content Management System, conhecido como LCMS (Sistemas de Gerenciamento de Conteúdo de Aprendizado), é uma plataforma multiuso que possibilita aos administradores criar, hospedar, programar, gerenciar e acompanhar tarefas de aprendizagem online para os alunos. Disponibilizam materiais de treinamento online gratuitos e pagos para ajudar a reforçar conceitos-chave, desenvolver habilidades e proporcionar uma experiência de aprendizado conveniente.

Estes sistemas também oferecem ferramentas de engajamento para os alunos, com a finalidade de ajudá-los a alcançar os melhores resultados na aprendizagem, bem como, ajudar a aumentar o suporte aos professores na otimização de tarefas e na implementação eficiente de programas de ensino, por meio de gestão de cursos e ferramentas analíticas. Ao aproveitar os sistemas de gerenciamento de conteúdo de aprendizagem, é possível potencializar as capacidades de ensino, resultando em melhores desempenhos no processo de aquisição do conhecimento.

3 Considerações finais

Pode-se concluir que uma Plataforma Educativa representa uma ampla gama de aplicativos tecnológicos instalados em um servidor, com o objetivo de apoiar educadores e estudantes na criação, administração, gestão e distribuição de cursos, trabalhos e outras atividades por meio da internet. Após uma breve reflexão e analogia com as atividades dos

professores atuais, torna-se evidente que as Plataformas Educativas estão presentes em nosso cotidiano, sendo utilizadas tanto direta ou indiretamente no contexto educacional. Atualmente, fazemos uso dessas plataformas para diversos fins, como facilitar o contato entre professores e responsáveis pelos alunos; realizar reuniões de coordenação pedagógica ou ainda reuniões para conselho de classe; auxiliar os professores no que concerne ao lançamento de notas e faltas dos alunos; oferecer cursos de auto aperfeiçoamento para os professores; e proporcionar ferramentas diretas para os alunos, como o Moodle, WordPress, ATutor, entre outras. Essas plataformas desempenham um papel fundamental na modernização e aprimoramento do processo educacional, facilitando a comunicação, organização e o acesso ao conteúdo de aprendizagem.

Destaca-se que as multimídias, representam uma rede de documentos com conteúdos gerados por especialistas e uma comunicação unidirecional com locais de informações estáticas. No entanto, é importante ressaltar que a internet é um ambiente em constante evolução. As hipermídias, acima de tudo, são um conceito ou metáfora de um novo software que permite transformar o navegador não apenas em um consumidor de informações elaboradas por outros, mas também em um emissor, ou seja, em um agente ou produtor de informações. Blogs, wikis, vídeos e músicas são exemplos mais conhecidos e difundidos desta nova concepção da internet, onde a publicação de pequenos clipes de vídeo, criados por qualquer pessoa, são apresentados na rede WEB. É relevante destacar que, em consonância com o conceito da Web 2.0, surge o E-learning 2.0, um modelo reconhecido que implica no envolvimento ativo dos alunos, permitindo que não apenas leiam, mas também contribuam com conteúdo na internet. Isso envolve a organização de atividades, como o uso de wikis para criar dicionários sobre o conteúdo, blogs para escrever diários de classe, participação em discussões coletivas através de fóruns online, produção e publicação de objetos digitais como vídeos, e participação em redes temáticas específicas relacionadas ao conteúdo do assunto. Essa abordagem mais interativa e colaborativa promove e estimula um aprendizado mais engajado e participativo por parte dos alunos.

As plataformas educacionais possuem como elementos e características principais a disponibilização aos alunos de informações em formatos de arquivos eletrônicos, como HTML, PDF, JPG e vídeos criados em formatos como Flash, que podem ser carregados ou gerados em diversas ferramentas de suporte. Além disso, permitem a criação de documentos anexos, como arquivos do Office (Word, PowerPoint, Excel),

para enriquecer o conteúdo disponibilizado aos estudantes. Dentre as principais características, incluem-se fóruns para discussão e troca de informações, salas de bate-papo, mensagens internas do curso com a oportunidade de enviar mensagens individuais e em grupo, além de ferramentas de monitoramento e avaliação, como atribuição de tarefas, relatórios das atividades de cada aluno e planejamento de aulas. Esses recursos adicionais proporcionam uma experiência de aprendizado mais interativa, colaborativa e eficiente tanto para os alunos quanto para professores.

Dentre as pesquisas realizadas, destacam-se algumas vantagens ao trabalhar com as plataformas educativas, tais como: automatização da administração das tarefas de aprendizagem por meio de software especializado; acesso dos alunos em plataformas que permitem o alcance a materiais de leitura essenciais para o curso em qualquer momento; alcance dos estudantes as indicações sobre as atribuições e aprendizagem; comunicação entre professor e estudante de forma síncrona ou assíncrona, assim como entre os próprios estudantes; facilidade e praticidade no envio de tarefas e trabalhos; programação com detalhes das atividades de aprendizagem; facilitação e incorporação de instrumentos de autoavaliação e avaliação, onde a classificação é calculada automaticamente conforme os critérios estabelecidos pelo professor; adequação para aplicação de pesquisas, entre outras vantagens. Esses benefícios contribuem significativamente para a eficiência e eficácia do processo de ensino e aprendizagem mediado por tecnologia, tornando-o mais acessível e eficaz para todos os envolvidos no ambiente educacional.

Referências

Duhaney, D. (2004). Blended learning in education, training, and development. *Performance Improvement*, 43(8), 35-38. <https://www.learntechlib.org/p/77620/>

EdApp Microlearning Blog. Os 10 principais sistemas de gerenciamento de conteúdo de aprendizagem. [online] Disponível em: <<https://www.edapp.com/blog/pt-br/os-10-principais-sistemas-de-gerenciamento-de-conteudo-de-aprendizagem/>> Acessado em 2022.

Gonçalves, C. C. S. A. A (2015). Educação à distância no Brasil: da correspondência ao e-learning. In: XII Congresso Nacional de Educação – EDUCERE. Curitiba.

- J. e Pilatti (2016). Aprendizagem significativa por meio do ensino adaptativo. [online] *Revistaespacios.com*. Disponível em: <<http://www.revistaespacios.com/a16v37n29/16372918.html>>
- Ludos Pro. Entenda como principais diferenças entre LMS e LCMS - Ludos Pro. [online] Disponível em: <<https://www.ludospro.com.br/blog/lms-lcms#1>> Acessado em 2022
- Moraes, M. C. (1997). *O Paradigma Educacional Emergente* (8ª ed.): 75. Campinas: Papirus Editora.
- Motter, R. M. B. (2013). *My way: um método para o ensino-aprendizagem de Língua Inglesa*. 281f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Área de concentração Mídia e Conhecimento). Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC
- Roncarelli, D. (2012). *Ágora: concepção e organização de uma taxionomia para análise e avaliação de Objetos Digitais de ensino-aprendizagem*. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção, Área de Concentração em Mídia e Conhecimento) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC.
- Schlemmer, E. et al. (2002). *M-learning ou aprendizagem com mobilidade: casos no contexto brasileiro*. Disponível em: <https://www.abed.org.br/congresso2007/tc/552007112411PM.pdf>.
- Sistema de Gestão Escolar. Sistema de Gestão Educacional: Características e Benefícios. [online] Disponível em: <https://deltasge.com.br/site/sistema-de-gestao-escolar/> Acessado em 2022.
- Vitkowski, J. R. (2014). *Experimentação dos professores na EaD: formas, ritmos, linhas, rizoma*. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis-SC
- Youtube.com. [online] Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vLRI0JX4YZw>> Acessado em 2022.