

# USO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Moésia da Cunha Batista<sup>1</sup>

Elionides José da Costa<sup>2</sup>

Ellen Gonçalves Lira<sup>3</sup>

Gabriela dos Santos de Almeida<sup>4</sup>

Maria Aparecida Martim Pereira<sup>5</sup>

**Resumo:** O trabalho a seguir traz reflexões sobre o surgimento da informática e a inserção das mídias digitais na educação. Detalha algumas das várias mídias utilizadas atualmente, nas aulas, para a obtenção de mais conhecimento, contempla dois exemplos de aplicações de aplicativos específicos em disciplinas curriculares da educação básica e por fim, exemplifica a utilização de uma hipermídia na construção de um plano de aula. Os objetivos do trabalho, têm por finalidade refletir sobre a utilização das mídias digitais na educação, analisar as mídias utilizadas na atualidade, bem como verificar as possibilidades de uso destas mídias em diferentes áreas do saber. Baseia-se em uma metodologia de pesquisa bibliográfica, com leituras de obras de autores conhecedores do assunto. A utilização das mídias digitais na educação vem proporcionando mudanças na educação e melhorando a qualidade da interação e engajamento dos alunos, pelas

- 1 Graduação em Ciências com Habilitação em Biologia, pela Universidade Estadual do Maranhão - UEMA. Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Faculdade Kurios, em Educação Ambiental, pela Universidade Cidade de São Paulo - UNICID e em Gestão Escolar pela Faculdade Futura. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: moesiabatista@gmail.com
- 2 Graduação em Licenciatura Plena em Geografia, pela Universidade Estadual de Goiás; Graduação em licenciatura plena em Pedagogia pela UVA - (Universidade Estadual Vale do Acaraú); CE; Especialização em: Educação Ambiental Pela Faculdade de Ciência Humanas de Vitória; Especialização em: Gestão da Educação Pública, pela Universidade Federal de Juiz de Fora; Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, pela Must University; E-mail: elionidesc@yahoo.com.br
- 3 Graduada em (Matemática e Pedagogia) Universidade Católica de Goiás, e Universidade Vale do Acaraú. Especialista em Gestão da Educação Pública - Universidade Federal de Juiz de Fora. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: liraellen@gmail.com
- 4 Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Pós-graduação em Orientação Educacional pela Gama Filho. Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: gabrieladealmeida@yahoo.com.br
- 5 Graduada em Letras Neolatina pela Universidade Federal de Goiás. Especialista em literatura brasileira pela Universidade Salgado de Oliveira. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: cidaitegoss@gmail.com

aulas e conseqüentemente crescendo o nível de conhecimento adquirido, desde que utilizada a mídia certa, para o público certo.

**Palavras-chave:** Mídia. Engajamento. Conhecimento. Interatividade

**Abstract:** The following work brings reflections on the emergence of information technology and the insertion of digital media in education. It details some of the various media currently used in classes to obtain more knowledge, includes two examples of applications of specific applications in basic education curricular subjects and finally, exemplifies the use of hypermedia in the construction of a lesson plan. The objectives of the work aim to reflect on the use of digital media in education, analyze the media used today, as well as verify the possibilities of using these media in different areas of knowledge. It is based on a bibliographical research methodology, with readings of works by authors knowledgeable on the subject. The use of digital media in education has been bringing about changes in education and improving the quality of student interaction and engagement in classes and consequently increasing the level of knowledge acquired, as long as the right media is used, for the right audience.

**Keywords:** Media. Engagement. Knowledge. Interactivity

## Introdução

Durante toda a existência da sociedade, a evolução esteve presente e com o advento das tecnologias, esta evolução está mais evidente. Todas as nossas ações do cotidiano envolvem alguma forma de inovação tecnológica. Sancho e Hernández (2014), revelam que “praticamente todas as ocupações se transformaram, algumas desapareceram, enquanto outras tantas surgiram que, até então, eram completamente desconhecidas.” O ambiente escolar também sofreu suas devidas adaptações, aulas somente expositivas com professor no centro do saber, já não existem mais, se faz necessária a utilização de metodologias que façam uso de mídias digitais, visto que todos nós estamos conectados às redes. Demo (2009), afirma que “os desafios da aprendizagem estão mudando, respondendo também a dinâmicas profundas de mudança na sociedade e na economia.”

O uso das mídias na educação, nos proporciona aulas mais dinamizadas, oportunizando um maior leque para os diversos tipos de

aprendizagem, além de ampliar as relações sociais. Demo (2009) diz que nos deparamos com oportunidade de estudar de modo diferente e colaborativo, tornando tudo muito mais motivador.

Com base neste contexto, o presente trabalho tem como objetivos refletir sobre a utilização das mídias digitais na educação, analisar as mídias utilizadas na atualidade, bem como verificar as possibilidades de uso destas mídias em diferentes áreas do saber. Traz reflexões sobre o surgimento da informática e a inserção das mídias digitais na educação. Detalha algumas das várias mídias utilizadas atualmente, nas aulas, para a obtenção de mais conhecimento, contempla dois exemplos de aplicações de aplicativos específicos em disciplinas curriculares da educação básica e por fim, exemplifica a utilização de uma hipermídia na construção de um plano de aula.

Para a produção deste artigo, foi realizada pesquisa bibliográfica, que se consiste em revisões de literaturas relacionadas ao tema.

## **Utilização das mídias digitais na educação**

O surgimento da informática permitiu maior acesso aos mais variados produtos eletrônicos, Santos (2016) cita alguns exemplos: “o controle remoto de aparelhos domésticos, jogos eletrônicos, brinquedos interativos, e a crescente oferta de alternativas de comunicação relacionadas à telefonia celular”, hoje, temos uma infinidade de mídias que podem e devem ser usadas na educação para melhorar a aprendizagem. Tarja (2018), cita algumas ferramentas utilizadas para a comunicação em rede: “chat ou bate-papo, correio eletrônico, lista de discussão, fóruns, comunidades virtuais, ambientes de aprendizagem”, que utilizadas de forma correta, podem proporcionar maior aprendizado.

No processo do ensino e aprendizagem é fundamental o envolvimento do estudante a fim de conseguir uma aprendizagem ativa com base na indagação, participação e investigação para atingir uma atitude mais reflexiva, por parte dos nossos aprendentes, sobre os mais variados assuntos, educando as crianças para o futuro e não para o passado. Para tanto, precisamos reconhecer que nas últimas décadas, a revolução tecnológica tem recebido uma importância considerável para esta mudança pedagógica.

Santos e Oliveira (2017), reforçam que o ciberespaço deu muitas contribuições para a educação, oportunizando maiores avanços no campo

da EaD, através do desenvolvimento de plataformas até então inexistentes para gerenciar aulas virtuais.

Atividades que permitem a comunicação um-todos e todos-todos podem ser exploradas para enriquecer as possibilidades de trabalho e diversificar as estratégias didáticas. Por meio de fóruns e de chats, por exemplo, é possível discutir temáticas de forma assíncrona e síncrona, levando em consideração que cada estudante poderá estar conectado em tempos e espaços diversos. (Santos & Oliveira, 2017, p. 103).

Os ambientes virtuais, ciberespaços, proporcionaram juntamente com as mídias envolvidas neste novo espaço, mais interação e maior compartilhamento de conhecimento. Santos e Oliveira (2017), reafirmam “que há alguns anos levaria muito tempo para ser divulgado, agora com a ajuda da Internet novas informações são colocadas na rede e distribuídas instantaneamente.”

Importante compreendermos que não são todas as tecnologias que se encaixam como uso pedagógico nas escolas.

Nem todas as tecnologias inventadas pelo homem são relevantes para a educação. Para esse fim, são importantes as que estendem sua capacidade de se comunicar com outras pessoas, que aumentam seus poderes intelectuais, tais como sua capacidade de adquirir, organizar, armazenar, analisar, relacionar, integrar, aplicar e transmitir informação. (Almeida & Manfredi, 2014, p. 16).

## **Mídias utilizadas atualmente na educação**

Aprender atualmente, não significa necessariamente estar em uma sala de aula. O professor deixou de ser a fonte primordial de transmissão do conhecimento. O aluno moderno aprende por meio de diversos recursos, a maioria conectados em redes, os quais permitem interagir, criar, compartilhar e baixar informações.

Percebe-se uma grande tendência atualmente pelo uso de podcast, como ferramenta midiática para utilização no processo de ensino e aprendizagem. Almeida e Manfredi (2014) ressaltam uma das principais características do podcast que é “o fato de que as pessoas que se interessarem pelo assunto de um podcaster poderão acompanhar a atualização das informações por meio de mensagens”.

Além do podcast, existem outras mídias, as quais são destacadas

por Olegário (2021), “Internet das coisas (IoT), Realidade Virtual (RV), Realidade Aumentada (RA), Aprendizagem Baseada em Jogos (Game-Based Learning)”, esta última, com grande potencial de aperfeiçoamento para o uso no contexto pedagógico. Camargo e Daros (2021) falam que a aprendizagem baseada em jogos é uma abordagem focada no uso e na aplicação de jogos na educação que são elaborados sem fins exclusivos de entretenimento, com foco no processo de aprendizagem.

No mesmo contexto dos jogos, temos a aprendizagem gamificada, a qual é reconhecida por Camargo e Daros, como “um conjunto de atividades organizado com base na mecânica dos jogos, com o intuito de engajar pessoas para resolverem problemas e melhorarem a aprendizagem”, sempre mediado pelo professor

Com a diversidade de recursos tecnológicos digitais que possibilitam a representação e a contação de histórias disponíveis, a estratégia intitulada Digital storytelling (histórias digitais, em português) tem sido uma opção cada vez mais procurada em diversas áreas do conhecimento por estar relacionada ao objetivo de dar voz às pessoas, com o intuito de promover mudanças sociais. (Camargo & Daros, 2021, p. 92).

Os mesmos autores acima citados, destacam também a estratégia *Pocket learning*, e explicam que é uma pequena atividade realizada por meio de uma confecção de vídeo ou áudio, associados a uma breve explicação com instruções para uma atividade específica.

Além destas, existem várias outras mídias que repercutem positivamente no dia a dia pedagógico, despertando o interesse pela busca do conhecimento, em nossos alunos.

## **As mídias e os diferentes saberes**

### *Uso na disciplina de matemática*

Sabe-se que nem todas as disciplinas são de fácil compreensão por parte dos alunos. Alguns têm mais habilidade/apreço para estudar determinadas disciplinas, enquanto que outras são o verdadeiro terror na vida dos alunos.

O uso de metodologias ou mídias que favoreçam um maior engajamento é uma solução para esta problemática. A seguir, teremos

alguns exemplos de aplicação de mídias voltadas para o estudo específico de algumas áreas do conhecimento.

Felcher (2021) destaca que ao se tratar da disciplina de matemática, muitos alunos são condenados por seus professores a decorar fórmulas, calcular e aplicá-las, sem um significado lógico visível, fazendo-os abandonar a escola, reproduzindo o mesmo tipo de ensino ao qual foi submetido. O autor destaca a utilização do MathTASK®, um programa que contribui para a produção de dados mais reais, bem como do software GeoGebra, que cria tarefas para situações específicas, gerando discussão e reflexão.

Ainda dentro da disciplina de matemática, Borba e Gadanidis (2014), citam o geometria dinâmica (GD), como um suporte dinâmico para ser utilizado para construir virtualmente objetos geométricos . Os autores revelam que “as atividades que propõem a construção de objetos com uso de softwares de GD buscam construir cenários que possibilitem a investigação matemática.” São referenciados pelos autores, ainda, a utilização de Softwares gráficos como Derive, Winplot e Graphmatica, que podem ser explorados em diversos níveis.

### *Uso na disciplina de história*

Assim como na área de exatas, a área de humanas também tem seus desafios em sala de aula, contudo, com o avanço tecnológico, estes desafios se tornaram menores. A existência de aplicativos que podem ser utilizados, tem despertado o interesse não só por parte dos alunos, mas também por parte dos professores.

Bueno, Crema e Estacheski (2019), trazem em sua obra intitulada como aprendendo histórias: mídias, o aplicativo Detetives da História, jogo que contém cenários de diferentes épocas, que tem como objetivo, investigar crimes. Os autores relatam que a ludicidade do jogo, proporciona aprendizado em História, ao interagir com as dicas disponíveis a cada nível.

### **Hipertexto: por que usar?**

A comunicação realizada por meio do uso das tecnologias está provocando mudanças em nossa maneira de ler. Antigamente, com os impressos, nossas leituras eram lineares, hoje, é possível realizar uma leitura

de um mesmo material, de formas bastante diferentes. Os hipertextos vêm mudando esta forma de realizar uma leitura, trata-se de uma escrita que contempla vários outros textos dentro da mesma produção, por meio de *links*, que serão explorados de diferentes formas, de acordo com o interesse do leitor, proporcionando uma leitura não linear e mais interativa.

Ao elaborar uma aula, é bastante interessante fazer uso desta ferramenta. Gomes (2013), afirma que os hipertextos remetem o leitor a outros textos, permitindo realizar percursos diferentes durante a leitura e a construção de sentidos a partir do que for acessado. O autor reforça que a ferramenta pressupõe certa autonomia ao escolher os textos a serem acessados através dos links e conclui dizendo que é um texto que se atualiza ou se realiza, se concretiza, quando clicado, isto é, quando percorrido pela seleção dos links, proporcionando uma experiência única ao leitor.

Hipertextos, segundo Gomes (2013) “estabelecem/produzem relações semânticas ou estruturam e facilitam a navegação” dando maior contribuição para a aquisição do conhecimento. Terra (2020) cita que uma das características do hipertexto “é a possibilidade de ele congrega diferentes linguagens. Podemos pular de um texto exclusivamente verbal, para um texto não verbal ou sincrético, acessando imagens, filmes, animações, músicas.”

## Considerações finais

A partir das leituras realizadas e dos argumentos apresentados, pode-se perceber que a utilização das mídias digitais na educação estão proporcionando muitas mudanças e contribuindo para aulas mais dinâmicas e interativas, fazendo com que o professor faça uso de ferramentas midiáticas e conduza da melhor forma, seus alunos para o conhecimento.

Pode-se perceber que a ludicidade que está por traz destas mídias, permitem maior engajamento e interesse por parte dos educandos, tornando-os sujeitos mais autônomos ao percorrer o caminho para o conhecimento.

## Referências

Almeida, N.A. D., Yamada, B.A.G. P., & Manfredi, B. F. (2014). Tecnologia na Escola: Abordagem Pedagógica e Abordagem Técnica.

Cengage Learning Brasil.

Borba, M.D. C., Silva, R.S.R. D., & Gadanidis, G. (2014). Fases das tecnologias digitais em Educação Matemática (2nd ed.). Grupo Autêntica.

Bueno, A., Crema, E., Estacheski, D., & Neto, J. M. S. (2019). Aprendendo História: Mídias. [e-book] Paraná: União da Vitória: Edições Especiais Sobre Ontens

Camargo, F., & Daros, T. (2021). A sala de aula digital: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo, on-line e híbrido. Grupo A.

Demo, P. (2009). Educação Hoje - “Novas” Tecnologias, Pressões e Oportunidades. Grupo GEN

Felcher, C.D. O. (2021). Uso de Tecnologias Digitais no Ensino de Matemática. Editora Unijuí.

Gomes, L. F. (2013). Hipertexto no cotidiano escolar. v.1. (Coleção trabalhando com... na escola). Cortez.

Olegario, D. (2021). Educação pós-pandemia: A revolução tecnológica e inovadora no processo da aprendizagem após o coronavírus. Grupo Almedina (Portugal)..

Sancho, J. M., & Hernández, F. (2014). Tecnologias para transformar a educação. Grupo A.

Santos, E. (2016). Mídias e Tecnologias na Educação Presencial e à Distância. Grupo GEN.

Santos, P. K., Ribas, E., & Oliveira, H. B. (2017). Educação e tecnologias. Grupo A.

Tarja, S. F. (2018). Informática na Educação - O Uso de Tecnologias Digitais na Aplicação das Metodologias Ativas (10th ed.). Editora Saraiva.

Terra, E. (2020). Leitura e escrita na era digital. Editora Saraiva.