

O IMPACTO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Artenizia Leonel Dias¹
Claudia Kreuzberg da Silva²
Ferdinando Sampaio Rios³
Ricardo Furtado de Oliveira⁴
Sonia Araújo dos Santos⁵

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo trazer uma reflexão bibliográfica acerca do impacto das mídias digitais na educação. É de conhecimento de todos que as mídias digitais facilitam muito o cotidiano da sociedade, especialmente a comunicação, o trabalho e a área educacional. Para isso, discutiu-se sobre a utilização das mídias digitais na criação de conteúdos educacionais, a utilização de multimídia e hipermídia na educação e realidade da educação atual. Assim, a problemática foi como a educação tem utilizado as mídias digitais para desenvolver conteúdos pedagógicos e: quais possibilidades essas tecnologias oferece no contexto educacional? A metodologia aplicada foi de pesquisa bibliográfica com material encontrado em repositórios acadêmicos como Google Acadêmico e ScieLO com a utilização de 9 referências com relevância para a temática em questão. Os possíveis resultados foram que as mídias digitais têm sido indispensáveis para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos, mostrando que a utilização adequada dessas ferramentas possibilita o desenvolvimento educacional.

Palavras-chave: Mídias Digitais. Educação. Hipermídia. Multimídia

-
- 1 Mestra em Educação pela Universidade Federal do Tocantins. E-mail: artenzia@mail.uft.edu.br
 - 2 Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales. E-mail: claudiakreuzberg@gmail.com
 - 3 Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: ferdinandorios@yahoo.com.br
 - 4 Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales. E-mail: ricardopsicologo@live.com
 - 5 Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: soniaaraujosantos.sas@gmail.com



Abstract: The present work aims to bring a bibliographical reflection about the impact of digital media on education. It is common knowledge that digital media greatly facilitate the daily life of society, especially communication, work and the educational area. For this, we discussed the use of digital media in the creation of educational content, the use of multimedia and hypermedia in education and the reality of current education. Thus, the problem was how education has used digital media to develop pedagogical content and: what possibilities do these technologies offer in the educational context? The methodology applied was bibliographic research with material found in academic repositories such as Google Scholar and ScieLO with the use of 9 references with relevance to the subject in question. The possible results were that digital media have been indispensable for the teaching and learning process of students, showing that the proper use of these tools enables educational development.

Keywords: Digital Media. Education. hypermedia. Multimedia

Introdução

As mídias digitais têm transformado a humanidade, tornando-se um fenômeno indispensável em muitos contextos sociais, especialmente na educação. Atualmente utilizar as ferramentas oferecidas pela tecnologia tem oferecido muitas vantagens na área educacional.

Diante disso, o objetivo geral desse trabalho é trazer uma reflexão bibliográfica acerca do impacto das mídias digitais na educação. A problemática que norteia o estudo é: como a educação tem utilizado as mídias digitais para desenvolver conteúdos pedagógicos?

O presente trabalho se justifica pela relevância de mostrar ao contexto educacional o quanto as mídias digitais são necessárias para o processo educacional da atualidade, tendo em vista que as escolas que introduzem nos seus conteúdos pedagógicos tecnologias que proporcionam conhecimento e aprendizagem aos alunos têm avançado no ensino.

Com isso, o método utilizado para este estudo foi de abordagem qualitativa com pesquisa bibliográfica. A pesquisa foi realizada nos repositórios acadêmicos como Google Acadêmico e SciELO. Foram encontrados um total de 25 documentos científicos, dos quais se utilizou apenas 9, sendo estes com relevância para a temática em questão.

Assim, para encontrar respostas sobre a problemática mencionada

e responder ao objetivo geral, foram percorridos neste trabalho os seguintes tópicos: uso das mídias digitais na criação de conteúdos educacionais, a utilização de multimídia e hipermídia na educação e realidade da educação atual.

Uso das mídias digitais na criação de conteúdos educacionais

Sousa (2018) aborda que os recursos tecnológicos se manifestam na vivência humana oferecendo relevante contribuição, além de modificar a maneira do homem se comunicar, aprender, articular e pensar. As crianças da atualidade já nascem experienciando tais recursos nas mais diversas conjunturas, de sorte que os computadores e a internet assumiram o palco desse público.

As inovações e facilidades do universo digital vêm modificando vertiginosamente o meio social. Com o surgimento dos recursos tecnológicos apareceram novas profissões que não tinha existência antes da internet. Foram desenvolvidos novos instrumentos para ajudar no cotidiano, podendo solucionar dificuldades sem sair de casa. Na era digital, é possível haver comunicação de forma instantânea, exposição de ideias, aprendizagem de outra língua e outros. No entanto, na contemporaneidade, o homem se tornou dependente dos recursos tecnológicos, porquanto praticamente todos os segmentos sociais fizeram adesão à informatização (MORETTO; DAMETTO, 2018).

Na argumentação de Ferreira e Duarte Filho (2020), diferentes estudos têm indicado vantagens da utilização de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na seara educacional. As redes sociais, por exemplo, integram o dia a dia dos estudantes, gerando-lhes identificação imediata, além de colaborar com o respectivo engajamento no decorrer do processo de ensino. As narrativas digitais se destacam, surgindo com uma possibilidade de fazer uso de novos recursos tecnológicos tendo em vista contar histórias, permitindo haver um âmbito mais lúdico aos estudantes.

Integrar redes sociais e narrativas digitais é um mecanismo que pode ser empregado e desenvolvido para prestar apoio a estudantes na aprendizagem de assuntos nos mais variados ramos do saber. O apoio educativo através de narrativas digitais vem proporcionando maior interatividade e estímulo para os estudantes, permitindo haver mais maleabilidade no ensino (FISCHER; DUARTE FILHO, 2018) em Ferreira e Duarte Filho 2020.

Na ótica de Ferreira e Duarte Filho (2020), as redes sociais possuem desafios como:

falta de recursos tecnológicos nas instituições, ao lado da ausência de procedimentos pedagógicos e padrões de uso; necessidade de superação de desconfiança das instituições de ensino; necessidade de educar os usuários quanto à utilização consciente; e preparo deficiente dos docentes.

Conceito de mídias digitais

As mídias digitais possibilitam vários tipos de relações humanas, de sorte que a propagação a quantidade de usuários não possui precedentes, no entanto, o obstáculo digital entre desconectados e conectados permanece. A exclusão digital constitui uma dificuldade de proveniência e decorrências econômicas, sociais e políticas, ainda que tipos de integração dos mais diversos tentem reduzir esse impacto (MARTINO, 2014).

De acordo com Ferreira e Duarte Filho (2020), uma das peculiaridades das redes sociais é o fato de os usuários criarem perfil, terem a disposição páginas destinadas a recados, participarem de comunidades, compartilhem mídias distintas, além de haver um relacionamento virtual entre indivíduos distintos, os quais têm distintas orientações políticas, formações, condições sociais e culturas. As redes sociais tem potencial para instigar a procura por conteúdos, atuar como repositórios de objetos de aprendizado, proporcionando um âmbito para debates que abrangem a disseminação do saber.

A utilização de multimídia e hipermídia na educação

A hipermídia é um recurso tecnológico que surgiu como uma alternativa para ajudar no aprendizado. A conceituação de hipermídia é amplo de maneira que sua utilização almeja estimular o aprendizado, tornando-o mais estimulante por meio de animação, recursos interativos, sonoros, gráficos e outros (PEREIRA, 2021).

Nas palavras de Lima (2020, p. 16), segue que:

A tecnologia da multimídia estruturada, a hipermídia, veio apontar como uma ferramenta poderosa no processo de representação mental adequada. A estruturação do uso da multimídia é um fator importante para que se evite a sobrecarga multimídia, e, assim, a sobrecarga cognitiva, [...]. A adequação e estruturação da multimídia

no processo de ensino-aprendizagem é um fator fundamental, já que o uso disseminado da mesma é uma condição imprescindível na elaboração de conteúdo e na transmissão do conhecimento, destacando a faixa etária dos 4 aos 35 anos.

Para Lima (2020), a multimídia precisa ser sistematizada segundo o princípio da *Lex Parsimoniae* ou Navalha de Ockham, isto é, a utilização somente do estritamente necessário tendo em vista o que se almeja, que, neste estudo, é transmitir saber. Dessa forma, a hipermídia empregada de forma adequada proporciona a retenção do saber e, por conseguinte, a memorização.

Animações ajudam quanto à exposição de ações, situações e fatos que perduram ao longo do tempo de maneira que propiciam a aprendizagem, demonstrando em determinados minutos o desenvolvimento temporal de acontecimentos que poderiam gastar anos, dias ou horas (PEREIRA, 2021).

Segundo Lima (2020), a potencialização do aprendizado aumenta de acordo com o número de mídias simultâneas que coopera para uma mesma aprendizagem, para uma mesma consubstanciação do saber na memória.

A relevância das tecnologias é tanta que sua utilização e propriedades são manifestas em procedimentos normalizados de difusão, análise, avaliação, tratamento e recolha de dados. Entretanto, integrar TIC nas escolas é algo que se defronta com obstáculos pedagógicos, pois saber fazer uso de um computador não quer dizer que se sabe convertê-lo em instrumento pedagógico (SILVA, 2021).

Na vertente de Silva (2021, p. 184), tem-se que:

A escola pode recorrer a produtos multimídia que não tenham sido construídos exclusivamente para o ensino, desde que apresentem qualidade estética e coerência lógica. Aliás, a implementação das TIC pressupõe que a formação de professores seja muito rigorosa: mais do que saber manipular computadores, deverão ser capazes de refletir de forma crítica sobre as TIC e sua utilização pedagógica. Nesse sentido, a questão da formação docente é pedra basilar, a qual não se tem dedicado suficientemente. O principal entrave para a integração das TIC no contexto educativo decorre da carência de formação dos professores, tanto ao nível da formação inicial como da continuada.

Realidade da educação atual

Na atualidade, o sistema educacional conta com a ajuda de outras áreas do saber que enaltecem sua abrangência e interatividade entre estudantes e docentes. A comunicação constitui uma parceira idônea do sistema educacional atual. Emerge a Educomunicação, na qual indivíduos são educados com recursos da comunicação e suas diversas linguagens – a fotografia, os documentários, o cinema, o rádio, as mídias digitais (CURY, 2019).

Um dos acontecimentos que se destacam no meio social da atualidade é o aumento da dependência da utilização da tecnologia no dia a dia dos indivíduos. Vive-se na era digital e a utilização dos instrumentos digitais se faz manifesta em qualquer instante do cotidiano, seja como meio de estudo, trabalho ou lazer. A atuação da informatização nas mais variadas experiências é perceptível, uma vez que os recursos tecnológicos digitais fornecem praticidade à vivência das pessoas, fazendo-se presente sempre mais no seu dia a dia (MORETTO; DAMETTO, 2018).

Conforme Pereira (2021), os estudantes da atualidade vêm tendo a chance de conviver com várias tecnologias que têm em vista promover o aprendizado, tais como ambientes virtuais de aprendizado, hipermídias, mídias sociais e outros. O acesso pode ocorrer através de dispositivos móveis.

Dessa forma, a educação convencional presencial sofreu uma forte incrementação interatividade informal (LIMA, 2020).

Para Silva (2021, p. 183), tem-se que:

a revolução tecnológica pode ser considerada “a terceira grande transformação global na história da humanidade”. As inovações da ciência da tecnologia geram mudanças importantes em múltiplos planos e diferentes escalas, tanto na vida individual como na coletiva.

As tecnologias apareceram para auxiliar a vivência humana, permitindo melhorias no dia a dia e hoje se vê como a utilização de recursos tecnológicos é primordial (SOUSA, 2018).

Considerações finais

Conforme o que foi apresentado neste estudo, pode-se responder a problemática vinculada ao objetivo geral de que as mídias digitais têm

impactado o processo educacional, tornando-se indispensável para o ensino dos alunos. As tecnologias já têm demonstrado sua eficiência para o ensino e aprendizagem dos alunos.

Diante disso, é importante que o contexto educacional especialmente as escolas que ainda não são muito adeptas das mídias digitais, repensem formas de introduzir tecnologias que favoreçam o aprendizado e desenvolvimento educacional dos estudantes. Além disso, seria interessante que as políticas educacionais, os governantes municipais e estaduais incentivassem e fornecessem recursos para que as escolas possam atuar com mídias digitais.

Referências

CURY, L.; CONSANI, M. (2019). A educação de hoje rumo à educação planetária de amanhã. *Comunicação & Educação*, São Paulo, 24(2),78-87. ISSN: 2316-9125. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v24i2p78-87>. Disponível em:

<https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/165136/15952>. Acesso em: 06 jul. 2022.

Ferreira, I. R; Duarte Filho, N. F. (2020). Criação de Narrativas Digitais Utilizando Elementos das Redes Sociais para Apoiar o Ensino de Eletrônica. *Renote*, 18(1). Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/view/106008>. Acesso em: 07 jul. 2022.

Fischer, D.; Duarte Filho, N. F. (2018). Proposta de um processo sistemático para construção de narrativas digitais utilizando redes sociais. *Revista Tecnologias na Educação*, (28) 1-12.

Lima, T. O. (2020). *Proposta, Projeto e Implementação de um Novo Padrão Multidevice e Multiplataforma de e-Áudio-Books Hiperfídia, Didáticos e Não Didáticos, com Acessibilidade e com Recursos de Monitoramento Estruturado e Contextualizado para Análise de Navegação e Ações do Perfil do Usuário e Conteúdo em Tempo Real*. Dissertação de Mestrado em Ciências, Faculdade de Engenharia Elétrica, Universidade Federal de Uberlândia. Disponível em: <http://clyde.dr.ufu.br/handle/123456789/31254>. Acesso em: 07 jul. 2022.

Martino, L. M. S. (2014). *Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes*. Petrópolis, RJ: Vozes.

Moretto, I. M. (2018). Desafios Educacionais da Era Digital: Adversidades e Possibilidades do Uso da Tecnologia na Prática Docente. *Perspectiva*, Erechim, 42(160), 77-87. Disponível em: https://www.uricer.edu.br/site/pdfs/perspectiva/160_736.pdf. Acesso em: 07 jul. 2022.

Pereira, D. S. (2021) *O Uso de Hiperídia para a Aprendizagem Autodirecionada de Cuidadores e Pacientes na Promoção de Saúde: um estudo em ambiente de educação nãoformal*. Tese de Doutorado em Informática na Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/229772>. Acesso em: 07 jul. 2022.

Sousa, E. S. (2018). *Educação Híbrida: Uma Possibilidade de Inovação na Educação Básica*. Trabalho de Conclusão de Curso, Licenciatura em Pedagogia, Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/6324>. Acesso em: 07 jul. 2022.

Silva, D. V. (2021). Educação e Novas Tecnologias: Um (Re)Pensar. *Caderno Intersaberes*, Curitiba, 10(26), 181-194. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1925>. Acesso em: 07 jul. 2022.