

EXPERIÊNCIAS COM MÍDIAS DIGITAIS E LINGUAGEM VISUAL JUNTO AOS ESTUDANTES: UM ESTUDO

Filomena Alves Pereira¹

Elionides José da Costa²

Monique Bolonha das Neves Meroto³

Nivaldo Pedro de Oliveira⁴

Wesley Schulz Mungo⁵

Resumo: Atualmente, torna-se quase inimaginável elaborar planos de estudo que não estejam voltados para a questão interativa e tecnológica, ou seja, construir novas práticas pedagógicas com certo foco nos recursos educacionais digitais, ainda mais após uma pandemia, onde escolas e educadores tiveram que se reinventar e se viram obrigados a adotar novos métodos para trabalhar com os alunos, que ficaram consideravelmente prejudicados com a paralização das aulas em modo presencial. Após o período pandêmico, esses recursos tecnológicos que já eram utilizados em sala de aula e também fora dela (como o ensino a distância), assumiram um protagonismo maior e os educadores foram, aos poucos, tornando-se capazes de transformar as aulas em ambientes com mais interesse e interatividade. Nesse contexto, o presente estudo tem por objetivo principal traçar um estudo acerca das mídias digitais dentro da sala de aula, evidenciando a sua importância no ambiente escolar, para educadores e alunos. Como objetivos específicos, caracterizar de forma geral as mídias digitais no contexto escolar e seus tipos, bem como destacar uma experiência pessoal com o uso dessas mídias. A metodologia utilizada se deu por meio da pesquisa bibliográfica, promovendo análise de literatura científica acerca do tema em questão, pela pesquisa em livros, trabalhos acadêmicos, sintetizando os resultados encontrados e evidenciando a

1 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: f.iomori@hotmail.com

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

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

4 Doutorando em Ciências da Educação pela Universidad de la Integración de las Américas e pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales. E-mail: nivaldop.oliveira@hotmail.com

5 Mestrando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales. E-mail: profwesleymungo@gmail.com

discussão dos mesmos. Concluiu-se, através do exposto sobre as mídias digitais, desde a teoria até a experiência vivenciada a partir do uso das mesmas, que estas representam ferramentas essenciais na vida dos alunos e professores, seja nas aulas em modo presencial ou no ensino à distância.

Palavras-chave: Tecnologia. Práticas Digitais. Mídias Digitais. Educação.

Abstract: Currently, it is almost unimaginable to develop study plans that do not include aspects for the interactive and technological issue, that is, to build new pedagogical practices with a certain focus on digital educational resources, even more so after a pandemic, where schools and educators have had to reinvent and were forced to adopt new methods to work with students, who were considerably harmed by the interruption of face-to-face classes. After the pandemic period, these technological resources that were already used in the classroom and also outside of it (such as distance learning), took on a greater role and educators were, little by little, becoming capable of transforming classes into environments with more interest and interactivity. In this context, the main objective of this study is to outline a study on digital media within the classroom, highlighting their importance in the school environment, for educators and students. As specific objectives, to generally characterize digital media in the school context and its types, as well as highlight a personal experience with the use of these media. One methodology used was through bibliographical research, promoting the analysis of scientific literature on the topic in question, through research in books, academic works, synthesizing the results found and highlighting their discussion. It was concluded, through what was discussed about digital media, from theory to the experience gained from using them, that they represent essential tools in the lives of students and teachers, whether in face-to-face classes or distance learning.

Keywords: Technology. Digital Practices. Digital Media. Education.

Introdução

O mundo, certamente, pode ser dividido em dois momentos: um antes do advento da tecnologia e outro após a sua implantação. A tecnologia, que surgiu a partir de experimentos feitos há milhares de anos atrás, possibilitou, além do fenômeno da globalização, em que se aproximaram mais as coisas e pessoas ao redor do mundo, que novos inventos fossem desenvolvidos para atender melhor a sociedade e

dar mais celeridade à resolução de tarefas, sem falar que impulsionou ainda mais o capitalismo.

Tem-se conhecimento de que as tecnologias, desde sua implantação nos mais setores, têm promovido impactos significativos nos mesmos, setores estes dentre os quais se pode destacar a saúde, a economia num geral (indústria, comércio), os transportes e também a educação; neste último, a tecnologia proporcionou (e segue proporcionando) muitas mudanças no processo de ensino-aprendizagem, de modo que muito do que é aplicado hoje em sala de aula depende exclusivamente de recursos tecnológicos, sendo que algumas metodologias tradicionais deixaram de ser aplicadas.

Sem dúvida, as práticas digitais proporcionadas pela tecnologia, dentro do ambiente escolar, possibilitaram notáveis mudanças positivas na forma de ensinar, tornando o ensino mais dinâmico, participativo; pode-se afirmar que a pandemia possibilitou aos educadores explorarem inúmeras possibilidades além do que foi repassado durante todos os anos anteriores a ela, fazendo com que a tecnologia, que já era implantada na sala de aula – porém de forma tímida – se tornasse mais presente no cotidiano escolar. O uso de aparelhos eletrônicos, aplicativos e jogos deu a possibilidade de aulas mais produtivas, levando os alunos à reflexão dos conteúdos de modo crítico.

Sabe-se que ainda há muito caminho para que esses recursos possam ser usados com uma considerável qualidade por docentes e discentes, ainda que a utilização de tecnologias tenha previsão na legislação, que deixa claro que os estudantes devem ter domínio das concepções tecnológicas e científicas que caracterizam a produção moderna.

Dessa forma, tendo em vista o contexto exposto, o presente trabalho tem por objetivo principal traçar um estudo acerca das mídias digitais dentro da sala de aula, evidenciando a sua importância no ambiente escolar, para educadores e alunos. Como objetivos específicos, caracterizar de forma geral as mídias digitais no contexto escolar e seus tipos, bem como destacar uma experiência pessoal com o uso dessas mídias.

A metodologia utilizada consistiu na pesquisa bibliográfica exploratória em livros, textos e artigos publicados de autores que descrevem sobre o tema, bem como informações de exemplos das práticas colaborativas sobre o assunto abordado. O levantamento bibliográfico também foi realizado em revistas publicadas em bases de dados, assim como teses e publicações científicas nacionais. Foram utilizados isolados ou em conjunto os seguintes descritores, nos quais o estudo está ancorado:

Tecnologia. Práticas Digitais. Mídias Digitais. Educação.

O estudo se encontra dividido em três capítulos: introdução, desenvolvimento e Considerações finais. Na introdução, está contido o que será desenvolvido em todo o trabalho, apresentando o problema de pesquisa, o objetivo geral do trabalho, bem como os objetivos específicos, e a metodologia utilizada. Já no desenvolvimento se encontra a caracterização das mídias digitais, bem como os tipos dessas mídias e uma experiência pessoal da utilização dessas mídias no cotidiano. A conclusão reitera o que foi apontado ao longo do trabalho e ressalta se o objetivo foi atingido ou não.

A utilização das mídias digitais no ambiente escolar

A tecnologia como num geral veio para modificar a humanidade em todos os sentidos possíveis, sendo impossível não notar as consideráveis mudanças decorrentes de sua implantação. Anteriormente a sua definitiva inserção na sociedade, basicamente toda a informação era centralizada; demorava um certo tempo até que todos ficassem sabendo de uma notícia, por exemplo.

As tecnologias digitais tiveram seu surgimento no século XX e transformaram consideravelmente a economia, a indústria, a sociedade em geral. Todos os formatos de armazenamento e propagação de informação foram modificados, promovendo discussões em torno da ligação de toda a humanidade com seu passado, presente e futuro.

No que concerne ao uso de tecnologias no processo de aprendizagem, tem-se conhecimento de que os celulares, por um longo período de tempo, foram considerados vilões, visto que a preocupação fundamental da maior parte dos professores se refere à capacidade dos discentes em focar a atenção na aula, uma vez que as tecnologias no âmbito da sala de aula eram consideradas, principalmente, como um modo do aluno se distrair e se entreter. Contudo, aos poucos o celular foi se transformando num considerável aliado no ensino-aprendizagem, construindo uma ligação entre educadores e alunos (Neto Cunha, 2020).

Ou seja, com o passar dos anos, especialmente após 2020, razões foram sendo construídas para fazer das mídias digitais aliadas fundamentais na propagação da educação e do ensino. Por um longo período de tempo, a utilização de mídias como Datashow e notebooks correspondia à única interação tecnológica durante o ensino presencial, com uso destinado

apenas ao desenvolvimento e apresentação dos conteúdos; conforme os anos passaram e a tecnologia foi evoluindo, novos modos de estudar os conteúdos também foram surgindo, chegando num ponto em que já não se podia mais deixar de associar essas mídias com a educação, sendo introduzidas ferramentas como os smartphones, fones, câmeras, microfones.

Dessa forma, a inserção das mídias digitais no âmbito escolar foi fundamental para transformar a metodologia tradicional que há anos dominava as escolas, proporcionando um processo de adequação onde os alunos passaram a ocupar um papel de destaque maior, despolarizando os professores da ocupação de únicos possuidores do conhecimento. Ou seja, os papéis se inverteram e os professores passaram a ser aprendizes na questão de adequação a essas mídias, e os alunos passaram a atuar como facilitadores.

Nas palavras de Públio Junior (2022), na educação, é fundamental que se faça a utilização das mídias digitais, uma vez que ela faz parte do dia a dia das pessoas, ou seja, é impossível descartá-las na sala de aula, e se mostra de considerável colaboração para que as pessoas possam produzir, trocar e receber conhecimentos e informações.

Contudo, de acordo com Neto Cunha (2020), é importante salientar que não é o bastante que as instituições escolares estejam munidas com ferramentas de última geração; é preciso uma formação contínua dos profissionais da escola mediante a tais transformações, especialmente para os professores, que estão em constante contato com os alunos.

Não é o bastante somente ensinar a utilização dessas novas ferramentas, porém construir saberes, que possibilitem o aparecimento de um novo modo de ensinar e aprender, que engloba um processo de comunicação independência e interação e que aumenta a capacidade dos indivíduos de se conectarem com outros e, ao mesmo tempo, atuarem como parte de uma totalidade com um nível alto de independência e habilidade.

Tipos de mídias digitais

As instituições de ensino também vêm utilizando as mídias digitais ao seu favor, principalmente na divulgação e naquilo que oferecem. No que se refere aos tipos de mídias digitais utilizadas atualmente, existem três tipos: mídia ganha, mídia paga e mídia própria. A mídia ganha, também

denominada de gratuita consiste naquela em que não se verifica um gasto ou pagamento para ser exibida, promovida ou distribuída; contudo, ainda que seja fundamentalmente gratuita, são necessários alguns investimentos a fim de que haja engajamento e o público seja atingido.

Já a mídia digital de caráter pago é aquela que tem mais similaridade com os outros tipos de mídia; na rede mundial de computadores, profissionais e empresas disponibilizam um pagamento para que seu produto seja promovido em plataformas e sites de considerável alcance. Um dos maiores benefícios, se não o maior, é que a mídia paga é ágil, ou seja, com alguns cliques o negócio já adquire uma notável visibilidade por parte do público alvo; contudo, como ponto negativo, tem-se a questão do investimento, que as vezes costuma ser alto (Sousa; Moita; Carvalho, 2019).

A mídia digital própria, como o próprio nome já diz, é aquele em que a empresa é quem exerce o controle sobre ela. No geral, a empresa dispõe de um e-commerce ou aplicativo em que disponibiliza canais com conteúdo referentes a sua marca.

No geral, as instituições de ensino costumam utilizar a seu favor as mídias paga e própria, para fazerem o nome da escola ou faculdade crescerem e se destacarem no mercado. Um claro exemplo da utilização dessas mídias no ambiente escolar consiste nos canais de comunicação como blogs, sites e principalmente, na última década, as redes sociais, que vêm demonstrando serem as principais mídias digitais.

Experiência com o uso das mídias digitais

As mídias digitais, conforme já mencionado, vieram para revolucionar a forma como se realizam diversas atividades do dia a dia, deixando muitas dessas atividades menos trabalhosas e mais interessantes e interativas. Com o ensino não foi diferente, apesar de que, no início, as escolas não queriam, de forma alguma, a entrada dessas mídias no ambiente escolar, alegando que seria distração para os alunos.

Porém, com o advento das mídias digitais, as experiências dentro da sala de aula foram as melhores possíveis. Na época de graduação, bem no começo de 2010, a única interação digital existente era a do Datashow, que era comandado sempre pelo professor, tendo como objetivo passar o conteúdo da aula de forma dinâmica, com imagens projetadas, textos digitais, dentre outros.

Conforme os semestres foram seguindo, a aceitação das mídias digitais por parte das instituições de ensino foi crescendo, e aos poucos a rede mundial de computadores foi deixando de ser uma inimiga para se tornar uma aliada. Com a chegada e impacto da pandemia, em 2020, outro curso em paralelo na modalidade presencial que estava sendo feito precisou migrar para a modalidade a distância.

A dificuldade ao continuar com o curso foi mínima, na verdade foi mais cômodo por não precisar de locomoção, pegar trânsito; o curso foi terminado em casa, com conforto, horário flexível e as dúvidas puderam ser resolvidas de forma online com o professor ou também em grupos criados em aplicativos de conversa.

Em suma, o advento das mídias digitais possibilitou novas de aprendizado, mais interatividade e também confiança para sanar dúvidas dos conteúdos, pois quase nunca deixava de ter atendimento quando surgia alguma dificuldade para assimilar aquela matéria; hoje, não há mais possibilidade de fazer um curso presencial, por exemplo, sem que haja um suporte ou ferramenta online.

Considerações finais

É notório que a utilização das tecnologias e da comunicação pela rede mundial de computadores possibilita inúmeros benefícios, que anteriormente a implantação dessas tecnologias não eram possíveis de se ter. Hoje, o acesso a informações, a resolução de atividades que antes eram consideradas difíceis, hoje se realiza de forma fácil e rápida através da internet.

Através do exposto sobre as mídias digitais, desde a teoria até a experiência vivenciada a partir do uso das mesmas, foi possível concluir que, atualmente, constituem-se em ferramentas fundamentais na vida dos alunos e professores, seja no modo presencial ou no ensino a distância.

Uma vez que essas mídias são bem trabalhadas e executadas, seja no processo de ensino- aprendizagem, seja para a divulgação do ensino da instituição em si, tornam-se importante aliadas em todo este processo, e todos podem sair ganhando. Contudo, é necessário preparo e constante capacitação e/ou treinamento.

Referências

Públio Júnior, Claudemir. (2018). O docente e o uso das tecnologias no processo de ensinar e aprender. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, Araraquara, v. 13, n. 03, p. 1092- 1105, jul./set. E-ISSN: 1982-5587. DOI: 10.21723/riaee.v13.n3.2018.11190. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/11190>. Acessado em 05 de setembro de 2023.

Sousa, Robson Pequeno de; Moita, Filomena da M. C. da S. C.; Carvalho, Ana Beatriz Gomes (Org.). (2019). *Tecnologias digitais na educação*. Campina Grande: EDUEPB.

Neto Cunha, Joaquim Ferreira da. (2020). O smartphone na aprendizagem à luz da Teoria Histórico Crítica. *Interritórios: Revista de Educação Universidade Federal de Pernambuco*, Caruaru, BRASIL, v.6 n.11.