



ISSN: 1984-6290

Qualis B1 - quadriênio 2017-2020 CAPES

DOI: 10-18264/REP

Mídias na Educação: impactos, contribuições e desafios no processo de aprendizagem

Vaneza Nascimento de Oliveira Mélo

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University, EUA)

A sociedade do século XXI está em constante transformação; adentramos a sociedade da informação ou sociedade conectada. Estamos todos conectados em redes gigantes de comunicação que trazem informações com diversidade de conteúdo. Quando falamos em desafios da educação na nova sociedade, falamos da falta de conhecimento e formação para uso das mídias e tecnologias, o que tem contribuído para a utilização de forma inadequada das novas tecnologias nas atividades diárias de ensino e aprendizagem.

Ao colocar a necessidade da escola de acompanhar, ou melhor, equiparar-se à tecnologia, realizando a seguinte pergunta: quais os impactos, contribuições e desafios que as mídias proporcionam no processo de ensino-aprendizagem? A sociedade está caminhando para ser uma sociedade que aprende e interage de novas maneiras. Este trabalho se propõe a fazer uma análise sobre a utilização das novas mídias na educação, mas não somente no processo educacional. O advento das novas tecnologias, mídias, multimídias e hipermídias por meio do processo de globalização nos permitiu acesso a um grande leque dessas ferramentas; entretanto, é necessário que tanto professores quanto alunos estejam preparados para usá-las; a escola, além de suas funções precípuas, assume o grande desafio de educar para a sociedade conectada, entretanto segue a passos lentos, pois ainda está arraigada em seus costumes, hábitos, rotinas e valores extremamente tradicionais. Este artigo é dividido em três partes; abordaremos as diferentes possibilidades de uso das mídias na criação de conteúdos educacionais na primeira; na segunda, falaremos da importância da utilização das mídias, multimídias e hipermídias no processo da aprendizagem; e dos desafios que podem surgir no desenvolvimento e implementação da proposta no contexto educacional na terceira parte. Foi realizada pesquisa bibliográfica qualitativa para embasar a pesquisa sobre a educação da sociedade conectada.

Mídias digitais e tecnologias na aprendizagem

Em fração de segundos e em milhões de megabits, estamos todos conectados, em direção a um novo mundo que deixa o *status* de sociedade do século XXI para sociedade conectada. “A sociedade está caminhando para ser uma sociedade que aprende de novas maneiras, por novos caminhos, com novos participantes, de forma contínua” (Moran, 2012, p. 11).

As concepções em torno da terminologia mídia vêm sendo aprofundadas nos últimos anos e verificando sua influência na formação do sujeito contemporâneo e da necessidade de pesquisar o assunto diante do rápido desenvolvimento das novas tecnologias de informação e comunicação.

Quando falamos em mídias digitais, é necessário referir-nos à sua complexidade (Morin, 2013, s/p), ao estabelecê-la como produto que se desenvolveu a partir dos anos 1940, no contexto da ordem industrial. Nessa época, a concentração econômica e administrativa, aliada ao desenvolvimento tecnológico, instituiu semelhança estrutural ao cinema, rádio e revistas.

Miskolci apresenta seu conceito de mídias digitais:

Mídias digitais são as formas como nos referimos aos meios de comunicação contemporâneos baseados no uso de equipamentos eletrônicos conectados em rede, portanto referem-se – ao mesmo tempo – à conexão e ao seu suporte material. Há formas muito diversas de se conectar em rede e elas se entrecruzam diversamente segundo a junção entre tipo de acesso e equipamento usado (Miskolci, 2011, p. 12).

Nesse argumento, mídias digitais são entendidas como um conjunto de objetos tecnológicos cujos usos “medeiam as relações sociais por meio da conectividade” (Prado, 2015, p. 28). Observamos que tradicionalmente a sociedade impôs às instituições escolares as responsabilidades na formação da personalidade do indivíduo tendo em vista a transmissão cultural e do conhecimento acumulado historicamente.

Possibilidades do uso das mídias na aprendizagem

Ao acordarmos a cada manhã para um novo dia, nossos *smartphones* recebem notificações diversas com milhares de informações, mensagens de WhatsApp, *feeds* no Facebook, *direct* e *stories* no Instagram; em “tempo real” nos fazem despertar para um novo mundo onde devemos estar inclusos para não sermos analfabetos digitais. “A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de equipamentos e produtos, ela altera comportamentos” (Kenski, 2012, p. 21).

Ao falarmos em mídias digitais, certamente podemos relacionar à televisão, que no Brasil surgiu em 1950, com a inauguração da TV Tupi, primeiro canal de televisão do país, ou do primeiro computador adquirido no país no ano de 1975; o equipamento ocupava o andar inteiro do prédio onde foi instalado em São Paulo; era denominado Univac-120. De 1980 para cá vivemos a nova era tecnológica, em especial na última década, já marcada pela sociedade conectada. As mídias estão ligadas às novas tecnologias; no Brasil não é diferente; diante desse cenário, o processo educacional não poderia ficar de fora: as novas mídias digitais e tecnologias são realidades no ambiente escolar e se tornam desafios para educadores e educandos, contribuindo para o processo da aprendizagem.

Martino (2021, p. 44) lembra que “a internet e as mídias digitais abriram espaços de interação em comunidade até então desconhecidos, aumentando as possibilidades de estabelecimento de laços entre seres humanos”. As mídias digitais abriram oportunidade para interação e principalmente para conexões. O desenvolvimento das tecnologias contribuiu para que fosse possível o rompimento das barreiras de espaço e de tempo, informação e conhecimento disponível em todo lugar a qualquer momento.

Os espaços escolares não devem ser apenas democráticos, mas abertos às novas possibilidades trazidas pelas tecnologias; o processo de aprendizagem deve ser assertivo, dinâmico, colaborativo e significativo.

A aprendizagem significativa ocorre quando uma nova ideia se relaciona aos conhecimentos prévios, em uma situação relevante para o estudante, proposta pelo professor. Nesse processo, o estudante amplia e atualiza a informação anterior, atribuindo novos significados a seus conhecimentos (Ausubel, 1963, s/p).

É necessário compreender que as mídias digitais favorecem o processo de aprendizagem e que o professor não detém o conhecimento sozinho. O uso das mídias digitais para a construção de conteúdos educacionais na sala de aula oferece ao aluno experiências diferenciadas que são experimentadas ou testadas; o uso de redes sociais como Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, Telegram, jogos *online*, painéis virtuais e mapas mentais adaptados ao uso educacional com formação de grupos, comunidades virtuais e formas de interação, para citar alguns deles, possibilitam e oportunizam a educação transformadora. Pela transformação de simples transmissora de conhecimento, a escola reconhece que o aluno pode obter informações, construir conhecimentos, adquirir competências, habilidades e atitudes para desenvolver espírito crítico.

A importância de utilizar as mídias, multimídias e hipermídias no processo da aprendizagem

O uso das ferramentas tecnológicas tem progredido em grande escala e atingido muitos setores da vida social; na educação não poderia ser diferente, pois o impacto desses avanços se efetiva no processo social introduzido nos ambientes públicos e privados. Desse modo, a influência das mídias é vivenciada pelos atores sociais, direciona atividades e relações com outras pessoas.

Com a tecnologia, passamos a ter alternativas para dinamizar o ensino nas escolas. A sala de aula, que antes se resumia apenas a recursos escassos como giz, lousa, livros, cadernos, lápis, mesas e cadeiras, agora pode contar com recursos multimídia, e não só isso: o espaço escolar se modifica e permanece em mudança, o espaço físico escolar tão protuberante em outros tempos deixa de ser o local exclusivo para a construção do conhecimento – há outros espaços pertinentes para tal prática humana, inclusive os virtuais. A internet é uma ferramenta que possibilita uma didática mais envolvente e criativa, contendo elementos que contribuem para captar a atenção dos alunos de forma mais aguda, aumentando as chances de uma aprendizagem de sucesso. As escolas e os profissionais da área devem usufruir os avanços tecnológicos, visando melhorar a aprendizagem. A concepção de aprendizagem hoje ressalta o quão importantes são as interações entre os sujeitos e objetos para a aprendizagem. Para Silva (2000), a pedagogia interativa é uma proposta que valoriza a educação, a aprendizagem, o professor e os alunos.

A linguagem audiovisual proporcionada por mídias vem colaborar com o processo pedagógico – as mídias que, além de entreter, divertir e informar, podem educar os alunos se usadas corretamente. É necessário que o professor as conheça, tenha domínio e consiga aplicá-las em sala de aula, pois o preparo dos professores brasileiros para utilização das mídias e objetos digitais com materiais didático-pedagógicos ainda é insipiente. Lévy (1993) salienta a importância da multimídia na educação. O autor reforça que todo o conhecimento é mais facilmente aprendido e retido quando a pessoa se envolve mais ativamente no processo de aquisição de conhecimento. Portanto, graças à característica reticular e não linear da multimídia interativa, a atitude exploratória é bastante favorecida; “é, portanto, um instrumento bem adaptado a uma pedagogia ativa” (Lévy, 1993, p. 40).

A hipermídia é vista como a interseção entre os conceitos de multimídia e hipertexto. Marchionini (1988) afirma que a relação entre hipertexto e hipermídia considera que hipertexto é a representação eletrônica do texto que se apropria do acesso randômico dos computadores para interromper a sequência linear e estática impressa no papel, enquanto hipermídia é a representação e o acesso não lineares aos vários meios de representação de informações. O autor usa o termo hiperdocumentos para se referir a sistemas embasados tanto em hipertexto quanto em hipermídia, por terem em comum o fluxo não linear entre nós de informação, ligados segundo relações preestabelecidas pelo autor. Assim, os sistemas de hipermídia são um meio que permite que um conceito seja apresentado mediante som, imagem e vídeo, associados aos recursos que o texto confere. Nessa apresentação conceitual diferenciada, os sistemas de hipermídia de aprendizagem permitem ainda que o faça em diferentes níveis de detalhes, que são livremente acessados pelos usuários, conforme as experiências e habilidades deles frente a um novo conceito.

Apostar em mídia e hipermídia na educação é muito importante para o processo de aprendizagem, como já vimos; vivemos num mundo digital, conectado e interativo. Utilizando multimídia e hipermídia em sala de aula, é possível ter aulas dinâmicas, diferentes e personalizadas, que saem do padrão em que o professor passa o conteúdo e os alunos absorvem. É possível fazer com que os alunos se engajem e façam parte do processo de aprendizagem. A nova geração conectada tem muito acesso à informação, ela precisa de novos estímulos para aprender. Além disso, o mercado de trabalho exige habilidades como criatividade e colaboração, que podem ser desenvolvidas a partir de multimídia e hipermídia na educação. No ensino personalizado, cada aluno irá acessar a informação que mais lhe chamar a atenção. Em um simulado, o aluno saberá quais são suas dificuldades e os aspectos que precisam ser desenvolvidos, garantindo maior autonomia no processo de ensino-aprendizagem.

Desafios na implementação e organização no contexto educacional

Compreendemos que as mídias na educação são parte essencial dos processos de socialização e de integração da tecnologia da informação e comunicação na escola em todos os níveis; essas técnicas estão presentes no cotidiano do ambiente escolar.

Apesar de a grande relevância e importância das mídias já ser reconhecida em todos os setores e âmbitos – sociais, culturais, econômicos e políticos –, no âmbito educacional um dos grandes desafios está na desigualdade que esses setores apresentam, pois afetam a realidade das crianças brasileiras.

O uso das tecnologias com recurso midiático tem sido implementado de maneira tímida nas escolas públicas; contudo, parte significativa das escolas tem oportunizado esse acesso aos seus alunos em sala de aula. Em contrapartida, existem ainda alunos que, por suas condições socioeconômicas, não têm acesso a esses recursos, gerando desigualdade no contexto educacional. Com essa perspectiva, Belloni (2005, p. 10) destaca:

A escola deve integrar as tecnologias de informação e comunicação porque elas já estão presentes e influentes em todas as esferas da vida social, cabendo à escola, especialmente à escola pública, atuar no sentido de compensar as terríveis desigualdades sociais e regionais que o acesso desigual a essas máquinas está gerando.

Mediante os estudos dos autores referenciados neste artigo, acreditamos que as crianças são constantemente confrontadas com o quadro cultural escolar e suas práticas culturais midiáticas, sendo estas lidas como desvinculadas do contexto educacional e, portanto, excluídas. Os docentes em muitos casos não possuem formação necessária para gerir todo esse complexo de informações do mundo conectado atual, é necessário investir em políticas públicas a fim de obter financiamento, recursos, formações para os profissionais de Educação, a fim de um intermediador que aproxime a educação conectada escolar de forma igualitária. Logo, ao encontro do explicitado, corroboramos a importância deste estudo e autores aludidos, bem como a relevância da presente pesquisa.

Metodologia

A metodologia utilizada para dar embasamento a este artigo foi com pesquisas bibliográficas e informação em livros, revistas e outros artigos acadêmicos sobre conceitos de mídias digitais e tecnologias na aprendizagem.

Resultados e discussões

Com base no que foi relatado durante o estudo, podemos afirmar que o resultado da pesquisa de caráter bibliográfico envolve professores, alunos e funcionários de instituições da rede pública e privada; o processo de midiáticação nas instituições de ensino requer um olhar mais específico das políticas públicas brasileiras. A personalização do ensino e a aprendizagem significativa devem ser prioridades; a formação continuada de professores acontece nesse contexto, pois o professor é aquele que medeia a aprendizagem e deverá ter a oportunidade de aprender sobre os recursos com que trabalha. De acordo com a BNCC (Brasil, 2018, p. 9), o uso das ferramentas digitais na educação possibilita inovação e mudança efetiva no processo de ensino-aprendizagem. A competência 5 da Base garante utilizar esses recursos antes proibidos para uma efetiva aprendizagem inovadora. Ela sugere

compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos (Brasil, 2018, p. 9).

Essa transformação da educação está pautada em mudanças de hábitos e paradigmas em nós, que fazemos a educação. É capaz de alterar relações diárias, gerar colaboração e empatia. Não basta esperar que a transformação chegue até a sala de aula. A mudança precisa ter um ponto de partida dentro do ambiente escolar, e o planejamento é o ponto chave para que isso ocorra; pode ser construído de forma colaborativa com os estudantes, criando, dessa maneira, o pertencimento pela comunidade escolar nas ações desde o início.

Considerações finais

Este trabalho de pesquisa permitiu realizar uma reflexão metodológica com pesquisa qualitativa sobre a importância das tecnologias e dos recursos de mídias digitais, suas contribuições, impactos na educação, benefícios e desafios a serem superados na forma de implementação no contexto educacional, bem como levantar questionamentos sobre as possibilidades de usos das mídias, multimídias e hipermídias como facilitadoras do processo da aprendizagem de forma colaborativa, assertiva, significativa e positiva. Sendo assim, enfatizamos que a criatividade do professor é importante, fundamental e imprescindível no processo da aprendizagem, pois ele proporciona o ambiente para a construção do conhecimento. Finalizamos nosso trabalho esperando que ele possa contribuir para a construção de conhecimentos em outros trabalhos científicos.

Referências

AUSUBEL, P. *The psychology of meaningful verbal learning*. New York: Grune & Stratton, 1963.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular – BNCC*. Brasília: MEC, 2018.

BELLONI, M. *O que é mídia educação*. 2ª ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

KENSKI, V. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 8ª ed. Campinas: Papirus, 2012.

LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MARCHIONINI, G. Hypermedia and learning: freedom and chaos. *Educational Technology*, v. 28(11), p. 8-12, nov. 1988.

MARTINO, L. *Teoria das mídias digitais*. Linguagens, ambientes e redes. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

MISKOLCI, R. Novas conexões: notas teórico-metodológicas para pesquisas sobre o uso de mídias digitais. *Cronos*, Natal, v. 12, nº 12, p. 9-22, jul./dez. 2011.

MORAN, J. *A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá*. 5ª ed. Campinas: Papirus, 2012.

MORIN, E. *A via para o futuro da humanidade*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

PRADO, Juliana do. *Dos consultórios sentimentais à rede: apoio emocional pelas mídias digitais*. São Carlos: Ed. UFSCar, 2015.

SILVA, Marco. *Sala de aula interativa*. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

Publicado em 11 de julho de 2023

Como citar este artigo (ABNT)

MÉLO, Vaneza Nascimento de Oliveira. Mídias na Educação: impactos, contribuições e desafios no processo de aprendizagem. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 23, nº 26, 11 de julho de 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/26/midias-na-educacao-impactos-contribuicoes-e-desafios-no-processo-de-aprendizagem>



Creative Commons - Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

Novidades por e-mail

Para receber nossas atualizações semanais, basta você se inscrever em nosso

[mailing](#)

O que achou deste artigo?



1 Comentário sobre este artigo

 Deixe seu comentário

Ordenar  Data: mais recentes  Data: mais antigos  Classificação: mais curtidos  Classificação: menos curtidos

 Eduardo Monteiro da Silva • 10 meses atrás

Estava procurando temas relevantes para escrever um texto sobre Multimídia no contexto escolar na perspectiva da educação inclusiva e me deparei com esse texto riquíssimo em informações práticas. Obrigado pela contribuição.



Este artigo e os seus comentários não refletem necessariamente a opinião da revista Educação Pública ou da Fundação Cecierj.