ORGANIZADORES
AFONSO HENRIQUE SOUZA DE ASSIS
MIRABEL SILVA DOS SANTOS

TRANSFORMANDO A EDUCAÇÃO:

TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA O SÉCULO XXI

VOLUME 1

EDITORA MANUAL

AFONSO HENRIQUE SOUZA DE ASSIS
MIRABEL SILVA DOS SANTOS
(ORGANIZADORES)

TRANSFORMANDO A EDUCAÇÃO: TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA O SÉCULO XXI

1ª Edição

Editora Manual
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Transformando a educação [livro eletrônico] : tecnologias educacionais e práticas pedagógicas para o século XXI : volume 1 / organização Afonso Henrique Souza de Assis, Mirabel Silva dos Santos. -- 1. ed. -- Cariacica, ES : Ed. dos Autores, 2023.
PDF

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-00-76916-6

1. Aprendizagem - Metodologia 2. Educação 3. Prática pedagógica 4. Tecnologia educacional I. Assis, Afonso Henrique Souza de. II. Santos, Mirabel Silva dos.

23-167469 CDD-371.33

Índices para catálogo sistemático:

1. Tecnologia educacional : Educação 371.33

Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

Obra publicada em Agosto de 2023.

Copyright © dos autores e autoras. Todos os direitos reservados.

Esta obra é publicada em acesso aberto. O conteúdo dos capítulos, os dados apresentados, bem como a revisão ortográfica e gramatical são de responsabilidade de seus autores, detentores de todos os Direitos Autorais, que permitem o download e o compartilhamento, com a devida atribuição de crédito, mas sem que seja possível alterar a obra, de nenhuma forma, ou utilizá-la para fins comerciais.

CAPÍTULO 8

O IMPACTO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO:

Importância da utilização de multimídia e hipermídia no processo de aprendizagem

Camila dos Santos Rennó

Resumo:

Este breve estudo visa refletir sobre o impacto das mídias digitais na educação, realizado por meio de pesquisas bibliográficas e webgráficas. Em um primeiro momento, abordou-se o que são mídias digitais na criação de conteúdos educacionais. Em seguida, apresentaram-se também algumas ferramentas digitais, como jogos online e/ou estratégias de gamificação, nuvem de palavras e/ou quizzes, painéis virtuais como o Padlet, mapas mentais como o GoConqr, blog, TEAMS, Google Drive, Dropbox e sites. Através de pesquisas, é possível que o aluno compartilhe informações sobre o tema da aula, além de promover a interação total dos envolvidos e aprimorar os conhecimentos no espaço educacional. Em seguida, descreveu-se a importância da utilização de multimídia e hipermídia no processo de aprendizagem, pois, com a utilização de várias mídias, o usuário fica livre para escolher qual consumir e qual ele se sente melhor para aprender. Com isso, conclui-se analisando os desafios no desenvolvimento e implementação da proposta, considerando o contexto educacional presente na sua realidade.

Palavras-chave: mídias digitais, ferramentas digitais, multimídia e hipermídia, educação

ABSTRACT

This brief study aims to reflect on the impact of digital media on education, conducted through bibliographic and web-based research. Firstly, it addressed what digital media are in the creation of educational content. Then, it also presented some digital tools such as online games and/or gamification strategies, word clouds and/or quizzes, virtual boards like Padlet, mind maps like GoConqr, blogs, TEAMS, Google Drive, Dropbox, and websites. Through research, it allows students to share information on the topic of the lesson, as well as promoting full interaction among participants and enhancing knowledge in the educational space. Next, the importance of using multimedia and hypermedia in the learning process was described, as it allows users to choose freely which media to consume and which ones they feel more comfortable with for learning. In conclusion, the study analyzes the challenges in the development and implementation of the proposal, taking into consideration the educational context present in your reality.

Keywords: digital media, digital tools, multimedia and hypermedia, education

INTRODUÇÃO

Atualmente, as mídias digitais estão presentes no dia a dia da grande maioria das pessoas que possuem um smartphone e acesso à internet, principalmente nas redes sociais, como WhatsApp, Facebook, Instagram, TikTok, entre outras. Aquele vídeo engraçado, aquele texto motivador, aquele meme e os áudios gravados nas conversas, bem como os links de jogos e notícias, são compartilhados a cada segundo pelos usuários.

Se as mídias digitais são amplamente utilizadas na comunicação, na educação não deve ser diferente. Por esse motivo, esta pesquisa irá refletir sobre o impacto das mídias digitais na educação e a importância da utilização de multimídia e hipermídia no processo de aprendizagem. Para isso, baseada em pesquisas bibliográficas e webgráficas, ela está dividida nas seguintes seções: introdução, desenvolvimento, considerações finais e referências.

O desenvolvimento abordará o cenário tecnológico atual em que a sociedade está inserida e as consequentes demandas educacionais decorrentes dessa realidade. Além disso, serão descritas as vantagens que podem ser obtidas no processo de ensino-aprendizagem por meio da utilização de multimídias e hipermídias, promovendo a interação e o compartilhamento instantâneo pela internet. Ao final, será feita uma breve reflexão sobre os desafios no desenvolvimento e implementação da proposta, considerando o contexto educacional presente na sua realidade.

Por fim, serão apresentadas as considerações finais e as referências utilizadas para a construção deste trabalho.

MÍDIAS DIGITAIS NA CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS EDUCACIONAIS

Caetano (2022) define as mídias digitais como um tipo de veículo, espaço ou canal que transmite diversas categorias de mensagem explorando os canais visuais ou auditivos, tais como vídeos, áudio e textos, dentro de um determinado contexto, ou seja, o espaço digital.

Existem vários formatos de mídias digitais, cada um com o objetivo de alcançar um propósito específico. Por isso, é válido estudá-las, planejando e escolhendo a mídia adequada que englobe todos os receptores, pois somente assim é possível obter resultados no processo de ensino-aprendizagem.

No ambiente educacional, as mídias digitais utilizam qualquer dispositivo tecnológico, como computadores, smartphones, tablets e TVs digitais, que possibilitem o acesso à internet, aplicativos, jogos, vídeos, áudios, entre outros. Além disso, as mídias digitais oferecem a oportunidade de compartilhamento entre os envolvidos por meio da internet. Por esse motivo, o autor Caetano (2022) confirma que elas "expandem a comunicação dialógica", promovendo não apenas a interação coletiva entre professores e alunos, mas também a transformação social da comunicação e da aprendizagem de forma ágil.

No atual espaço midiático em que o mundo vive, onde os smartphones são amplamente utilizados para comunicação e compartilhamento de vídeos, áudios e imagens, os educadores percebem que o uso das mídias digitais na educação é de extrema importância. Além de facilitar o compartilhamento de forma rápida, elas também promovem a interação total dos envolvidos, agindo de forma prática e aprimorando o conhecimento no ambiente educacional.

Dentre as mídias que podem ser utilizadas nos processos de ensino-aprendizagem, estão jogos online e/ou estratégias de gamificação, nuvem de palavras e/ou quizzes, painéis virtuais como o Padlet e mapas mentais como o GoConqr. Cabe ao educador analisar o contexto de uso, escolher a mídia e o site/aplicativo de acordo com as possibilidades metodológicas e pedagógicas, além de mostrar aos alunos os objetivos de utilizar a mídia no conteúdo a ser estudado. Além de todo o suporte que as mídias trazem para a educação, os professores podem criar canais de compartilhamento em aplicativos como blogs, TEAMS, Google Drive, Dropbox e sites, e sugerir aos alunos que compartilhem informações do tema da aula por meio de pesquisas. Esse compartilhamento pode ser feito em formato de texto, podcast, vídeo ou áudio, criando assim conteúdos educacionais por meio das mídias digitais.

A IMPORTÂNCIA DA UTILIZAÇÃO DE MULTIMÍDIA E HIPERMÍDIA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

A multimídia na educação é uma forma de apresentar o conteúdo de ensino por meio de vários recursos, como áudio, vídeos, gráficos e texto. Segundo Procópio e Ribeiro (2016), a multimídia se refere ao conteúdo do material instrucional acessado pelo aluno, que é apresentado em modalidades visuais (texto, figura, diagrama, vídeo e animação) e auditivas (narração, comentário ou instrução, pistas e música).

Outro termo importante a ser explorado é a hipermídia. De acordo com Caetano (2022), o termo foi criado pelo estadunidense Ted Nelson em 1960 e refere-se à fusão de várias mídias, como áudio, texto, vídeo e gráficos, criando assim um meio de comunicação único em que a linearidade não é necessária. O usuário pode navegar pela página da hipermídia e abrir vídeos, áudios, jogos, textos, tendo a liberdade de escolher o que deseja acessar.

Com o advento da internet, existem diversos sites/aplicativos que utilizam essas multiplataformas e as hipermídias. Segundo o site Teraware (2022), as hipermídias não são utilizadas apenas na internet, mas também em TVs inteligentes, livros digitais e revistas digitais, como os e-readers da Amazon Kindle. Muitos jornais migraram para esse tipo de mídia, em que a página da internet apresenta vídeos com repórteres apresentando as notícias e o texto completo da matéria, permitindo que o usuário escolha qual mídia consumir, sendo que uma complementa a outra.

A vantagem da hipermídia na educação é reconhecer que cada aluno aprende de forma individual. Alguns aprendem melhor por meio da audição, outros pela visão. Muitas vezes, um aluno assiste a um vídeo e complementa seu aprendizado com um texto ou um podcast. Esses diferentes formatos de apresentar conteúdo permitem a inclusão e a complementação dos estudos para os alunos, tornando a aula imersiva. Segundo o site Teraware (2022), a utilização de multimídias no ensino traz "um conteúdo escolar mais divertido e interessante, aumenta o interesse dos alunos e melhora o processo de aprendizagem".

OS DESAFIOS NO DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DA PROPOSTA NO CONTEXTO EDUCACIONAL PRESENTE NA SUA REALIDADE

O professor deve sempre acompanhar as novas tecnologias e testá-las com seu conteúdo em sala de aula. Ele não pode ficar parado no tempo, pois os alunos de hoje em dia assistem à videoaulas enquanto estão simultaneamente nas redes sociais. Por esse motivo, as hipermídias e multimídias devem ser exploradas, pois é uma forma de se adequar ao perfil dos estudantes atualmente. Cabe ao professor o planejamento e a escolha de plataformas. Segundo Caetano (2022), "ao integrar diferentes mídias, busca-se equilíbrio na combinação de elementos de áudio, vídeo, animações, imagens e textos, incorporando uma proposta que apresente situações-problema que representem desafios de aprendizagem".

Ainda há um grande desafio na educação, principalmente nas escolas públicas, em relação aos materiais e à internet, que não estão presentes em todas as redes de ensino. Sabe-se que durante o período pandêmico e as aulas em EAD, muitos alunos não tinham como estudar e os professores não tinham ferramentas e materiais adequados. Além disso, há uma defasagem significativa. Segundo o site C6 Bank/Datafolha, a maioria dos estudantes que abandonaram a escola durante a pandemia pertence às classes C e D, ou seja, as classes sociais mais baixas. São vários os fatores para essa defasagem, mas os materiais e a internet são alguns deles. O site da UNICEF revelou que cerca de 47 milhões de pessoas no país não têm acesso à internet e, durante os períodos de aulas remotas, apenas 15% dos estados brasileiros distribuíram materiais eletrônicos aos alunos, e menos de 10% subsidiaram o acesso à internet. "Como consequência, 3,7 milhões de estudantes matriculados não tiveram acesso à atividades escolares e não conseguiram estudar em casa" (Instituto Alicerce, 2022).

Esses reflexos podem ser vistos futuramente no mercado de trabalho e na economia do país, uma vez que a pandemia acentuou ainda mais a desigualdade social. Sabendo que o acesso à educação é um direito constitucional no Brasil, cabe ao Governo e ao Ministério da Educação implementarem projetos de melhoria em materiais, internet e capacitação dos professores, a fim de evitar um aumento ainda maior dessa defasagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivemos em um mundo virtual. Qualquer pessoa que possua um smartphone conectado à internet já faz uso das multimídias e hipermídias, seja na comunicação do dia a dia,

publicações na internet ou simplesmente na leitura de uma notícia. As mídias digitais tomam conta das nossas vidas. Sabe-se que muitos dependem delas e quanto mais acessamos, mais queremos acessar.

Nos espaços educativos, não podemos ser diferentes. Todo educador deve acompanhar o universo digital e inseri-lo no ambiente educacional, para que os alunos tenham a mesma vontade que eles têm na utilização das redes sociais. Não é uma tarefa fácil competir com o TikTok, Instagram ou Facebook, mas utilizar materiais com os quais os alunos se identificam e estão habituados melhora o rendimento.

Cabe ao professor saber escolher essas ferramentas digitais e planejar suas aulas de forma a alcançar os objetivos. Como mencionado no artigo, existem várias ferramentas para uso na educação e elas auxiliam rapidamente na conquista desses objetivos.

No entanto, há uma defasagem na educação, principalmente nas escolas públicas, devido à falta de materiais e acesso à internet. A pandemia acelerou ainda mais essa desigualdade social, deixando muitos alunos sem estudar, já que várias escolas tiveram que adotar o ensino remoto. Mesmo no ensino presencial atualmente, ainda se observa essa defasagem. Segundo o site da CNN Brasil de 2021, a educação brasileira está em último lugar no ranking de competitividade, sendo também um dos países que menos investem em educação. Um país que não investe em educação e tecnologia para o desempenho dos alunos não está pensando no futuro nem no mercado de trabalho, pois um baixo rendimento na educação implica em um baixo investimento na economia do país.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Caetano, A. C. M. (2022). Hipermídia [e-book]. Flórida: Must University.

Caetano, A. C. M. (2022). Mídias Digitais e a Dinâmica Conceitual [e-book]. Flórida: Must University.

CNN. (2022, 10 de julho). Educação brasileira está em último lugar em ranking de competitividade. Recuperado de https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/educacao-brasileira-esta-em-ultimo-lugar-em-ranking-de-competitividade/

C6 Bank/Datafolha. (2022, 22 de maio). 4 milhões de estudantes abandonaram a escola durante a pandemia. Recuperado de https://medium.com/c6banknoticias/c6-bank-datafolha-4-milh%C3%B5es-de-estudantes-abandonaram-a-escola-durante-a-pandemia-c3eca99f09a8

Instituto Alicerce. (2022, 10 de julho). As principais consequências da pandemia na educação. Recuperado de https://blog.institutoalicerceedu.org.br/universo-instituto-alicerce/cenario-educacional/as-principais-consequencias-da-pandemia-na-educacao/?gclid=CjwKCAjww8mWBhABEiwAl6-2RYPyiurMTCP6Tl8o5Rb0ITZX2_CEIw_rcoTvoPkD47wKLRHyvukpDRoCVHsQAvD_BwE

Portal Teraware. (2022, 10 de julho). Que bicho é essa tal de hipermídia? Recuperado de https://portal.teraware.com.br/blog/que-bicho-e-essa-tal-de-hipermidia

Procópio, R. B., & Ribeiro, P. N. S. (2016). As tecnologias digitais no ensino e aprendizagem de línguas. Vol. 20, nº 1. Recuperado de https://www.ufjf.br/revistaveredas/files/2016/08/hipermidia_vocabulario_06.pdf

UNICEF. (2022, 10 de julho). Como educadores podem falar sobre coronavírus. Recuperado de https://www.unicef.org/brazil/historias/como-educadores-podem-falar-sobre-coronavirus&utm_source=google&utm_medium=google-cpc&utm_campaign=covid-content-group-educators-talk-about-covid-19?gclid=CjwKCAjww8mWBhABEiwAl6-2RQ9E-fU414aEPg9RKLTupT-ekWww0KdS2qkbSky1QDytMvNLmtgMXhoCao0QAvD_BwE