**O USO DE MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO NO ENSINO MÉDIO.**

Erika de Freitas Silva

Luis Miguel Dias Caetano

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UNILAB)

[erikadefreitassilva@gmail.com](mailto:erikadefreitassilva@gmail.com)

**RESUMO**

O presente projeto de pesquisa tem como objetivo analisar o uso das novas tecnologias digitais no ensino médio. Para isso, uma pesquisa será realizada na escola estadual de ensino médio do estado do Ceará, em Redenção-Ce. A pesquisa tem sua metodologia voltada para uma abordagem qualitativa, com a técnica de coletas de dados por meio de entrevista semiestruturada com alunos. Este estudo se construiu a partir da perspectiva do pensar em como o acesso a informação se expandiu e tornou-se acessível através da internet e das novas mídias digitais. Desse modo, este projeto dialogou com os autores LEVI, Pierre; MORAN, José; PRESNK, Marc; MATTAR, João e a partir de suas concepções a respeito do uso das novas tecnologias na educação, foi compreendido que o acesso a informação através das mídias digitais é algo bom para o aprendizado dos alunos, considerando que seja ofertado ao aluno orientações sobre como utilizar esses meios para estudar e adquirir novos conhecimentos. Contudo, nos dias atuais ainda é um desafio incorporar as novas tecnologias no ensino dentro da escola considerando que, o modelo educacional visto ainda século XXI é o da pedagogia conservadora que torna o aluno alienado a ser o receptor do conhecimento. Por tanto, é necessário romper esses paradigmas e apresentar aos estudantes, novas práticas e métodos de aprendizagem, partindo do princípio de que os alunos mudam conforme a época vivenciada e uma geração na qual existe uma predominância da tecnologia digital, cabe a escola não manter um olhar distante para isso e procurar inserir as tecnologias no seu meio prezando acima de tudo o conhecimento interdisciplinar.

**Palavras-chave:** Educação. Tecnologia. Inovação.

1. **INTRODUÇÃ****O**

A aprendizagem no mundo contemporâneo acontece de maneira não linear. Hoje tudo está relacionado de uma forma que a articulação de vários nós formados pela inteligência que se entrelaçam, o que possibilita essas relações acontecerem é a Rede Mundial de Computadores e demais tecnologias presentes na Era Digital.

Dessa maneira, a tecnologia tem construído formas facilitadoras de comunicação e possibilitado transformação em diversas instâncias da vida humana. Entretanto, quando se para pensar na instituição escolar e suas mudanças no âmbito educacional, principalmente, dentro da sala de aula, a relação, professor, aluno e aprendizado, percebe-se que o modo de ensino permanece inalterado, a escola se mantém fechada para a tecnologia no ensino, embora sejam tecnologias que os próprios alunos fazem uso fora da escola.

Ferramentas superpotentes, por exemplo, os smartphones, possuem informações e conteúdos que já fazem parte da vida do estudante, e a escola poderia dar uma visibilidade para esses assuntos orientando os alunos em como estar fazendo o uso de maneira segura e construtiva da internet ou mesmo como utilizar as mídias digitais para aprender.

A metodologia de ensino tradicional em que o professor é o dono do conhecimento e os alunos apenas escutam e copiam no caderno ainda é hoje um fator muito presente nas escolas brasileiras e essa metodologia torna o ensino cansativo para os alunos e chega até ser desestimulante, principalmente, para os jovens aprendizes que já estão cursando o Ensino Médio que já passaram por fases anteriores iguais, eles anseiam por mudanças na Educação e essas podem vir através do uso dos recursos tecnológicos no processo de ensino- aprendizagem.

O fato é que, o conhecimento nos dias atuais não se encontra mais somente no interior de uma sala de aula por intermédio professor, mas também fora dela, se encontra em bancos de dados e essas conexões potencializam o aprendizado (MATTAR, 2013.) p.30.

Por tanto, a problemática que este projeto tem é a seguinte: os alunos já sabem fazer o uso de mídias digitais, porém a escola não sabe como orientá-los de como usar essas mídias para o aprendizado. O objetivo geral da pesquisa é, analisar o uso de mídias digitais no processo de ensino-aprendizagem pelos alunos e professores do 3º ano de uma escola estadual de Ensino Médio no município de Redenção-Ce. Quanto aos específicos: Analisar o papel das mídias digitais no processo de ensino-aprendizagem dos estudantes em relação à prática docente, segundo os professores do Ensino Médio. Investigar as formas de o jovem utilizar os ambientes digitais para o seu processo de aprendizagem escolar na Era Digital. Compreender a partir da perspectiva do aluno, como os professores contribuem para o uso das mídias digitais no processo de aprendizagem de saberes escolares.

O método escolhido para desenvolver na pesquisa foi o qualitativo tendo em vista este ter uma visão mais explanatória do assunto no qual se pretende investigar, permitindo assim a ver uma maior aproximação entre o pesquisador e o campo de estudo. (Flick, 2009), De acordo com Duarte, (2004, p.220) a pesquisa qualitativa também permite aos alunos refletirem em torno de questões nas quais eles não se detiveram em outras circunstâncias.

A técnica utilizada será a entrevista semiestruturada, foi escolhida por permitir uma cobertura mais profunda sobre determinados assuntos, assim como ressaltam os autores Boni & Quarema (2005, p.75): “busca compreender os fenômenos sociais em sua totalidade”.

O local de realização desta pesquisa será uma escola estadual de Ensino Médio, no estado do. A escolha desta escola se deu mediante a percepção do quão renomada ela é no município, contendo um grande número de alunos vindos das áreas urbanas e rurais e até mesmo de outras cidades. A escola é bastante conhecida por conter em seu Projeto Político Pedagógico, projetos que visam a melhoria da Educação, a inovação da aprendizagem, que contribuem com ensino melhor e diferenciado para alunos.

Os participantes da pesquisa serão alunos do 3ª ano do Ensino Médio , no total serão seis alunos, (três do gênero feminino e masculino) por gestão do tempo e do cronograma da pesquisa optou-se por realizar a pesquisa somente com esse grupo de alunos. A categoria de perfil de estudantes foi escolhida mediante a percepção de que já adquiriram um certa experiência na escola e mais próximos do ingresso ao ensino superior ou mesmo do mercado de trabalho, sendo importante então conhecê-los quanto a sua percepção crítica sobre o uso de mídias digitais na escola.

O roteiro da entrevista semiestruturada foi elaborado com base nos objetivos da pesquisa, é composto por cinco perguntas entre elas abertas e fechadas. Durante a elaboração do roteiro foi procurado utilizar uma linguagem acessível aos alunos, as sequências das perguntas seguiram um modelo que tentasse com que os entrevistados se sintam mais à vontade para expressar os seus pontos de vistas quanto ao objeto de estudo desta pesquisa. O roteiro da entrevista semiestruturadaesteve organizado por gestão temáticas. Quanto aos ambientes digitais:Você utiliza os ambientes digitais? Se sim, com qual finalidade? Quais são os métodos utilizados pelos seus professores na sala de aula para ensinar? Você gosta dessas metodologias empregadas por eles? Você já ouviu falar no uso das mídias digitais para aprender? Os seus professores ou sua escola em si já trabalharam esse assunto com os alunos? Se sim, de que forma? O que você acha de poder utilizar o seu celular na escola como uma ferramenta de aprendizado? Em sua opinião, o ensino com as tecnologias digitais tornaria o aprendizado mais atrativo? Por quê?.

A análise dos dados da pesquisa acontecerá a partir da transcrição das entrevistas e será feita uma sistematização das referencias das entrevistas. Posteriormente, serão comparadas para chegar assim a uma conclusão sobre o que os alunos pensam a respeito dessas novas metodologias que podem estar sendo adequadas na educação.

**2- JUSTIFICATIVA**

As mídias digitais além de fornecer entretenimento e manter as pessoas informadas o tempo todo, também contribuem para o desenvolvimento de seguimentos importantes na sociedade, tais como a Educação. A Internet e as multimídias formam um conjunto de dados e conteúdo que se distribuem de forma incessante para os usuários na rede. Nesse contexto, possui como público mais ativo os jovens, que se concentram em sua maioria na utilização das mídias para entretenimento, através de aplicativos, redes sociais entre outros.

Nesse sentido, tendo em vista que as multimídias serem hoje um meio que prende a atenção dos jovens, é também um espaço bastante promissor para a aprendizagem dos estudantes do ensino médio, sendo assim uma nova forma de aprendizagem próxima da realidade deles.

No entanto, embora existam diversas teses de teóricos renomados e pesquisas, que mostram os benefícios que uso o de mídias no aprendizado traz para o aluno, a escola hoje permanece com formas anacrônica, fechada para possíveis mudanças na educação provenientes da tecnologia.

A Lei no 14.146 de 25.06.08 do estado do Ceará, proíbe a utilização de aparelhos celulares e qualquer outro tipo de aparelho eletrônico na hora da aula, o principal motivo da criação dessa lei foi o fato do celular distrair o aluno, tirando-os do foco da aula, visto que, os alunos utilizam muito o aparelho telefone para navegar nas redes sociais e isso com certeza atrapalha o rendimento do estudante dentro da sala de aula.

No entanto, sabe-se que essas tecnologias de comunicação móveis são ferramentas superpotentes para aprender e fazem parte da cultura em que os alunos estão inseridos. Desse modo, considerando-se a importância da escola para os alunos como orientadora e construtora do conhecimento e das multimídias como mecanismos benéficos para o ensino na educação, é preciso analisar de que modo essas transformações podem ocorrer nas escolas, como a escola pode orientar os jovens a fazer o uso de mídias para buscar

Nesse seguimento, tendo em conta que, os alunos hoje possuem uma perspectiva diferente sobre os processos educativos, pois fazem parte da cultura multimídia, neste sentido, o professor deve se atualizar e familiarizar-se com as tecnologias de mídias para assim trazer para a sala de aula novas formas de ensino e aprendizagem. De acordo com isso, José Moran diz o seguinte:

Precisamos reinventar a forma de ensinar e aprender, presencial e virtualmente, diante de tantas mudanças na sociedade e no mundo do trabalho. Os modelos tradicionais são cada vez mais inadequados. Educar com novas tecnologias é um desafio que até agora não foi enfrentado com profundidade. (MORAN, 2003).

O aprendizado com mídia, através, dos hipertextos, redes sociais, processo de gamificação, Youtube, sites torna o aprendiz autônomo em busca em traçar seu próprio aprendizado. De acordo com (MORAN, *et al*, 2000, p.02) “A construção do conhecimento, a partir do processamento multimídia é mais livre, menos rígida, com maior abertura, passa pelo sensorial, emocional e pelo racional; uma organização provisória que se modifica com facilidade”.

Neste contexto, um bom uso desses meios para aprender, depende com ênfase da escola, não tão somente realizar um plano de orientação para o professor agir em sala de aula e fora dela, como também é preciso haver educação continuada e orientação aos próprios discentes que estão acostumados com a forma pedagógica tradicional.

**3-REFERENCIAL TEÓRICO**

As novas mídias digitais, o smartphone, o tablet, o notebook e demais dispositivos deram a origem ao que Lucena (2016, p.283) denomina de cultura da mobilidade em que tais tecnologias podem ser levadas para qualquer lugar, desprendida de lugares fixos isso esta condicionado ao momento que a sociedade contemporânea vivencia, a era da informação, que são propagadas por meio dos ambientes virtuais e das mídias digitais. De acordo com Lévy, (1999, p.157), “As transições nesses novos espaços possibilitam uma ampliação de conhecimentos”.

Nesse sentido, o emprego dos conhecimentos disponibilizados pelos ambientes digitais na educação é um caminho bastante promissor para o aprendizado de alunos. O uso das mídias digitais no processo de ensino-aprendizagem atualmente é um assunto pouco discutido no interior das escolas, porém surgiu no Brasil no século XX, especificamente, entre os anos 1970 a 1990 com os ensinos de TICS, através de uma proposta do governo por meio da TV com programas de educação a distância, entre eles, destaca-se o telecurso 2000 reproduzido pela TV ESCOLA, que visava à alfabetização de pessoas que não tinham a disponibilidade de frequentar presencialmente uma sala de aula, simultaneamente, segundo a autora Lucena, (2016, p.285), “Era uma espécie de formação extensiva para o professor”.

Atualmente quando se pensa em inclusão digital nas escolas associa-se a figura do computador como a única ferramenta tecnológica disponibilizadas nas escolas para o ensino, os projetos do governo o PROINFO [[1]](#footnote-1)e o E-JOVEM[[2]](#footnote-2) almejam a inclusão digital na Educação e disponibilizam para instituições de ensino publica no laboratórios de informática, porém a maioria não é utilizado para os devidos fins e ficam fechados, sem o uso pelos alunos, isso muitas vezes ocorre pela falta de profissionais capacitados nessa área para orientar os mesmos. O investimento na capacitação dos professores nessa área seria algo muito benéfico para os alunos e para os educadores em si, que irão aprender a exercer novas funções passando de transmissor de conhecimento para orientador

Paulo Freire no livro “Educação e Mudança” (1981, p.41) discorre sobre a escola e seu modelo tradicional nas práticas educativas em sala de aula, nesse sentido Freire não concorda com o fato dos educadores restringirem os educandos a um plano pessoal seu. De acordo com ele isso os impede de criar, tendo em vista que a criatividade para aprender é algo fundamental. Desse modo, não é pedagógico o aluno repetir o que o professor fala na sala de aula, é necessário existir autonomia para o mesmo buscar outras maneiras de aprender o que foi repassado na sala pelos professores.

Para que a escola aprenda a utilizar as técnicas para ensinar é necessário de acordo (Pretto, 2011) investir fortemente na formação de professores, nas condições de trabalho e salário, são condições básicas para as mudanças que se impõe a todo sistema educacional.

Levando em consideração que os alunos da escola contemporânea não são os mesmos para os quais o sistema educacional foi criado, que eles vivem cercados de informações, conectados na internet e nas redes sociais por meio dos populares smartphones. Nesse sentido, Marc Prensky (2001) emprega um termo que define muito bem esses jovens, são os nativos digitais aqueles no qual nasceram e cresceram com as tecnologias digitais a partir do final do século XX até os dias atuais.

Prensky (2001, p.2) afirma que nascer em meio a tantas tecnologias de informação os tornam diferentes, tais características dessa geração são as seguintes: estão acostumados a receber informações muito rapidamente, processam mais de uma coisa por vez e realizam múltiplas tarefas. De acordo com o autor, a escola necessita de mudanças que se adequem a cultura digital vivenciada por esse público, que por sinal podem ser muito benéficas ao seu aprendizado.

A inteligência coletiva de acordo com Lévy (1999, p.56) está sendo exercida quando o aluno estar conectado à internet e acessando diferentes conteúdos, o aprendiz dessa forma está interligando os chamados “nós da inteligência” com as conexões presentes na rede. Essa interação com meios digitais permite ao aluno desenvolver habilidades no processo de aprendizagem.

De acordo com a educadora (FARIA, 2004) o professor deve extrair dessas tecnologias o melhor e aplicar na sala de aula, sem medo de reinventar e criar.

As metodologias de ensino com tecnologias tem ganhado cada vez mais visibilidade pelos estudiosos das metodologias educativas, um novo método é o aprendizado com games a partir de plataformas digitais como o Kahoot, o Duolingo, que podem estar sendo utilizados dentro da sala de aula por meio dos celulares e código QR que quando projetado na lousa são escaneados pela câmera dos smartphones, a partir disso os alunos podem estar jogando coletivamente respondendo um *quiz* de perguntas quem acertar mais ganha um prêmio. Métodos como esse além de ser algo interativo para os jovens, também permite o professor saber qual aluno está mais dificuldade em determinado assunto das matérias.

Com base no pensamento do MORAN, (2001), não se pode ver a Internet como solução mágica que irá modificar profundamente as instancias da relação pedagógica, mas é uma ferramenta que pode facilitar como nunca antes, a pesquisa individual e grupal e o intercâmbio de professores com professores, de alunos com alunos, de professores com alunos. Os dispositivos midiáticos ajudam o professor a preparar melhor a sua aula, a ampliar as formas de lecionar, a modificar o processo de avaliação e de comunicação com o aluno e com os seus colegas

O uso dos celulares esse dispositivo móvel que faz parte da vida dos alunos também é uma ferramenta que pode está sendo usado no ensino, no entanto, falar desse assunto ainda é um tabu a se quebrar na sociedade brasileira, considerando que atualmente, é um objeto proibido na maioria das escolas do Brasil, essa proibição ocorre de acordo com autores NAGUNO e TELES, (2016, p.367) pelo fato do celular tirar a concentração dos alunos na sala de aula e isso acaba por atrapalhar o rendimento nos estudos. Utilizado de uma forma inadequada tira sim o foco dos alunos e do professor, no entanto a escola em si não pode continuar fechando os olhos para o fato do celular ser uma ferramenta bastante propícia para aprender e que faz parte da cultura no qual a contemporaneidade vivencia.

O fato do aluno aprender ou não o conteúdo, não está relacionado a complexidade do assunto, mais ao modo como esse conteúdo é repassado para os mesmos, os educadores devem buscar novas metodologias de ensino para educar essa geração que vivencia a cultura do tudo ao mesmo tempo agora, a praticidade e a rapidez são os pilares dessa geração. Essa mesma sociedade atual requer mudanças do profissional de modo que ele esteja disposto e preparado para mudar essas metodologias de ensino utilizando a autonomia para transformar a informação em produção de conhecimento. (BEHRENS, 2018, p.76).

Desse modo, entende-se que a educação necessita inserir a tecnologia no seu contexto, porém isso não significa que a mesma deva deixar lado o modelo de ensino tradicional o ensino presencial que possui em si varias qualidades boas tais como a interação entre os alunos e o contato pessoal, mas pode ser inserido na educação um modelo que una essas duas perspectivas de ensino o presencial e o a distancia que deixe o aluno mais livre para pesquisar e trazer novos conhecimentos para a sala, neste sentido a educação híbrida uma forma de ensino voltada para o dinamismo e a interação que possui em seu contexto as qualificações citadas anteriormente é um bom método para a escola contemporânea aderir nos seus modelos de ensino.

**4-CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta pesquisa visa analisar o papel que as novas mídias digitais desenvolve e pode desenvolver na educação, partindo do principio do modelo educacional brasileiro que ainda está voltado para as metodologias tradicionais e o fato dos alunos, os nativos digitais, vivenciarem essa cultura tecnológica móvel em suas vidas faz com que a escola deva despertar um olhar critico para isto e possa compreender que o conhecimento hoje não se dá mais de maneira linear, pode se dar por infinitos métodos, nesse sentido torna-se fundamental para professor perceber que o seu papel não é mais apenas transmitir informações, mas cabe ao mesmo instigar o aluno a construir, a buscar o conhecimento de modo autônomo e isso pode ser construído através do uso das metodologias ativas em sala de aula.

Nessa perspectiva, na pesquisa foi visto que, os espaços virtuais podem estar sendo utilizados de maneira pedagógica porém se faz necessário existir orientação e formação continuada para os educadores de modo que possam vir a estar trabalhando com as tecnologias digitais na sala de aula e para que isso aconteça os professores não devem tratar este assunto como algo inexistente simplesmente fechando os olhos, não querendo enxergar o quanto as tecnologias digitais se fazem presente no cotidiano da vida dos estudantes, dessa forma, esta pesquisa se propõe a investigar em uma escola estadual a partir das perspectivas do aluno se a escola adere às tecnologias no ensino e se sim, como isso ocorre, a partir dos futuros resultados será possível analisar de forma mais concreta a relação escola, inovação, tecnologia e ensino.

Portanto, existem inúmeros desafios a se vencer na educação e que não é a Internet nem a tecnologia em geral que irá resolver todos os problemas. No entanto de acordo com os teóricos apresentados percebe-se que a tecnologia é um caminho que facilita o processo de ensino-aprendizagem, porém, como ressalta Faria (2004) não se pode esquecer que os principais recursos da aprendizagem continuam sendo o professor e o aluno, conjuntamente e dialeticamente, eles podem descobrir novos caminho para a aquisição do saber.

**5- REFERÊNCIAS**

BONI, Valdete; QUARESMA, Silvia Jurema. Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC**, v. 2, no. 1, p. 68-80, jan/jul, 2005.

BRASIL. **Lei no 14.146, de 25 de junho de 2008.** Dispõe sobre a proibição do uso de equipamentos de comunicação, eletrônicos e outros aparelhos similares, nos estabelecimentos de ensino do Estado do Ceará, durante o horário das aulas**.** Ceará, CE, jun 2008.

DUARTE, Rosália. **Entrevista em pesquisas qualitativas.** Curitiba, Ed. Educar, 2004.

FARIA, Elaine. O professor e as novas tecnologias**.** *In:* ENRICONE, Délcia (Org.). **Ser Professor**. 4 ed. Porto Alegre, RS. Ed. Edipucrs, 2004, p. 57-72.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa.** Trad. Joice Elias Costa. Porto Alegre. Ed. Artmed, 2009.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança***.* São Paulo, SP: Ed. Paz e terra, 1981.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo, Sp. Ed. 34, 1999.

LUCENA, Simone. **Culturas digitais e Tecnologias móveis na Educação.** Curitiba, Brasil.

MATTAR. João. **Web 2.0 e Redes sociais na Educação**. São Paulo, SP, Ed. Artesanato Educacional, (2013).

MORAN, José. **Educação inovadora presencial a distância.** São Paulo, SP. Ed. Loyola, 2003.

MORAN, José. **Novos desafios na educação: a Internet na educação presencial e virtual.**

NAGUMO, E. TELES, LUCIO. O uso do celular por estudantes na escola: motivos e desdobramentos. **Rev. Bras. Estuda.** Brasília, Pedagog. mai/ago, 2016

PRETTO, Nelson. O desafio de educar na era digital: educações. **Revista Portuguesa de educações**, v. 24, no. 1, Bahia, 2011.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, Imigrantes digitais.** 2001. Disponível em: <http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2\_intencoes/nativos.pdf>. Acesso em: 23 maio de 2018.

1. Programa Nacional de Tecnologia Educacional

   http://e-proinfo.mec.gov.br/eproinfo/interativo/acessar\_espaco\_sistema/acessar.htm [↑](#footnote-ref-1)
2. Programa que oferece formação em tecnologia da informação aos estudantes do ensino médio. http://ead.projetoejovem.seduc.ce.gov.br/ambientes/ [↑](#footnote-ref-2)