

MÍDIAS DIGITAIS: UMA OPORTUNIDADE PARA TRANSFORMAR O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Terezinha Rodrigues de Souza

Mestranda em Tecnologias emergentes em Educação pela Must University Florida-USA.

<https://orcid.org/0009-0000-8253-8100>

E-mail: therodrigues94@hotmail.com

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2025.V4N4>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2025.V4N4-44>

RESUMO: Atualmente, a imersão tecnológica na qual todos estamos inseridos tem promovido diversas transformações. As mídias digitais surgem como uma alternativa eficaz para ressignificar o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem. O uso de ferramentas e metodologias digitais tem gerado ótimos resultados, especialmente considerando que o perfil dos alunos nas escolas mudou. Isso também alterou o papel do educador, que agora é visto como um mediador do conhecimento, em vez de um mero detentor do saber. Neste contexto, o objetivo deste artigo é explorar como as mídias digitais podem reconfigurar o ensino e a aprendizagem. A pesquisa se baseará em revisões da literatura que abordam essa temática. A problemática investigativa está centrada em como a contextualização das práticas de ensino e aprendizagem interage com a realidade dos alunos, transformando a aprendizagem em uma experiência significativa. Além disso, o artigo apresentará conceitos relacionados ao design instrucional e à aprendizagem autosugerida, bem como discutirá as vantagens e desvantagens desses recursos. Foram realizadas revisões bibliográficas para fundamentar a análise teórica: Leffa (2012), Lévy (1999), Marconi E Lakatos (2010), Masetto (2003), Straub (2005), Pinheiro (1999), Ponte (2002), Porto (2009). Resultados analisados na pesquisa, demonstraram que o uso das multimídias como instrumento de aprendizagem tem auxiliado de forma significativa, tendo em vista que são ferramenta.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. TIC's. Mídias digitais. Ensino-aprendizagem. Transformar.

DIGITAL MEDIA: AN OPPORTUNITY TO TRANSFORM THE TEACHING- LEARNING PROCESS

ABSTRACT: Currently, the technological immersion in which we are all inserted has promoted several transformations. Digital media emerge as an effective alternative to redefine the development of teaching and learning. The use of digital tools and methodologies has generated great results, especially considering that the profile of students in schools has changed. This has also changed the role of the educator, who is now seen as a mediator of knowledge, rather than a mere holder of knowledge. In this context, the aim of this article is to explore how digital media can reconfigure teaching and learning. The research will be based on literature reviews that address this topic. The investigative problem is centered on how the contextualization of teaching and learning practices interacts with the students' reality, transforming learning into a meaningful experience. Furthermore, the article will present concepts related to instructional design and self-suggested learning, as well as discuss the advantages and disadvantages of these resources. Bibliographic reviews were carried out to support the theoretical analysis:

Leffa (2012), Lévy (1999), Marconi and Lakatos (2010), Masetto (2003), Straub (2005), Pinheiro (1999), Ponte (2002), Porto (2009). Results analyzed in the research demonstrated that the use of multimedia as a learning instrument has helped significantly, considering that they are a tool.

KEYWORDS: Education. ICTs. Digital media. Teaching-learning. Transform.

INTRODUÇÃO

Atualmente, os desafios no desenvolvimento da aprendizagem têm impulsionado discussões e estudos sobre diversos aspectos da educação. Embora a disposição para aprender seja um fator primordial, existem outros elementos que influenciam esse processo, como o envolvimento da família, a qualidade do ambiente de estudo, a disponibilidade de materiais e as metodologias empregadas para mediar o conhecimento. Rossini (2003, p. 62) “Toda aprendizagensó é autêntica quando se incorpora a nossa vida.” Observa-se, então, que aprender é transformar comportamentos,

Interessa sim diagnosticar e superar as dificuldades inerentes ao processo de aprendizagem, clarear as falhas na transmissão, assimilação e construção do conhecimento, para melhor decidir acerca das novas ações docentes e discentes, no sentido da recondução do processo da maneira mais científica possível (Anastasiou, 2016, p. 05).

Nessa perspectiva, quanto mais as metodologias e ferramentas se alinham às experiências dos aprendizes fora da escola, maior será a identificação deles com o ambiente escolar facilitando os processos de ensino e aprendizagem.

A Comunicação tem sido transformada pelo avanço tecnológico digital, tornando-se uma realidade cotidiana. Estamos imersos em um contexto em que a tecnologia da informação é essencial, especialmente considerando a automação de serviços em comercios e órgãos públicos. Assim, os processos comunicativos, integrados à tecnologia a tecnologia digital, precisam ser levado em conta na organização escolar, especialmente em relação às habilidades básicas. O principal questionamento dessa proposta é investigar como as mídias digitais podem ressignificar o ensino.

Assim, os processos comunicativos, integrados à tecnologia a tecnologia digital, precisam ser levado em conta na organização escolar, especialmente em relação às habilidades básicas. O principal questionamento dessa proposta é investigar como as mídias digitais podem ressignificar o ensino.?

Essa investigação será de caráter bibliográfico em livros, dissertações, teses e artigos disponíveis sobre a temática, o aporte teórico: Leffa (2012), Lévy (1999), Marconi e Lakatos (2010), Masetto (2003), Straub (2005), Pinheiro (1999), Ponte (2002), Porto (2009). Resultados observados na pesquisa, demonstraram que o uso das multimídias como instrumento de aprendizagem tem auxiliado de forma significativa, tendo em vista que são ferramenta.

AS MÍDIAS DIGITAIS NO CONTEXTO EDUCACIONAL.

Os avanços tecnológicos têm transformado a experiência humana de maneira significativa. Participar dessas mudanças não é uma opção, mais sim uma parte essencial do progresso, Para Leffa:

A sociedade contemporânea encontra-se submetida a um constante fluxo de informações, resultante, principalmente, do contínuo desenvolvimento da área da informática, que fornece tecnologias capazes de acelerar a produção, o armazenamento e a disseminação dessas informações. Dessa forma, a informática, por meio das tecnologias da informação e comunicação (TICs), acaba fazendo-se presente nos mais diversos segmentos da sociedade, inclusive na escola, na qual vem sendo considerada uma importante ferramenta na construção do conhecimento pelos estudantes (Leffa, 2010, p. 328).

Neste contexto de transformação, o processo de ensino e aprendizagem não ocorre de forma isolada ; ele é moldado por influência históricas, culturais, políticas e sociais. Assim, esse processo se desenvolve em uma época revolucionária, em que as relações humanas são modificadas pela tecnologia. Ao analisarmos a contemporaneidade, notamos a afirmação de Pontes:

As TIC constituem, assim, uma linguagem de comunicação e um instrumento de trabalho essencial do mundo de hoje que é necessário conhecer e dominar. Mas representam também um suporte do desenvolvimento humano em numerosas dimensões, nomeadamente de ordem pessoal, social, cultural, lúdica, cívica e profissional (Ponte, 2002, p. 02).

Atualmente, a escola orienta suas atividades com as novas ferramentas de ensino e metodologias, integrando naturalmente as TICs, mídias digitais, multimídias e hipermídias em seu ambiente de interação. As TICs, de acordo acompanhando as novas propostas de ferramentas de ensino, bem como as novas metodológicas, sendo assim constroem seu mundo de interação inserindo as TICs, as mídias digitais, multimídias e

hipermídias de forma natural. As Tics e as mídias digitais englobam um conjunto de tecnologias utilizadas de forma integrada, incluindo diversos hardwares e softwares em meios virtuais. Esses dispositivos estão presentes em várias atividades profissionais. O auge das TICs e das mídias digitais ocorreu com a popularização da internet, que possibilita uma interação e comunicação sem fronteiras. Essas novas possibilidades têm transformado de maneira significativa as relações humanas, assim como as abordagens de ensino e aprendizagem. O ensino a distância mediado por essas tecnologias, têm ganhado destaque, especialmente entre os jovens da geração Y, que buscam novas formas de aprender.

O reconhecimento da era digital, como uma nova forma de categorizar o conhecimento, não implica descartar todo o caminho trilhado pela linguagem oral e escrita, nem mistificar o uso indiscriminado de computadores no ensino, mas enfrentar com critério os recursos eletrônicos como novos instrumentos de mediação para a construção de processos metodológicos mais significativos (Ponte, 2010, p. 329).

Se tecnologia é a palavra-chave da atualidade, especialmente no que diz respeito à informação e comunicação nas instituições educacionais, uma das questões centrais que surgem é como ela pode ser integrada ao contexto escolar e qual sua importância para o processo de ensino e aprendizagem. Em 1949, durante o governo Gaspar Dutra no Brasil, começaram as discussões no Congresso Nacional sobre a possível criação do Conselho Nacional de Pesquisas, com o objetivo de tornar o progresso econômico acessível ao país. Foi nesse período que as TICs e as mídias digitais começaram a ser reconhecidas e expandidas no Brasil, mas apenas na década de 1960 passaram a ser consideradas uma política de segurança governamental. Esse marco histórico, segundo Moraes, destaca que:

Foi a partir da década de 1960 que passou a ser implantada uma política científico-tecnológica mais sistematizada, o que estava bem de acordo com o espírito da guerra e do pós-guerra, ou seja: colocar a ciência a serviço do Estado e do campo militar. A ciência, e sobretudo a Informática, passou a ser vista como atividade de Estado, de Segurança Nacional (Vargas, 1995), sobretudo a partir dos anos 1970 (Moraes, 2002, p. 22).

Embora, na década de 60 a ciência e a tecnologia tenham sido reconhecidas como

questão de investimento governamental nacional, é 1981, especificamente, a que informática trazia impactos nas sociedades, é onde em o capitalismo com alto desenvolvimento seus processos, de automação industrial. Assim como salienta Moraes que,

Em 1981, a Informática e os seus impactos na sociedade concentram-se, sobretudo, nos países capitalistas avançados. Os seis maiores produtores, nesse período (EUA Japão, França, R. F. Alemanha, Reino Unido e Itália) representavam 94% da produção mundial desses equipamentos, o que fez com que as repercussões da Informática na divisão internacional do trabalho se tornassem visíveis. “O aumento das diferenças de produtividade, através da automação microeletrônica, dá-se em favor das economias avançadas como consequente alteração das vantagens comparativas entre as nações” Piragibe (1986 apud Moraes 2002, p. 31).

O Brasil, também constava na lista dos países vistos em processo de Industrialização Recente, por isso, participante dos NICs. Segundo Soares (2002, p.31): “Somente alguns Países de Industrialização Recente (NICs) investiam em Informática como usuário e/ou geradores, sendo que, para estes, a Informática assumiu um caráter estratégico (como foi o caso do Brasil)” Assim, o desenvolvimento da informática, deu-se a partir da década de 1970, e isto ocorreu com a criação da indústria nacional de Informática. Ainda Moraes:

No Brasil foi desenvolvido, desde o início dos anos 1970, um esforço no sentido de criar uma indústria nacional de Informática e a respectiva capacitação científica e tecnológica na área. A formulação dessa política teve uma forte intervenção do Estado, mediante a regulamentação do mercado no setor. Essa regulamentação teve como instrumentos os chamados atos normativos, elaborados pelo órgão executor dessa política, a Secretaria Especial de Informática (SEI), alicerçada pelo conselho de Segurança Nacional (2002, p. 34).

Compreendemos que o desenvolvimento da informática no Brasil foi condicionado por uma política que começou a ser estruturada na década de 1970. Essa política se baseou em fatores como o controle das importações, a concessão de licenças de fabricação para empresas nacionais e a supervisão das aquisições por órgãos estatais e empresas públicas. Esses contextos se inserem no período pós-Guerra Fria, quando a política de informática tomou novos rumos, conforme destaca Moraes,

Contudo, embora o projeto de Informática brasileiro estivesse assentado num projeto nacionalista, que ambicionava o status de Brasil Grande Potência, com o fim da Guerra Fria, a ascensão do neoliberalismo e a globalização da economia, um outro rumo foi dado à política nacional de Informática no País: o fim da reserva de mercado e o seu desmantelamento político (Moraes, 2002, p. 35).

Todas essas transformações resultam na criação de uma nova estrutura em que a sociedade experimenta diferentes formas de convivência, levando a novas configurações de linguagem. Nos dizeres de Straub,

A globalização, a convivência multicultural e o rápido desenvolvimento econômico e técnico colocam alunos e professores de todo o mundo diante de novas exigências nas quais a interação com as tecnologias se faz necessária para que se possa participar da nova sociedade que se configura com denominações, entre outras, como as de: “Sociedade da Terceira Onda” de A. Toffler (1980), “Aldeia Global” de McLuhan (1964), “Sociedade Informática” de A. Schaff (1993), ou “Sociedade da Informação ou do Conhecimento” de P. Drucker (1993) (Straub, 2005, p. 07).

Assim, refletir sobre toda essa revolução implica reconhecer que o sistema de ensino deve evoluir junto com as transformações humanas, prestando atenção às novas linguagens. Straub observa ainda que:

Estas transformações provocam um novo perfil de aprendiz, assim como novas formas de ensino/aprendizagem. São tempos em que os ideais da modernidade têm sido questionados e reescritos, principalmente aqueles referentes à definição do sujeito social como homogêneo, trazendo à tona seus atravessamentos identitários, construídos no discurso (Moita Lopes, 2002), como também os ideais que dizem respeito a formas de produzir conhecimento sobre tal sujeito, que tradicionalmente o de corporificavam no interesse de apagar sua história, sua classe social, seu gênero, seu desejo sexual, sua raça, sua etnia etc. (Lopes, 2006. p. 22-23).

Portanto, embora a escola, cuja função primordial é disseminar o conhecimento, esteja avançando rapidamente em direção à atualização digital, existem diferenças que parecem alarmantes.

O sistema educativo necessita de transformações para enfrentar os desafios que a criação e incorporação das tecnologias de informação e de comunicação impõem. Estas invadem todos os espaços e tempos, trazendo repercussões particularmente para o espaço-tempo escolar. Na perspectiva de respostas positivas por parte da escola a toda essas mudanças sociais que vêm ocorrendo, políticas para a introdução da informática na educação começam a ser discutidas no Brasil na década de 70 do século XX e

formuladas como políticas no decorrer das décadas seguintes (Straub, 2005, p. 09).

É a partir da década de 70, século do XX, que são formuladas algumas políticas que introduzem a informática na educação brasileira. Nesse sentido, o governo brasileiro desenvolve algumas propostas, entre elas, o Projeto Brasileiro de Informática na Educação (EDUCOM, 1983), o I Plano Nacional de Informática na Educação (PRONINFE, 1989) e por último cria o Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo) no ano de 1997 (Straub, 2005, p. 09).

Como já mencionamos, as grandes transformações exigem uma nova postura dos educadores em relação ao que, como e quando ensinar. O mundo digital tornou-se o centro das atenções e uma preocupação significativa para a inclusão tecnológica. No entanto, é importante destacar que a abundância de tecnologia não assegura que os efeitos excludentes da globalização sejam mitigados, pois as diferenças e desigualdades, especialmente em termos de infraestrutura, geram diversas questões. Dentre elas, destaca-se a pergunta sobre como as mídias digitais podem ser integradas ao contexto escolar diante de todos esses desafios.

A ESCOLA E A ADAPTAÇÃO ÀS MÍDIAS DIGITAIS

Para Masseto (2002) apud Leffa afirma que “As possibilidades de mudanças das práticas pedagógicas se ampliam na sociedade da informação quando o professor se depara com uma nova categoria do conhecimento, denominada digital”. Ressalta também Leffa que,

O reconhecimento da era digital, como uma nova forma de categorizar o conhecimento, não implica descartar todo o caminho trilhado pela linguagem oral e escrita, nem mistificar o uso indiscriminado de computadores no ensino, mas enfrentar com critério os recursos eletrônicos como novos instrumentos de mediação para a construção de processos metodológicos mais significativos (Leffa, 2010, p. 329).

As mídias digitais são fundamentais para essas novas abordagens de ensino e aprendizagem, dado o evidente desejo das escolas brasileiras de se aprofundarem no mundo tecnológico. No entanto, é inegável que a incorporação das mídias digitais está atrelada às mudanças de paradigmas.

[...] é com base nessa perspectiva epistemológica histórico-cultural que se entende a possibilidade de o uso dos recursos tecnológicos produzidos pela sociedade colaborarem significativamente para mudar o processo de ensinar e aprender, tornando-o mais eficiente e eficaz (Leffa, 2010, p. 329).

Entretanto, os aparatos tecnológicos, em grande ou menor quantidade estão presentes no cotidiano dos jovens que buscam o conhecimento, pois segundo Vygotsky e (1998), a ligação entre o mundo e o indivíduo é indireta, que ocorre a partir de dois processos psicológicos como os intrapsicológicos, ainda que existam dois mediadores que criam a ponte de interação entre o indivíduo e o mundo.

[...] Por novas tecnologias em educação, estamos entendendo o uso da informática, do computador, do CD, da hipermídia, da multimídia e outros recursos digitais de que atualmente dispomos e que podem colaborar significativamente para tornar o processo de educação mais eficiente e mais feliz [...] (Masetto, 2003, p.152).

Sendo assim, criam-se novas expectativas sobre o papel da escola na formação cidadã do aluno e afirmamos com Straub (2005, p.19), que o uso das tecnologias no processo ensino/aprendizagem não se constitui o remédio para todos os males da educação, mas pode ser o elemento de incentivo para mudanças”. E, mesmo que minimamente as TICs e as mídias digitais presentifique o espaço escolar essas metodologias são transformadas em um processo que propiciará novos espaços de aprendizagem e produção do conhecimento.

Dessa forma, surgem novas expectativas sobre o papel da escola na formação cidadã do aluno. Como afirma Straub (2005, p. 19), o uso das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem não é a solução para todos os problemas da educação, mas pode ser um elemento motivador para mudanças. Mesmo que de forma gradual, as TICs e as mídias digitais trazem novas dinâmicas ao ambiente escolar, transformando metodologias e criando espaços propícios para aprendizagem e produção do conhecimento.

Historicamente muitos desafios vieram se apresentando para os educadores no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, particularmente no final do século XX e início do século XXI. Esses desafios ganharam novas dimensões com maior presença e disseminação das tecnologias de informação e de comunicação, as TICs (Straub, 2005, p.19).

Essas novas tendências de ensino e aprendizagem geram discussões e conflitos sobre como os recursos tecnológicos estão sendo utilizados nas escolas e se os educadores

estão preparados para interagir com essas novas abordagens. Além disso, há uma preocupação crescente, uma vez que muitos educadores se sentem inseguros em desenvolver suas aulas com esses recursos que são acessíveis no ambiente escolar. Leffa (2010, p. 331) destaca que “apesar de vivenciarem as mudanças trazidas pela disseminação dos recursos de informática, alguns professores ainda demonstram distanciamento e falta de intimidade com seu uso, o que, por vezes, está associado a um sentimento de medo e ignorância.”

Nesse sentido, compreendemos que a falta de informação é um dos principais obstáculos para a integração entre ensino e tecnologia, considerando que essas novas abordagens demandam tanto dos alunos quanto dos educadores uma inserção na sociedade, que cada vez mais se comunica por meio de meios digitais. A desigualdade tecnológica no Brasil é evidente: há escolas totalmente informatizadas e outras onde crianças e jovens nem sequer tiveram contato com um computador. Isso reflete, sem dúvida, as consequências da globalização e a ineficácia das políticas públicas que não abrangem a todos.

Embora as TICs e as mídias digitais sejam atraentes, ainda não conseguiram uma aceitação unânime no espaço escolar, comprometendo, assim, o processo de ensino e aprendizagem, que muitas vezes se mostra inadequado à realidade escolar. Este fato se configura como um dos maiores desafios a serem enfrentados.

Essas novas tendências de ensino e aprendizagem geram discussões e conflitos sobre como os recursos tecnológicos estão sendo utilizados nas escolas e se os educadores estão preparados para interagir com essas novas abordagens. Além disso, há uma preocupação crescente, uma vez que muitos educadores se sentem inseguros em desenvolver suas aulas com esses recursos que são acessíveis no ambiente escolar. Leffa (2010, p. 331) destaca que “apesar de vivenciarem as mudanças trazidas pela disseminação dos recursos de informática, alguns professores ainda demonstram distanciamento e falta de intimidade com seu uso, o que, por vezes, está associado a um sentimento de medo e ignorância.”

Nesse sentido, compreendemos que a falta de informação é um dos principais obstáculos para a integração entre ensino e tecnologia, considerando que essas novas abordagens demandam tanto dos alunos quanto dos educadores uma inserção na

sociedade, que cada vez mais se comunica por meio de meios digitais. A desigualdade tecnológica no Brasil é evidente: há escolas totalmente informatizadas e outras onde crianças e jovens nem sequer tiveram contato com um computador. Isso reflete, sem dúvida, as consequências da globalização e a ineficácia das políticas públicas que não abrangem a todos. Embora as TICs e as mídias digitais sejam atraentes, ainda não conseguiram uma aceitação unânime no espaço escolar, comprometendo, assim, o processo de ensino e aprendizagem, que muitas vezes se mostra inadequado à realidade escolar. Este fato se configura como um dos maiores desafios a serem enfrentados.

RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O USO DE MÍDIA DIGITAIS NA EDUCAÇÃO.

Relato realizado por Duque-Pereira. Nesse momento, nasceu o plano de apoio ao objetivo pretendido. Considerando o AVA em um sistema de blended learning, onde momentos presenciais e à distância se entrelaçam na construção do conhecimento, foi necessário vincular o conteúdo online ao conteúdo presencial durante as atividades de dois meses. A Internet já se consolidou como uma força motriz na educação a distância; o que faltava era uma definição das ferramentas e ajudas online a serem utilizadas. Com a falência do laboratório escolar, tornou-se imprescindível uma plataforma de AVA que oferecesse recursos multimídia e mobilidade.

Optou-se pelo ambiente Google Sala de Aula, que se mostrou a melhor alternativa gratuita para uso educacional, superando limitações materiais. Criaram-se recortes temáticos a partir do conteúdo bimestral "Espaços Agrícolas do Mundo e do Brasil", que faz parte do currículo mínimo do estado e considera a produção de alimentos como uma atividade remota.

Além dos livros didáticos, selecionei textos de revistas como Galileu e Superinteressante, blogs sobre alimentação, links para vídeos de receitas, trailers de filmes recomendados e infográficos sobre colaborações na área, além de grupos em redes sociais dedicados ao tema. O objetivo era proporcionar uma imersão rica e variada no assunto, oferecendo elementos que despertassem o interesse dos alunos e caminhos para pesquisa.

Um tema central da atividade planejada foi a resposta a uma pergunta: “Qual é a sua comida favorita?” Cada aluno deveria encontrar a receita que melhor representasse seu prato preferido. Após postarem as receitas no fórum do Google Classroom e apresentarem na sala de aula, junto com as justificativas para suas escolhas, cada aluno criou um arquivo de mídia (uma série de fotos ou um vídeo) representando a si mesmo ou a pessoa que criou a receita. O desafio foi reproduzir as receitas em casa e enviá-las aos professores pela plataforma AVA.

Com base nos ingredientes das receitas, cada aluno pesquisou a origem e o preparo de cada um deles, publicando suas descobertas em um fórum online aberto a toda a turma. A partir das respostas, surgiram vários tópicos relacionados ao currículo durante o período de instrução. Assim, a sala de aula e o AVA se entrelaçam em ações comuns, e o diálogo estimula a produção de conhecimento.

Relato realizado por Duque-Pereira. Nesse momento, nasceu o plano de apoio ao objetivo pretendido. Considerando o AVA em um sistema de blended learning, onde momentos presenciais e à distância se entrelaçam na construção do conhecimento, foi necessário vincular o conteúdo online ao conteúdo presencial durante as atividades de dois meses. A Internet já se consolidou como uma força motriz na educação a distância; o que faltava era uma definição das ferramentas e ajudas online a serem utilizadas. Com a falência do laboratório escolar, tornou-se imprescindível uma plataforma de AVA que oferecesse recursos multimídia e mobilidade.

Optou-se pelo ambiente Google Sala de Aula, que se mostrou a melhor alternativa gratuita para uso educacional, superando limitações materiais. Criaram-se recortes temáticos a partir do conteúdo bimestral “Espaços Agrícolas do Mundo e do Brasil”, que faz parte do currículo mínimo do estado e considera a produção de alimentos como uma atividade remota.

Além dos livros didáticos, selecionei textos de revistas como Galileu e Superinteressante, blogs sobre alimentação, links para vídeos de receitas, trailers de filmes recomendados e infográficos sobre colaborações na área, além de grupos em redes sociais dedicados ao tema. O objetivo era proporcionar uma imersão rica e variada no assunto, oferecendo elementos que despertassem o interesse dos alunos e caminhos para pesquisa.

Um tema central da atividade planejada foi a resposta a uma pergunta: “Qual é a sua comida favorita?” Cada aluno deveria encontrar a receita que melhor representasse seu prato preferido. Após postarem as receitas no fórum do Google Classroom e apresentarem na sala de aula, junto com as justificativas para suas escolhas, cada aluno criou um arquivo de mídia (uma série de fotos ou um vídeo) representando a si mesmo ou a pessoa que criou a receita. O desafio foi reproduzir as receitas em casa e enviá-las aos professores pela plataforma AVA.

Com base nos ingredientes das receitas, cada aluno pesquisou a origem e o preparo de cada um deles, publicando suas descobertas em um fórum online aberto a toda a turma. A partir das respostas, surgiram vários tópicos relacionados ao currículo durante o período de instrução. Assim, a sala de aula e o AVA se entrelaçam em ações comuns, e o diálogo estimula a produção de conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os avanços tecnológicos influenciaram diretamente o ambiente escolar, resultando em mudanças nas metodologias e ferramentas de ensino, considerando o novo perfil de aprendizes presente nas escolas. Em decorrência desses fatores, a forma de ensinar e aprender também se transformou. Assim, habilidades como leitura e escrita, antes tão valorizadas, agora assumem novas configurações e já não despertam o mesmo interesse que em séculos anteriores.

A escola ainda é vista como um espaço de aprendizagem, mas muitas vezes diverge em relação ao seu papel de ensinar e ao que está preparando esses alunos da nova geração. Como resultado, não consegue acompanhar as mudanças e não consegue despertar a atenção dos estudantes.

As mídias digitais oferecem uma oportunidade de ressignificar o processo de ensino e aprendizagem, considerando que muitos jovens passam horas na internet e em redes sociais. Essa proximidade entre a vida cotidiana dos alunos e o ambiente escolar favorece o uso de multimídias e hipermídias como alternativas de interação entre colegas, promovendo a autonomia e a construção do conhecimento. Essas mídias possuem uma estrutura não linear, o que incentiva a pesquisa individual.

REFERÊNCIAS

- BEHRENS, M.A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 7. ed. Campinas: Papirus, 2003.
- CAMARGO. Lea das Graças. 2016 <http://principo.org/1-dra-lea-das-gracas-camargos-anastasiou2.html>. Acesso em 27 de Agosto de 2023.
- LEFFA, V. J. Ensino de línguas: passado, presente e futuro. Revista de Estudos da Linguagem, v. 20, n. 2, p. 389-411, 2012.
- LÉVY, Pierre. Introdução: Dilúvios. In: CIBERCULTURA. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999. MASETTO, M. T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: J.M. Moran; M.T. Masetto;
- PINHEIRO. Petrison Alan. Gêneros do Mundo Digital: um meio de “Tansdisciplinar” a escola. In GONÇALVES. Adair Vieira. BAZARIM. Milene, Org(s) et al. Interação, gêneros e letramento: a (re) escrita em foco. São Carlos: Editora Claraluz, 2009. P. 205-220.
- PONTE, J. P. (2002). As TIC no início da escolaridade: Perspectivas para a formação inicial de professores. In J. P. Ponte (Org.), A formação para a integração das TIC na educação pré-escolar e no 1º ciclo do ensino básico (Cadernos de Formação de Professores, Nº 4, pp. 19-26). Porto: Porto Editora.
- PORTO, Márcia. Um diálogo entre os gêneros textuais. Curitiba. Aymarará. 2009
- ROSSINI, Maria Augusta Sanches. Aprender tem que ser gostoso.../ Maria Augusta Sanches Rossini.- Petrópolis, RJ: Vozes,2003.
- STRAUB, Sandra Luzia Wrobel. O Computador no Interior da Escola: Novos Desafios. Sinop: Unemat Editora, 2005.

Submissão: julho de 2025. Aceite: agosto de 2025. Publicação: dezembro de 2025.