



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO PERNAMBUCANO
CAMPUS PETROLINA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO LATU SENSU EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À
EDUCAÇÃO - TECDAE

O PAPEL DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: OPORTUNIDADES E DESAFIOS

PETROLINA-PE

2024

MARIA APARECIDA ALENCAR DOS SANTOS SILVA

**O PAPEL DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: OPORTUNIDADES
E DESAFIOS**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Orientador(a): Prof. Dr. Fábio Cristiano Souza Oliveira.

Linha de Pesquisa: Educação e Mídias Digitais Contemporâneas.

PETROLINA-PE

2024

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S111 SILVA, MARIA APARECIDA ALENCAR DOS SANTOS.

O PAPEL DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: OPORTUNIDADES E DESAFIOS / MARIA APARECIDA ALENCAR DOS SANTOS SILVA. - Petrolina, 2025. 28 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina, 2025.

Orientação: Prof. Dr. Fábio Cristiano Souza Oliveira.
Coorientação: Dr. Josilene Almeida Brito.

1. Educação. 2. mídias digitais. 3. inclusão. I. Título.

CDD 370



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SERTÃO
PERNAMBUCANO
CAMPUS PETROLINA
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA, INOVAÇÃO E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS APLICADAS À EDUCAÇÃO - TECDAE

MARIA APARECIDA ALENCAR DOS SANTOS SILVA

**O PAPEL DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: OPORTUNIDADES
E DESAFIOS**

Monografia apresentada ao Programa de Pós-graduação em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação - TECDAE, ofertado pelo campus Petrolina do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Especialista em Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação.

Aprovado em 04 de dezembro de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Fabio Cristiano Souza Oliveira (Orientador(a))
IFSertãoPE – Campus Petrolina

Documento assinado digitalmente



JEAN LUCIO SANTOS EVANGELISTA

Data: 03/01/2025 12:16:43-0300

Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Me. Jean Lucio Santos Evangelista – Avaliador Interno
IFSertãoPE – Campus Petrolina

Prof(a). Dr(a). Danielle Juliana Silva Martins – Avaliador(a) Interno
IFSertãoPE – Campus Petrolina

RESUMO

O uso da tecnologia está cada vez mais presente na sociedade e a educação tem sido profundamente impactada pela inserção das mídias digitais. O presente artigo tem como objetivo analisar o papel das mídias digitais na educação, identificando as oportunidades e os desafios para a sua implementação. A metodologia empregada na elaboração deste artigo se deu através de pesquisa bibliográfica, realizada nas bibliotecas virtuais do Google Acadêmico e Scielo. A partir da análise de estudos recentes, identificam-se os principais benefícios das tecnologias digitais, como a ampliação do acesso ao conhecimento, e o desenvolvimento de competências digitais em professores e alunos. Ao mesmo tempo, a revisão aponta para desafios significativos, incluindo as desigualdades de acesso, a resistência às mudanças no ambiente escolar e as dificuldades de formação docente para o uso eficaz desses recursos. Além disso, o estudo discute as perspectivas futuras da educação digital, considerando tendências e inovações que podem transformar ainda mais o campo educacional.

Palavras-Chave: Educação. Mídias digitais. Inclusão.

ABSTRACT

Keywords: EducaThe use of technology is increasingly present in society and education has been deeply impacted by the insertion of digital media. This article aims to analyze the role of digital media in education, identifying opportunities and challenges for its implementation. The methodology used in the preparation of this article was through bibliographical research, carried out in the virtual libraries of Google Scholar and Scielo. Based on the analysis of recent studies, the main benefits of digital technologies are identified, such as expanding access to knowledge and developing digital skills in teachers and students. At the same time, the review points to significant challenges, including inequalities in access, resistance to changes in the school environment and difficulties in teacher training for the effective use of these resources. Furthermore, the study discusses the future perspectives of digital education, considering trends and innovations that can further transform the educational field.

Keywords: Education. Digital media. Inclusion.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

COVID 19 - Coronavirus Disease 2019

TECDAE – Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação

IFSERTÃO-PE – Instituto Federal do Sertão Pernambucano

ODS - Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

ONU – Organização das Nações Unidas

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1.2 Justificativa	10
1.3 Objetivo geral	11
1.3.1 Objetivos específicos	11
2. REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1 Tecnologias educacionais	12
2.2 Mídias digitais	13
2.3 Ferramentas colaborativas e interativas	14
3. METODOLOGIA	17
4. ANÁLISE DOS DADOS	19
4.1 Desafios da adoção de tecnologias na educação	19
4.2 Oportunidades das mídias digitais na educação	21
4.3 Tendências emergentes no ensino e o impacto das tecnologias	21
4.4 Políticas públicas para a inclusão digital na educação	22
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIA	25

INTRODUÇÃO

Na sociedade atual, o uso das tecnologias tornou-se amplamente difundido, gerando um impacto profundo na educação. No cenário educacional, observa-se que, embora o desenvolvimento tecnológico avance rapidamente, muitas escolas ainda mantêm práticas pedagógicas tradicionais, baseadas na simples transmissão de conhecimento. De acordo com Freire (1996, p. 96), "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção". À medida que o mundo adentra a era tecnológica, as mídias digitais avançam nas práticas pedagógicas, promovendo significativas transformações, oportunidades e desafios. Corroborando com Souza e Morales (2015), a escola padronizada, que aplica o mesmo método para todos, não acompanha as demandas da sociedade do conhecimento, que valoriza competências cognitivas, pessoais e sociais adquiridas de forma mais ativa e personalizada.

Com o avanço contínuo da tecnologia e a digitalização da sociedade, as mídias digitais têm se tornado ferramentas essenciais no processo de aprendizagem, facilitando um ensino mais inclusivo e engajador. Nunes (2013) complementa essa visão ao afirmar que as tecnologias abrem novos horizontes, oferecendo aos educadores diversas ferramentas que podem melhorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais interativo, concreto e cooperativo. Nesse contexto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta, na quinta competência geral, que:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva." (BNCC, 2018, p.9).

Essa abordagem sublinha a necessidade de ensinar tecnologias digitais de maneira que os alunos desenvolvam habilidades críticas, reflexivas e significativas, preparando-os para a vida pessoal e coletiva. No entanto, apesar dos benefícios e inovações proporcionados pelas mídias digitais, a sua adoção na educação enfrenta desafios significativos, como a desigualdade de acesso tanto para estudantes quanto para professores. Essas desigualdades tendem a agravar a exclusão digital e

:comprometer a eficácia das tecnologias educacionais, criando um ambiente de aprendizado desigual. Os professores são constantemente desafiados pelas novas tecnologias, tornando o ensino e a aprendizagem processos complexos, que exigem uma busca constante por atualização e formação. É evidente que a implementação das mídias digitais na educação tende a melhorar significativamente a qualidade do ensino, tornando-o mais acessível e personalizado, desde que os desafios de desigualdade de acesso e formação de professores sejam adequadamente enfrentados.

1.2 Justificativa

Nos dias atuais, as tecnologias estão presentes em todas as esferas da sociedade, facilitando o cotidiano das pessoas. O mesmo ocorre na área educacional: as mídias digitais têm alterado cada vez mais as práticas pedagógicas. No entanto, a implantação dessas tecnologias nos ambientes escolares enfrenta obstáculos, como a desigualdade de acesso e a necessidade de formação para os professores.

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2022), 64 milhões de domicílios no Brasil ainda não utilizavam a internet, evidenciando uma grande lacuna digital que afeta a equidade no acesso à educação. Segundo Gonzaga e Amouzou (2024), a desigualdade socioeconômica é um dos principais obstáculos para o sistema educacional brasileiro. A diferença de recursos entre escolas em áreas mais ricas e mais pobres leva a uma distribuição desigual de oportunidades de aprendizagem, refletida em altos índices de evasão escolar, especialmente entre alunos de famílias de baixa renda. Além disso, problemas como a infraestrutura inadequada das escolas, a falta de materiais didáticos apropriados e a escassez de profissionais qualificados perpetuam essa desigualdade. Gonzaga e Amouzou evidenciam que a discrepância entre os recursos disponíveis nas escolas de diferentes regiões contribui para a desigualdade de oportunidades educacionais.

Belloni (2001) argumenta que a inclusão das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) em todos os níveis escolares é essencial, pois essas tecnologias já fazem parte da vida cotidiana de crianças e adolescentes. Elas atuam como agentes de socialização, muitas vezes em concorrência com a escola e a família, embora de maneira desigual. O estudo busca compreender como as mídias digitais estão

reformulando a educação, identificando tanto as oportunidades quanto os desafios associados à sua adoção. Portanto, a pergunta que este estudo busca responder é: como as mídias digitais podem reduzir as desigualdades de acesso e ampliar oportunidades de ensino, promovendo ao mesmo tempo inovações na formação de profissionais na educação?

1.3 Objetivo Geral

Analisar o papel das mídias digitais na educação, identificando as oportunidades e os desafios para a sua implementação.

1.3.1 Objetivos Específicos:

Identificar os principais desafios relacionados à implementação das tecnologias educacionais, com destaque as desigualdades por estudantes e professores;

Explorar as tendências emergentes e inovações potenciais que podem transformar o campo educacional no futuro, destacando suas implicações para a formação de profissionais competentes e autônomos

Avaliar as oportunidades e desafios proporcionados pelas mídias digitais para a ampliação do acesso a recursos educacionais e a personalização do ensino.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Tecnologias educacionais

A tecnologia pode ser compreendida como o conjunto de criações humanas desenvolvidas ao longo do tempo, englobando tanto ferramentas físicas quanto simbólicas, como a linguagem, a escrita e os números. Essas criações têm o poder de superar limitações naturais e diferenciar os seres humanos de outras espécies. Assim, a tecnologia não se restringe apenas aos equipamentos, mas envolve também os conhecimentos e processos aplicados no planejamento, construção e uso de soluções que atendem às necessidades humanas. Em sua essência, a tecnologia é fruto da pesquisa, inovação e constante evolução. Como destaca Kenski (2012), ela abrange a totalidade das criações humanas, tanto as instrumentais quanto as simbólicas.

A tecnologia tem promovido uma interação rápida e acessível entre os indivíduos, transformado a forma como nos comunicamos e acessamos as informações. No cenário educacional, a tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano dos alunos, incentivando a criatividade e potencializando o processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Castells (1999) as tecnologias da informação têm remodelado a estrutura da sociedade em ritmo acelerado, incluindo a educação. O autor defende que o uso da tecnologia exige uma adequação que permite aos estudantes desenvolverem sua autonomia, protagonismo, construindo uma aprendizagem significativa.

No processo educacional, a tecnologia desempenha um papel colaborativo, apoiando o desenvolvimento do conhecimento de forma dinâmica e interativa. Ao invés de substituir o professor, a tecnologia amplia suas possibilidades de atuação, permitindo-lhe não apenas transmitir, mas também mediar e enriquecer o processo de aprendizagem. Como afirma Moran (1998), as tecnologias devem ser utilizadas como ferramentas que complementam e potencializam a prática docente, proporcionando novas formas de engajamento e aprendizagem.

Kenski (2012), reforça a capacidade do professor de se reinventar, criar e improvisar. Para a autora os professores, devem se adaptar às diferentes possibilidades, abertos a um grande leque de possibilidades que surgem no campo educacional, proporcionando um ensino com qualidade, alinhado às novas situações de aprendizagens na sociedade atual.

Sousa, Moita e Carvalho (2011) destacam que as tecnologias digitais desempenham um papel crucial na educação, ao possibilitar novos métodos de ensino e interação, proporcionando um ambiente mais dinâmico e acessível aos alunos. Para os autores, o uso da tecnologia proporciona uma aprendizagem colaborativa, havendo uma maior interação entre os estudantes tornando a aprendizagem mais dinâmica.

2.2 Mídias digitais

As mídias digitais podem ser definidas como qualquer forma de comunicação mediada por dispositivos eletrônicos, abrangendo diferentes formatos, como texto, imagem, som e vídeo, que são compartilhados e consumidos por meio de plataformas digitais. A principal característica das mídias digitais é a convergência, que permite a integração de diferentes tipos de conteúdo em uma única plataforma (LEMOS, 2013). Essa convergência é potencializada pela conectividade proporcionada pela internet, que permite o acesso e a troca de informações de maneira global e em tempo real.

Segundo Jenkins (2009), o conceito de convergência nas mídias digitais envolve não apenas a fusão de diferentes formas de conteúdo, mas também a participação ativa dos usuários, que deixam de ser meros receptores de informações e passam a ser produtores de conteúdo. Esse fenômeno é particularmente relevante no contexto educacional, onde as mídias digitais possibilitam novas formas de interação entre professores e alunos, além de oferecerem recursos multimídia que podem enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

Além da convergência e da interatividade, outra característica central das mídias digitais é a personalização, ou seja, a capacidade de adaptar conteúdos e experiências às preferências individuais dos usuários (CASTELLS, 2003). No contexto educacional, essa característica é crucial para atender às diferentes necessidades dos alunos, permitindo a criação de percursos de aprendizagem personalizados que

favorecem o desenvolvimento de competências e habilidades de forma mais eficaz.

As mídias digitais também são definidas pela rapidez com que as informações podem ser distribuídas e atualizadas. Diferente das mídias tradicionais, que seguem um fluxo de distribuição mais lento e linear, as mídias digitais operam em tempo real, o que permite uma resposta imediata a eventos e a possibilidade de atualização constante de conteúdos (LEVY, 1999). Na educação, isso significa que os professores podem acessar e incorporar materiais atualizados a qualquer momento, tornando as aulas mais dinâmicas e conectadas com o mundo atual.

O conceito de mídias digitais também envolve a noção de interatividade. Diferente das mídias tradicionais, que seguem um modelo de comunicação unidirecional, as mídias digitais promovem uma comunicação bidirecional, permitindo que os usuários interajam com o conteúdo e com outros usuários. Essa interatividade é fundamental para a construção de uma aprendizagem mais colaborativa e participativa (PRIMO, 2007). Na sala de aula, isso pode se traduzir em atividades que estimulam a cooperação entre alunos, utilizando ferramentas digitais que facilitam essa interação.

Por fim, é importante destacar o impacto das mídias digitais na sociedade como um todo. Segundo Castells (2010), vivemos em uma sociedade em rede, na qual a comunicação digital desempenha um papel central na organização das atividades humanas, incluindo a educação. O acesso a essas tecnologias não é apenas uma questão técnica, mas também um fator determinante para a inclusão social e para o desenvolvimento de uma cidadania ativa em um mundo cada vez mais conectado.

2.3 Ferramentas colaborativas e interativas

As mídias digitais trouxeram uma vasta gama de ferramentas colaborativas e interativas, que estão transformando as práticas pedagógicas. Segundo Valente (2015), ferramentas como Google Docs, plataformas de discussão em grupo e redes sociais educativas permitem que alunos e professores colaborem de maneira síncrona e assíncrona, rompendo com a rigidez das aulas presenciais tradicionais. Essa colaboração favorece o desenvolvimento de habilidades de trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas, essenciais para a formação de cidadãos

críticos e preparados para o mundo contemporâneo.

Essas ferramentas permitem a criação de espaços virtuais de aprendizagem, onde os estudantes podem trocar ideias, compartilhar conhecimentos e trabalhar juntos em projetos, mesmo estando geograficamente distantes. O uso dessas plataformas cria uma rede de aprendizado colaborativo que potencializa o conhecimento coletivo e estimula o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a empatia e a cooperação (BACICH; MORAN, 2018). Além disso, essas ferramentas podem ser utilizadas para a criação de projetos interdisciplinares, que integram diferentes áreas do conhecimento.

No contexto da educação, as ferramentas interativas, como quizzes, simuladores e jogos educativos, desempenham um papel fundamental no engajamento dos alunos. De acordo com Moran (2015), essas tecnologias permitem que os estudantes interajam com o conteúdo de forma prática e envolvente, o que favorece uma aprendizagem mais ativa e participativa. As plataformas gamificadas, por exemplo, têm sido amplamente utilizadas para aumentar o engajamento dos alunos e promover a motivação intrínseca no processo de ensino.

A interatividade também se estende ao uso de plataformas de feedback imediato. Ferramentas como Kahoot, Mentimeter e Socrative oferecem aos professores a possibilidade de aplicar questionários e atividades interativas em tempo real, obtendo respostas dos alunos de maneira instantânea. Isso permite uma avaliação formativa contínua, na qual o professor pode identificar as dificuldades dos alunos e ajustar suas estratégias pedagógicas de acordo com as necessidades específicas de cada turma (ANDERSON, 2008).

Além disso, as ferramentas colaborativas digitais têm facilitado a implementação de metodologias ativas, como o aprendizado baseado em projetos e a sala de aula invertida. Nesses modelos, os alunos utilizam as tecnologias digitais para realizar pesquisas, compartilhar conhecimentos e desenvolver projetos em conjunto. Ferramentas como plataformas de criação de blogs, vídeos e apresentações digitais permitem que os alunos expressem sua criatividade e compartilhem suas produções com a comunidade escolar, criando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e colaborativo (BERGMANN; SAMS, 2016).

Além disso, a integração de ferramentas colaborativas no ambiente escolar pode levar a uma maior inclusão de estudantes que têm dificuldades de se engajar em metodologias tradicionais. Através da personalização e adaptação das atividades, alunos com diferentes estilos de aprendizagem e necessidades podem encontrar formas de participar e contribuir para os projetos coletivos. Isso não só promove a equidade no ambiente educacional, mas também ajuda a construir um clima escolar mais acolhedor e colaborativo (VALENTE, 2015).

Em suma, as mídias digitais e suas ferramentas colaborativas e interativas são essenciais para a modernização do ensino. Elas não apenas facilitam a comunicação e a colaboração entre alunos e professores, mas também incentivam o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI. O uso dessas tecnologias na educação permite a criação de um ambiente de aprendizagem dinâmico e inclusivo, no qual todos os alunos podem participar ativamente e se engajar de forma significativa no processo de ensino-aprendizagem.

3. METODOLOGIA

A metodologia adotada para esta pesquisa é de caráter bibliográfico, essencial para a compreensão do estado atual do conhecimento sobre o uso das mídias digitais na educação. Segundo Gil (2017), a pesquisa bibliográfica é um passo inicial fundamental, pois permite ao pesquisador contextualizar sua investigação no campo já desenvolvido e identificar lacunas que orientem novas pesquisas. Este método permite uma compreensão mais aprofundada do estado atual do conhecimento e dos principais debates acadêmicos em torno do assunto em questão.

A seleção das fontes foi realizada com base em critérios rigorosos de relevância e confiabilidade acadêmica, utilizando bases de dados como Google Acadêmico e Scielo. As fontes foram delimitadas entre os anos de 2000 e 2024, período que contempla as transformações significativas nas mídias digitais e sua aplicação no contexto educacional. Essa delimitação temporal é justificada pela necessidade de avaliar tanto as bases teóricas consolidadas quanto as inovações mais recentes no campo da educação digital, conforme os estudos de Moran (2020) e Valente (2015), que discutem os desafios e as oportunidades que as tecnologias digitais apresentam no cenário educacional.

Após a coleta das referências, a análise crítica das obras foi fundamental para identificar as principais abordagens e metodologias. A categorização das fontes em temas específicos, como desafios, oportunidades e tendências, ajudou a organizar o referencial teórico de forma clara e estruturada. A metodologia adotada segue os princípios propostos por Bell (2016), que enfatiza a importância de uma seleção criteriosa das fontes e da integração dos argumentos discutidos pelos autores. A análise revelou desafios como as desigualdades socioeconômicas, a exclusão digital e a falta de formação docente, conforme discutido por Moran (2020) e Valente (2015), além das oportunidades de ampliar o acesso aos recursos educacionais, personalizar o ensino e incentivar a inovação, como destacado por Costa (2023) e Mafra et al. (2024).

No que se refere às tendências emergentes, a pesquisa considera o impacto das tecnologias inovadoras, como a inteligência artificial, e as práticas de liderança educacional adaptativa, conforme abordado por Kloeckner et al. (2023) e Amouzou e

Gonzaga (2024). Essas tecnologias estão moldando as práticas pedagógicas e impactando diretamente as formas de ensino e aprendizagem, exigindo novas abordagens pedagógicas.

Após essa análise, a organização das fontes em categorias temáticas e a sistematização das informações foram essenciais para a elaboração de um referencial teórico coerente e estruturado. Conforme Severino (2016), a categorização é uma etapa crucial para classificar as fontes de acordo com suas temáticas, metodologias ou áreas de enfoque, facilitando tanto a consulta posterior quanto a integração das ideias discutidas. Essa organização permitiu a identificação de consensos, divergências e lacunas na literatura. Destaca-se, por exemplo, a importância das mídias digitais como ferramentas para promover a inclusão educacional e a inovação pedagógica, bem como a necessidade de práticas pedagógicas personalizadas aliadas a estratégias de inclusão digital em contextos de desigualdade socioeconômica e tecnológica.

Por fim, a metodologia bibliográfica não apenas ofereceu um embasamento teórico robusto, mas também apontou caminhos para novas investigações, especialmente no que diz respeito à adaptação das práticas educacionais às novas realidades digitais. A reflexão crítica sobre as obras revisadas contribui para a formulação de estratégias que promovam um uso equilibrado e eficaz das tecnologias na educação, conforme os apontamentos de Moran (2020) e Valente (2015) sobre o papel da tecnologia como ferramenta mediadora e transformadora no ambiente educacional.

4. ANÁLISE DOS DADOS

4.1 Desafios da adoção de tecnologias na educação

A adoção das tecnologias no âmbito educacional perpassa por desafios frequentes, que giram em torno das desigualdades e da falta de investimentos em recursos adequados, ocasionando cada vez mais o distanciamento de uma educação equitativa.

A desigualdade no acesso à tecnologia é um dos principais desafios enfrentados na implementação das mídias digitais na educação. De acordo com um relatório da UNESCO (2020), a pandemia de COVID-19 acentuou a disparidade no acesso a dispositivos tecnológicos e à internet, evidenciando que milhões de alunos ao redor do mundo ficaram sem acesso a uma educação de qualidade. A falta de recursos tecnológicos impede que esses estudantes aproveitem as oportunidades oferecidas pelas mídias digitais, comprometendo sua formação e desenvolvimento acadêmico.

Essa desigualdade se manifesta de diferentes formas, sendo a primeira delas a disparidade socioeconômica. Alunos de famílias de baixa renda muitas vezes não possuem acesso a computadores, tablets ou smartphones, além de uma conexão de internet adequada para participar de aulas online ou realizar pesquisas (MORAN, 2020). Essa situação cria uma divisão no aprendizado, onde apenas uma parte dos alunos tem acesso às ferramentas e recursos que poderiam facilitar seu processo educativo.

Além disso, a desigualdade no acesso à tecnologia não se limita apenas aos recursos físicos. Muitas vezes, os alunos que têm acesso a dispositivos ainda enfrentam barreiras relacionadas à formação digital. A falta de habilidades para utilizar as tecnologias de maneira eficaz pode levar à exclusão digital, limitando a capacidade desses alunos de participar ativamente das atividades propostas (VALENTE, 2015). Essa situação ressalta a necessidade de políticas educacionais que promovam a inclusão digital, capacitando tanto alunos quanto professores no uso das tecnologias.

Costa (2023) reforça esses pontos ao examinar como a desigualdade no acesso ao ensino remoto afetou negativamente a experiência educacional dos alunos

do Ensino Fundamental II, destacando a necessidade de melhores estratégias para superar essas barreiras. A mesma autora ainda corrobora afirmando que as disparidades no acesso à educação não apenas acentuaram as diferenças existentes, mas também ressaltaram a urgente necessidade de soluções inovadoras e igualitárias para assegurar que todos os alunos possam desfrutar de oportunidades equitativas de aprendizado.

Amouzou e Gonzaga (2024) complementam essa análise ao afirmar que a falta de investimento em formação continuada e em tecnologias educacionais modernas também limita a capacidade do sistema educacional de preparar os alunos para os desafios do mercado de trabalho globalizado. Assim, fica claro que a superação das desigualdades educacionais requer tanto o aprimoramento do acesso quanto o fortalecimento de recursos tecnológicos e da formação docente.

Corroborando com os desafios das tecnologias na educação, Gusmão et al. (2024) discutem como a pandemia exacerbou essas desigualdades, evidenciando a dificuldade que muitos estudantes enfrentaram devido ao acesso limitado às tecnologias digitais e à necessidade urgente de capacitação para professores. O mesmo autor cita Trezzi (2021) ao apontar que a falta de acesso a recursos tecnológicos adequados, aliada à desigualdade socioeconômica, exacerbou as disparidades na qualidade da educação recebida por estudantes de diferentes contextos.

As pesquisas mostram que há muitos caminhos e políticas públicas a serem traçados. Mesmo com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) estabelecidos pelos 193 Estados membros da ONU até o ano de 2030, cujo objetivo 4 visa garantir que todos tenham acesso à educação de qualidade que conduza a resultados de aprendizagem relevantes e eficazes, vislumbra-se que ainda há muitos caminhos e políticas públicas a serem traçados para alcançar o objetivo estabelecido. Essa disparidade, como apontam Mafra et al. (2024), tem o potencial de ampliar o fosso educacional entre estudantes de diferentes contextos socioeconômicos.

Costa (2023), por sua vez, afirma que para que todos sejam beneficiados, faz-se necessário construir políticas públicas que garantam o acesso equitativo às tecnologias digitais, excluindo, assim, a periferização e combatendo a discriminação

que aprofunda as desigualdades sociais, econômicas e educacionais, além de impedir o pleno exercício dos direitos fundamentais e humanos dos alunos.

4.2 Oportunidades das mídias digitais na educação

Quanto às oportunidades vislumbradas pelas mídias digitais, estas têm se tornado elemento essencial no processo de transformação educacional, oferecendo numerosas oportunidades para enriquecer o acesso a recursos educacionais e personalizar o ensino. Nesse contexto, Costa (2023) analisa como as tecnologias digitais ampliaram o acesso ao ensino remoto, permitindo que os recursos educacionais fossem mais amplamente disponibilizados e adaptando o ensino às necessidades individuais dos alunos.

Nessa mesma perspectiva, Mafra et al. (2024) destacam as oportunidades que as tecnologias digitais proporcionam para o processo de alfabetização, incluindo novas ferramentas e métodos que podem melhorar a eficácia do ensino. Ou seja, quando há a integração da tecnologia ao fazer pedagógico, amplia-se a aprendizagem, favorecendo e estimulando o desenvolvimento das habilidades e o envolvimento dos educandos. Amouzou e Gonzaga (2024) citam que a crescente disponibilidade de tecnologia digital oferece oportunidades para apoiar o ensino e a aprendizagem, facilitando o acesso a recursos educacionais, promovendo a colaboração entre alunos e estimulando a criatividade e a inovação.

Essas ideias reforçam que as mídias digitais não apenas ampliam o alcance da educação, mas também abrem caminhos para práticas pedagógicas mais eficazes e individualizadas, contribuindo significativamente para a evolução do ensino em diferentes níveis.

4.3 Tendências emergentes no ensino e o impacto das tecnologias

As tendências emergentes no campo educacional, especialmente a incorporação das mídias digitais, a inteligência artificial e novas abordagens de liderança educacional, estão moldando de maneira significativa o futuro do ensino.

Kloekner et al. (2023) oferecem uma análise sobre o impacto da IA na educação superior, evidenciando como essa tecnologia pode transformar o processo

de ensino-aprendizagem ao fornecer recursos adaptativos que personalizam a experiência educativa. Essa personalização permite que os estudantes tenham acesso aos conteúdos e métodos pedagógicos que se ajustam às suas necessidades e ritmos de aprendizagem, potencializando o desenvolvimento individual.

Complementando essa perspectiva, Amouzou e Gonzaga (2024) discutem como práticas inovadoras de liderança e a aplicação de um paradigma evolucionário nas organizações educacionais podem facilitar a integração de novas tecnologias, como a própria IA, dentro do contexto educacional. Eles argumentam que uma liderança educacional visionária e adaptativa é crucial para promover uma educação que responda de forma eficaz às mudanças contemporâneas.

4.4 Políticas públicas para a inclusão digital na educação

As políticas públicas desempenham um papel fundamental na superação das desigualdades no acesso à tecnologia e na promoção de uma educação mais equitativa e de qualidade. Para que as tecnologias possam ser efetivamente integradas no processo educacional, é essencial que o governo invista em ações que garantam o acesso de todos os estudantes às ferramentas necessárias, além de proporcionar formação continuada para os educadores. A adoção de políticas públicas adequadas pode contribuir para minimizar a exclusão digital e criar condições mais justas para o aprendizado.

De acordo com Costa (2023), as políticas públicas devem ser orientadas para a construção de infraestrutura adequada, com acesso universal a dispositivos tecnológicos e à internet, e a capacitação dos professores para a utilização pedagógica das ferramentas digitais. Além disso, essas políticas devem ser acompanhadas por ações que promovam a conscientização sobre a importância das tecnologias no desenvolvimento educacional, buscando envolver diferentes setores da sociedade para garantir que as ações sejam eficazes.

A implementação de políticas educacionais que integrem as mídias digitais de forma inclusiva é essencial para reduzir as desigualdades socioeconômicas e promover a igualdade de oportunidades no contexto educacional. Essas políticas devem garantir não apenas o acesso, mas também o uso significativo das tecnologias,

respeitando as realidades locais e as necessidades específicas das comunidades educacionais.

As ações direcionadas a combater a exclusão digital e promover a inclusão digital devem ser uma prioridade nas agendas dos governos, visto que a educação digitalizada se configura como um direito fundamental, conforme defendido por Mafra et al. (2024), que afirmam que as políticas públicas devem ser desenvolvidas de forma estratégica para garantir que todos os estudantes tenham acesso a recursos educacionais de qualidade, independentes de seu contexto socioeconômico.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo evidenciou que a tecnologia desempenha, cada vez mais, um papel de grande importância na educação, oferecendo um leque de oportunidades inovadoras que tendem a contribuir para o processo de ensino aprendizagem e o desenvolvimento de competências dos educandos do século XXI. As mídias digitais tornaram-se necessárias na promoção de uma interatividade entre estudantes e professores em busca de novos conhecimentos e inovações pedagógicas que transforme os fazer pedagógico significativo, e proporcionando o protagonismo da nova geração.

No entanto, há os obstáculos dos desafios de desigualdades de acesso, ocasionando barreiras que precisam ser quebradas, e assim minimizar a exclusão digital no ambiente educacional. A falta de infraestrutura adequada e a formação contínua de qualidade para os educadores tem limitado o aproveitamento dessas tecnologias, tornando o ensino meramente tradicional, ou mera reprodução do saber, comprometendo o desenvolvimento de uma educação equitativa.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), expressa que seja garantido que todos os alunos desenvolvam habilidades críticas e reflexivas, preparadas para a sociedade digital, no entanto, é fundamental que as tecnologias estejam alinhadas às competências exigidas pela legislação. Para isso, as políticas públicas e iniciativas escolares precisam abordar esses desafios de maneira eficaz. Isso inclui a ampliação do acesso às tecnologias em regiões desfavorecidas, o fortalecimento da formação de professores e a promoção de práticas pedagógicas inclusivas e inovadoras, a fim de que as mídias digitais alcancem seu potencial máximo na educação.

Por fim, as perspectivas futuras para o uso das mídias digitais na educação apontam para um cenário de constantes transformações e inovações. A evolução tecnológica não apenas modificará a forma como o conhecimento é transmitido e adquirido, mas também exigirá que educadores e alunos se adaptem continuamente a essas mudanças. Portanto, o diálogo entre teoria e prática deve ser fortalecido, e a pesquisa acadêmica deve continuar a explorar novas abordagens que possibilitem o uso efetivo das mídias digitais na construção de uma educação mais equitativa, colaborativa e inovadora.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Terry. **The theory and practice of online learning**. Edmonton: AU Press, 2008.
- BACICH, Lilian; MORAN, José Manuel (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BELL, Peter. **Ubiquitous learning: Anytime, anywhere**. Learning Science and Technologies, 2010.
- BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. Campinas: Autores Associados, 2001.
- BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. Rio de Janeiro: LTC, 2016.
- BNCC. (2018). **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação.
- CASTELLS, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2010.
- CUSTÓDIO DE ALMEIDA COSTA, Keila. **Impactos do Uso das Tecnologias Digitais No Ensino Remoto de Alunos do Ensino Fundamental II de Tempos de Pandemia: Uma Proposta de Protocolo para Revisão de Literatura**. 2023
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 39. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- GONZAGA, Kátia; AMOUZOU, Koffi Djima. **New Mind Academy - RJ - Brasil. UNILOGOS (USA)**, 2024.
- GUSMÃO, Anderson Silva et al. **CHALLENGES AND IMPACTS: A BIBLIOGRAPHICAL REVIEW ON THE LAG IN LEARNING CAUSED BY THE PANDEMIC**. Revista Gênero e Interdisciplinaridade, v. 5, n. 03, p. 100-116, 2024.
- IBGE. (2021). **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2012.
- KLOECKNER, Fernando Lopes et al. **Inteligência Artificial nos processos de ensino-aprendizagem no ensino superior: uma revisão narrativa**. CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES, v. 16, n. 9, p. 15533-15550, 2023
- LEMOS, André. **Mídia digital e cultura contemporânea**. São Paulo: Boitempo, 2013.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com as tecnologias**. In: Revista Tecnologias, Sociedade e Conhecimento. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2007.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas: Papirus, 2020.

NUNES, Rosemeri Coelho. **Mídias aplicadas na educação e AVEA**. 2. ed. rev. Florianópolis: IFSC, 2013.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2016.

SOUZA, Carlos Alberto de; MORALES, Ofelia Elisa Torres (orgs.). **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Coleção Mídias Contemporâneas. Vol. II. Ponta Grossa: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

SOUSA, RP., MIOTA, FMCS., and CARVALHO, ABG., orgs. **Tecnologias digitais na educação** [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2011. 276 p. ISBN 978-85-7879-124-7. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

MAFRA, Mackson Azevedo et al. **O IMPACTO DA TECNOLOGIA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: DESAFIOS E OPORTUNIDADES**. Revista Políticas Públicas & Cidades, v. 13, n. 1, p. e725-e725, 2024.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

TRAVASSOS, G., Biolchini J. (2007). **Revisões Sistemáticas Aplicadas a Engenharia de Software**. In: XXI SBES - Brazilian Symposium on Software Engineering, 2007, João Pessoa. SBES 2007 - XXI Simpósio Brasileiro de Engenharia de Software.

TREZZI, Clóvis. **A educação pós-pandemia: uma análise a partir da desigualdade educacional**. Dialogia, n. 37, p. 18268, 2021.

VALENTE, José Armando. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas: UNICAMP, 2015.