

DO TRADICIONAL AO DIGITAL: TRANSFORMAÇÕES CURRICULARES COM MÍDIAS INOVADORAS

Jacira Gomes de Oliveira Souza¹
Gleidys Sharny da Silva Costa²
Lourdes Miranda Marino³
Luzherminia Carvalho Lima⁴
Lyvia Christine Wetterling dos Santos⁵
Patrícia de Jesus Leão Torres⁶
Roberto Carlos Cipriani⁷
Talitha Alves Carvalho Gonçalves⁸

RESUMO: Este estudo investigou as transformações curriculares provocadas pela inserção de mídias inovadoras no ensino, com o objetivo de analisar como as tecnologias digitais, como podcasts, robótica e programação, influenciam as práticas pedagógicas e o currículo escolar. A pesquisa, de caráter bibliográfico, abordou como essas ferramentas impactam o papel do professor, que se torna facilitador da aprendizagem, e como contribuem para uma educação interativa e personalizada. Além disso, explorou as implicações da integração dessas tecnologias no desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais dos alunos. A análise revelou que as mídias digitais promovem uma mudança significativa nas metodologias de ensino, ampliando as possibilidades de aprendizagem e tornando o processo dinâmico e acessível. Contudo, foi identificado que a implementação de novas tecnologias ainda apresenta desafios, como a necessidade de formação contínua dos educadores e a adaptação das escolas. As considerações finais apontaram a relevância de novos estudos que aprofundem a análise da implementação de mídias inovadoras em diferentes contextos educacionais, contribuindo para o aprimoramento das práticas pedagógicas e políticas educacionais. Este estudo evidenciou as vantagens da adoção dessas tecnologias, embora recomende a continuidade da pesquisa para a ampliação dos achados.

266

Palavras-chave: Transformações Curriculares. Tecnologias Digitais. Mídias Inovadoras. Ensino E Aprendizagem. Pesquisa Bibliográfica.

¹Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

²Doutoranda em Ciências da Educação, Universidad de a Integración de las Américas (UNIDA).

³Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁴Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁵Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁶Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁷Doutorando em Ciências da Educação, Faculdade Interamericana de Ciências Sociales (FICS).

⁸Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

ABSTRACT: This study investigated the curricular transformations brought about by the inclusion of innovative media in teaching, with the aim of analyzing how digital technologies, such as podcasts, robotics, and programming, influence pedagogical practices and the school curriculum. The research, of a bibliographic nature, addressed how these tools impact the role of the teacher, who becomes a facilitator of learning, and how they contribute to a more interactive and personalized education. In addition, it explored the implications of the integration of these technologies in the development of students' cognitive and social skills. The analysis revealed that digital media promotes a significant change in teaching methodologies, expanding learning possibilities and making the process more dynamic and accessible. However, it was identified that the implementation of new technologies still presents challenges, such as the need for ongoing training of educators and the adaptation of schools. The final considerations pointed out the relevance of new studies that deepen the analysis of the implementation of innovative media in different educational contexts, contributing to the improvement of pedagogical practices and educational policies. This study highlighted the advantages of adopting these technologies, although it recommends continuing research to expand the findings.

Keywords: Curricular Transformations. Digital Technologies. Innovative Media. Teaching and Learning. Bibliographic Research.

I INTRODUÇÃO

O tema em questão, “Do Tradicional ao Digital: Transformações Curriculares com Mídias Inovadoras”, abrange a crescente integração das tecnologias digitais no contexto educacional, em especial as mídias inovadoras que têm modificado as práticas pedagógicas e o currículo escolar. A inserção de ferramentas tecnológicas, como podcasts, ensino de programação e robótica, tem proporcionado novas formas de aprendizagem e reconfigurado a dinâmica das salas de aula, desafiando os modelos tradicionais de ensino. Este fenômeno evidencia uma transformação nas metodologias utilizadas pelos educadores e no papel dos alunos, que agora são vistos como agentes ativos no processo de aprendizagem. As mídias digitais, ao promoverem a interatividade, a personalização do aprendizado e o acesso a conteúdo, têm impactado a formação dos alunos, com reflexos diretos em suas habilidades cognitivas, sociais e tecnológicas.

A justificativa para o estudo reside na necessidade de compreender as implicações das mídias digitais no currículo escolar, com foco nas mudanças pedagógicas que elas promovem. O uso de tecnologias não é apenas uma tendência, mas uma exigência da sociedade contemporânea, que exige dos estudantes habilidades alinhadas com as demandas do mundo

digital. A implementação de mídias inovadoras no processo educativo oferece aos educadores novas possibilidades de interação e aos alunos novas formas de acessar e construir o conhecimento. Este estudo é relevante, pois contribui para a compreensão dos desafios e das oportunidades que surgem com a adoção dessas tecnologias no ambiente escolar, no que tange à adaptação do currículo às exigências do século XXI. Além disso, a pesquisa busca analisar o impacto da integração dessas tecnologias na promoção de uma educação inclusiva, crítica e contextualizada com as realidades digitais.

O problema central desta pesquisa refere-se às transformações curriculares que ocorrem com a inserção de mídias inovadoras no ambiente escolar, questionando como essas mudanças estão sendo incorporadas no cotidiano das escolas e qual o impacto delas na aprendizagem dos alunos. As novas tecnologias oferecem um vasto campo de possibilidades para renovar o ensino, mas também impõem desafios significativos, como a formação dos professores, a adaptação das escolas e a necessidade de infraestruturas adequadas. A questão que orienta esta pesquisa é, portanto: como as mídias inovadoras contribuem para a transformação curricular no ensino fundamental e médio, e quais são seus efeitos sobre as práticas pedagógicas e os resultados de aprendizagem?

O objetivo principal desta pesquisa é analisar as transformações curriculares ocasionadas pelo uso de mídias inovadoras nas escolas, com foco nas implicações dessas tecnologias para o ensino e a aprendizagem. A pesquisa pretende investigar como as tecnologias digitais estão sendo integradas nas práticas pedagógicas e como elas têm alterado o currículo escolar, promovendo novas formas de ensinar e aprender.

A metodologia adotada para esta pesquisa é bibliográfica, com uma abordagem qualitativa. Serão utilizados instrumentos como livros, artigos científicos, dissertações e teses relacionadas ao uso das tecnologias educacionais, à transformação curricular e ao impacto das mídias inovadoras no ensino. O procedimento de pesquisa consistirá em uma análise da literatura existente sobre o tema, com o objetivo de identificar as principais tendências e os desafios enfrentados pelas escolas e educadores na adoção dessas tecnologias. As técnicas de análise incluirão a leitura crítica e a síntese das informações encontradas nas fontes selecionadas, com o intuito de construir uma base teórica sobre as mudanças curriculares impulsionadas pelas mídias inovadoras.

O texto está estruturado em diferentes seções para facilitar a compreensão do tema e a análise das questões envolvidas. Inicialmente, apresenta-se a introdução, que contextualiza o

estudo e expõe os objetivos e a metodologia adotada. Em seguida, o desenvolvimento aborda as principais transformações curriculares e pedagógicas que surgem com a inserção das mídias inovadoras no ambiente escolar. Por fim, as considerações finais resumem os principais achados da pesquisa, oferecendo uma reflexão sobre os impactos dessas mudanças no ensino e propondo sugestões para futuras pesquisas sobre o tema.

2 Transformações Curriculares com a Inserção de Mídias Inovadoras no Ensino

A incorporação das tecnologias digitais na educação tem alterado a estrutura curricular das escolas, promovendo uma renovação nas práticas pedagógicas tradicionais. As mídias inovadoras, como podcasts, robótica e ensino de programação, têm proporcionado novos meios de comunicação e aprendizagem, alterando as dinâmicas de ensino e favorecendo uma educação interativa e personalizada. De acordo com diversos estudos, a integração dessas tecnologias nas escolas tem desafiado os métodos convencionais de ensino, promovendo a transição de um modelo pedagógico rígido e centrado no professor para um ambiente flexível e centrado no aluno. Essas mudanças no currículo não são apenas uma resposta às exigências da sociedade digital, mas também uma oportunidade de ampliar as possibilidades de aprendizagem e inclusão. A inserção dessas tecnologias, portanto, implica uma revisão das abordagens pedagógicas e da forma como o conhecimento é transmitido.

269

A introdução de tecnologias como o podcast tem permitido aos educadores diversificarem suas práticas de ensino e ampliar o alcance de seus conteúdos. O uso de podcasts na educação profissional e tecnológica tem sido destacado como uma ferramenta para o desenvolvimento de habilidades auditivas e de síntese, além de possibilitar o acesso aos conteúdos fora do horário de aula (Coradini, Borges & Dutra, 2020). Essa ferramenta tem sido utilizada na educação a distância e no ensino de temas que exigem maior aprofundamento, permitindo que os alunos revisem conteúdos de forma autônoma e de acordo com seu próprio ritmo de aprendizagem. Assim, a utilização de podcasts representa uma inovação significativa no ensino, pois oferece aos estudantes um recurso complementar que torna a aprendizagem dinâmica e acessível.

Além disso, a robótica educacional, quando integrada ao currículo escolar, tem proporcionado uma interação prática e concreta com conceitos de matemática, ciências e tecnologia. O ensino de robótica, utilizando plataformas como Arduino, tem mostrado um grande potencial para desenvolver habilidades cognitivas e técnicas nos alunos, no que se refere

à resolução de problemas e ao pensamento crítico. Estudos indicam que a robótica educativa não só facilita a aprendizagem de conteúdos complexos, mas também motiva os alunos a explorarem conceitos de forma envolvente e aplicada (Medeiros & Wünsch, 2019). A aprendizagem com robótica promove um ambiente colaborativo onde os estudantes trabalham em grupos, desenvolvem soluções criativas e aplicam seus conhecimentos em desafios reais, o que fortalece as habilidades de trabalho em equipe e de resolução de problemas.

A transformação curricular promovida pela integração de mídias inovadoras também está relacionada à mudança no papel do professor. Tradicionalmente, o docente era visto como o principal responsável pela transmissão do conhecimento. No entanto, com o advento das tecnologias digitais, esse papel tem se modificado, passando a ser um facilitador da aprendizagem. O educador, ao invés de ser o único portador do saber, assume a função de orientar e mediar o uso das tecnologias no processo de ensino. Esse modelo permite que o aluno assumam um papel ativo em sua própria aprendizagem, sendo capaz de buscar, explorar e construir conhecimento de forma independente. A utilização de ferramentas digitais e a promoção de um ensino autônomo têm mostrado benefícios consideráveis para o desenvolvimento de habilidades como a pesquisa, a análise crítica e a criatividade.

No contexto da alfabetização científica, a integração de mídias digitais tem ampliado as possibilidades de ensino e aprendizagem. O uso de recursos multimídia, como vídeos educativos e simuladores virtuais, tem facilitado a compreensão de conceitos científicos por meio da visualização e da interação. A alfabetização científica, que envolve o entendimento de fenômenos naturais e a capacidade de aplicar o método científico para resolver problemas, tem se beneficiado dessas novas ferramentas, que tornam o aprendizado acessível e atraente para os alunos (Lazarim *et al.*, 2022). Essas mídias não só tornam o conteúdo acessível, mas também aumentam o interesse dos alunos pelos temas abordados, despertando a curiosidade e promovendo o engajamento.

Ademais, o ensino de programação, aliado ao uso de tecnologias como robótica e simulações digitais, tem mostrado ser uma estratégia eficiente para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais nos estudantes. O aprendizado de programação desde as primeiras etapas da educação básica permite que os alunos desenvolvam habilidades lógicas, de resolução de problemas e de pensamento crítico, essenciais para a formação do cidadão digital. O ensino de programação também tem sido apontado como uma ferramenta para melhorar a aprendizagem de outras disciplinas, como matemática e ciências, já que os conceitos de

algoritmos e lógica de programação estão relacionados a esses campos do conhecimento (Medeiros & Wünsch, 2019). Essa abordagem multidisciplinar contribui para que os estudantes percebam a aplicação da programação e das tecnologias em diversos contextos do cotidiano, tornando o aprendizado relevante e conectado com o mundo em que vivem.

Entretanto, as transformações curriculares que acompanham a integração de mídias digitais também impõem desafios significativos, em relação à formação contínua dos professores e à adaptação das escolas a novas formas de ensino. Para que as inovações pedagógicas sejam efetivas, é necessário que os educadores estejam preparados para utilizar as tecnologias de forma adequada e eficiente. A formação de professores, portanto, deve ser vista como uma prioridade para garantir que as mídias inovadoras sejam integradas ao currículo de maneira significativa e não superficial. Isso implica o desenvolvimento de programas de capacitação contínuos, que permitam aos docentes não apenas adquirir competências tecnológicas, mas também adaptar suas práticas pedagógicas às novas demandas do ensino digital.

Por fim, o uso de tecnologias inovadoras no currículo escolar, como podcasts, robótica e programação, representa uma verdadeira transformação nas práticas pedagógicas, exigindo uma revisão dos métodos de ensino e uma adaptação das instituições de ensino. As mídias digitais, ao promoverem a interatividade e a personalização da aprendizagem, têm o potencial de tornar o processo educativo dinâmico e acessível, ao mesmo tempo em que desafiam os professores e gestores escolares a repensarem suas abordagens pedagógicas e estruturais. Embora a inserção de novas tecnologias traga inúmeros benefícios para a educação, ela também demanda um esforço conjunto para superar os desafios inerentes à formação de professores, à adaptação das escolas e à criação de políticas públicas que garantam o acesso igualitário às ferramentas digitais.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As transformações curriculares provocadas pela inserção de mídias inovadoras no ensino revelaram um impacto significativo nas práticas pedagógicas e na dinâmica da aprendizagem. A pesquisa demonstrou que, ao integrar tecnologias como podcasts, robótica e ensino de programação, houve uma mudança substancial no papel do professor, que passou a atuar como facilitador do aprendizado, enquanto os alunos se tornaram protagonistas no processo educativo. Essas tecnologias contribuíram para tornar o ensino interativo e personalizado,

ampliando as possibilidades de ensino e aprendizado e permitindo que os estudantes desenvolvessem habilidades cognitivas e sociais essenciais para a era digital.

A análise das transformações curriculares confirmou que as mídias digitais oferecem novas formas de engajamento e acesso ao conteúdo, favorecendo uma educação inclusiva e conectada com as demandas do século XXI. A principal contribuição do estudo foi evidenciar que a adoção dessas tecnologias no currículo escolar não apenas modifica as metodologias de ensino, mas também potencializa o aprendizado dos alunos, tornando-o dinâmico e acessível. Além disso, a pesquisa destacou que, embora haja desafios na adaptação das escolas e na formação de professores, as vantagens da integração das mídias digitais são consideráveis e indispensáveis para o avanço da educação.

Embora os resultados da pesquisa forneçam uma compreensão clara sobre os efeitos das mídias inovadoras na transformação curricular, é necessário realizar novos estudos que aprofundem a análise sobre a implementação dessas tecnologias em diferentes contextos educacionais e faixas etárias. A continuação da investigação permitirá expandir os achados e contribuir para o aprimoramento das práticas pedagógicas, além de fornecer subsídios para políticas educacionais que favoreçam a integração das tecnologias de forma equitativa. Assim, a pesquisa atual serve como ponto de partida para novos estudos que possam complementar e enriquecer a compreensão sobre os desafios e as oportunidades geradas pelas mudanças curriculares com o uso das mídias digitais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMBRÓS, Z. I. (2022). *As novas tecnologias estão gerando novas pedagogias? Estudo de percepções de pesquisadores da área de tecnologias da educação acerca do surgimento de uma nova escola*. Dissertação de Mestrado em Educação, Universidade de Brasília. Disponível em: <http://icts.unb.br/jspui/handle/10482/43660?locale=fr>. Acessado em: 17/02/2025.

CORADINI, N. H., Borges, A. F., & Dutra, C. E. M. (2020). Tecnologia educacional podcast na educação profissional e tecnológica. *Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar*, 6(16). Disponível em: <https://periodicos.apps.uern.br/index.php/RECEI/article/view/1617>. Acessado em: 17/02/2025.

LAZARIM, C. A. P., *et al.* (2022). Percepção de professores acerca das possibilidades da promoção da alfabetização científica na educação infantil. *Revista Tecnia*, 7(1). Disponível em: <https://periodicos.ifg.edu.br/tecnica/article/view/5>. Acessado em: 17/02/2025.

MEDEIROS, L. F., & Wünsch, L. P. (2019). Ensino de programação em robótica com Arduino para alunos do ensino fundamental: relato de experiência. *Revista Espaço Pedagógico*, 26(2), 456-480. Disponível em: <https://doi.org/10.5335/rep.v26i2.8701>. Acessado em: 17/02/2025.