

MÍDIAS DIGITAIS E LINGUAGEM AUDIOVISUAL: CONVERGÊNCIAS NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR

*DIGITAL MEDIA AND AUDIOVISUAL LANGUAGE: CONVERGENCES IN DIGITAL
EDUCATIONAL PRACTICES IN THE SCHOOL CONTEXT*

Jorge de Sousa Santos¹

RESUMO: Este artigo traz uma reflexão acerca das mídias digitais e linguagem audiovisual. Tem por objetivo central a discussão sobre as convergências nas práticas educativas digitais no contexto escolar. Apresenta como elemento substancial para esta produção, as possibilidades de uso de mídias digitais ou linguagem audiovisual na produção de material didático: aplicabilidade no contexto educacional atual, ponderando acerca dos tipos de mídias digitais que estão sendo utilizadas na atualidade. Essa pesquisa classifica-se como bibliográfica, uma revisão de literatura, de caráter qualitativo e enquadra-se na categoria explicativa. Para colaborar com esta construção, este artigo aponta, ainda, algumas contribuições relevantes sobre a temática de diferentes autores que surgiram no decorrer da realização da pesquisa. Apresenta, ainda, o papel dos professores frente ao processo educativo no século XXI e dos arranjos contemporâneos para assegurar a integração ao currículo das novas tecnologias digitais na educação. E, conclui-se que, a materialização das ações se manifesta considerando as necessidades históricas, sociais e cognitivas dos alunos nos espaços de aprendizagem físicos ou virtuais.

Palavras-chave: Mídias Digitais. Linguagem Audiovisual. Práticas Educativas Digitais.

ABSTRACT: This article presents a reflection on digital media and audiovisual language. Its central objective is to discuss the convergences in digital educational practices within the school context. It highlights the substantial role of using digital media or audiovisual language in the creation of educational materials, considering their applicability in the current educational context and reflecting on the types of digital media currently in use. This research is classified as bibliographical, a qualitative literature review falling into the explanatory category. To contribute to this discussion, this article also points out some relevant contributions on the subject from different authors that emerged during the course of the research. It further explores the role of teachers in the educational process of the 21st century and contemporary arrangements to ensure the integration of new digital technologies into the curriculum. In conclusion, it is asserted that the realization of these actions should take into account the historical, social, and cognitive needs of students in both physical and virtual learning spaces.

Keywords: Digital Media. Audiovisual Language. Digital Educational Practices.

¹ Licenciado em Pedagogia (UEG). Especialista em Currículo e Prática Docente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (UFPI), e em Linguagem, Suas Tecnologias e o Mundo do Trabalho (UFPI). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. e-mail.: jorge.pedagogo@outlook.com






















INTRODUÇÃO

O objetivo central da pesquisa é fazer uma reflexão sobre as mídias digitais e a linguagem audiovisual frente às tendências educacionais na contemporaneidade, especificamente no que se refere às convergências e práticas educativas digitais no contexto escolar. Ademais, refletir sobre as possibilidades de uso de mídias digitais ou linguagem audiovisual na produção de material didático e o uso e aplicabilidade no contexto educacional atual, ponderando acerca dos tipos de mídias digitais que estão sendo utilizadas na atualidade. Sob essa perspectiva, o trabalho advém de estudos que têm discutido acerca da inserção das tecnologias digitais nos ambientes de aprendizagem e cotidiano de alunos nativos digitais.

Essa pesquisa classifica-se como bibliográfica, uma revisão de literatura. Segundo Gil (2010) a revisão de literatura está inserida no contexto de base em elementos conceituais já publicados, nesse sentido, o referencial teórico foi desenvolvido tendo como base livros, artigos científicos, leis, e outras produções acadêmicas e científicas.

O presente estudo tem caráter qualitativo, conforme Silva e Menezes (2005) a pesquisa qualitativa é a que estabelece relação entre os fatores objetivos e subjetivos que não podem ser expressos de forma quantitativa. Richardson (2008) salienta essa forma de pesquisa como aquela que não se pode medir em níveis numéricos, há subjetividades e nuances que não são quantificáveis por si só.

Os métodos utilizados indicaram os levantamentos bibliográficos documentais e as considerações finais em que podem ser apontados possíveis debates para a compreensão das questões levantadas.

Essa pesquisa se enquadra na categoria explicativa que, de acordo com Gil (2010), se baseia na identificação de causas e fatores que causam o tema a ser trabalhado. A pesquisa foi realizada durante a segunda quinzena do mês de agosto e primeira quinzena de setembro de 2023, na qual se buscou livros, artigos, revistas, sites científicos e periódicos com as seguintes palavras-chave: Mídias Digitais. Linguagem Audiovisual. Práticas Educativas Digitais.

Diante do exposto, o presente estudo destaca, enquanto fundamentação teórica uma síntese a respeito da cultura digital e de educação na contemporaneidade a partir de contribuições sobre a temática sob a ótica de autores como: Libâneo (1992); Gardner (1995); Perrenoud (1998); Barros (2000); Prensky (2001; 2012); Siemens (2004); Gee (2005); Moran (2007a; 2007b; 2015); Bruner (2008); Papert (2008); Tardif (2012); Alves (2014); Mayer (2014) e BNCC (2018).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

As considerações finais apontam que, na contemporaneidade, as mídias digitais têm desempenhado um papel fundamental na transformação da educação. Elas proporcionam acesso a recursos educacionais diversos, permitem a personalização do aprendizado e incentivam a colaboração entre estudantes. No entanto, é essencial lembrar que a eficácia das mídias digitais na educação depende da integração cuidadosa com abordagens pedagógicas sólidas e da garantia de equidade no acesso. Portanto, as mídias digitais são ferramentas poderosas, mas devem ser utilizadas de forma criteriosa e consciente para promover um ensino de qualidade na era digital.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 POR QUE E PARA QUE UTILIZAR MÍDIAS DIGITAIS PARA O ENSINO?

A utilização de mídias digitais no ensino tornou-se uma prática cada vez mais comum e relevante na contemporaneidade. Há inúmeras razões e propósitos que justificam o uso dessas tecnologias no ambiente escolar. A princípio, as mídias digitais têm o poder de aumentar significativamente o engajamento dos alunos nas aulas.

Em seu livro *'Multimedia Learning'*, Mayer (2014, p. 5) define a instrução multimídia como a apresentação de material utilizando tanto palavras quanto imagens, com a intenção de promover a aprendizagem. Assim, a combinação de elementos audiovisuais pode melhorar a compreensão e retenção do conteúdo. O uso de recursos digitais como estratégias pedagógicas proporciona um ambiente de aprendizado mais envolvente e eficaz.

Além disso, as mídias digitais permitem a adaptação do ensino às necessidades individuais dos alunos. Gardner (1995), autor da teoria das inteligências múltiplas, argumenta que diferentes estudantes têm diferentes estilos de aprendizado, e as mídias digitais podem oferecer recursos variados para atender a esses estilos. Isso promove uma aprendizagem mais personalizada e eficiente. Ressaltando a teoria das múltiplas inteligências como um mecanismo que favorece este processo, Gardner (1995) afirma que:



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

O maior desafio é conhecer cada criança como ela realmente é, saber o que ela é capaz de fazer e centrar a educação nas capacidades, forças e interesses dessa criança. O professor é um antropólogo, que observa a criança cuidadosamente, e um orientador, que ajuda a criança a atingir os objetivos que a escola, o distrito ou a nação estabeleceu (Gardner, 1995, p. 21).

Outra razão fundamental para a utilização de mídias digitais no ensino é o acesso à informação e recursos globais. A Internet e as mídias digitais proporcionam acesso a uma vasta quantidade de informações e recursos educacionais de todo o mundo. Conforme Prensky (2001, p. 1) em seu livro: *'Digital Natives, Digital Immigrants'* argumenta que os alunos hoje são todos "falantes nativos" da linguagem digital de computadores, *videogames* e da *internet*. O que expande e potencializa suas oportunidades de aprendizado.

A facilidade de comunicação e colaboração é outra vantagem das mídias digitais. Siemens (2004), criador da teoria da aprendizagem conectivista, característica da era da informação, traz sua contribuição ao discutir sobre as possibilidades de aplicação no campo educacional.

REEDUC
REVISTA DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO

O Conectivismo apresenta um modelo de aprendizagem que reconhece as mudanças tectônicas na sociedade, onde a aprendizagem não é mais uma atividade interna e individual. O modo como a pessoa trabalha e funciona são alterados quando se utilizam novas ferramentas. O campo da educação tem sido lento em reconhecer, tanto o impacto das novas ferramentas de aprendizagem como as mudanças ambientais na qual tem significado aprender. O Conectivismo fornece uma percepção das habilidades e tarefas de aprendizagem necessárias para os aprendizes florescerem na era digital (Siemens, 2004, p. 8).

Corroborando com Siemens (2004), a BNCC (2018) versa sobre as competências gerais da educação básica, traz em sua competência de número 5 as habilidades que os estudantes de hoje em dia devem evidenciar com a compreensão, uso e criação de TDICs nas diversas práticas sociais. Em sua redação diz:



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

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).

Motivação é um fator importante na aprendizagem, e as mídias digitais podem desempenhar um papel significativo nesse aspecto. De acordo com Barros (2000), “motivar a aprendizagem é relacionar o trabalho escolar aos desejos e necessidades do aluno. É apresentar “incentivos” que despertem, na criança, certos motivos que a levarão a estudar” (Barros, 2000, p. 113).

Diversificar os recursos de ensino com mídias digitais, como vídeos, simulações e jogos educacionais, pode tornar as aulas mais interessantes e motivadoras. Para Alves (2014, p. 26) “a gamificação utiliza elementos e dinâmicas dos jogos, como níveis, progressões e pontuações, de forma lúdica, em ambientes analógicos ou virtuais de aprendizagem”. Prensky (2012) lembra que a eficácia da aprendizagem baseada em jogos digitais decorre da sua consonância com o estilo de aprendizado dos estudantes contemporâneos e futuros, de sua capacidade motivacional, graças à sua natureza lúdica, e de sua notável versatilidade, uma vez que pode ser adaptada a praticamente todas as disciplinas e habilidades a serem adquiridas, desde que seja empregada de maneira apropriada.

Além disso, o uso de mídias digitais prepara os alunos para o mundo digital em constante evolução em que vivemos. Prensky (2012) argumenta que é fundamental que os alunos desenvolvam habilidades digitais para terem sucesso na sociedade atual, tornando-se cidadãos competentes em um ambiente tecnológico.

Avaliação e *feedback* também são aprimorados com o uso de mídias digitais. De acordo com Perrenoud (1998, n.p), é “formativa toda avaliação que auxilia o aluno a aprender e a se desenvolver, ou seja, que colabora para a regulação das aprendizagens e do desenvolvimento no sentido de um projeto educativo”. Conforme Moran (2007a, p. 89) “as tecnologias caminham para a convergência, a integração, a mobilidade e a multifuncionalidade”. Acerca disso, a tecnologia pode ser usada para monitorar o progresso dos alunos e fornecer orientações personalizadas, tornando a avaliação formativa mais eficiente e eficaz.

Por fim, a incorporação estratégica de mídias digitais no ambiente escolar pode economizar tempo e recursos. Os educadores podem compartilhar materiais *online*, reduzindo

a necessidade de impressões e distribuição física, tornando o processo educacional mais eficiente e sustentável.

Ante o exposto, a utilização de mídias digitais no ensino proporciona uma série de benefícios, incluindo o aumento do engajamento dos alunos, a personalização da aprendizagem, o acesso a recursos globais, a promoção da comunicação e colaboração, a motivação dos alunos, a preparação para o mundo digital, o aprimoramento da avaliação e a economia de tempo e recursos. Portanto, integrar efetivamente mídias digitais no ambiente escolar é essencial para promover uma educação mais eficaz e relevante nos dias de hoje.

1.2 QUAIS TIPOS DE MÍDIAS DIGITAIS ESTÃO SENDO UTILIZADAS NA ATUALIDADE? HÁ DIFERENÇAS PARA DIFERENTES ÁREAS DO SABER?

Na atualidade, uma variedade de mídias digitais está sendo amplamente utilizada no contexto educacional, e essas escolhas muitas vezes variam de acordo com as diferentes áreas de estudo. Essa diversidade de mídias digitais reflete a adaptação contínua da tecnologia para atender às necessidades específicas de ensino e aprendizagem.

De acordo com Moran (2007b):

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que as mídias na educação representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes (Moran, 2007b, p.3).

Na educação contemporânea, uma variedade de mídias digitais desempenha um papel crucial no processo de aprendizado. Essas mídias incluem vídeos educativos, aplicativos e jogos educativos, plataformas de ensino *online*, realidade virtual e aumentada, redes sociais educacionais, *podcasts* e *webinars*, *e-books* dentre outros.

Os vídeos educativos, disponíveis em plataformas como o *YouTube* e *Khan Academy*, oferecem uma vasta coleção de recursos que permitem que os alunos aprendam no seu próprio ritmo. Aplicativos móveis e jogos educativos tornam o aprendizado mais envolvente e divertido, ao mesmo tempo em que reforçam conceitos importantes. Plataformas de ensino *online*, como *Moodle*, *Blackboard*, possibilitam o acesso a cursos completos e módulos de aprendizado remotamente.



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Além disso, a realidade virtual e aumentada proporcionam experiências imersivas, especialmente valiosas em campos como ciência e história. Redes sociais educacionais, como grupos no *Facebook* e comunidades no *LinkedIn*, promovem discussões, compartilhamento de recursos e colaboração entre alunos e professores. *Podcasts* e *webinars* oferecem uma maneira flexível de acessar conteúdo educativo em qualquer lugar e momento. Por fim, *e-books* e livros digitais disponíveis em plataformas como *Kindle* e *iBooks* facilitam o acesso a materiais de leitura de forma dinâmica, acessível e relevante.

A combinação desses diversos tipos de mídias digitais oferece oportunidades sem precedentes para personalizar a educação, tornando-a mais acessível, envolvente e adaptada às necessidades individuais dos alunos.

Com isso, a escolha de mídias digitais no ensino contemporâneo é diversificada e adaptada às necessidades específicas de cada área de estudo. Estudiosos enfatizam a eficácia de diferentes tipos de mídias digitais na promoção da aprendizagem, enfatizando a importância de selecionar as ferramentas mais apropriadas para cada contexto educacional.

1.3 POSSIBILIDADES DE USO DE MÍDIAS DIGITAIS OU LINGUAGEM AUDIOVISUAL NA PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO: APLICABILIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL ATUAL

Ao desenvolver materiais didáticos ou planejar uma aula, é essencial considerar a escolha adequada de mídias digitais ou linguagens visuais, levando em conta diversos fatores, como: conteúdo, objetivos de aprendizagem e público-alvo. Diferentes tipos de mídias digitais podem ser aplicados de acordo com a natureza da disciplina e os princípios pedagógicos.

Vídeos educacionais são uma ferramenta poderosa que pode ser aplicada em diversas áreas. Infográficos e gráficos interativos, por outro lado, são ideais para representar visualmente dados e processos. Essas mídias são consistentes com a ideia de Jerome Bruner sobre a aprendizagem por descoberta, que enfatiza a importância da visualização na compreensão de informações. De acordo com Bruner (2008), “Aprender por meio de descobertas traz alguns benefícios como a elevação do potencial intelectual; a passagem de recompensas extrínsecas para intrínsecas; o aprendizado da heurística do descobrimento e o auxílio da conservação da memória” (Bruner, 2008, p. 89).

Simulações e ambientes virtuais proporcionam experiências práticas aos alunos, permitindo que eles experimentem fenômenos e processos. Papert (2008) defendem a ideia de que a aprendizagem é mais eficaz quando os alunos podem "construir" seu conhecimento



através da interação ativa com o ambiente. Nas falas de Papert (2008), “[...] ensinar de forma a produzir a maior aprendizagem a partir do mínimo de ensino, enquanto se deixa todo o resto inalterado” (Papert, 2008, p. 134). De acordo com o construcionismo de Papert (2008), o aluno é um ser ativo, aprende fazendo e o professor um mediador deste processo.



Jogos educativos são ferramentas envolventes que promovem a resolução de problemas e a aprendizagem prática. James Paul Gee destaca como os jogos podem facilitar a aprendizagem profunda e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Gee (2005, p. 34) defende que “os bons videogames incorporam bons princípios de aprendizagem”. A partir desta constatação, Gee (2005) ressalta que jogos promovem a motivação, estimula e instiga a aprendizagem, e que os espaços escolares deveriam apropriar-se destes princípios com vistas a melhorias nos processos educativos a fim de promover o interesse dos alunos.



Realidade virtual e aumentada oferecem experiências imersivas e práticas em disciplinas como medicina, arquitetura e geografia. Essas tecnologias estão alinhadas com a ideia de que a aprendizagem ocorre melhor quando os alunos estão imersos no contexto do assunto. A combinação estratégica de diferentes tipos de mídia digital pode enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, proporcionando uma educação mais significativa e envolvente.



Ao se planejar uma aula, a escolha entre essas mídias digitais deve-se ponderar o contexto específico da disciplina e dos objetivos de aprendizagem. Além disso, é importante considerar a acessibilidade e a proficiência tecnológica dos alunos, bem como os recursos disponíveis. De acordo com Libâneo (1992):



A ação de planejar, portanto, não se reduz ao simples preenchimento de formulários para controle administrativo; é antes, a atividade consciente de previsão das ações docentes, fundamentadas em opções político-pedagógico, tendo como referência permanente as situações didáticas concretas, isto é, a problemática social, econômica, política e cultural que envolve a escola, os professores, os alunos, os pais, a comunidade, que interagem no processo de ensino (Libâneo, 1992, p. 222).



Para Libâneo (1992) o planejamento escolar é uma racionalização das ações docentes associadas às problemática do contexto social.

1.4 MÍDIAS DIGITAIS NA ELABORAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO: RELATO EXPERIENCIAL

Tardif (2012) traz um ideário de quais atributos um professor deve evidenciar em sua identidade profissional, segundo o autor, para além de conhecimentos de informação, curriculares, disciplinares, pedagógicos, hermenêuticos, crítico-contextual, o professor ideal deve desenvolver um saber prático baseado em sua experiência cotidiana com os alunos.

De forma a exemplificar, eu trarei um relato pessoal, de uma prática desenvolvida com meus alunos dos anos iniciais (- alunos que ainda estão em processo de alfabetização), onde unimos as potencialidades de cada um para a concretização de uma atividade colaborativa com a combinação de diferentes mídias e formatos. Trata-se de uma narração e releitura de um poema/história da autora Sylvia Ortho, chamado: “Se As Coisas Fossem Mães” (2012).

Título da atividade: "Homenagem ao Dia das Mães"

Objetivo: O principal objetivo da atividade foi introduzir os alunos aos diferentes tipos de mídias e formatos de maneira envolvente e interativa, estimulando a criatividade, a capacidade de comunicação e a compreensão do mundo ao seu redor.

Passos da atividade: Introdução às Mídias: Começamos a atividade com uma conversa sobre o que são mídias e como elas nos ajudam a compartilhar informações e contar histórias. (- Apresentei exemplos de diferentes tipos de mídias, como texto, imagem, áudio e vídeo).

Exploração de Texto: Para a primeira parte da atividade, os alunos foram convidados a escrever pequenas histórias e poemas. Eles também leram livros e revistas infantis, aprendendo sobre a importância da escrita e da leitura como formas de mídia.

Fotografia e Desenho: Após a seleção da obra que iríamos trabalhar, introduzi a fotografia e o desenho como formas de mídia visual. Os alunos tiraram fotos com câmeras de smartphones simples e criaram desenhos relacionados à temática que iríamos trabalhar. Isso permitiu que eles explorassem a expressão visual e a composição de imagens.

Áudio: Nesta etapa do processo, os alunos gravaram pequenos áudios, com narração da história lida em voz alta.

Vídeo e Animação: Para a parte final da atividade, os alunos aprenderam o básico de edição de vídeo. Eles usaram seus desenhos, fotos e áudios para criar um pequeno vídeo para homenagem do Dia das Mães. Isso envolveu colaboração e criatividade em equipe.

