

# MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: TRILHANDO CAMINHOS PARA UMA APRENDIZAGEM INOVADORA

Jéssica Marinho Medeiros<sup>1</sup>

Camila Sabino de Araujo<sup>2</sup>

Claudio Giovane Prando Milli<sup>3</sup>

Patrícia Alves Ferreira<sup>4</sup>

Rosimar Rodrigues Souza<sup>5</sup>

**Resumo:** O presente trabalho trata sobre as Mídias digitais e as Linguagens visuais, exemplificando de forma prática seu uso no ambiente escolar, apresentando os seguintes objetivos: definir o que são mídias digitais e compartilhar diferentes experiências com o uso das mídias digitais e da linguagem visual em sala de aula. Para fundamentação deste artigo foi utilizado a metodologia qualitativa com fundamentação estritamente teórica, mais conhecida como pesquisa bibliográfica, elaborando este trabalho a partir da análise de livros e artigos já publicados

- 1 Graduação em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Graduanda em Letras-Português pela Faculdade Prominas de Montes Claros (PROMINAS); Especialização em Psicopedagogia pela Universidade Tiradentes (UNIT); Especialização em Neuroeducação pela Faculdade Descomplica (DESCOMPLICA); MBA em Gestão Escolar pelo Centro Universitário União das Américas Descomplica (UNIAMÉRICA); Pós-graduanda em Tecnologias Assistivas e Comunicação Assertiva pela Faculdade Única de Ipatinga (FUNIP); Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: jessica\_marinho20@hotmail.com
- 2 Bacharel em Fisioterapia; Licenciatura em Biologia (UNIFRAN), em Pedagogia e em Artes Visuais (UNIMES); Especialização em Fisiologia do Exercício (USP), em Filosofia (UNIFESP) e em Arte-Educação; Mestre em Tecnologias Emergentes na Educação pela Miami University of Science and Technology (Must University). E-mail: camissabino@gmail.com
- 3 Graduado em Geografia pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES); Especialista em Planejamento e Conservação Ambiental pela ESFA; Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: prandogiovane@yahoo.com.br
- 4 Graduada em Pedagogia e em Biologia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA); Especializações: Psicopedagogia Institucional pelo Instituto Superior de Teologia Aplicada (INTA), Biologia pela Faculdade da Aldeia de Carapicuíba, Coordenação Pedagógica pela Universidade Federal do Ceará e Gestão e Coordenação Educacional pelo Instituto de Ciências Sociais Humanas. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação. E-mail: patriciaalvesferreira25@gmail.com
- 5 Graduada em Biologia pela Universidade de Cuiabá (UNIC) e Química pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Especializada em Proposta Pedagógica para Educação pela Faculdade do Sul de Mato Grosso (FACSUL). Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University (MUST). E-mail: rosimarbiologia@gmail.com



sobre o tema. O desenvolvimento deste artigo terá como título “Mídias digitais e Linguagem visual” sendo subdividido em três subtemas, o primeiro trará a definição das mídias digitais, o segundo apresentará formas de uso das mídias digitais e das linguagens visuais em sala de aula e o terceiro apresentará exemplos práticos dessas mídias, já utilizados ou vivenciados pela autora desse artigo, que poderão ser aplicados pelos leitores que também são educadores. Concluindo, portanto, que todo trabalho educativo com o uso das mídias digitais e linguagens visuais, deverá ser planejado para que alcance o aprendizado.

**Palavras-chave:** Mídias. Digitais. Tecnologias. Escola.

**Abstract:** This work deals with digital media and visual languages, exemplifying in a practical way their use in the school environment, presenting the following objectives: defining what digital media are and sharing different experiences with the use of digital media and visual language in the classroom. of class. To support this article, qualitative methodology was used with a strictly theoretical basis, better known as bibliographical research, developing this work based on the analysis of books and articles already published on the topic. The development of this article will be titled “Digital media and visual language” and will be subdivided into three subtopics, the first will define digital media, the second will present ways of using digital media and visual languages in the classroom and the third will present practical examples of these media, already used or experienced by the author of this article, which can be applied by readers who are also educators. Concluding, therefore, that all educational work using digital media and visual languages must be planned to achieve learning.

**Keywords:** Media. Digital. Technologies. School

## Introdução

A inserção das tecnologias no ambiente escolar foram fundamentais para a atualização de práticas educativas que se encontravam obsoletas. Desde a globalização dos aparelhos tecnológicos, mesmo sem o acesso a internet e as mídias digitais, sua presença no espaço educativo funcionou como estímulo ao estudante.

Com a internet e as mídias digitais fazendo parte do dia a dia da sociedade, tornou-se necessária a atualização do fazer pedagógico, complementando na prática as teorias educacionais no intuito de chamar

a atenção das novas gerações. Afinal, qual educador nunca presenciou os educandos comemorando que “não haveria aula” e sim assistiriam ao vídeo? Ou até mesmo agradecendo que a aula seria com liberação da internet na sala dos computadores.

Apresentar os conteúdos através ou com o uso das mídias digitais, apresentando uma linguagem visual para aquilo que deseja ensinar, traz o aluno para a aula. Dessa forma, o presente artigo, buscou atender aos seguintes objetivos: definir o que são mídias digitais e compartilhar diferentes experiências com o uso das mídias digitais e da linguagem visual em sala de aula.

Para fundamentação deste artigo foi utilizado a metodologia qualitativa com fundamentação estritamente teórica, mais conhecida como pesquisa bibliográfica, elaborando este trabalho a partir da análise de livros e artigos já publicados sobre o tema. Entendendo o que Marconi (2022) traz, que a finalidade da pesquisa bibliográfica é colocar o pesquisador em contato direto com o que foi escrito sobre determinado assunto. Assim, embasamos toda e qualquer pesquisa a partir do diálogo já existente e dos novos “problemas” que surgirão a partir do desenvolvimento de novos diálogos.

O presente trabalho será apresentado da seguinte forma: o desenvolvimento terá como título “Mídias digitais e Linguagem visual” sendo subdividido em três subtemas, o primeiro trará a definição das mídias digitais, o segundo apresentará formas de uso das mídias digitais e das linguagens visuais em sala de aula e o terceiro apresentará exemplos práticos dessas mídias, já utilizados ou vivenciados pela autora desse artigo, que poderão ser aplicados pelos leitores que também são educadores.

## **Mídias digitais e linguagem visual**

### *Definindo mídias digitais*

Mídias digitais se referem a qualquer tipo de conteúdo ou informação que é criado, armazenado, transmitido e distribuído em formato digital. As mídias digitais podem abranger uma ampla variedade de formatos, incluindo texto, imagens, áudio, vídeo e outros tipos de dados eletrônicos. São alguns exemplos de mídias digitais: Texto digital; Vídeo digital; Imagem digital; Áudio digital; Animações e gráficos digitais;

Mídias sociais; Realidade virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA); Aplicações de Software e E-books.

As mídias digitais são uma parte fundamental da nossa vida cotidiana e têm tido um impacto profundo em como consumimos informações, entretenimento e comunicação. Elas também desempenham um papel importante em áreas como marketing digital, educação online, arte digital e entretenimento. A crescente digitalização da sociedade tem ampliado a importância das mídias digitais em todas as esferas da vida moderna.

### *Uso das mídias digitais e da linguagem visual em sala de aula*

O uso das mídias digitais pelos professores tem se mostrado cada vez mais relevante e importante na atualidade. Existem diversas razões para a importância do uso das mídias digitais pelos professores:

- **Acesso fácil à informação:** As mídias digitais permitem que os professores tenham acesso a uma fonte virtual infinita de informações atualizadas e relevantes. Isso significa que os professores podem buscar materiais complementares, pesquisas, artigos e vídeos para enriquecer suas aulas e atualizar seus conhecimentos.
- **Interatividade:** As mídias digitais permitem que os professores proporcionem uma experiência mais interativa e engajadora aos alunos. Através de atividades digitais, jogos, quizzes e recursos interativos, os alunos se sentem mais motivados a participar e aprender.
- **Variedade de recursos:** As mídias digitais oferecem uma variedade de recursos multimídia, como vídeos, áudios, imagens e animações, que podem ser utilizados para tornar as explicações mais claras e visualmente atrativas. Isso ajuda a facilitar a compreensão dos alunos e a tornar as aulas mais dinâmicas.
- **Aprendizagem personalizada:** Com o apoio das mídias digitais, os professores podem adaptar o ensino para atender as diferentes necessidades e estilos de aprendizagem dos alunos. Através de softwares educacionais, plataformas online e aplicativos, é possível criar materiais e atividades que se adequem às habilidades e ritmos de cada aluno.
- **Colaboração e comunicação:** As mídias digitais possibilitam a colaboração e a comunicação entre os alunos, bem como entre os

professores e os alunos. Ferramentas como fóruns de discussão, blogs e redes sociais permitem que os alunos compartilhem ideias, debatam temas, trabalhem em projetos em grupo e se comuniquem com seus professores de forma rápida e eficiente.

- Preparação para o mundo digital: As mídias digitais são uma realidade no mundo atual, e é importante que os alunos estejam preparados para utilizá-las de forma consciente e crítica. O uso das mídias digitais pelos professores contribui para que os alunos desenvolvam habilidades digitais, como busca por informações online, análise crítica de conteúdo e uso ético e responsável das tecnologias.

De acordo com Moran (2007), “a utilização das mídias digitais na educação possibilita a ampliação dos espaços de aprendizagem, promovendo a interação, a colaboração, a criatividade e o acesso a diferentes fontes de informação e conhecimento.”

Existem várias razões pelas quais é vantajoso utilizar mídias digitais para o ensino: acesso facilitado ao conhecimento; engajamento dos alunos; individualização do ensino, atendendo as necessidades de cada educando; promoção do trabalho em equipe; além do acompanhamento processual do ensino.

Com o uso de mídias digitais, os alunos têm acesso a uma vasta quantidade de informações e recursos educacionais de forma rápida e fácil. Isso permite que eles ampliem seus conhecimentos e explorem diferentes áreas de estudo, entendendo que as mídias digitais, como vídeos, jogos interativos e animações, são mais atrativas e interessantes para os alunos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente. Isso pode aumentar o interesse e a motivação dos alunos, resultando em uma melhor assimilação do conteúdo.

As mídias digitais permitem a personalização do ensino, adaptando-o às necessidades específicas de cada aluno. Isso pode ser feito por meio de exercícios interativos, jogos educacionais e programas de aprendizado adaptativo, que identificam as dificuldades de cada aluno e oferecem atividades direcionadas para superá-las. Também permitem que os alunos interajam entre si e com os professores por meio de fóruns de discussão, grupos de trabalho online e plataformas de compartilhamento de arquivos. Isso incentiva a colaboração e a troca de ideias, estimulando a aprendizagem colaborativa.

Através das mídias é possível realizar um acompanhamento

mais detalhado do desempenho dos alunos, avaliando seu progresso e identificando áreas que precisam de reforço. Isso facilita a intervenção do professor para fornecer suporte adicional e personalizado.

Em Resumo::, o uso de mídias digitais no ensino proporciona o acesso facilitado ao conhecimento, maior engajamento dos alunos, personalização da aprendizagem, estímulo à colaboração e interação, além de permitir um acompanhamento e avaliação mais detalhados do desempenho dos alunos. Tudo isso contribui para tornar o processo de ensino mais eficaz e envolvente.

### *Exemplificando as mídias digitais e seu papel na educação*

Atualmente, há uma variedade de tipos de mídias digitais sendo utilizadas pelas escolas, incluindo as redes sociais, como Facebook, Instagram e Twitter, os sites e blogs, o YouTube, Podcasts, aplicativos de jogos e as Realidades Aumentadas (RA) e Realidades Virtuais (RV), disponíveis em muitas escolas particulares, porém ainda distantes da realidade das escolas públicas brasileiras.

Mesmo antes do grande avanço alcançado pelas tecnologias nos últimos anos, Freire (1968) defendia a utilização das tecnologias da educação a tecnologia como uma das “grandes expressões da criatividade humana”, sendo uma expressão natural do processo criador dos seres humanos. A tecnologia, para Freire (1968) “não é obra de demônios, mas da humanidade: as tecnologias fazem parte do desenvolvimento natural de todo e qualquer ser humano.”

A postura freiriana defende em suas teorias que os computadores (e as tecnologias, de modo geral), em lugar de reduzir, poderiam expandir a capacidade crítica e criativa dos(as) estudantes.

Para elaborar um material de uma disciplina ou desenvolver uma aula hoje, o educador poderá considerar utilizar diversos tipos de mídia digital ou linguagem visual, dependendo do objetivo da aula e dos recursos disponíveis. Trabalhar com mídias digitais e linguagem visual junto aos estudantes pode ser uma experiência muito enriquecedora e eficaz para promover o aprendizado e a criatividade. Aqui estão algumas ideias e dicas, com ações já utilizadas pela autora deste artigo ou vivenciadas por ela enquanto estudante, para que você, leitor/educador também possa inovar em suas aulas com novas ideias de atividades dentro desse contexto:

Edição de Vídeo e Animação: Incentive os estudantes a criar vídeos

curtos ou animações para explicar conceitos complexos. Eles podem usar ferramentas como Adobe Premiere Pro, After Effects, ou até mesmo aplicativos gratuitos como iMovie e Blender.

**Apresentações Visuais:** Em vez de apresentações em slides monótonos, incentive os alunos a criar apresentações visuais dinâmicas. Ferramentas como Prezi ou mesmo o PowerPoint permitem adicionar elementos visuais e interativos.

- **Fotografia Digital:** Introduza os estudantes à fotografia digital. Eles podem aprender sobre composição, iluminação e edição de fotos. Peça-lhes para criar projetos fotográficos com temas específicos.
- **Arte Digital:** Explore programas de desenho digital como o Adobe Illustrator ou ferramentas gratuitas como o GIMP ou o Inkscape. Isso permite que os alunos desenvolvam suas habilidades artísticas e criem ilustrações digitais.
- **Realidade Virtual (VR) e Realidade Aumentada (AR):** Se possível, dê aos alunos a oportunidade de criar conteúdo em VR ou AR. Isso pode ser usado para projetos de história, turismo virtual ou até mesmo simulações educacionais.
- **Criação de Sites e Blogs:** Incentive os alunos a criar seus próprios sites ou blogs. Eles podem usar plataformas como WordPress, Wix ou até mesmo aprender a programar em HTML/CSS para criar seus próprios sites personalizados.
- **Mídias Sociais:** Explique a importância das mídias sociais na comunicação moderna. Os alunos podem criar e gerenciar contas fictícias para entender melhor como funcionam as estratégias de marketing digital.
- **Storyboarding e Narrativa Visual:** Ensine os conceitos de storyboard e narrativa visual para ajudar os alunos a planejar e contar histórias de maneira eficaz, seja em vídeo, quadrinhos ou animação.
- **Desafios Criativos:** Crie desafios criativos que incentivem os alunos a experimentar e explorar novas mídias e técnicas visuais. Por exemplo, você pode propor um projeto onde eles devem criar um pôster digital sobre um tópico específico usando apenas fotografias e tipografia.

Enquanto educador, lembre-se de que é importante adaptar essas atividades ao nível de habilidade e interesse dos estudantes, dependendo da turma em que atua. Além disso, promova a colaboração

e o compartilhamento de ideias entre os educandos para que eles possam aprender uns com os outros e desenvolver habilidades sociais importantes.

Essas são apenas algumas opções entre diversas possibilidades existentes no campo das mídias digitais e linguagens visuais. Cada uma delas possui vantagens e desvantagens, e a escolha dependerá do objetivo da aula, das preferências do público-alvo e dos recursos disponíveis.

Pensando na atuação atual da autora, como professora da rede municipal de educação infantil, uma experiência com uso de mídias digitais em sala é a utilização de tablets ou laptops com jogos educativos para auxiliar no aprendizado das crianças. Por exemplo, uma atividade pode envolver a utilização de um aplicativo que ensina as letras do alfabeto de forma interativa e lúdica. As crianças podem jogar um “caça às letras”, onde elas precisam encontrar e tocar nas letras corretas em uma tela sensível ao toque. Esse tipo de atividade ajuda no desenvolvimento da alfabetização, ao mesmo tempo em que desperta o interesse e o entusiasmo dos alunos pela aprendizagem.

## **Considerações finais**

Para ser professor, assim como em qualquer profissão, há a necessidade de uma atualização constante das suas práticas. O ato de educar vem tornando-se cada vez mais amplo e para que o educador acompanhe as gerações de alunos vindouras, precisará estar sempre acompanhando as mudanças tecnológicas.

Todo o exposto neste artigo, aponta para uma concepção de tecnologia que não deve ser vista de forma descuidada, sem criticidade, tampouco empregada para fins educacionais sem uma devida preparação. Sem planejar, o educador não conseguirá atingir os objetivos de aprendizagens da aula, utilizando as mídias digitais sem ação pedagógica.

Em Resumo::, uso das mídias digitais pelos professores traz diversas vantagens, como acesso facilitado à informação, maior interatividade, variedade de recursos, aprendizagem personalizada, colaboração e comunicação, e preparação para o mundo digital. Portanto, é de extrema importância que os professores se atualizem e incorporem essas ferramentas em suas práticas educativas.



## Referências

Costa, Alan Ricardo; Beviláqua, André Firpo; Fialho, Vanessa Ribas. (2020). A Atualidade do pensamento de Paulo Freire sobre as Tecnologias: Letramentos digitais e críticos, Olhar de Professor (vol. 3). Disponível em 2020 de <https://revistas.uepg.br/index.php/olhardeprofessor/article/view/16603/209209215810#toc> Acessado em 21 de setembro de 2023.

FREIRE, Paulo. (1968). Ação cultural para a liberdade e outros escritos. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Marconi, M. A. e Lakatos, E. M. (2022). Metodologia do Trabalho Científico. São Paulo – SP: Atlas.

MORAN, José Manuel. (2007). A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus.