

MÍDIAS DIGITAIS E LINGUAGEM AUDIOVISUAL NO ENSINO ONLINE

Lucelena Maria Fernandes¹

Adriana Carla de Araújo Veríssimo²

Inacio Muniz Franco Neto³

Monique Bolonha das Neves Meroto⁴

Vanessa Carolina Gomes de Melo⁵

<https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i4.182>

Resumo: O objetivo deste trabalho é apontar justificativas para o uso das diferentes mídias digitais e da linguagem audiovisual no processo de ensino e aprendizagem, considerando uma experiência prática com uma dessas mídias digitais como ação pedagógica que promoveu bons resultados. Para tanto, recorreu-se à metodologia de do tipo bibliográfica. Considera-se que a utilização das mídias digitais e da linguagem audiovisual no ensino tem finalidades condizentes com uma proposta de ensino e aprendizagem colaborativa, cooperativa, ativa e autônoma, bem como inclusiva e crítica na construção do conhecimento, conforme prevê os documentos legais da educação nacional. Além disso, com planejamento e intencionalidade, cada área do conhecimento pode utilizar as mesmas mídias

- 1 Graduação em História, pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Artes Madre Gertrudes de São José. Especialização em História do Brasil, pelas Simonsen. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, pela Must University. E-mail: lucelenamf@hotmail.com
- 2 Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. Especialização em Planejamento Educacional pela UNIVERSO. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: adriana.verissimo@hotmail.com
- 3 Graduado em Letras português-inglês e respectivas literaturas pela UNISANTACRUZ. Especialização em Metodologia do Ensino da Língua Inglesa pela UNINTER. Técnico em Assuntos Educacionais na UnB. Mestrando em Tecnologia Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: inaciomfn@gmail.com
- 4 Graduada em Pedagogia. Graduada em Artes Visuais. Graduada em Educação Física. Graduada em Educação Especial Inclusiva. Especialização em Supervisão Escolar. Especialização em Psicopedagogia e Gestão Escolar. Especialização em Educação Especial Inclusiva. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University -Flórida. E-mail moniquebolonha@gmail.com
- 5 Graduada em Letras Português e Inglês e respectivas literaturas pela Faculdade Anhanguera. Graduada em Pedagogia pela Faculdade UNINOVE. Especialização em Gestão pela Faveni. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: carolina.gomes.8@icloud.com



digitais, mediante ao delineamento dos diferentes objetivos de aprendizagem e a partir das necessidades e estilos de aprendizagem dos educandos para que seu uso repercute em motivação e engajamento dos estudantes, tanto na atividade proposta com o uso das mídias digitais, como em práticas sociais iminentes que requerem intervenções pedagógicas para criar competências tecnológicas nos estudantes, inovação, por parte dos professores, e adequação a um contexto dinâmico e interativo da qual a escola deve acompanhar. A experiência prática com as mídias digitais descrita salienta que o professor pode utilizar tais mídias de forma separada ou em conjunto para promover resultados a aquisição de conhecimento escolar e domínio da tecnologia.

Palavras-chave: Mídia digital. Linguagem audiovisual. Ensino online.

Abstract: The main goal of this to paper is to point out reasons for the use of different digital media and audiovisual language in the teaching and learning process, considering a practical experience with one of these digital media as a pedagogical action that promoted satisfactory results. To this purpose, we used a bibliographic methodology. It is considered that the use of digital media and audiovisual language in teaching has purposes consistent with a collaborative, cooperative, active and autonomous teaching and learning proposal, as well as inclusive and critical in the construction of knowledge, as provided for in legal education documents national. Furthermore, with planning and intentionality, each area of knowledge can use the same digital media, by outlining different learning objectives and based on the needs and learning styles of students so that their use has an impact on student motivation and engagement, both in the proposed activity using digital media, and in imminent social practices that require pedagogical interventions to create technological skills in students, innovation on the part of teachers, and adaptation to a dynamic and interactive context that the school must follow. The practical experience with digital media described highlights that the teacher can use such media separately or together to promote results in the acquisition of school knowledge and mastery of technology.

Keywords: Digital media. Audiovisual language. Online teaching.

Introdução

Nas práticas educacionais da contemporaneidade, professores e instituições precisam buscar novos caminhos para adequá-las

a um contexto social conectado, dinâmico e interativo da qual os jovens estudantes já estão envolvidos, conforme apontam Carvalho e Kanashiro (2021) e Bittencourt e Albino (2017).

Entretanto, mesmo com o envolvimento dos jovens com a tecnologia no contexto social, as instituições de ensino precisam também desenvolver competências na escola a fim de atender ao que as bases legais demandam do uso da tecnologia (Uhlmann et al., 2016) no que diz respeito ao atendimento aos objetivos educacionais (Saviani, 2011).

Por outro lado, quando os jovens não têm acesso a essas ferramentas digitais no contexto social, as mídias digitais e a linguagem audiovisual abordadas na escola tornam-se alternativas pedagógicas capazes tanto de promover essa adequação, bem como de promover processos educacionais que promovam a inclusão digital (Uhlmann et al., 2016).

Experiências educacionais com essas ferramentas ainda contribuem para que, dentro do processo de ensino e aprendizagem, sejam supridas necessidades educacionais mediante às diversidades individuais dos educandos de diferentes níveis e etapas de ensino (Bittencourt & Albino, 2017).

Levando essas questões em consideração, a relevância desse tema de pesquisa concerne ao fato de que práticas educacionais consideradas tradicionais precisam dar lugar a ações pedagógicas que vão além da recepção passiva de conteúdo e da transmissão de conhecimento, por parte do professor, mas que permitam aos educandos desenvolverem o pensamento reflexivo, crítico e autônomo em relação à construção do conhecimento (Uhlmann et al., 2016, Carvalho & Kanashiro, 2021), na qual as diferentes mídias digitais, tais como a *internet* e as redes sociais são esperadas de promover no contexto educacional.

Assim, o objetivo deste trabalho é apontar justificativas para o uso das diferentes mídias digitais e da linguagem audiovisual no processo de ensino e aprendizagem, considerando uma experiência prática com uma dessas mídias digitais como ação pedagógica que promoveu bons resultados.

Para tanto, por meio da metodologia de pesquisa do tipo bibliográfica, isto é, aquela caracterizada como a que recorre a material acadêmico produzido sobre o assunto de pesquisa (Gil, 2008), consultou-se *sites* de cunho acadêmico, a parti de palavras-chave como mídias digitais, linguagem audiovisual e ensino *online*.

O trabalho foi desenvolvido em 4 capítulos, a saber: essa introdução, que brevemente contextualizou e justificou a relevância da abordagem dessa

temática, apresentou a metodologia de pesquisa para alcançar o objetivo geral delineado.

O segundo capítulo, que se ocupou de responder aos seguintes questionamentos: por que e para que utilizar mídias digitais para o ensino? Que tipos de mídias digitais estão sendo utilizadas na atualidade? Há diferenças para diferentes áreas do saber? com base na revisão de literatura que contou com autores como Moran (2013), Saviani (2011), Uhlmann et al. (2016), Bittencourt e Albino (2017) e Carvalho e Kanashiro (2021).

O terceiro capítulo, por sua vez, descreveu um relato de uma experiência com o uso das mídias digitais e a linguagem audiovisual que engendrou bons resultados, e, por fim, o capítulo quatro, que foi desenvolvido em função de delinear algumas considerações em torno do estudo realizado.

Mídias digitais e linguagem audiovisual na educação

As atuais mudanças decorrentes no contexto educacional exigem a busca de caminhos diferenciados das práticas educacionais praticadas por longa data. Nesse cenário, não é mais possível imaginar ações pedagógicas que não perpassem a abordagem das mídias digitais e da linguagem audiovisual tão presente em uma sociedade tão conectada (Carvalho & Kanashiro, 2021).

Ao mesmo tempo em que as mídias digitais e a linguagem audiovisual adentram os espaços escolares com a finalidade de acompanhar as transformações sociais, conforme Carvalho e Kanashiro (2021) aferem, há de se destacar que essa inserção no contexto escolar engendra processos inclusivos, na qual os estudantes, em algumas situações, só têm acesso a elas nos espaços escolares, e este espaços devem inovar no uso de diferentes ferramentas digitais para desenvolver educandos em condição de deficiências em processos educacionais acadêmicos, de acordo com suas necessidades educacionais especiais (Uhlmann et al., 2016).

Por sua vez, Bittencourt e Albino (2017) concordam com Carvalho e Kanashiro (2021) quanto ao fato de que utilizar as mídias digitais e a linguagem audiovisual nas escolas atendem ao acompanhamento de que os jovens estão cada vez mais envolvidos com tecnologia, no contexto social, e acrescem que sua inserção no cenário educacional contribui para dar respostas à diversidade individual no que concerne às múltiplas faces do processo de ensino e aprendizagem.

As diferentes maneiras com que as mídias digitais e a linguagem audiovisual foram abordadas nas pesquisas dos autores, isto é, a fim de acompanhar a interconectividade social, a inclusão digital e, por meio dela, um desenvolvimento acadêmico a partir de práticas educacionais inovadoras, bem como de atender aos diferentes estilos e necessidades de aprendizagem, portanto, respondem ao questionamento do porquê utilizar as mídias digitais e a linguagem audiovisual no ensino?

No entanto, ainda cabe responder ao questionamento do para quê utilizá-las e, nesse caso, toma-se por base os mesmos autores para indicar que elas tornam as ações pedagógicas mais dinâmicas, de forma que os educandos desenvolvam um pensamento mais crítico, mais reflexivo e autônomo em relação à construção do conhecimento (Uhlmann et al., 2016, Carvalho & Kanashiro, 2021), pois eles aprendem a fazer, fazendo uso das mídias digitais.

Outra questão que pode responder ao para que utilizar as mídias digitais e a linguagem audiovisual no ensino envolve o fato de que as tecnologias fazem parte do repertório de competências a serem adquiridas pelos estudantes mediante ao fato de que as bases legais da educação já previam esse impacto na organização curricular de escolas que refletissem em na vida profissional desses sujeitos, no caso da formação no Ensino Médio, conforme reconhecem Carvalho e Kanashiro (2021).

Além do atendimento ao que prevê as bases legais da educação brasileira, apontadas por Carvalho e Kanashiro (2021), da qual Uhlmann et al. (2016) concordam como fator que justifica para que utilizar as mídias digitais e a linguagem audiovisual no ensino, os autores acrescentam que sua utilização proporciona interdisciplinaridade de várias áreas do conhecimento, do engajamento dos estudantes nas atividades propostas e da conscientização desses meios como forma de construções coletivas e cooperativas na construção do conhecimento (Uhlmann et al., 2016, Carvalho & Kanashiro, 2021).

Mas quais são as mídias digitais que podem ser utilizadas com essas finalidades? Existem diferenças em sua utilização para diferentes áreas do saber?

Levando em conta que as mídias digitais e a linguagem audiovisual evoluíram com o passar dos tempos, destaca-se que Bittencourt e Albino (2017) tomaram por base computadores, *smartphones*, *tablets* e *internet* como mídias digitais utilizadas para atender aos objetivos educacionais de seu uso.

Inclusive, o atendimento aos objetivos educacionais das áreas do conhecimento (Saviani, 2007), cerceadas por orientações curriculares em que a tecnologia se apresenta como necessidade de desenvolvimento escolar, balizado por planejamento e intencionalidade (Moran, 2013) é o que responde ao questionamento de que são esses os fatores que diferenciam seu uso no contexto educacional.

Na contemporaneidade, com o advento da mídia digital referente à internet, apontada por Bittencourt e Albino (2017), muitas mídias digitais e linguagens audiovisuais estão disponíveis no mercado, das quais Uhlmann et al. (2016) as utilizou a partir da linguagem comunicativa referente à WebRádio e WebTV para desenvolver a interação, a construção coletiva do conhecimento, uma pedagogia ativa com abordagem comunicacional, com objetivos de aprendizagem para estudantes com deficiência audiovisual.

Por sua vez, Carvalho e Kanashiro (2021) utilizaram materiais audiovisuais, isto é, produção de vídeos curtos, produzidos por alunos de Espanhol, como língua estrangeira, a fim de difundir o curso da instituição em que eles eram estudantes, chamando a comunidade escolar para participar do mesmo, de forma que como objetivo de aprendizagem eles construíssem conhecimento tanto da língua alvo quanto das tecnologias.

Experiências com mídias digitais e linguagem audiovisual junto aos estudantes

Se eu fosse elaborar uma aula hoje utilizando mídias digitais e linguagem audiovisual para apresentar algum conteúdo escolar, utilizaria o *Google* apresentações para, por meio de *slides*, dinamizar a apresentação, conforme a revisão de literatura aponta.

No entanto, para que os estudantes pudessem expor a construção do conhecimento acerca, tanto do conteúdo apresentado quanto do uso da tecnologia, iria utilizar o *Canva* como proposta, de forma que os estudantes pudessem discutir como eles iriam elaborar essa mídia digital, pois muitos recursos digitais podem ser utilizados nessa plataforma educacional, tais como inserção de áudio, de vídeos e de infográficos. Portanto, utilizaria mídias digitais em conjunto para o desenvolvimento da aula.

Dessa forma, conforme a revisão de literatura expõe, eles poderiam trabalhar em equipe, evidenciando a cooperação, promovendo a argumentação acerca das escolhas feitas, contribuindo para a autonomia e o protagonismo no processo de ensino e aprendizagem.

Além disso, com o uso dessa mídia digital para expor ou construir conhecimento, os que já têm acesso a eles em seu uso social, poderiam compartilhar conhecimentos sobre tecnologia com aqueles que não têm e, dessa maneira, promoveria uma inclusão digital, conforme a literatura aponta no que tange ao atendimento às bases legais da educação.

Como experiência no uso das mídias digitais e da linguagem audiovisual como proposta planejada com objetivos educacionais, utilizando tanto o *Google* Apresentações quanto o uso do *Canva* como recurso pedagógico para o uso da tecnologia, bem como da apresentação da aquisição de conhecimento acerca de um conteúdo de História, os bons resultados que se pode destacar foram da ordem da motivação, engajamento, cooperação, trabalho em equipe, autonomia, aprendizagem ativa e reflexiva dos estudantes envolvidos.

Assim, algumas considerações podem ser delineadas em torno do objetivo proposto para essa pesquisa.

Considerações finais

Utilizar as mídias digitais e a linguagem audiovisual no ensino tem finalidades condizentes com uma proposta de ensino e aprendizagem colaborativa, cooperativa, ativa e autônoma, bem como inclusiva e crítica na construção do conhecimento, conforme prevê os documentos legais da educação nacional.

Por certo, com planejamento e intencionalidade, cada área do conhecimento pode utilizar as mesmas mídias digitais, a partir do delineamento dos diferentes objetivos de aprendizagem e mediante as necessidades e estilos de aprendizagem dos educandos.

Dessa maneira, seu uso repercute em motivação e engajamento, tanto na atividade proposta com o uso das mídias digitais, como em práticas sociais iminentes que requerem intervenções pedagógicas para criar competências tecnológicas nos estudantes, inovação, por parte dos professores e adequação a um contexto dinâmico e interativo da qual a escola deve acompanhar.

O professor pode utilizar tais mídias de forma separada ou em conjunto nesse sentido. Fato que, com a descrição da experiência com o uso das mídias digitais e linguagem audiovisual, demonstra-se o uso de uma mídia digital para apresentar conteúdos escolares e outra para que o estudante possa demonstrar a aquisição de conhecimento e domínio da

tecnologia.

Referências

Bittencourt, P. A. S., & Albino, J. P. (2017). O uso das tecnologias digitais na educação do Século XXI. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação – RIAEE*, 12(1), 205-214. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/9433/6260>. Acessado em: 08 de setembro de 2023.

Carvalho, M. P. & Kanashiro, D. S. K. (2021). Mídias digitais e produção audiovisual de Espanhol como língua estrangeira: uma experiência no ensino médio integrado ao técnico. *Acta Sci. Educ.*, 43(e48026). Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/pdf/actaeduc/v43/2178-5201-aseduc-43-e48026.pdf>. Acessado em: 10 de setembro de 2023.

Gil, A. C. (2008). Pesquisa Bibliográfica. In Gil, A. C. *Métodos e técnicas de pesquisa social* (6a ed.). São Paulo: Editora Atlas S. A.

Moran, J. M. (2013). Desafios que as tecnologias digitais nos trazem. In: Moran, J. M. *Novas tecnologias e mediação pedagógica* (21a ed.). Campinas, SP: Papirus. pp.30-35.

Saviani, D. (2011). *História das ideias pedagógicas no Brasil*. (3a ed.). Campinas, SP: Autores Associados, 2007. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7311446/mod_resource/content/1/Sav.pdf. Acessado em: 12 de setembro de 2023.

Uhlmann, E., Silva, W. M., Cunha, M. P., Marques, L. K. & Ribeiro, M. S. (2016). Mídia-Educação: Experiências de Web Rádio e Web TV no ambiente escolar inclusivo. In *Anais do III Congresso de Extensão e Cultura da UFPEL, Universidade Federal de Pelotas*, p. 44-47. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/congressoextensao/files/2016/12/COMUNICA%C3%87AO-2016-.pdf#page=45>. Acessado em: 07 de setembro de 2023.