

Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

EXPERIÊNCIAS COM MÍDIAS DIGITAIS E LINGUAGEM VISUAL JUNTO AOS ESTUDANTES

ANA PAULA PAIXÃO LETIERI¹

ÉRICO BARZAN DE MATTOS AMARAL ¹

AMANDA MARTINEZ LOURIDO ¹

CLÁUDIA DOS SANTOS NASCIMENTO GOMES ²

HIVINY DE ATAIDES RAQUEL ¹

RESUMO: O presente paper se direciona ao uso das mídias digitais em aula, com o objetivo de compreender sua importância, refletindo sobre possíveis aplicações e contrapondo-se à resistência manifestada por muitos profissionais. Seu desenvolvimento é consequente a uma pesquisa bibliográfica, sendo os materiais utilizados acessados com o auxílio do Google Academics e a plataforma da Must University, cujo enfoque se deu pelas orientações de leitura e aos livros da disciplina. Seguindo o estipulado, divide-se em três tópicos, onde: i., trata sobre a importância do uso das mídias digitais em aula; ii., apresenta sua aplicabilidade em diferentes áreas e alguns exemplos; iii. compartilha experiências desta autora no que diz respeito ao uso das mídias digitais em aula e o que seria considerado em uma aula futura. A conclusão obtida é a de que as mídias digitais já estão presentes em aula, portanto, basta adaptá-las ao objetivo do ensino para a contribuição com um aprendizado mais diversificado e que contempla o desenvolvimento dos alunos sobre diferentes aspectos.

Palavras-chave: Digital Media, Classroom, Technology, Teaching.

¹ Docente do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON

² Coordenadora do Curso de Pedagogia e Letras do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON.



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

ABSTRACT: This paper focuses on the use of digital media in classes, with the aim of understanding their importance, reflecting on possible applications and opposing the resistance expressed by many professionals. Its development is the result of bibliographical research, with the materials used being accessed with the help of Google Academics and the Must University platform, whose focus was on reading guidelines and books on the subject. Following the stipulations, it is divided into three topics, where: i., it deals with the importance of using digital media in class; ii., presents its applicability in different areas and some examples; iii. shares this author's experiences regarding the use of digital media in class and what would be considered in a future class. The conclusion reached is that digital media are already present in the classroom, therefore, it is enough to adapt them to the teaching objective to contribute to more diversified learning that includes students' development in different aspects.

Keywords: Digital Media. Classroom. Technology. Teaching



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

1 INTRODUÇÃO

As mídias se fazem presente no cotidiano humano há muito tempo e, assim como grande parte das ferramentas existentes, sofreu uma intensa adaptação aos meios digitais, aprimorando antigos formatos e apresentando novos conceitos. Estes acabam sendo dominados pelas novas gerações, exigindo uma reflexão acerca da forma com que se dialoga com o aluno para assegurar a entrega e a assimilação de uma mensagem. É neste momento que o conflito entre o novo e o antigo assombra muitos docentes, tornando-os resistentes ao reconhecimento da aplicabilidade das mídias digitais em aula.

Assim como no passado o vídeo cassete trouxe novas oportunidades para um aprendizado espontâneo, a partir do compilado de imagens e sons variados, as novas mídias digitais oferecem um leque de possibilidades que, se bem aplicadas, somente tem a agregar na construção de um aprendizado globalizado e eficiente. Este acaba sendo o foco deste paper, que tem como objetivo compreender a importância do uso das mídias digitais em aula e a reflexão acerca de suas possibilidades práticas. Além de proporcionar uma base argumentativa concisa e explícita acerca do porquê fazê-lo, sua conclusão proporciona um preparo superior no que diz respeito a prática desta teoria e, conseqüentemente, a entrega de uma mediação sublime, contemplando as necessidades dos discentes a curto e longo prazo e contribuindo significativamente em sua formação enquanto cidadão.

A metodologia utilizada consiste em uma pesquisa bibliográfica, onde os materiais referenciados foram coletados na plataforma da Must University e no Google Academic, o qual contou com o auxílio das seguintes palavras-chave: mídias digitais, educação, sala de aula e tecnologia. Sua consequência é apresentada em um desenvolvimento que se divide em três tópicos, onde: o primeiro fundamenta o porquê utilizar essas ferramentas e a sua importância; o segundo compartilha práticas já observada no ensino de diferentes saberes; o terceiro relata experiências pessoais no que diz respeito ao seu uso em aula e o esboço de um uso futuro.



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

2 AS MÍDIAS DIGITAIS NO ENSINO

Os trabalhos de Uhlmann et al. (2015), Caetano (2022a) e Bittencourt & Albino (2017) enunciam o consenso da presença constante das mídias digitais no cotidiano humano. Sendo parte do legado dos antigos meios de comunicação, suas novas faces influenciaram na desenvoltura de uma cultura digital propícia às necessidades e a realidade deste contexto, gerando uma espécie de dependência cujo relacionamento é facilitado com os celulares. O amparo que os smartphones dão para a realização de inúmeras tarefas reafirma o uso contínuo das tecnologias no dia a dia, a ponto de muitos não imaginarem uma vida sem a sua presença.

Tamanho predomínio e, sendo a escola uma extensão da vida dos alunos e aos interesses da sociedade, não é de se estranhar a existência de debates voltado ao seu uso em aula. Na verdade, isso é justamente o esperado em meio ao caminho de uma mediação atualizada ao perfil dos alunos. Sabe-se a resistência de muitos docentes em contribuir com essa aproximação, muito pela consciência dos malefícios que as ferramentas digitais podem gerar e a valorização de uma metodologia mais analógica, a qual também é extremamente válida em diversos cenários e não deve ser esquecida neste momento. No entanto, é preciso ter em mente que as mídias digitais já estão nas escolas: as fotos, vídeos, podcasts, redes, blogs, jogos e outros inúmeros meios aproveitados pelos alunos nos intervalos de aula, às escondidas durante as aulas ou nos momentos de incentivo a isto, como em grupos de Whatsapp ou em apresentações com pesquisas online e slides. Portanto, adaptá-las verdadeiramente ao ensino somente tem a agregar ao processo.

Dando continuidade à questão mencionada e o pontapé inicial para as contribuições das mídias digitais em aula, considera-se que:



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

[...] seu uso efetivo pode levar ao estabelecimento de uma nova relação professor-aluno, marcada por uma maior proximidade, interação e colaboração. Isso define uma nova visão do professor, que longe de considerar-se um profissional pronto, ao final de sua formação acadêmica, tem de continuar em formação permanente ao longo de sua vida profissional (Brasil, 1998, p. 44, citado por Moreira, Fidalgo & Costa, 2020, p.60).

Baseando-se em Uhlmann et al. (2016), Bento & Belchior (2016), Moreira, Fidalgo & Costa (2020) e Bittencourt & Albino (2017), algumas entre as demais contribuições que seu uso pode proporcionar ao ensino são:

- Uso de elementos criativos que se fazem presentes direta ou indiretamente no cotidiano dos alunos, tonificando seus diferentes sentidos e raciocínio.
- Contribui com a motivação, interesse e autonomia dos alunos.
- Estímulo às relações, seja entre os colegas de aula ou as demais figuras da comunidade escolar.
- Práticas e possibilidades de pesquisas diversificadas e inesgotáveis.
- Acesso a diversas fontes de informações, entretenimento e aprendizagem.
- Estímulo ao pensamento crítico e coletivo.

A versatilidade e o estímulo ao desenvolvimento dos alunos em diferentes quesitos são pontos extremamente válidos, contudo, há uma adição importante à sua importância: o ensino ao uso das mídias digitais. Esse ponto é levantado por Bittencourt & Albino (2017) e Silva & Behar (2019), embora cada um tenha utilizado termos diferentes para referenciar a situação. A primeira dupla o associa ao alfabetismo tecnológico, pois, vejamos, não é porque esses itens se fazem presentes no cotidiano, que há um domínio verdadeiro e seguro de suas características e potenciais.

De acordo com Lutz (2014), as novas tecnologias, em especial na área da informática, estão cada vez mais presentes no cotidiano dos alunos, sendo que aqueles que não se adaptarem a essa realidade, correm o risco de serem considerados analfabetos tecnológicos. Portanto, para evitar tal situação, as escolas, com a responsabilidade



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

de preparar e desenvolver o aluno para atuar como cidadão crítico e ativo na sociedade, começam a observar a necessidade de seguir o ritmo do desenvolvimento tecnológico. (Bittencourt & Albino, 2017, p.209).

Silva & Behar (2019, p.23) o associam a três termos que acabam sendo interligados, conforme apresentado no Quadro 1:

Quadro 1 – Alfabetização, Letramento e Fluência no Âmbito Digital

Alfabetização Digital	Teberosky (2004, p.160): “a tecnologia pode influenciar a maneira com que se define a leitura e a escrita”. Ou seja, com as mudanças tecnológicas, já não se pode apresentar a alfabetização apenas como a compreensão da língua, escrita e falada sem o Digital, mas, sim, deve-se tratá-las como processos complementares.
Letramento Digital	Capacidade de entender e usar a informação em múltiplos formatos a partir de uma ampla gama de fontes através do computador (Gilser, 1997). Letramento digital é um estudo ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela, diferente do estado ou condição do letramento dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel (Soares, 2022 <i>apud</i> COUTO, 2012);
Fluência Digital	A Fluência Digital é uma capacidade pessoal, no sentido de que os indivíduos fluentes em tecnologia da informação avaliam, selecionam, aprendem e usam novas tecnologias da informação conforme apropriado para suas atividades pessoais e profissionais (Tarouco, 2013).

Fonte: Silva & Behar (2019, p.23).



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

Os Consciente do domínio que os ditos nativos digitais possuem sobre esses mecanismos e, conforme dito por Bittencourt & Albino (2017, p.212) o fato de “um garoto de apenas 7 anos consegue facilmente acessar jogos, ensinar outras pessoas a utilizarem tal ambiente virtual, e também manipular dispositivos de forma mais rápida do que podemos inferir”, torna-se alarmante frente a possibilidade de um mau uso, proporcionado pelo acesso a mídias inseguras ou a inconsciência de seu papel agregador a um desenvolvimento que irá perpetuar por toda a sua vida, inclusa a profissional. Além disso, existe uma grande discrepância entre o papel interativo do indivíduo desempenhado fora das salas de aula em meio aos ambientes virtuais (os adolescentes “nativos digitais”) e entre o posicionamento usualmente passivo ao qual o estudante é condicionado (na sala de aula) (BITTENCOURT & ALBINO, 2017, p. 207).

A consciência de seus malefícios foi mencionada anteriormente e, de fato, não se deve ignorar a sua existência. Na verdade, o docente deve constatar a realidade e utilizá-la como um guia em sala de aula, encontrando um equilíbrio entre essas e as possibilidades de aprendizado em forma de diversão e entretenimento, a língua materna dos jovens (MOREIRA, FIDALGO & COSTA, 2020).

Reafirmando esses fatores, ao buscarmos o porquê e para que utilizar as mídias digitais para o ensino,

[...] fica explícito que é preciso formar novos estudantes para o presente, com conhecimentos atualizados no âmbito digital, de modo que sejam capazes de utilizar os recursos tecnológicos com desenvolvimento. Sabemos que a influência tecnológica na educação traz perspectivas de um novo campo de saber e de intervenção, o que vem se desenvolvendo no mundo inteiro, e que favorece na formação do sujeito, assim contribui para transmissão de conhecimento sociocultural no geral (Bento & Belchior, 2016, p.8).

2.1 O QUE, COMO E QUANDO

A contextualização do tópico anterior trouxe um vislumbre das mídias digitais e sua versatilidade, mas a sua essência vai muito além disso. De modo direto:



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

as novas mídias se definem a partir do encontro dos meios de comunicação já existentes (mídias tradicionais) com o computador. Desse encontro emerge a transformação de imagens, de textos, de sons e de filmes em sequências de 0s e 1s, representados por pixels com coordenadas bem definidas e instruções que podem permitir que suas qualidades sejam modificadas. A linguagem das novas mídias é dada pela complexidade de combinações e operações dos códigos matemáticos. A vantagem é vermos texto, imagem e som usando códigos similares que permitem misturar elementos (Caetano, 2022a, p.10).

Diante a isso, Caetano (2022c) é certa ao apontar a adaptação de ferramentas que não eram utilizadas diretamente no ensino para passarem a ser. Entre as quais, lista-se: os jogos, que influenciaram no desenvolvimento da metodologia de gamificação, onde a execução de uma partida ou o uso de elementos característicos proporciona um aprendizado espontâneo e diversificado; o uso de painéis, agora virtuais, com o propósito de reunir e compartilhar imagens, vídeos, textos e até mesmo sons em meio a diferentes interações; os mapas mentais, que agora permitem a reunião de textos, imagens e até mesmo vídeos para proporcionar maior clareza e controle de diferentes conteúdos; apresentações interativas, que permitem um feedback rápido e eficiente. Outros meios como as redes sociais também são lembrados, muito pelo uso constante de suas ferramentas para a promoção do diálogo, informações e auxílio na construção de conhecimentos que se sobressaem ao cotidiano escolar. As opções são diversas e com amplo potencial agregador.

Assim como sempre foi feito ao utilizar qualquer ferramenta de ensino, a escolha da mídia digital para aula pode variar conforme às necessidades de aprendizado dos alunos e, conseqüentemente, as da própria disciplina. Curiosamente, ao buscarmos exemplos práticos, a disciplina de matemática é uma entre as que mais se destaca. Talvez porque, seguindo o lembrete de Caetano (2022a, p.6), “mesmo que externamente esses aparelhos sejam diferentes, no fundo não deixam de ser calculadoras”, resultando em diferentes operações matemáticas.



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

Moreira, Fidalgo & Costa (2020) afirmam que os aplicativos de álgebra e geometria, jogos, planilhas eletrônicas e simuladores de cálculos de juros compostos são algumas entre as propostas apresentadas na Base Comum Curricular (BNCC) no que diz respeito ao desenvolvimento de algumas habilidades matemáticas, sendo devidamente utilizadas em diversas salas de aula. Não seria um exagero reconhecer os jogos como os itens mais utilizados neste contexto, induzindo os autores no compartilhamento de que:

Em outro artigo, Ávila, Serafim e Lampert (2014) apresentam e discutem o jogo Enigma das Frações. De acordo com o trabalho dessas autoras, esse jogo online pode promover situações de simulação real, além de serem excelentes para se apresentar vários problemas de forma lúdica e estimular o aluno a buscar as suas resoluções (Moreira, Fidalgo & Costa, 2020, p.61).

A possibilidade de interdisciplinaridade também é uma vantagem a ser aproveitada pelos docentes. A exemplo, podem ser utilizados aplicativos de desenho para a realização de esboços de formas matemáticas, podendo gerar uma proximidade com a disciplina de artes. Inclusive, esta é outra disciplina com amplo potencial para uso das mídias digitais.

A exemplo, compartilha-se o estudo de Uhlmann et al. (2016), que desenvolveram um projeto voltado à educação inclusiva, utilizando atividades voltadas a WebTv e WebRádio. Entre os resultados observados, lista-se a vantagem que a parte das artes teve graças ao seu estímulo sensorial, além de promover a autonomia e autoestima dos discentes e a socialização de diferentes figuras:

Nesse contexto, a utilização dos recursos e das técnicas propiciou a interdisciplinaridade e a integração de várias áreas, mediante a orientação e colaboração dos professores. Assim, acredita-se que a aplicação da mídia educação, reafirma a proposta de maior envolvimento dos alunos, professores e integrantes do projeto. Além disso, a proposta é conscientizar de que os meios de comunicação são construções coletivas, havendo a necessidade da participação dos todos (Uhlmann et al., 2016, p.47).



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON 14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

Um último exemplo a ser compartilhado é direcionado ao aprendizado de línguas estrangeiras. Neste cenário, é o estudo Carvalho & Kanashiro (2021) que se destaca na pesquisa: foi proposto que os alunos produzissem vídeos para a disciplina de espanhol, relacionando seus conteúdos ao contexto vivenciado em seu cotidiano de ensino. A interação com diferentes mídias proporcionou experiências múltiplas, indo desde a criação de imagens, dublagem de falas, produção textual e entre outros recursos que comprovaram que o audiovisual:

[...] é uma excelente oportunidade para que os alunos percebam que é possível utilizar diferentes formas de expressão de ideias, sentimentos, desejos etc. e relaciona a modalidade escrita a diferentes recursos visuais, sonoros, imagéticos, icônicos etc. Espera-se que se tornem cada vez mais capazes de entender diferentes linguagens e ler textos diversos com os quais têm contato diariamente, que sejam capazes de interpretá-los e expressar opiniões sobre eles de forma crítica e consciente (Eres Fernández, 2010, p. 59, citado por Carvalho & Kanashiro, 2021).

Os três exemplos citados se direcionam a públicos diferentes, com propósitos diferentes e com o manuseio de diferentes mídias. Isso porque, novamente, assim como ocorre com qualquer outra ferramenta pedagógica, a sua finalidade e prática depende do propósito da aula e das necessidades dos discentes. Deste modo, elaborar roteiros e *storyboard* como meios para a compreensão e definição dos objetos de aprendizagem em consoante aos conteúdos e as possibilidades de aplicação, torna-se uma medida indispensável para sua eficiência (Caetano, 2022d).

2.2 A SINGULARIDADE NA DOCÊNCIA

A essa altura do desenvolvimento, considera-se como algo explícito a presença das mídias em nossas vidas, inclusive no âmbito profissional. Assim, ainda que se reconheça o seu lado precoce e os problemas brevemente reconhecidos em



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

sua introdução, muitos docentes já fizeram uso ou observaram a aplicação das mídias digitais em aula.

Um exemplo claro acerca disto se dá pelo período da pandemia do coronavírus e o papel da Educação a Distância neste contexto, em que grande parte das classes realizaram atividades online, mesmo que muitos tenham se limitado a apresentação de videoaulas, que, embora efetivas, podem não contemplar o máximo do potencial das mídias. No entanto, este foi um momento que aproximou muitos profissionais destas ferramentas, contribuindo significativamente com o enriquecimento de sua capacitação.

No caso da presente autora, reconheço que houve maior aumento e interesse no uso destas ferramentas ao decorrer dos últimos três anos, podendo citar como exemplo três aplicações:

- A gamificação, aplicada com alunos do Ensino Fundamental II sob diferentes formatos, contando com elementos visuais e sons para a promoção de atividades como gincanas interdisciplinares e competições em aula, além de propor a prática de jogos online e entre outros, variando conforme os conteúdos das aulas e o momento vivenciado pelos alunos.
- Um telejornal, que tratou temas específicos. Aqui, sua aplicação foi direcionada ao Ensino Fundamental II, onde solicitei uma pesquisa voltada a temas específicos, para, então, apresentá-lo de forma concisa, direta e dinâmica aos demais colegas.
- Um podcast, direcionado aos alunos do Ensino Médio. Para a sua realização, solicitei que os alunos escolhessem um assunto alinhado ao tema e, ao fazê-lo, buscamos um convidado para ser mediado em uma conversa voltada ao assunto em questão.

Alguns imprevistos surgiram em meio a essas experiências, o que acaba sendo comum e, de modo extremamente controverso, algo esperado no imaginário. Problemas de conexão, falha no som e perda do acesso a arquivos foram cenários vivenciados nestas aplicações, o que também se relaciona a infraestrutura das



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

escolas em que lecionei. A recompensa por sua superação foi notória: a interação entre os alunos, autonomia, compromisso em executar as tarefas, maior domínio dos assuntos e o alcance pleno dos objetivos proposto em sua iniciação são apenas alguns a serem mencionados.

Diante a esse retorno efetivo e a própria construção deste paper, prevalece a consideração pelo uso das mídias digitais em minhas aulas. Entre as experiências já observadas e vivenciadas, a escolha que mais me atrai para aplicação seria a transmídia, que “permite explorar diferentes mídias para compor e aumentar a profundidade de uma história” (Caetano, 2022b, p.8).

Um exemplo que utilizei em uma das participações do fórum da disciplina e que com toda certeza vou tentar aplicar consiste no uso das fanfics. Sendo originalmente histórias feitas por fãs, em sua maioria adolescentes, conforme compartilhado por Eleá (2014), sua prática permite uma interação direta com os alunos ao estimular a sua criatividade e respeitar a sua individualidade, interesses e processo criativo. Para maior eficácia, o esboço de uma história pode anteceder a criação de um vídeo, com atuações e diálogos pertinentes a determinado tema.

Baseando-se em minhas áreas de atuação, o modelo que sugeri se aproxima a isso, onde: alunos que gostam de grupos como o BTS, podem desenvolver uma história em que os membros do grupo vivenciam um contexto ímpar à geografia da Coreia do Sul; alunos que gostam de futebol, podem apresentar um cenário em que jogadores do Real Madrid vivenciam um momento histórico da Espanha. As opções são diversas, espontâneas e extremamente criativas, proporcionando ainda uma interdisciplinaridade indireta que pode ser devidamente aproveitada.



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada trouxe uma clareza acerca das possibilidades de uso das mídias digitais em aula, contrapondo-se as justificativas de resistência apresentadas por muitos docentes. Encontrando um equilíbrio entre a diversão e o aprendizado, o professor passa a ter um leque de variedades que dialogam diretamente com os alunos destas gerações, facilitando e enriquecendo do seu aprendizado a curto e longo prazo.

A verdade é que as mídias digitais já são uma constante no ambiente escolar, mesmo que indiretamente. Alinhá-las ao ensino abre um caminho para um uso consciente cujo aproveitamento ocorre em seu máximo potencial. Assim, as ferramentas não apenas se aproximam as mídias e costumes manifestados no cotidiano do discente, como também à diferentes áreas de saberes, tornando o seu aprendizado mais completo e com um protagonismo que o prepara para o mercado de trabalho e o resto de sua vida enquanto cidadão crítico e consciente.

REFERÊNCIAS

BENTO, L., & BELCHIOR, G. Mídia e educação: o uso das tecnologias em sala de aula. **Revista de Pesquisa Interdisciplinar**, Cajazeiras, 1(1), 334-343. 2016. Disponível em: <https://cfp.revistas.ufcg.edu.br/cfp/index.php/pesquisainterdisciplinar/article/view/98/104>. Acesso em: 15/09/23.

BITTENCOURT, P. A. S., & ALBINO, J. P. O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. **Revista Ibero-Americana de estudos em educação**, 205-214. 2017. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/9433>. Acesso em: 15/09/23.

CAETANO, A. **As linguagens das mídias digitais**. [e-book] Flórida: Must University. 2022a.



Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico-UNIDON
14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

CAETANO, A. **Games – Narrativas conectadas**. [e-book] Flórida: Must University. 2022b.

CAETANO, A. **Mídias digitais e a dinâmica conceitual**. [e-book] Flórida: Must University. 2022c.

CAETANO, A. **Objetos digitais de aprendizagem**. [e-book] Flórida: Must University. 2022d.

CARVALHO, M. P., & KANASHIRO, D. S. K.. Mídias digitais e produção audiovisual na disciplina de Espanhol como língua estrangeira: uma experiência no ensino médio integrado ao técnico. **Acta Scientiarum. Education**, 43. 2021. *Disponível em:* <http://educa.fcc.org.br/pdf/actaeduc/v43/2178-5201-aseduc-43-e48026.pdf>. Acesso em: 15/09/23.

ELEÁ, I. Fanfictions e webnovelas: escrita digital de adolescentes brasileiros. **Educação Online**, (17), 95-111. 2014. *Disponível em:* <http://educacaoonline.edu.puc-rio.br/index.php/eduonline/article/view/131/pdf>. Acesso em: 16/09/23.

MOREIRA, P. R., FIDALGO, F. S. R., & COSTA, E. A. Mídias digitais no ensino da matemática. **Revista Sergipana de Matemática e Educação Matemática**, 5(2), 56-70. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/ReviSe/article/view/12232>. Acesso em: 15/09/23.

SILVA, K. K. A. D., & BEHAR, P. A. Competências digitais na educação: uma discussão acerca do conceito. **Educação em Revista**, 35, e209940. 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/wPS3NwLTxtKgZBmpQyNfdVg/>. Acesso em: 15/09/23.

UHLMANN, E. et al. Mídia-educação: experiências de web rádio e web tv no ambiente escolar inclusivo. **Anais do III Congresso de Extensão e Cultura da UFPEL** (p.44). 2016. *Disponível em:* <https://wp.ufpel.edu.br/congressoextensao/files/2016/12/COMUNICA%C3%87AO-2016-.pdf#page=45>. Acesso em: 15/09/23.

