

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS COM MÍDIAS DIGITAIS: DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES NO SÉCULO XXI

PROJECT-BASED LEARNING WITH DIGITAL MEDIA: SKILLS DEVELOPMENT IN THE 21ST CENTURY

Salete de Almeida Lima Brigato

MUST University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/ph59a589>

Publicado em: 05.06.2025

Resumo: Com o avanço das tecnologias digitais, as mídias digitais (MD) desempenham um papel essencial na potencialização da Aprendizagem Baseada em Projetos. Elas oferecem um conjunto variado de recursos, como vídeos educacionais, jogos interativos e plataformas de aprendizagem, que facilitam o desenvolvimento de projetos e tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico. O objetivo deste estudo foi analisar a aplicação da ABP mediada pelas MD no contexto educacional. A justificativa para este estudo se apoiou na crescente importância das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, especialmente no que tange à preparação de estudantes para o mercado de trabalho e para os desafios do século XXI. O estudo utilizou uma abordagem qualitativa, por meio de pesquisa bibliográfica, analisando artigos científicos e publicações em bases de dados especializadas como SciELO, Google Scholar e Web of Science. Conclui-se que, ao integrar tecnologias digitais à ABP, o processo de ensino-aprendizagem se torna mais relevante e eficaz, preparando os alunos para enfrentar os desafios contemporâneos.

Palavras-chave: Aprendizagem Baseada em Projetos. Mídias Digitais. Educação.

Abstract: With the advancement of digital technologies, digital media (DM) play an essential role in enhancing Project-Based Learning (PBL). They offer a wide range of resources, such as educational videos, interactive games, and learning platforms, which facilitate project development and make the learning process more dynamic. The aim of this study was to analyze the application of PBL mediated by DM in the educational context. The justification for this study is based on the growing importance of technologies in the teaching-learning process, especially in preparing students for the job market and the challenges of the 21st century. The study employed a qualitative approach, through bibliographic research, analyzing scientific articles and publications in specialized databases such as SciELO, Google Scholar, and Web of Science. It was concluded that integrating digital technologies into PBL makes the teaching-learning process more relevant and effective, preparing students to face contemporary challenges.

Keywords: Project-Based Learning. Digital Media. Education.



A Missioneira (ISSN 1518-0263) está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

1 Introdução

Com o avanço das tecnologias digitais, as mídias digitais (MD) desempenham um papel essencial na potencialização da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP). Elas oferecem um conjunto variado de recursos, como vídeos educacionais, jogos interativos e plataformas de aprendizagem, que facilitam o desenvolvimento de projetos e tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico. Além disso, o uso de MD amplia o engajamento dos alunos, favorece a interatividade e promove o desenvolvimento de habilidades do século XXI, como o pensamento crítico, a colaboração e a comunicação.

O objetivo deste estudo é analisar a aplicação da ABP mediada pelas MD no contexto educacional. A justificativa para este estudo se apoia na crescente importância das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, especialmente no que tange à preparação de estudantes para o mercado de trabalho e para os desafios do século XXI. O estudo utilizará uma abordagem qualitativa, por meio de pesquisa bibliográfica, analisando artigos científicos e publicações em bases de dados especializadas como *SciELO*, *Google Scholar* e *Web of Science*.

O próximo tópico discutirá detalhadamente a implementação da Aprendizagem Baseada em Projetos nas mídias digitais.

2 Aprendizagem baseada em projetos com mídias digitais

A Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) é uma abordagem pedagógica que parte do princípio de que os alunos assimilam o conteúdo de maneira mais eficiente quando estão diretamente envolvidos no processo de construção do conhecimento. Nesse formato, os projetos ocupam uma posição de destaque, pois favorecem a integração de múltiplas disciplinas, promovem o desenvolvimento de competências práticas e incentivam a aplicação dos conceitos teóricos em situações reais. Além disso, a ABP valoriza a autonomia dos alunos, a colaboração em equipe e a conexão com a realidade, proporcionando uma experiência de aprendizagem mais relevante e significativa.

Através da ABP, os alunos são desafiados a resolver problemas reais, explorar diferentes perspectivas e criar soluções inovadoras. Ao trabalhar em projetos, eles se engajam ativamente no processo de aprendizagem, o que desenvolve sua capacidade de análise crítica, pensamento criativo e habilidades de resolução de problemas (Oliveira *et al.*, 2020).

Além disso, a ABP promove a colaboração entre os alunos, pois muitas vezes os projetos são desenvolvidos em equipes, onde cada membro contribui com suas habilidades e conhecimentos específicos. Dessa forma, os alunos aprendem não apenas com os professores, mas também uns com os outros, através do compartilhamento de ideias, conhecimentos e experiências. A ABP também favorece a conexão com a realidade, pois os projetos são frequentemente baseados em situações e desafios reais, tornando a aprendizagem mais contextualizada e relevante para os alunos (Oliveira *et al.*, 2020).

Ao trabalhar em projetos, os alunos são incentivados a pensar de forma crítica, a buscar informações, a usar a criatividade e a colaborar com seus colegas. Isso estimula o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, comunicação eficaz, colaboração, resolução de problemas e liderança. A ABP cria, assim, um ambiente de

aprendizagem dinâmico e estimulante, onde os alunos são ativos participantes do processo educativo, desenvolvendo não apenas conhecimentos acadêmicos, mas também habilidades e atitudes fundamentais para o seu sucesso pessoal e profissional (Oliveira *et al.*, 2020).

Posto isso, quanto às mídias digitais (MD), elas desempenham um papel fundamental na educação atualmente, proporcionando uma ampla diversidade de recursos e ferramentas digitais para apoiar a aprendizagem de maneira eficaz. Através de vídeos educacionais, jogos interativos, aplicativos especializados e plataformas *on-line*, as MD oferecem um ambiente dinâmico que estimula o engajamento ativo dos alunos, instigando-os a explorar, descobrir e aprender de forma significativa (Viana, 2024).

Na era digital, as MD estão presentes em sala de aula e em diversos contextos educacionais, proporcionando novas possibilidades didáticas e pedagógicas. Os vídeos educacionais, por exemplo, são excelentes recursos para transmitir conteúdos complexos de forma visual, capturando a atenção dos alunos e facilitando a compreensão dos conceitos abordados. Os jogos educacionais, por sua vez, são ferramentas lúdicas que possibilitam o aprendizado de maneira atrativa. Esses jogos podem ser aplicados em diversas disciplinas e níveis de ensino, oferecendo desafios e recompensas que incentivam o aluno a persistir em sua busca pelo conhecimento (Melo, 2021).

Os aplicativos educacionais também desempenham um papel relevante no processo de ensino-aprendizagem, pois permitem a personalização da aprendizagem, adaptando-se às necessidades e ritmos de cada aluno. Além disso, esses aplicativos oferecem recursos interativos, exercícios práticos, *feedback* imediato e acesso a materiais complementares, enriquecendo o processo de aprendizagem de forma dinâmica. As plataformas online também merecem destaque, uma vez que possibilitam o acesso a informações e conhecimentos de forma instantânea e global (Melo, 2021).

Através dessas plataformas, os alunos podem ter acesso a materiais didáticos, livros digitais, pesquisas científicas, bibliotecas virtuais, fóruns de discussão e outras ferramentas colaborativas. Isso amplia as possibilidades de pesquisa, exploração e interação, promovendo uma aprendizagem mais autônoma, crítica e participativa.

Por conseguinte, as MD são fortes aliadas no contexto educacional, oferecendo recursos e ferramentas que potencializam o processo de ensino-aprendizagem. Elas estimulam o engajamento, a criatividade, a curiosidade e a autonomia dos alunos, proporcionando uma experiência de aprendizagem significativa. É fundamental que educadores e instituições de ensino explorem de maneira consciente e responsável as possibilidades oferecidas pelas MD, a fim de promover uma educação inovadora, inclusiva e voltada para o futuro (Melo, 2021).

Nesse viés, a importância das MD na aprendizagem reside na sua capacidade de promover a interatividade, a personalização e a colaboração no processo educativo. O impacto positivo das MD é evidente no desenvolvimento de habilidades como a criatividade, a resolução de problemas e a comunicação, essenciais para o ambiente de trabalho do século XXI. Além disso, as MD oferecem a oportunidade de explorar diferentes formas de representação e expressão, enriquecendo a experiência de aprendizagem dos estudantes (Silva *et al.*, 2024).

É importante destacar que, as habilidades do século XXI são de extrema importância para preparar efetivamente os alunos para um mundo em constante evolução, onde a capacidade

de adaptação e resolução de problemas complexos se torna cada vez mais essencial. Como observa Fernandes (2024, p. 72), “a Geração *Screenagers* se destaca por sua estreita relação com as tecnologias, as quais parecem fazer parte de seu corpo, exigindo das instituições de ensino estratégias pedagógicas mais dinâmicas, interativas e conectadas à sua realidade digital”. Essa constatação reforça a urgência de adaptar as práticas pedagógicas ao perfil desse público, tornando a Aprendizagem Baseada em Projetos mediada por mídias digitais uma proposta particularmente eficaz.

Portanto, é absolutamente necessário que o sistema educacional concentre e invista no desenvolvimento de competências essenciais, tais como o pensamento crítico, criatividade, comunicação clara e eficaz, a fim de capacitar os estudantes a enfrentarem os inúmeros desafios que irão surgir no decorrer do século XXI. Tal abordagem educacional holística e focada na promoção dessas habilidades fundamentais possibilitará uma preparação completa dos alunos, capacitando-os a serem cidadãos do mundo altamente complexo (Galvão & Oliveira Casimiro, 2023).

Ademais, o pensamento crítico e criativo são habilidades indispensáveis para os profissionais do futuro, uma vez que permitem a análise e resolução de problemas de forma inovadora e eficaz. Ao desenvolver o pensamento crítico, os alunos são capazes de questionar, analisar e avaliar informações, enquanto o pensamento criativo estimula a imaginação, a originalidade e a busca por soluções inovadoras para desafios complexos (Silva *et al.*, 2024).

Ainda, a comunicação e colaboração são habilidades-chave para o sucesso pessoal e profissional no século XXI. A capacidade de transmitir ideias com clareza, ouvir ativamente, negociar e trabalhar em equipe são competências essenciais para o ambiente de trabalho atual. Além disso, a colaboração estimula a troca de conhecimentos e experiências, resultando em soluções mais abrangentes e eficazes (Silva *et al.*, 2024).

Ao elaborar projetos de aprendizagem baseados em MD, é de extrema importância levar em consideração as etapas fundamentais do design. Isso envolve não apenas a identificação minuciosa do problema a ser abordado, mas também a definição clara e objetiva dos objetivos de aprendizagem. Além disso, é importante realizar a seleção cuidadosa das tecnologias digitais que serão utilizadas, bem como a elaboração de estratégias inovadoras para engajar os alunos e despertar o interesse deles para o conteúdo em questão (Oelke, 2023).

Nesse sentido, o processo de design do projeto deve ser completo e abrangente, levando em conta todos os aspectos relevantes para o sucesso da aprendizagem por meio das mídias digitais. Isso significa que a avaliação contínua do processo e dos resultados obtidos é fundamental para garantir que os alunos estejam realmente adquirindo as habilidades e competências pretendidas (Oelke, 2023).

Através dessa avaliação, é possível identificar pontos fortes e áreas de melhoria, possibilitando o aperfeiçoamento constante do projeto e o melhor aproveitamento das MD. É importante ressaltar que a utilização das MD como ferramentas de ensino e aprendizagem oferece inúmeras vantagens, tais como a possibilidade de acesso a um vasto e variado conjunto de recursos digitais, a interatividade proporcionada pela tecnologia, a personalização do processo de aprendizagem de acordo com as necessidades individuais dos alunos, entre outras. No entanto, é necessário um cuidado especial na escolha e no uso dessas ferramentas, a fim de garantir sua efetividade e seu impacto positivo no processo educacional.

Dessa forma, ao elaborar projetos de aprendizagem baseados em MD é fundamental buscar o equilíbrio entre a inovação proporcionada pelas tecnologias digitais e a qualidade do ensino oferecido aos alunos. É preciso utilizar as MD de forma estratégica, garantindo que elas sejam um meio eficiente para alcançar os objetivos propostos. Assim, os alunos poderão desenvolver habilidades essenciais para o mundo atual, como a capacidade de buscar, analisar e utilizar informações de forma crítica, além de colaborar, comunicar e criar de maneira efetiva (Andrade & Baldin, 2020).

Vale mencionar que, a elaboração de projetos de aprendizagem baseada em MD envolve várias etapas essenciais que são importantes para garantir o sucesso do processo educacional. Primeiramente, é necessário identificar de forma precisa o problema ou desafio que o projeto irá abordar. Em seguida, é fundamental estabelecer objetivos claros e mensuráveis, que possam orientar todo o trabalho realizado ao longo do projeto. Além disso, a seleção de conteúdos relevantes é de extrema importância para garantir que os alunos tenham acesso a informações atualizadas e significativas. É necessário também definir atividades que estimulem o pensamento crítico e criativo dos estudantes, possibilitando que eles desenvolvam habilidades de análise, síntese e resolução de problemas (Bacich & Holanda, 2020).

Outro aspecto relevante é a promoção da comunicação e colaboração entre os alunos. É importante oferecer oportunidades para que eles trabalhem em equipe, compartilhem ideias, debatam e construam conhecimento de forma colaborativa. Através da interação e cooperação, os estudantes podem ampliar sua compreensão dos conteúdos abordados e desenvolver habilidades sociais essenciais para o século XXI. Por fim, a avaliação contínua do processo e do produto é fundamental para verificar o progresso dos alunos e identificar possíveis ajustes nas atividades e estratégias adotadas (Bacich & Holanda, 2020).

Através da avaliação, é possível fornecer *feedback* construtivo aos estudantes, valorizando seus acertos e identificando pontos que necessitam de melhorias. Todos esses componentes são fundamentais para a efetividade dos projetos de aprendizagem baseada em MD. Ao promover a utilização de tecnologias no processo educacional, os alunos têm a oportunidade de desenvolver habilidades do século XXI, como a criatividade, a colaboração, a comunicação, a resolução de problemas e o pensamento crítico. Dessa forma, é possível prepará-los para os desafios e demandas da sociedade contemporânea.

A implementação efetiva de projetos de aprendizagem baseada em MD engloba a definição clara de objetivos e metas, a escolha adequada de ferramentas digitais, a organização de recursos e materiais, a gestão do tempo e a criação de um ambiente colaborativo. Além disso, a avaliação contínua do progresso dos alunos e do impacto das atividades propostas é essencial para o ajuste de estratégias, visando a maximização da aprendizagem. A implementação bem-sucedida demanda atenção às necessidades individuais dos alunos, bem como ao acompanhamento e suporte contínuo, garantindo a eficácia do processo (Bacich & Holanda, 2020).

Em síntese, dentre as principais barreiras à implementação bem-sucedida de projetos de aprendizagem baseada em MD, destacam-se a resistência significativa à mudança por parte de alguns educadores, a falta notável de formação específica para o uso efetivo das tecnologias na educação, e a necessidade de investimentos financeiros significativos para a aquisição, atualização e manutenção de equipamentos e softwares adequados. Além disso, a garantia plena de segurança digital para os alunos, a proteção abrangente de dados pessoais sensíveis também representa

desafios significativos a serem superados para uma implementação realmente eficaz e bem-sucedida desses projetos inovadores, que buscam promover um ambiente educacional moderno, dinâmico e interativo.

3 Considerações finais

Ao longo deste estudo, foi possível perceber o impacto positivo da Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) no desenvolvimento de habilidades críticas, colaborativas e criativas nos estudantes. A integração das mídias digitais mostrou-se uma importante ferramenta para potencializar esses processos, permitindo um maior engajamento e interação entre os alunos, além de proporcionar uma aprendizagem mais personalizada e contextualizada. A utilização de tecnologias digitais na ABP promoveu um ambiente educacional dinâmico e inclusivo, onde os estudantes não apenas absorvem conhecimento, mas também o aplicam de forma prática e relevante.

Assim, conclui-se que a ABP, quando aliada às mídias digitais, se apresenta como uma metodologia eficaz para o desenvolvimento de competências fundamentais no cenário educacional atual. A pesquisa bibliográfica realizada demonstrou que a implementação dessas práticas não apenas enriquece o aprendizado, mas também prepara os alunos para os desafios do século XXI. Portanto, é imperativo que educadores e instituições invistam nessa abordagem, garantindo que as tecnologias sejam usadas de forma estratégica e eficaz no contexto escolar.

Referências

- ANDRADE, Carla Rodrigues de; BALDIN, Wagner. **Resultados do programa de inovação educação conectada em escolas municipais de São Lourenço do Oeste**. 2020.
- BACICH, Lilian; HOLANDA, Leandro. **STEAM em sala de aula**: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica. Porto Alegre: Penso Editora, 2020.
- SILVA, Lenilla Carolina *et al.* O IMPACTO DAS MÍDIAS DIGITAIS EM CRIANÇAS E ADOLESCENTES. **Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences**, v. 6, n. 1, p. 1773-1785, 2024.
- FERNANDES, Allysson Barbosa. Reflexões pedagógicas e tecnológicas na educação contemporânea. **Revista MultiAtual**, v.5, n.5, p. 70-77, 2024
- GALVÃO, Maycon Ribeiro; OLIVEIRA CASIMIRO, Sonia Aparecida Alves de. O papel do professor na escola: educação e transformação. **Revista OWL (OWL Journal) - Revista Interdisciplinar de Ensino e Educação**, v. 1, n. 2, p. 134-148, 2023.
- Melo, Maria Aparecida Vieira de. A gestão do conhecimento pedagógico por meio da inovação tecnológica em sala de aula. **Revista de Administração Educacional**, v. 12, n. 2, p. 146-163, 2021.
- OELKE, Eliane. Criando um ambiente de aprendizagem motivador: o papel do professor na promoção do engajamento dos estudantes. **Revista Ilustração**, v. 4, n. 2, p. 137-144, 2023.
- OLIVEIRA, Sebastião Luís de; SIQUEIRA, Adriano Francisco; ROMÃO, Estaner Claro. Aprendizagem Baseada em Projetos no Ensino Médio: estudo comparativo entre métodos de ensino. **Bolema: Boletim de Educação Matemática**, v. 34, n. 67, p. 764-785, 2020.

SILVA, Josué Jorge Gonçalves da; OLIVEIRA, Michelle Leandro de; SILVA, Wandemberg de. Estratégias Pedagógicas para o Desenvolvimento do Pensamento Crítico e Reflexivo em Alunos. **RCMOS - Revista Científica Multidisciplinar O Saber**, v. 1, n. 1, 2024.

VIANA, Marcelo Nazaré Ribeiro. Experiências com mídias digitais e linguagem visual junto aos estudantes. **EaD & Tecnologias Digitais na Educação**, v. 12, n. 16, p. 216-221, 2024.