

Contextualização e intertextualidade na produção de mídias digitais no ensino superior

Contextualization and intertextuality in the production of digital media in higher education

Contextualización e intertextualidad en la producción de medios digitales en la educación superior

Ellen Lacerda Carvalho Bezerra¹

Raquel Santiago Freire²

José Aires de Castro Filho³

Pâmela de Castro Freitas Oliveira⁴

Resumo: Este artigo tem como objetivo analisar os resultados de produção das mídias digitais no Ensino Superior, a partir da aplicabilidade da contextualização e da intertextualidade em sua estrutura semiótica. A pesquisa, de abordagem qualitativa, apoia-se na Teoria Fundamentada nos Dados, sendo realizada em uma componente curricular de um Curso de Bacharelado voltado às tecnologias digitais. Os estudantes criaram mídias multimodais baseadas em Teorias da Cognição, integrando elementos do cotidiano universitário e da cultura *geek* e pop. Os resultados indicam que esses recursos linguísticos favorecem a autoria, o engajamento e a construção significativa de conhecimentos, fortalecendo práticas de aprendizagem ativa e multiletramentos.

Palavras-chave: Multiletramentos; Mídias digitais; Ensino Superior.

Abstract: This article aims to analyze the production results of digital media in Higher Education, based on the applicability of contextualization and intertextuality in its semiotic structure. The research, with a qualitative approach, is based on Grounded Theory, and was carried out in a curricular component of a Bachelor's Degree course focused on digital technologies. Students created multimodal media based on Theories of Cognition, integrating elements of university life and geek and pop culture. The results indicate that these linguistic resources favor authorship, engagement, and the meaningful construction of knowledge, strengthening active learning practices and multiliteracies.

Keywords: Multiliteracies; Digital media; Higher Education.

Resumen: Este artículo analiza los resultados de la producción de medios digitales en la educación superior, basándose en la aplicabilidad de la contextualización y la intertextualidad en su estructura semiótica. La investigación, de enfoque cualitativo, se fundamenta en la Teoría Fundamentada y se llevó a cabo en un componente curricular de una licenciatura en tecnologías digitales. Los estudiantes crearon medios multimodales a partir de teorías cognitivas, integrando elementos de la vida universitaria, la cultura *geek* y la cultura pop. Los resultados indican que estos recursos lingüísticos favorecen la autoría, la participación y la construcción significativa del conocimiento, fortaleciendo las prácticas de aprendizaje activo y la multialfabetización.

Palabras clave: Multialfabetización; Medios digitales; Educación Superior.

¹ Universidade Federal do Ceará

² Universidade Federal do Ceará

³ Universidade Federal do Ceará

⁴ Universidade Federal do Ceará

Introdução

Estamos imersos em aspectos culturais e sociais nos quais somos levados a produzir e compreender textos por meio de telas ou dispositivos conectados. Atualmente a linguagem escrita passa a integrar imagens, sons, vídeos, animações, ícones e hiperlinks, apresentando narrativas multissemióticas e interativas. Essa ampliação de recursos não apenas modifica o modo como nos comunicamos, mas também redefine as práticas de ensino e aprendizagem.

Nesse âmbito, a tela digital conectada à internet é um suporte propício para o surgimento de novos gêneros discursivos, os quais refletem às especificidades dos grupos sociais que se formam na rede e elaboram diversas práticas de linguagem (Araújo, 2021). Esses gêneros textuais se manifestam no ambiente digital com a combinação de imagens, sons, ícones, *links*, animações, vídeos etc. A não linearidade aparece de maneira inovadora diante das linguagens verbais, visuais e sonoras, nas quais são criados e recriados gêneros pautados nas práticas sociais midiáticas.

Para Rojo (2009), a linguagem é sempre social e situada, o que significa que os textos não possuem sentido de forma isolada. Seus significados são construídos nas interações entre produtores e leitores, considerando contextos, valores e propósitos envolvidos na comunicação. Entende-se que a linguagem é contextualizada e vivenciada por indivíduos que, a partir de seu contexto de construção e de suas vivências sócio-históricas e culturais, a constroem e a ressignificam conforme suas práticas de letramento. Tufano (2002) enfatiza que contextualizar é a ação de tornar alguém a par de algo ou de alguma coisa, a partir de uma ação premeditada para situar um indivíduo em um lugar no tempo e no espaço, com base em um encadeamento de ideias, que constituem o texto no seu todo.

Em consonância à contextualização, destacamos a intertextualidade por meio da pesquisa de Hoffnagel (2008), que se propôs a analisá-la em textos escritos por acadêmicos, em suas atividades realizadas no âmbito social da universidade, trazendo à baila o reconhecimento de que os textos não aparecem de maneira isolada, sem ligação a outros, mas sim associados a demais textos que escrevemos em resposta a textos anteriores.

O contexto deste estudo permeia o entendimento dessas linguagens no Ensino Superior, em uma área na qual a leitura e a produção de mídias digitais se tornam um espaço de autoria e experimentação teórica e criativa. Dessa forma, a questão central que orienta este estudo é: Como a aplicabilidade da contextualização e da intertextualidade na produção de mídias digitais favorece a aprendizagem no Ensino Superior?

Este artigo busca documentar as experiências vividas pelos estudantes na trajetória da componente curricular (omitido para submissão) do Curso de Bacharelado (omitido para submissão), bem como os impactos observados nas suas competências, na aprendizagem e no desempenho acadêmico, a partir da aplicabilidade da contextualização e da intertextualidade na produção de mídias digitais. Para tanto, o objetivo geral desta pesquisa é analisar os resultados de produção das mídias digitais no Ensino Superior, a partir da aplicabilidade da contextualização e da intertextualidade em sua estrutura semiótica. Na seção seguinte, são discutidos o Referencial Teórico e os estudos relacionados.

Contextualização e intertextualidade como recursos de produção de mídias digitais

À medida que novas formas de interação e circulação do discurso se consolidam, novos gêneros textuais são criados. Assim, os textos podem ser compreendidos como formas socialmente construídas, que organizam a comunicação ao se apoiarem em modelos discursivos compartilhados.

Rojo (2013) destaca que, nas práticas contemporâneas de produção, os recursos digitais revelam mudanças e ressignificações na elaboração de textos, ampliando a percepção de outras possibilidades de elaborações que imprimem necessidade de conhecimento e usabilidade, diante dos avanços tecnológicos vivenciados.

Os textos são constituídos mediante as vertentes contextuais e as diferentes linguagens, a fim de encaixar-se nas estruturas e nas organizações sociais, é nesse sentido que as estruturas sociais não são estáticas, e não estão fora da história, “elas acabam, mudam, são substituídas, dependendo da vontade dos indivíduos, pois são eles que dão lógica às ações coletivas” (Rojo; Barbosa, 2015, p. 55-56).

Considerando essa perspectiva, a contextualização e a intertextualidade são compreendidas como aspectos linguísticos centrais no processo de produção de mídias digitais, especialmente em um cenário no qual os textos apresentam características multissemióticas e multimodais.

A contextualização busca construir significados e sentidos, articular conteúdos textuais com elementos do cotidiano, tais como experiências, preferências, práticas socioculturais aos conteúdos que compõem um texto, mostrando as escolhas e a identidade daqueles que as produzem e favorecendo a descoberta e construção de conhecimentos dos seus usuários.

Tufano (2002) enfatiza que a contextualização consiste em colocar o texto em sintonia com seu tempo e com o mundo, criando condições para que o leitor compreenda e se situe no universo discursivo apresentado. No âmbito da produção de mídias digitais, essa prática manifesta-se na inclusão de recursos semióticos relacionados às teorias estudadas e aos contextos de formação dos estudantes, com o objetivo de orientar a experiência do usuário e favorecer sua imersão no conteúdo abordado.

Já a intertextualidade, a qual se pauta no reconhecimento de que os textos são associados a demais produções já realizadas, sendo uma combinação de textos ou partes de textos já existentes, para se resultar em um novo texto. Mais ainda, a intertextualidade se refere ao modo como usamos textos que servem de referência para a produção e como nos posicionamos diante deles para elaborar outros textos, não se restringindo apenas à prática de se referir a outros textos em determinada elaboração (Bazerman, 2006).

Esse recurso linguístico preconiza o diálogo entre textos, em que um é citado em outro que já existe. Nesse contexto de aplicabilidades linguísticas, em consonância ao uso das tecnologias digitais e das múltiplas linguagens, observa-se o redimensionamento no modo de se elaborar textos, sobretudo no ambiente digital.

Ao produzir mídias digitais com aplicabilidade da contextualização e da intertextualidade, o estudante desenvolve habilidades midiáticas e competências discursivas, estéticas e críticas, que se relacionam às dimensões da autoria e da aprendizagem ativa (Bezerra *et al.*, 2023). Assim, a elaboração de mídias se torna uma prática de construção de conhecimento em que a linguagem é um meio e objeto de aprendizagem. No próximo item, será demonstrado o percurso metodológico desta pesquisa.

Percurso metodológico

Esta pesquisa adota abordagem qualitativa, buscando compreender experiências e significados atribuídos pelos estudantes ao processo de produção de mídias digitais (Bogdan; Biklen, 1994). Como abordagem metodológica, adotou-se a Teoria Fundamentada nos Dados (TFD), utilizando as etapas de codificação propostas por Strauss e Corbin (2008), sendo elas: a) Codificação Aberta, que diz respeito a uma averiguação mais ampla; b) Codificação Axial, em que as categorias são formadas a partir das subcategorias já desenvolvidas; e c) Codificação Seletiva, em que os conceitos alcançam a abordagem do fenômeno na categoria central.

A investigação ocorreu na componente curricular (omitido para submissão), formada por 2 (duas) turmas, cada uma possuindo, em média, 25 (vinte e cinco) alunos, durante o semestre de 2023.1. Com carga horária de 64h, é ofertada no 2º semestre do Curso de Bacharelado (omitido para submissão), com o principal objetivo de formar profissionais dotados de habilidades humanísticas, tecnológicas e científicas para atuarem nos setores de desenvolvimento de sistemas multimídia e de produção de mídias digitais.

O planejamento pedagógico da componente é desenvolvido de forma colaborativa entre docentes, estudantes bolsistas e pós-graduandos, fundamentando-se em Metodologias Ativas, Multiletramentos e Tecnologias Digitais.

Os discentes exploram *games*, mídias, jogos, quadrinhos, vídeos que refletem os conceitos das Teorias da Cognição (Behaviorismo, Gestalt e Teoria Sociocultural). As atividades da componente foram desenvolvidas por meio de uma narrativa digital apoiada pelo *site* Cognosis (link omitido para submissão), que apresenta a jornada da personagem Ariel Sant's pelos Reinos da Cognição. Cada reino se relaciona a uma corrente teórica da cognição: Reino de Walden II (Behaviorismo), Reino de Prägnanz (Gestalt) e Reino de Orsha (Teoria Sociocultural), em que Ariel Sant's descreve o que aprendeu sobre as diversas teorias cognitivas e como elas podem ajudar desenvolvedores a criar tecnologias digitais.

Como atividade avaliativa, os estudantes, formados em equipes, elaboram um roteiro para posteriormente produzirem uma mídia interativa que seguem orientações específicas: uma mídia tutorial para o Behaviorismo, uma mídia interativa para a Gestalt e uma mídia dialógica para a Teoria Sociocultural. As produções deveriam contemplar mecânica, narrativa, conteúdo e multimodalidade coerentes com as características de cada teoria.

Em seguida, cada equipe apresentou para toda a turma seu produto. A avaliação das mídias seguiu os seguintes critérios: a) Clareza (3 pontos); b) Criatividade e originalidade (3 pontos); c) Conceitos e/ou exemplos apresentados (até 4 pontos). Ao final de cada teoria, houve uma avaliação escrita e individual no *Google Forms*, com perguntas sobre os conteúdos trabalhados nas correntes teóricas estudadas.

Os dados empíricos analisados compreenderam: observações, documentos (mídias digitais e formulários avaliativos) e entrevistas semiestruturadas. A análise abordou todas as mídias produzidas nas duas turmas, ou seja, 12 mídias, considerando a variedade de formatos, e a representatividade das produções em relação às categorias investigadas, sendo elas: “contextualização” e “intertextualidade”. Todos os materiais foram organizados e submetidos às etapas de codificação estabelecidas pela TFD, conforme detalhado na seção a seguir.

Resultados e discussões

Os dados foram organizados em categorias centrais deste estudo: contextualização e intertextualidade, que, reunidas, buscam compreender como a aprendizagem pode ser desenvolvida no Ensino Superior a partir da aplicabilidade desses recursos linguísticos na produção de mídias digitais.

A contextualização é característica presente nas mídias analisadas, tendo em vista que sua elaboração se estrutura com base no cotidiano universitário dos estudantes, nas teorias estudadas, bem como nos elementos da cultura *geek* e *pop*. Esta categoria central é destacada sob duas categorias: Atribuindo significados às mídias a partir de componentes do cotidiano universitário e das unidades das teorias; e Apresentando elementos da cultura *geek* e *pop* nas mídias.

Atribuindo significados às mídias a partir de componentes do cotidiano universitário e das unidades das teorias

Esta categoria se manifesta quando os estudantes desenvolvem mídias behavioristas relacionando suas vivências na universidade à apresentação dos conceitos acerca das Teorias da Cognição, a fim de proporcionar experiências de navegabilidade integrada ao que é habitual para eles. Com narrativas inseridas no cotidiano, as duas mídias aqui analisadas representam a familiarização dos alunos ao universo midiático a partir das vivências universitárias.

Desenvolvida em formato de mapa medieval, a mídia (Figura 1) conta com a apresentação de espaços universitários frequentados pelos estudantes, sendo explorados mediante o desbloqueio de cada capítulo: 1) restaurante universitário (RU); 2) bloco didático (Bloco SMD); e 3) lago (apresentado criticamente às poças de água que se formam nas imediações do bloco acadêmico em períodos de chuvas).

Figura 1: Mídia do Behaviorismo



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Os recursos semióticos desta mídia foram colocados dentro de seu contexto de situação: os ambientes da universidade. Ao usarem exemplos de seu dia a dia para compor as mídias, os estudantes deram sentido às suas vivências diárias em seu ambiente acadêmico.

Outro exemplo que se ajusta a essa categoria nos é demonstrado na mídia behaviorista demonstrada na Figura 2, em que foi construída uma narrativa com base no diálogo de dois personagens da série animada a Hora da Aventura⁵ que simbolizam os alunos do Curso (Júlio- 1º semestre e Ana- 5º). O foco se direciona ao uso dos elementos do cotidiano do público universitário, tendo em vista os alunos usarem vivências e linguagens com as quais se identificam.

Figura 2: Mídia do Behaviorismo



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

O processo criativo de associar os conteúdos ao cotidiano universitário foi incentivando de forma estratégica e estimulante a exploração das mídias, assim, os usuários sentem-se parte

⁵ Série de desenho animado, que narra as grandes aventuras de um garoto humano na terra de Ooo, com viagens a reinos alucinantes e lutas contra vampiros. Finn e Princesa Jujuba são dois dos personagens que ilustram a mídia analisada.

Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-17463/>. Acesso em: 19 ago. 2025.

do que está sendo apresentado por integrarem aquele ambiente.

Entendemos, então, que os recursos semióticos dispostos e organizados no contexto de construção das mídias digitais manifestam os significados e os sentidos acerca da Teoria da Cognição explanada na mídia, transmitindo, os conhecimentos acerca de seus conceitos.

O posicionamento dos estudantes na Avaliação Individual, no fechamento da teoria behaviorista, os alunos firmaram seu posicionamento acerca dos estudos fundamentados:

Depois de entrar no curso muitas vezes eu só me pego associando algo do dia a dia com um aprendizado novo que aprendi graças ao curso, e no âmbito do behaviorismo passei a analisar e percebi que vários sistemas ao meu redor utilizam do reforço e da punição para me influenciar a tomar decisões baseadas em seus interesses seja para vender ou para chamar atenção (Aluno 1).

Compreendemos o quão relevante e produtivo foi para a navegabilidade nas mídias a construção de contextos com base no cotidiano dos alunos daquele núcleo universitário, viabilizando sua imersão no universo explorado. Desse modo, o usuário se sentiu estimulado a explorar, conhecer os elementos que compõem as referidas produções e os aspectos relativos aos estudos da Teoria da Cognição que fundamenta a mídia, a partir de suas características convidativas e estimulantes à sua imersão.

Apresentando elementos da cultura geek e pop nas mídias

Esta categoria destaca o recorte das mídias que apresentaram elementos da cultura *geek* e *pop*⁶ em sua estrutura, apresentando entusiasmo e curiosidades pelos estudos científicos e tecnológicos. Uma equipe produziu a mídia do Behaviorismo (Figura 3) com base na série *The Big Bang Theory*⁷ como tema da mídia (eixo central, contextual e ilustrativo) para fundamentar sua contextualização. Desenvolvida a partir da instrução programada, para cada item, há a representação de imagens, pequenos vídeos (representativos do que se estudou no

⁶ As palavras *geek* e *pop* são apresentadas juntas nesta pesquisa pela relação que apresentam entre si, tendo em vista que a cultura *pop* (conteúdos) se expande diante da manifestação da cultura *geek* (pessoas) entre os grupos de admiradores. Vejamos mais detalhadamente: A cultura *geek* engloba um conjunto de pessoas com interesses, hobbies, conhecimentos e paixões por temas específicos, muitas vezes, relacionados a mídias como: ficção científica, jogos, quadrinhos, filmes, séries de TV, videogames, mangás, doramas, animes, entre outras áreas consideradas "nichos" em termos de interesse popular. Essa é uma manifestação dos conteúdos e dos produtos da cultura *pop*.

Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/educacao/noticias/o-que-e-cultura-geek>. Acesso em: 02 out. 2025.

⁷ Série de comédia da televisão norte-americana.

Behaviorismo), além dos *gifs* indicando se a resposta está certa ou errada.



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

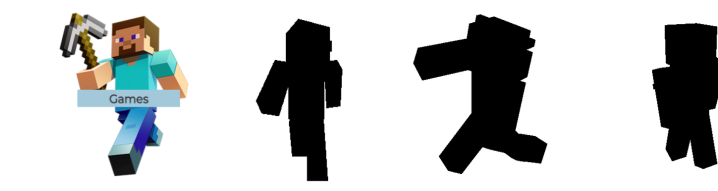
Na mídia, a contextualização se firma pela inserção das tendências e dos gostos na produção realizada, por meio de uma série conhecida e apreciada pelo público-alvo. Tufano (2002) aborda que contextualizar é uma maneira de transportar o leitor ao seu mundo para o problema a ser resolvido ou discutido, na tentativa de transformá-lo em ator de sua peça, sua história, tendo em vista este envolver-se com a produção, interpretá-la, além de construir conhecimentos acerca do que explorou.

Os estudantes investigados desenvolveram mídias com foco na integração do usuário ao produto, que, no processo de navegação e exploração, pode-se compreender seu universo. As teorias e os conceitos apresentados nas mídias se tornam bem mais compreensíveis quando contextualizados, a partir da aplicação de linguagens multimodais.

Outra equipe contextualizou sua mídia da Gestalt (Figura 4) a partir de uma diversidade de temas, diferentemente da equipe anterior, que focou sua produção em um contexto específico. Essa abordagem nos leva a compreender que a contextualização é feita nas mídias de diferentes maneiras, a depender do planejamento e da execução de produção de cada equipe.

Figura 4: Mídia da Gestalt (Equipe Neurônios em Ação)

Cada personagem abaixo será seu guia em
uma parte do multiverso Gestalt



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Neste exemplo, o usuário tem vários caminhos a percorrer. Ao clicar em um dos quatro personagens, ilustrados em meio ao uso de um *design* pixelado, a partir de uma estética baseada no Minecraft⁸, combinado a personagens do universo *geek*, como Homens de Preto, visualizam-se exemplos de jogos ou vídeos com alusão aos conceitos da Gestalt.

A equipe apresentou, por meio de suas experiências, o gosto por séries, filmes, jogos, assim, a produção das mídias digitais está diretamente atrelada ao desenvolvimento e à transposição da identidade dos estudantes produtores, das culturas, dos gostos, bem como das tendências, com os quais eles se identificam para compor os produtos midiáticos. Esse encaixe parte de informações, de conteúdos, assim como de ideias reveladas, objetivando apresentar uma imagem completa sob as várias possibilidades e os vários caminhos percorridos, a partir da navegabilidade do usuário.

Em uma entrevista realizada, os alunos demonstraram seus propósitos de seleção e escolha dos elementos da cultura *geek* e pop para compor a contextualização de suas mídias.

A minha motivação ao colocar as tirinhas nas perguntas na máquina de aprender; a ideia era justamente a da contextualização, porque a gente tinha o conteúdo, que era exposto e aí após o conteúdo colocamos fotos de referências em algumas situações para não ficar muito repetitivo, para não conter só texto fica muito cansativo (Aluno 2).

Os estudantes relacionaram suas preferências, vivências diárias, sobretudo na esfera acadêmica, bem como ambientaram situações, cenários e conceitos, criando uma identidade que marca as técnicas de produção das mídias digitais. Nesse tocante, Tufano (2002, p.41) enfatiza que a contextualização é uma prática particular, tendo em vista que cada autor “contextualiza de acordo com suas origens, com suas raízes, com o seu modo de ver e enxergar as coisas”.

A ação de contextualizar busca construir significados e sentidos, relacionar e associar o dia a dia, os gostos e as tendências aos conteúdos da componente curricular, a partir da incorporação de valores que explicitam o cotidiano, as escolhas e a identidade daqueles que as produzem, pautando-se em uma abordagem social e cultural, que favorece o processo de descoberta e construção de conhecimentos dos seus usuários.

⁸ Minecraft é um jogo eletrônico em que os jogadores exploram e constroem um mundo aberto tridimensional, podendo cooperar ou competir contra outros jogadores no mesmo mundo. Bastante popular e premiado, tem sido usado em ambientes educacionais, especialmente para trabalhar o raciocínio lógico e os conceitos de programação. disponível em: <https://pt.minecraft.wiki/w/Minecraft>. Acesso em: 19 ago. 2025.

Intertextualidade

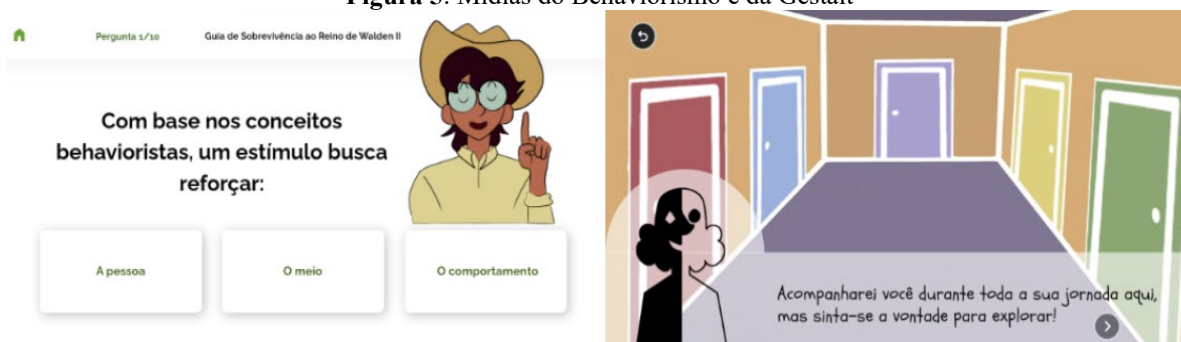
Os estudantes aplicaram a intertextualidade em suas mídias baseando-se no *site* Cognosis e nas mídias já produzidas, extraíndo a base de ideias e a forma como são apresentadas as temáticas, além da (re)criação da personagem central Ariel Sant's que conduz a narrativa da componente e constrói a identidade das mídias. A intertextualidade é uma categoria que se divide em outras duas: Baseando-se na narrativa do *site* Cognosis para desenvolver as mídias e Desenvolvendo mídias digitais com base nas produções anteriores.

Baseando-se na narrativa do *site* Cognosis para desenvolver as mídias

Composto por uma identidade visual peculiar e representativa, o *site* Cognosis é a base da estrutura curricular da componente, no qual são fundamentadas as Teorias da Cognição estudadas, assim como as atividades do semestre, em meio a uma narrativa conduzida pela personagem Ariel Sant's.

Esse espaço foi se tornando referência de estudos e pesquisas para os alunos de forma que estes produziram algumas de suas mídias com base na sua estrutura e nos fundamentos. Uma equipe produziu os produtos midiáticos do Behaviorismo e da Gestalt pautados na apresentação de Ariel Sant's como personagem central e na estrutura do *site* Cognosis (Figura 5).

Figura 5: Mídias do Behaviorismo e da Gestalt



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Conforme podemos observar na mídia do Behaviorismo, Ariel Sant's é apresentada da mesma forma que no *site* Cognosis, cheia de perspicácia, atitude, simulando movimentos e interagindo com o usuário por meio da simulação de gestos e expressões faciais, estimulando-o à imersão tanto no contexto midiático quanto nos conteúdos apresentados.

A organização da mídia da Gestalt focou na estruturação de elementos gráficos do *site* Cognosis, por exemplo, o acesso por meio da seleção de uma das portas, em que o usuário escolhe e organiza como se dará sua navegabilidade na mídia, uma característica fundante da Gestalt.

Nesta produção, a apresentação de Ariel na mídia se dá com base no *site*, juntamente à Lívia (criada pela equipe), estas representam a narrativa e dão sequência ao encadeamento das apresentações dos conteúdos e dos desafios. Lívia e Ariel aparecem interagindo entre si no decorrer da narrativa da mídia. Lívia foi ilustrada em preto e branco, representando a junção de dois membros da equipe que possuem esse nome. Nomeada de Lívia 3, assume a representação da figura central da mídia juntamente à Ariel, conforme abordado pelos estudantes da equipe na apresentação de sua mídia.

Posto isso, para além das configurações do *site* Cognosis, a equipe idealizou novas características na produção da mídia, a fim de atribuir representações direcionadas e correspondentes aos gostos da equipe. Entendemos, então, que a intertextualidade se fundamenta também em uma construção inédita apoiada em uma já existente, em que os estudantes criaram a personagem Lívia, em consonância às ideias do *site* Cognosis, para conduzir a narrativa.

As análises acima são corroboradas a partir do posicionamento de um aluno que afirma a relevância do *site* na perspectiva de criação das mídias digitais: “*Então, só levando em consideração o próprio site, que ajudou a gente com isso porque traz os exemplos teóricos, as tirinhas também, e a gente, pegando como base, tentou levar para a nossa mídia*” (Aluno 3).

A construção de um texto parte da extração de recursos e características de outro texto, a fim de ampliar o seu sentido por meio das novas possibilidades, sendo estruturado com base na realocação e na remodelação de sentidos já expressos em determinado escrito, assim Hoffnagel (2008, p. 176) enfatiza que “todo texto é um intertexto”.

O desenvolvimento das mídias sob a intertextualidade viabiliza o aumento dos conteúdos autogerados na web, assim como redimensionados, proporcionando, além do conhecimento, o uso de recursos híbridos operacionalizados neste âmbito. Logo, destacamos a habilidade dos estudantes na organização das mídias digitais produzidas a partir dos recursos dispostos na prática da intertextualidade, com pauta nas suas áreas de conhecimento.

Desenvolvendo mídias digitais com base nas produções anteriores

A trajetória de desenvolvimento das mídias foi trazendo aos alunos certa experiência e um olhar mais apurado no que tange à seleção, à escolha e à base de produção usada pelos estudantes produtores. Nessa conjuntura, foi estabelecida uma associação entre as mídias no processo de seu desenvolvimento, sendo utilizadas como suporte para a fundamentação de seus outros produtos midiáticos.

Nessa relação, os estudantes concebem as narrativas, criam personagens, apresentam desafios, produzem perguntas, idealizam situações, elaboram explicações teóricas com base, além do *site* Cognosis, em outras mídias já produzidas pelas próprias equipes, mostrando a forma como os estudantes se posicionam nesse universo plural de produção.

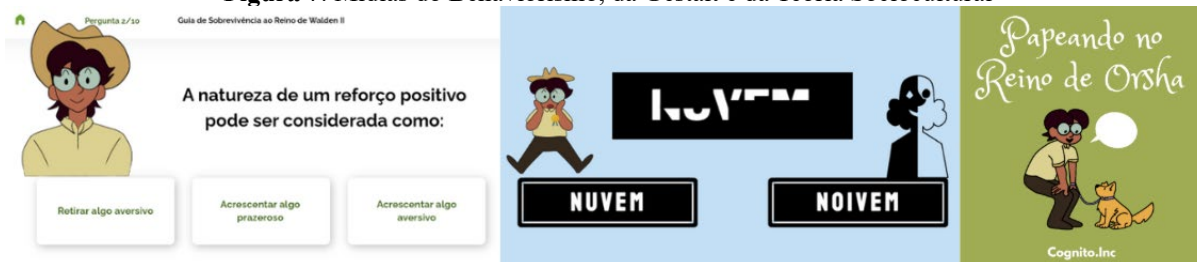
Uma equipe desenvolveu sua mídia da Gestalt com base na correlação da sua mídia do Behaviorismo. Inclusive há a opção de o usuário interagir com a mídia behaviorista, apresentada na primeira tela, ao lado esquerdo, da mídia da Gestalt, como uma forma de revisitar os conceitos behavioristas e explorar a mídia anterior para depois adentrar na mídia da Gestalt, uma ligação intertextual entre as duas mídias (Behaviorismo e Gestalt). A equipe criou símbolos que foram registrados na sequência de suas produções, entre eles, mapas ilustrativos como guia de sobrevivência nos reinos, como vemos na Figura 6.



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Essa construção de significados trouxe a carga semântica, estrutural e as características de gêneros já existentes. Desse modo, os recursos intertextuais, presentes nas mídias, possibilitam aos indivíduos a fluidez e a dinamicidade na elaboração, no que tange à articulação de se reelaborar, redimensionar e organizar os recursos semióticos em suas produções. Outro aspecto de aplicabilidade da intertextualidade produzida pela equipe foi a apresentação da personagem Ariel Sant's em suas três mídias, como símbolo de suas produções (Figura 7).

Figura 7: Mídias do Behaviorismo, da Gestalt e da Teoria Sociocultural



Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Nas três mídias analisadas, a equipe adotou a personagem Ariel Sant's como elemento central, mantendo-a como referência visual e narrativa em todas as produções. Em cada mídia, Ariel conduz a experiência do usuário por meio de interações distintas: gestos em quizzes, desafios nas mídias do Behaviorismo e da Gestalt e diálogos na mídia da Teoria Sociocultural. Essa escolha evidencia o uso da intertextualidade, uma vez que a personagem foi retomada do *site* Cognosis e integrada às produções digitais dos estudantes, estabelecendo continuidade estética e narrativa entre os materiais.

A produção das mídias digitais possibilitou que os estudantes utilizassem referências temáticas como base criativa, estabelecendo relações entre suas mídias e outras já existentes. Essa prática evidencia o uso da intertextualidade na construção de personagens, cenários, narrativas e elementos visuais. Ainda que inspiradas em produções anteriores do próprio grupo, as mídias analisadas apresentam traços de originalidade, demonstrando autoria e identidade criativa por parte dos estudantes.

A exploração e a produção dos multiletramentos nas mídias digitais representam um importante artifício para o processo de construção do conhecimento dos alunos, sobretudo, no que se refere à aplicabilidade das múltiplas semioses no contexto de desenvolvimento da aprendizagem (Bezerra, *et al.*, 2025).

Ao navegar em um produto midiático que apresenta elaborações as quais tomam como base aspectos de outras produções que já é de conhecimento do usuário, este se sente atraído a conhecer e a permanecer explorando, desenvolvendo, assim, a interatividade e conseqüentemente a aprendizagem, pois a estrutura e a mecânica das mídias conduzem o usuário a pesquisar, ler, voltar ao conceito da teoria para, então, interagir com a mídia.

Considerações finais

A contextualização e a intertextualidade foram recursos linguísticos utilizados pelos estudantes na composição das mídias digitais, mostrando-nos que favoreceu a participação ativa dos usuários em sua exploração, pelo interesse de acesso e navegabilidade nas mídias diante dos recursos semióticos aplicados em sua estrutura.

Essas práticas de elaboração oportunizaram a busca pela aprendizagem, tendo em vista que o usuário se integrava nos conceitos apresentados nas mídias digitais ao imergir-se nas temáticas de estudo abordadas, partido pelo interesse de descobertas de navegabilidade a partir das tendências e dos gostos contextualizados à teoria estudada, assim como pela mecânica da mídia, consoante o que a teoria preconiza, desenvolvendo, assim, uma relação entre os saberes produzidos, como forma de constituir a aprendizagem.

Espera-se, portanto, que a experiência retratada contribua para a literatura acerca de estudos relacionados aos aspectos linguísticos na produção de textos no ambiente digital e suas contribuições para o ensino, assim como para a aprendizagem, demonstrando uma vivência teórica e prática de uso no Ensino Superior, por meio da produção de mídias digitais.

Como ações futuras, propõe-se a apresentação de outras categorias de análise deste estudo, a fim de problematizar mais detalhadamente as características das mídias digitais, assim como seus aspectos de construção e de desenvolvimento no percurso de estudo da componente curricular investigada. Pretende-se também fundamentar pesquisas desse caráter em outras universidades e cursos a fim de analisar a consistência dos resultados aqui apresentados, bem como aumentar a validade externa da pesquisa.

Referências

ARAÚJO, J. **Constelação de gêneros**: a construção de um conceito. São Paulo: Parábola, 2021.

BAZERMAN, C. Intertextualidade: como os textos se apoiam em outros textos. *In*: BAZERMAN, C.; HOFFNAGEL, J. C.; DIONISIO, A.P. (org.). **Gênero, agência e escrita**. Trad. J. Hoffnagel. São Paulo: Cortez, 2006, p.87-103.

BEZERRA, E. L. C. *et al.* Metodologias ativas e o protagonismo discente na produção de mídias digitais no ensino superior. **Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 12, n. 2, p. 1-20. 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/tear/article/view/6876> Acesso em: 10 out. 2025.

BEZERRA, E. L. C. *et al.* Produção de mídias digitais e aplicação de multiletramentos no Ensino Superior: uma proposta de estudo para a promoção do engajamento discente. *In*: CONGRESSO

SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO - CTRL+E 2025. Desafios Educacionais na era da Inteligência Artificial Generativa e das Redes Sociais. 2025. **Anais do [...].** Fortaleza, 09 a 12 de setembro de 2025 p. 1- 10. Disponível em: <https://doity.com.br/ctrl-e-2025/blog/anais>. Acesso em: 2 out. 2025.

BOGDAN, R. C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação.** Trad. M. J. Alvarez, S. Bahia dos Santos e T. M. Baptista. Porto: Porto Editora, 1994.

HOFFNAGEL, J. C. **Intertextualidade em textos universitários.** Recife: Universidade Federal de Pernambuco; Brasília: CNPq/NELFE, 2008.

ROJO, R. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social.** São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

ROJO, R. **Escola conectada: os multiletramentos e as TICS.** São Paulo: Parábola, 2013.

ROJO, R.; BARBOSA, J. P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos.** São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

STRAUSS, A.; CORBIN, J. **Pesquisa qualitativa: técnicas e procedimentos para o desenvolvimento da teoria fundamentada.** Trad. L. de Oliveira da Rocha. 2. ed, Porto Alegre: Artmed, 2008.

TUFANO, W. **Contextualização.** In: FAZENDA, I. (org.) Dicionário em construção: interdisciplinaridade. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2002, p. 40-41.

Sobre as autoras e o autor

Ellen Lacerda Carvalho Bezerra: Doutoranda em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Mestra em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Integrante do Grupo de Pesquisa e Produção de Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA). Professora da Rede Estadual do Ceará e da Universidade Christus (UNICHRISTUS).
E-mail: ellen.lcb7@gmail.com

Raquel Santiago Freire: Possui doutorado e mestrado em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). É professora do Instituto UFC Virtual no Curso de Sistemas e Mídias Digitais e dos Cursos de Graduação a Distância do Sistema Universidade Aberta do Brasil. Coordena a Formação Continuada de Tutores a Distância e participa de projetos de pesquisa interdisciplinares que congregam as áreas de Educação, Psicologia e Tecnologia. Coordena o Grupo de Pesquisa em Tecnologias Educacionais e Aprendizagem Ativa (PROATIVA).
E-mail: freire@virtual.ufc.br

José Aires de Castro Filho: Possui Pós-doutorado em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Ph.D. em Mathematics Education pela University Of Texas At Austin. É professor Titular da Universidade Federal do Ceará no Curso de Sistemas e Mídias Digitais, no Programa de Pós-Graduação em Tecnologia Educacional e no Programa de Pós-Graduação em Educação. Líder do Grupo de Pesquisa em Tecnologias Educacionais e Aprendizagem Ativa (PROATIVA).
E-mail: aires@virtual.ufc.br

Pâmela de Castro Freitas Oliveira: Mestranda em Educação pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Professora substituta no Curso de Sistemas e Mídias Digitais/UFC. Professora de desenho nos Cursos de Desenho para Crianças e Desenho para Jovens Artistas (Estúdio Daniel Brandão). Participante do Grupo de Pesquisa e Produção em Ambientes Interativos e Objetos de Aprendizagem (PROATIVA).
E-mail: pameladecfo@gmail.com

Recebido em: 31 de outubro de 2025
Aprovado em: 08 de janeiro de 2026