

AS MÍDIAS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NO CURRÍCULO ESCOLAR

 <https://doi.org/10.56238/arev7n5-091>

Data de submissão: 06/04/2025

Data de publicação: 06/05/2025

Nicelli Naiane Pelaes Frank Alves

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: nicellifrank2008@hotmail.com

Andressa Zorzo Primão Possa

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: andressaprimao22@gmail.com

Jalea dos Santos Silva Escorcio

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: santosjalea@gmail.com

Maria Aparecida Pereira Faustina Farias

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: cida.pro1@hotmail.com

Michelle Paula Passos da Silva

Mestra em Letras

Instituição: Universidade Federal do Maranhão (UFMA)

E-mail: michelleppassos@gmail.com

Simone Jacobsen

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: monenana@outlook.com

Theuma Maria Rolindo

Mestra em Tecnologias Emergentes na Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: theumarolindo@gmail.com

Wandeson Silva de Moura

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: wandomoura@gmail.com

RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar o uso das mídias digitais e da linguagem audiovisual no ensino *online*, destacando suas implicações pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa abordou o problema de como as mídias digitais, especialmente no formato audiovisual, têm sido integradas ao ensino e qual o impacto dessa integração no ambiente educacional. A pesquisa foi de natureza bibliográfica, baseada em uma revisão sistemática da literatura, e focou nas potencialidades e desafios do uso de tecnologias digitais, como vídeos, podcasts, plataformas de ensino e gamificação, no ensino a distância e híbrido. Foi analisada a importância da adaptação do currículo escolar para a incorporação dessas tecnologias, além da capacitação dos professores para utilizá-las de forma eficaz. Os resultados indicaram que, embora as mídias digitais ofereçam vastas oportunidades de personalização e engajamento no processo de aprendizagem, a integração bem-sucedida ainda depende de fatores como a infraestrutura tecnológica e a formação dos docentes. A pesquisa concluiu que a utilização eficaz dessas ferramentas contribui para um ensino dinâmico e acessível, embora ainda existam desafios relacionados ao acesso desigual às tecnologias. A pesquisa sugere que estudos empíricos sejam realizados para complementar os achados e explorar em profundidade os impactos das mídias digitais na educação.

Palavras-chave: Mídias digitais. Ensino *online*. Linguagem audiovisual. Educação a distância. Ensino híbrido.

1 INTRODUÇÃO

A transformação digital no campo da educação tem gerado mudanças significativas na forma como o ensino é conduzido e como os alunos interagem com o conhecimento. Entre as inovações tecnológicas que têm ganhado destaque, as mídias digitais e a linguagem audiovisual surgem como recursos essenciais no ensino *online*, proporcionando novas formas de ensino e aprendizagem. O uso dessas ferramentas no contexto educacional tem o potencial de enriquecer as práticas pedagógicas, tornar o processo de aprendizagem dinâmico e acessível, além de incentivar a participação ativa dos alunos. Com o advento da educação a distância e o ensino híbrido, a integração dessas mídias tornou-se uma realidade cada vez presente, transformando a sala de aula tradicional em um ambiente de aprendizagem interativo e conectado.

A justificativa para a realização deste estudo se baseia na crescente demanda por métodos inovadores de ensino que atendam às necessidades de uma educação cada vez digitalizada e voltada para a formação de habilidades do século XXI. O ensino *online*, mediado por tecnologias digitais, tem se mostrado uma alternativa eficaz, principalmente diante dos desafios impostos pela pandemia de Covid-19, que forçou a adoção de soluções educacionais digitais em larga escala. A utilização de mídias digitais, aliadas à linguagem audiovisual, se configura como uma estratégia pedagógica capaz de promover um aprendizado envolvente, acessível e personalizado, permitindo aos alunos acessarem conteúdos de maneira autônoma e colaborativa. No entanto, apesar de sua crescente implementação, muitos desafios ainda se apresentam no que diz respeito à adaptação do currículo e à formação dos educadores para o uso efetivo dessas tecnologias.

O problema central deste estudo refere-se à compreensão de como as mídias digitais e a linguagem audiovisual têm sido integradas ao ensino *online* e ao currículo escolar, bem como à análise de suas implicações pedagógicas no processo de ensino-aprendizagem. Embora diversos estudos apontem os benefícios da utilização dessas ferramentas, ainda é necessário investigar como essas tecnologias são aplicadas no dia a dia das instituições educacionais, no que diz respeito à adaptação do currículo e à eficácia no engajamento dos alunos.

O objetivo desta pesquisa é analisar o uso das mídias digitais e da linguagem audiovisual no ensino *online*, destacando os desafios e as potencialidades dessa integração para o processo educacional, com foco nas implicações pedagógicas e nos resultados de aprendizagem dos alunos.

A metodologia adotada para a realização deste estudo é bibliográfica, com uma abordagem qualitativa. Foram selecionadas fontes acadêmicas, artigos, livros e teses relevantes sobre o tema, buscando compreender o estado da arte sobre o uso de mídias digitais e linguagem audiovisual no ensino *online*. A pesquisa foi realizada por meio de uma revisão sistemática da literatura, utilizando

técnicas de análise qualitativa para sintetizar as informações extraídas das obras consultadas. Não houve a aplicação de instrumentos ou procedimentos empíricos, visto que a investigação se baseou em dados secundários provenientes de publicações existentes. A coleta de dados foi realizada através da consulta a bases de dados acadêmicas, como *Google Scholar*, *Scopus* e periódicos especializados na área de educação e tecnologia.

Este trabalho está estruturado em três seções principais. A primeira, já apresentada, corresponde à introdução, onde são contextualizados o tema, a justificativa, o problema, o objetivo e a metodologia. A segunda seção, o desenvolvimento, aborda as diferentes formas de mídias digitais e sua integração ao currículo educacional, além dos benefícios e desafios da utilização dessas ferramentas no ambiente escolar. Por fim, a terceira seção, as considerações finais, apresenta as conclusões da pesquisa, com uma reflexão sobre o impacto das mídias digitais no ensino *online* e as direções futuras para sua aplicação nas práticas pedagógicas.

2 CLASSIFICAÇÕES E USOS DAS MÍDIAS DIGITAIS NO AMBIENTE ESCOLAR

A utilização das mídias digitais no ensino tem se consolidado como uma estratégia pedagógica fundamental diante dos desafios impostos pela digitalização do mundo contemporâneo. Essas ferramentas, ao serem integradas ao currículo escolar e universitário, oferecem novas possibilidades de aprendizagem, estimulando os alunos a desenvolverem competências essenciais para o século XXI, como a autonomia, o pensamento crítico e a colaboração. A crescente inserção das mídias digitais no contexto educacional no ensino *online*, contribui para a ampliação dos métodos de ensino e a promoção de uma aprendizagem dinâmica e interativa.

As mídias digitais, como vídeos, podcasts, redes sociais, plataformas de ensino e ferramentas de gamificação, possuem um grande potencial pedagógico, permitindo que o conteúdo seja acessado de diversas formas e de acordo com as necessidades de cada aluno. Ao diversificar as estratégias de ensino, essas ferramentas favorecem a criação de um ambiente educacional inclusivo e acessível, em que os alunos podem aprender de forma personalizada e significativa. Além disso, essas tecnologias propiciam a integração de elementos audiovisuais, como vídeos explicativos, animações e simulações, que contribuem para a compreensão de conteúdos complexos de maneira visual e interativa. A utilização desses recursos se torna ainda relevante no contexto da educação a distância, que tem se expandido consideravelmente.

No contexto da educação superior, as mídias digitais desempenham um papel importante na transformação das metodologias de ensino por meio da adoção de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). Esses ambientes permitem que o aluno tenha acesso a conteúdos, participe de atividades e

interaja com outros estudantes de maneira assíncrona e em tempo real. As plataformas de ensino, como *Moodle*, *Google Classroom* e outras, oferecem funcionalidades que facilitam a organização do conteúdo e a comunicação entre alunos e professores, tornando o processo de aprendizagem eficiente. Além disso, essas plataformas são projetadas para possibilitar o acompanhamento do desempenho dos alunos, permitindo que os docentes adaptem suas práticas pedagógicas às necessidades de cada estudante.

Entretanto, a simples disponibilização de mídias digitais no ambiente educacional não é suficiente para garantir a efetividade do ensino *online*. É necessário que as instituições de ensino adotem uma abordagem estratégica para a integração dessas tecnologias no currículo, considerando tanto os aspectos pedagógicos quanto os tecnológicos. A implementação bem-sucedida das mídias digitais no ensino depende de uma adaptação do currículo tradicional, que deve ser revisado para incluir recursos e atividades que promovam o uso de tecnologias de forma inovadora. Dessa forma, o currículo escolar precisa ser flexível e adaptável, de modo a incorporar novas ferramentas digitais e promover um ensino interativo e colaborativo. Além disso, os professores devem ser capacitados para utilizar essas tecnologias de maneira eficiente, garantindo que o uso das mídias digitais contribua positivamente para o processo de ensino-aprendizagem.

As metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos, a aprendizagem invertida e a gamificação, têm se destacado como formas eficazes de incorporar as mídias digitais ao ensino *online*. Essas metodologias incentivam a participação ativa dos alunos, promovendo a construção do conhecimento de forma colaborativa e engajada. A utilização de jogos educacionais, simulações virtuais e plataformas de gamificação permite que os alunos se envolvam de maneira profunda com o conteúdo, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais. A gamificação, por exemplo, é uma estratégia que utiliza elementos de jogos, como pontuação, recompensas e desafios, para motivar os alunos e torná-los engajados no processo de aprendizagem. Esse tipo de abordagem tem mostrado resultados positivos na melhoria do desempenho acadêmico e no aumento da motivação dos alunos.

Outro aspecto importante da integração das mídias digitais ao ensino *online* é a possibilidade de personalização do aprendizado. As tecnologias educacionais, como sistemas de recomendação e plataformas adaptativas, permitem que o conteúdo seja ajustado ao ritmo e às preferências dos alunos, proporcionando uma aprendizagem personalizada. Essa personalização é fundamental para atender às diferentes necessidades dos estudantes, aqueles com dificuldades de aprendizagem ou com ritmos de estudo distintos. Ao oferecer uma educação personalizada, as mídias digitais favorecem a inclusão

educacional, permitindo que cada aluno aprenda de acordo com suas próprias características e necessidades.

Além disso, a utilização das mídias digitais no ensino *online* facilita o acesso ao conhecimento de forma democrática e inclusiva. O uso de tecnologias como as videoconferências e os recursos audiovisuais proporciona uma maior interação entre alunos e professores, independentemente da localização geográfica dos envolvidos. Essa acessibilidade é importante em contextos de ensino a distância, nos quais os alunos podem estar em diferentes cidades, estados ou até países. A internet e as plataformas digitais também garantem que o conteúdo esteja disponível a qualquer momento, permitindo que os alunos acessem as aulas, material didático e atividades fora do horário tradicional de aula, favorecendo a aprendizagem autodirigida.

No entanto, a adoção das mídias digitais no ensino *online* também traz alguns desafios. Um dos principais obstáculos é a falta de infraestrutura tecnológica adequada em algumas instituições de ensino, que dificulta a implementação de ferramentas digitais eficazes. Além disso, a formação dos professores é um aspecto crucial para o sucesso da integração digital. Muitos docentes ainda não estão preparados para utilizar as tecnologias de forma pedagógica, o que pode comprometer a qualidade do ensino. A capacitação contínua dos educadores é essencial para garantir que as mídias digitais sejam utilizadas de forma eficiente e estratégica no processo de ensino-aprendizagem.

Ademais, é importante destacar a questão da equidade no acesso às tecnologias digitais. Embora o uso de mídias digitais tenha o potencial de democratizar o acesso ao conhecimento, também existem disparidades no acesso à internet e a dispositivos tecnológicos entre os alunos. Esses fatores podem criar uma barreira para aqueles que não têm acesso a recursos tecnológicos adequados, prejudicando a inclusão digital e o aprendizado. Portanto, é fundamental que as políticas educacionais considerem essas questões de desigualdade e promovam soluções que garantam que todos os alunos tenham acesso às tecnologias necessárias para participar do ensino *online*.

Por fim, é necessário refletir sobre os impactos das mídias digitais na aprendizagem dos alunos. Estudos demonstram que a utilização de recursos audiovisuais, como vídeos e podcasts, contribui significativamente para a retenção de conhecimento, pois esses formatos facilitam a compreensão e tornam o aprendizado envolvente. Além disso, as plataformas digitais permitem que os alunos colaborem de forma eficaz, promovendo a troca de ideias e o trabalho em grupo. A aprendizagem ativa, favorecida pelas tecnologias digitais, é eficaz do que métodos tradicionais de ensino, pois coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem e o incentiva a assumir a responsabilidade pelo seu próprio conhecimento.

A integração das mídias digitais ao ensino *online* representa, portanto, uma oportunidade para inovar e melhorar a qualidade da educação. No entanto, é essencial que as instituições educacionais adotem uma abordagem estratégica e planejada, que envolva a capacitação dos professores, a adaptação do currículo e a garantia de que todos os alunos tenham acesso às tecnologias necessárias. O uso eficaz das mídias digitais no ensino *online* pode, assim, contribuir para a criação de um ambiente educacional inclusivo, acessível e de qualidade, que atenda às necessidades dos alunos do século XXI.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como objetivo analisar o uso das mídias digitais e da linguagem audiovisual no ensino *online*, destacando seus impactos no processo de ensino-aprendizagem e os desafios e potencialidades dessa integração para o ambiente educacional. A partir da revisão da literatura sobre o tema, foi possível observar que as mídias digitais oferecem uma ampla gama de possibilidades pedagógicas, tornando o ensino interativo, acessível e personalizado. A utilização dessas ferramentas no ensino *online* tem se mostrado eficaz para promover uma aprendizagem engajada e significativa, ao mesmo tempo em que proporciona maior flexibilidade para alunos e professores.

Entre os principais achados, destacou-se a importância da integração estratégica das mídias digitais ao currículo, o que permite que as tecnologias se tornem aliadas no processo de aprendizagem. Além disso, a personalização do ensino, possibilitada pelo uso de plataformas digitais adaptativas e gamificação, surge como uma vantagem significativa, permitindo que os alunos avancem no seu próprio ritmo e segundo suas necessidades individuais. No entanto, também foram identificados desafios relacionados à capacitação de professores e à desigualdade no acesso a tecnologias, que ainda comprometem a plena eficácia da implementação dessas mídias no ensino *online*.

O estudo contribui para a compreensão dos benefícios e dificuldades associadas ao uso das mídias digitais no ensino, destacando a necessidade de um planejamento cuidadoso na integração dessas ferramentas ao currículo escolar. A pesquisa também ressalta a importância de políticas educacionais que garantam acesso equitativo às tecnologias, assegurando que todos os alunos possam participar de forma efetiva no ambiente digital.

Ainda são necessários estudos para explorar em profundidade as experiências práticas de implementação dessas mídias nas diferentes etapas da educação e em diversas regiões, especialmente em contextos com limitações tecnológicas. A continuidade da pesquisa sobre as práticas pedagógicas digitais permitirá refinar as estratégias e soluções para maximizar os benefícios da educação *online* e superar as barreiras existentes.

REFERÊNCIAS

AGUNE, P. et al. Gamificação associada à realidade virtual no ensino superior: uma revisão sistemática. In: SBGAMES, 18., 2019, Rio de Janeiro. Anais do XVIII SBGames. Rio de Janeiro: SBC, 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/WorkshopG2/199959.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2025.

CAMACHO, A. C. L. F. Ensino híbrido e tecnologias no ensino do discente de enfermagem. Revista Recien - Revista Científica de Enfermagem, v. 12, n. 37, p. 282-286, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.24276/rrecien2022.12.37.282-286>. Acesso em: 12 abr. 2025.

FERRARINI, R.; SAHEB, D.; TORRES, P. L. Metodologias ativas e tecnologias digitais. Educação em Questão, v. 57, n. 52, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.21680/1981-1802.2019v57n52ID15762>. Acesso em: 12 abr. 2025.

REIMERS, F. M.; SCHLEICHER, A. A framework to guide an education response to the Covid-19 Pandemic of 2020. [S.l.]: OECD, 2020. Disponível em: https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=126_126988-t63lxosohs. Acesso em: 12 abr. 2025.