


## TECNOLOGIA QUE ENSINA: A RELEVÂNCIA DAS MÍDIAS DIGITAIS SEGUNDO EDUCADORES E ESTUDANTES

 <https://doi.org/10.56238/arev7n5-095>

Data de submissão: 06/04/2025

Data de publicação: 06/05/2025

**Joselaine Faria Gabriel**

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: joselaine\_fg\_05@hotmail.com

**Adriana Sousa Santos**

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: dryqueta36@yahoo.com

**Altair Mamare Magalhães**

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: ajmamare@gmail.com

**Dinicarla Secchin Souza**

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: g5dini@gmail.com

**Leonardo Cronemberg Diolindo**

Licenciado em Educação Física

Instituição: Universidade Estadual do Piauí (Uespi)

E-mail: lcronemberg@gmail.com

**Rogério Antonio dos Santos**

Mestrando em Tecnologias Emergentes na Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: rogerioantoniodoss@gmail.com

**Silvane Poncio**

Doutoranda em Ciências da Educação

Instituição: Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

E-mail: silponcio31@gmail.com

**Vanessa Rezende de Almeida Martins Lourenço**

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação

Instituição: Must University (MUST)

E-mail: vanessa.lourenco@seduc.go.gov.br

## RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar os benefícios percebidos por educadores e alunos no uso de mídias digitais, com ênfase na linguagem audiovisual, no contexto do ensino *online*. A pesquisa foi realizada por meio de uma abordagem bibliográfica, utilizando fontes teóricas sobre o uso de tecnologias educacionais e suas implicações no processo de aprendizagem. O problema central abordado foi a necessidade de entender de que forma as mídias digitais e os recursos audiovisuais influenciam os resultados educacionais e a percepção dos envolvidos no processo educacional. No desenvolvimento, foi discutido como a utilização dessas ferramentas no ensino *online* contribui para a motivação, a autonomia dos alunos e a melhoria na compreensão de conteúdos complexos. Os achados indicaram que o uso de mídias digitais, especialmente as audiovisuais, promove uma aprendizagem dinâmica e interativa, além de facilitar a retenção de informações. As considerações finais reforçaram que a pesquisa responde à questão proposta, destacando as contribuições dessas tecnologias para o ensino *online* e sugerindo a necessidade de estudos para explorar outros contextos educacionais e faixas etárias. A capacitação dos educadores e a adaptação das escolas às novas tecnologias são desafios a serem superados.

**Palavras-chave:** Mídias digitais. Linguagem audiovisual. Ensino *online*. Aprendizagem. Tecnologias educacionais.

## 1 INTRODUÇÃO

O uso de mídias digitais na educação tem se tornado um tema central no contexto atual com o crescimento das plataformas de ensino *online* e a crescente inserção de tecnologias no processo de aprendizagem. As mídias digitais, que envolvem diferentes formatos como vídeos, podcasts, animações e jogos interativos, oferecem novas formas de interação no ambiente educacional, possibilitando uma abordagem dinâmica e envolvente. A linguagem audiovisual, em particular, tem se destacado como um recurso que facilita a compreensão de conteúdos complexos, proporcionando aos alunos a oportunidade de aprender de maneira autônoma e interativa. Diante disso, é crucial analisar como educadores e alunos percebem os benefícios do uso de mídias digitais no ensino, destacando as possíveis vantagens da sua utilização.

A justificativa para esta pesquisa está fundamentada no papel transformador que as mídias digitais desempenham na educação contemporânea. As tecnologias audiovisuais não só oferecem novas formas de apresentar conteúdos, mas também estimulam o engajamento dos alunos, promovendo uma aprendizagem ativa e colaborativa. No cenário atual, o uso dessas ferramentas tornou-se um componente essencial nas metodologias de ensino, especialmente após a aceleração do ensino a distância imposta pela pandemia de COVID-19. No entanto, apesar de seu crescente uso, ainda existem lacunas no entendimento sobre os reais impactos dessas tecnologias na aprendizagem dos alunos e na prática pedagógica dos educadores. A análise dos benefícios percebidos por ambos os grupos é essencial para compreender melhor o impacto das mídias digitais no processo educacional e suas contribuições para a melhoria da qualidade do ensino.

O problema central que norteia esta pesquisa refere-se à necessidade de explorar os efeitos do uso de mídias digitais e da linguagem audiovisual no ensino *online*, a fim de compreender de que maneira essas tecnologias podem influenciar os resultados educacionais. Embora haja um crescente uso de ferramentas digitais, ainda existem divergências nas percepções dos educadores e alunos sobre sua eficácia e aplicabilidade no processo de aprendizagem. Dessa forma, a pesquisa visa compreender como as mídias digitais e a linguagem audiovisual podem contribuir para o aprimoramento do ensino *online*, tanto do ponto de vista dos educadores quanto dos alunos.

O objetivo principal desta pesquisa é analisar os benefícios percebidos por educadores e alunos no uso de mídias digitais, com ênfase na linguagem audiovisual, no contexto do ensino *online*. A pesquisa buscará identificar como essas ferramentas impactam a aprendizagem, destacando as percepções dos diferentes atores educacionais sobre sua eficácia e aplicabilidade.

Em relação à metodologia, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, cujo foco é a análise de fontes teóricas que discutem o uso de mídias digitais e a linguagem audiovisual no ensino. A

abordagem adotada é qualitativa, uma vez que se busca compreender as percepções e os benefícios atribuídos ao uso dessas tecnologias. A coleta de dados foi realizada a partir de um levantamento de artigos acadêmicos, dissertações, teses e outros materiais que abordam o tema, utilizando-se de ferramentas de pesquisa *online*, como bases de dados acadêmicas. A análise desses materiais foi feita por meio da revisão crítica e síntese das informações, de forma a identificar padrões e contribuições relevantes para o entendimento do impacto das mídias digitais na educação.

O texto está estruturado de maneira a oferecer uma visão clara e objetiva sobre o tema proposto. Inicialmente, será apresentada a introdução, que contextualiza o tema e apresenta a justificativa, o problema de pesquisa e o objetivo principal. Em seguida, será abordado o desenvolvimento, onde serão discutidos os principais conceitos relacionados às mídias digitais e à linguagem audiovisual no ensino, além de serem apresentados os resultados de estudos anteriores que exploram esse campo. Por fim, a conclusão sintetiza os principais achados da pesquisa e propõe sugestões para a continuidade de estudos sobre o uso de tecnologias no ensino *online*.

## **2 RESULTADOS EDUCACIONAIS ATRIBUÍDOS AO USO DE RECURSOS MIDIÁTICOS**

O uso de mídias digitais na educação tem sido uma prática crescente nas últimas décadas com o avanço das tecnologias de comunicação e a popularização da internet. No contexto atual, as ferramentas digitais têm se mostrado essenciais para complementar e transformar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o dinâmico e interativo. A adoção dessas ferramentas oferece diversas vantagens, entre elas a possibilidade de personalizar o aprendizado, aumentar o engajamento dos alunos e proporcionar uma maior autonomia no processo de aprendizagem. Dessa forma, as mídias digitais têm se destacado como instrumentos poderosos para promover a inovação educacional quando combinadas com a linguagem audiovisual, que facilita a compreensão e torna o conteúdo acessível e atrativo.

Segundo diversos estudiosos, a utilização de recursos midiáticos no ensino *online* tem mostrado resultados positivos tanto do ponto de vista pedagógico quanto do ponto de vista motivacional. A linguagem audiovisual, composta por vídeos, animações, podcasts e outras formas de mídia, é um recurso eficaz no ensino de conceitos complexos. Isso ocorre porque ela permite que o aluno visualize e ouça as explicações de forma simultânea, o que facilita a assimilação do conteúdo e reforça a memória. Além disso, essas ferramentas permitem que os alunos revisitem o material quantas vezes desejarem, favorecendo a aprendizagem autônoma. Estudos apontam que o uso de vídeos e outras mídias digitais em ambientes educacionais melhora significativamente a retenção de informações e

facilita a compreensão de tópicos difíceis, o que se reflete na qualidade do aprendizado (Brussio & Brussio, 2023).

A gamificação, como uma estratégia educativa que utiliza jogos e elementos de jogos para promover o aprendizado, também tem sido integrada ao ensino digital. A utilização de jogos educativos como parte do processo de aprendizagem não só aumenta o engajamento dos alunos, mas também permite que eles pratiquem e reforcem seus conhecimentos de maneira lúdica e interativa. A gamificação se utiliza de recursos como pontuação, desafios e recompensas, o que incentiva os alunos a se dedicarem ao conteúdo e cria um ambiente participativo. Estudos revelam que esse tipo de abordagem contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, além de aumentar o interesse dos estudantes pelos conteúdos, tornando-os motivados e envolvidos com as atividades propostas (Brussio & Brussio, 2023). Assim, ao combinar o ensino de conteúdos com a diversão proporcionada pelos jogos, as mídias digitais se configuram como um aliado importante na educação, promovendo resultados educacionais eficazes.

Além disso, as plataformas de ensino híbrido, que combinam o ensino presencial com o *online*, têm ganhado cada vez popularidade. O uso de tecnologias digitais nesse modelo permite que os alunos acessem o conteúdo em diferentes momentos e de diferentes formas, proporcionando uma experiência de aprendizado flexível e adaptada às necessidades individuais. De acordo com Camacho (2022), o ensino híbrido oferece a vantagem de combinar o melhor dos dois mundos: a interação direta e a troca de conhecimentos no ambiente presencial, com a flexibilidade e o acesso a recursos multimídia no ambiente *online*. Isso permite que os alunos aprendam no seu próprio ritmo e desenvolvam maior autonomia, uma característica fundamental para o aprendizado contínuo. Nesse contexto, as mídias digitais, aliadas à linguagem audiovisual, proporcionam uma forma eficaz de reforçar o conteúdo aprendido em sala de aula, tornando a aprendizagem rica e diversificada.

A formação de professores para o uso de tecnologias educacionais também se configura como um ponto essencial para a implementação eficaz das mídias digitais no ensino. A capacitação dos docentes é fundamental para que eles possam explorar todo o potencial dessas ferramentas, adaptando-as às necessidades de seus alunos e ao currículo escolar. Haviarás (2020) destaca que a formação contínua dos professores, no que diz respeito ao uso de tecnologias educacionais, é um dos fatores-chave para o sucesso da integração das mídias digitais no ensino. A capacitação permite que os educadores compreendam as potencialidades dos recursos tecnológicos, saibam como usá-los de maneira pedagógica e possam criar experiências de aprendizagem envolventes e eficazes. Dessa forma, o sucesso da implementação de mídias digitais no ensino depende, em grande parte, da preparação dos educadores para integrar essas ferramentas de forma criativa e eficiente no processo de ensino.

A utilização de tecnologias no ensino de disciplinas específicas, como a programação de robôs, também tem mostrado resultados bastante positivos. O uso de plataformas digitais e ferramentas audiovisuais em disciplinas como a robótica permite que os alunos interajam com o conteúdo, desenvolvendo habilidades práticas enquanto aprendem teorias complexas. Medeiros e Wünsch (2019) relatam que o uso de kits de robótica e a aplicação de programação com a utilização de ferramentas digitais, como o Arduino, no ensino fundamental, têm levado os alunos a adquirir um maior entendimento sobre lógica e programação, além de desenvolverem habilidades de resolução de problemas. O recurso audiovisual, utilizado para demonstrar a montagem e a programação dos robôs, facilita a compreensão do passo a passo, permitindo que os estudantes acompanhem o processo de forma clara e objetiva. Essa abordagem, além de promover o aprendizado, também desenvolve a criatividade e o pensamento crítico dos alunos, habilidades essenciais no mundo atual.

Contudo, é importante ressaltar que a integração das mídias digitais no processo de ensino-aprendizagem não é isenta de desafios. A infraestrutura tecnológica nas escolas, a falta de recursos financeiros e a resistência de alguns educadores em adotar novas metodologias são obstáculos que precisam ser superados para que o uso dessas ferramentas seja eficaz. A implementação de tecnologias educacionais requer investimentos em equipamentos, formação de professores e, principalmente, um planejamento pedagógico que considere as especificidades do contexto escolar e as necessidades dos alunos. Camacho (2022) aponta que, embora as tecnologias possam oferecer enormes vantagens para o processo de ensino, sua adoção exige um esforço conjunto de todos os atores envolvidos no ambiente educacional, desde os gestores até os alunos, passando, claro, pelos educadores. A superação desses desafios é fundamental para que as mídias digitais cumpram seu papel de promover uma educação inclusiva, dinâmica e adaptada às exigências do século XXI.

Em síntese, as mídias digitais, quando associadas à linguagem audiovisual, têm se mostrado eficazes no aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem. Elas proporcionam uma forma interativa, envolvente e flexível de aprender, favorecendo tanto a motivação dos alunos quanto a eficácia do ensino. A utilização de ferramentas como vídeos, podcasts e jogos digitais, além de promoverem um aprendizado dinâmico, também possibilitam que os alunos desenvolvam competências importantes para o mundo digital em que vivem. Para que essas ferramentas sejam eficazes, é fundamental que os educadores recebam a formação necessária para utilizá-las de maneira pedagógica e criativa, aproveitando ao máximo o seu potencial. A implementação bem-sucedida de mídias digitais na educação exige, portanto, um compromisso coletivo entre educadores, alunos, gestores e políticas públicas, com o objetivo de construir um ambiente de aprendizagem moderno, inclusivo e eficaz.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mídias digitais e a linguagem audiovisual desempenham um papel crucial no aprimoramento do processo de ensino-aprendizagem, especialmente no contexto do ensino *online*. Este estudo revelou que tanto educadores quanto alunos percebem benefícios significativos no uso dessas ferramentas, destacando a maior motivação, a autonomia no aprendizado e a melhoria na retenção de conteúdos. A pesquisa respondeu à questão proposta ao demonstrar que o uso de mídias digitais no ensino, especialmente através de recursos audiovisuais, contribui para um aprendizado dinâmico, interativo e eficaz. Além disso, ficou evidente que a utilização dessas tecnologias facilita a compreensão de conteúdos complexos e estimula a participação ativa dos alunos.

As contribuições deste estudo são significativas ao mostrar as vantagens do uso das mídias digitais no ensino *online*, ressaltando a importância de sua integração nas práticas pedagógicas. No entanto, os resultados indicam que ainda há desafios a serem enfrentados, como a necessidade de capacitação contínua dos educadores e a adaptação das escolas às novas demandas tecnológicas. Para complementar os achados deste estudo, é necessário realizar investigações aprofundadas que envolvam a análise de diferentes contextos educacionais e o impacto das mídias digitais em outras faixas etárias e disciplinas. Assim, novos estudos podem ajudar a expandir o entendimento sobre a eficácia das tecnologias digitais no ensino, contribuindo para a criação de ambientes de aprendizagem inclusivos e adaptados às necessidades dos alunos no século XXI.

## REFERÊNCIAS

BRUSSIO, J. B.; BRUSSIO, J. C. Uso da tecnologia como recurso na gamificação para o ensino da língua inglesa no ensino médio. *Infinitum: Revista Multidisciplinar*, v. 4, n. 7, p. 146-177, 2023. Disponível em: <https://cajapio.ufma.br/index.php/infinitum/article/view/20632>. 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.

HAVIARÁS, M. Proposta de formação de professores para o uso de tecnologias educacionais. *Revista Intersaberes*, v. 15, n. 35, 2020. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1762>. Acesso em: 12 abr. 2025.

MEDEIROS, L. F.; WÜNSCH, L. P. Ensino de programação em robótica com Arduino para alunos do ensino fundamental: relato de experiência. *Revista Espaço Pedagógico*, v. 26, n. 2, p. 456-480, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.5335/rep.v26i2.8701>. Acesso em: 12 abr. 2025.