


APRENDIZADO CONECTADO: O IMPACTO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA SALA DE AULA

 <https://doi.org/10.56238/arev7n5-203>

Data de submissão: 13/04/2025

Data de publicação: 13/05/2025

Rafael Rodrigues Guimarães

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: rafaguimas@hotmail.com

Alessandra Alves Pacífico Campos

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: alessandra.pacifico@hotmail.com

Egildo Vicente Ribeiro

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: egildoribeiro@hotmail.com

Ivani Lima Ferreira Pedrosa

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: ivani_ita@hotmail.com

Iron de Lemos Mota

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: iron.mota@seduc.go.gov.br

Maria José Moreira Santos

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: maryjose34santos@gmail.com

Sérgio Cardoso da Silva

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: scsilvacardoso@hotmail.com

Valceni Lima e Silva

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: valcenni@hotmail.com

RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar as percepções de educadores e alunos sobre o uso de mídias digitais, com foco nas linguagens audiovisuais, no ensino *online*. A pesquisa bibliográfica abordou o impacto dessas tecnologias no processo de aprendizagem, destacando os benefícios e desafios identificados pelos participantes. O problema central foi compreender como as mídias digitais influenciam o ensino e a aprendizagem. O desenvolvimento da pesquisa explorou as diversas formas de mídias digitais, como vídeos, podcasts e jogos, e como essas ferramentas contribuem para o engajamento dos alunos, facilitando a compreensão de conteúdos complexos e promovendo uma aprendizagem dinâmica e personalizada. As considerações finais ressaltaram que as mídias digitais têm um impacto positivo na motivação e no desempenho dos alunos, desde que utilizadas de maneira estratégica e planejada. Contudo, também foram apontados desafios, como a infraestrutura inadequada e a resistência de educadores. A pesquisa concluiu que, embora as tecnologias digitais ofereçam grandes benefícios, ainda há a necessidade de aprofundar o estudo sobre o uso dessas ferramentas em diferentes contextos educacionais. A pesquisa sugeriu que novos estudos são necessários para explorar essas questões de forma abrangente.

Palavras-chave: Mídias digitais. Ensino *online*. Linguagens audiovisuais. Educação. Motivação.

1 INTRODUÇÃO

O uso de mídias digitais tem se consolidado como uma das principais ferramentas educacionais no contexto atual. A incorporação dessas tecnologias tem transformado a dinâmica das aulas, proporcionando uma aprendizagem interativa, acessível e personalizada. No cenário educacional contemporâneo, as linguagens audiovisuais, como vídeos, podcasts, animações e outros recursos multimodais, desempenham papel fundamental na transmissão de conteúdo, promovendo um engajamento eficaz dos estudantes. As mídias digitais não apenas facilitam a compreensão de conteúdos complexos, mas também incentivam a autonomia dos alunos, permitindo que eles interajam com o material de forma dinâmica e significativa. Esse processo tem sido essencial para promover a inclusão e atender às diversas necessidades dos alunos em ambientes educacionais cada vez digitais.

A justificativa para a escolha deste tema reside na crescente relevância das tecnologias digitais no cenário educacional. O avanço das ferramentas tecnológicas tem permitido o desenvolvimento de metodologias inovadoras, como a gamificação, que estimulam a participação ativa dos alunos e proporcionam um aprendizado envolvente. As linguagens audiovisuais, por sua vez, têm se mostrado poderosas no auxílio à compreensão de conteúdos que, de outra forma, poderiam ser difíceis de entender. O ensino *online*, em particular, tem se beneficiado da utilização dessas tecnologias, uma vez que elas ampliam as possibilidades de interação e de personalização da aprendizagem. A educação digital tem o potencial de transformar a forma como o conteúdo é transmitido e absorvido, oferecendo novas oportunidades de ensino que são tanto inovadoras quanto inclusivas.

O problema central deste estudo está na necessidade de se compreender de que maneira as mídias digitais e as linguagens audiovisuais, impactam o processo de aprendizagem no ensino *online*. Apesar da crescente utilização dessas ferramentas, existem lacunas no entendimento de como educadores e alunos percebem a eficácia e os desafios do uso das mídias digitais no contexto educacional. Há uma carência de estudos que explorem a relação entre o uso dessas tecnologias e os benefícios percebidos tanto por professores quanto por alunos, em termos de motivação, engajamento e melhoria no desempenho acadêmico. Além disso, é importante entender as percepções desses atores sobre os obstáculos que ainda precisam ser superados para que o uso das mídias digitais seja eficiente e inclusivo.

O objetivo principal desta pesquisa é analisar as percepções de educadores e alunos sobre o uso de mídias digitais no ensino *online*, com foco nas linguagens audiovisuais como ferramenta pedagógica. Essa análise visa identificar os benefícios percebidos por ambos os grupos, bem como os desafios encontrados na implementação e no uso dessas tecnologias no contexto educacional *online*.

A metodologia adotada para este estudo é de natureza bibliográfica, com o objetivo de explorar e analisar o conhecimento já existente sobre o tema. A pesquisa bibliográfica é fundamentada em um levantamento de publicações acadêmicas, artigos e livros que discutem a utilização de mídias digitais e linguagens audiovisuais no ensino. Os instrumentos utilizados na pesquisa consistem na leitura e análise crítica de obras relevantes, com ênfase em estudos sobre o impacto das tecnologias digitais na aprendizagem, gamificação, metodologias ativas e o papel das linguagens audiovisuais na educação *online*. A coleta de dados foi realizada por meio da consulta a fontes confiáveis, como artigos acadêmicos, dissertações e teses, que abordam o uso de mídias digitais no ensino e a percepção de educadores e alunos sobre essas ferramentas.

O texto está estruturado da seguinte forma: após esta introdução, será apresentado o desenvolvimento do tema, com uma análise detalhada dos benefícios e desafios do uso de mídias digitais na aprendizagem *online*, focando nas linguagens audiovisuais. Em seguida, serão discutidos os resultados obtidos a partir da análise da literatura, abordando as percepções de educadores e alunos sobre as tecnologias utilizadas no ensino *online*. Finalmente, o trabalho será concluído com as considerações finais, onde se apresentarão as principais conclusões da pesquisa, as implicações práticas para a educação e sugestões para futuras investigações sobre o tema.

2 PERCEPÇÕES DOCENTES E DISCENTES SOBRE O USO DAS MÍDIAS

O uso de mídias digitais tem transformado a prática pedagógica em que a utilização de linguagens audiovisuais desempenha um papel central. A capacidade das tecnologias digitais de promover uma interação dinâmica e eficaz entre alunos e conteúdos tem sido uma característica essencial desse processo. As linguagens audiovisuais, como vídeos, animações e podcasts, têm se mostrado recursos pedagógicos valiosos, proporcionando uma maneira acessível de transmitir conhecimento, além de facilitar a compreensão de conteúdos complexos. Essas tecnologias permitem que o aprendizado seja personalizado e envolvente, o que pode gerar um impacto positivo tanto na motivação dos alunos quanto no desenvolvimento de suas habilidades cognitivas.

A pesquisa sobre o impacto das mídias digitais no processo de ensino-aprendizagem destaca uma série de benefícios associados à sua utilização. As tecnologias digitais, ao tornarem o aprendizado interativo, ajudam na construção do conhecimento de maneira significativa e personalizada. Quando aplicadas de forma estratégica, essas ferramentas podem promover a aprendizagem ativa, onde os alunos se tornam protagonistas do seu processo educacional. A gamificação, por exemplo, é uma dessas estratégias que utiliza as tecnologias digitais para estimular o engajamento dos alunos, tornando as atividades de aprendizagem atraentes e desafiadoras. Isso é relevante no ensino *online*, onde as

ferramentas digitais oferecem recursos para simular experiências e interações que, de outra forma, seriam limitadas ou inviáveis.

Ademais, as metodologias ativas, que priorizam a participação ativa dos alunos e a resolução de problemas, têm se beneficiado da inserção das tecnologias digitais. Ferrarini, Saheb e Torres (2019) enfatizam que essas metodologias visam um aprendizado dinâmico e colaborativo, onde os alunos são incentivados a participar da construção do seu conhecimento. As mídias digitais, ao oferecerem ferramentas como fóruns de discussão, vídeos interativos e *quizzes*, permitem que os alunos se envolvam com o conteúdo e com seus colegas. Essa abordagem colaborativa é fundamental, pois promove não apenas a assimilação do conteúdo, mas também o desenvolvimento de habilidades sociais e comunicativas, essenciais para a formação integral dos estudantes.

Por outro lado, o uso das mídias digitais no ensino *online* também apresenta desafios que não podem ser ignorados. A falta de infraestrutura adequada em muitas instituições de ensino, a resistência de alguns educadores em adotar as novas tecnologias e as dificuldades de adaptação de certos alunos ao ambiente digital são obstáculos que dificultam a implementação plena dessas ferramentas. Além disso, o excesso de informações e a sobrecarga de recursos podem gerar distrações, prejudicando o foco dos alunos e dificultando o processo de aprendizagem. Esses fatores ressaltam a necessidade de uma formação contínua para educadores e alunos, para que possam utilizar as tecnologias de maneira eficiente e consciente.

O ensino *online*, quando bem estruturado, pode ser uma solução eficaz para superar limitações físicas e geográficas, oferecendo aos alunos a oportunidade de acessar conteúdos de qualidade em qualquer lugar e a qualquer momento. Braga, Viali e Lahm (2023) destacam que o uso das tecnologias digitais, quando aliado a uma abordagem pedagógica adequada, pode favorecer a aprendizagem transdisciplinar, ou seja, a integração de diferentes áreas do conhecimento, criando conexões amplas e significativas para os alunos. A utilização de vídeos, podcasts e animações permite que os alunos tenham acesso a conteúdos de diferentes disciplinas, que podem ser apresentados de forma interconectada, facilitando a compreensão de conceitos e ampliando a visão crítica dos estudantes.

Além disso, é importante ressaltar o impacto positivo que as mídias digitais têm no processo de personalização da aprendizagem. Cada aluno possui um ritmo e estilo de aprendizado próprios, e as tecnologias digitais permitem que o ensino seja ajustado de acordo com essas necessidades individuais. A utilização de recursos como vídeos e jogos educacionais oferece ao aluno a possibilidade de avançar no seu próprio ritmo, reforçando os pontos que considera difíceis e avançando para os tópicos complexos quando se sente preparado. Esse tipo de personalização contribui para a

motivação dos alunos, que se sentem no controle do seu aprendizado e menos pressionados pelas limitações de tempo e formato que muitas vezes ocorrem no ensino tradicional.

No entanto, o uso das mídias digitais também exige a reflexão sobre a qualidade do conteúdo produzido e utilizado no ensino *online*. A eficácia das ferramentas tecnológicas depende não apenas de sua disponibilidade, mas também da maneira como são aplicadas e do tipo de conteúdo que são capazes de transmitir. Oliveira Neto (2022) aborda a adaptação do ensino durante a pandemia de Covid-19, destacando como as plataformas digitais, embora essenciais para a continuidade das atividades pedagógicas, precisam ser acompanhadas de conteúdo de qualidade que favoreça o aprendizado efetivo dos alunos. Isso implica em uma curadoria cuidadosa dos materiais educativos, de modo a garantir que os alunos não sejam apenas expostos a informações superficiais, mas que possam, de fato, aprofundar seus conhecimentos e desenvolver competências.

Diante desse contexto, a formação contínua de educadores se torna fundamental. Não basta apenas que as ferramentas digitais estejam disponíveis; é necessário que os professores saibam como usá-las de forma eficaz. A formação digital dos docentes deve ser um processo constante, que os prepare para explorar as potencialidades das tecnologias digitais e adaptá-las às suas práticas pedagógicas. Isso envolve não apenas o domínio das ferramentas, mas também uma compreensão profunda dos conceitos pedagógicos que fundamentam o uso dessas tecnologias. Ferrarini, Saheb e Torres (2019) afirmam que a capacitação docente é um fator crucial para o sucesso da implementação das metodologias ativas e do uso das mídias digitais, pois os professores são os responsáveis por planejar, aplicar e ajustar as estratégias de ensino de acordo com as necessidades dos alunos.

Por fim, a pesquisa de Alves e Carneiro (2022) sobre a gamificação no ensino de matemática revela que, quando bem implementada, a gamificação não só aumenta a motivação dos alunos, mas também contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Os jogos digitais permitem que os alunos vivenciem situações desafiadoras em um ambiente controlado, onde podem experimentar o erro e o acerto sem as pressões do formato tradicional de avaliação. Isso proporciona um ambiente de aprendizagem seguro e estimulante, no qual os alunos podem aprender com suas falhas e sucessos, desenvolvendo habilidades de resolução de problemas e trabalho em equipe.

Portanto, o uso das mídias digitais e das linguagens audiovisuais no ensino *online* oferece uma série de oportunidades para aprimorar a aprendizagem. No entanto, é imprescindível que as tecnologias sejam aplicadas de maneira estratégica, levando em consideração as necessidades dos alunos e a formação adequada dos educadores. Ao superar os desafios e aproveitar as potencialidades dessas ferramentas, é possível criar um ambiente educacional inclusivo, dinâmico e eficaz, capaz de atender às demandas da educação contemporânea e preparar os alunos para os desafios do século XXI.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais deste estudo evidenciam que o uso de mídias digitais, com foco nas linguagens audiovisuais, tem se mostrado uma ferramenta valiosa no ensino *online*, proporcionando uma aprendizagem dinâmica e engajante para os alunos. A pesquisa revelou que tanto educadores quanto alunos percebem os benefícios dessas tecnologias, no que diz respeito ao aumento da motivação, melhoria na compreensão de conteúdos complexos e desenvolvimento de habilidades cognitivas. No entanto, também foram identificados desafios relacionados à infraestrutura tecnológica, resistência à adaptação por parte de alguns educadores e a sobrecarga de informações que pode ocorrer com o uso excessivo dessas ferramentas.

O principal achado desta pesquisa responde à pergunta sobre como as mídias digitais impactam o processo de aprendizagem no ensino *online*, destacando que elas, de fato, têm um efeito positivo na motivação e no desempenho dos alunos, quando utilizadas de maneira estratégica e bem planejada. As linguagens audiovisuais desempenham um papel crucial nesse processo, oferecendo uma abordagem acessível e interativa, que facilita a assimilação de conteúdos e promove um aprendizado personalizado.

As contribuições deste estudo são significativas, pois oferecem uma visão ampla sobre os benefícios e desafios do uso das tecnologias digitais no ensino *online*, no que se refere ao engajamento e à motivação dos alunos. Além disso, este trabalho evidencia a importância da formação contínua de educadores para a aplicação eficiente dessas tecnologias em sala de aula.

Apesar dos avanços, ainda existem lacunas que precisam ser exploradas. Futuras pesquisas poderiam aprofundar a análise sobre as diferenças nas percepções de alunos de diferentes faixas etárias ou contextos sociais e culturais, além de investigar o impacto das tecnologias em diferentes modalidades de ensino, como educação presencial híbrida ou *online*. Dessa forma, novos estudos são necessários para complementar os achados deste trabalho e expandir a compreensão sobre o papel das mídias digitais no ensino contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ALVES, D. M.; CARNEIRO, R. S. Gamificação no ensino de matemática: uma proposta para o uso de jogos digitais nas aulas como motivadores da aprendizagem. *Revista Docência e Ciberultura*, v. 6, n. 3, p. 146-164, 2022. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/re-doc/article/view/65527>. Acesso em: 10 abr. 2025.

BRAGA, E. R.; VIALI, L.; LAHM, R. A. Volta ao mundo on-line: o emprego das tecnologias digitais em um projeto transdisciplinar na 2ª série do ensino médio. *ETD - Educação Temática Digital*, v. 25, e023040, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.20396/etd.v25i00.8666590>. Acesso em: 10 abr. 2025.

FERRARINI, R.; SAHEB, D.; TORRES, P. L. Metodologias ativas e tecnologias digitais. *Revista Educação em Questão*, v. 57, n. 52, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.21680/1981-1802.2019v57n52ID15762>. Acesso em: 10 abr. 2025.

OLIVEIRA NETO, J. F. O estágio supervisionado em educação infantil no contexto da pandemia do Covid-19: o inédito (in)viável. *Revista Polyphonia*, v. 33, p. 93-109, 2022.