


OS DIFERENTES TIPOS DE MÍDIAS DIGITAIS INTEGRADAS AO CURRÍCULO ESCOLAR E UNIVERSITÁRIO

 <https://doi.org/10.56238/arev6n2-061>

Data de submissão: 07/09/2024

Data de publicação: 07/10/2024

Tácito Augusto Farias Júnior

Doutorando em Sociologia
Universidade Federal de Sergipe (UFS)
E-mail: tacitoaugusto86@gmail.com
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/2308464276258405>

Elisângela Dias Brugnera

Doutora em Educação em Ciências e Matemática
Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT)
E-mail: ebrugnera@gmail.com
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/0730600349059222>

Cynthia Boeira Michels

Mestra em Educação
Universidad Europea del Atlántico (UNEATLANTICO)
E-mail: cynthiamichels@hotmail.com
LATTES: <https://lattes.cnpq.br/2270033598424911>

Thiago Ranzani da Costa

Doutor em Ciências Biológicas
Universidade de São Paulo (USP)
E-mail: thiago.costa@santamarcelina.edu.br
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/2109314608554181>

Mariza de Oliveira Marques

Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação
MUST University
Email: mariza.marques57@gmail.com

Erivelton Fernandes França

Doutor em Engenharia Biomédica
Universidade de Mogi das Cruzes (UMC)
E-mail: erivelton.fernandes@hotmail.com
LATTES: <http://lattes.cnpq.br/9639049725744850>

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo dissertar acerca dos diferentes tipos de mídias digitais que podem ser utilizadas em sala de aula, enfatizando como estas podem auxiliar na melhoria do ensino-aprendizagem. Desta maneira, a metodologia utilizada neste presente trabalho foi baseada em uma revisão bibliográfica, a partir do uso de termos descritores nas plataformas CAPES e Google Acadêmico, além disso, também foram utilizados os módulos da disciplina deste mestrado. Após a análise dos resultados encontrados, foi evidenciado que as tecnologias estão inseridas na sociedade

diariamente, sendo imprescindível seu uso e acoplamento na educação, logo, recursos como smartphones, computadores e tablets podem ser utilizados nas formas de mídias digitais. Ainda, a utilização de recursos tecnológicos como vídeos, filmes, imagens, jogos e podcasts tendem a ser muito eficientes no ensino, afinal os discentes apresentam facilidade e fácil adaptação a estes recursos, além de serem formas colaborativas entre docentes e estudantes. Nota-se que a tecnologia pode auxiliar na formação de cada indivíduo, na fala, escrita e maneira de pensar, fazendo com que este jovem tenha mais interesse pelos conteúdos curriculares. Portanto, é visível que a escola necessita adaptar-se para o uso da tecnologia, fazendo com que os conteúdos sejam disseminados de forma a atingir os alunos, como também fazer com que estes sintam-se interessados em aprender a partir das tecnologias que dominam.

Palavras-chave: Mídias Digitais. Educação. Recursos Tecnológicos.

1 INTRODUÇÃO

A sociedade tem evoluído cada vez mais nos quesitos tecnológicos, onde os jovens já crescem com um celular na palma da mão, demonstrando facilidade e interesse por esta área. Quando se olha para a educação, o cenário não é diferente, logo, o docente necessita estar engajado com recursos tecnológicos para que seus alunos se sintam interessados em aprender e interagir com os conteúdos propostos.

Deste modo, é notável que a utilização de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), juntamente com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), estejam cada vez mais frequentes no dia a dia escolar, evidenciando a presença cada vez mais concisa da tecnologia no ensino-aprendizagem (Silva *et al.*, 2023).

Contudo, é relevante que a comunicação seja elencada como um meio de referência neste cenário, ou seja, mesmo com o uso de recursos tecnológicos, docente e discente devem estar inteirados dos pontos a serem estudados, as formas de participação, produção e suporte para que esses recursos ou mídias digitais sejam utilizados de forma consciente e correta, perante cada situação (Martino, 2014).

Segundo Martino (2014), as mídias digitais podem ser classificadas como objetos culturais que fazem uso de tecnologia, visando a distribuição de conteúdos de forma digital, sejam estes vídeos, realidade virtual, figuras, jogos de computador, CDs e DVDs. Além disso, essas mídias podem ser apenas de produção e armazenamento de conteúdo, como programas de televisão, longa metragens, revistas e livros, logo, o uso destes recursos apresenta uma gama de acessórios e dispositivos que podem ser incorporados à sala de aula.

Ainda, as legislações trazem em seu contexto a prática tecnológica, assim como o uso de diferentes linguagens, como aponta a quarta competência da Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo (Ministério da Educação, 2018, p.9).

Deste modo, é relevante que o docente busque formas de integrar as tecnologias no currículo escolar, seja este para o ensino básico ou universitário, através de vídeos, *podcasts*, jogos e hipertextos, fazendo com que os estudantes sejam protagonistas da aprendizagem, busquem conhecimento e se

sintam interessados em aprender e discutir os conteúdos previstos, melhorando o ensino-aprendizagem.

À vista disso, este trabalho busca realizar uma revisão bibliográfica acerca dos diferentes tipos de mídias digitais que podem ser utilizadas em sala de aula, dissertando como estas podem melhorar e integrar os conteúdos de ensino da educação.

A integração das mídias digitais no currículo escolar e universitário não é apenas uma tendência, mas uma necessidade para preparar os estudantes para um mundo cada vez mais digitalizado. Essas ferramentas oferecem oportunidades únicas para tornar o aprendizado mais interativo, personalizado e envolvente. Ao incorporar diferentes tipos de mídias digitais, os educadores podem atender a diversos estilos de aprendizagem e promover um ambiente educacional mais inclusivo.

Uma das principais vantagens da utilização de mídias digitais na educação é a possibilidade de transcender as limitações físicas da sala de aula tradicional. Através de plataformas de aprendizagem online e recursos de realidade virtual, os estudantes podem explorar conceitos abstratos de maneira concreta, visitar lugares distantes e participar de experimentos que seriam impossíveis ou perigosos no mundo real. Isso não apenas enriquece a experiência educacional, mas também amplia os horizontes dos alunos, preparando-os para um mundo globalizado e interconectado.

Além disso, a integração de mídias digitais no currículo promove o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, criatividade, colaboração e alfabetização digital. Ao utilizar ferramentas como blogs, wikis e redes sociais educacionais, os alunos aprendem a comunicar suas ideias de maneira eficaz, trabalhar em equipe e avaliar criticamente as informações disponíveis online. Essas habilidades são cruciais não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para a futura vida profissional dos estudantes.

É importante ressaltar que a implementação eficaz de mídias digitais no currículo requer um planejamento cuidadoso e uma abordagem pedagógica adequada. Os educadores precisam ser capacitados para utilizar essas ferramentas de maneira significativa, alinhando-as aos objetivos de aprendizagem e às necessidades dos alunos. Isso implica não apenas o domínio técnico das ferramentas, mas também a compreensão de como integrá-las de forma a promover um aprendizado ativo e significativo.

A adoção de mídias digitais no ambiente educacional também traz desafios que precisam ser abordados. Questões como a equidade de acesso à tecnologia, a segurança online e a proteção de dados dos alunos são preocupações importantes que devem ser consideradas ao implementar essas ferramentas. É fundamental que as instituições educacionais desenvolvam políticas e práticas que

garantam um uso ético e seguro das mídias digitais, promovendo ao mesmo tempo a inclusão digital de todos os estudantes.

Por fim, é essencial reconhecer que as mídias digitais não são um substituto para o papel do educador, mas sim uma ferramenta poderosa para potencializar o processo de ensino-aprendizagem. O professor continua sendo fundamental como mediador do conhecimento, guiando os alunos na interpretação crítica das informações e no desenvolvimento de habilidades socioemocionais. A combinação da expertise pedagógica dos educadores com o potencial das mídias digitais cria um ambiente de aprendizagem rico e dinâmico, preparando os estudantes para os desafios e oportunidades do futuro.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O cenário educacional contemporâneo tem passado por transformações significativas com a integração das mídias digitais ao currículo escolar e universitário. Essas ferramentas tecnológicas têm revolucionado a forma como o conhecimento é transmitido, absorvido e compartilhado nos ambientes de aprendizagem. As mídias digitais abrangem uma ampla gama de recursos, incluindo vídeos, podcasts, jogos educativos, redes sociais, plataformas de aprendizagem online e aplicativos móveis, cada um oferecendo possibilidades únicas para enriquecer o processo educativo.

A incorporação de vídeos no currículo tem se mostrado particularmente eficaz na promoção de um aprendizado mais dinâmico e envolvente. Esses recursos permitem que os educadores apresentem conteúdos complexos de maneira mais acessível e interessante, aproveitando os elementos visuais para reforçar conceitos-chave. Além disso, a criação de conteúdo audiovisual pelos próprios alunos estimula a criatividade, o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades de comunicação, essenciais no mundo contemporâneo.

Os podcasts, por sua vez, têm ganhado popularidade como uma ferramenta educacional versátil. Eles oferecem uma alternativa auditiva que pode ser especialmente útil para alunos com diferentes estilos de aprendizagem ou para aqueles que desejam aproveitar momentos de deslocamento ou outras atividades para estudar. A produção de podcasts pelos estudantes também pode ser uma excelente maneira de desenvolver habilidades de pesquisa, síntese de informações e expressão oral.

Os jogos educativos digitais têm ganhado destaque como ferramentas poderosas para o engajamento dos estudantes. Ao incorporar elementos lúdicos e desafiadores, esses jogos podem tornar o aprendizado mais atrativo, especialmente para temas que tradicionalmente são considerados difíceis ou monótonos. A gamificação do ensino não apenas motiva os alunos, mas também promove o

desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, pensamento estratégico e tomada de decisões.

As redes sociais têm transformado a maneira como alunos e professores interagem além das paredes da sala de aula. Essas ferramentas facilitam a troca de ideias, o compartilhamento de recursos e a realização de projetos colaborativos, promovendo uma aprendizagem mais conectada e global. Além disso, o uso dessas plataformas no contexto educacional ajuda a desenvolver habilidades de cidadania digital, preparando os estudantes para navegar de forma ética e responsável no mundo online.

As plataformas de colaboração online, como wikis e documentos compartilhados, têm se mostrado valiosas para promover o trabalho em equipe e a construção coletiva do conhecimento. Essas ferramentas permitem que os alunos trabalhem juntos em projetos, mesmo quando não estão fisicamente no mesmo local, desenvolvendo habilidades de colaboração essenciais para o mercado de trabalho atual.

As plataformas de aprendizagem adaptativa representam um avanço significativo na personalização do ensino. Utilizando algoritmos sofisticados, essas ferramentas podem analisar o desempenho individual de cada aluno e adaptar o conteúdo e as atividades de acordo com suas necessidades específicas. Isso permite uma abordagem mais individualizada da educação, respeitando o ritmo e o estilo de aprendizagem de cada estudante, o que pode levar a melhores resultados acadêmicos e a uma experiência educacional mais satisfatória.

Os aplicativos móveis educacionais têm ganhado espaço como ferramentas complementares ao ensino tradicional. A ubiquidade dos smartphones e tablets permite que os alunos acessem conteúdos educativos a qualquer momento e em qualquer lugar, promovendo uma aprendizagem contínua e flexível. Esses aplicativos podem variar desde simples quizzes e flashcards até simulações complexas e realidade aumentada, oferecendo uma variedade de opções para enriquecer o currículo e tornar o aprendizado mais interativo e envolvente.

A realidade virtual (RV) e a realidade aumentada (RA) estão emergindo como tecnologias promissoras no campo educacional. Essas ferramentas oferecem experiências imersivas que podem transportar os alunos para ambientes históricos, explorar o interior do corpo humano ou visualizar conceitos abstratos de forma tridimensional. A integração de RV e RA no currículo pode aumentar significativamente o engajamento dos alunos e melhorar a compreensão de conceitos complexos.

As ferramentas de análise de dados e learning analytics estão se tornando cada vez mais importantes na educação digital. Essas tecnologias permitem que educadores e instituições coletem e analisem dados sobre o desempenho e o comportamento dos alunos, fornecendo insights valiosos para

melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Com essas informações, é possível identificar padrões, prever desafios e personalizar intervenções educacionais de maneira mais eficaz.

A inteligência artificial (IA) está começando a desempenhar um papel significativo na educação, com tutores virtuais e sistemas de recomendação de conteúdo. Essas tecnologias podem oferecer suporte personalizado aos alunos, respondendo a perguntas, fornecendo feedback imediato e sugerindo recursos de aprendizagem relevantes. À medida que a IA se torna mais sofisticada, seu potencial para transformar a educação e oferecer experiências de aprendizagem altamente personalizadas continua a crescer.

Por fim, é importante reconhecer que a integração eficaz das mídias digitais no currículo requer não apenas a implementação de tecnologias, mas também uma mudança na abordagem pedagógica. Os educadores precisam ser capacitados para utilizar essas ferramentas de maneira significativa, alinhando-as aos objetivos de aprendizagem e às necessidades dos alunos. Além disso, é crucial abordar questões de equidade e acesso, garantindo que todos os estudantes tenham oportunidades iguais de se beneficiar dessas inovações tecnológicas na educação.

3 MÍDIAS DIGITAIS E A EDUCAÇÃO

O contexto de mídias digitais está associado às novas tecnologias, sendo definido como um conjunto de veículos e/ou aparelhos de comunicação que oferecem a possibilidade do compartilhamento de informações e interações. Porém, antes mesmo dessas mídias adentrarem a sociedade, as mídias tradicionais já eram utilizadas diariamente, representadas pelos jornais, telefone e revistas, ou seja, nota-se uma evolução dos conceitos de comunicação e disseminação de conteúdos (Martino, 2014).

Com o final da Segunda Guerra Mundial, surgiu o primeiro computador, mostrando-se uma ferramenta valiosa na construção do conhecimento, além da praticidade para executar tarefas, justificando o motivo de os jovens serem interessados por este cenário e suas praticidades (Silva; Correa, 2014).

Estas mudanças também impactaram na educação, fazendo com que professores e alunos mudassem a forma de ensinar e aprender, afinal, as novas gerações têm fácil acesso à *internet*, permitindo que qualquer informação esteja a um *click*, logo, é visível e compreensível que haja certo desinteresse pelos antigos métodos de ensino que utilizavam lousas, cadernos e livros didáticos.

Deste modo, novas metodologias ativas necessitam ser empregadas em sala de aula, demonstrando para o discente novos meios de pensar e aprender, porém agora com o uso de recursos tecnológicos que facilitem este caminho (Da Cruz *et al.*, 2024). “Em todas as partes do mundo, a

tecnologia em evolução é a principal força que está transformando a sociedade” (Daniel, 2003, apud Bittencourt; Albino, 2017, p.209).

Bittencout & Albino (2017) afirmam que o uso da tecnologia, mesmo com tantos facilitadores, ainda é um desafio na educação, principalmente para os professores, pois estes apresentam muitas dúvidas acerca do uso e das adaptações que podem ser realizadas nos conteúdos, visando o uso dos recursos tecnológicos, logo, surgem questões acerca da real valia destes usos. Todavia, é fundamental entender que esses métodos tendem a aproximar os jovens da escola, melhorando as formas de aprendizagem e a comunicação entre discente e docente.

As tecnologias de informação e comunicação estão alterando a relação entre ensinar e aprender. Abrem novos horizontes e oferecem aos educadores a possibilidade de utilizar diversas ferramentas que podem melhorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando o ato de aprender mais interativo, concreto e cooperativo (Nunes, 2013, apud Peixoto; Oliveira, 2021, p.87).

Observa-se assim que o uso das tecnologias, em sala de aula, é uma maneira de se adaptar ao mundo do estudante, realizando uma aprendizagem colaborativa onde o estudante aprende os conteúdos do currículo escolar e o docente melhora suas habilidades tecnológicas, facilitando o ensino e consequentemente formando relações mais estreitas entre ambos os lados.

Deste modo, o uso de ferramentas tecnológicas é necessário para que as aulas não se tornem maçantes e todas as necessidades previstas em cada ciclo escolar ou nas disciplinas de estudantes universitários sejam atingidas.

3.1 FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS NO ENSINO-APRENDIZAGEM

O uso da tecnologia em sala de aula engloba como e quais ferramentas podem ser utilizadas, com o intuito de melhorar a experiência do estudante, podendo estas serem utilizadas em um *smartphone*, computadores ou *tablets*.

A base do uso destes recursos liga-se à forma como os conteúdos são disponibilizados para os alunos, compreendendo sempre suas necessidades e especificadas individuais para que o ensino seja realizado de forma igualitária e concreta para todos. Assim, justifica-se a utilização de diversos materiais e mídias digitais em cada situação (Martino, 2014).

Um dos cenários que pode ser utilizado, pensando no ensino-aprendizagem e no uso da tecnologia, são as chamadas narrativas transmidiáticas. Este conceito traz uma nova experiência aos alunos, portanto, estes podem ter acesso a uma mesma história contada de maneiras diferentes, ou seja,

é possível ler várias versões, tirar suas próprias conclusões e interpretar de forma mais concisa a história. Nota-se que essas narrativas são muito comuns em filmes, onde a mesma história pode ser contada por pessoas diferentes e de maneiras diferenciadas, abrangendo o conceito de interpretação e criatividade de cada aluno (Martino, 2014).

Outra forma muito útil e que vem sendo incorporada às escolas, é a utilização de jogos *online* ou *offline*. Pode-se mencionar assim o uso da plataforma Matific em muitos estados brasileiros como São Paulo e Paraná. Esta plataforma baseia-se na gamificação entre o jogo e a forma de pensar conceitos da disciplina de Matemática, apresentando-se como um recurso relevante para auxílio em resoluções de problemas, contas de subtração e adição. Ao fim da atividade, o aluno é pontuado, de acordo com seus acertos, e ganha estrelas e recompensas para trocar por roupas e caracterizações de personagens. Assim, mistura-se o lúdico, a tecnologia e o aprendizado, chamando a atenção e despertando o interesse dos discentes (Rodrigues; Couto, 2024).

O uso de jogos evidencia uma abordagem metodológica ativa, voltada para a concepção de conhecimento e adaptação do desenvolvimento individual e coletivo, assim jogos específicos podem ser utilizados e até mesmo criados por professores e alunos. Ainda, o ensino baseado na tentativa e erro mostra para o estudante que nem sempre ele estará certo ou errado, tudo depende da forma como interpreta os conceitos e responde às questões, logo auxilia nas ações e na formação de cada ser como indivíduo.

Por conseguinte, a depender da situação e da sala de aula em que o professor está inserido, o uso de vídeos pode ser uma alternativa relevante na aprendizagem. Os estudantes podem escolher algum conteúdo que tenham interesse em aprender, fazer buscas na *internet*, escolher os tópicos mais relevantes e gravar vídeos acerca do assunto. Desta forma, o discente pode utilizar sua criatividade, aprender através das plataformas digitais de busca e colocar em prática o conhecimento adquirido.

À vista disso, o contexto de realizar um vídeo auxilia também nas questões de fala e escrita dos alunos, afinal é necessário que haja uma preparação ou um *script* a ser desenvolvido e seguido, assim trabalha-se a organização de cada indivíduo (Martino, 2014).

Nesta mesma linha, o *podcast* pode ser outra ferramenta tecnológica a ser utilizada em sala de aula. Atualmente, muitas mídias sociais fazem uso deste recurso, seja de forma ouvida ou com imagens, a depender da plataforma. Logo, no mundo digital, torna-se comum que os jovens conheçam esse meio de comunicação, facilitando a aceitação e o interesse pelo uso. Assim, os estudantes podem organizar-se para realizar uma pesquisa sobre um tema e realizar perguntas a outras discentes, como uma roda de conversa pautada, permitindo que estes façam uso de *smartphones*, computadores e da *internet* durante o aprendizado.

Perante isso, utilizar a tecnologia mostra-se uma forma não só de aproximar aluno e professor, mas também de desenvolver habilidades, melhorar o ensino-aprendizagem e permitir que os docentes compactuem das tecnologias, melhorando sua forma de ensinar e salientando que os estudantes também podem ser protagonistas enquanto aprendem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As ferramentas tecnológicas estão em todo lugar, inclusive no ambiente escolar, onde mesmo com recursos limitados ou falta de conhecimento dos professores, é possível utilizá-las para aproximar os discentes dos conteúdos curriculares.

Deste modo, as mídias digitais como vídeos, imagens, filmes, jogos, realização de vídeos e *podcasts* mostram-se como elementos relevantes para o dia a dia escolar, permitindo que os estudantes utilizem a facilidade com esses recursos no ensino-aprendizagem, além de colaborarem com os docentes ensinando novos recursos, evidenciando um momento de colaboração entre as partes.

Sendo assim, é importante que os professores busquem aprimorar suas aulas para uma adaptação com recursos tecnológicos, com o intuito de colocar os discentes como protagonistas do ensino e de despertar a curiosidade e interesse destes para os conteúdos escolares.

As ferramentas tecnológicas estão em todo lugar, inclusive no ambiente escolar, onde mesmo com recursos limitados ou falta de conhecimento dos professores, é possível utilizá-las para aproximar os discentes dos conteúdos curriculares.

Deste modo, as mídias digitais como vídeos, imagens, filmes, jogos, realização de vídeos e podcasts mostram-se como elementos relevantes para o dia a dia escolar, permitindo que os estudantes utilizem a facilidade com esses recursos no ensino-aprendizagem, além de colaborarem com os docentes ensinando novos recursos, evidenciando um momento de colaboração entre as partes.

Sendo assim, é importante que os professores busquem aprimorar suas aulas para uma adaptação com recursos tecnológicos, com o intuito de colocar os discentes como protagonistas do ensino e de despertar a curiosidade e interesse destes para os conteúdos escolares.

A integração das tecnologias digitais no ambiente educacional não é apenas uma tendência, mas uma necessidade para preparar os alunos para um mundo cada vez mais digitalizado. Ao incorporar essas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem, os educadores estão proporcionando aos estudantes habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, colaboração e alfabetização digital.

Um dos principais benefícios da utilização de recursos tecnológicos na educação é a possibilidade de personalização do aprendizado. Através de plataformas adaptativas e softwares

educacionais, é possível identificar as necessidades individuais de cada aluno e oferecer conteúdos e atividades adequados ao seu nível de conhecimento e ritmo de aprendizagem. Isso contribui para uma educação mais inclusiva e eficaz.

Além disso, a tecnologia permite a expansão das fronteiras da sala de aula, possibilitando o acesso a uma vasta gama de informações e recursos educacionais disponíveis na internet. Os alunos podem explorar museus virtuais, participar de simulações interativas e conectar-se com especialistas de diferentes áreas do conhecimento, enriquecendo significativamente sua experiência educacional.

No entanto, é fundamental ressaltar que a tecnologia não deve ser vista como um substituto do professor, mas sim como uma ferramenta complementar. O papel do educador continua sendo crucial na mediação do conhecimento, na orientação dos alunos e no desenvolvimento de habilidades socioemocionais. A tecnologia, quando bem utilizada, potencializa a ação docente e amplia as possibilidades de aprendizagem.

Para que a integração tecnológica seja bem-sucedida, é necessário um investimento contínuo na formação dos professores. Programas de capacitação e atualização profissional são essenciais para que os docentes se sintam seguros e competentes no uso das ferramentas digitais em sala de aula. Além disso, é importante que as escolas disponham de infraestrutura adequada, como acesso à internet de qualidade e equipamentos atualizados.

Por fim, é importante considerar os desafios éticos e de segurança que surgem com o uso intensivo de tecnologias na educação. Questões como privacidade dos dados dos alunos, segurança online e uso responsável das redes sociais devem ser abordadas de forma sistemática no currículo escolar, preparando os estudantes para serem cidadãos digitais conscientes e responsáveis.

REFERÊNCIAS

BITTENCOURT, Priscilla Aparecida Santana; ALBINO, João Pedro. O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. Revista Ibero-Americana de estudos em educação, p. 205-214, 2017.

DA CRUZ, Kesia Nascimento *et al.* Currículo Escolar e Tecnologia: Integração. Revista Ilustração, v. 5, n. 1, p. 179-188, 2024.

MARTINO, Luís Mauro Sá. Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes. Editora Vozes Limitada, 2014.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

RODRIGUES, Ane Caroline Costa; COUTO, Paula Rogeria Lima. Recomposição da Aprendizagem Matemática no 6º Ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Paranaense Moysés Lupion com o Uso da Plataforma Matific Pós Pandemia do Covid-19. In: XVII Encontro Paranaense de Educação Matemática. 2024.

SILVA, Jordana Romero *et al.* Integrando o Futuro: A Importância das Mídias Digitais na Educação Contemporânea. Revista Amor Mundi, v. 4, n. 11, p. 127-136, 2023.

SILVA, Renildo Franco da; CORREA, Emilce Sena. Novas tecnologias e educação: a evolução do processo de ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea. Educação & Linguagem, v. 1, n. 1, p. 23-35, 2014.