

MÍDIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM E OS BENEFÍCIOS PARA EDUCADORES E ALUNOS

DIGITAL MEDIA IN LEARNING AND THE BENEFITS FOR EDUCATORS AND STUDENTS

MEDIOS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE Y LOS BENEFICIOS PARA EDUCADORES Y ALUMNOS

José Braz Sampaio Nunes¹

Rafael Silva Nunes²

RESUMO: Este estudo teve como objetivo geral evidenciar os benefícios da utilização das mídias digitais na aprendizagem para os educadores e alunos. Para tanto, utilizou-se uma metodologia de pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo envolveu a análise da literatura no campo de mídias digitais e aprendizagem. Os resultados evidenciaram que as mídias digitais no contexto da educação, ofertam benefícios tanto para educadores quanto para alunos. Entre as principais mídias digitais disponíveis, destacam-se plataformas de aprendizagem online, aplicativos interativos, jogos educativos, podcasts, audiolivros e tecnologias imersivas, como realidade aumentada e virtual. Esses recursos impactam positivamente o desempenho dos estudantes ao promover maior motivação, personalização do ensino e acesso democratizado ao conhecimento. Para os educadores, as mídias digitais possibilitam a diversificação de metodologias, o acompanhamento eficiente do progresso dos alunos e a capacitação contínua. Além disso, contribuem para o desenvolvimento de competências essenciais no século XXI, como pensamento crítico, criatividade, colaboração e alfabetização digital. Conclui-se que a integração das mídias digitais na educação é fundamental para uma aprendizagem mais dinâmica, inclusiva e alinhada com as demandas do mundo contemporâneo.

107

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação. Ensino. Mídias Digitais.

ABSTRACT: This study aimed to highlight the benefits of using digital media in learning for educators and students. A qualitative bibliographic research methodology was employed, involving an analysis of literature in the field of digital media and learning. The results demonstrated that digital media in the educational context offers benefits for both educators and students. Among the main digital media available, online learning platforms, interactive apps, educational games, podcasts, audiobooks, and immersive technologies such as augmented and virtual reality stand out. These resources positively impact student performance by promoting greater motivation, personalized teaching, and democratized access to knowledge. For educators, digital media enable the diversification of methodologies, efficient monitoring of student progress, and continuous professional development. Additionally, they contribute to the development of essential 21st-century skills, such as critical thinking, creativity, collaboration, and digital literacy. It is concluded that the integration of digital media in education is crucial for more dynamic, inclusive, and contemporary learning aligned with the demands of the modern world.

Keywords: Learning. Education. Teaching. Digital Media.

¹Graduação em Licenciatura Plena em Letras - Universidade Nilton Lins 2011, <https://orcid.org/0009-0006-5418-7626>.

²Graduação em Serviço Social - Centro Universitário Leonardo da Vinci - Uniasselvi 2023 Especialista em Docência do Ensino Superior - Centro Universitário Leonardo da Vinci - Uniasselvi 2025, <https://orcid.org/0009-0001-6255-3239>.

RESUMEN: Este estudio tuvo como objetivo evidenciar los beneficios del uso de los medios digitales en el aprendizaje para educadores y alumnos. Para ello, se utilizó una metodología de investigación bibliográfica cualitativa que implicó el análisis de literatura en el campo de los medios digitales y el aprendizaje. Los resultados demostraron que los medios digitales en el contexto educativo ofrecen beneficios tanto para los educadores como para los estudiantes. Entre los principales medios digitales disponibles, destacan las plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones interactivas, juegos educativos, podcasts, audiolibros y tecnologías inmersivas como la realidad aumentada y virtual. Estos recursos impactan positivamente el desempeño estudiantil al promover mayor motivación, personalización de la enseñanza y acceso democratizado al conocimiento. Para los educadores, los medios digitales permiten diversificar metodologías, monitorear eficientemente el progreso de los alumnos y capacitarse continuamente. Además, contribuyen al desarrollo de competencias esenciales del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la alfabetización digital. Se concluye que la integración de los medios digitales en la educación es fundamental para un aprendizaje más dinámico, inclusivo y alineado con las demandas del mundo contemporáneo.

Palabras clave: Aprendizaje. Educación. Enseñanza. Medios Digitales.

INTRODUÇÃO

Mídias digitais referem-se a qualquer forma de conteúdo ou comunicação distribuída e acessada por meio de plataformas digitais, como internet, dispositivos móveis, computadores e redes sociais. Elas abrangem vários tipos de formatos, incluindo texto, áudio, vídeo, imagens e animações, permitindo interatividade e alcance global. Uma vez que, essas mídias revolucionaram o modo de como as informações são produzidas, compartilhadas e consumidas, elas, por si, passaram a transformar os setores como marketing, entretenimento, educação e comunicação (SANTOS TW e SÁ RA, 2021; SANTOS SS et al., 2024).

No contexto educacional, as mídias digitais têm se tornado ferramentas com o intuito de enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, seja por meio de plataformas online, vídeos, podcasts, aplicativos interativos e ambientes virtuais de aprendizagem, é possível ofertar conteúdos dinâmicos, personalizados e acessíveis a um público diversificado (TESSARI RM et al., 2021). Assim, essas tecnologias facilitam a colaboração entre alunos e professores, permitindo o acesso a recursos educacionais de qualquer lugar e a qualquer momento, e promovem metodologias ativas, como gamificação e aprendizagem baseada em projetos (ALVES IMN et al., 2024). Além disso, as mídias digitais ajudam a desenvolver competências essenciais para o século XXI, como pensamento crítico, criatividade e alfabetização digital, preparando os estudantes para os desafios de um mundo cada vez mais conectado (FREITAS EBN et al., 2025).

Considerando esse contexto, é relevante questionar: quais os benefícios da utilização das mídias digitais na aprendizagem para os educadores e alunos?

A importância dessa análise está focada em compreender como esses recursos podem ampliar o potencial educacional, estimulando maior participação, customização das aulas e democratização do acesso à informação. Para os docentes, as mídias digitais disponibilizam ferramentas para diversificar abordagens, monitorar o desempenho dos discentes com maior eficácia e incorporar inovações tecnológicas em suas estratégias de ensino. Para os estudantes, elas possibilitam vivências interativas, adaptabilidade no aprendizado e a aquisição de competências tecnológicas indispensáveis para o amanhã. Dessa forma, compreender esses ganhos é importante para aprimorar a aplicação das mídias digitais na educação, assegurando que sejam empregadas de modo estratégico no contexto educativo.

Este estudo tem como objetivo geral evidenciar os benefícios da utilização das mídias digitais na aprendizagem para os educadores e alunos. E são objetivos específicos: descrever as principais mídias digitais disponíveis para o contexto educacional; identificar os impactos dessas mídias no desempenho dos estudantes; analisar as vantagens oferecidas aos educadores e como as mídias digitais contribuem para a democratização do acesso à educação e para o desenvolvimento de competências essenciais no século XXI.

MÉTODOS

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza qualitativa e bibliográfica, seguindo os pressupostos metodológicos de Gil AC (2019), que afirma que, a pesquisa bibliográfica consiste na análise sistemática de materiais já publicados, como artigos científicos, livros e documentos especializados, com o objetivo de construir um referencial teórico consistente sobre o tema investigado.

O procedimento metodológico envolveu as seguintes etapas:

a) Seleção das fontes: Foram consultadas produções acadêmicas indexadas em bases de dados científicas (SciELO, CAPES, Google Scholar) e livros especializados, publicados entre 2021 e 2025, utilizando os descritores "mídias digitais", "educação", "aprendizagem" e "tecnologias educacionais".

b) **Análise do material:** Os textos foram submetidos a uma leitura crítica e analítica, com foco na identificação de: benefícios das mídias digitais para educadores e alunos; principais recursos tecnológicos aplicados à educação; e desafios e tendências na integração das tecnologias ao ensino.

c) **Síntese e interpretação:** Os dados foram organizados permitindo uma discussão fundamentada na literatura existente.

A abordagem qualitativa permitiu compreender as nuances do uso das mídias digitais na educação, enquanto a revisão bibliográfica garantiu o embasamento teórico necessário para contextualizar os resultados dentro do cenário educacional contemporâneo (GIL AC, 2019).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As mídias digitais aplicadas ao âmbito educacional são ajustadas às demandas de diferentes etapas de ensino e áreas do conhecimento. Dentre os principais recursos, Viana MNR (2024) afirma que, destacam-se os ambientes virtuais de aprendizagem, como Moodle, Google Sala de Aula e Canvas, que possibilitam a organização de espaços online para a distribuição de conteúdos, tarefas e avaliações. Esses sistemas favorecem a comunicação entre docentes e discentes, além de permitir o monitoramento do desenvolvimento individual de cada educando.

Ademais, Lopes DQ e Minion MRB (2021) evidenciam que, vídeos instrucionais, presentes em sites como YouTube, tornaram-se um meio popular para esclarecer temas complexos de forma visual e de fácil compreensão. Professores e instituições de ensino utilizam o YouTube para complementar as aulas tradicionais, disponibilizando vídeos que explicam conceitos complexos de modo sucinto e visual, o que facilita a compreensão dos alunos. No mais, a plataforma permite que os estudantes assistam aos conteúdos no seu próprio ritmo, pausando, retrocedendo ou revisitando as informações quantas vezes for necessário.

Outro instrumento relevante são os programas e aplicativos interativos, como Duolingo para o estudo de línguas, ou GeoGebra para matemática, nas quais, servem como incentivo a uma aprendizagem prática e participativa, motivando os estudantes a explorar os conteúdos de forma autônoma e inventiva (OLIVEIRA EP, 2024). Silva Júnior JR et al. (2024) elucida que, recursos que incorporam elementos como gamificação, questionários interativos e simulações, ampliam o interesse e facilitam a assimilação de temas difíceis. Logo, muitas dessas aplicações

são acessíveis em celulares e tablets, possibilitando que os alunos estudem em qualquer lugar e a qualquer hora, tornando a educação mais adaptável e compreensiva.

Conforme Rodrigues AM e Soares SL (2023), os jogos pedagógicos e a gamificação também conquistaram espaço no universo da educação, transformando o processo de ensino em uma experiência divertida e estimulante, pois ao incorporar elementos como desafios, recompensas, rankings e narrativas interativas, essas ferramentas estimulam a participação ativa dos alunos, aumentando seu interesse e comprometimento com os conteúdos. Destaca-se que, tais ferramentas ajudam a desenvolver habilidades como pensamento crítico, resolução de problemas e trabalho em equipe, preparando os estudantes para os desafios do século XXI.

As mídias sociais, como Facebook, Instagram e X (antigo Twitter), igualmente têm sido empregadas como instrumentos educativos, especialmente para fomentar a colaboração e a troca de ideias. Nesses recursos, os educadores e aprendizes podem formar grupos de debate, compartilhar materiais complementares e envolver-se em discussões sobre assuntos pertinentes (LEMOS MCM e SILVA JEO, 2024).

O estudo de Costa JC (2024) também aponta que, podcasts e audiolivros têm se consolidado como recursos no contexto educacional, oferecendo uma alternativa flexível e acessível para o aprendizado, em que os formatos em áudio permitem que os estudantes absorvam conteúdos de modo prático, seja durante deslocamentos, atividades físicas ou momentos de relaxamento, otimizando o tempo e adaptando-se a diferentes estilos de aprendizagem. Podcasts educativos, como os produzidos por instituições de ensino ou especialistas, abordam temas variados, desde ciência e história até dicas de estudo e carreira, enquanto os audiolivros possibilitam o acesso a obras literárias e materiais didáticos. Logo, além de democratizar o acesso ao conhecimento, esses recursos estimulam a concentração, a interpretação auditiva e a imaginação, contribuindo para uma experiência de aprendizagem mais diversificada e inclusiva.

Kirchof ER (2021) discorre sobre a realidade aumentada (RA) e a realidade virtual (RV), dado que, com o uso de dispositivos como óculos de RV ou aplicativos de RA, os educandos podem experimentar situações imersivas, como visitas virtuais a museus, exploração de habitats naturais ou simulações de experimentos científicos. Portanto, a RA e a RV também promovem a curiosidade, ao transformar o processo educacional em uma experiência multissensorial.

As mídias digitais têm se tornado aliadas fundamentais para os educadores no desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI. Ao integrar ferramentas como plataformas online, aplicativos interativos e recursos multimídia em suas práticas pedagógicas, os professores podem criar experiências de aprendizagem mais dinâmicas, no mesmo ensejo que exploram metodologias ativas, como aprendizagem baseada em projetos, gamificação e ensino híbrido, que incentivam a criatividade, a colaboração e o pensamento crítico dos alunos.

De acordo com Santos AR e Silva MMO (2023), para os educadores, o uso das mídias digitais representa uma oportunidade de aprimoramento profissional e adaptação às demandas da era digital, do mesmo modo que, facilitam a troca de experiências entre educadores, por meio de redes sociais, fóruns e comunidades online, promovendo a colaboração e a inovação no campo educacional.

No que tange o desenvolvimento de competências no século XXI, como pensamento crítico, criatividade, colaboração e adaptabilidade, é potencializado pelo uso das mídias digitais, já que permitem que os alunos vivenciem situações reais, preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo. Ao mesmo tempo, os educadores assumem o papel de mediadores, orientando os estudantes no uso ético e responsável dessas tecnologias (GUIMARÃES UA et al., 2022).

Dessa forma, as mídias digitais não apenas transformam a maneira como o conhecimento é transmitido, mas também capacitam educadores e alunos para enfrentar as demandas de uma sociedade em constante evolução, promovendo uma educação mais alinhada com as necessidades do futuro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mídias digitais têm se mostrado transformadoras no contexto educacional, impactando positivamente o desempenho dos estudantes, a prática dos educadores e o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI. Ao proporcionar acesso a recursos diversificados, como plataformas interativas, videoaulas, jogos educativos e tecnologias imersivas, essas mídias promovem um aprendizado mais dinâmico, personalizado e inclusivo. Elas não apenas aumentam a motivação dos alunos, mas também facilitam a colaboração, a autonomia e a construção de conhecimentos de forma coletiva. Para os educadores, as mídias digitais representam uma oportunidade de inovar suas metodologias,

acompanhar o progresso dos estudantes de maneira mais eficiente e se capacitar continuamente para atender às demandas de um mundo cada vez mais tecnológico.

Em síntese, a integração das mídias digitais na educação é promissor para preparar os estudantes e os educadores para os desafios do futuro. Ao desenvolver competências como pensamento crítico, criatividade, colaboração e alfabetização digital, essas ferramentas não apenas melhoram o desempenho acadêmico, mas também capacitam os indivíduos para atuar em uma sociedade em constante transformação. No entanto, é fundamental que o uso dessas tecnologias seja planejado de forma estratégica e inclusiva, garantindo que todos os alunos tenham acesso igualitário aos benefícios proporcionados pelas mídias digitais.

REFERÊNCIAS

ALVES IMNV, et al. Convergência digital na educação: cidadania, práticas digitais e gestão de riscos no ambiente escolar contemporâneo. *Revista Ilustração*. 2024; 5(1): 251-258.

COSTA JC. Uso de podcasts no Programa Nacional de Integração da Educação Profissional e Tecnológica à Educação de Jovens e Adultos (PROEJA). *Revista de Gestão e Secretariado*. 2024; 15(7): e3571-e3571.

FREITAS EBN de, et al. Educação e tecnologia: o papel do letramento digital no desenvolvimento de competências no ensino fundamental II. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*. 2025; 11(2): 2343-2351.

GIL, AC. Métodos e técnicas de pesquisa social. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GUIMARÃES UA, et al. O impacto das mídias digitais na educação. *RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar*. 2022; 3(8): e381802-e381802.

KIRCHOF ER. Literatura infantojuvenil digital e imersão: obras com recursos de realidade virtual (RV) e de realidade aumentada (RA). *Revista e-scrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU*. 2021; 12(2): 224-241.

LEMOS MCM, SILVA JEO. As mídias sociais do Museu Amazônico da Universidade Federal do Amazonas como instrumentos de educação não-formal. *Muiraquitã: Revista de Letras e Humanidades*. 2024; 12(2).

MION MRB, LOPES DQ. Youtube e educação: uma revisão da pesquisa brasileira no período de 2014 a 2021. *RENOTE*. 2021; 19(2): 526-536. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.118123>

OLIVEIRA EP. Desafios e possibilidades da utilização de recursos tecnológicos nas aulas de matemática no ensino médio: sequência didática com o site pro matemática. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual do Piauí, Teresina, 2024.

RODRIGUES AM, SOARES SL. A gamificação na educação física escolar: uma revisão sistemática. *EaD & Tecnologias Digitais na Educação*. 2023; 11(14): 182-192.

SANTOS AR, SILVA MMO. Estratégias de realidade virtual e da realidade aumentada no ensino de anatomia. Em *Teia: Revista de Educação Matemática e Tecnológica Iberoamericana*. 2023; 14(1): 14.

SANTOS SS, et al. O IMPACTO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO. *Revista Ilustração*. 2024; 5(1): 57-64.

SANTOS TW, SÁ RAD. O olhar complexo sobre a formação continuada de professores para a utilização pedagógica das tecnologias e mídias digitais. *Educar em Revista*. 2021; 37: e72722.

SILVA JÚNIOR JR, et al. O uso de tecnologias multimidiáticas aliado à pesquisa na escola: o papel das mídias digitais no processo de enriquecimento das descobertas discentes. *Epitaya E-books*. 2024; 1(91): 27-39.

TESSARI RM, FERNANDES CT. Prática Pedagógica e Mídias Digitais: um diálogo necessário na educação contemporânea. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*. 2021; 22(1): 02-10.

VIANA MNR. Experiências com mídias digitais e linguagem visual junto aos estudantes. *EaD & Tecnologias Digitais na Educação*. 2024; 12(16): 216-221.