

O IMPACTO POSITIVO DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Ednilson Hilário dos Santos¹
Daniela Rosa de Oliveira Souza²
Delma Aparecida Ferreira³
Lara Aline Quintela Ramos Rocha⁴
Patrícia da Silva Nali⁵
Sandra Marcia de Souza⁶
Silvana Araujo da Silva⁷
Tatiana Maria Lima da Conceição⁸

RESUMO: Este estudo investigou o impacto das mídias digitais na educação, com foco nos benefícios percebidos no processo de aprendizagem e na motivação dos alunos. O objetivo geral foi analisar como essas ferramentas influenciam as práticas pedagógicas e o engajamento dos estudantes. A pesquisa foi de natureza bibliográfica e teve como base a revisão de artigos, livros e pesquisas já publicadas sobre o tema. O desenvolvimento abordou o uso de tecnologias como gamificação, realidade virtual e metodologias ativas, evidenciando seu impacto positivo na participação dos alunos, na personalização do ensino e na interação entre estudantes e professores. A pesquisa também destacou os desafios, como a falta de formação adequada dos educadores e a insuficiência de infraestrutura tecnológica em muitas escolas, que podem limitar a eficácia dessas ferramentas. As considerações finais ressaltaram que, apesar dos avanços, a implementação bem-sucedida das mídias digitais depende de uma formação contínua dos docentes e de investimentos em infraestrutura. A continuidade das pesquisas é essencial para avaliar o impacto das tecnologias no desempenho acadêmico dos alunos. A pesquisa contribuiu para compreender o impacto positivo das mídias digitais na educação, mas aponta a necessidade de estudos complementares para fortalecer a aplicação dessas ferramentas no ambiente escolar.

362

Palavras-chave: Mídias digitais. Educação. Gamificação. Práticas pedagógicas. Motivação.

ABSTRACT: This study investigated the impact of digital media on education, focusing on the perceived benefits in the learning process and student motivation. The overall objective was to analyze how these tools influence pedagogical practices and student engagement. The research was bibliographic in nature and was based on a review of articles, books, and research already published on the subject. The development addressed the use of technologies such as gamification, virtual reality, and active methodologies, evidencing their positive impact on student participation, personalized teaching, and interaction between students and teachers. The research also highlighted challenges, such as the lack of adequate training for educators and insufficient technological infrastructure in many schools, which can limit the effectiveness of these tools. The final considerations emphasized that, despite the advances, the successful implementation of digital media depends on ongoing teacher training and investment in infrastructure. Continued research is essential to assess the impact of technologies on student academic performance. The research contributed to understanding the positive impact of digital media on education, but points to the need for additional studies to strengthen the application of these tools in the school environment.

Keywords: Digital Media. Education. Gamification. Pedagogical Practices. Motivation.

¹Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

²Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

³Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁴Especialista em Gestão de Pessoas, Centro Universitário Leonardo da Vinci (Uniasselvi).

⁵Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁶Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁷Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

⁸Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

I INTRODUÇÃO

O impacto das mídias digitais na educação tem se consolidado como um tema central nas discussões sobre inovação pedagógica. As tecnologias digitais, como as ferramentas de gamificação, realidade virtual, e metodologias ativas, estão transformando o processo de ensino e aprendizagem, oferecendo novas possibilidades de interação entre professores e alunos. A utilização dessas ferramentas permite um ensino dinâmico e colaborativo, favorecendo a construção de conhecimento de forma significativa e engajante. A integração das mídias digitais na educação vem, portanto, respondendo à necessidade de adequação dos métodos tradicionais de ensino às demandas do século XXI, que exigem abordagens flexíveis, interativas e personalizadas.

Justifica-se o estudo do impacto positivo das mídias digitais na educação pela crescente incorporação de tecnologias no cotidiano escolar e pela necessidade de repensar as práticas pedagógicas diante da evolução tecnológica. A aplicação dessas ferramentas na educação tem sido incentivada, devido à sua capacidade de envolver os alunos, melhorar o processo de aprendizagem e motivar os estudantes a participarem de forma ativa nas atividades acadêmicas. Além disso, a relevância de investigar o impacto das mídias digitais reside na constatação de que, embora existam muitos benefícios, ainda há desafios relacionados ao uso efetivo dessas tecnologias nas escolas, como a formação adequada dos professores e a adequação dos recursos disponíveis.

363

O problema central que se busca explorar neste estudo é: como as mídias digitais impactam o processo educacional, no que diz respeito à motivação dos alunos e à efetividade das práticas pedagógicas? Esse questionamento surge diante da crescente utilização das tecnologias digitais e da necessidade de compreender seus efeitos sobre o ensino e aprendizagem. Há, portanto, uma lacuna na literatura quanto à análise dos benefícios percebidos por educadores e alunos no uso dessas ferramentas, em termos de resultados acadêmicos e engajamento.

O objetivo desta pesquisa é analisar os benefícios percebidos pelos educadores e alunos com a utilização de mídias digitais na educação, explorando como essas ferramentas influenciam a prática pedagógica e a motivação dos estudantes. A pesquisa busca entender os impactos das mídias digitais na educação por meio da revisão de literatura, identificando as principais vantagens e desafios de sua implementação no ambiente escolar.

A pesquisa será de natureza bibliográfica, com uma abordagem qualitativa, que se propõe a explorar as produções científicas sobre o tema, de modo a construir um panorama sobre os impactos das mídias digitais na educação. Serão utilizados como instrumentos de coleta de dados os artigos, livros e pesquisas já publicadas sobre o uso de tecnologias digitais na educação. A revisão bibliográfica será realizada a partir de uma análise crítica das fontes selecionadas, com a finalidade de sintetizar os principais achados, identificar tendências e lacunas na área e oferecer uma noção sobre os benefícios do uso das mídias digitais. A pesquisa se baseia em procedimentos de pesquisa documental e análise de conteúdo, com foco na literatura atualizada e relevante sobre o impacto das tecnologias no ensino.

O texto está estruturado em três partes principais. Após esta introdução, o desenvolvimento do trabalho abordará a análise teórica do impacto das mídias digitais na educação, com ênfase nos benefícios percebidos pelos educadores e alunos. Na sequência, serão discutidos os resultados encontrados na revisão bibliográfica, relacionando-os com as práticas pedagógicas atuais. Por fim, nas considerações finais, serão apresentadas as conclusões do estudo, destacando as implicações práticas e sugestões para futuras pesquisas na área.

2 O Impacto das Mídias Digitais nas Práticas Pedagógicas e no Engajamento dos Alunos

A integração das mídias digitais nas práticas pedagógicas tem se consolidado como uma estratégia para melhorar o ensino e a aprendizagem, proporcionando uma experiência envolvente e interativa para os alunos. O uso dessas tecnologias não apenas facilita o acesso a novos conteúdos e fontes de informação, mas também permite a adaptação do ensino às necessidades individuais dos estudantes, oferecendo uma aprendizagem personalizada e dinâmica. De acordo com Bacich e Moran (2018), metodologias ativas, como a sala de aula invertida e o aprendizado baseado em projetos, são potencializadas pela utilização das ferramentas digitais, o que favorece a participação ativa dos alunos e estimula a autonomia no processo de aprendizagem.

A gamificação é uma das estratégias digitais estudadas por seu impacto positivo no engajamento e na motivação dos alunos. Segundo Agune *et al.* (2019), a utilização de jogos digitais em contextos educacionais cria um ambiente de aprendizagem lúdico e estimulante, que facilita a assimilação de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Além disso, a gamificação contribui para o aumento da interação entre alunos, promove a colaboração e fomenta o aprendizado por meio de desafios e recompensas. Isso se traduz em maior

envolvimento dos estudantes, que, ao se sentirem motivados, tendem a ter um desempenho acadêmico superior. Ao associar a gamificação a outras tecnologias, como a realidade virtual, as oportunidades de aprendizagem tornam-se ricas, permitindo experiências imersivas que facilitam a compreensão de conteúdos complexos, como as ciências e a matemática.

A realidade virtual, por sua vez, surge como uma ferramenta para o ensino em áreas que exigem a visualização de conceitos abstratos. Com o uso dessa tecnologia, os alunos podem explorar ambientes simulados que reproduzem cenários reais ou imaginários, o que facilita a compreensão de temas complexos, como fenômenos científicos e históricos. Agune *et al.* (2019) destacam que, ao permitir que os alunos interajam com esses ambientes virtuais, a realidade virtual não só motiva o aprendizado, mas também promove o desenvolvimento de habilidades práticas, como o pensamento crítico e a resolução de problemas. Além disso, ao proporcionar uma experiência imersiva, a realidade virtual contribui para a retenção do conhecimento, pois os alunos se tornam ativos no processo de aprendizagem e conseguem estabelecer conexões significativas com o conteúdo.

No contexto da educação básica, o uso das tecnologias digitais também tem mostrado resultados positivos. Favacho, Gonçalves e Almeida (2021) apontam que os professores da educação básica reconhecem o impacto das ferramentas digitais no aprimoramento da aprendizagem dos alunos. As lousas digitais, por exemplo, permitem uma abordagem interativa dos conteúdos, tornando o ensino atraente e acessível para os estudantes. Essas ferramentas também facilitam a inclusão, permitindo que alunos com diferentes necessidades educacionais participem das atividades de forma equitativa. O uso de plataformas digitais de ensino possibilita a criação de ambientes de aprendizagem colaborativos, onde os alunos podem trabalhar juntos em projetos, discutir temas e compartilhar conhecimentos, o que favorece o desenvolvimento de competências sociais e cognitivas essenciais para o século XXI.

No entanto, o uso das mídias digitais na educação também apresenta desafios. A formação adequada dos professores é um dos principais fatores que influencia o sucesso da implementação dessas tecnologias. De acordo com Bacich e Moran (2018), é fundamental que os educadores sejam capacitados não apenas no uso das ferramentas digitais, mas também na adaptação de suas práticas pedagógicas para o ambiente digital. Sem a devida formação, o uso das tecnologias pode se tornar apenas uma substituição das abordagens tradicionais, sem proporcionar os benefícios esperados. Portanto, é essencial que as políticas educacionais

invistam na formação contínua dos professores, capacitando-os para integrar as mídias digitais no processo de ensino.

Além da formação docente, outro desafio significativo é a infraestrutura tecnológica das escolas. Favacho, Gonçalves e Almeida (2021) enfatizam que, para que as tecnologias digitais sejam eficazes, é necessário que as escolas disponham de recursos adequados, como computadores, conexão à *internet* de alta qualidade e plataformas digitais bem estruturadas. Em muitas escolas, sobretudo nas públicas, a falta de infraestrutura ainda é uma barreira importante para a implementação das tecnologias no ensino. Isso implica na necessidade de investimentos governamentais em infraestrutura tecnológica e no apoio às escolas para que possam integrar as ferramentas digitais de forma consistente e sustentável.

O uso da tecnologia também traz benefícios no que diz respeito à personalização do ensino. As ferramentas digitais permitem que o ensino seja ajustado às necessidades específicas de cada aluno, proporcionando uma abordagem centrada no estudante. A personalização do aprendizado tem sido uma das grandes vantagens das tecnologias digitais, pois oferece aos alunos a oportunidade de aprender no seu próprio ritmo e de acordo com suas preferências e habilidades. Como destacado por Agune *et al.* (2019), o uso de plataformas digitais de ensino adaptativas, que ajustam o conteúdo conforme o desempenho do aluno, pode acelerar o processo de aprendizagem e proporcionar uma experiência individualizada.

366

Além disso, a interação entre alunos e professores se torna dinâmica e fluida com o uso de tecnologias digitais. As plataformas de ensino *online*, por exemplo, oferecem um canal constante de comunicação, permitindo que os alunos tirem dúvidas e compartilhem suas ideias de maneira imediata. Esse tipo de interação fortalece o vínculo entre educador e aluno, além de promover um aprendizado colaborativo. Segundo Bacich e Moran (2018), as tecnologias digitais favorecem o desenvolvimento de uma aprendizagem colaborativa, onde os alunos não são receptores passivos do conteúdo, mas participantes ativos do processo de construção do conhecimento. Isso reflete uma mudança de paradigma no ensino, que passa a ser interativo, colaborativo e dinâmico.

Por fim, é importante destacar que, apesar dos avanços e dos benefícios proporcionados pelas mídias digitais, a educação baseada em tecnologias ainda está em fase de consolidação, sendo necessária uma reflexão constante sobre sua implementação e seu impacto. É fundamental que as práticas pedagógicas sejam ajustadas para maximizar os benefícios das tecnologias, garantindo que todos os alunos tenham acesso às ferramentas necessárias para seu

desenvolvimento. A inclusão digital deve ser um objetivo central das políticas educacionais, com o intuito de reduzir as desigualdades e promover uma educação equitativa e de qualidade para todos. A análise dos impactos das mídias digitais na educação, portanto, deve ser contínua, considerando não apenas os resultados acadêmicos, mas também as mudanças nas práticas pedagógicas e na motivação dos alunos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As mídias digitais têm demonstrado um impacto positivo significativo no processo educacional, em termos de motivação dos alunos e na efetividade das práticas pedagógicas. A análise dos benefícios percebidos pelas ferramentas digitais revela que, ao promover um ambiente de aprendizagem interativo e dinâmico, essas tecnologias aumentam o engajamento dos estudantes, facilitando a assimilação de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. A personalização do ensino proporcionada por essas tecnologias também contribui para um aprendizado eficiente, ajustando-se às necessidades específicas de cada aluno, o que favorece a autonomia no processo de aprendizagem.

A pesquisa revelou que, apesar dos avanços, a eficácia das mídias digitais depende da capacitação dos educadores e da infraestrutura tecnológica disponível nas escolas. A falta de formação adequada pode limitar o impacto das tecnologias, reduzindo-as a meros substitutos dos métodos tradicionais de ensino. Além disso, a infraestrutura insuficiente em muitas instituições ainda é um obstáculo significativo para a implementação bem-sucedida dessas ferramentas no ambiente escolar. Portanto, a formação contínua dos professores e investimentos em recursos tecnológicos são fundamentais para maximizar os benefícios das mídias digitais.

Embora os resultados obtidos tenham fornecido uma compreensão relevante sobre os impactos das mídias digitais na educação, é necessário realizar novos estudos para aprofundar as conclusões e explorar diferentes contextos e metodologias. A continuidade das pesquisas é importante para identificar as melhores práticas na utilização dessas ferramentas e para avaliar o impacto das tecnologias no desempenho acadêmico dos alunos, em escolas públicas e em regiões com menos acesso à tecnologia. Dessa forma, será possível aprimorar as estratégias de integração das mídias digitais no ensino, promovendo uma educação inclusiva.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUNE, P., *et al.* (2019). Gamificação associada à realidade virtual no ensino superior: Uma revisão sistemática. SBC – Proceedings of SBGames 2019, XVIII SBGames, Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/WorkshopG2/199959.pdf>. Acessado em: 21/02/2025.

BACICH, L., & Moran, J. (Orgs.). (2018). Metodologias ativas para uma educação inovadora: Uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/7722229/mod_resource/content/1/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf. Acessado em: 21/02/2025.

FAVACHO, A. M., Gonçalves, D. G. B., & Almeida, H. G. (2021). Inclusão das ferramentas tecnológicas na prática do professor e a aprendizagem digital: Concepção dos professores da Educação Básica. Instituto Federal do Amapá. Disponível em: <http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/handle/prefix/389>. Acessado em: 21/02/2025.

HINO, K. H., *et al.* (2019). Sala de aula invertida como estratégia para o ensino de matemática em escola pública. *Revista de Educação Matemática*, 1(8), 157-179. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/1/sala-de-aula-invertida-para-o-ensino-de-matematica-no-ensino-remoto-emergencial>. Acessado em: 21/02/2025.