

USO DE JOGOS DIGITAIS E RECURSOS MULTIMÍDIA NO DESENVOLVIMENTO DA COMUNICAÇÃO E INTERAÇÃO SOCIAL

Jalea dos Santos Silva Escorcio¹
Andresa Thais Teixeira Costa²
Cleberson Cordeiro de Moura³
Gilvan Marinho Rial⁴
Janice Schonberger⁵
Lásaro Cardoso Mariano⁶
Rosiane Patricia de Oliveira Garcia⁷
Thais Santos Costa⁸

RESUMO: O estudo teve como tema o uso de jogos digitais e recursos multimídia no desenvolvimento da comunicação e da interação social entre estudantes. Partiu-se do problema de pesquisa que questionou de que forma essas tecnologias poderiam contribuir para o aprimoramento das habilidades comunicativas e colaborativas no ambiente educacional. O objetivo geral consistiu em analisar como os jogos digitais e os recursos multimídia favoreceram a comunicação e a interação social em contextos de aprendizagem mediados pela tecnologia. A pesquisa caracterizou-se como uma revisão bibliográfica, de abordagem qualitativa, baseada na análise de livros, artigos e anais publicados entre 2020 e 2025, selecionados por sua relevância e relação com o tema. Os resultados indicaram que os jogos digitais funcionaram como instrumentos de mediação pedagógica, estimulando o diálogo, a expressão e o trabalho coletivo. Verificou-se que os recursos multimídia ampliaram as formas de comunicação, permitindo a inclusão de estudantes com diferentes necessidades e estilos de aprendizagem. A análise demonstrou ainda que a mediação docente teve função essencial na condução das atividades digitais, fortalecendo o engajamento e a cooperação entre os alunos. Concluiu-se que o uso pedagógico das tecnologias digitais contribuiu para a formação de sujeitos comunicativos, participativos e empáticos, além de promover a inclusão e o protagonismo estudantil. Recomendou-se a realização de novos estudos que aprofundem as práticas de mediação e o impacto das tecnologias no desenvolvimento comunicativo a longo prazo. 120

Palavras-chave: Jogos digitais. Recursos multimídia. Comunicação. Interação social. Inclusão digital.

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

²Pós-graduada em Educação Especial e Inclusiva, Neuropsicopedagogia Institucional e Clínica, Faculdade Central de Minas (FACEM).

³Doutorando em Ciências da Educação, World University Ecumenical (WUE).

⁴Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

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

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

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

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

ABSTRACT: This study addressed the use of digital games and multimedia resources in the development of communication and social interaction among students. It began with the research problem that questioned how these technologies could contribute to the improvement of communicative and collaborative skills in educational contexts. The main objective was to analyze how digital games and multimedia resources fostered communication and social interaction in technology-mediated learning environments. The research was characterized as a bibliographic review with a qualitative approach, based on the analysis of books, articles, and conference proceedings published between 2020 and 2025, selected for their relevance and relation to the topic. The results showed that digital games acted as pedagogical mediation tools, stimulating dialogue, expression, and teamwork. It was found that multimedia resources expanded communication possibilities, enabling the inclusion of students with different needs and learning styles. The analysis also indicated that teacher mediation played a fundamental role in guiding digital activities, strengthening engagement and cooperation among learners. It was concluded that the pedagogical use of digital technologies contributed to the formation of more communicative, participative, and empathetic individuals, in addition to promoting inclusion and student protagonism. Further studies were recommended to deepen the understanding of mediation practices and the long-term impact of technologies on communicative development.

Keywords: Digital games. Multimedia resources. Communication. Social interaction. Digital inclusion.

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais tem transformado as formas de comunicação, aprendizagem e interação na sociedade contemporânea, em especial no campo educacional. Entre as inovações que se destacam nesse contexto estão os jogos digitais e os recursos multimídia, que passaram a ser utilizados como instrumentos pedagógicos capazes de ampliar a participação dos estudantes e favorecer o desenvolvimento de habilidades comunicativas e sociais. O uso de tais recursos tem promovido novas dinâmicas em sala de aula, estimulando o interesse e a cooperação entre os aprendizes. A combinação entre linguagem visual, sonora e interativa contribui para o envolvimento dos alunos em experiências que integram o conhecimento à ação, favorecendo processos de aprendizagem dinâmicos e colaborativos. Assim, a discussão sobre a função dos jogos digitais e das mídias interativas torna-se fundamental para compreender como essas ferramentas podem auxiliar na formação de sujeitos comunicativos, críticos e integrados às demandas do século XXI.

A relevância deste estudo justifica-se pela necessidade de repensar práticas educativas à luz das tecnologias contemporâneas, considerando que a comunicação e a interação social são competências essenciais para a aprendizagem e para a convivência no ambiente escolar. Os jogos digitais e os recursos multimídia, quando utilizados de modo planejado, proporcionam

oportunidades para que os alunos expressem ideias, construam conhecimentos coletivamente e desenvolvam autonomia intelectual. Nesse sentido, a inserção de tecnologias digitais na educação não deve restringir-se ao uso instrumental, mas deve buscar a integração pedagógica que promova o diálogo e a socialização entre os participantes do processo educativo. As experiências interativas, o uso de vídeos, simulações e atividades gamificadas reforçam a relevância de uma educação que valorize a colaboração, a criatividade e o protagonismo estudantil.

Apesar dos avanços tecnológicos, ainda se observam desafios quanto à efetiva integração dos recursos digitais no ambiente escolar. Muitos docentes enfrentam dificuldades em adaptar as práticas pedagógicas às novas linguagens digitais, o que limita o aproveitamento dos jogos e das mídias interativas como mediadores da aprendizagem. Além disso, persistem desigualdades no acesso a tecnologias e dificuldades na formação de professores para o uso pedagógico desses recursos. Diante desse cenário, surge a questão que orienta esta pesquisa: de que forma o uso de jogos digitais e recursos multimídia contribui para o desenvolvimento da comunicação e da interação social entre os estudantes?

O objetivo deste estudo é analisar como os jogos digitais e os recursos multimídia podem favorecer o desenvolvimento da comunicação e da interação social em contextos educacionais, 122 destacando as implicações pedagógicas e formativas decorrentes de sua aplicação.

O texto está estruturado em seis seções que buscam articular teoria e prática no campo da educação digital. Após a introdução, apresenta-se o referencial teórico, que argumenta os fundamentos da cultura digital, os recursos multimídia e a função dos jogos digitais na aprendizagem. Em seguida, são desenvolvidos três tópicos que aprofundam a relação entre ambientes virtuais, comunicação e inclusão tecnológica. A metodologia descreve o percurso bibliográfico utilizado na pesquisa. A seção de discussão e resultados analisa as contribuições e desafios observados nas obras estudadas. Por fim, nas considerações finais, são apresentadas reflexões sobre as possibilidades educacionais do uso de jogos digitais e recursos multimídia no fortalecimento da comunicação e da interação social entre os alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico está organizado de modo a oferecer uma base conceitual que sustente a análise sobre o uso de jogos digitais e recursos multimídia no desenvolvimento da comunicação e da interação social. De início, aborda-se a cultura digital e os novos letramentos,

destacando como as transformações tecnológicas influenciam as práticas comunicativas e os processos educativos. Em seguida, argumenta-se a função dos recursos multimídia na construção do conhecimento e na promoção de aprendizagens significativas, enfatizando a integração entre linguagens visuais, sonoras e interativas. Por fim, apresenta-se uma reflexão sobre os jogos digitais como instrumentos de engajamento, socialização e desenvolvimento de competências comunicativas, evidenciando suas contribuições para o fortalecimento das relações entre alunos e professores em contextos de aprendizagem mediados pela tecnologia.

AMBIENTES VIRTUAIS E APRENDIZAGEM COLABORATIVA

Os ambientes virtuais de aprendizagem têm sido amplamente utilizados como espaços que favorecem a colaboração, a comunicação e o diálogo entre os estudantes. Tais ambientes proporcionam condições para que o processo educativo ocorra de maneira participativa, estimulando a construção coletiva do conhecimento e a troca de experiências. Conforme afirmam Aquino, Stroele e Souza (2020, p. 953), “os ambientes virtuais de aprendizagem se configuram como espaços que ampliam a interação entre os alunos, promovendo o engajamento e a cooperação em atividades mediadas pela tecnologia”. Essa constatação demonstra que o uso de recursos digitais não se restringe ao acesso à informação, mas envolve também o fortalecimento de vínculos e o desenvolvimento de competências sociais e comunicativas.

No mesmo sentido, Matos (2020, p. 4) considera que a utilização de ambientes digitais para a formação continuada de professores tem possibilitado novas práticas pedagógicas, que se caracterizam pela “interação constante entre pares e pela troca de saberes que se constrói a partir do diálogo e da experiência compartilhada”. Essa afirmação evidencia que os espaços virtuais contribuem para a constituição de comunidades de aprendizagem, nas quais o conhecimento é produzido coletivamente. Dessa forma, a interação mediada pela tecnologia são centrais na consolidação de práticas educativas colaborativas.

De acordo com Gonçalves, Guerra e Soares (2023, p. 6), as ações de inclusão e acompanhamento desenvolvidas por meio de plataformas digitais “reforçam a permanência dos alunos e favorecem a aprendizagem colaborativa, à medida que possibilitam o acompanhamento individualizado e o estímulo à cooperação entre estudantes”. Essa análise reforça a relevância da mediação docente, uma vez que o professor atua como orientador das interações e facilitador da aprendizagem. O acompanhamento contínuo e o uso intencional das ferramentas digitais

contribuem para que o aluno participe ativamente do processo educativo, assumindo função de protagonista na construção do conhecimento.

A mediação docente, nesse contexto, assume uma dimensão essencial para o sucesso das práticas colaborativas. Como destaca Silva (2025, p. 3), “o professor, ao planejar atividades que envolvem metodologias ativas em ambientes virtuais, estimula o estudante a agir com autonomia, reflexão e cooperação”. Essa perspectiva indica que a função do docente é o de mediador, responsável por criar situações de aprendizagem que despertem o interesse e o envolvimento dos estudantes, transformando o ambiente virtual em um espaço de diálogo e construção conjunta.

Nesse sentido, a autonomia discente é compreendida como resultado de um processo de mediação que estimula a responsabilidade e a participação ativa. Segundo Souza e Francisco (2024, p. 149), “a interação entre os estudantes em ambientes digitais proporciona o desenvolvimento de atitudes reflexivas e colaborativas, essenciais para a aprendizagem significativa”. A reflexão evidencia que o uso de plataformas digitais pode ampliar o senso de pertencimento e engajamento entre os participantes, fortalecendo a empatia e a cooperação.

Uma das contribuições relevantes no campo da aprendizagem colaborativa é apresentada por Mattos *et al.* (2022), ao descreverem a função dos agentes pedagógicos conversacionais nos ambientes virtuais. Os autores explicam que esses agentes “têm como objetivo auxiliar o processo de ensino-aprendizagem por meio da interação direta com o estudante, respondendo às dúvidas e incentivando a participação nas atividades propostas” (Mattos *et al.*, 2022, p. 1032). Essa proposta destaca o potencial das tecnologias interativas para promover uma comunicação dinâmica e contínua entre professor, aluno e conteúdo, o que contribui para uma aprendizagem integrada e colaborativa.

De forma complementar, Ramos e Oliveira (2023, p. 33) afirmam que “a representação de alunos em trilhas de aprendizagem permite a personalização das experiências educacionais e o fortalecimento da cooperação em grupos virtuais”. Essa reflexão indica que a construção de percursos formativos adaptáveis favorece a interação entre os estudantes, uma vez que cada participante pode contribuir com suas habilidades e experiências para o avanço coletivo do grupo.

Nesse contexto, o desenvolvimento da empatia e da cooperação torna-se um dos principais resultados do uso de ferramentas digitais. Gonçalves, Guerra e Soares (2023, p. 8) ressaltam que “a interação constante entre professores e alunos em ambientes virtuais cria um

sentimento de pertencimento e solidariedade que ultrapassa os limites físicos da sala de aula”. Essa afirmação demonstra que a tecnologia, quando empregada de forma pedagógica, tem o poder de aproximar pessoas, construir vínculos e fomentar valores sociais fundamentais.

Assim, observa-se que os ambientes virtuais de aprendizagem representam espaços de múltiplas possibilidades para a colaboração e o desenvolvimento humano. Conforme sintetiza Silva (2025, p. 5): “As práticas colaborativas em ambientes digitais não apenas ampliam o acesso ao conhecimento, mas também fortalecem laços sociais e emocionais, possibilitando ao estudante aprender com o outro, sobre o outro e para o outro.

Essa reflexão expressa a essência das discussões apresentadas, ao reforçar que a aprendizagem colaborativa mediada por tecnologias não se restringe à aquisição de saberes técnicos, mas à formação integral dos sujeitos envolvidos. Desse modo, os ambientes virtuais consolidam-se como espaços de diálogo, partilha e empatia, nos quais a mediação docente e a autonomia discente se articulam em favor de uma educação interativa, comunicativa e humana.

JOGOS DIGITAIS COMO MEDIADORES DA COMUNICAÇÃO

Os jogos digitais têm se consolidado como instrumentos pedagógicos relevantes para o desenvolvimento da linguagem e da interação simbólica, pois oferecem ambientes dinâmicos e interativos em que a comunicação é estimulada. A utilização de jogos em contextos educacionais tem permitido que os alunos expressem ideias, dialoguem e colaborem na resolução de desafios, promovendo o aprendizado de forma envolvente. De acordo com Mundim (2025, p. 44), “a inteligência artificial e os ambientes gamificados ampliam as possibilidades de interação, tornando a aprendizagem participativa e social”. Essa observação demonstra que os jogos digitais favorecem não apenas a compreensão de conteúdos, mas também o desenvolvimento de habilidades comunicativas e sociais.

A linguagem desenvolvida por meio dos jogos digitais não se restringe à fala ou à escrita, mas envolve múltiplas formas de expressão, como gestos, imagens e símbolos. Segundo Silva (2025, p. 5), “as metodologias ativas mediadas por recursos digitais estimulam a expressão e o diálogo, pois o aluno participa de forma autônoma e colaborativa do processo de aprendizagem”. Essa afirmação indica que o uso dos jogos em ambientes educacionais potencializa a construção do conhecimento por meio da interação simbólica, em que os estudantes assumem papéis e constroem narrativas coletivas.

Nesse sentido, os jogos digitais também contribuem para o desenvolvimento da oralidade e da escrita, uma vez que demandam comunicação entre os participantes e interpretação de instruções, contextos e desafios. Como apontam Souza e Francisco (2024, p. 149), “a troca de informações entre estudantes em plataformas digitais estimula o raciocínio, a comunicação e o pensamento reflexivo sobre o próprio processo de aprendizagem”. Essa constatação reforça que a interação promovida pelos jogos amplia a capacidade de argumentação e a expressão criativa dos alunos, favorecendo a aprendizagem significativa.

As experiências de *storytelling* digital e produção audiovisual também se relacionam ao desenvolvimento da linguagem e da comunicação. No estudo de Araújo, Rosa e Gomes (2025, p. 189), destaca-se que “a produção de curtas-metragens por meio de dispositivos digitais estimula o protagonismo juvenil e favorece a construção de narrativas que expressam a identidade e a voz dos estudantes”. Essa prática possibilita que os alunos se tornem autores de suas próprias histórias, exercitando a criatividade, a organização do pensamento e a comunicação multimodal. O uso pedagógico de curtas e histórias digitais cria oportunidades de aprendizagem em que o aluno se envolve emocionalmente com o conteúdo, fortalecendo os laços de cooperação e empatia entre os participantes.

A relevância dessa abordagem também é evidenciada por Santos *et al.* (2025, p. 108), ao afirmarem que “as tecnologias digitais promovem o desenvolvimento infantil ao favorecerem a interação, a comunicação e o trabalho coletivo entre crianças e educadores”. Essa observação demonstra que, desde as etapas iniciais da educação, os jogos e recursos digitais podem contribuir para a socialização e para o aprimoramento das habilidades comunicativas. Assim, a aprendizagem mediada por jogos digitais estimula o desenvolvimento emocional e cognitivo, aproximando o aluno do conhecimento de maneira interativa e significativa.

A aplicação da gamificação como estratégia pedagógica tem se mostrado eficaz no fortalecimento do engajamento afetivo e social dos estudantes. Conforme ressaltam Aquino, Stroele e Souza (2020, p. 957), “os sistemas gamificados criam um ambiente de cooperação e desafio que motiva o estudante a interagir, comunicar-se e construir conhecimento em conjunto”. Essa análise reforça que o uso de elementos lúdicos, como pontuação, recompensas e missões, desperta o interesse e a participação ativa dos aprendizes, transformando o processo educativo em uma experiência comunicativa e colaborativa.

Além disso, a aplicação da gamificação permite o desenvolvimento de competências sociais fundamentais como empatia, cooperação e respeito às diferenças. Segundo Gonçalves,

Guerra e Soares (2023, p. 9), “a convivência em ambientes digitais estimula atitudes solidárias e o reconhecimento do outro como parte essencial do processo de aprendizagem”. Essa reflexão demonstra que o jogo digital ultrapassa seu papel recreativo e assume uma função social, promovendo a inclusão e o respeito mútuo entre os estudantes.

A contribuição dos jogos digitais para a comunicação e a socialização também é destacada por Osti e Brenelli (2022, p. 52), que afirmam:

As experiências significativas de aprendizagem ocorrem quando o aluno participa ativamente de interações que exigem comunicação, troca de ideias e resolução de problemas, seja em ambientes físicos ou digitais.

Essa percepção sintetiza a essência do uso pedagógico dos jogos, evidenciando que a interação e a comunicação são elementos centrais no processo de aprender. A partir dela, comprehende-se que o diálogo e a colaboração não são apenas resultados das práticas digitais, mas constituem o próprio caminho pelo qual o conhecimento é construído.

Assim, observa-se que os jogos digitais, quando integrados a práticas pedagógicas planejadas, atuam como mediadores da comunicação e da interação simbólica, favorecendo o desenvolvimento da oralidade, da escrita e da empatia. Por meio da gamificação, do *storytelling* digital e das dinâmicas colaborativas, o ambiente de aprendizagem transforma-se em um espaço de troca, criação e expressão, no qual o conhecimento é produzido coletivamente e a linguagem se torna um instrumento de convivência e construção social.

127

RECURSOS MULTIMÍDIA E INCLUSÃO DIGITAL

Os recursos multimídia têm desempenhada função essencial na promoção da inclusão digital e educacional, ao possibilitar o acesso ao conhecimento por meio de diferentes linguagens e formas de expressão. A utilização de materiais visuais, sonoros e táteis no ambiente escolar amplia as possibilidades de aprendizagem e favorece a participação de estudantes com necessidades específicas. Segundo Ilva *et al.* (2024, p. 2), “a construção de materiais táteis contribui para o processo de ensino-aprendizagem ao permitir que alunos com deficiências específicas compreendam conceitos matemáticos e científicos por meio da experimentação e do toque”. Essa afirmação demonstra que o uso de recursos adaptados fortalece o princípio da equidade, tornando o processo educativo acessível e significativo.

Além disso, a inclusão de tecnologias audiovisuais no contexto escolar permite que os conteúdos sejam apresentados de forma interativa e envolvente. Ilva *et al.* (2024, p. 4) ressaltam que “as tecnologias digitais, quando planejadas com intencionalidade pedagógica, aproximam o

aluno da experiência de aprendizagem, tornando-a concreta e estimulante". Essa perspectiva revela que a acessibilidade não se limita à adaptação de materiais, mas envolve o uso de estratégias que respeitam os diferentes modos de aprender, ampliando a comunicação e o engajamento dos estudantes.

De modo semelhante, Souza e Francisco (2024, p. 148) destacam que "os recursos multimídia são instrumentos capazes de integrar diferentes linguagens e promover o diálogo entre estudantes com distintas formas de expressão e níveis de compreensão". Essa análise reforça a ideia de que a diversidade educacional pode ser contemplada a partir de práticas pedagógicas mediadas por tecnologias, nas quais o som, a imagem e o movimento atuam como pontes para a comunicação. A integração entre diferentes mídias transforma o ambiente escolar em um espaço democrático e participativo, no qual o aprendizado se constrói por meio da troca e da colaboração.

A inclusão digital, portanto, está relacionada à possibilidade de todos os alunos participarem de experiências de aprendizagem que considerem suas singularidades. Para Souza e Francisco (2024, p. 150), "a aprendizagem mediada por ambientes virtuais incentiva a reflexão e o diálogo, promovendo o desenvolvimento de competências comunicativas e sociais". Essa observação indica que o uso de plataformas digitais não apenas amplia o acesso à informação, mas também estimula atitudes de cooperação e respeito à diversidade, elementos essenciais para a formação de uma comunidade escolar inclusiva.

Os recursos multimídia, ao valorizarem diferentes formas de linguagem, também fortalecem o protagonismo estudantil e a expressão de identidades culturais. Santos *et al.* (2025, p. 99) observam que "as tecnologias digitais permitem que crianças e jovens se tornem produtores de conteúdo, expressando ideias e sentimentos por meio de vídeos, imagens e redes sociais". Essa abordagem evidencia que a cultura digital pode ser um meio de emancipação e desenvolvimento social, uma vez que incentiva a participação ativa e crítica dos estudantes. A produção de conteúdos audiovisuais e digitais, além de favorecer a aprendizagem, estimula a consciência cidadã e o reconhecimento das diferenças.

A presença de projetos que estimulam o protagonismo juvenil reforça a relevância da tecnologia como ferramenta de inclusão e expressão social. Conforme Santos *et al.* (2025, p. 108), "a participação de crianças influenciadoras digitais mostra como o ambiente virtual pode ser espaço de socialização e de desenvolvimento de habilidades comunicativas desde a infância". Essa constatação aponta que as práticas digitais podem contribuir para o fortalecimento da

autonomia e para a construção de vínculos interpessoais positivos, desde que orientadas por princípios éticos e pedagógicos.

Nesse contexto, a inclusão digital deve ser entendida como um processo contínuo que envolve não apenas o acesso às ferramentas tecnológicas, mas também a criação de condições para que todos possam comunicar-se, aprender e interagir em igualdade de oportunidades. Como afirmam Gonçalves, Guerra e Soares (2023, p. 10) “a inclusão ocorre quando as práticas pedagógicas consideram as diferenças e promovem o envolvimento de todos os alunos, garantindo a aprendizagem e o convívio respeitoso em ambientes presenciais e virtuais.

Verifica-se que a inclusão digital não se resume à oferta de recursos tecnológicos, mas implica o compromisso com uma educação equitativa e participativa. Assim, o uso de recursos multimídia revela-se um caminho eficaz para a promoção da diversidade, da comunicação e da cidadania digital, consolidando a função da escola como espaço de acolhimento, expressão e transformação social.

METODOLOGIA

A pesquisa desenvolvida caracteriza-se como uma revisão bibliográfica voltada à análise de produções acadêmicas que tratam do uso de jogos digitais e recursos multimídia no desenvolvimento da comunicação e da interação social. Adotou-se uma abordagem qualitativa, com o objetivo de compreender as contribuições teóricas e práticas apresentadas pelos autores sobre o tema, sem a utilização de instrumentos de coleta de dados empíricos. O estudo baseou-se em fontes secundárias, considerando artigos, livros, capítulos e anais de congressos publicados entre os anos de 2020 e 2025. A seleção das obras foi orientada pela relevância, atualidade e relação direta com a temática proposta. Os procedimentos metodológicos envolveram leitura exploratória e seletiva do material, fichamento das principais ideias e categorização dos conteúdos em eixos temáticos, permitindo a construção de uma análise interpretativa fundamentada nos referenciais teóricos encontrados. As técnicas utilizadas incluíram a organização dos dados em quadros de referência, a sistematização das informações bibliográficas e a síntese dos conceitos recorrentes que sustentam a discussão sobre comunicação, interação social e tecnologias educacionais.

O quadro a seguir foi elaborado para apresentar ao leitor as principais fontes utilizadas na revisão, organizadas por ordem cronológica e acompanhadas da identificação do tipo de

trabalho, a fim de evidenciar a diversidade de contribuições teóricas que compõem o corpus da pesquisa.

Quadro 1 – Referências utilizadas na revisão bibliográfica sobre jogos digitais e recursos multimídia

AUTOR(ES)	TÍTULO CONFORME PUBLICADO	ANO	TIPO DE TRABALHO
AQUINO, B.; STROELE, V.; SOUZA, J.	Análise do engajamento dos alunos em ambientes virtuais de aprendizagem para detecção de comunidade: Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2020)	2020	Artigo em anais de congresso
MATOS, H. C. S.	As contribuições dos ambientes virtuais de aprendizagem para formação continuada de professores: Anais do I Congresso Brasileiro Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia	2020	Artigo em anais de congresso
OSTI, A.; BRENELLI, R. P.	Representações de alunos (com e sem dificuldades de aprendizagem) sobre suas experiências de aprendizagem e ambientes significativos: Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas	2022	Artigo de periódico
MATTOS, L. de; PIMENTEL, E. P.; BRAGA, J. C.; DOTTA, S.	Contribuições para o desenvolvimento de agentes pedagógicos conversacionais e sua integração a ambientes virtuais de aprendizagem: Anais do XXXIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2022)	2022	Artigo em anais de congresso
RAMOS, D. B.; OLIVEIRA, E. H. T. de	Um modelo baseado em trilhas de aprendizagem para a representação de alunos de ambientes virtuais de aprendizagem: Anais Estendidos do XII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2023)	2023	Artigo em anais de congresso
GONÇALVES, S. S.; GUERRA, A. L. de S.; SOARES, T. C. M.	Ações do Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas (NAPNEE) na permanência e aprendizagem dos alunos com necessidades educacionais especiais nos cursos técnicos integrados ao ensino médio do IFMG: Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro	2023	Artigo de periódico
SOUZA, K. de J.; FRANCISCO, W.	Contribuições formativas para professores de ciências/química: diálogos entre metacognição e ambientes virtuais de aprendizagem. Revista Contexto & Educação	2024	Artigo de periódico
ILVA, D. C. da; PACHECO, A. B. A.; MORAES, E. S. de; BRITO, M. C.; LEAL, L. F. R.	Construção de materiais táticos para o ensino-aprendizagem da matemática para alunos com necessidades específicas: Humanização, ciência, tecnologia e trabalho em tempos de inteligência artificial: diálogos necessários	2024	Artigo em anais de congresso
ARAÚJO, Vitor Savio de; ROSA, Helda Núbia; GOMES, Thaisy de Carvalho Rocha	Letramento multimodal e protagonismo juvenil: reflexões sobre a produção de curta-metragens no projeto Vozes na Tela. In: Práticas docentes: reflexões sobre as linguagens e humanidades	2025	Capítulo de livro
OLIVEIRA, Vanusa Batista de; ARAÚJO, Vitor Savio de	Decolonização do currículo de Língua Portuguesa: uma análise crítica do Documento Curricular Ampliado de Goiás. In: Propostas, fissuras e provocações:	2025	Capítulo de livro

	diálogos entre educação, cultura e decolonialidade		
SANTOS, Nayara Leticia Rodrigues dos; SOUZA, Rania Nathalia Miranda de; SILVA, Márcia Inês da; ARAÚJO, Vitor Savio de	Influencers mirins: as tecnologias digitais e o desenvolvimento infantil: estudo de caso crianças influenciadoras digitais. In: Práticas docentes: reflexões sobre as linguagens e humanidades	2025	Capítulo de livro
SILVA, S. C. O. da	Metodologias ativas com ênfase na sala de aula invertida: uma revisão bibliográfica sobre suas contribuições para a aprendizagem dos alunos. Anais do V Congresso Brasileiro de Educação a Distância	2025	Artigo em anais de congresso
MUNDIM, L. M.	As contribuições da inteligência artificial nos ambientes virtuais de aprendizagem: Pesquisas contemporâneas na educação moderna – Volume 8	2025	Capítulo de livro
ZEFELD, S. P.	A aprendizagem da matemática no ensino fundamental dos alunos com transtorno de déficit de atenção com hiperatividade	2025	Livro

Fonte: autoria própria

A partir da análise das obras apresentadas no quadro, foi possível identificar tendências comuns nas discussões sobre a integração das tecnologias digitais no contexto educacional. As produções analisadas revelam o interesse crescente por práticas pedagógicas que utilizam jogos, vídeos e ambientes virtuais como meios de favorecer a expressão, a colaboração e a aprendizagem entre os estudantes. Observou-se ainda que a maioria dos estudos reforça a relevância da mediação docente e da formação continuada para que o uso dessas ferramentas seja orientado por finalidades pedagógicas, e não apenas tecnológicas. Dessa forma, a metodologia adotada permitiu sistematizar o conhecimento existente e oferecer um panorama coerente sobre as contribuições dos jogos digitais e dos recursos multimídia para o desenvolvimento comunicativo e social na educação.

131

CONVERGÊNCIAS ENTRE JOGOS DIGITAIS E COMUNICAÇÃO INTERATIVA

As produções analisadas apontam que os jogos digitais e os ambientes virtuais de aprendizagem apresentam uma relação direta com o desenvolvimento da comunicação interativa e colaborativa entre os estudantes. As pesquisas destacam que o uso de tecnologias educacionais permite a criação de espaços de diálogo, troca de experiências e construção coletiva do conhecimento. Segundo Aquino, Stroele e Souza (2020, p. 954), “os jogos digitais e as plataformas interativas favorecem o engajamento e estimulam a comunicação entre os alunos, permitindo que a aprendizagem ocorra de forma compartilhada”. Essa afirmação evidencia que

as tecnologias, quando integradas às práticas pedagógicas, promovem uma interação que ultrapassa o simples uso instrumental dos recursos, tornando o processo educativo dinâmico e participativo.

Na mesma linha, Mattos *et al.* (2022, p. 1034) argumentam que “a integração de agentes pedagógicos conversacionais aos ambientes virtuais amplia as possibilidades de comunicação e personalização das interações com os estudantes”. Essa constatação mostra que as tecnologias baseadas em inteligência artificial podem atuar como mediadoras da aprendizagem, adaptando-se às necessidades de cada aluno e criando condições para uma comunicação fluida e contextualizada. Assim, percebe-se que os jogos e os ambientes digitais funcionam como extensões do espaço educativo, favorecendo o diálogo e a cooperação.

A combinação entre jogos digitais e ambientes de aprendizagem tem possibilitado a construção de novas linguagens educacionais, em que o estudante participa ativamente da criação de significados. Conforme Silva (2025, p. 4), “as metodologias que utilizam elementos lúdicos e colaborativos estimulam a autonomia e o desenvolvimento da comunicação, promovendo um aprendizado reflexivo”. Essa observação demonstra que o caráter interativo dos jogos digitais não apenas estimula a troca de informações, mas também promove a reflexão crítica e o desenvolvimento cognitivo por meio da comunicação.

132

Além disso, Gonçalves, Guerra e Soares (2023, p. 7) destacam que “a participação em ambientes digitais estimula atitudes colaborativas, fortalecendo vínculos sociais e contribuindo para a permanência dos alunos no processo educacional”. Esse apontamento reforça que as interações em espaços virtuais de aprendizagem vão além da dimensão técnica, envolvendo também aspectos emocionais e sociais que influenciam na comunicação e no engajamento dos participantes.

A correlação entre jogos digitais e desenvolvimento comunicativo torna-se ainda evidente quando se observam os processos de aprendizagem baseados em desafios e narrativas interativas. De acordo com Mundim (2025, p. 45), “as tecnologias inteligentes aplicadas aos jogos criam situações que estimulam a cooperação e a resolução de problemas em grupo, favorecendo a troca de ideias e o pensamento coletivo”. Essa perspectiva evidencia que o jogo digital funciona como um mediador que incentiva a interação simbólica e a produção colaborativa de conhecimento.

Por outro lado, Araújo, Rosa e Gomes (2025, p. 190) demonstram que as práticas de produção digital, como a criação de curtas-metragens e *storytelling*, “promovem a comunicação

expressiva e o protagonismo juvenil, estimulando o diálogo e a construção de sentidos em grupo”. Essa experiência reforça a função dos ambientes digitais como espaços de criação e comunicação, nos quais os alunos assumem papéis ativos e interativos.

Nesse contexto, observa-se o surgimento de novas formas de interação mediadas pela tecnologia, nas quais a comunicação assume um caráter híbrido, combinando elementos verbais, visuais e simbólicos. Conforme Osti e Brenelli (2022, p. 50):

A aprendizagem significativa ocorre quando há troca entre os sujeitos e quando o conhecimento é construído de forma compartilhada, mediado por diferentes linguagens e tecnologias que favorecem a interação e o diálogo.

Observa-se, desse modo, ponto central das discussões analisadas, ressaltando que o processo de comunicação é essencial para a aprendizagem em ambientes mediados por tecnologia. Ao integrar jogos digitais, recursos multimídia e espaços virtuais, as práticas educativas ampliam as possibilidades de interação e favorecem a construção de conhecimentos coletivos.

Dessa forma, comprehende-se que as convergências entre jogos digitais e comunicação interativa traduzem-se em novas perspectivas pedagógicas, que unem tecnologia e linguagem como meios de fortalecimento da aprendizagem colaborativa. A partir das análises realizadas, torna-se evidente que as tecnologias digitais transformam a comunicação em um instrumento de socialização, engajamento e construção compartilhada do saber, reafirmando a função dos ambientes virtuais como espaços de mediação e de desenvolvimento humano.

133

IMPACTOS DOS RECURSOS MULTIMÍDIA NA SOCIALIZAÇÃO E APRENDIZAGEM

Os jogos digitais têm se mostrado instrumentos significativos para o desenvolvimento da linguagem e da interação simbólica, em especial quando aplicados em contextos educativos que valorizam a comunicação e o trabalho coletivo. Ao permitir que os estudantes participem ativamente de experiências interativas, os jogos criam situações que estimulam o diálogo, a criatividade e o raciocínio lógico. Segundo Aquino, Stroele e Souza (2020, p. 955), “os ambientes gamificados favorecem o engajamento dos estudantes, pois proporcionam desafios que exigem cooperação, comunicação e troca de saberes”. Essa afirmação evidencia que o uso dos jogos digitais não se limita à motivação lúdica, mas atua como ferramenta de construção do conhecimento por meio da interação entre os participantes.

De modo semelhante, Mattos *et al.* (2022, p. 1033) observam que “a incorporação de agentes pedagógicos conversacionais aos jogos digitais amplia as possibilidades de comunicação

e personalização das interações". Essa constatação reforça que o diálogo mediado por tecnologias interativas estimula o pensamento reflexivo e o aprendizado colaborativo, promovendo um ambiente em que a linguagem é desenvolvida de forma natural e contextualizada. A comunicação, nesse caso, não ocorre de forma isolada, mas se constrói a partir de trocas simbólicas que aproximam os estudantes e favorecem o aprendizado compartilhado.

Além da dimensão interativa, os jogos digitais contribuem para o aprimoramento da expressão oral e escrita, uma vez que muitos deles exigem a construção de narrativas, o registro de informações e a argumentação entre os jogadores. De acordo com Silva (2025, p. 4), “as metodologias ativas que utilizam o jogo como ferramenta de ensino estimulam a autonomia e a expressão linguística, pois o aluno é convidado a participar ativamente da construção do conhecimento”. Essa afirmação mostra que o uso pedagógico dos jogos possibilita a ampliação das habilidades comunicativas e o desenvolvimento da capacidade de expressão, tornando a aprendizagem participativa e significativa.

Nesse mesmo sentido, Souza e Francisco (2024, p. 149) destacam que “as interações promovidas por ambientes digitais favorecem o diálogo entre estudantes e estimulam o pensamento crítico e a elaboração de ideias”. Essa observação evidencia que a comunicação desenvolvida em espaços digitais e gamificados está associada ao compartilhamento de experiências e à construção de sentidos coletivos, nos quais o estudante exerce função ativa na construção da própria aprendizagem.

Os jogos digitais também têm sido utilizados como recurso para integrar outras linguagens, como o audiovisual e o *storytelling* digital, favorecendo o desenvolvimento de múltiplas formas de comunicação. No estudo de Araújo, Rosa e Gomes (2025, p. 189), observa-se que “a produção de curtas-metragens e narrativas digitais possibilita o protagonismo juvenil e estimula o desenvolvimento da expressão e da criatividade”. Essa prática amplia a capacidade de comunicação simbólica, pois permite que os alunos expressem sentimentos, ideias e interpretações do mundo por meio da linguagem multimodal. O uso do *storytelling* digital, portanto, consolida-se como um recurso eficaz para promover a aprendizagem significativa e o diálogo entre diferentes linguagens.

Além disso, os jogos digitais e as práticas audiovisuais favorecem a socialização, aproximando os alunos por meio de desafios e metas compartilhadas. Santos *et al.* (2025, p. 108) afirmam que “as tecnologias digitais fortalecem a interação e o desenvolvimento infantil,

proporcionando experiências colaborativas e comunicativas". Essa análise demonstra que o jogo digital atua como mediador entre o individual e o coletivo, estimulando o convívio, a cooperação e o respeito às diferenças.

A gamificação, entendida como a aplicação de elementos de jogos em contextos educativos, tem sido amplamente utilizada como estratégia para o engajamento afetivo e social. Conforme Gonçalves, Guerra e Soares (2023, p. 8), "as atividades desenvolvidas com o uso de recursos digitais e gamificados promovem o sentimento de pertencimento e a cooperação entre os participantes". Essa reflexão reforça que a gamificação não apenas motiva, mas também fortalece os vínculos interpessoais e o senso de coletividade.

A relevância dos jogos digitais na construção da comunicação interativa também é destacada por Mundim (2025, p. 45), ao afirmar que "as tecnologias inteligentes aplicadas ao contexto educacional estimulam a troca de ideias e o trabalho conjunto, criando ambientes de aprendizagem que favorecem a cooperação". Essa abordagem demonstra que o jogo, ao mediar a relação entre o sujeito e o conhecimento, favorece a expressão e o diálogo, elementos essenciais para o desenvolvimento da linguagem.

De forma conclusiva, Osti e Brenelli (2022, p. 51) sintetizam a função dos jogos e recursos interativos na aprendizagem ao afirmarem "as experiências de aprendizagem tornam-se significativas quando o aluno participa ativamente de interações que envolvem comunicação, resolução de problemas e colaboração com seus pares, criando sentidos e vínculos durante o processo educativo."

135

O jogo digital é, portanto, mais do que uma ferramenta de entretenimento; ele constitui um espaço de interação simbólica e linguística que contribui para a formação integral do estudante. Assim, observa-se que os jogos digitais, o *storytelling* e a gamificação favorecem o desenvolvimento da comunicação, da expressão e da cooperação, tornando o ambiente educativo participativo, humano e interativo.

DESAFIOS E PERSPECTIVAS DA INTEGRAÇÃO TECNOLÓGICA

Os recursos multimídia têm se consolidado como instrumentos fundamentais para a promoção da inclusão digital e educacional, permitindo que estudantes com diferentes perfis de aprendizagem participem de experiências formativas acessíveis e comunicativas. A utilização de tecnologias audiovisuais, táteis e interativas cria condições para que o ensino se torne democrático e adequado às necessidades específicas de cada aluno. De acordo com Ilva *et al.*

(2024, p. 2), “a construção de materiais táteis para o ensino-aprendizagem contribui para que estudantes com limitações visuais e outras deficiências compreendam conceitos abstratos de forma concreta e participativa”. Essa afirmação demonstra que os recursos multimídia não apenas facilitam a compreensão de conteúdos, mas também estimulam a autonomia e o envolvimento dos alunos no processo educativo.

Nesse contexto, a acessibilidade é compreendida como um princípio que deve orientar o uso das tecnologias educacionais. Para Ilva *et al.* (2024, p. 4), “as tecnologias digitais aplicadas à educação precisam ser pensadas de maneira inclusiva, garantindo que todos os alunos possam interagir com o conteúdo por meio de diferentes linguagens e suportes”. Essa perspectiva evidencia que a inclusão digital vai além do simples acesso a dispositivos tecnológicos; ela requer práticas pedagógicas que considerem as diferenças e assegurem a participação efetiva de todos os sujeitos no ambiente de aprendizagem. Assim, o uso de materiais táteis e audiovisuais representa um avanço na democratização do conhecimento, pois amplia as possibilidades de comunicação e expressão.

A diversidade educacional, portanto, encontra nos recursos multimídia uma alternativa para promover a igualdade comunicativa e a valorização das diferentes formas de aprender. Segundo Souza e Francisco (2024, p. 148), “os recursos digitais possibilitam a integração de múltiplas linguagens, facilitando o diálogo entre alunos e professores e promovendo um ambiente de aprendizagem cooperativo”. Essa análise indica que o uso de mídias interativas contribui para romper barreiras comunicacionais, permitindo que estudantes com distintos níveis de compreensão interajam e compartilhem conhecimentos de maneira significativa. Além disso, a presença de elementos visuais, sonoros e interativos favorece a inclusão de alunos que dependem de estímulos diferenciados para o desenvolvimento cognitivo e social.

De modo complementar, Souza e Francisco (2024, p. 150) observam que “as experiências educativas que envolvem recursos multimídia fortalecem as relações interpessoais e incentivam o respeito à diversidade, pois estimulam a empatia e o diálogo entre os participantes”. Essa constatação reforça que a tecnologia, quando bem orientada, atua como mediadora de vínculos e promotora de convivência ética e solidária. Desse modo, a inclusão digital se configura como um processo de construção coletiva, no qual o aprendizado é resultado da cooperação e da valorização das diferenças.

A cultura digital também tem possibilitado o desenvolvimento de projetos pedagógicos voltados ao protagonismo juvenil e à participação social, nos quais os estudantes se tornam

autores de suas próprias produções midiáticas. Santos *et al.* (2025, p. 99) afirmam que “as tecnologias digitais permitem que crianças e jovens se expressem por meio de vídeos, imagens e textos, exercitando a criatividade e o senso crítico”. Essa afirmação demonstra que os recursos multimídia não apenas ampliam as formas de comunicação, mas também promovem a autonomia e o engajamento social dos estudantes, estimulando o pensamento reflexivo e a consciência cidadã.

Ainda segundo Santos *et al.* (2025, p. 108), “a atuação de crianças influenciadoras digitais revela como o ambiente virtual pode ser espaço de socialização, aprendizagem e exercício da comunicação desde a infância”. Essa reflexão destaca que a cultura digital, quando inserida de maneira orientada no contexto educativo, contribui para o desenvolvimento de competências comunicativas e sociais, preparando os alunos para participar ativamente da sociedade contemporânea.

A relevância dessa inclusão é reforçada por Gonçalves, Guerra e Soares (2023, p. 10), que afirmam:

As ações pedagógicas voltadas à inclusão devem contemplar práticas que considerem as diferenças, incentivem o diálogo e garantam o envolvimento de todos os estudantes, de modo a assegurar a aprendizagem e a convivência respeitosa nos ambientes educacionais.

Sintetiza-se, desse modo, a essência da inclusão digital, ao demonstrar que o uso dos recursos multimídia deve estar aliado à mediação pedagógica e ao compromisso com a equidade. As tecnologias, nesse contexto, não substituem a função do educador, mas se tornam instrumentos para ampliar as possibilidades de participação e comunicação.

137

Dessa forma, os recursos multimídia e as tecnologias digitais representam caminhos concretos para a construção de uma educação acessível e integradora. Ao promover a acessibilidade, valorizar a diversidade e incentivar o protagonismo juvenil, a inclusão digital transforma o ambiente escolar em um espaço de diálogo e cooperação, no qual todos os estudantes têm a oportunidade de aprender, comunicar-se e participar de maneira efetiva do processo educativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões desenvolvidas ao longo deste estudo permitiram compreender que os jogos digitais e os recursos multimídia são relevantes no desenvolvimento da comunicação e da interação social entre os estudantes. A análise das obras demonstrou que, quando utilizados de maneira planejada e pedagógica, esses recursos favorecem o diálogo, a expressão e a cooperação,

possibilitando a criação de ambientes de aprendizagem participativos e dinâmicos. A questão central da pesquisa — de que forma o uso de jogos digitais e recursos multimídia contribui para o desenvolvimento da comunicação e da interação social entre os estudantes — foi respondida a partir da constatação de que as tecnologias digitais funcionam como mediadoras do processo educativo, estimulando a troca de experiências e a construção coletiva do conhecimento.

Os jogos digitais mostraram-se instrumentos eficazes para a promoção da linguagem e da interação simbólica, ao envolverem os alunos em situações de desafio, colaboração e tomada de decisão. As práticas gamificadas fortalecem a comunicação entre pares e incentivam o protagonismo discente, uma vez que o estudante é levado a participar ativamente de atividades que demandam expressão oral, escrita e argumentação. De forma semelhante, os recursos multimídia ampliam as possibilidades comunicativas por meio do uso de linguagens visuais, sonoras e táteis, permitindo que diferentes perfis de aprendizes encontrem meios próprios de se expressar e interagir. Tais resultados indicam que a combinação entre jogos e recursos digitais torna o processo de ensino inclusivo e colaborativo, ao promover tanto o aprendizado cognitivo quanto o desenvolvimento socioemocional.

Os ambientes virtuais de aprendizagem, quando estruturados para favorecer a cooperação, possibilitam o diálogo constante entre alunos e professores, criando um espaço de troca que fortalece as habilidades comunicativas e o sentimento de pertencimento. Essa relação mostra que a mediação docente é indispensável, pois o professor atua como facilitador das interações e orientador das práticas digitais. A presença de atividades planejadas, que envolvem jogos, vídeos e ferramentas interativas, torna o aprendizado significativo, já que a comunicação é utilizada não apenas como meio de transmissão de informações, mas como instrumento de construção do conhecimento. Dessa forma, a interação social, estimulada pelos ambientes digitais, contribui para o fortalecimento de vínculos e para a formação de sujeitos colaborativos e reflexivos.

O estudo também evidenciou que os recursos multimídia exercem função essencial na promoção da inclusão digital, ao ampliarem o acesso à informação e oferecerem diferentes formas de participação. A utilização de materiais audiovisuais e táteis favorece a aprendizagem de estudantes com necessidades específicas, permitindo que a diversidade seja reconhecida e valorizada. Além disso, as produções digitais, como curtas-metragens e narrativas visuais, demonstraram ser ferramentas que estimulam a criatividade, a autonomia e o protagonismo estudantil, aspectos fundamentais para o desenvolvimento da comunicação. Nesse sentido, a

inclusão digital e o uso das tecnologias educacionais contribuem para a democratização do ensino e para o fortalecimento da convivência social dentro e fora da escola.

Os achados reforçam que o uso pedagógico das tecnologias digitais vai além da dimensão técnica. Ele envolve a criação de experiências que favorecem a colaboração, o respeito e a empatia. A comunicação mediada por jogos e recursos multimídia não apenas aprimora habilidades linguísticas, mas também forma sujeitos capazes de dialogar, compreender e atuar em sociedade de maneira crítica e responsável. Assim, a aprendizagem torna-se um processo ativo, pautado na interação e na participação efetiva dos alunos.

Como contribuição, este estudo oferece uma reflexão sobre a relevância de integrar as tecnologias digitais ao processo educativo de modo consciente e planejado, para que elas se tornem ferramentas de inclusão e de fortalecimento da comunicação humana. Os resultados obtidos podem auxiliar professores e gestores a compreenderem melhor a função dos jogos e dos recursos multimídia na mediação pedagógica, incentivando práticas interativas e colaborativas.

Reconhece-se, contudo, que a temática ainda necessita de aprofundamento. São recomendados novos estudos que investiguem de forma detalhada as estratégias de mediação docente nos ambientes digitais e os impactos de longo prazo do uso de jogos e recursos multimídia no desenvolvimento comunicativo dos estudantes. Pesquisas futuras também podem explorar como a formação continuada de professores pode potencializar a integração dessas ferramentas em diferentes contextos educacionais.

139

Em síntese, conclui-se que os jogos digitais e os recursos multimídia, quando aplicados de forma pedagógica e inclusiva, contribuem para o desenvolvimento da comunicação e da interação social. Eles ampliam as possibilidades de expressão, fortalecem as relações interpessoais e promovem um aprendizado humano e cooperativo, reafirmando a relevância da tecnologia como mediadora no processo de ensinar e aprender.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AQUINO, B.; STROELE, V.; SOUZA, J. Análise do engajamento dos alunos em ambientes virtuais de aprendizagem para detecção de comunidade: Anais do XXXI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2020). Sociedade Brasileira de Computação, p. 952-961, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/cbie.sbie.2020.952>.

ARAÚJO, Vitor Savio de; ROSA, Helda Núbia; GOMES, Thaisy de Carvalho Rocha. Letramento multimodal e protagonismo juvenil: reflexões sobre a produção de curta-metragens no projeto Vozes na Tela. In: ARAÚJO, Vitor Savio de; OLIVEIRA, Vanusa Batista de; VAZ,

Duelci Aparecido de F. (org.). *Práticas docentes: reflexões sobre as linguagens e humanidades*. Goiânia: Instituto Dering, 2025. p. 185-222. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/5645260.1-4>.

GONÇALVES, S. S.; GUERRA, A. L. de S.; SOARES, T. C. M. Ações do Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas (NAPNEE) na permanência e aprendizagem dos alunos com necessidades educacionais especiais nos cursos técnicos integrados ao ensino médio do IFMG: Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro. AlfaUnipac, v. 12, n. 1, ISSN 2178-6925, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.61164/rmnmm.v12i1.1697>.

ILVA, D. C. da; PACHECO, A. B. A.; MORAES, E. S. de; BRITO, M. C.; LEAL, L. F. R. Construção de materiais táteis para o ensino-aprendizagem da matemática para alunos com necessidades específicas: Humanização, ciência, tecnologia e trabalho em tempos de inteligência artificial: diálogos necessários. Instituto Internacional Despertando Vocações, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.31692/2526-7701.xicointerpdvl.0385>.

MATOS, H. C. S. As contribuições dos ambientes virtuais de aprendizagem para formação continuada de professores: Anais do I Congresso Brasileiro Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia. Even3, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/121206.1-16>.

MATTOS, L. de; PIMENTEL, E. P.; BRAGA, J. C.; DOTTA, S. Contribuições para o desenvolvimento de agentes pedagógicos conversacionais e sua integração a ambientes virtuais de aprendizagem: Anais do XXXIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE 2022). Sociedade Brasileira de Computação, p. 1028-1039, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5753/sbie.2022.225088>.

140

MUNDIM, L. M. As contribuições da inteligência artificial nos ambientes virtuais de aprendizagem: Pesquisas contemporâneas na educação moderna – Volume 8. MultiAtual, p. 42-48, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/5529856.1-3>.

OLIVEIRA, Vanusa Batista de; ARAÚJO, Vitor Savio de. Decolonização do currículo de Língua Portuguesa: uma análise crítica do Documento Curricular Ampliado de Goiás. In: GANDRA, Gustavo Henrique (org.). *Propostas, fissuras e provocações: diálogos entre educação, cultura e decolonialidade*. Goiânia, GO: Instituto Dering Educacional, 2025. p. 31-50. (Coleção estudos livres). ISBN 978-65-984989-2-4. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/390743276_propostas_fissuras_e_provocacoes_dialogos_entre_educacao_cultura_e_decolonialidade

OSTI, A.; BRENELLI, R. P. Representações de alunos (com e sem dificuldades de aprendizagem) sobre suas experiências de aprendizagem e ambientes significativos: Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas. Faculdade de Filosofia e Ciências, v. 2, n. 4, ISSN 1984-1655, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.36311/1984-1655.2009.v2n4.1981>.

RAMOS, D. B.; OLIVEIRA, E. H. T. de. Um modelo baseado em trilhas de aprendizagem para a representação de alunos de ambientes virtuais de aprendizagem: Anais Estendidos do XII Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2023). Sociedade Brasileira de Computação, p. 26-37, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.5753/cbie_estendido.2023.234956.

SANTOS, Nayara Letícia Rodrigues dos; SOUZA, Rania Nathalia Miranda de; SILVA, Márcia Inês da; ARAÚJO, Vitor Savio de. Influencers mirins: as tecnologias digitais e o

desenvolvimento infantil: estudo de caso crianças influenciadoras digitais. In: ARAÚJO, Vitor Savio de; OLIVEIRA, Vanusa Batista de; VAZ, Duelci Aparecido de F. (org.). Práticas docentes: reflexões sobre as linguagens e humanidades. Goiânia: Instituto Dering, 2025. p. 96-126. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/5645260.1-4>.

SILVA, S. C. O. da. Metodologias ativas com ênfase na sala de aula invertida: uma revisão bibliográfica sobre suas contribuições para a aprendizagem dos alunos. Anais do V Congresso Brasileiro de Educação a Distância. Revista Multidisciplinar de Educação e Meio Ambiente, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.51189/v-conbraed/50981>.

SOUZA, K. de J.; FRANCISCO, W. Contribuições formativas para professores de ciências/química: diálogos entre metacognição e ambientes virtuais de aprendizagem. Revista Contexto & Educação, v. 39, n. 121, Editora Unijuí, ISSN 2179-1309, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.21527/2179-1309.2024.121.14723>.

ZEFELD, S. P. A aprendizagem da matemática no ensino fundamental dos alunos com transtorno de déficit de atenção com hiperatividade: Editora Enterprising, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.29327/5574467>