

RECURSOS DIGITAIS NO CURRÍCULO ACADÊMICO

Cleberson Cordeiro de Moura¹

Oscalina Raquel Evaldt Alves²

Eder Lira³

Wandenylma dos Reis Cardoso⁴

Nivea Jaqueline Florisbelo da Silva Carneiro⁵

Keily Aparecida Carvalho de Lisbôa⁶

Danielle Carneiro Cavalcanti⁷

Flavia Lemes da Silva Duarte⁸

RESUMO: O estudo analisou a integração de diferentes mídias digitais ao currículo escolar e universitário, considerando sua influência nas práticas pedagógicas contemporâneas. A pesquisa partiu do problema que questionou de que maneira essas mídias foram incorporadas aos currículos acadêmicos e quais contribuições ofereceram ao processo de ensino e aprendizagem. Teve como objetivo geral compreender como a diversificação das mídias digitais se articulou às dinâmicas curriculares da educação básica e superior. Para isso, utilizou-se a metodologia de pesquisa bibliográfica, permitindo o levantamento e a análise de produções teóricas relacionadas ao tema. No desenvolvimento, foram discutidos os principais tipos de mídias digitais, suas aplicações e suas relações com metodologias ativas, engajamento discente e inovação pedagógica. Identificou-se que as mídias digitais ampliaram possibilidades metodológicas, favoreceram aprendizagens contextualizadas e estimularam maior autonomia dos estudantes. As considerações finais indicaram que sua integração representou um movimento crescente e necessário para adequar o currículo às demandas da sociedade digital, embora ainda existam desafios relacionados à formação docente, infraestrutura e práticas institucionais.

Palavras-chave: Mídias Digitais. Currículo. Inovação Pedagógica. Aprendizagem. Educação Básica E _____ 4617
Superior.

ABSTRACT: The study analyzed the integration of different digital media into school and university curricula, considering their influence on contemporary pedagogical practices. The research was guided by the problem of how these media were incorporated into academic curricula and what contributions they offered to teaching and learning processes. The general objective was to understand how the diversification of digital media was articulated within curricular dynamics in basic and higher education. A bibliographic research methodology was used, enabling the identification and examination of theoretical contributions related to the topic. The development discussed the main types of digital media, their applications, and their relationship with active methodologies, student engagement, and pedagogical innovation. The findings indicated that digital media expanded methodological possibilities, supported more contextualized learning, and fostered student autonomy. The final considerations showed that their integration represented a necessary movement to align curricula with the demands of the digital society, although challenges regarding teacher training, infrastructure, and institutional practices persist.

Keywords: Digital Media. Curriculum. Pedagogical Innovation. Learning. Basic And Higher Education.

¹ Doutorando em Ciências da Educação. Instituição: World University Ecumenical.

² Mestranda em Ciência, Tecnologia E Educação. Instituição: Centro Universitário UNIVC.

³ Mestre. Instituição: Universidade Federal do Espírito Santo-UFES.

⁴ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação. Instituição: Must University (MUST).

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

⁶ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação. Instituição: Must University (MUST).

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

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

I INTRODUÇÃO

A integração de diferentes tipos de mídias digitais ao currículo escolar e universitário tem se consolidado como um dos movimentos significativos nas transformações contemporâneas da educação. Esse processo decorre da expansão das tecnologias digitais de informação e comunicação, que passaram a ocupar espaço central nas interações sociais, profissionais e culturais. No contexto educacional, essas tecnologias influenciam diretamente as práticas pedagógicas, estimulam novos modos de aprender e ampliam possibilidades de acesso ao conhecimento. A presença de mídias como vídeos, plataformas multimídia, jogos eletrônicos, ambientes virtuais de aprendizagem e ferramentas baseadas em inteligência artificial demonstra que a educação atual transcende o uso do livro e do quadro tradicional, incorporando recursos que tornam o currículo dinâmico, interativo e conectado às demandas da sociedade digital. Assim, compreender como essa diversidade de mídias se integra aos currículos da educação básica e superior torna-se fundamental para analisar as mudanças no ensino e na aprendizagem em um cenário marcado pela inovação tecnológica.

A relevância desse tema justifica-se pelo impacto que as tecnologias digitais exercem sobre os processos formativos, especialmente em um momento em que a sociedade demanda competências como autonomia, protagonismo, criatividade e pensamento crítico. A educação não pode permanecer alheia à lógica hipermidiática que caracteriza a vida contemporânea; ao contrário, deve apropriar-se das potencialidades desses recursos para favorecer experiências educativas significativas. Estudos recentes evidenciam que o uso de mídias digitais favorece o engajamento dos estudantes, possibilita abordagens pedagógicas flexíveis e promove aprendizagens personalizadas. Além disso, a pandemia de COVID-19 acelerou a incorporação de tecnologias nos sistemas educacionais, impulsionando o ensino remoto emergencial e, posteriormente, a consolidação de modelos híbridos. Esse cenário revelou tanto os benefícios quanto os desafios da mediação tecnológica, reforçando a importância de investigar como as

mídias digitais podem ser integradas de forma planejada, crítica e pedagógica ao currículo. A discussão é pertinente ainda porque envolve questões de inclusão, equidade de acesso, formação docente e adequação das estruturas escolares e universitárias. Assim, estudar a diversificação das mídias digitais e suas aplicações na educação torna-se imprescindível para compreender os rumos da educação contemporânea e para orientar práticas que atendam às exigências formativas do século XXI.

A partir dessas reflexões, surge a seguinte pergunta-problema que norteia este estudo: de que maneira os diferentes tipos de mídias digitais têm sido integrados ao currículo acadêmico, tanto na educação básica quanto no ensino superior, e quais são suas contribuições para as práticas pedagógicas contemporâneas? Essa problematização orienta a análise sobre o papel das tecnologias digitais como mediadoras do processo educativo e permite examinar suas implicações na organização curricular e na dinâmica escolar e universitária.

Com base nessa questão, estabelece-se o objetivo da pesquisa, que consiste em analisar 4619 como a diversificação das mídias digitais tem sido incorporada aos currículos da educação básica e superior, considerando suas aplicações e contribuições para os processos de ensino e aprendizagem. A intenção é compreender de que forma esses recursos influenciam o trabalho docente, o engajamento estudantil e a construção de experiências educativas coerentes com o contexto digital atual.

Para alcançar esse objetivo, adota-se como metodologia exclusivamente a pesquisa bibliográfica, com foco em obras, artigos científicos, dissertações, teses e documentos institucionais que tratam da relação entre tecnologias digitais e currículo. A pesquisa bibliográfica se mostra adequada por permitir um panorama abrangente e crítico das discussões teóricas e empíricas já produzidas sobre o tema, considerando diferentes perspectivas e abordagens. Esse método possibilita identificar tendências, desafios e potencialidades, além de oferecer subsídios para a análise conceitual das mídias digitais enquanto elementos

estruturantes das práticas educativas contemporâneas. A partir desse levantamento teórico, torna-se possível elaborar reflexões fundamentadas e articular contribuições de diversos autores que investigam o campo da tecnologia e educação.

Por fim, o texto está estruturado de forma a oferecer ao leitor uma compreensão clara e progressiva sobre o tema proposto. Após esta introdução, apresenta-se a seção de desenvolvimento, na qual são discutidos os principais tipos de mídias digitais e suas aplicações no contexto da educação básica e superior, articulando-se diferentes estudos que tratam da relação entre tecnologia, currículo e práticas pedagógicas. Em seguida, são analisadas as contribuições, desafios e implicações da integração desses recursos na formação acadêmica, buscando-se interpretar como eles influenciam processos de aprendizagem e promovem inovação educativa. Por último, são apresentadas as considerações finais, que sintetizam os principais achados da pesquisa, destacam a importância da temática para a educação contemporânea e indicam possibilidades de aprofundamento em estudos futuros.

4620

2 A DIVERSIFICAÇÃO DAS MÍDIAS DIGITAIS E SUAS APLICAÇÕES NA EDUCAÇÃO BÁSICA E SUPERIOR

O avanço tecnológico das últimas décadas tem provocado mudanças expressivas na organização dos sistemas educacionais, o que inclui a reestruturação dos currículos para que contemplem o uso de mídias digitais de maneira integrada e pedagógica. As transformações socioculturais impulsionadas pelas tecnologias digitais passaram a exigir que escolas e universidades revisassem suas metodologias e processos formativos, uma vez que alunos de diferentes níveis de ensino estão imersos em ambientes digitais e demandam práticas interativas, flexíveis e alinhadas às linguagens contemporâneas. Nesse cenário, tornou-se essencial compreender a diversidade de mídias digitais que podem ser incorporadas ao currículo e examinar como elas contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas,

comunicativas, sociais e tecnológicas necessárias à formação cidadã. Essa diversificação, longe de ser apenas uma tendência, consolida-se como componente estruturante da educação atual.

As reflexões sobre a incorporação de recursos multimídia no ensino têm evidenciado que eles potencializam o processo de aprendizagem ao favorecer dinâmicas ativas, o que coincide com a perspectiva apontada por Fejoli et al. (2024). Segundo os autores, o ensino híbrido depende diretamente da presença de mídias interativas e de múltiplos recursos que estimulem a participação e ampliem o repertório de possibilidades pedagógicas. A multimodalidade característica dessas mídias possibilita abordagens diversificadas dos conteúdos, permitindo que alunos tenham acesso a informações por meio de sons, imagens, animações, simulações e hipertextos. Dessa forma, a aprendizagem torna-se significativa, uma vez que o estudante pode explorar conceitos de maneira contextualizada e visual, o que favorece o entendimento de fenômenos complexos.

Além de recursos multimídia, ambientes virtuais de aprendizagem passaram a 4621 desempenhar papel essencial na educação básica e superior. Embora não sejam mencionados diretamente como foco exclusivo por nenhum dos autores da lista, é possível observar que o uso de tais ambientes é coerente com discussões contemporâneas sobre práticas híbridas e integradas. Vergosa et al. (2024) enfatizam que a sala de aula do futuro se baseia em uma combinação equilibrada de espaços físicos e digitais, sendo que plataformas virtuais constituem um elemento central nesse processo. Esses ambientes permitem organização de conteúdos, comunicação contínua e acompanhamento detalhado das atividades, o que contribui para o desenvolvimento de autonomia por parte do aluno. Assim, o currículo integrado a mídias digitais não se restringe ao uso pontual de tecnologias, mas envolve uma reestruturação da lógica educativa para contemplar interações síncronas e assíncronas em ambientes multimodais.

Outro tipo de mídia digital que passou a ter lugar relevante no currículo é o jogo eletrônico, cujas aplicações pedagógicas têm sido discutidas por Muniz (2023). Embora o autor trate especificamente da área de Educação Física, suas reflexões demonstram que os jogos eletrônicos podem ser incorporados de maneira interdisciplinar ao currículo, uma vez que desenvolvem não apenas a dimensão lúdica, mas também capacidades cognitivas, motoras e socioemocionais. Os jogos permitem a vivência de situações-problema, estimulam a tomada de decisão e favorecem a aprendizagem baseada em desafios. Tais características dialogam diretamente com metodologias ativas, que valorizam o protagonismo do estudante. Conforme argumenta Muniz (2023), quando bem planejados, os jogos eletrônicos deixam de representar apenas entretenimento e passam a configurar recursos formativos, capazes de enriquecer o currículo e contribuir para práticas inovadoras.

Nesse sentido, é possível reconhecer que a diversificação das mídias digitais amplia o repertório pedagógico ao oferecer múltiplas formas de representação do conhecimento, distintas 4622 maneiras de interação e possibilidades de personalização da aprendizagem. Além disso, o uso de multimídias e jogos estimula o engajamento discente, o que é reconhecido tanto por Fejoli et al. (2024) quanto por Vergosa et al. (2024). Ambos apontam que práticas mediadas por tecnologia, quando alinhadas a objetivos pedagógicos, aumentam o envolvimento dos estudantes, promovem cooperação e geram maior interesse pelos conteúdos curriculares. A personalização proporcionada pelas tecnologias permite que cada aluno avance no próprio ritmo, explorando recursos de acordo com suas necessidades e estilos cognitivos.

No entanto, a integração curricular das mídias digitais não se limita à multimídia e aos jogos, uma vez que o cenário educacional contemporâneo tem sido influenciado pela inteligência artificial. Nesse campo, Neto (2024) apresenta reflexões sobre como a inteligência artificial tem modificado práticas educativas e gerado novos desafios e possibilidades. O autor ressalta que a IA pode apoiar processos avaliativos, sugerir trilhas personalizadas de estudo e

automatizar atividades administrativas, o que libera o professor para focar em aspectos relacionais e pedagógicos do trabalho docente. Apesar disso, Neto (2024) também alerta para desafios éticos importantes, como privacidade, uso responsável de dados e formação docente adequada para lidar com tecnologias emergentes. Dessa forma, a integração de IA ao currículo exige planejamento, reflexão crítica e políticas institucionais claras.

Considerando os estudos citados, percebe-se que a incorporação de mídias digitais ao currículo busca não apenas modernizar as práticas de ensino, mas também responder a demandas da sociedade contemporânea, na qual habilidades digitais são essenciais para participação social plena. A educação básica tem sido particularmente afetada por esse movimento, pois necessita desenvolver competências gerais previstas pela Base Nacional Comum Curricular, incluindo pensamento crítico, resolução de problemas e linguagem digital. Os recursos multimídia mencionados por Fejoli et al. (2024) auxiliam na construção de um ensino contextualizado, especialmente em ambientes híbridos, nos quais a alternância entre 4623 momentos presenciais e online favorece variedade de práticas pedagógicas. A possibilidade de explorar elementos visuais, auditivos e interativos auxilia alunos a compreender conceitos abstratos e a estabelecer relações entre teoria e prática.

Já no ensino superior, a integração das mídias digitais ocorre de forma consolidada, como destacado por Vergosa et al. (2024), que apresentam a sala de aula do futuro como um espaço que combina tecnologias avançadas, metodologias ativas e infraestrutura digital robusta. As universidades têm incorporado softwares especializados, laboratórios virtuais, plataformas de pesquisa, simulações, jogos e sistemas baseados em IA para enriquecer o processo formativo. Essa ampliação de recursos não apenas diversifica o currículo, como também prepara estudantes para contextos profissionais digitalizados. Assim, a formação universitária alinhada ao uso de mídias digitais contribui para o desenvolvimento de capacidades técnicas, investigativas e colaborativas fundamentais para atuação no mercado de trabalho.

Apesar desses avanços, persistem desafios relevantes para a integração plena das mídias digitais ao currículo. Em primeiro lugar, a formação docente ainda se mostra insuficiente frente às demandas tecnológicas emergentes. Neto (2024) aponta que a falta de preparo pode resultar no uso superficial ou inadequado das tecnologias, o que compromete seu potencial pedagógico. Além disso, desigualdades de acesso às tecnologias digitais dificultam a universalização de práticas mediadas por mídias, principalmente em contextos de vulnerabilidade. Outro desafio consiste na resistência de algumas instituições e docentes em modificar práticas tradicionais, o que impede a inovação curricular. Essas dificuldades mostram que a integração de tecnologias à educação não pode ocorrer de forma isolada, mas deve ser resultado de políticas institucionais articuladas, investimentos contínuos e apoio pedagógico.

Mesmo com tais desafios, as contribuições das mídias digitais para o currículo são significativas. Elas ampliam possibilidades metodológicas, favorecem diferentes formas de interação e promovem aprendizagem ativa. O uso de multimídias, conforme discutido por Fejoli et al. (2024), transforma a dinâmica da sala de aula ao permitir que estudantes se tornem sujeitos participativos do processo educativo. A perspectiva de sala de aula do futuro apresentada por Vergosa et al. (2024) demonstra que a integração de tecnologias possibilita ambientes flexíveis de aprendizagem. Já Muniz (2023) evidencia como jogos eletrônicos ampliam repertórios na Educação Física, mas também sugerem potencial para outras áreas. E, por fim, Neto (2024) ressalta o papel estratégico da inteligência artificial para personalização do ensino, desde que usada de maneira ética e pedagógica.

Dessa forma, observa-se que a diversificação das mídias digitais integradas ao currículo acadêmico revela um conjunto de inovações que transforma os processos educacionais, amplia a autonomia discente e redefine o papel do professor. A presença dessas tecnologias reorganiza o currículo não apenas como documento formal, mas como experiência viva, dinâmica e capaz de responder às exigências da sociedade digital. Embora desafios persistam, as potencialidades

apontadas pelos autores analisados demonstram que a integração das mídias digitais constitui caminho necessário e promissor para a educação contemporânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises realizadas ao longo do estudo permitiram compreender de que maneira os diferentes tipos de mídias digitais têm sido integrados ao currículo acadêmico, tanto na educação básica quanto no ensino superior, e quais são suas contribuições para as práticas pedagógicas contemporâneas. A partir da discussão desenvolvida, constatou-se que a presença dessas mídias tem provocado transformações significativas nas formas de ensinar e aprender, resultando em práticas dinâmicas, participativas e alinhadas às demandas da sociedade digital. Observou-se que recursos como multimídias, ambientes virtuais, jogos eletrônicos e tecnologias de apoio vêm ampliando as possibilidades metodológicas, favorecendo aprendizagens contextualizadas e oferecendo novas formas de interação entre professores, estudantes e conteúdos curriculares. Assim, verificou-se que a pergunta da pesquisa pode ser respondida afirmando que a integração dessas mídias ocorre de forma crescente e planejada, com impactos positivos no envolvimento discente, na diversificação das estratégias de ensino e na personalização das experiências educativas.

4625

Constatou-se também que a incorporação de mídias digitais ao currículo não se limita a uma simples inserção de ferramentas tecnológicas, mas envolve mudanças estruturais, metodológicas e organizacionais que influenciam diretamente a dinâmica pedagógica. Foram identificadas evidências de que o uso de recursos digitais contribui para tornar o currículo flexível, interativo e coerente com a realidade tecnológica dos estudantes, permitindo a construção de aprendizagens que ultrapassam o espaço físico da sala de aula e alcançam diferentes contextos e linguagens. A análise mostrou que, ao diversificar as mídias digitais utilizadas, instituições de ensino conseguem ampliar o acesso a diferentes formas de

representação do conhecimento, fortalecendo a autonomia discente e possibilitando trajetórias formativas personalizadas. Dessa forma, o estudo revelou que a diversificação das mídias digitais representa um elemento estruturante para a inovação curricular, favorecendo práticas que valorizam participação, experimentação e construção ativa do conhecimento.

Ao mesmo tempo, os achados evidenciam que a integração das mídias digitais ao currículo está associada a desafios que precisam ser considerados no processo educativo. A presença dessas tecnologias exige condições adequadas de infraestrutura, formação contínua de professores, políticas institucionais de apoio e reflexão crítica sobre os usos pedagógicos dos recursos disponíveis. Embora a pesquisa não tenha explorado essas questões em profundidade, sua ocorrência tornou-se perceptível durante a análise teórica, indicando que a adoção de mídias digitais deve ser planejada e contextualizada para que contribua efetivamente com o desenvolvimento dos estudantes. Assim, a pergunta da pesquisa pode ser respondida afirmando que as contribuições das mídias digitais são significativas, porém dependem diretamente de uma integração consciente, alinhada às necessidades educacionais de cada contexto. 4626

Os resultados obtidos permitem reconhecer contribuições relevantes do estudo para o campo da educação, uma vez que possibilitam compreender a importância da diversificação das mídias digitais na composição de currículos modernos, dinâmicos e coerentes com a realidade tecnológica atual. O estudo contribui ao oferecer uma visão articulada sobre as funções desempenhadas por diferentes tipos de mídias digitais no processo formativo, destacando seus potenciais pedagógicos e sua capacidade de ampliar o repertório metodológico de professores e instituições. Além disso, o trabalho reforça a relevância de se analisar a integração das mídias digitais como parte estruturante do currículo e não como elemento acessório, contribuindo para discussões que envolvem competências contemporâneas, metodologias inovadoras e a crescente digitalização da educação.

Apesar das contribuições alcançadas, verificou-se que a temática ainda apresenta lacunas que podem ser exploradas por estudos futuros. A análise teórica permitiu identificar que há necessidade de aprofundar investigações sobre as condições concretas de implementação das mídias digitais nos diferentes níveis de ensino, considerando variáveis como formação docente, infraestrutura, políticas públicas, impacto na aprendizagem e desigualdades digitais. Estudos empíricos também podem complementar os achados ao examinar práticas reais em escolas e universidades, permitindo observar como as mídias digitais são utilizadas no cotidiano e quais efeitos apresentam na formação dos estudantes. Assim, recomenda-se que pesquisas posteriores ampliem a abordagem aqui apresentada, aprofundando aspectos práticos, pedagógicos e estruturais da integração das mídias digitais ao currículo.

Em síntese, as considerações finais permitem afirmar que os diferentes tipos de mídias digitais têm sido integrados ao currículo escolar e universitário como instrumentos capazes de promover inovação, engajamento e aprendizagens significativas. A resposta à pergunta da pesquisadora demonstra que a diversificação dessas mídias contribui diretamente para a construção de práticas pedagógicas coerentes com o cenário contemporâneo, possibilitando novas formas de interação e organização curricular. Ao mesmo tempo, evidencia-se a necessidade de continuidade das pesquisas, para que se ampliem as compreensões sobre os desafios e potencialidades dessa integração e para que se fortaleçam caminhos que permitam consolidar uma educação inclusiva, atualizada e alinhada às transformações tecnológicas da sociedade. 4627

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fejoli, D. P., Carari, B. M. K., Barbosa, C. A., Dalbem, J. D. F. F., Campanha, L. S. C., Ribeiro, R., & Faco, V. O. (2024). *Impacto dos recursos multimídias no ensino híbrido*. In S. M. A. V. Santos & A. S. Franqueira (Orgs.), *Inovação na educação: metodologias ativas, inteligência artificial e tecnologias na educação infantil e integral* (pp. 195–204). Arché. <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-111-5-8>

Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-111-5-8>
Acesso em novembro de 2025.

Muniz, A. G. C. (2023). *Jogos eletrônicos e a Educação Física: Entre lazer e as possibilidades pedagógicas*. Universidade Federal do Tocantins. Disponível em: <https://repositorio.uft.edu.br/> Acesso em novembro de 2025.

Neto, A. R. S. (2024). Desafios e perspectivas da educação com o avanço da inteligência artificial. *Revista Ponto de Vista*, 13(1), 1-14. Disponível em: <https://periodicos.ufv.br/RPV/article/view/17265> Acesso em novembro de 2025.

Vergosa, B. F. M., Olimpio, C., Lira, E., Corradi, I. D., Lôbo, Í. M., & Nunes, J. M. S. (2024). *A sala de aula do futuro: tecnologias e aprendizagem*. In S. M. A. V. Santos & A. S. Franqueira (Orgs.), *Aprendizagem híbrida e metodologias ativas: como a tecnologia facilita o engajamento estudantil* (pp. 27-37). Arché. Disponível em: <https://doi.org/10.51891/rease.978-65-6054-090-3-2> Acesso em novembro de 2025.