

REVISTA TÓPICOS

MÍDIAS DIGITAIS: NOVAS PERSPECTIVAS PARA PROFESSORES E ALUNOS

DOI: 10.5281/zenodo.16897899

Paula Fernanda da Rocha Malaguti¹

Priscila Cordeiro da Costa Machado²

Micael Campos da Silva³

Francisco Damião Bezerra⁴

RESUMO

As mídias digitais proporcionam maior acessibilidade às informações e oferecem diversos recursos que são capazes de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Essas ferramentas oportunizam uma maior participação e envolvimento dos alunos, como também oferecem aos educadores meios para ilustrar conceitos e facilitar a transmissão de conhecimentos. Assim, tem-se a pergunta de pesquisa: como e quais mídias digitais podem ser utilizados no contexto educacional para facilitar o processo de ensino aprendizagem? Dessa forma, o presente estudo teve como objetivo realizar uma pesquisa bibliográfica afim de identificar as potencialidades acarretadas pelas mídias digitais na melhoria do ensino, tanto para educadores quanto para educandos. Para tal propósito, foi realizada uma pesquisa bibliográfica a partir da seleção de estudos disponíveis na base de dados do Google Acadêmico. Foram utilizadas a

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

combinação das palavras chave "Mídias Digitais", "Educação", "Ensino" e "Aprendizagem". Ademais, utilizou-se a delimitação temporal entre os anos de 2019 a 2024 e idiomas português e inglês. A análise dos estudos selecionados revelou uma ampla variedade de ferramentas digitais disponíveis para potencializar a educação. Para os educadores, essas ferramentas oferecem novas possibilidades de personalizar o ensino, facilitar a comunicação e tornar o processo de ensino mais interativo e dinâmico. Além disso, as mídias digitais permitem que os professores acompanhem o progresso dos alunos de forma mais detalhada, promovendo feedbacks imediatos e ajustando estratégias pedagógicas conforme necessário. Para os alunos, o acesso a conteúdos diversificados e interativos torna o aprendizado mais envolvente, estimulando a autonomia, o pensamento crítico e a colaboração.

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

ABSTRACT

Digital media provide greater accessibility to information and offer several resources that can enrich the teaching-learning process. These tools provide greater student participation and involvement, as well as offering educators the means to illustrate concepts and facilitate the transmission of knowledge. Thus, the research question is: how and which digital media can be used in the educational context to facilitate the teaching-learning process? Thus, the present study aimed to conduct a bibliographic research in order to identify the potential brought about by digital media in improving teaching, both for educators and students. For this purpose, a bibliographic research was carried out based on the selection of studies available in the Google Scholar

REVISTA TÓPICOS

database. The combination of the keywords "Digital Media", "Education", "Teaching" and "Learning" was used. In addition, the time delimitation between the years 2019 to 2024 and the languages Portuguese and English were used. The analysis of the selected studies revealed a wide variety of digital tools available to enhance education. For educators, these tools offer new possibilities to personalize teaching, facilitate communication, and make the teaching process more interactive and dynamic. In addition, digital media allows teachers to monitor students' progress in greater detail, providing immediate feedback and adjusting pedagogical strategies as needed. For students, access to diverse and interactive content makes learning more engaging, encouraging autonomy, critical thinking, and collaboration.

Keywords: Digital Media. Education. Teaching. Learning.

1 Introdução

Com o avanço da internet e o fácil acesso proporcionado pelos dispositivos móveis, houve uma transformação na dinâmica social, marcada pela conexão em rede e a colaboração coletiva. Hoje, a rapidez na disseminação de informações é notável, com notícias se espalhando instantaneamente ao redor do mundo. As tecnologias disponíveis alteram os ritmos de vida, exigindo dos indivíduos uma adaptação intelectual contínua e rápida (Gravina et al., 2012).

Ao longo da história, as tecnologias, sejam elas analógicas ou digitais, sempre influenciaram os modos de pensar, aprender, compartilhar e produzir conhecimento. O desenvolvimento tecnológico e social está intrinsecamente

REVISTA TÓPICOS

conectado, gerando impactos constantes no sistema educacional. Com as tecnologias digitais, surgiram novas oportunidades para "experimentos de pensamento", disponibilizando ferramentas que facilitam a expressão, diversificação e expansão das ideias (Gravina et al., 2012).

As mídias digitais, de forma conceitual, são os canais pelos quais a tecnologia digital é transmitida, incluindo aplicações educacionais e formativas (Junior et al., 2020). Elas permitem que os indivíduos assumam um papel mais ativo na busca por conhecimento, facilitando a pesquisa e interpretação de informações disponíveis na internet, o que promove a construção de conhecimento de forma autônoma e participativa (Bittencourt & Albino, 2017). Além disso, as mídias digitais oferecem a possibilidade de interação em tempo real, eliminando barreiras geográficas e permitindo que a educação, antes limitada ao espaço escolar, ocorra a qualquer hora e em qualquer lugar (Tessari; Fernandes & das Graças Campos, 2020).

Diante do questionamento: "Quais vantagens as mídias digitais podem oferecer ao ambiente educacional, tanto para professores quanto para alunos?", o objetivo desta pesquisa foi realizar uma análise bibliográfica para identificar os benefícios que essas tecnologias proporcionam ao processo de ensino-aprendizagem. Para isso, foi conduzida uma revisão de literatura com base em estudos disponíveis no Google Acadêmico, utilizando as palavras-chave "Mídias Digitais", "Educação", "Ensino" e "Aprendizagem". A pesquisa abrangeu materiais publicados entre 2019 e 2024, em português e inglês.

REVISTA TÓPICOS

Com base nos dados coletados, o texto começa com uma reflexão sobre como as mídias digitais podem ser usadas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Em seguida, são citados e exemplificados alguns tipos de mídias digitais que podem ser aplicados em contextos educacionais, destacando-se os desafios associados a essa implementação. Por fim, faz-se uma análise crítica da experiência do autor com a utilização e integração dessas tecnologias em sua prática profissional.

2 Mídias Digitais no Contexto Escolar

De forma ampla, as tecnologias emergentes no campo educacional representam um conjunto de inovações que, ao mesmo tempo, refletem uma evolução histórica e impõem novos desafios às práticas pedagógicas, exigindo uma adaptação contínua de currículos, metodologias e processos de gestão escolar. Conforme destacam Anjos et al. (2024), trata-se de um movimento que abarca desde a inserção gradual das tecnologias digitais até o uso de recursos avançados, como a inteligência artificial e a robótica educacional, ampliando as possibilidades de personalização do ensino e de construção de competências alinhadas às demandas do século XXI (Freires et al., 2024). A integração desses recursos à gestão e à prática docente, como evidenciam Freires, Pereira, Vieira, Theobald e Nunes (2024), requer tanto a reorganização das estruturas escolares quanto a promoção de estratégias interdisciplinares capazes de articular saberes e estimular a criatividade, conforme reforçado por Teles et al. (2025).

Além disso, o avanço das metodologias ativas na era digital, analisado por Pereira, Freires, Silva, Nunes e Goularte (2024), mostra que a inovação

REVISTA TÓPICOS

pedagógica demanda também reflexão crítica sobre seus impactos sociais e éticos, como discutido por Freires (2023) e por Freires, Silva, Sales, Lima, Santos, Santiago, Silva, Martins, Vale, Damasceno e Soares (2024), que apontam para a necessidade de compreender as implicações históricas, sociais e culturais dessas transformações (Freires, Costa & Araújo Júnior, 2023). Assim, as tecnologias emergentes não se configuram apenas como ferramentas, mas como catalisadoras de mudanças estruturais e epistemológicas no ensino, redefinindo o papel da escola e dos educadores diante de um cenário global em constante mutação.

A metodologia tradicional na criação de conteúdos educacionais comumente gira em torno de aulas expositivas, onde o uso de quadro e livros didáticos é predominante. Embora esses métodos tenham uma contribuição valiosa para o aprendizado, eles estão se tornando cada vez mais enfadonhos e desmotivadores em um contexto social cada vez mais enriquecido por novas tecnologias (Junior et al., 2020).

Com a incorporação das tecnologias no cotidiano, surgiram novas competências e habilidades, além de serem identificadas necessidades específicas para o aprendizado, como a interação e o estímulo visual. O acesso fácil às informações através das mídias digitais também transformou o ambiente educacional, onde o aluno não é mais visto como um mero receptor de conteúdo, e o professor deixa de ser apenas um transmissor de conhecimento para se tornar um orientador no processo de aprendizagem. Esse processo ocorre por meio de estágios cognitivos e analogias

REVISTA TÓPICOS

estabelecidas pelos alunos com diferentes formas de saber e suas interações nos variados contextos (Tessari; Fernandes & das Graças Campos, 2021).

Frente a isso, é inegável a importância das mídias digitais, que contemplam qualquer conteúdo em formato digital (imagens, vídeos, áudios, textos, softwares, entre outros) armazenado, transmitido ou processado por meio da internet, para o contexto educacional (Peixoto & Oliveira, 2021). Considera-se como vantagens da incorporação das mídias digitais para o processo de ensino aprendizagem (Tessari; Fernandes & das Graças Campos, 2021):

- Acessibilidade, compartilhamento e propagação de informações de forma democrática;
- Possibilidade de personalização do ensino afim de atender às necessidades de diferentes públicos de educandos, inclusive aqueles com necessidades especiais;
- Diversidade de formatos disponíveis possibilitando interatividade, e assim, fomentando uma aprendizagem ativa e estimulante por meio de ferramentas interativas;
- Possibilidade de acesso a uma gama ampla de informações sempre atualizadas;
- Possibilidade de colaboração por meio de plataformas online estimulando a construção colaborativa do conhecimento;

REVISTA TÓPICOS

- Oportunidade de feedback instantâneo aos estudantes por meio de ferramentas específicas, como por exemplo, as plataformas adaptativas;
- Aumentar a motivação dos alunos;
- Explorar conceitos por meio de diversos sentidos sensoriais e de forma interdisciplinar;
- Os alunos passam a participar do processo como protagonistas das suas ações, gerando mais aprendizados e conhecimentos;
- Permitem que os alunos com diferentes habilidades e necessidades participem ativamente do processo de aprendizagem, oferecendo adaptações e opções personalizadas (Scheffer; Bez & Passerino, 2014).

Os vídeos são recursos digitais amplamente acessíveis, que oferecem diversas possibilidades para a educação e se conectam naturalmente ao cotidiano dos alunos. Estudos indicam que o uso de vídeos como ferramenta pedagógica promove a criatividade e a autonomia dos estudantes, além de ampliar o acesso ao conhecimento, integrando as práticas educacionais com o uso de mídias já presentes em seu dia a dia. Além disso, os vídeos podem incorporar diferentes elementos, como áudio e texto, e o processo de sua criação estimula uma reflexão aprofundada sobre o tema em questão (Dos Santos Silveira & De Carvalho, 2020). Nagumo; Teles & de Almeida Silva (2020) relatam que vídeos são frequentemente usados no ambiente educacional como complemento de estudos, auxiliando na revisão de conteúdos e na busca por abordagens didáticas diferenciadas.

REVISTA TÓPICOS

As apresentações multimídia virtuais fazem uso de diversas mídias digitais, oferecendo inúmeras vantagens para a educação, como a inclusão de elementos visuais atrativos que prendem a atenção dos estudantes e facilitam a compreensão de temas complexos. Elas tornam as aulas mais interativas e dinâmicas, promovendo o envolvimento dos alunos. O acesso online possibilita revisões autônomas e estimula a criatividade, favorecendo tanto a expressão individual quanto o pensamento crítico. A preparação prévia dessas apresentações aprimora as discussões em sala e incentiva o trabalho em equipe na criação do conteúdo. Além disso, essas ferramentas otimizam o tempo ao resumir informações de maneira clara e objetiva. Assim, as apresentações virtuais enriquecem o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais acessível e envolvente (Da Silva Borges & De Oliveira Sousa, 2020).

As plataformas de ensino online evoluíram junto com o avanço das mídias digitais, consolidando o ensino a distância como uma alternativa eficaz. Por meio dessas plataformas, os alunos podem acessar diversas mídias, como vídeos, tutoriais, textos digitais, atividades avaliativas e recursos interativos, como fóruns e chats (Da Cunha et al., 2020). Além disso, algumas dessas ferramentas utilizam inteligência artificial para personalizar o aprendizado, oferecendo maior autonomia ao estudante ao permitir que ele ajuste o ritmo de seus estudos e acompanhe seu progresso individual (Guimarães; Moreira & Roque, 2022).

Os fóruns de discussão online são ferramentas essenciais, especialmente no contexto da educação a distância, pois são fundamentais para fomentar a

REVISTA TÓPICOS

troca de ideias e a construção do conhecimento coletivo na aprendizagem virtual. Esses espaços digitais promovem a participação ativa dos usuários, o que é vital para o sucesso do processo educacional, uma vez que a diversidade de opiniões e a interação entre os participantes contribuem para uma compreensão mais aprofundada do material (Batista Mendes; Lemos Machiavelli & Gomes de Gusmão, 2019).

Os podcasts são um formato de mídia em áudio que se assemelha a programas de rádio, mas são distribuídos digitalmente, geralmente em arquivos mp3 ou via streaming, permitindo que os ouvintes acessem o conteúdo sob demanda. Isso significa que os usuários podem escolher o que ouvir, quando e onde, utilizando qualquer dispositivo. No contexto educacional, os podcasts oferecem várias vantagens: permitem que os alunos desenvolvam habilidades opinativas ao discutirem diversos temas, oferecem uma produção técnica simples que não exige grandes investimentos ou equipes, e não requerem autorizações legais para sua distribuição (Coradini; Borges & Dutra, 2020).

As Plataformas Digitais de Leitura disponibilizam uma ampla seleção de livros em formato digital, que podem ser acessados a qualquer momento e lugar por meio de dispositivos tecnológicos. Além da leitura, essas plataformas oferecem recursos interativos como hiperlinks, áudios e vídeos. Elas também permitem atualizações rápidas, garantindo que o conteúdo esteja sempre atualizado conforme o avanço do conhecimento. Outras funcionalidades incluem opções de acessibilidade, como ajuste de tamanho

REVISTA TÓPICOS

de texto, leitores de tela e tradução, ampliando o acesso para diferentes perfis de leitores (Dos Santos; Da Costa & Furtado, 2020).

As redes sociais, como mídias digitais integradas ao cotidiano, estão sendo cada vez mais reconhecidas como ferramentas valiosas no campo educacional. Elas oferecem uma ponte entre os ambientes de ensino formais e informais, contribuindo para o desenvolvimento de competências em letramento digital e promovendo a educação midiática. Além disso, as redes sociais servem como um recurso eficaz para ensinar os alunos sobre segurança da informação e a identificação de notícias falsas, ajudando-os a distinguir entre informações verdadeiras e enganosas (Santos & Almeida, 2020).

Os jogos têm sido empregados como ferramentas pedagógicas que exploram aspectos comportamentais humanos como competição, cooperação, socialização e reflexão crítica. Com a integração das mídias digitais, esses jogos foram aprimorados com elementos interativos, trazendo benefícios substanciais para o ensino e a aprendizagem. Entre esses benefícios estão o aumento do engajamento dos alunos, a capacidade de fornecer feedback instantâneo, o desenvolvimento de habilidades práticas e pensamento crítico, e a promoção da motivação intrínseca. Adicionalmente, os jogos digitais favorecem a colaboração em grupo, oferecem novas abordagens de ensino, facilitam a compreensão de conceitos complexos, incentivam a aprendizagem autônoma, e melhoram a concentração e as habilidades sociais através do aprendizado colaborativo (Guimarães; Moreira & Roque, 2022).

REVISTA TÓPICOS

A diversidade de mídias digitais proporciona valiosas oportunidades para aprimorar o ensino, mas sua integração demanda um planejamento detalhado. É crucial que a escolha das mídias leve em conta os objetivos educacionais, as competências técnicas e pedagógicas dos professores, e as necessidades dos alunos. A avaliação constante e a adaptação das ferramentas digitais são fundamentais para maximizar o processo de aprendizagem. Além disso, é importante que escolas e educadores reconheçam o conhecimento prévio dos alunos, capacitando-os para uma utilização crítica das mídias e direcionando-os para formas de aprendizado além do ambiente escolar (Junior et al., 2020).

3 Considerações finais

A pesquisa bibliográfica permitiu identificar as mídias digitais que estão sendo utilizadas para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Observa-se uma vasta gama de recursos e possibilidades oferecidos pelas mídias digitais no contexto educacional. Para que esses benefícios sejam plenamente aproveitados, é essencial considerar as metas educacionais, as habilidades técnicas e pedagógicas dos professores e as necessidades dos alunos.

Para os professores, as mídias digitais oferecem ferramentas que permitem uma personalização mais eficaz do ensino, facilitando a adaptação de materiais e métodos às necessidades individuais dos alunos. A possibilidade de criar aulas mais dinâmicas e interativas aumenta o engajamento dos estudantes e permite uma comunicação mais eficiente. Além disso, a capacidade de monitorar o progresso dos alunos de maneira mais detalhada e

REVISTA TÓPICOS

fornecer feedback imediato representa um avanço significativo na prática pedagógica.

Para os alunos, as mídias digitais promovem um acesso facilitado a uma vasta gama de recursos educacionais, estimulando a autonomia e o pensamento crítico. A interatividade e a variedade de formatos, como vídeos, podcasts e plataformas de aprendizagem online, tornam o processo de aprendizagem mais envolvente e adaptado aos diferentes estilos de aprendizagem. A possibilidade de colaborar e interagir com colegas e professores em tempo real também enriquece a experiência educacional, preparando os alunos para um ambiente de trabalho cada vez mais digital e colaborativo.

No entanto, para que os benefícios das mídias digitais sejam plenamente realizados, é crucial que as instituições de ensino e os educadores considerem cuidadosamente a integração dessas tecnologias. O planejamento adequado, a capacitação contínua dos professores e a avaliação constante das ferramentas utilizadas são essenciais para garantir que as mídias digitais complementem efetivamente o processo educativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Anjos, S. M. *et al.* (2024). Tecnologia na educação: Uma jornada pela evolução histórica, desafios atuais e perspectivas futuras. V.1, 1. Ed. Campos sales: Quipá.

REVISTA TÓPICOS

Batista Mendes, P., Lemos Machiavelli, J., & Gomes de Gusmão, C. M. (2019). Revisão Sistemática da Utilização de Fóruns Inteligentes para a Promoção da Colaboração na Aprendizagem Virtual. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, 27(3).

Bittencourt, P. A. S., & Albino, J. P. (2017). O uso das tecnologias digitais na educação do século XXI. *Revista Ibero-Americana de estudos em educação*, 205-214.

Coradini, N. H. K., Borges, A. F., & Dutra, C. E. M. (2020). Tecnologia educacional podcast na educação profissional e tecnológica. *Revista eletrônica científica ensino interdisciplinar*, 6(16), 216-230.

Da Cunha, D. D. O., de Oliveira, F. L., Bezerra, L. F., Júnior, E. S., & Gonçalves, C. P. (2020). O uso do e-learning como ferramenta de ensino e aprendizagem. *Revista de Tecnologia Aplicada*, 8(3), 41-53.

Da Silva Borges, R., Sá, É. R. A., & De Oliveira Sousa, N. M. (2020). Concepções dos alunos sobre o uso de simulações interativas como ferramenta no ensino de Química. *Educação Química em Punto de Vista*, 4(2).

Dos Santos Silveira, T. R., & De Carvalho, M. A. G. (2020). Uma avaliação do uso de vídeos na educação básica no Brasil: efeitos sobre a motivação dos alunos no ensino e aprendizagem. *Revista Sítio Novo*, 5(1), 19-30.

Dos Santos, P. K., Da Costa, D., & Furtado, R. A. (2020). Livros Digitais (E-books) na Educação Básica: uma possibilidade prática. *Portal de Livros*

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Abertos da Editora JRG, 4(4), 103-103.

Freires , K. C. P., Pereira , R. N., Vieira , M. de J. da S., Theobald , A. A. de R. F., & Nunes, W. B. (2024). A integração das tecnologias digitais e da robótica educacional na gestão escolar: Um estudo bibliográfico comparativo entre anos iniciais e finais e a educação de jovens e adultos. *Lumen et Virtus, 15(38), 1299-1325.* Disponível em: <https://doi.org/10.56238/levv15n38-083>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P. (2023). Reinventando a escola: repensando modelos e práticas educacionais diante das transformações sociais e tecnológicas contemporâneas.

Freires, K. C. P. *et al.* (2024). Reformulando o currículo escolar: Integrando habilidades do século XXI para preparar os alunos para os desafios futuros. *Revista fisio&terapia, v. 28, p. 48-63.* Disponível em: <https://revistaf.t.com.br/reformulando-o-curriculo-escolar-integrando-habilidades-do-seculo-xxi-para-preparar-os-alunos-para-os-desafios-futuros/>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Freires, K. C. P.; Costa, C. B. S.; Araújo Júnior, E. A busca pela verdade: Uma revisão de literatura sobre as implicações histórico-sociais, conexões matemáticas e a concepção da teoria da árvore. 1. Ed. Iguatu: Quipá. V. 1. 60p. 2023.

Freires, K. C. P.; Silva, M. A.; Sales, F. O.; Lima, F. F.; Santos, J. S.; Santiago, E. C.; Silva, W. C.; Martins, P. A.; Vale, A. F.; Damasceno, M. V.;

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Soares, A. G. (2024). O impacto do uso da Inteligência Artificial nos processos de ensino e aprendizagem. In: *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, 2024. DOI: <https://doi.org/10.55905/revconv.17n.7-024>.

Gravina, M. A., Búrigo, E. Z., de Azevedo Basso, M. V., & Garcia, V. C. V. (2012). Matemática, mídias digitais e didática: tripé para formação de professores de matemática. *Porto Alegre: Evangraf*.

Guimarães, U. A., Moreira, C., & Roque, S. M. (2022). A Importância Das Plataformas Adaptativas Na Aprendizagem Discente. *RECIMA21-Revista Científica Multidisciplinar-ISSN 2675-6218*, 3(8), e381784-e381784.

Junior, I. L. C., Costa, L. M. G., Effting, L. M., Kappes, C. A., Ferreira, K. A., de Alcântara Losso, R. S., & de Sousa, V. S. D. (2020). A relevância das mídias digitais em Educação na concepção de acadêmicos de um curso de Licenciatura em Química. *Brazilian Journal of Development*, 6(10), 74211-74229.

Nagumo, E., Teles, L. F., & de Almeida Silva, L. (2020). A utilização de vídeos do Youtube como suporte ao processo de aprendizagem (Using Youtube videos to support the learning process). *Revista Eletrônica de Educação*, 14, 3757008.

Peixoto, R., & Oliveira, E. E. D. M. S. (2021). As mídias digitais no contexto da sociedade contemporânea: influências na educação escolar. *Revista Docência e Cibercultura*, 5(1), 80-96.

REVISTA TÓPICOS

Scheffer, M. L. C., Bez, M. R., & Passerino, L. M. (2014). Mídias digitais na educação de surdos. *Objetos de aprendizagem: teoria e prática*. Porto Alegre: Evangraf, 2014. P. 310-330.

Tessari, R. M., Fernandes, C. T., & das Graças Campos, M. (2020). O uso das mídias digitais na educação: da perspectiva à prática. *Research, Society and Development*, 9(11), e809119524- e809119524.

Pereira, R. N., Freires, K. C. P., Silva, M. C. da, Nunes, C. P., & Goularte, D. D. (2024). Transformações nas metodologias ativas na era digital: Analisando desafios, oportunidades e inovações no ensino e aprendizagem. *Cuadernos De Educación Y Desarrollo*, 16(10), e5732. Disponível em: <https://doi.org/10.55905/cuadv16n10-009>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Teles , J. F., Freires , K. C. P., Silva , M. C. da, Nascimento , E. A. do, Bitu , M. da C. V. D., Silva, D. B. da., Bezerra , F. D. (2025). Desenhando letras, contando histórias e criando formas: A potência da interdisciplinaridade no processo de ensino-aprendizagem na Educação Básica brasileira. *Interference a Journal of Audio Culture*, 11(2), 109–127. Disponível em: <https://doi.org/10.36557/2009-3578.2022v11n2p109-127>. Acesso em: 27 jun. 2025.

Tessari, R. M., Fernandes, C. T., & das Graças Campos, M. (2021). Prática Pedagógica e Mídias Digitais: um diálogo necessário na educação contemporânea. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*, 22(1), 02-10.

REVISTA TÓPICOS

¹ Mestrado em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS). E-mail: juliscordeiro7@gmail.com

² Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: pmalaguti16@gmail.com

³ Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS). E-mail: freireskeven43@gmail.com

⁴ Doutorando em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS). E-mail: freireskeven43@gmail.com