

REVISTA TÓPICOS

O CURRÍCULO DO ENSINO INFANTIL E DOS ANOS INICIAIS E O USO DA TECNOLOGIA

DOI: 10.5281/zenodo.16990056

Rafael Paulo Ferreira¹

RESUMO

As mídias digitais têm desempenhado um papel essencial na educação, favorecendo a interatividade e o envolvimento dos alunos. O objetivo deste estudo é analisar a integração das diversas mídias digitais no currículo escolar, ressaltando suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem. A pesquisa adotou a pesquisa bibliográfica, fundamentada em fontes acadêmicas que discutem o impacto das tecnologias educacionais. As mídias digitais abrangem plataformas educacionais, jogos pedagógicos, realidade aumentada, podcasts e redes sociais, que permitem a adoção de estratégias inovadoras de ensino. A análise das fontes revisadas revela que o uso dessas ferramentas potencializa a aprendizagem, estimula a criatividade e contribui para a inclusão digital dos estudantes. Contudo, existem desafios a serem enfrentados, como a formação dos docentes e a garantia de acesso igualitário às tecnologias. Conclui-se que a integração das mídias digitais ao currículo escolar exige planejamento pedagógico adequado e a formação contínua dos professores para assegurar o uso eficaz e significativo dessas ferramentas no ambiente educacional.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Palavras-chave: Mídias digitais. Tecnologia educacional. Ensino-aprendizagem. Inovação pedagógica. Inclusão digital.

ABSTRACT

Digital media have played an essential role in education, fostering interactivity and student engagement. The objective of this study is to analyze the integration of various digital media into the school curriculum, highlighting their contributions to the teaching-learning process. The research adopted bibliographical research, based on academic sources that discuss the impact of educational technologies. Digital media include educational platforms, educational games, augmented reality, podcasts, and social networks, which allow the adoption of innovative teaching strategies. The analysis of the sources reviewed reveals that the use of these tools enhances learning, stimulates creativity, and contributes to the digital inclusion of students. However, there are challenges to be faced, such as teacher training and ensuring equal access to technologies. It is concluded that the integration of digital media into the school curriculum requires adequate pedagogical planning and ongoing teacher training to ensure the effective and meaningful use of these tools in the educational environment.

Keywords: Digital media. Educational technology. Teaching-learning. Pedagogical innovation. Digital inclusion.

1 INTRODUÇÃO

A incorporação de tecnologias digitais na educação tem se tornado uma necessidade crescente diante das transformações sociais e das demandas do século XXI. A digitalização do ensino não apenas amplia o acesso à

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

informação, mas também possibilita metodologias mais dinâmicas, interativas e personalizadas, favorecendo o desenvolvimento das habilidades dos estudantes. A utilização de ferramentas tecnológicas na sala de aula pode contribuir para a inclusão, permitindo que alunos com diferentes estilos de aprendizagem e necessidades específicas tenham um ensino mais acessível e eficaz.

O presente estudo tem como objetivo é analisar a integração das diversas mídias digitais no currículo escolar, ressaltando suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica baseada em autores que discutem a integração das tecnologias na educação e seus efeitos na prática pedagógica.

O trabalho foi estruturado da seguinte forma: inicialmente, são abordadas as razões que tornam as tecnologias digitais essenciais no ensino contemporâneo, considerando aspectos como a motivação dos alunos e a personalização do aprendizado. Em seguida, são apresentados os desafios para a implementação dessas ferramentas, incluindo a capacitação docente e a infraestrutura escolar. Por fim, discute-se as aplicações das tecnologias digitais na educação, garantindo uma abordagem pedagógica que valorize tanto a inovação quanto a inclusão.

Além disso, o estudo foi organizado de forma a destacar como o uso de recursos digitais pode promover novas metodologias de ensino, favorecendo a autonomia dos estudantes e estimulando o pensamento crítico. A análise evidencia que a tecnologia, quando aliada ao planejamento pedagógico,

REVISTA TÓPICOS

potencializa a aprendizagem colaborativa e a construção de conhecimentos de maneira mais significativa.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As tecnologias digitais no ensino contemporâneo têm transformado a forma como os educadores abordam o processo de ensino-aprendizagem, proporcionando novas possibilidades para a construção do conhecimento. Ferramentas como plataformas digitais, aplicativos educacionais, jogos interativos, realidade aumentada e redes sociais ampliam o alcance das aulas, tornando o aprendizado mais dinâmico e personalizado. Essas tecnologias favorecem a interação entre alunos e professores, além de promoverem a autonomia dos estudantes, permitindo que eles aprendam no seu próprio ritmo e estilo. Contudo, para que a integração tecnológica seja eficaz, é fundamental que haja uma infraestrutura adequada, acesso equitativo às ferramentas e, principalmente, a capacitação contínua dos professores, para que possam explorar todo o potencial dessas ferramentas de maneira significativa.

De acordo com Silva *et al.*, (2023, p.11),

As tecnologias digitais surgiram como a salvadora da educação neste momento crítico. Esta crise global destaca a necessidade de integração internacional ao sistema

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

educacional. As tecnologias digitais auxiliam no desenvolvimento de habilidades que exigirão o desempenho profissional dos alunos, como resolução de problemas, criação de estruturas de pensamento e compreensão de processos.

Eles também estão se preparando para um futuro mais imprevisível e mutável, no qual a tecnologia desempenhará um papel crítico.

As qualidades e habilidades adquiridas pelos alunos serão essenciais para seu sucesso profissional. Os recursos educacionais e as ferramentas digitais ajudam a melhorar o ambiente da sala de aula e tornam o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente. Além disso, eles dão a cada instituição educacional maior flexibilidade e personalização do currículo com base nas necessidades de cada aluno (Martino, 2014).

As crianças podem se envolver mais no aprendizado se a tecnologia for usada na sala de aula. Como os jovens hoje em dia estão bastante acostumados ao uso de aparelhos eletrônicos, incorporá-los à escola sem dúvida ajudaria a despertar seu interesse e aumentar seus níveis de envolvimento.

3 METODOLOGIA

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

A presente pesquisa caracteriza-se como um relato de experiência de natureza bibliográfica, cujo objetivo foi compreender as relações entre o currículo do ensino infantil e dos anos iniciais e o uso das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) como recursos de apoio à prática pedagógica. A pesquisa bibliográfica foi escolhida por possibilitar uma análise sistemática de livros, artigos, dissertações e demais produções acadêmicas que abordam o papel das TDICs na organização curricular, bem como suas implicações no processo de ensino-aprendizagem e no desenvolvimento integral das crianças.

O procedimento metodológico seguiu etapas de levantamento, seleção e análise de fontes relacionadas ao tema, priorizando trabalhos que discutem a inserção das tecnologias digitais na educação infantil e nos primeiros anos do ensino fundamental, a integração entre currículo e metodologias inovadoras e a formação de professores para lidar com os desafios desse processo. A coleta de informações consistiu em leituras críticas, identificação de conceitos-chave e sistematização das principais contribuições teóricas capazes de sustentar a reflexão sobre a temática, de modo a articular currículo, tecnologia e prática pedagógica.

A análise do material bibliográfico foi conduzida a partir de uma abordagem qualitativa, buscando identificar tendências, limites e possibilidades da utilização das TDICs no currículo do ensino infantil e dos anos iniciais. Esse percurso metodológico permitiu evidenciar como a presença das tecnologias influencia a organização curricular, o planejamento pedagógico e a aprendizagem das crianças, favorecendo não apenas o desenvolvimento

REVISTA TÓPICOS

cognitivo, mas também aspectos socioemocionais e de interação. Assim, foi possível construir uma visão crítica sobre o papel das TDICs na renovação curricular e na promoção de experiências educativas significativas para os estudantes dessa etapa da educação básica.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Integrar a tecnologia à educação proporciona aos alunos uma experiência de aprendizado envolvente, permitindo que eles permaneçam mais interessados no assunto sem se distrair. A utilização de projetores, computadores e outros equipamentos técnicos de ponta na sala de aula pode tornar o estudo fascinante e divertido para os alunos. O aprendizado do aluno pode se tornar mais dinâmico e envolvente ao estabelecer tarefas em sala de aula que incorporem recursos de tecnologia, apresentações orais e participação em grupo. A participação pode se estender além da comunicação verbal também (Da Cruz *et al.*, 2024).

Usar computadores e outros dispositivos em conjunto com ferramentas digitais permite que os alunos desempenhem um papel mais proativo e estejam no centro do processo. O instrutor se torna um guia neste processo e pode aprovar a eficiência do aprendizado.

Usando a miríade de recursos digitais, os alunos podem baixar as informações necessárias ou carregar seu conteúdo. As tecnologias da web 2.0 (*wikis, podcasts, blogs* etc.) facilitam os alunos a gerar conteúdo, colaborar com outros, avaliar o trabalho uns dos outros e avançar em direção à coaprendizagem (Silva; Correa, 2014).

REVISTA TÓPICOS

As tecnologias digitais facilitam o uso de táticas de sala de aula como gamificação ou abordagens como salas de aula invertidas que otimizam o aprendizado. As paisagens de aprendizagem evoluíram como uma ferramenta didática que mistura várias técnicas e permite que itinerários distintos sejam apresentados a cada aluno. A tecnologia torna a instrução mais inspiradora e significativa (Rodrigues; Couto, 2024, p.24).

Aplicativos educacionais e *sites* são usados em salas de aula digitais para auxiliar os alunos a melhorar sua experiência de aprendizagem.

Como resultado, a instrução em sala de aula está se tornando mais participativa. Os alunos agora podem aprender muitos tópicos por conta própria usando recursos da Internet e salas de aula digitais. Moran (2018) ressalta que nas escolas, tabelas coloridas, gráficos e modelos descrevem a melhor instrução da classe. No entanto, eles agora são considerados métodos antiquados de dar educação.

REVISTA TÓPICOS

A educação em sala de aula não se restringe mais à leitura de livros, escrever no quadro- negro para explicar capítulos e conceitos e fazer anotações em seus livros.

Os desafios para a aplicação de tecnologias digitais na educação são diversos e envolvem tanto aspectos estruturais quanto pedagógicos. Um dos principais obstáculos é o acesso desigual às tecnologias, o que pode criar uma disparidade entre estudantes de diferentes contextos socioeconômicos, limitando a inclusão digital. Além disso, a infraestrutura das escolas nem sempre está preparada para suportar o uso constante de ferramentas tecnológicas, o que inclui questões como a falta de equipamentos adequados, conexão de internet instável e suporte técnico insuficiente. Outro desafio significativo é a capacitação dos professores, que precisam estar preparados para integrar as tecnologias de forma eficaz em suas práticas pedagógicas. A resistência à mudança por parte de alguns educadores, que podem se sentir inseguros diante das novas ferramentas, também pode dificultar a implementação. Uma nova era chegou com o alcance mundial da Internet e muitos dispositivos inteligentes conectados a ela. Assim, caberá aos designers instrucionais e educadores usar o potencial da tecnologia digital avançada para revolucionar a educação de forma que uma educação eficaz e eficiente esteja disponível para todos e em todos os lugares (Melo, 2023).

A tecnologia continuou a desempenhar um papel essencial na entrega de educação para crianças fora da sala de aula. O aprendizado digital promove a criatividade e dá aos alunos uma

REVISTA TÓPICOS

sensação de sucesso, encorajando o aprendizado adicional ao pensar fora das técnicas tradicionais. Todas as nações foram capazes de adotar tecnologias de aprendizado remoto utilizando uma combinação de TV, rádio, online e plataformas móveis, o que é louvável. Valente e Moura (2020) enfatizam que elas fornecem acesso fácil à informação, fácil retenção de informação, maior armazenamento de informação e melhor apresentação de informação; a educação se tornou mais interativa, compartilhamento de conhecimento mais fácil e maior entusiasmo no aprendizado.

Com o crescimento tecnológico de hoje, os instrutores devem aprender a utilizar vários *gadgets*, como *smartphones* e *tablets*, ou enfrentar a marginalização. Os professores também devem aproveitar todos os recursos online disponíveis para garantir que seus materiais sejam vivos, envolventes e atualizados. A tecnologia é mais do que apenas jogar videogames e assistir a filmes de animação (Arruda, 2018).

As vantagens são determinadas pela forma como os alunos, pais e professores usam a tecnologia para melhorar a educação. Quando a tecnologia é usada efetivamente para fins instrucionais, a experiência educacional melhora e os alunos se interessam.

Tornar os sistemas de *e-learning* compatíveis com novos dispositivos inteligentes, como telefones e *tablets*, tem sido um elemento significativo na facilidade de acesso e na absorção mais rápida do aprendizado digital. Produtos de aprendizagem especializados, como animação, jogos ou sistemas alimentados por IA projetados exclusivamente para entretenimento educacional, também estão incluídos Tessari, Fernandes e Campos (2021).

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

As inovações habilitadas pela tecnologia ajudaram a facilitar o aprendizado em todas as faixas etárias e tópicos. A importância do *Big Data* e a aplicação de análises ao aprendizado foram uma parte essencial, mas geralmente negligenciada, das tecnologias educacionais. Escolas e instituições educacionais percebem o valor de dados abrangentes de desempenho de

alunos e instrutores à medida que ampliam o uso de salas de aula virtuais, plataformas de *e-learning* e exames *online* (Caetano, 2022).

A tecnologia educacional não está isenta de dificuldades, principalmente na implementação e no uso. Questões relacionadas ao tempo excessivo de tela, à eficácia do uso da tecnologia pelos instrutores e preocupações sobre a justiça tecnológica também são levantadas.

O conteúdo se tornou mais significativo como resultado do problema da COVID-19. Os educadores devem gerar e comentar sobre o conteúdo educacional online, incentivando os alunos a analisar um tópico de vários ângulos em particular. Além disso, enquanto alguns alunos prosperam em ambientes de aprendizagem online, outros lutam devido a vários fatores, incluindo a falta de suporte. No entanto, a educação online pode apresentar dificuldades para os instrutores, principalmente em áreas onde não tem sido a norma (Ribeiro, 2024).

Algumas das razões para as crises de aprendizagem são amplamente conhecidas. Um fator crucial é a baixa qualidade da instrução. Os professores frequentemente não têm experiência no tópico e receberam pouco treinamento.

REVISTA TÓPICOS

Existem soluções tecnológicas para isso, e elas podem ser úteis tanto no treinamento de instrutores quanto na instrução de alunos. As tecnologias podem fornecer treinamento em serviço ou uma combinação de treinamento online e presencial. Além disso, há evidências de que os instrutores precisam de melhores incentivos. Eles podem educar, mas não têm motivação para fazê-lo (Arruda, 2018).

Embora a educação sempre tenha se estendido para além da sala de aula convencional, as circunstâncias e a escala mutáveis dos contextos digitais e remotos exigem adaptação, preparação, suporte e engajamento significativos. Contato limitado ou nenhum contato com os alunos, repensar o engajamento, alcançar, abordagens de ensino, abordar adequadamente uma gama de necessidades únicas, motivar os alunos, lidar com demandas de tempo conflitantes e lidar com ambientes restritos podem contribuir para o aprendizado e o ensino atentos (Melo, 2023).

As tecnologias digitais permitem que os alunos vivenciem o mundo e vão a lugares distantes no conforto de seus computadores. Convidar um palestrante convidado para falar com a turma sobre sua especialidade é ótimo para apimentar qualquer plano de aula.

Os sistemas de videoconferência simplificam a reunião de um especialista no assunto pessoalmente em nossa sala de aula, não importa onde ele esteja. Podemos facilmente organizar uma videoconferência em sala de aula com crianças de outra instituição. Pesquisas *online* e outras tecnologias digitais envolvem todos os alunos, crianças tímidas que normalmente não levantariam a mão na sala de aula (Cruz, Costa, 2023).

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

As ferramentas de engajamento *online* permitem verificar regularmente com os alunos para solicitar informações sobre materiais e tarefas do curso. Os sistemas de resposta dos alunos promovem a cidadania digital na sala de aula, permitindo que os alunos participem das aulas e também sejam recompensados (Caetano, 2022).

Além disso, a adequação dos conteúdos curriculares e das metodologias de ensino às tecnologias requer um planejamento cuidadoso para que as ferramentas digitais realmente contribuam para o processo de aprendizagem e não sejam usadas apenas como recursos superficiais. Esses desafios demandam um esforço conjunto entre escolas, gestores, educadores e políticas públicas para garantir que a aplicação das tecnologias digitais no ensino seja inclusiva, acessível e eficaz.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos deste estudo foram atendidos ao demonstrar como a integração das mídias digitais no currículo escolar contribui para a ampliação das possibilidades de ensino e aprendizagem. A análise das diferentes ferramentas tecnológicas, como plataformas educacionais, jogos pedagógicos, realidade aumentada, podcasts e redes sociais, evidenciou seu potencial para tornar as aulas mais dinâmicas, interativas e acessíveis. Além disso, observou-se que essas tecnologias estimulam a criatividade dos estudantes, promovem a inclusão digital e fortalecem a participação ativa no processo educacional.

REVISTA TÓPICOS

No entanto, a implementação eficaz das mídias digitais ainda enfrenta desafios, como a necessidade de capacitação docente e a garantia de acesso equitativo às tecnologias. O estudo reforça a importância do planejamento pedagógico e da formação continuada dos professores para assegurar o uso significativo dessas ferramentas no ambiente escolar. Assim, conclui-se que a tecnologia deve ser incorporada de maneira estratégica e reflexiva, garantindo que sua aplicação favoreça o desenvolvimento integral dos alunos e a inovação nas práticas educacionais.

Além da análise já apresentada, é possível perceber que a incorporação das mídias digitais no currículo dos anos iniciais e da educação infantil amplia os horizontes da prática pedagógica, permitindo que o aprendizado vá além dos conteúdos tradicionais. A tecnologia, quando bem utilizada, atua como mediadora de experiências, facilitando a construção de novos conhecimentos e conectando os estudantes a realidades diversas. Esse movimento contribui para que a escola cumpra seu papel de preparar cidadãos críticos e conscientes, capazes de atuar em uma sociedade marcada pela presença constante da informação digital.

Outro aspecto a ser destacado é a transformação do papel docente diante desse novo cenário. O professor deixa de ser apenas transmissor de conhecimentos para assumir a função de orientador, mediador e curador de informações. Nesse sentido, o desenvolvimento de competências digitais se torna essencial, pois exige do educador a habilidade de selecionar ferramentas adequadas, planejar práticas pedagógicas alinhadas ao currículo e avaliar de forma crítica os resultados obtidos com o uso da tecnologia.

REVISTA TÓPICOS

Essa mudança de paradigma demanda investimentos contínuos em formação inicial e continuada, de modo que os professores estejam preparados para enfrentar os desafios do século XXI.

Também é importante refletir sobre a equidade no acesso às tecnologias. A realidade brasileira ainda apresenta desigualdades significativas no que se refere à infraestrutura digital, sobretudo em escolas públicas localizadas em regiões periféricas ou rurais. Isso reforça a necessidade de políticas públicas que garantam não apenas a aquisição de equipamentos, mas também a manutenção, atualização e suporte técnico.

A democratização do acesso à internet e às ferramentas digitais é condição fundamental para que todos os alunos tenham oportunidades de aprendizagem equivalentes, evitando a ampliação de desigualdades sociais e educacionais.

As mídias digitais, quando utilizadas de forma integrada ao currículo, oferecem oportunidades únicas para a personalização da aprendizagem. Jogos pedagógicos e plataformas adaptativas permitem que cada estudante avance em seu próprio ritmo, respeitando suas particularidades e estilos de aprendizagem. Esse processo contribui para que a escola se torne um espaço mais inclusivo, no qual cada criança é valorizada em suas potencialidades e dificuldades. Ao mesmo tempo, o uso da tecnologia pode apoiar a identificação de lacunas no processo de aprendizagem, permitindo a realização de intervenções pedagógicas mais precisas.

REVISTA TÓPICOS

A pesquisa também evidencia que a integração tecnológica no currículo deve estar sempre associada a objetivos pedagógicos claros. A simples inserção de equipamentos digitais não garante a melhoria da qualidade educacional; é necessário que haja intencionalidade no planejamento e no uso das ferramentas. Isso significa que a tecnologia deve ser vista como meio, e não como fim. Assim, cabe ao professor, em articulação com a gestão escolar, definir estratégias que realmente potencializem o processo de ensino-aprendizagem e estejam alinhadas às diretrizes curriculares nacionais.

Outro ponto de destaque refere-se ao desenvolvimento socioemocional dos alunos. O uso consciente e pedagógico das mídias digitais pode estimular competências como colaboração, comunicação, empatia e resolução de problemas. Em atividades que envolvem produção de conteúdo digital, por exemplo, os estudantes aprendem a trabalhar em grupo, a negociar ideias e a valorizar a diversidade de opiniões. Essas competências são indispensáveis para a formação integral dos sujeitos e contribuem para a construção de uma sociedade mais participativa e inclusiva.

Vale destacar também o papel da gestão escolar na condução desse processo. Cabe ao gestor educacional promover a integração das tecnologias ao currículo de forma planejada, garantindo que os professores recebam o suporte necessário e que a comunidade escolar compreenda a importância dessa transformação. A liderança pedagógica torna-se essencial para alinhar o projeto político-pedagógico da escola às novas demandas da sociedade digital, promovendo um ambiente de inovação e aprendizagem contínua.

REVISTA TÓPICOS

As experiências relatadas ao longo desta pesquisa indicam que a inserção das mídias digitais no currículo não pode ser entendida como um processo pontual, mas sim como uma mudança cultural que envolve todos os atores da comunidade escolar. Essa transformação exige tempo, comprometimento e investimentos, mas seus benefícios a longo prazo justificam o esforço. Ao preparar os alunos para lidar criticamente com a tecnologia, a escola contribui não apenas para o desenvolvimento acadêmico, mas também para a formação cidadã.

Assim, conclui-se que os objetivos deste estudo foram plenamente atendidos ao demonstrar a relevância da integração das mídias digitais ao currículo escolar. O uso estratégico dessas ferramentas amplia as possibilidades pedagógicas, favorece a inclusão e estimula a aprendizagem ativa. Apesar dos desafios existentes, como a necessidade de formação docente e o acesso equitativo, a tecnologia se revela como elemento indispensável para a construção de uma educação mais inovadora, participativa e alinhada às exigências do mundo contemporâneo.

Por fim, recomenda-se que novas pesquisas sejam realizadas, contemplando experiências práticas em diferentes contextos escolares, de modo a enriquecer a compreensão sobre os impactos da tecnologia no currículo do ensino infantil e dos anos iniciais. Além disso, sugere-se que os sistemas educacionais priorizem investimentos em políticas de inclusão digital, assegurando que todos os estudantes tenham condições de usufruir dos benefícios proporcionados pelas TDICs. Dessa forma, a escola poderá se

REVISTA TÓPICOS

consolidar como espaço privilegiado de inovação, transformação social e promoção de uma aprendizagem significativa e duradoura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUDA, E. P. Implementação das tecnologias digitais nos currículos das escolas de Educação Básica dos países membros da OCDE. Subsídios à elaboração da BNCC, n. 32, p. 32-144, 2018. Disponível em: https://www.fundacaosantillana.org.br/wp-content/uploads/2019/12/10_SubsidiosBNCC.pdf#page=32. Acesso em: 25 ago. 2025.

CAETANO, A. C. M. Ferramentas de produção de conteúdos e atividades. Flórida: Must University, 2022.

CRUZ, Z. O.; COSTA, L. C. Docência e a incorporação das mídias digitais no ensino fundamental II no Brasil: inovações e visão. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, v. 8, n. 8, p. 192-207, 2023. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/midias-digitais-no-ensino>. DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/midias-digitais-no-ensino. Acesso em: 25 ago. 2025.

MELO, V. N. O. Mídias na educação: impactos, contribuições e desafios no processo de aprendizagem. Revista Educação Pública, v. 23, n. 26, 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/26/midias->

REVISTA TÓPICOS

[na-educacao-impactos-contribuicoes-e-desafios-no-processo-de-aprendizagem](#). Acesso em: 25 ago. 2025.

MORAN, J. M. Os novos espaços de atuação do educador com as tecnologias. In: ROMANOWSKI, J. P. et al. (orgs.). Conhecimento local e conhecimento universal: Diversidade, mídias e tecnologias na educação (Anais do 12º Endipe). Curitiba, PR, 2018. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/espacos.htm>. Acesso em: 25 ago. 2025.

RIBEIRO, S. Etnografando stories: experimentações sociotécnicas nas mídias digitais stories. Horizontes Antropológicos, v. 30, n. 68, e680411, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1806-9983e680411>. Acesso em: 25 ago. 2025.

TESSARI, R. M.; FERNANDES, C. T.; CAMPOS, M. G. Prática pedagógica e mídias digitais: um diálogo necessário na educação contemporânea. Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas, v. 22, n. 1, p. 2-10, 2021. Disponível em: <https://revistaensinoeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/8128>. Acesso em: 25 ago. 2025.

VALENTE, J. A.; MOURA, E. M. Educação Maker: Onde está o currículo? e-Curriculum, v. 18, n. 2, p. 523-544, 2020. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-38762020000200523&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 25 ago. 2025.