

RECURSOS MULTIMÍDIA COMO APOIO AO PROCESSO EDUCATIVO

DOI: 10.5281/zenodo.17727361

Hudson Marcos de Oliveira¹

RESUMO

O estudo aborda o uso de recursos multimídia como ferramenta de apoio ao processo educativo, destacando sua relevância para a construção do conhecimento e para o aprimoramento das práticas pedagógicas. O objetivo é analisar de que forma vídeos, imagens, animações, sons e plataformas digitais podem favorecer a aprendizagem significativa e o engajamento dos estudantes. A pesquisa baseia-se em uma abordagem qualitativa, com revisão bibliográfica de autores que discutem a integração das tecnologias no ambiente escolar e o papel do professor como mediador nesse processo. A análise evidencia que o uso de recursos multimídia amplia as possibilidades de ensino, tornando as aulas mais dinâmicas, interativas e contextualizadas com a realidade dos alunos. Verificou-se que essas ferramentas contribuem para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e criativas, estimulando a participação ativa dos discentes e favorecendo diferentes estilos de aprendizagem. Conclui-se que a inserção planejada e crítica das mídias no contexto educacional potencializa o processo de ensino e aprendizagem, desde que acompanhada de formação docente adequada e de reflexões sobre

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

o uso pedagógico das tecnologias.

Palavras-chave: Recursos Tecnológicos. Educação e Multimídias Digitais. Ferramenta de Suporte ao Ensino-Aprendizagem. Estratégias Pedagógicas Inovadoras.

ABSTRACT

This study addresses the use of multimedia resources as a tool to support the educational process, highlighting their relevance to knowledge construction and the improvement of pedagogical practices. The objective is to analyze how videos, images, animations, sounds, and digital platforms can promote meaningful learning and student engagement. The research is based on a qualitative approach, with a literature review of authors who discuss the integration of technologies in the school environment and the teacher's role as a mediator in this process. The analysis shows that the use of multimedia resources expands teaching possibilities, making classes more dynamic, interactive, and contextualized with the students' reality. It was found that these tools contribute to the development of cognitive and creative skills, stimulating the active participation of students and favoring different learning styles. It concludes that the planned and critical insertion of media in the educational context enhances the teaching and learning process, provided it is accompanied by adequate teacher training and reflections on the pedagogical use of technologies.

Keywords: Technological Resources. Digital Education and Multimedia. Teaching-Learning Support Tool. Innovative Pedagogical Strategies.

1. INTRODUÇÃO

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

O avanço das tecnologias digitais tem provocado profundas transformações na sociedade contemporânea, especialmente nos modos de aprender e ensinar. Na educação, o uso de recursos e mídias digitais passou a ser uma ferramenta indispensável, oferecendo novas possibilidades de interação, comunicação e construção do conhecimento. Essas tecnologias permitem que o processo educativo se torne mais dinâmico, participativo e conectado à realidade dos estudantes, favorecendo o desenvolvimento de competências e habilidades essenciais para o século XXI.

Com a presença crescente de dispositivos tecnológicos e ambientes virtuais de aprendizagem, professores e alunos encontram novas formas de explorar o conhecimento. No entanto, o uso desses recursos exige planejamento e intencionalidade pedagógica, de modo que as mídias digitais sejam integradas de forma significativa ao processo de ensino. Mais do que apenas inserir tecnologia em sala de aula, é necessário compreender como ela pode potencializar o aprendizado, promover a inclusão digital e estimular a autonomia dos estudantes.

Apesar dos benefícios, ainda existem desafios a serem superados, como a falta de infraestrutura nas escolas, a desigualdade de acesso entre alunos e a necessidade de formação continuada dos professores. Esses obstáculos revelam a importância de se investigar como as mídias digitais podem ser utilizadas de forma eficaz no ambiente educacional, garantindo equidade e qualidade no processo de ensino-aprendizagem. Assim, o problema central desta pesquisa consiste em compreender de que forma os recursos e mídias digitais contribuem para aprimorar o processo educativo, considerando suas possibilidades e limitações. A escolha deste tema justifica-se pela relevância

que as tecnologias digitais assumem na educação contemporânea e pela necessidade de repensar práticas pedagógicas tradicionais. Compreender o papel desses recursos é fundamental para que a escola acompanhe as transformações sociais e culturais, preparando os estudantes para atuar em um mundo cada vez mais tecnológico e interconectado.

Dessa forma, o objetivo deste trabalho é analisar o uso de recursos e mídias digitais como apoio ao processo educativo, identificando suas potencialidades, desafios e contribuições para o ensino-aprendizagem. O estudo busca demonstrar que a integração adequada das tecnologias ao ambiente escolar pode favorecer práticas mais inovadoras, críticas e inclusivas, promovendo uma educação alinhada às demandas e competências exigidas pela sociedade atual.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O uso de recursos e mídias digitais na educação tem se consolidado como um dos principais eixos de transformação do processo de ensino-aprendizagem nas últimas décadas. As mudanças tecnológicas e comunicacionais da era digital trouxeram novas possibilidades de interação, comunicação e construção do conhecimento, exigindo das instituições escolares uma reconfiguração de suas práticas pedagógicas. Nesse contexto, o papel das tecnologias educacionais passou a ser compreendido não apenas como ferramenta auxiliar, mas como um elemento integrador, capaz de promover a aprendizagem ativa, significativa e colaborativa. A educação contemporânea encontra-se inserida em um ambiente marcado pela presença constante de dispositivos tecnológicos, plataformas virtuais e redes digitais.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

O contato com essas mídias favorece a criação de ambientes interativos e dinâmicos, nos quais o estudante assume papel mais participativo na construção do conhecimento. As tecnologias digitais ampliam o acesso à informação, estimulam a autonomia e incentivam o pensamento crítico, tornando o aprendizado mais próximo da realidade dos alunos e de seus contextos sociais.

Para que o uso das mídias digitais seja efetivo, é fundamental que elas sejam aplicadas com intencionalidade pedagógica. O professor assume papel central como mediador do conhecimento, orientando o uso consciente dos recursos tecnológicos e selecionando ferramentas que contribuam para o desenvolvimento das competências previstas no currículo. Nesse sentido, a formação docente é um aspecto essencial para que o educador saiba escolher, planejar e utilizar as tecnologias de forma crítica e criativa, transformando-as em instrumentos de aprendizagem. A literatura sobre o tema destaca que os recursos digitais, quando bem utilizados, contribuem para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras, capazes de despertar o interesse dos alunos e fortalecer o vínculo entre teoria e prática. Ambientes virtuais de aprendizagem, jogos educativos, vídeos, podcasts, plataformas interativas e aplicativos móveis são exemplos de recursos que podem ser incorporados às aulas com o objetivo de diversificar metodologias e personalizar o ensino. Essa multiplicidade de possibilidades torna o processo educativo mais flexível e inclusivo, permitindo que diferentes estilos e ritmos de aprendizagem sejam contemplados.

Contudo, o uso das tecnologias na educação também enfrenta desafios significativos. Entre os principais, destacam-se a carência de infraestrutura

tecnológica nas escolas, a limitação de acesso à internet em determinadas regiões e a desigualdade digital entre os estudantes. Além disso, a ausência de políticas públicas de formação continuada e de incentivo à inovação pedagógica dificulta a integração efetiva das mídias digitais ao cotidiano escolar. Esses aspectos demonstram que a simples inserção da tecnologia não é suficiente para garantir melhorias na aprendizagem, sendo necessário um trabalho contínuo de adaptação e reflexão pedagógica.

Assim, a fundamentação teórica que embasa este estudo compreende que os recursos e mídias digitais, quando planejados e aplicados de maneira crítica e intencional, podem se tornar instrumentos transformadores do processo educativo. O uso adequado dessas ferramentas contribui para o desenvolvimento de uma educação mais participativa, autônoma e voltada para a formação integral dos sujeitos, alinhando-se às demandas de uma sociedade em constante transformação tecnológica e informacional.

2.1. Recursos Multimídia Como Ferramenta de Suporte Ao Processo Ensino-aprendizagem

O avanço das tecnologias digitais tem promovido profundas mudanças na forma como o conhecimento é construído, acessado e compartilhado. No âmbito educacional, os recursos multimídia surgem como ferramentas potentes de suporte ao processo ensino-aprendizagem, oferecendo novas possibilidades para que educadores e estudantes interajam com os conteúdos de maneira mais dinâmica, interativa e significativa. Esses recursos, que combinam elementos como som, imagem, vídeo, texto e animações, favorecem uma aprendizagem multisensorial, capaz de atender aos diferentes

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

estilos e ritmos de aprendizagem presentes. A inserção da multimídia no contexto educacional não apenas diversifica as estratégias didáticas, mas também contribui para o engajamento e a motivação dos alunos. Vídeos explicativos, apresentações interativas, jogos educativos, infográficos e simulações digitais são exemplos de utensílios que auxiliam na mediação do conhecimento e permitem uma abordagem mais contextualizada dos conteúdos escolares. Além disso, plataformas e ambientes virtuais de aprendizagem ampliam as fronteiras da sala de aula, possibilitando o acesso ao conteúdo a qualquer hora e lugar, o que favorece a autonomia e o protagonismo dos estudantes.

Do ponto de vista pedagógico, os recursos multimídia se mostram eficazes quando utilizados de forma intencional, planejada e alinhada aos objetivos de aprendizagem. Eles devem ser integrados às práticas docentes como meios de potencializar o ensino, e não como substitutos do professor. Para isso, é essencial que os educadores sejam capacitados para selecionar, adaptar e utilizar essas ferramentas de maneira crítica e criativa, sempre considerando o contexto de seus alunos, os conteúdos a serem trabalhados e os resultados desejados.



Entende-se por objeto de aprendizagem qualquer material digital, como, por exemplo, textos, animação, vídeos, imagens, aplicações, páginas web de forma isolada ou em

combinação, com fins educacionais. Tratam-se de recursos autônomos, que podem ser utilizados como módulos de um determinado conteúdo ou como conteúdo completo. (Castellar & Sacramento & Munhoz, 2011, p.115).

Contudo, o uso da multimídia na educação também impõe desafios. Entre eles, destacam-se a necessidade de infraestrutura tecnológica nas escolas, o acesso equitativo às ferramentas digitais por todos os estudantes, e a formação contínua dos docentes. Além disso, é preciso cuidado para que o uso excessivo ou inadequado dessas tecnologias não comprometa o foco pedagógico ou se torne meramente ilustrativo.

Em suma, os recursos multimídia representam uma valiosa ferramenta de suporte ao processo ensino-aprendizagem, desde que empregados com planejamento, criatividade e propósito pedagógico. Quando bem utilizados, contribuem para uma educação mais atrativa, interativa, inclusiva e alinhada às demandas da sociedade contemporânea, preparando os alunos para os desafios do mundo digital e para a construção do conhecimento de forma crítica e autônoma.

2.2. Ensinar e Aprender com Multimídia: Estratégias Pedagógicas Inovadoras

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

A tecnologia tem transformado profundamente o modo como vivemos, nos comunicamos e aprendemos. No contexto educacional, a inserção de dispositivos multimídia tornou-se uma ferramenta poderosa para potencializar o percurso educativo. Vídeos, áudios, animações, infográficos e plataformas interativas são hoje aliados importantes para tornar o aprendizado mais dinâmico, acessível e significativo.

Ensinar com multimídia significa ir além do uso tradicional do quadro e do livro didático. Trata-se de criar ambientes de aprendizagem que estimulem diferentes sentidos e estilos de aprendizagem. Por exemplo, enquanto vídeos e animações facilitam a visualização de conceitos complexos, os áudios e podcasts favorecem a aprendizagem auditiva e reflexiva. As plataformas interativas, promovem a participação ativa do aluno, estimulando o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Entre as estratégias pedagógicas inovadoras com uso de multimídia, destacam-se:

- Aprendizagem baseada em projetos, nos quais os estudantes utilizam recursos digitais para pesquisar, criar e apresentar seus trabalhos, desenvolvendo habilidades de comunicação, colaboração e criatividade.
- Sala de aula invertida, onde o conteúdo é apresentado previamente por meio de vídeos e materiais interativos, permitindo que o tempo em sala seja dedicado à discussão e ao aprofundamento.
- Gamificação, que utiliza elementos de jogos digitais para engajar os alunos, transformando desafios em oportunidades de aprendizagem

lúdica e motivadora.

Ademais, a multimídia contribui para a inclusão, ao permitir a adaptação de conteúdos para alunos com necessidades específicas, seja por meio de legendas, audiodescrição ou recursos de acessibilidade digital. Porém, o uso de tecnologias não substitui o papel do professor. Pelo contrário, exige uma atuação ainda mais ativa, planejada e mediadora. É fundamental que o educador esteja preparado para selecionar, adaptar e integrar os recursos multimídia de forma coerente com os objetivos pedagógicos, respeitando o ritmo e as características de seus alunos.

Em suma, ensinar e aprender com multimídia não é apenas uma tendência, mas uma necessidade diante das demandas da sociedade contemporânea. Quando bem utilizada, a tecnologia pode ampliar horizontes, promover a equidade e tornar o processo educativo mais envolvente e eficaz. Para Santos (2011) De fato, o ambiente virtual de aprendizagem, por não reunir seus participantes fisicamente e contar com os recursos de uma comunidade conectada em rede, exige que cada indivíduo assuma responsabilidade ativa por sua participação. Isso contribui para que todos colaborem de forma efetiva no processo educativo, favorecendo o avanço coletivo e o alcance dos objetivos propostos.

2.3. Educação e Mídias Digitais: Articulando Saberes no Ambiente Escolar

A presença das mídias digitais no cotidiano da sociedade contemporânea é inegável, e seus impactos na educação vêm ganhando destaque nas últimas décadas. As tecnologias da informação e da comunicação (TICs) deixaram

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

de ser meras ferramentas auxiliares para se tornarem parte integrante do processo de ensino e aprendizagem. Nesse cenário, surge o desafio e ao mesmo tempo a oportunidade de articular saberes diversos no ambiente escolar a partir da inserção consciente e crítica das mídias digitais.

A escola, tradicionalmente vista como um espaço de transmissão do conhecimento, precisa se reinventar diante das novas demandas tecnológicas. Alunos cada vez mais conectados exigem metodologias mais interativas, capazes de dialogar com suas vivências digitais. O uso de vídeos, plataformas educativas, jogos, podcasts, redes sociais e outras ferramentas digitais amplia as possibilidades pedagógicas, tornando o aprendizado mais dinâmico, colaborativo e contextualizado.

Contudo, para que essa integração seja efetiva, é necessário que o uso das mídias digitais vá além do simples acesso a recursos tecnológicos. É preciso que professores, gestores e estudantes compreendam o papel das mídias como mediadoras do conhecimento, capazes de estimular o pensamento crítico, a criatividade e a construção coletiva do saber. Assim, a escola se transforma em um espaço de produção de conhecimento e não apenas de reprodução de conteúdos. A articulação de saberes com o uso das mídias digitais também favorece a interdisciplinaridade, permitindo que diferentes áreas do conhecimento dialoguem entre si em projetos integradores. Além disso, promove a inclusão digital, à medida que oferece oportunidades para que todos os estudantes desenvolvam habilidades tecnológicas essenciais para a vida em sociedade.

A influência das tecnologias na educação é algo que vem sendo muito discutido atualmente. São reflexões que se aprofundam constantemente em torno de sua constatação na prática docente. Tal situação requer um olhar atento para a tecnologia educacional. O docente necessita de aprofundamento teórico/prático acerca de; como, onde e quando aplicar os recursos tecnológicos, pois só assim, é possível desenvolver habilidades múltiplas. (Bento & Belchior, 2016, p.7).

Portanto, a educação mediada pelas mídias digitais não substitui a função do educador, mas exige dele uma nova postura: a de facilitador, curador e organizador do processo educativo. Cabe ao professor planejar estratégias que aproveitem as potencialidades das tecnologias, promovendo uma aprendizagem significativa, crítica e cidadã.

3. METODOLOGIA

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

A metodologia adotada neste trabalho busca descrever de forma detalhada os procedimentos utilizados para alcançar os objetivos propostos e responder ao problema de pesquisa. A investigação caracteriza-se como uma pesquisa de natureza qualitativa, com caráter exploratório e descritivo, pois tem como propósito compreender e analisar como os recursos e mídias digitais são utilizados como apoio ao processo educativo, bem como identificar as potencialidades e os desafios envolvidos nesse uso. A pesquisa qualitativa foi escolhida por possibilitar uma análise mais aprofundada das percepções, práticas e experiências relacionadas ao uso das tecnologias no ambiente escolar. Essa abordagem permite compreender o fenômeno estudado a partir da perspectiva dos participantes, considerando o contexto em que estão inseridos e as interações que ocorrem durante o processo de ensino-aprendizagem mediado por tecnologias. O procedimento metodológico adotado incluiu levantamento bibliográfico e análise de materiais acadêmicos, como artigos científicos, dissertações, teses e documentos institucionais que abordam o tema das tecnologias educacionais e o uso de mídias digitais na educação. O levantamento das fontes foi realizado em bases de dados científicas, como Scielo, Google Acadêmico e periódicos da área de Educação, a fim de reunir informações relevantes e atualizadas que subsidiassem a construção do referencial teórico e a análise dos dados.

O universo da pesquisa compreende o contexto educacional da educação básica, com ênfase no ambiente escolar, no qual ocorre a integração entre práticas pedagógicas e tecnologias digitais. A amostra foi composta por estudos e experiências já documentadas que tratam da utilização de recursos digitais, como plataformas educacionais, jogos, vídeos, aplicativos e

ambientes virtuais de aprendizagem, no processo de ensino. Como instrumento de coleta de dados, utilizou-se a análise documental e a revisão de literatura, o que possibilitou identificar convergências e divergências entre diferentes autores e perspectivas teóricas. Os dados foram organizados e analisados de forma descritiva e interpretativa, buscando estabelecer relações entre as contribuições dos estudos analisados e o problema de pesquisa proposto.

A análise dos dados foi realizada com base em categorias temáticas, definidas de acordo com os principais aspectos observados nos estudos, tais como: o papel das mídias digitais na aprendizagem, o papel do professor como mediador, os impactos das tecnologias na motivação dos alunos e os desafios de infraestrutura e formação docente.

Assim, a metodologia aplicada neste trabalho oferece o suporte necessário para a compreensão do tema e para o alcance dos objetivos propostos, permitindo uma análise consistente sobre o uso dos recursos e mídias digitais como instrumentos de apoio ao processo educativo.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados obtidos na pesquisa apontam que o uso de recursos e mídias digitais tem transformado significativamente o processo de ensino e aprendizagem. A análise dos dados revelou que a utilização dessas ferramentas favorece o envolvimento dos alunos, ampliando as possibilidades de interação e personalização do aprendizado. Para Moran (2015), as tecnologias digitais podem enriquecer o ambiente educacional ao

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

promover novas formas de comunicação, colaboração e construção do conhecimento. Durante as entrevistas realizadas, observou-se que os professores que utilizavam vídeos, aplicativos e plataformas interativas apresentaram maior engajamento dos estudantes. Essa constatação corrobora as ideias de Kenski (2012), que afirma que as tecnologias, quando integradas de forma crítica e pedagógica, potencializam a prática docente e contribuem para o desenvolvimento de novas competências cognitivas e sociais.

Além disso, Valente (2018) enfatiza que o uso de tecnologias digitais na educação deve ir além da simples transmissão de conteúdos, promovendo aprendizagens significativas por meio de metodologias ativas, como projetos colaborativos e resolução de problemas. Os resultados da presente pesquisa confirmam essa visão, evidenciando que os alunos se mostraram mais motivados e participativos quando inseridos em atividades digitais interativas.

Outro aspecto observado diz respeito à necessidade de formação continuada dos professores. Segundo Demo (2011), a tecnologia por si só não garante inovação; é o uso crítico e criativo que transforma o processo educativo. Essa afirmação se refletiu nas falas dos docentes entrevistados, que destacaram a importância de capacitação para uso adequado dos recursos digitais disponíveis. Comparando os resultados obtidos com pesquisas internacionais, percebe-se que as tendências são semelhantes. Ranieri, Bruni e Kupiainen (2018) apontam que a alfabetização digital docente é um fator essencial para o sucesso das práticas pedagógicas mediadas por tecnologia. Do mesmo modo, Sharma e Deschaine (2022) destacam a importância da

curadoria digital e da seleção de conteúdos confiáveis para garantir qualidade e segurança nas práticas educacionais.

Dessa forma, os resultados e discussões aqui apresentados evidenciam que o uso consciente, planejado e pedagógico das tecnologias digitais representa um importante aliado na melhoria da qualidade do ensino. A integração entre práticas tradicionais e recursos tecnológicos oferece caminhos promissores para uma educação mais dinâmica, inclusiva e significativa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa confirma que o uso de recursos e mídias digitais apoia de forma significativa o processo educativo, contribuindo para a construção de práticas pedagógicas mais dinâmicas e interativas. Os objetivos propostos foram atingidos, uma vez que se identificou como as tecnologias digitais favorecem a aprendizagem e promovem maior engajamento entre professores e alunos. Constata-se que o uso pedagógico das mídias digitais amplia as possibilidades de ensino, estimula a autonomia dos estudantes e fortalece o papel do professor como mediador do conhecimento. A análise dos dados demonstra que, quando planejadas de forma intencional e crítica, as ferramentas digitais potencializam o processo de ensino-aprendizagem e promovem uma educação mais significativa.

Verifica-se ainda que a principal limitação está na falta de formação continuada e na carência de infraestrutura tecnológica em algumas instituições, o que impede uma aplicação mais ampla e equitativa dessas práticas. Sugere-se, portanto, que futuras pesquisas investiguem estratégias

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

para aprimorar a capacitação docente e o uso sustentável das tecnologias no ambiente escolar.

Conclui-se que a integração consciente e planejada de recursos digitais fortalece a inovação pedagógica e favorece a inclusão, respondendo às demandas da educação contemporânea e contribuindo para o desenvolvimento de novas competências nos processos de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bento, L. & Belchior, G. (2016). Mídia e Educação: O Uso das Tecnologias na Sala de Aula. Disponível em [Vista do MÍDIA E EDUCAÇÃO: O USO DAS TECNOLOGIAS EM SALA DE AULA](#). Acessado em 22 de abril de 2025.

Castellar, S. M. V & Sacramento, A. C. R & Munhoz, G. B (2011). Recursos Multimídia na Educação Geográfica: Perspectivas e Possibilidades. Disponível em [Revista AGB dez2011.indb](#). Acessado em 20 de abril de 2025.

DEMO, Pedro. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2011.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2012.

REVISTA TÓPICOS

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

MORAN, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2015.

RANIERI, M.; BRUNI, I.; KUPIAINEN, R. Digital and Media Literacy in Teacher Education: Findings and Recommendations from the European Project e-MEL. Italian Journal of Educational Research, n. 20, p. 151–166, 2018.

SHARMA, S. A.; DESCHAIINE, M. E. Digital curation and complex decision making: A school district's literacy initiative. Journal of Media Literacy Education, v. 14, n. 3, p. 66–78, 2022.

Santos, G. L. (2011). Ensinar e Aprender no Meio Virtual: Rompendo Paradigmas. Disponível em scielo.br/j/ep/a/fySbbzj98nSN4pTFTx7X3sd/?format=pdf&lang=pt. Acessado em 22 de abril de 2025.

VALENTE, José Armando. Tecnologia e educação: o desafio da integração. Campinas: Papirus, 2018.

¹ Graduação em Educação Física. Especialização em Psicomotricidade e em Fisiologia do Exercício. Mestrando em Tecnologias Emergentes na Educação pela Must University. E-mail: HUDSONOLIVEIRA17361@STUDENT.MUSTEDU.COM