

# O IMPACTO DOS RECURSOS MULTIMÍDIAS NA MOTIVAÇÃO E NO ENGAJAMENTO DOS ALUNOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

THE IMPACT OF MULTIMEDIA RESOURCES ON STUDENT MOTIVATION  
AND ENGAGEMENT IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS

Ciências Humanas, Ciências Sociais Aplicadas • 01/05/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/777213270](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/777213270)

Wendel Antônio Porto<sup>1</sup>

## **RESUMO**

As transformações decorrentes do avanço das tecnologias digitais provocaram mudanças significativas nas práticas educacionais, o que exigiu da escola e do professor a ressignificação de metodologias tradicionais e a adoção de estratégias pedagógicas mais dinâmicas e interativas. Nesse contexto, os recursos multimídias assumiram papel relevante ao integrar diferentes linguagens, como textos, imagens, sons e vídeos, favorecendo a interatividade no processo de ensino-aprendizagem. Diante disso, para a realização desta pesquisa, problematizou-se: de que maneira o uso dos recursos multimídias influenciaram a motivação, o engajamento e a aprendizagem dos alunos no contexto educacional contemporâneo? O objetivo geral deste estudo consistiu em analisar, em nível teórico, o impacto dos recursos multimídias na motivação e no engajamento discente. Como objetivos específicos, foram estabelecidos: compreender seu papel no processo educativo; identificar suas contribuições para a aprendizagem significativa; e, analisar os desafios de sua utilização e refletir sobre a importância do uso pedagógico, crítico e intencional das tecnologias. A pesquisa caracterizou-se como qualitativa, de natureza bibliográfica, fundamentada nas contribuições de Moran, Kenski e Lévy, entre outros autores. Os resultados indicaram que o uso planejado dos recursos multimídias favoreceu a autonomia, ampliou o engajamento, estimulou habilidades cognitivas, sociais e digitais e contribuiu para ambientes educativos mais participativos e inclusivos. Concluiu-se que tais recursos, quando articulados a práticas pedagógicas inovadoras, fortaleceram a qualidade do ensino e a formação integral dos estudantes.

**Palavras-chave:** Educação; Engajamento; Motivação; Recursos Multimídias; Tecnologias Digitais.

## **ABSTRACT**

The transformations resulting from the advancement of digital technologies have brought about significant changes in educational practices, requiring schools and teachers to redefine traditional methodologies and adopt more dynamic and interactive pedagogical strategies. In this context, multimedia resources assume a relevant role by integrating different languages, such as texts, images, sounds, and videos, favoring interactivity in the teaching-learning process. Given this, the following question arises: how does the use of multimedia resources influence student motivation, engagement, and learning in the contemporary educational context? The general objective of this study is to analyze, at a theoretical level, the impact of multimedia resources on student motivation and engagement. Specific objectives include understanding their role in the educational process, identifying their contributions to meaningful learning, analyzing the challenges of their use, and reflecting on the importance of the pedagogical, critical, and intentional use of technologies. The research is characterized as qualitative, of a bibliographical nature, based on the contributions of Moran, Kenski, and Lévy, among other authors. The results indicate that the planned use of multimedia resources promotes autonomy, increases engagement, stimulates cognitive, social, and digital skills, and contributes to more participatory and inclusive educational environments. It is concluded that such resources, when combined with innovative pedagogical practices, strengthen the quality of teaching and the holistic development of students.

**Keywords:** Digital Technologies; Education; Engagement; Motivation; Multimedia Resources.

## **1. INTRODUÇÃO**

A educação contemporânea encontra-se profundamente impactada pelo rápido avanço das tecnologias digitais, que têm transformado de maneira significativa as formas de comunicação, de interação social e de construção do conhecimento. Atualmente, observou-se uma sociedade marcada pela presença constante de dispositivos tecnológicos, plataformas digitais e intensos fluxos de informação, fatores que influenciam diretamente a maneira como as pessoas aprendem, se relacionam e produzem saberes.

Nesse cenário, a escola, enquanto instituição social responsável pela formação integral dos indivíduos, tem sido desafiada a repensar suas práticas pedagógicas, seus métodos de ensino e suas concepções de aprendizagem, a fim de dialogar com a cultura digital que permeia o cotidiano dos estudantes. Diante dessa realidade, tornou-se necessário que a prática educativa ultrapassasse modelos tradicionais, centrados exclusivamente na transmissão de conteúdos; e, que fossem desenvolvidas metodologias que valorizassem a participação ativa dos alunos e promovesse aprendizagens significativas. Assim, os recursos multimídias passam a ocupar lugar de destaque no processo de ensino-aprendizagem, pois possibilitam a integração de diferentes linguagens.

Conforme Kenski (2012), as tecnologias digitais, quando utilizadas de forma intencional, crítica e planejada, não se limitam a ampliar o repertório de recursos didáticos disponíveis ao professor, mas promovem uma reconfiguração das relações entre ensino, aprendizagem e conhecimento. Nesse sentido, o papel do docente também se transforma, deixando de ser apenas transmissor de informações e passando a atuar como mediador do processo de aprendizagem, orientando, problematizando e estimulando a construção do conhecimento pelos alunos.

Moran (2015) reforçou essa perspectiva ao afirmar que o uso pedagógico dos recursos multimídias pode contribuir significativamente para a superação de metodologias tradicionais e conteudistas, favorecendo práticas educativas mais participativas, colaborativas e significativas. Ao incorporar vídeos, imagens, plataformas digitais e ambientes interativos, o professor cria condições para despertar o interesse, a curiosidade e a motivação dos estudantes, aspectos essenciais para o envolvimento efetivo no processo de aprendizagem. Para Lévy (1999), a cultura digital inaugurou novas formas de aprender, baseadas na colaboração, na troca de saberes, na interatividade e na chamada inteligência coletiva, ampliando as possibilidades de construção do conhecimento para além dos limites da sala de aula.

Nesse contexto de profundas transformações, a motivação e o engajamento dos alunos assumem papel central para a efetividade do processo educativo. A utilização de recursos multimídias, quando integrada de maneira coerente aos objetivos pedagógicos, contribuiu significativamente para o fortalecimento desses aspectos, ao aproximar os conteúdos escolares da realidade vivenciada pelos estudantes e ao promover maior participação nas atividades propostas. Dessa forma, a aprendizagem tornou-se mais significativa, pois o aluno passou a perceber sentido e relevância nos conhecimentos trabalhados.

Diante do exposto, para a produção desta pesquisa, problematizou-se a seguinte questão: em que medida o uso de recursos multimídias influencia a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem? Assim, o objetivo geral deste estudo consistiu em analisar, em nível teórico, o impacto dos recursos multimídias na motivação e no engajamento discente.

Como objetivos específicos foram estabelecidos: compreender seu papel no processo educativo; identificar suas contribuições para a aprendizagem significativa; e, analisar os desafios de sua utilização e refletir sobre a importância do uso pedagógico, crítico e intencional das tecnologias.

No que se refere aos procedimentos metodológicos, este estudo caracterizou-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica. A investigação fundamentou-se na análise de livros, artigos científicos e produções acadêmicas que discutem o uso de recursos multimídias na educação, com especial atenção às questões relacionadas à motivação e ao engajamento dos alunos no processo educativo. Segundo Gil,

*a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas (Gil, 2009, p. 44).*

O referencial teórico utilizado fundamentou-se, principalmente, nas contribuições de Moran, Kenski e Lévy, autores que discutem de forma consistente as relações entre tecnologias digitais, práticas pedagógicas e processos de ensino-aprendizagem. A análise dos dados foi realizada por meio de leitura crítica, interpretação e sistematização das ideias presentes nos textos selecionados,

buscando estabelecer diálogos entre as diferentes perspectivas teóricas e evidenciar suas contribuições para a compreensão do papel dos recursos multimídias na educação contemporânea.

## **2. A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA EM CONTEXTOS DIGITAIS: RECURSOS MULTIMÍDIA, ENGAJAMENTO E INTELIGÊNCIA COLETIVA**

### **2.1. Recursos Multimídias e Mediação Pedagógica**

Os recursos multimídias caracterizam-se pela articulação de múltiplas linguagens em um mesmo ambiente educativo, integrando texto, imagens, sons, vídeos e elementos interativos, o que possibilita novas formas de representação, organização e construção do conhecimento. Essa combinação de diferentes linguagens amplia as possibilidades de comunicação e favorece a compreensão dos conteúdos, uma vez que atende a diferentes modos de aprender e de se relacionar com a informação, tornando o processo educativo mais significativo e contextualizado.

A utilização de recursos multimídias no contexto escolar vai além do simples uso de ferramentas tecnológicas, o que exige uma reflexão pedagógica consistente sobre sua intencionalidade e seus objetivos. Conforme Kenski (2012), a incorporação desses recursos ao contexto escolar exige não apenas domínio técnico, mas, sobretudo, uma compreensão pedagógica que os integre aos objetivos educacionais. Dessa forma, o uso consciente e planejado das tecnologias digitais possibilita a ampliação das estratégias de ensino, favorecendo práticas pedagógicas mais dinâmicas, interativas e alinhadas às necessidades dos estudantes.

Quando articulada aos objetivos de aprendizagem, a utilização dos recursos multimídias contribui para a criação de ambientes educativos mais participativos, nos quais o aluno deixa de ser apenas receptor de informações e passa a atuar de forma ativa na construção do conhecimento. Assim, esses recursos favorecem a interação, o diálogo e a problematização dos conteúdos, bem como fortalece o processo de ensino-aprendizagem e amplia as possibilidades pedagógicas no contexto da educação contemporânea. Como aponta Moran,

*As metodologias ativas são entendidas como práticas pedagógicas alternativas ao ensino tradicional. Em vez do ensino baseado na transmissão de informação, da instrução bancária, como criticou Paulo Freire (1970), na metodologia ativa, o aluno assume uma postura mais participativa, na qual ele resolve problemas, desenvolve projetos e, com isso, cria oportunidades para a construção de conhecimento (Moran, 2015, p. 10).*

A utilização de vídeos, animações, jogos digitais, aplicativos educacionais e ambientes virtuais de aprendizagem amplia significativamente as possibilidades metodológicas no contexto escolar, favorecendo a diversificação das estratégias de ensino e a construção de práticas pedagógicas mais dinâmicas e interativas. Esses recursos permitem ao professor explorar diferentes formas de apresentação dos conteúdos, estimulando a atenção, a curiosidade e o envolvimento dos alunos, além de possibilitar maior aproximação

entre os conhecimentos escolares e as experiências cotidianas dos estudantes.

Entretanto, conforme Kenski (2012), o simples uso de tecnologias digitais não garante, por si só, a inovação pedagógica. Quando utilizadas de maneira acrítica ou meramente instrumental, essas tecnologias apenas reproduzem práticas tradicionais fundamentadas na transmissão de conteúdos, agora mediadas por suportes digitais. Dessa forma, a efetiva integração dos recursos multimídias ao processo educativo exige uma mudança de concepção pedagógica, na qual o foco se desloca do ensino centrado no professor para a aprendizagem centrada no aluno.

Nesse sentido, os recursos multimídias devem ser compreendidos como mediadores do processo educativo, capazes de potencializar a interação entre professor, aluno e conhecimento. Sua utilização, quando orientada por intencionalidade pedagógica, reflexão crítica e planejamento adequado, contribui para a criação de ambientes de aprendizagem mais participativos, colaborativos e significativos. Assim, os recursos multimídias deixam de ser meros instrumentos tecnológicos e assumem um papel formativo, favorecendo o desenvolvimento da autonomia, da criticidade e do protagonismo dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem.

## **2.2. Motivação e Engajamento na Aprendizagem**

A motivação configura-se como um elemento fundamental no processo de aprendizagem, uma vez que influencia diretamente o interesse, a persistência e o envolvimento dos alunos nas atividades pedagógicas propostas. Alunos motivados tendem a demonstrar maior disposição para aprender, maior concentração nas tarefas e

abertura para a construção de novos conhecimentos, aspectos que impactam positivamente a qualidade da aprendizagem e o desenvolvimento acadêmico.

Moran (2015) argumenta que práticas pedagógicas apoiadas em recursos multimídias tendem a despertar maior interesse dos estudantes, especialmente quando articuladas a metodologias ativas e participativas, nas quais o aluno assume papel central no processo educativo. Esse autor ressalta que o uso intencional de vídeos, ambientes digitais interativos e outros recursos multimídias contribuem para estimular a curiosidade, a motivação e o envolvimento dos estudantes, tornando o aprendizado mais significativo e contextualizado.

O engajamento, por sua vez, refere-se à participação ativa do aluno no processo educativo e envolve dimensões cognitivas, emocionais e comportamentais. Esse engajamento manifesta-se por meio do interesse pelos conteúdos, da interação com colegas e professores, da participação nas atividades propostas e da disposição para enfrentar desafios de aprendizagem. Nesse contexto, os recursos multimídias interativos favorecem o engajamento ao promoverem maior interação entre alunos, professores e conteúdos, além de estimularem a autonomia e o protagonismo discente.

Dessa forma, ao integrar recursos multimídias ao processo de ensino-aprendizagem, cria-se um ambiente educativo mais dinâmico e participativo, em que o aluno deixa de ser apenas receptor de informações e passa a atuar como sujeito ativo na construção do conhecimento. Contudo, apesar das potencialidades atribuídas ao uso desses recursos, é importante compreender de maneira mais aprofundada como essa integração ocorre na prática

pedagógica e quais impactos efetivos produz na motivação e no engajamento dos estudantes. Nesse sentido, emerge a problemática central deste estudo: em que medida o uso de recursos multimídias influencia a motivação e o engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem? Sobre isso, Moran afirma que as metodologias ativas colocam

*o foco no sujeito da aprendizagem, muito semelhante ao que ocorreu com outros segmentos da sociedade, como os serviços e os processos de produção. A responsabilidade sobre a aprendizagem agora é do estudante, que precisa assumir uma postura mais participativa, na qual resolve problemas, desenvolve projetos e, com isso, cria oportunidades para a construção de seu conhecimento. O professor passa a ter a função de mediador, consultor do aprendiz. E a sala de aula passa a ser o local onde o aprendiz tem a presença do professor e dos colegas para auxiliá-lo na resolução de suas tarefas, na troca de ideias e na significação da informação (Moran, 2015, p. 33).*

Conforme o autor, a motivação e o engajamento não devem ser compreendidos apenas como respostas individuais ou disposições internas dos alunos, mas como construções resultantes de práticas pedagógicas intencionalmente planejadas, que valorizam a interação, o diálogo e a participação ativa no processo de ensino-aprendizagem. Esses elementos são influenciados pelas estratégias adotadas pelo professor, pela organização dos conteúdos e pela

forma como os recursos pedagógicos são integrados ao contexto educativo.

Sendo assim, o uso pedagógico dos recursos multimídias contribui significativamente para a criação de ambientes de aprendizagem mais participativos, colaborativos e motivadores, nos quais os alunos se sintam envolvidos e corresponsáveis pela construção do conhecimento. Ao favorecer a interação entre sujeitos e conteúdos, bem como a troca de saberes e experiências, esses recursos potencializam não apenas o desenvolvimento de competências cognitivas, mas também de competências socioemocionais, como autonomia, cooperação, responsabilidade e pensamento crítico.

Dessa forma, a integração consciente e planejada dos recursos multimídias ao processo educativo reforça a importância de práticas pedagógicas que promovam o engajamento e a motivação dos alunos, evidenciando o papel das tecnologias digitais como mediadoras da aprendizagem significativa no contexto da educação contemporânea. Nessa perspectiva, Moran argumenta que,

*As tecnologias educacionais vieram para ficar. No entanto, elas só ajudam realmente quando a adoção parte de um problema encontrado pelo educador que elas ajudam a resolver. Ou seja, primeiro o educador precisa ter um objetivo pedagógico, e, a partir daí, escolhe uma tecnologia que seja mais eficaz para atingir o objetivo do que seria possível para o educador sem a tecnologia. Em geral, os estudantes ficam muito motivados quando aprendem com tecnologias, os problemas de comportamento são reduzidos, a atenção e a aprendizagem aumentam. Se o planejamento da atividade com tecnologia for feito junto com os estudantes, eles ficam ainda mais comprometidos e, inclusive, podem ajudar a contornar eventuais dificuldades de implementação (Moran, 2015, p. 101).*

Quando o planejamento das atividades pedagógicas mediadas por tecnologias digitais é realizado de forma colaborativa, envolvendo os próprios estudantes, observa-se um aumento significativo do comprometimento, da motivação e da participação discente no processo de ensino-aprendizagem. A inclusão dos alunos no planejamento das atividades contribui para o fortalecimento do sentimento de pertencimento e corresponsabilidade, aspectos fundamentais para o engajamento efetivo nas práticas educativas.

O autor supracitado destaca que metodologias ativas e participativas, especialmente aquelas que utilizam recursos digitais, favorecem o protagonismo do estudante, tornando-o sujeito ativo

da aprendizagem. Para Moran (2015), quando os alunos participam das decisões relacionadas às atividades, aos recursos e às estratégias de aprendizagem, tendem a se envolver mais profundamente com o processo educativo, desenvolvendo maior autonomia, senso crítico e responsabilidade pelo próprio aprendizado.

Além disso, autores da aprendizagem colaborativa ressaltam que a construção do conhecimento ocorre de forma mais significativa quando os estudantes participam ativamente do planejamento, da execução e da avaliação das atividades propostas. Nessa perspectiva, a participação discente no planejamento das atividades mediadas por tecnologias possibilita a identificação coletiva de interesses, necessidades e dificuldades, contribuindo para a antecipação e o enfrentamento de eventuais desafios relacionados à implementação das propostas pedagógicas. Assim, os alunos deixam de ser meros usuários das tecnologias digitais e passam a atuar como colaboradores no processo educativo, fortalecendo a aprendizagem significativa e o desenvolvimento da autonomia.

### **2.3. Tecnologias Digitais, Interação e Inteligência Coletiva**

Lévy (1999) introduz o conceito de inteligência coletiva para explicar as novas formas de produção do conhecimento na cultura digital, fundamentadas na colaboração, na interatividade e no compartilhamento de saberes entre os sujeitos. Para o autor, o conhecimento deixa de ser compreendido como algo individual e centralizado, e passa a ser construído de maneira distribuída, dinâmica e coletiva, a partir das interações mediadas pelas tecnologias digitais.

No contexto educacional, os recursos multimídias potencializam essas práticas ao possibilitarem a criação de ambientes colaborativos de aprendizagem, nos quais alunos e professores podem interagir, compartilhar experiências, produzir conteúdos e construir conhecimento de forma conjunta. Plataformas digitais, ambientes virtuais de aprendizagem, fóruns, redes colaborativas e ferramentas multimídias favorecem a troca de saberes e a aprendizagem coletiva, ampliando os espaços e os tempos de aprendizagem para além da sala de aula tradicional.

Dessa forma, ao integrar os recursos multimídias às práticas pedagógicas, cria-se um ambiente educativo alinhado aos princípios da inteligência coletiva, no qual o conhecimento é construído de maneira colaborativa e significativa. Essa perspectiva reforça o papel das tecnologias digitais como mediadoras da aprendizagem e evidencia sua contribuição para o desenvolvimento da autonomia, da cooperação e do pensamento crítico no contexto da educação contemporânea. Assim,

*para desenvolver uma metodologia ativa em sala de aula, é necessário transformar objetivos de ensino do educador em expectativas de aprendizagem para os estudantes. As metodologias ativas de aprendizagem devem propiciar aos educadores recursos e práticas didáticas que permitam o “ensinar” diante de cenários, ambientes e clientela – estudantes e comunidades – com necessidades diversificadas e o “educar” para a compreensão do mundo em que vivemos (Moran, 2015, p. 102).*

Plataformas digitais, ambientes virtuais de aprendizagem e ferramentas interativas favorecem a troca de experiências, o diálogo e a construção coletiva do conhecimento, ampliando os espaços e os tempos de aprendizagem para além dos limites físicos da sala de aula. Esses ambientes possibilitam que os estudantes interajam entre si e com os professores de forma contínua, compartilhem saberes, produzam conteúdos e participem ativamente do processo educativo, mesmo fora do espaço escolar tradicional.

Nessa linha, Lévy (1999, p. 29) afirma que “ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade”, evidenciando que o conhecimento se constrói de maneira coletiva, por meio da interação e do compartilhamento de saberes. Ao incorporar recursos multimídias às práticas pedagógicas, a escola cria condições para que essa inteligência coletiva se manifeste no contexto educacional, favorecendo aprendizagens mais colaborativas e significativas.

Dessa forma, os recursos multimídias contribuem para a formação de sujeitos críticos, autônomos e capazes de aprender de maneira colaborativa, uma vez que estimulam o protagonismo discente, a cooperação e a corresponsabilidade pelo processo de aprendizagem. Assim, as tecnologias digitais assumem um papel mediador na construção do conhecimento, favorecendo o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e comunicacionais necessárias à atuação consciente e reflexiva na sociedade contemporânea.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Considerando a análise teórica desenvolvida ao longo deste estudo, evidenciou-se que os recursos multimídias, quando utilizados de forma pedagógica, crítica e intencional, exercem impacto significativo na motivação e no engajamento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Esses recursos contribuem para a criação de ambientes educativos mais dinâmicos, interativos e alinhados às demandas da sociedade contemporânea, ampliando as possibilidades de participação discente e favorecendo a construção de aprendizagens mais significativas.

Os resultados da análise também indicaram que a efetividade do uso dos recursos multimídias está diretamente relacionada ao planejamento docente e à clareza dos objetivos educacionais. A tecnologia, por si só, não garante inovação pedagógica nem melhoria automática da aprendizagem. Nesse sentido, torna-se fundamental que o professor assuma o papel de mediador do conhecimento, orientando, problematizando e contextualizando o uso das tecnologias digitais no processo educativo.

Assim, não se trata apenas de inserir tecnologias na sala de aula, mas de utilizá-las de maneira consciente, crítica e articulada às finalidades pedagógicas, como facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, observa-se que o presente estudo alcançou seu objetivo ao analisar a temática sob uma abordagem teórica; e, ainda, por contribuir para a reflexão crítica acerca das práticas pedagógicas mediadas por tecnologias digitais e de seus impactos no contexto educacional. Evidenciou-se que a integração consciente dos recursos multimídias favorece a aprendizagem significativa, a motivação e o protagonismo discente.

Concluiu-se, portanto, que os recursos multimídias constituem importantes aliados no processo educativo, desde que integrados a práticas pedagógicas reflexivas e fundamentadas teoricamente. Quando utilizados de forma planejada e intencional, esses recursos potencializam a aprendizagem significativa, a motivação e o protagonismo dos alunos, contribuindo para o desenvolvimento de sujeitos mais críticos, engajados e preparados para enfrentar os desafios da sociedade contemporânea.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Gil, A. C. (2009). *Como elaborar projetos de pesquisa* (6ª ed.). Atlas.

Gomes, A. da S. (2024). Recursos multimídias para a educação. *Revista Contemporânea*, 4(5), 1-12. DOI: <https://doi.org/10.56083/RCV4N5-085>.

Kenski, V. M. (2012). *Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação*. Papirus.

Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Editora 34.

Moran, J. M. (2015). Educação híbrida: Um conceito-chave para a educação hoje. In Lilian Bacich, Adolfo Tanzi Neto, & Fernando de Mello Trevisani (Eds.). *Ensino híbrido: Personalização e tecnologia na educação*. Penso.

Silva, G. F. da. (2019). *Formação de professores e as tecnologias digitais: A contextualização da prática na aprendizagem*. Paco Editorial.

---

<sup>1</sup> Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. Bacharel em Teologia e Psicologia. Licenciado em Pedagogia e Letras/Português. Especialização em Direitos Humanos da Criança e do Adolescente; E em Psicopedagogia com Ênfase em Educação Especial.