

INSERÇÃO DAS MÍDIAS DIGITAIS NO CONTEXTO ESCOLAR: TECITURAS E REFLEXÕES PERTINENTES

Izabela Venturini da Costa¹; Omar Carrasco Delgado²

¹ Acadêmica do curso de Publicidade e Propaganda – Centro Universitário – Multivix – Vitória, ES

² Prof. Dr. Orientador – Docente do Centro Universitário Multivix Vitória.

RESUMO

Diante da ascensão da Era Digital, o presente artigo propõe uma reflexão aprofundada acerca da inserção das mídias digitais no contexto escolar, analisando suas implicações, desafios e contribuições para a comunidade acadêmica. Por meio de uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo, identificou-se que as novas tecnologias têm promovido uma reconfiguração das práticas pedagógicas, ampliando as metodologias de ensino, favorecendo a personalização da aprendizagem e estimulando o protagonismo discente. Evidencia-se, nesse cenário, a importância da formação continuada dos docentes, bem como a necessidade de superar as desigualdades sociais que ainda limitam o acesso às tecnologias. Ressalta-se, ainda, que o uso das mídias digitais requer intencionalidade pedagógica, criticidade e cautela, a fim de que sua implementação nas escolas não perca seu propósito formativo. Conclui-se que, quando bem empregadas, as mídias digitais constituem importantes aliadas para a construção de uma educação mais inclusiva, reflexiva e compatível com as demandas da contemporaneidade, além de contribuir significativamente para a formação de sujeitos críticos e capacitados.

PALAVRAS-CHAVE

Pesquisa Científica; Difusão de Inovação; Projetos de Pesquisa e Desenvolvimento; Análise de Resultados; Publicações Científicas e Técnicas; Sociedade Civil.

INTRODUÇÃO

Quando falamos em tecnologia nos referimos a um amplo espectro de possibilidades que transcendem os computadores. Ela está integrada nas mais diversas esferas das atividades humanas, desde os sistemas de informação da NASA (*National Aeronautics and Space Administration*) até os sistemas de pulverização em hectares de cultivo na zona rural. De acordo com Silva (2003), é possível afirmar que “a utilização da palavra ‘tecnologia’ vem sendo ampliada para muitas áreas do conhecimento, alterando muitas vezes seu significado e distanciando-se da conceituação tradicional”, o que reafirma sua presença em múltiplos campos do conhecimento e da prática. Partindo para o campo educacional, é evidente a presença desta ferramenta nas escolas, especialmente diante do crescimento exponencial das mídias digitais ao longo dos anos.

Segundo Winner (1986), a tecnologia não apenas auxilia as atividades humanas, mas também transforma a forma como essas atividades são

realizadas e interpretadas. Assim, pode-se identificar que a relação entre as mídias digitais e educação denota um grande avanço para a comunidade acadêmica, uma vez que, através das mídias, é possível alcançar novos horizontes no que tange o aprendizado dos alunos. Entretanto, tal fato suscita questões pertinentes sobre sua eficácia como instrumentos pedagógicos: como essas mídias influenciam o processo de ensino-aprendizagem e quais desafios os educadores enfrentam ao integrá-las?

A introdução das mídias digitais na educação, portanto, surgiu como resposta aos desafios da modernização do ensino, tornando-se uma ferramenta indispensável para potencializar o aprendizado e preparar os alunos. Dada a digitalização da sociedade contemporânea, este estudo se justifica pela necessidade de como a implementação dessas tecnologias pode agregar no currículo escolar, promovendo um ensino mais dinâmico e engajado. Além disso, investigar os desafios e oportunidades oferecidas pelas mídias digitais é de suma importância para formar educadores preparados para enfrentar as demandas do século XXI, contribuindo assim para a melhoria educacional e a formação de cidadãos críticos e bem-informados.

Dessa forma, o presente artigo tem como objetivo compreender o impacto da inserção das mídias digitais na educação, considerando suas implicações para o contexto escolar, tanto para discentes quanto docentes. Para a elaboração deste estudo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa nas bases de dados SciELO (*Scientific Electronic Library Online*) e Google Acadêmico, a fim de averiguar as contribuições da literatura sobre o tema e, assim, refletir sobre a inserção das mídias digitais no contexto escolar.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

Difícilmente falaremos a respeito da Era Digital sem antes estabelecer um conceito claro sobre ela. Nos dias de hoje, nos deparamos com um cenário em que as tecnologias disponíveis nos permitem criar textos altamente formalizados com apenas um clique, exemplificado pelo ChatGPT (*Generative Pre-trained Transformer*), uma inteligência artificial (IA) desenvolvida para simular interações conversacionais com seres humanos. Tal qual ferramenta tecnológica representa um avanço significativo, contudo, é importante ressaltar

que essa realidade não foi sempre a mesma. Desde os primórdios da civilização, a humanidade tem se esforçado para se consolidar e se reinventar socialmente, buscando constantemente formas mais eficientes de realizar suas atividades. Esse processo pode ser compreendido à luz da teoria da seleção natural de Charles Darwin, na qual organismos que melhor se adaptam ao ambiente têm maiores chances de sobrevivência e perpetuação (Carmo et al., 2009). Assim, no campo da comunicação, essa busca incessante por inovação e aprimoramento reflete o desejo humano de evoluir e se adaptar às demandas e desafios do ambiente em que vive.

De acordo com Castells (1999 apud Barreto, 2005), a partir de 1970, a integração de conhecimentos em microeletrônica, computação e telecomunicações originou as tecnologias da informação e da comunicação. Essas inovações possibilitaram a aplicação de saberes que geraram novos conhecimentos e desenvolveram dispositivos para o processamento de comunicação e informação, estabelecendo uma contínua sequência entre inovação e uso. Conforme Barreto (2005, p. 40),

Obviamente, esta inovação tecnológica não foi uma ocorrência isolada. Vários acontecimentos históricos na área da ciência e da tecnologia a engendraram: 1947, o transistor possibilitou o processamento de impulsos elétricos; 1951, a invenção do transistor de junção; 1954, o uso do silício na fabricação de materiais; 1957, o aparecimento do circuito integrado; 1990, os circuitos à base de silício e transformação do processamento e armazenamento de dados centralizados em sistema compartilhado: as redes, o que provoca mudanças não apenas na tecnologia, mas nas interações sociais e organizacionais; e 1995, ocorre a privatização da Internet e, com ela surgem novas formas de comunicação e trocas de experiências. Dessa forma, emergiu uma nova sociedade, a Sociedade em Redes ou Sociedade Digital, marcando um novo momento cultural que Lèvy (1999) denominou de Cibercultura.

1.1 EDUCAÇÃO E MÍDIAS DIGITAIS

Conforme mencionado anteriormente, o naturalista Charles Darwin formulou a teoria da seleção natural, a qual postula que os indivíduos mais adaptados ao ambiente possuem maior probabilidade de progresso em relação àqueles que não acompanham as mudanças. Dessa maneira, o princípio darwiniano pode ser aplicado de maneira análoga ao contexto da evolução social e tecnológica, evidenciando a constante adaptação da humanidade diante das transformações do meio em que está inserida. Essa contribuição científica permite compreender o papel das mídias digitais no ambiente escolar,

ressaltando que sua inserção não se limita ao meio acadêmico, mas se estende a diversos outros campos de atuação humana, como, por exemplo, o ambiente de trabalho, o cenário político, o contexto religioso e até mesmo o setor rural.

No âmbito educacional, as mídias digitais tornam-se fortes aliadas do corpo docente, funcionando como ferramentas estratégicas para a elaboração de atividades pedagógicas pelos docentes quanto para a potencialização do aprendizado dos alunos. Análogo à isto, é fundamental destacar o acontecimento histórico de escala global iniciado em 2020: a pandemia de COVID-19. Este evento impôs à humanidade a necessidade de se reinventar e se readaptar socialmente. Neste cenário de urgência, as mídias tornaram-se a melhor opção para dar continuidade às atividades acadêmicas, e, conseqüentemente, emergiu a exigência e a obrigatoriedade de inseri-las nas escolas, a fim de adotar o ensino remoto, mediado por computadores, softwares e plataformas digitais.

De acordo com o Censo Escolar 2021 - Resposta Educacional à Pandemia de COVID-19, pesquisa conduzida pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), um total de 28.329 escolas, tanto da rede pública quanto da rede privada, adotou exclusivamente o ensino remoto como estratégia para continuidade das atividades letivas ao longo do ano de 2021. Ademais, entre setembro de 2020 e agosto de 2021, a educação básica no Brasil enfrentou um período de 103 dias de fechamento total das escolas por orientação governamental. Nesse sentido, tornou-se evidente a realidade de adotar as mídias como alternativa para minimizar os impactos da quarentena na vida dos alunos, especialmente os estudantes do ensino médio, que foram os mais afetados. Por meio destas ferramentas, os alunos criaram proximidade com o meio digital e as aulas presenciais passaram a ser realizadas via videoconferência em aplicativos como o Google Meet e o Discord. As provas e atividades avaliativas foram adaptadas para ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), ajustados por cada instituição de ensino para atender as demandas escolares e possibilitar uma avaliação mais eficaz dos alunos. Para mais, aplicativos como Whatsapp, Telegram e Messenger passaram a ser amplamente utilizados como canais de comunicação e disseminação de informações entre escolas, alunos e

professores.

É importante colocar que o ensino nunca mais voltará a ser o que era antes. Abre precedentes para novas formas de aprender e reaprender, nos libertamos das paredes da sala de aula e descobrimos um mundo de oportunidades nas mãos de crianças, jovens e adultos. Os professores vivenciaram novas formas de ensinar, novas ferramentas de avaliação e os estudantes entenderam que precisam de organização, dedicação e planejamento para aprender no mundo digital (Cordeiro, 2020, p. 42).

Em contrapartida, ao considerar a inserção das mídias no meio acadêmico, é fundamental reconhecer os desafios inerentes a esse processo. Um dos principais obstáculos é a falta de acesso às tecnologias por parcela significativa da população, influenciada por diversos fatores, especialmente a desigualdade social. O Brasil está entre os países mais desiguais do mundo, sendo que o 1% mais rico da população detém 28,3% da renda total, conforme dados divulgados pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (IPEA) em 2023. Para Lima et al. (2005), é dever do Estado garantir à sociedade o acesso aos bens culturais, o que exige a universalização e democratização da internet no âmbito da educação brasileira.

Embora o ensino remoto emergencial durante a pandemia de Covid-19 tenha evidenciado desigualdades no acesso à tecnologia e à conectividade, ele também destacou o potencial das mídias digitais como ferramentas complementares e transformadoras no processo educacional. Segundo estudo realizado pelo Instituto Unibanco, em parceria com o Insper e com base em dados do Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb), a manutenção exclusiva do modelo remoto até o fim de 2021 poderia resultar em uma perda média de 20 pontos em matemática por aluno, com impacto estimado de R\$ 43 mil na renda futura de cada estudante do 3º ano do ensino médio (Tabela 1). No entanto, o mesmo estudo projeta que a adoção de estratégias híbridas, combinando atividades presenciais com o uso eficaz das mídias digitais e o reforço escolar, poderia reduzir significativamente os prejuízos, limitando a perda para 12 pontos e diminuindo os impactos econômicos individuais e coletivos.

Esses dados evidenciam que, quando bem utilizadas, as mídias digitais podem contribuir para mitigar defasagens educacionais, promover maior engajamento e ampliar o acesso ao conhecimento, especialmente em

contextos de vulnerabilidade.

Tabela 1: Efeitos da perda de aprendizagem na pandemia. Adaptado de Insper e Instituto Unibanco (2021).

<i>IMPACTO ESTIMADO</i>	<i>CENÁRIOS</i>		
	Atual (aulas remotas durante o 1º semestre de 2021)	Se as aulas continuarem no mesmo modelo remoto até o fim de 2021	Se houver migração para o modelo híbrido, reforço e maior engajamento até o fim de 2021
<i>Perda do aprendizado em matemática por cada aluno</i>	-10 pontos	-20 pontos	-12 pontos
<i>Redução de renda de cada aluno do 3º ano ao longo da vida</i>	R\$21 mil	R\$43 mil	R\$26 mil
<i>Redução da renda de 35 milhões de alunos, da rede pública, nos ensinos fundamental e médio, ao longo da vida</i>	R\$723 bilhões	R\$1,5 trilhão	R\$912 bilhões

2. AS MÍDIAS DIGITAIS NO PROCESSO DA APRENDIZAGEM

A relação entre educação e mídias digitais tem se tornado cada vez mais estreita, transformando a forma como o conhecimento é transmitido e assimilado dentro do ambiente escolar. Com o avanço da tecnologia, recursos como vídeos educativos, plataformas de aprendizagem online, jogos interativos e redes sociais passaram a ser utilizados como ferramentas para realizar práxis pedagógicas, proporcionando novas experiências de ensino e aprendizagem.

O uso das mídias digitais no meio acadêmico amplia as possibilidades metodológicas dos professores, permitindo abordagens mais dinâmicas e personalizadas. Por meio de recursos multimídia, como podcasts, infográficos e realidade aumentada, os conteúdos podem ser apresentados de maneira mais envolvente, facilitando a compreensão e tornando o aprendizado mais significativo para os alunos. Com o advento da inteligência artificial, ferramentas como o ChatGPT demonstram o potencial da IA generativa no contexto educacional, possibilitando que os alunos realizem pesquisas orientadas, produzam textos com apoio crítico e ampliem suas perspectivas sobre diferentes temas. Outro exemplo é o Gemini, uma ferramenta

caracterizada pela multimodalidade que, no contexto educacional, se apresenta como recurso de apoio à pesquisa, à elaboração de conteúdos, à criação de materiais didáticos multimídia e à simulação de cenários complexos. Já o Trello é uma ferramenta digital de gestão de projetos baseada na lógica de quadros, listas e cartões, que possibilita a organização visual e colaborativa de tarefas. No campo educacional, o Trello se aplica tanto a professores quanto a estudantes como recurso de planejamento e acompanhamento de atividades, sejam elas individuais ou coletivas.

Para mais, as mídias digitais favorecem a aprendizagem colaborativa. Plataformas como fóruns educacionais e ambientes virtuais de aprendizagem facilitam a interação entre alunos e professores, incentivando o compartilhamento do conhecimento e a construção coletiva do saber. Essa interatividade contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais no século XXI, como o pensamento crítico, a autonomia e a capacidade de resolver problemas.

Desde o surgimento das primeiras escolas e universidades, a educação tem sido pautada por métodos tradicionalistas de ensino, caracterizados pelo uso de livros didáticos, atividades pedagógicas convencionais, provas escritas como principal instrumento de avaliação, trabalhos em cartazes, anotações em quadro de giz, mapas mentais e resumos. Embora muitas instituições de ensino ainda preservem estas práticas, outras se abriram para novas possibilidades e, aos poucos, o quadro de giz foi dando lugar para o quadro à pincel e, posteriormente, à slides super elaborados. Da mesma forma, provas e atividades avaliativas, antes realizadas exclusivamente de forma manuscrita em sala de aula, passaram a ser aplicadas, em parte, digitalmente.

A presença das mídias digitais no ambiente educacional evidencia um desafio geracional entre professores e alunos. De acordo com Bacich (2015 apud Cordeiro, 2020, p. 12):

A maioria dos professores imigrantes digitais que se inseriram no mundo da tecnologia, têm uma forma de ensinar que nem sempre está em sintonia com o modo como os nativos aprendem melhor, ou, pelo menos, que lhes desperta maior interesse.

Isso significa que há um desencontro entre como muitos professores ensinam e como os alunos de hoje aprendem. Mesmo usando tecnologia, os métodos podem continuar antigos, e isso dificulta o engajamento dos

estudantes. Além do mais, essa afirmação destaca a dificuldade de adaptação dos docentes que, embora façam uso das tecnologias, muitas vezes ainda reproduzem metodologias tradicionais que não dialogam com os hábitos e expectativas dos estudantes nativos digitais. Para que as mídias digitais realmente contribuam com o processo de ensino-aprendizagem, é necessário ir além do uso técnico e promover práticas pedagógicas mais interativas, colaborativas e centradas no estudante, aproveitando o potencial das ferramentas digitais para tornar o ensino mais significativo e envolvente. Segundo Vygotsky (1987 apud Zonta; Faber, 2025), “[...] em vez de ser um simples transmissor de conteúdos, o professor deve atuar como um facilitador, que busca criar um ambiente no qual os alunos possam, de fato, se apropriar dos saberes e refletir criticamente sobre eles”.

Nesse sentido, é importante considerar o papel da mediação docente nas práticas pedagógicas, pois o professor assume a função de orientador, curador de conteúdos e facilitador do processo de aprendizagem. Portanto, a ausência de preparo e políticas públicas que incentivem a formação contínua desses profissionais compromete o potencial educativo das tecnologias. Para reverter este cenário de desconexão entre os docentes e as novas metodologias de ensino e torná-los fortes aliados, é necessário que haja o preparo adequado para que os professores reproduzam o conhecimento através das mídias de forma clara e eficaz.

Em contrapartida, é imprescindível analisar os riscos inerentes ao uso desregrado das mídias digitais, tais como a dispersão da atenção, o plágio acadêmico e o uso inadequado das redes sociais. Conforme aponta Zancan e Tono (2018, p. 24):

Há argumentos de que, se bem orientado, este uso pode contribuir com a aprendizagem, desenvolvendo capacidades como: concentração, memória, atenção, visão espacial e raciocínio lógico, dentre outros benefícios. Entretanto, atualmente o uso da internet, decorrente da dependência tecnológica e da compulsividade em relação à utilização aparecem como questões que desafiam famílias, educadores, pesquisadores, enfim, a sociedade.

Diante do exposto, corrobora-se a ideia de que o papel do professor é determinante no processo educativo, atuando na supervisão das atividades e promovendo o uso consciente e produtivo das tecnologias digitais.

Portanto, para que as mídias digitais desenvolvam plenamente seu

potencial educativo, é imprescindível que os professores sejam a ponte entre essas tecnologias e os alunos. Para que essa ponte seja possível, torna-se necessária a formação continuada dos docentes por meio de cursos específicos e capacitações voltadas ao uso pedagógico das mídias digitais. Dessa maneira, a educação midiática poderá ultrapassar o campo teórico e ser efetivamente implementada na prática escolar, ultrapassando os limites da simples reprodução de conteúdo em sala de aula.

3. TECITURAS E REFLEXÕES DAS MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Ao longo desta pesquisa, foi possível perceber que as mídias, quando compreendidas como ferramentas pedagógicas e não apenas como recursos suplementares, podem potencializar o processo de ensino-aprendizagem. As experiências analisadas demonstram que o uso consciente e planejado das mídias na educação pode favorecer a autonomia dos estudantes, a personalização das práticas e a aproximação entre os saberes escolares e as realidades vividas pelos alunos.

Contudo, também se evidenciam desafios que não podem ser ignorados: a desigualdade no acesso às tecnologias, a falta de formação específica para os docentes e a resistência de alguns setores da educação frente às mudanças provocadas pelo ambiente digital. Esses aspectos revelam que a presença das mídias, por si só, não garante inovação ou qualidade no ensino — é preciso que haja intencionalidade, criticidade e preparo.

Nesse sentido, torna-se relevante mencionar o artigo 80 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/96), que reconhece e estimula o uso das tecnologias da informação e comunicação como meios de democratizar o acesso à educação, especialmente por meio da Educação a Distância (EaD). No entanto, a vivência prática aponta que a regulamentação legal, embora necessária, é insuficiente se não vier acompanhada de políticas públicas de formação, infraestrutura e apoio pedagógico para os educadores.

Compreende-se que as mídias não devem ser encaradas como inimigas do ensino tradicional, mas sim como pontes capazes de conectar o conteúdo escolar às vivências do estudante contemporâneo. Em um mundo em que o digital já é parte indissociável da vida cotidiana, a escola não pode permanecer

à margem dessas transformações. É necessário reconfigurar os modos de ensinar e aprender, reconhecendo a potência das linguagens midiáticas na formação crítica e cidadã dos sujeitos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, esta pesquisa não busca oferecer respostas definitivas, mas provocar reflexões e tecer possibilidades. O campo das mídias na educação é vasto, complexo e em constante movimento. Fica, portanto, a sugestão para que futuras investigações se questionem sobre como formar educadores midiáticos, como garantir o acesso equitativo às tecnologias e como usar essas ferramentas de modo a promover uma educação mais justa, crítica e transformadora.

Constata-se, a partir da análise realizada, que a inserção das mídias digitais no contexto escolar vai além da simples utilização de tecnologias como ferramentas auxiliares. Elas possibilitam uma vasta transformação pedagógica, promovendo práticas mais dinâmicas, colaborativas e alinhadas às demandas do século XXI. Contudo, essa potencialidade só se concretiza diante da intencionalidade no uso e preparo adequado dos docentes, uma vez que as tecnologias, quando utilizadas de forma inadequada ou sem a devida orientação pedagógica, logram produzir efeitos contrários aos desejados, conduzindo os estudantes ao uso indiscriminado e potencialmente prejudicial desses recursos, favorecendo comportamentos de dependência tecnológica e, conseqüentemente, o empobrecimento do desenvolvimento intelectual e crítico.

Evidenciou-se que, apesar dos avanços, ainda existem desafios estruturais e sociais que dificultam a democratização do acesso às mídias digitais, especialmente em virtude das desigualdades socioeconômicas que marcam a sociedade brasileira. Além disso, a resistência cultural e a lacuna na formação docente são barreiras que precisam ser superadas para que a integração tecnológica nas escolas aconteça de forma significativa e equitativa.

Diante disso, reforça-se a importância de políticas públicas que garantam infraestrutura tecnológica, formação continuada para professores e estratégias pedagógicas inovadoras. Mais do que inserir tecnologias no ambiente escolar, é necessário formar educadores críticos e conscientes do seu papel como mediadores no processo de ensino-aprendizagem digital, pois,

sem a atuação qualificada desses profissionais, a educação mediada por mídias digitais não alcançará plenamente seu potencial transformador.

Por fim, compreende-se que as mídias digitais, quando bem empregadas, contribuem para o desenvolvimento da autonomia dos alunos, aproximando o conhecimento escolar das realidades contemporâneas e promovendo uma educação mais inclusiva, crítica e transformadora. Cabe à sociedade, aos gestores educacionais e aos próprios educadores o desafio de construir caminhos que garantam a efetividade dessas mudanças no cotidiano escolar.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

BARRETO, Angela Maria. Informação e conhecimento da era digital. **Transinformação**, Campinas, 17(2):, p. 111-122, maio/ago. 2005. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/tinf/a/LppjXSGVkrQxmNxqpQNrSXX/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 19 ago. 2025.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 dez. 1996.

Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Acesso em: 19 ago. 2025.

CARMO, V. A.; BIZZO, N.; MARTINS, L. A. P. Alfred Russel Wallace e o princípio de seleção natural. **Filosofia e História da Biologia**, São Paulo, v. 4, p. 209–233, 2009. Disponível em: <<https://www.abfhib.org/FHB/FHB-04/FHB-v04-07-Viviane-Carmo-et-al.pdf>>. Acesso em: 19 ago. 2025.

CORDEIRO, Karolina Maria de Araújo. **O impacto da pandemia na educação: a utilização da tecnologia como ferramenta de ensino**. Graduação em Pedagogia, Universidade Federal do Amazonas, 2020. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/slideshow/o-impacto-da-pandemia-na-educacao-a-utilizacao-da-tecnologia-como-ferramenta-de-ensinopdf/252226757>>. Acesso em: 19 ago. 2025.

INEP – INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA. **Pesquisa revela resposta educacional à pandemia em 2021**. Governo do Brasil, 18 jul. 2022. Última atualização em 30 jun. 2025. Disponível em: <<https://www.gov.br/inep/pt-br/centrais-de-conteudo/noticias/censo-escolar/pesquisa-revela-resposta-educacional-a-pandemia-em-2021>>. Acesso em: 19 ago. 2025.

IPEA – INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA. **Estudos revelam impacto da redistribuição de renda no Brasil**. Governo do Brasil, 4 ago. 2023. Disponível em: <<https://www.ipea.gov.br/portal/categorias/45-todas-as-noticias/noticias/13909-estudos-revelam-impacto-da-redistribuicao-de-renda-no-brasil>>. Acesso em: 19 ago. 2025.

LIMA, M. F. M.; et al. **Mídias Digitais e Educação: tudo ao mesmo tempo agora o tempo todo**. São Paulo: Paulinas, 2005. p. 225-255.

SENADO FEDERAL. **Pandemia acentua déficit educacional e exige ações do poder público**. 16 jul. 2021. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/infomaterias/2021/07/pandemia-acentua-deficit-educacional-e-exige-acoes-do-poder-publico>>. Acesso em: 19 ago. 2025.

SILVA, José Carlos da. Tecnologia: novas abordagens, conceitos, dimensões e gestão. **Revista Produção**, São José dos Campos, v. 13, n. 1, p. 50-63, 2003. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/prod/a/3ZWfzzNVH44X8J7KgbRfShQ/?lang=pt>>. Acesso em: 19 ago. 2025.

WINNER, Langdon. **The Whale and the Reactor: A Search for Limits in an Age of High Technology**. In.: 1. ed. Chicago: University of Chicago Press, 1986, p. 6.

ZANCAN, C. R. B.; TONO, C. C. P. Hábitos dos adolescentes quanto ao uso das mídias digitais. **EDUCA – Revista Multidisciplinar em Educação**, Porto Velho, v. 5, n. 11, p. 98-119, mai/ago 2018. Disponível em: <<http://www.periodicos.unir.br/index.php/EDUCA/index>>. Acesso: 19 ago. 2025. e-ISSN: 2359-2087

ZONTA, T. M. M.; FABER, Lúcia. O papel do professor como mediador na construção do conhecimento: reflexões epistemológicas sobre a relação teoria- prática. **Revista Íbero-americana de Humanidades, Ciências e Educação**, São Paulo, v. 11, n. 5, p. 3300-3309, maio 2025. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://periodicorease.pro.br/rease/article/download/19222/11379/50394&ved=2ahUKEwiBiqb6jZaPAXWfRLgEHcMvOqsQFnoECGEQAQ&usg=AOvVaw0_nvnyJLIkHZQ1RlgOKvF M>. Acesso em: 19 ago. 2025.