

Mídias Digitais integradas ao Currículo Escolar

Me. Ulisses Galvão Romão

Instituto Federal São Paulo (IFSP), Cubatão, São Paulo, Brasil

Resumo: A tecnologia está intrinsecamente ligada à vida contemporânea, seja pessoal ou profissional. A comunicação pessoal, ao receber e transmitir informações, está sempre conectada à tecnologia, tornando impossível imaginar os ambientes sem seu uso. É estimado pela Worldometer¹ que a população mundial em 2025 é de 8,252 bilhões, e Segundo o Relatório de Estatísticas Digitais Globais de julho de 2025², 68,7% são usuários da internet. Assim, é indiscutível a necessidade de aplicação de tecnologias digitais em ambientes acadêmicos de ensino-aprendizagem. Isso vem ocorrendo por meio da incorporação das mídias digitais, transformando o cenário educacional. Nesse contexto, novas motivações acadêmicas e demandas sociais surgiram, impondo o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação, evidenciando a necessidade de sua aplicação por parte dos educadores. Em consonância com esse cenário, o governo federal, por meio da Base Nacional Comum Curricular, introduziu a exigência de competências curriculares vinculadas às tecnologias nas práticas de aprendizagem. Com base em pesquisa bibliográfica exploratória de artigos científicos e obras sobre o tema, argumenta-se sobre o uso de diferentes tipos de mídias digitais integradas ao currículo educacional, apresentando seu uso contemporâneo na educação.

Palavras-chave: Educação. Internet. Competências curriculares. Mídias digitais.

Abstract: Technology is intrinsically linked to contemporary life, both personally and professionally. Personal communication, in receiving and transmitting information, is

¹ **Worldometer** é um site de estatísticas em tempo real que fornece dados atualizados sobre diversos temas, como população mundial, economia, saúde, meio ambiente, mídia e energia.

² **O Relatório de Estatísticas Digitais Globais**, *Digital 2025 July Global Statshot Report* (DGSR) publicado pela DataReportal em parceria com a Meltwater, abrange o comportamento digital global incluindo a adoção da internet e velocidade de conexão; preferências em redes sociais; uso de inteligência artificial; crescimento do comércio eletrônico; tendências em vídeo online e TV conectada.

constantly connected to technology, making it impossible to imagine environments without its use. According to Worldometer, the estimated global population in 2025 is 8.252 billion, and the July 2025 Global Digital Statistics Report indicates that 68.7% are internet users. Therefore, the application of digital technologies in academic teaching and learning environments is undeniably necessary. This has been occurring through the incorporation of digital media, transforming the educational landscape. In this context, new academic motivations and social demands have emerged, requiring the use of digital information and communication technologies and highlighting the need for their application by educators. In alignment with this scenario, the federal government, through the National Common Curricular Base, introduced the requirement for curricular competencies related to technologies in learning practices. Based on exploratory bibliographic research of scientific articles and works on the subject, this discussion addresses the use of different types of digital media integrated into the educational curriculum, presenting their contemporary use in education.

Keywords: *Education. Internet. Curricular Skills. Digital Media*

1. INTRODUÇÃO

A influência da tecnologia na vida contemporânea humana nunca foi tão presente como atualmente, tornando-se parte indissociável do cotidiano. A partir da revolução digital, a tecnologia consolidou-se como um marco entre as inovações desenvolvidas, transformando radicalmente a forma como sobrevivemos e nos relacionamos socialmente. Democratizou o acesso ao conhecimento, criou oportunidades, facilitou a resolução de problemas e modificou profundamente os meios de comunicação no trabalho, na vida pessoal e nas interações interpessoais e globais, tornando-se essencial para a evolução da sociedade.

Segundo Hamilton (2023), diversas áreas do conhecimento foram impactadas pela tecnologia digital. Para ilustrar essas influências, destacam-se algumas dessas áreas. Na saúde, o diagnóstico e o tratamento de doenças, por meio de prontuários eletrônicos e dispositivos vestíveis para monitoramento em tempo real, aumentaram a eficiência dos serviços e melhoraram a qualidade do atendimento. No setor empresarial e mercadológico, ferramentas digitais como o comércio eletrônico, o

marketing digital e a análise de big data ampliaram a competitividade e a eficiência operacional, otimizando processos por meio da melhoria na comunicação e da expansão dos mercados consumidores. No entretenimento, surgiram novas formas de consumir e interagir com conteúdo, proporcionando experiências mais imersivas e personalizadas, como os serviços de streaming, os jogos online e a realidade virtual.

A inovação por meio das mídias digitais utiliza ferramentas como vídeos interativos, realidade aumentada e inteligência artificial, que personalizam as experiências, tornando-as mais envolventes e eficazes (Aureliano, 2023).

No campo das comunicações, aplicativos de mensagens instantâneas e plataformas de videoconferência via internet promoveram a conectividade global, enquanto as redes sociais tornaram as interações mais rápidas e eficientes, facilitando a colaboração em tempo real (Conversão, 2024).

Diante de tantas inovações e da necessidade de acompanhar esse ritmo de evolução, as metodologias de ensino e aprendizagem também foram revolucionadas, permitindo que o ensino a distância e a busca pelo conhecimento se tornassem efetivos ao oferecer acesso a conteúdo independentemente da localização geográfica.

Em consonância com as expectativas da sociedade quanto à implementação do conhecimento sobre mídias digitais na educação, o poder público federal inseriu na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a exigência de competências curriculares vinculadas às novas tecnologias digitais nas práticas de aprendizagem.

Neste artigo, por meio de pesquisa bibliográfica exploratória de artigos científicos e obras especializadas, são descritos alguns tipos de mídias pertinentes ao tema e analisada a estrutura de sua aplicação na construção do conhecimento, considerando as mídias digitais vinculadas às novas tecnologias nas práticas de aprendizagem, integradas às competências curriculares previstas na BNCC.

2. MÍDIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Neste item, são apresentados os tipos de mídias digitais, seu desenvolvimento e sua interação com as premissas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

2.1. A BNCC e as Competências Curriculares Vinculadas às Tecnologias Digitais

Segundo as diretrizes da BNCC (2017), documento fundamental que normatiza a educação brasileira, são definidas as aprendizagens essenciais a serem adquiridas ao longo da vida estudantil, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. Seus objetivos básicos são:

- Parametrizar a criação dos currículos escolares no país, garantindo o acesso a um ensino de qualidade, com base em princípios comuns;
- Definir os conhecimentos, habilidades e competências a serem desenvolvidos em cada etapa escolar, com foco em princípios éticos, políticos e valores democráticos, formando cidadãos críticos e conscientes;
- Contribuir para a melhoria da educação, orientando a avaliação escolar, a infraestrutura educacional e a formação dos educadores;
- Instituir a garantia do direito à aprendizagem, assegurando a todos os alunos a oportunidade de aprender e se desenvolver.

A BNCC é composta por 396 páginas e, devido à relevância do tema “tecnologia” para a educação, menciona essa palavra 51 vezes ao longo do documento, desde sua introdução, na página 14, até a página 362. Já na introdução, a tecnologia é apresentada como um tema contemporâneo a ser incorporado aos currículos e às propostas pedagógicas, devendo ser integrada às habilidades de todos os componentes curriculares, de forma contextualizada e considerando suas especificidades.

Entre as competências gerais da BNCC, destaca-se a seguinte diretriz:

“Utilizar, de forma crítica, significativa, reflexiva e ética, nas diversas práticas do cotidiano e nas práticas escolares, tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs), para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos e resolver problemas” (BNCC, 2017, p. 18).

Em todas as suas descrições complementares, a BNCC trata a tecnologia e as novas mídias como um direito no processo de aprendizagem e desenvolvimento, desde os primeiros anos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental até a formação no Ensino Médio e Técnico. O tema está presente nas competências e habilidades de todas as áreas do conhecimento, como Língua Portuguesa, Matemática, Educação Física, Artes, entre outras.

Dessa forma, conclui-se que, em termos de necessidades fundamentais na educação, a tecnologia e as novas mídias desempenham papel essencial na aprendizagem e no desenvolvimento das competências e habilidades dos estudantes.

Na sequência, serão descritas as características das mídias e novas mídias que interagem com os sistemas de comunicação e com os processos de ensino e aprendizagem.

2.2. Conceituação das Mídias Digitais na Educação

Conceitualmente, é necessário distinguir entre as mídias tradicionais, inicialmente utilizadas pelos meios de comunicação analógicos, e as novas mídias, totalmente integradas aos sistemas digitais. Estas últimas são representadas por coordenadas e instruções que permitem sua modificação por meio de aplicativos. São constituídas por códigos binários e operações matemáticas complexas, sendo inteiramente construídas e modificáveis por sistemas computacionais. Isso possibilita a integração de textos, imagens e sons, por meio de interfaces e compiladores que remetem a referências familiares ao nosso cotidiano.

Essas interfaces também facilitam a comunicação com as máquinas e seus sistemas digitais, tornando a emissão de mensagens mais imersiva e eficaz. No contexto do ensino e da aprendizagem, tais interações devem promover a diversidade, exigindo a experimentação de diferentes possibilidades e a avaliação de suas contribuições para a fixação do conteúdo.

Para os educadores, o desafio está em escolher, entre tantas opções, quais mídias utilizar. Não basta apenas conhecê-las, é necessário integrá-las aos conteúdos curriculares. Todas as mídias possuem valor; o ideal é experimentá-las, avaliar suas diferenças e aplicá-las na formação de comunidades virtuais, considerando sua efetividade nos diversos contextos educacionais.

Atualmente, todos os tipos de mídias são utilizados, sendo tradicionais ou digitais, inclusive no ensino formal. As mídias tradicionais ainda são amplamente empregadas, mas é evidente a tendência de predominância das mídias digitais num futuro próximo.

É fundamental compreender os instrumentos tecnológicos que sustentam a construção dialógica das mensagens e dos conhecimentos, conectando-os aos seus

contextos. O objetivo é entender como lidamos com a comunicação e as mídias, como desenvolvemos competências e habilidades, e como essas relações se constroem em uma sociedade midiática. Com isso, torna-se possível interpretar as linguagens digitais conforme os contextos em que se apresentam, definindo o conceito essencial da leitura crítica dessas linguagens, a chamada Media Literacy (Caetano, 2022).

Tendo contextualizado as mídias na educação, a próxima seção apresentará ferramentas eficazes para o desenvolvimento de conteúdos midiáticos voltados a apresentações institucionais e ao ensino, por meio da técnica de transformar o conteúdo curricular em narrativas.

2.3. Desenvolvimento e Transformação de Conteúdo Curricular em Histórias Contadas

Na aprendizagem, uma das ferramentas eficazes para fixar a atenção, gerar empatia, apresentar conteúdos e incentivar os estudos é a técnica de contar histórias. Sua aplicação é simples e pode ser iniciada pela inserção da narrativa pessoal do locutor. Existem diversas metodologias para a apresentação de histórias, que podem ser adaptadas até que se alcance a eficácia desejada (Ingov, 2024)

Essa técnica, conhecida em inglês como storytelling, formada pela junção de story (história) e telling (contar), consiste em relatar algo ou contar histórias utilizando elementos como personagens, ambiente, conflito e desfecho, com o objetivo de transmitir uma mensagem. Trata-se de uma prática ancestral, culturalmente utilizada para transmitir tradições e sabedoria entre gerações. Atualmente, é amplamente empregada em áreas como marketing, liderança, entretenimento e, especialmente, na educação, com o propósito de inspirar, engajar e motivar por meio de personagens que criam conexões emocionais com o público.

Na estrutura das narrativas, diversas mídias podem ser utilizadas simultaneamente, o que aprofunda a experiência da história. Ao utilizar o mesmo tema em diferentes formatos narrativos, respondendo a perguntas anteriormente não abordadas, cria-se uma estrutura conhecida como narrativa transmidiática. Cada parte da narrativa pode ser compreendida isoladamente, mas, em conjunto, forma um todo mais completo.

A gamificação aplicada à contação de histórias é uma prática em ascensão. Todo jogo bem-sucedido possui uma narrativa, e os desafios podem variar conforme as escolhas do jogador, tornando-se interativos. Jogos desenvolvem habilidades como socialização, resolução de problemas e vivência de experiências e personalidades. No ensino, proporcionam uma visão multifacetada da realidade, com desafios que os modelos tradicionais não conseguem alcançar.

Para integrar essas características em uma narrativa educacional, é essencial conhecer modelos de construção de roteiros adequados ao ambiente de ensino-aprendizagem. Ao produzir vídeos ou podcasts, o interlocutor deve apresentar todas as nuances do conhecimento, de modo que o conteúdo seja compreendido sem a necessidade de mediação. O roteiro pode ser estruturado em tópicos e subtópicos, servindo como guia para as gravações. A escaleta ou storyboard auxilia na organização das cenas, especialmente em trabalhos em equipe. No caso dos podcasts, o desafio é ainda maior, pois, sem imagens, apenas a voz e suas variações imprimem ritmo e despertam emoções nos ouvintes, mantendo sua atenção (Caetano, 2022).

Criar narrativas envolventes em plataformas digitais exige a combinação de técnicas de storytelling com os recursos tecnológicos disponíveis, como a narrativa transmidiática, jogos e realidade aumentada. Com base em revisão de literatura, foram selecionadas algumas das melhores práticas, apresentadas a seguir.

Segundo Ingov (2024), vídeos digitais e apresentações visuais devem conter imagens e gráficos de alta qualidade, com cores vibrantes e definição nítida, para capturar a atenção e manter o interesse do público. Técnicas como realidade aumentada podem integrar elementos da história ao ambiente real, criando uma narrativa imersiva em que o usuário se sinta parte da experiência.

Em jogos digitais e experiências com realidade aumentada, o engajamento aumenta com a incorporação de elementos interativos, permitindo escolhas ao usuário. Para tornar a narrativa mais dinâmica, recomenda-se o uso de conteúdos multimidiáticos, combinando áudio, vídeo e texto. Compartilhar a história com o público e obter feedback sobre sua eficácia permite revisões e melhorias contínuas.

Para criar uma conexão emocional mais profunda, é importante inserir personagens cativantes e conflitos que despertem empatia no público (Oliveira, 2020).

Em plataformas digitais, é imprescindível manter a narrativa concisa e de curta duração, pois o público tende a perder o foco rapidamente se o conteúdo não for atrativo. Histórias curtas e diretas são, portanto, mais eficazes (Salmons, 2024).

Após a contextualização das ferramentas para transformar o conteúdo curricular em histórias contadas, a próxima seção abordará a integração de diferentes tipos de mídias para potencializar a efetividade na educação.

2.4. Do Hipertexto à Hipermissão

O conceito de hipertexto foi desenvolvido por Theodor Nelson na década de 1960. Filósofo e sociólogo norte-americano, pioneiro da tecnologia da informação, Nelson propôs uma ideia revolucionária: um sistema de escrita e leitura não linear, interligado por links, que permite a navegação de forma não sequencial, conceito que ficou conhecido como “surf” no conteúdo. A principal aplicação prática do hipertexto foi a base para a criação da World Wide Web (Perez, 2024).

Segundo Caetano (2022), nossos pensamentos não seguem estruturas unidirecionais ou lineares. Assim, o hipertexto, ao utilizar a multidirecionalidade, aproxima-se mais da forma como pensamos, favorecendo a pesquisa e a assimilação de ideias, o que contribui significativamente para o processo de ensino-aprendizagem.

De forma semelhante ao hipertexto, a hipermissão integra diferentes mídias em uma mesma textualização para apresentar um tema. Essa diversidade de recursos oferece experiências personalizáveis, permitindo que o usuário escolha a mídia que melhor se adapta ao seu estilo de aprendizagem. A integração entre mídias digitais e tradicionais está presente no cotidiano educacional, mas, diante da variedade de opções, torna-se um desafio selecionar a mais adequada para cada conteúdo.

Uma das ferramentas mais eficazes para tornar as aulas gravadas mais dinâmicas é o vídeo interativo, que mantém a atenção dos estudantes e indica ao docente os pontos-chave para a aprendizagem. Na busca por estratégias midiáticas que promovam motivação e engajamento, destaca-se a gamificação, que incorpora os conteúdos do plano de aula ou do curso em jogos. Para isso, é necessário definir a estrutura educacional, com objetivos, conteúdos e atividades, e, a partir disso, selecionar os elementos mais adequados à proposta pedagógica.

Complementando a aplicação da hipermídia na educação, o próximo subitem apresentará um caso de sucesso que exemplifica sua utilização prática no contexto educacional.

2.5. Aplicação da Hipermídia na Educação

Um exemplo de projeto bem-sucedido que emprega a hipermídia na educação é a plataforma Khan Academy, que incorpora os elementos discutidos anteriormente como características da hipermídia. A plataforma combina vídeos online, exercícios interativos, podcasts, blogs e mídias sociais, criando uma experiência de aprendizagem abrangente e acessível.

A Khan Academy disponibiliza milhares de vídeos educativos curtos, focados em diversos tópicos como matemática, ciências, história e economia, projetados para facilitar a compreensão de conceitos complexos. Além disso, oferece exercícios práticos adaptativos, que se ajustam ao nível de habilidade do aluno, proporcionando um aprendizado personalizado. A interação é promovida por meio do compartilhamento de atualizações e recursos adicionais em mídias sociais como Facebook, Twitter e YouTube, criando comunidades de aprendizagem global em ambientes colaborativos.

A plataforma também publica métodos de ensino, histórias de sucesso e dicas para maximizar o uso dos recursos em seus blogs e artigos. Os podcasts abordam temas educacionais, entrevistas com especialistas e histórias inspiradoras. Dessa forma, conclui-se que, por meio da integração de diferentes mídias, esse projeto educacional oferece uma experiência de aprendizagem eficaz e diversificada, permitindo que os alunos escolham a mídia que melhor se adapta ao seu estilo de aprendizagem, aumentando assim seu desempenho (Otobelli, 2018).

Essa abordagem multimídia e hipermidiática mostra-se eficaz na ampliação da compreensão, no aumento do engajamento e na promoção da aprendizagem (Mélo, 2023).

Embora o exemplo citado represente um caso de sucesso, a aplicação contemporânea das mídias digitais na educação ainda enfrenta diversos desafios, mas também revela oportunidades de superação que serão abordados a seguir.

2.6. Desafios e Soluções na Introdução das Mídias Digitais na Educação

A integração de mídias digitais na educação apresenta diversos desafios, mas também oferece inúmeras oportunidades. A seguir, são listados alguns dos principais obstáculos e sugestões para superá-los:

- **Falta de formação e capacitação dos educadores:** muitos professores ainda não possuem preparo adequado para utilizar eficazmente as novas tecnologias digitais (Mélo, 2023; Folly, 2019).
- **Infraestrutura tecnológica insuficiente:** em escolas localizadas em áreas rurais ou menos desenvolvidas, há carência de computadores, acesso à internet de qualidade e outros recursos essenciais (Folly, 2019).
- **Resistência à adoção de novas tecnologias:** alguns educadores e gestores, por hábitos arraigados ou receio do desconhecido, demonstram resistência à inovação (Mélo, 2023).
- **Desigualdade no acesso às tecnologias digitais:** muitos estudantes não possuem acesso igualitário às tecnologias em seus lares, o que gera disparidades no processo de aprendizagem (Blanco, 2019).
- **Riscos relacionados à segurança e privacidade:** a ausência ou inadequação de sistemas de proteção expõe alunos e professores a ameaças como o cyberbullying e o vazamento de dados pessoais (Souza, 2024).

Diante desses desafios, algumas soluções são propostas:

- **Capacitação contínua de educadores:** fomentar programas de formação permanente para que os docentes se tornem mais competentes e confiantes no uso das tecnologias digitais (Mélo, 2023).
- **Investimento em infraestrutura:** priorizar a melhoria ou criação de estruturas tecnológicas adequadas nas instituições de ensino (Folly, 2019).
- **Promoção da cultura de inovação:** incentivar a experimentação e a adoção gradual de novas tecnologias no ambiente escolar.
- **Políticas de inclusão digital:** implementar programas de empréstimo de dispositivos e acesso gratuito à internet, garantindo equidade no acesso às tecnologias (Blanco, 2019).
- **Educação para segurança digital:** promover entre alunos e professores a cultura de segurança e privacidade no uso da internet (Souza, 2024).

Com estratégias adequadas, a integração das mídias digitais pode tornar a educação mais dinâmica, acessível e eficaz, superando os desafios e aproveitando ao máximo as oportunidades oferecidas pela tecnologia.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, a tecnologia não pode mais ser dissociada da vida cotidiana, como evidenciado pelo uso pessoal diário das redes sociais. Segundo Kemp (2025) sobre os dados mais recentes do Digital Global Overview Report, publicado pela We Are Social em parceria com a Meltwater, o tempo médio de uso diário das redes sociais no Brasil é de 3 horas e 49 minutos, enquanto a média mundial é de aproximadamente 2 horas e 20 minutos, posicionando-o no 2º lugar entre os países que mais dedicam tempo diário às redes sociais do mundo, algo que seria inviável sem o suporte dos dispositivos tecnológicos e das mídias digitais.

Diante desse cenário, torna-se indiscutível a necessidade de aprendizado e utilização das tecnologias digitais, papel que deve ser assumido pelas instituições de ensino. Assim, a integração dessas tecnologias aos currículos e ambientes acadêmicos é essencial. Atendendo às motivações acadêmicas e às demandas da sociedade, o uso das tecnologias digitais passou a ser uma exigência por parte dos órgãos governamentais, que, em 2017, implementaram por meio da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a obrigatoriedade de competências curriculares vinculadas às tecnologias desde a Educação Infantil.

A implementação de diferentes tipos de mídias digitais, com variadas ferramentas de desenvolvimento e aplicação de conteúdos integrados ao currículo educacional, apresenta um panorama promissor para o futuro da educação. Embora ainda existam desafios para a plena implementação das tecnologias digitais no ambiente escolar, é evidente que, por meio de investimentos na capacitação dos educadores e na melhoria da infraestrutura das instituições de ensino, esse processo tende a se consolidar em curto prazo, atendendo às expectativas da sociedade e promovendo uma educação mais dinâmica, inclusiva e eficaz.

4. REFERÊNCIAS

- AURELIANO, F. E. B. S.; QUEIROZ, D. E. de Q. **As tecnologias digitais como recursos pedagógicos no ensino remoto**: implicações na formação continuada e nas práticas docentes. *Educação em Revista*, [S. l.], 2023. Disponível em: scielo.br/j/edur/a/PDVy8ythhFbqLrMj6YBfxsm/?format=pdf&lang=pt. Acesso em: 18 out. 2025.
- BLANCO, P. **Desafios da educação midiática**. 2019. Disponível em: <https://educamidia.org.br/desafios-da-educacao-midiatica/>. Acesso em: 10 set. 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: file:///C:/Users/Ulisses%20Asus/Desktop/Mestrado%20Must/Disciplina%2010_EDU681/Webquest/BNCC-Documento-Final.pdf. Acesso em: 20 set. 2025.
- CAETANO, A. C. M. **Mídias digitais e audiovisual no ensino online**. Flórida: Must University, 2022. e-book.
- CONVERSÃO, da M. **O impacto da tecnologia na sociedade atual**: avanços e desafios. *Tecnologia e Informação*, 2024. Disponível em: <https://news.mestresdaconversao.com.br/o-impacto-da-tecnologia-na-sociedade-atual-avancos-e-desafios/>. Acesso em: 16 set. 2025.
- DGSR. **Digital 2025 july global statshot report**. Disponível em: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-july-global-statshot>. Acesso em: 18 out. 2025.
- FOLLY, P. **Mídias na educação**: contribuições e desafios no processo de ensino-aprendizagem e formação do aluno/cidadão crítico. 2019. Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/midias-na-educacao-contribuicoes-e-desafios-no-processo-de-ensino-aprendizagem-e-formacao-do-aluno-cidadao-critico.htm>. Acesso em: 10 set. 2025. (Nota: Duplicidade de link e título com EDUCAÇÃO).
- HAMILTON, L. **Tecnologia digital**: definição, exemplos e impacto. *Educa Reforma*, 2023. Disponível em: <https://educareforma.com.br/tecnologia-digital-definicao-exemplos-e-impacto>. Acesso em: 16 set. 2025.
- INGOV, P. **Digital storytelling**: telling stories with technology. 2024. Disponível em: <https://ingostudio.com/storytelling/digital-storytelling/>. Acesso em: 14 set. 2025.



KEMP, S. **Digital 2025**: global overview report. Disponível em:

<https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>. Acesso em: 16 set. 2025.

MÉLO, V. N. O. **Mídias na educação**: impactos, contribuições e desafios no processo de aprendizagem. 2023. Disponível em:

<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/26/midias-na-educacao-impactos-contribuicoes-e-desafios-no-processo-de-aprendizagem>. Acesso em: 14 set. 2025.

OLIVEIRA, M. **Storytelling em redes sociais**: 5 dicas para colocar em prática.

2020. Disponível em: <https://www.geacomunicacao.com.br/insights/storytelling-em-redes-sociais/>. Acesso em: 14 set. 2025.

OTOBELLI, E. S. O uso da plataforma Khan Academy como uma proposta diferenciada no ensino da Matemática. *Revista Interdisciplinar de Ciências Aplicadas*, v. 6, n. 3, p. 21–27, 2018.

PEREZ, L. C. A. **Hipertexto**. 2024. Disponível em:

<https://www.portugues.com.br/redacao/hipertexto.html>. Acesso em: 14 set. 2024.

SALMONS, J. **How to use digital storytelling**. 2024. Disponível em:

<https://researchmethodscommunity.sagepub.com/blog/digital-storytelling>. Acesso em: 14 set. 2024.

SOUZA, Genaldo Odorico de et al. Mídias digitais para a educação do século XXI: interações de ensino e aprendizagem. **Revista Educação**, [S. l.], v. 28, n. 133/ABR 2024, p. 1-15, 27 abr. 2024. Disponível em:

<https://doi.org/10.5281/zenodo.11078181>. Acesso em: 3 nov. 2025.

WORLDOMETER. **World Population Clock**: 8.2 Billion People (LIVE, 2025). [S. l., s. d.]. Disponível em: <https://www.worldometers.info/world-population/>. Acesso em: 18 out. 2025.