Revista Entre Saberes
CIÊNCIA • EDUCAÇÃO • SOCIEDADE • CULTURA

MULTIMÍDIA NA EDUCAÇÃO: IMPACTOS, LIMITES E POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS

MULTIMEDIA IN EDUCATION: IMPACTS, LIMITATIONS, AND PEDAGOGICAL POSSIBILITIES

MULTIMEDIA EN LA EDUCACIÓN: IMPACTOS, LIMITACIONES Y POSIBILIDADES PEDAGÓGICAS

Isis Fernanda Pedroso Lorscheiter
Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: isislorscheiter11357@student.mustedu.com.

Resumo: Este estudo abordou o uso de recursos multimídia na educação, com ênfase na seleção de vídeos educacionais e em seus impactos, limites e possibilidades pedagógicas. O problema de pesquisa consistiu em identificar quais critérios poderiam orientar a seleção de vídeos educacionais, considerando linguagem, duração e objetivos pedagógicos, de modo a potencializar efeitos formativos e reduzir limitações no uso do audiovisual em contextos escolares. O objetivo geral foi sistematizar critérios para a seleção de vídeos educacionais com base nesses três eixos, de modo a subsidiar o planejamento docente no uso de recursos multimídia. Adotou-se a pesquisa bibliográfica como metodologia, a partir da análise e articulação de contribuições teóricas relacionadas à mídia-educação, ao currículo como prática cultural e às práticas pedagógicas com mídias interativas, jogos e produção de vídeo na escola. No desenvolvimento, discutiram-se fundamentos conceituais de multimídia e mídia-educação, analisaram-se possibilidades pedagógicas do audiovisual e de mídias interativas, bem como limites associados à infraestrutura, à formação docente e à curadoria de conteúdos. Em seguida, foram sistematizados critérios de seleção organizados em linguagem, duração e objetivos, destacando-se a necessidade de alinhamento entre o vídeo, a mediação docente e as atividades associadas. Nas considerações finais, indicou-se que a seleção de vídeos se mostrou consistente quando orientada por curadoria didática, articulando adequação comunicacional, viabilidade temporal e intencionalidade pedagógica, além de se apontar a pertinência de estudos empíricos para testar a aplicação dos critérios em diferentes realidades escolares.

Palavras-chave: Multimídia; Vídeo educacional; Mídia-educação; Planejamento docente; Currículo.

Abstract: This study addressed the use of multimedia resources in education, emphasizing the selection of educational videos and their pedagogical impacts, limits, and possibilities. The research problem consisted of identifying which criteria could guide the selection of educational videos, considering language, duration, and pedagogical objectives, in order to enhance formative effects and reduce limitations in audiovisual use in school contexts. The general objective was to systematize criteria for selecting educational videos based on these three axes to support teachers' planning when using multimedia resources. A bibliographic research methodology was adopted through the analysis and articulation of theoretical contributions related to media education, curriculum as a cultural practice, and pedagogical practices involving interactive media, games, and video production at school. In the development section, conceptual foundations of multimedia and media education were discussed, along with pedagogical possibilities of audiovisual and interactive media and limitations linked to infrastructure, teacher training, and content curation. Criteria were then organized into language, duration, and objectives, highlighting the need for alignment between the video, teacher mediation, and associated learning activities. In the final considerations, it was indicated that video selection was more consistent when guided by didactic curation integrating communicational adequacy, time feasibility, and pedagogical intentionality, while also pointing to the relevance of empirical studies to test the criteria across different school realities.

Keywords: Multimedia; Educational video; Media education; Teacher planning; Curriculum.

Resumen: Este estudio abordó el uso de recursos multimedia en la educación, con énfasis en la selección de videos educativos y en sus impactos, limitaciones y posibilidades pedagógicas. El problema de investigación consistió en identificar qué criterios podrían orientar la selección de videos educativos, considerando el lenguaje,

la duración y los objetivos pedagógicos, con el propósito de potenciar los efectos formativos y reducir las limitaciones del uso de recursos audiovisuales en contextos escolares. El objetivo general fue sistematizar criterios para la selección de videos educativos a partir de estos tres ejes, con el fin de contribuir a la planificación docente en el uso de recursos multimedia. Se adoptó la investigación bibliográfica como metodología, a partir del análisis y la articulación de aportes teóricos relacionados con la educación mediática, el currículo como práctica cultural y las prácticas pedagógicas con medios interactivos, juegos y producción de videos en la escuela. En el desarrollo del estudio, se discutieron los fundamentos conceptuales de multimedia y educación mediática, se analizaron las posibilidades pedagógicas de los recursos audiovisuales y de los medios interactivos, así como las limitaciones relacionadas con la infraestructura, la formación docente y la curaduría de contenidos. Posteriormente, se sistematizaron criterios de selección organizados en torno al lenguaje, la duración y los objetivos, destacándose la necesidad de articulación entre el video, la mediación docente y las actividades asociadas. En las consideraciones finales, se indicó que la selección de videos resulta consistente cuando está orientada por una curaduría didáctica que articula adecuación comunicativa, viabilidad temporal e intencionalidad pedagógica. Asimismo, se señala la pertinencia de realizar estudios empíricos para evaluar la aplicación de estos criterios en diferentes realidades escolares.

Palabras clave: Multimedia; Video educativo; Educación mediática; Planificación docente; Currículo.

INTRODUÇÃO

A multimídia na educação tem se consolidado como um campo de interesse crescente, especialmente pela incorporação de vídeos, mídias interativas e outras linguagens digitais no cotidiano escolar, com impactos diretos sobre formas de ensinar, aprender e produzir conhecimento. A circulação intensa de conteúdos audiovisuais e a presença recorrente de plataformas digitais no cotidiano social ampliaram as possibilidades de acesso à informação e de construção de repertórios culturais, o que atravessa o ambiente educacional. Nesse cenário, recursos multimídia passam a ser compreendidos não apenas como instrumentos de apoio, mas como linguagens que mediam relações pedagógicas, reorganizam práticas didáticas e tensionam modos tradicionais de abordagem curricular. A discussão contemporânea sobre mídia-educação reforça que o trabalho com mídias deve envolver tanto a utilização didática quanto a leitura crítica e cultural de seus conteúdos e formatos, reconhecendo-se a escola como espaço de formação para a compreensão das linguagens midiáticas e para o desenvolvimento de competências de análise e autoria. Assim, o vídeo educacional, em particular, torna-se um recurso frequente por sua facilidade de acesso, potencial de síntese e capacidade de mobilizar imagens, sons e narrativas para contextualizar conteúdos, ilustrar processos e ampliar formas de representação dos conhecimentos escolares (Belloni, 2022; Fantin, 2012).

A relevância do tema justifica-se porque a presença de recursos multimídia, embora difundida, nem sempre se traduz em melhorias efetivas na aprendizagem ou em práticas pedagógicas inovadoras. Observa-se que, em muitas situações, vídeos e mídias digitais são incorporados de forma pontual, substitutiva ou desarticulada do planejamento didático, reforçando consumo passivo e reduzindo a mediação pedagógica a uma exposição audiovisual. Além disso, a oferta massiva de vídeos em plataformas digitais impõe desafios à curadoria docente, uma vez que conteúdos com linguagem inadequada, duração excessiva ou baixa consistência conceitual pode produzir dispersão, superficialidade e dificuldades de compreensão. Nesse sentido, torna-se pertinente discutir limites e possibilidades do uso pedagógico do audiovisual, considerando-se que o potencial formativo do recurso depende de intencionalidade, critérios de seleção e estratégias que garantam integração com objetivos de aprendizagem e com o currículo. A justificativa também se sustenta na necessidade de alinhar

o trabalho com mídias à perspectiva de currículo como prática cultural, na qual os artefatos midiáticos são entendidos como produções sociais que carregam valores, visões de mundo e modos de significar a realidade, exigindo abordagem crítica e contextualizada. Desse modo, a seleção e o uso de vídeos educacionais demandam parâmetros claros que orientem o professor a escolher materiais compatíveis com a turma e com o propósito pedagógico, evitando-se tanto o uso meramente ilustrativo quanto a centralidade do recurso em detrimento da reflexão (Fantin, 2012; Belloni, 2022).

Diante dessas considerações, formula-se a seguinte pergunta-problema: quais critérios podem orientar a seleção de vídeos educacionais, considerando linguagem, duração e objetivos pedagógicos, de modo a potencializar impactos formativos e reduzir limites no uso de recursos multimídia na educação? A questão proposta direciona a análise para elementos que frequentemente determinam o sucesso ou o fracasso do uso do audiovisual na sala de aula, pois envolve a adequação comunicacional ao público, a organização do tempo didático e o alinhamento do recurso ao que se pretende ensinar e avaliar. Ao delimitar linguagem, duração e objetivos como eixos, busca-se oferecer uma sistematização aplicável ao contexto escolar, contribuindo para a tomada de decisão docente e para a integração consistente do vídeo ao currículo e às estratégias de ensino.

O objetivo desta pesquisa consiste em sistematizar critérios para a seleção de vídeos educacionais, com base nos eixos linguagem, duração e objetivos pedagógicos, visando subsidiar o planejamento docente no uso de recursos multimídia na educação. Esse objetivo concentra-se na construção de um referencial prático e teoricamente fundamentado, capaz de apoiar escolhas pedagógicas criteriosas diante da diversidade de materiais disponíveis, ao mesmo tempo em que reforça a importância de uma abordagem formativa das mídias, coerente com a perspectiva de mídia-educação e com o entendimento do currículo como prática cultural (Belloni, 2022; Fantin, 2012).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Quanto à metodologia, adota-se a pesquisa bibliográfica, desenvolvida por meio de levantamento, leitura e análise de produções acadêmicas relacionadas ao uso de recursos multimídia na educação, mídia-educação, currículo e práticas pedagógicas com vídeos, mídias interativas e jogos. A pesquisa bibliográfica possibilita reunir contribuições teóricas e analíticas já produzidas sobre o tema, identificando fundamentos, limites e possibilidades apontados na literatura e, a partir disso, organizar uma sistematização de critérios aplicáveis ao contexto escolar. Por esse caminho metodológico, busca-se construir uma discussão articulada entre aportes conceituais e implicações práticas, de modo a sustentar a proposta de critérios de seleção do audiovisual com consistência teórica e com aderência às demandas do cotidiano docente (Araújo, 2014; Silva et al., 2023).

CRITÉRIOS PARA SELECIONAR VÍDEOS EDUCACIONAIS: LINGUAGEM, DURAÇÃO E OBJETIVOS

A discussão sobre recursos multimídia na educação demanda, inicialmente, a compreensão de que tais recursos não se limitam a ferramentas técnicas adicionadas ao

planejamento escolar, mas constituem linguagens e formas de comunicação que reorganizam a experiência de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a multimídia pode ser entendida como a integração de diferentes códigos expressivos, como texto, imagem, som e vídeo, que, ao serem articulados em ambientes educativos, influenciam a maneira como conteúdos são apresentados, interpretados e ressignificados. Essa integração amplia possibilidades didáticas, sobretudo quando se considera que a escola convive com estudantes inseridos em uma cultura digital marcada pela circulação constante de informações e narrativas audiovisuais. Entretanto, para que a multimídia contribua para a aprendizagem, torna-se necessário superar uma perspectiva instrumental, na qual a mídia é utilizada apenas como apoio ilustrativo, e avançar para um entendimento pedagógico e cultural, no qual as mídias são também objetos de análise crítica e espaços de produção de sentidos, conforme se destaca na abordagem da mídia-educação (Belloni, 2022; Fantin, 2012).

A mídia-educação, ao enfatizar que as mídias são parte constitutiva das práticas sociais contemporâneas, desloca o debate para além da escolha de tecnologias e propõe uma orientação formativa baseada no desenvolvimento de leitura crítica, ética e cultural dos conteúdos midiáticos. Assim, a presença de vídeos, plataformas digitais e mídias interativas no contexto escolar requer uma mediação que envolva compreender como os discursos são construídos, quais valores são veiculados e como diferentes linguagens influenciam interpretações. Essa perspectiva também contribui para compreender o currículo como prática cultural, uma vez que os processos educativos passam a dialogar com repertórios simbólicos e comunicacionais que circulam fora do espaço escolar. Desse modo, o currículo não se restringe a conteúdos prescritos, mas se concretiza em experiências, interações e práticas de significação que, inevitavelmente, envolvem as mídias, exigindo do trabalho pedagógico um posicionamento crítico e intencional (Fantin, 2012; Belloni, 2022).

Considerando essa base, observa-se que os recursos multimídia podem produzir impactos relevantes quando integrados ao planejamento didático. Entre as possibilidades frequentemente associadas ao uso pedagógico da multimídia, destaca-se a ampliação de formas de representação do conhecimento, o que pode favorecer a compreensão de conteúdos que exigem visualização, contextualização e exemplificação. Além disso, o audiovisual pode aproximar temas escolares de situações concretas do cotidiano, contribuindo para tornar o conteúdo significativo, desde que o professor delimite o papel do recurso na sequência didática. Quando o vídeo é utilizado como disparador para problematizações, debates orientados e atividades de investigação, tende a favorecer participação discente e construção ativa do conhecimento. Por outro lado, quando é empregado como substituto do ensino, sem articulação com objetivos e tarefas, pode reforçar passividade e fragmentação da aprendizagem, o que evidencia a centralidade da intencionalidade pedagógica na escolha e no uso do recurso (Belloni, 2022; Fantin, 2012).

Além dos vídeos, as mídias interativas e os jogos também se inserem no conjunto de recursos multimídia com potencial educativo. A incorporação de jogos em práticas pedagógicas é frequentemente associada a engajamento, motivação e participação, porém esses efeitos não devem ser tomados como equivalentes à aprendizagem. A contribuição pedagógica dos jogos emerge com consistência quando estes são integrados a situações didáticas que exigem tomada de decisão, formulação de hipóteses, resolução de problemas e

reflexão sobre estratégias utilizadas. Nessa perspectiva, o jogo não opera como entretenimento isolado, mas como experiência mediada por objetivos, orientações e critérios avaliativos. Assim, a inovação pedagógica não reside no jogo em si, mas na arquitetura didática que o envolve, pois é nessa estrutura que se definem os conteúdos mobilizados, os processos cognitivos estimulados e os registros que tornam visíveis as aprendizagens produzidas (Araújo, 2014).

Em paralelo, a produção de vídeo na escola também se apresenta como possibilidade pedagógica relevante, especialmente por favorecer autoria e protagonismo discente. A produção audiovisual implica etapas que podem ser pedagogicamente exploradas, como pesquisa temática, seleção de informações, organização de argumentos, roteirização, planejamento de cenas e edição. Quando tais etapas são orientadas com intencionalidade, permitem desenvolver competências relacionadas à comunicação, à colaboração e ao pensamento crítico, além de favorecer articulação entre conteúdos curriculares e práticas sociais contemporâneas. Contudo, para que essa produção se efetive como prática educativa, torna-se necessário que haja planejamento e mediação, evitando-se que a atividade se restrinja ao aspecto técnico ou ao improviso. Desse modo, a produção de vídeo pode funcionar como estratégia de aprendizagem ativa quando se vincula a objetivos claros e quando o processo é acompanhado por critérios de qualidade e por orientações que assegurem coerência entre conteúdo, linguagem e finalidade educativa (Silva et al., 2023).

Apesar das possibilidades, os limites do uso de recursos multimídia são relevantes e exigem problematização. Um primeiro limite refere-se às condições objetivas de implementação, como infraestrutura tecnológica, conectividade, disponibilidade de equipamentos e adequação dos espaços. Quando essas condições são insuficientes, tende a ocorrer descontinuidade no uso do recurso e frustração pedagógica, o que pode levar a práticas pontuais e pouco integradas ao planejamento anual. Um segundo limite relaciona-se à formação docente, pois a ausência de preparo específico para curadoria, planejamento e avaliação de atividades mediadas por multimídia pode produzir uso superficial do recurso. Nesse caso, o vídeo é inserido apenas como complemento ilustrativo, sem roteiro de análise, sem tarefas associadas e sem mediação crítica, o que compromete seu potencial formativo e reduz sua contribuição para a aprendizagem (Belloni, 2022; Fantin, 2012).

Outro limite recorrente diz respeito à seleção de conteúdos audiovisuais em um ambiente de oferta massiva. A disponibilidade de milhares de vídeos em plataformas digitais pode produzir a impressão de que sempre haverá um material adequado, porém a qualidade e a adequação variam significativamente. Há vídeos com linguagem incompatível com o nível de escolaridade, com excesso de informações por minuto, com exemplos distantes da realidade dos estudantes ou com fragilidades conceituais. Além disso, há produções que priorizam ritmo acelerado e estímulos constantes para reter atenção, mas que sacrificam explicações, contextualização e construção progressiva de conceitos. Dessa forma, a curadoria docente se torna etapa decisiva para evitar dispersão e superficialidade, exigindo critérios que orientem decisões pedagógicas com base no objetivo de aprendizagem e no perfil da turma, em vez de escolhas pautadas apenas por popularidade, estética ou facilidade de acesso (Belloni, 2022).

Nesse cenário, a abordagem da mídia-educação contribui ao destacar que o trabalho com vídeos não deve se limitar ao uso didático, mas também incluir leitura crítica e reflexão

sobre a própria linguagem audiovisual. Isso implica considerar que vídeos trazem narrativas, enquadramentos e escolhas estéticas que influenciam interpretações, de modo que o professor pode favorecer aprendizagens ao orientar os estudantes a identificar intencionalidades comunicacionais, distinguir informação de opinião e analisar coerência de argumentos. Assim, o vídeo pode ser utilizado para desenvolver competências críticas, especialmente quando o planejamento inclui questões orientadoras, atividades de comparação de perspectivas e registros reflexivos. Ao mesmo tempo, essa orientação fortalece a compreensão do currículo como prática cultural, pois integra ao ensino a análise de linguagens e discursos que circulam na sociedade, aproximando a escola de debates contemporâneos sem abandonar rigor conceitual (Fantin, 2012; Belloni, 2022).

A partir dessas discussões, a seleção de vídeos educacionais pode ser sistematizada com base em critérios que aumentam a probabilidade de efetividade pedagógica. O primeiro eixo envolve a linguagem, pois a adequação comunicacional é determinante para que o estudante compreenda e se engaje de maneira produtiva. A linguagem inclui vocabulário, ritmo de fala, densidade conceitual, clareza de explicação e qualidade audiovisual. Assim, vídeos com áudio pouco inteligível, com legendas ausentes quando necessárias, ou com excesso de termos técnicos não explicados tendem a gerar dificuldades de compreensão e a deslocar o foco da aprendizagem para a tentativa de acompanhar a mensagem. Além disso, a linguagem precisa dialogar com o nível de escolaridade e com os conhecimentos prévios da turma, de modo que a explicação não seja nem simplista a ponto de empobrecer o conteúdo, nem complexa a ponto de impedir o acompanhamento. Portanto, a linguagem deve ser considerada como critério pedagógico, e não apenas estético, pois ela define a acessibilidade cognitiva do material (Belloni, 2022; Silva et al., 2023).

O segundo eixo refere-se à duração, pois o tempo do vídeo precisa ser compatível com o tempo pedagógico da aula e com a finalidade da atividade. Vídeos longos podem ser adequados em contextos específicos, como análise de documentários em projetos interdisciplinares, porém, em muitas situações, a duração excessiva compromete a atenção e reduz o tempo disponível para debate, atividade prática e sistematização. Dessa forma, torna-se relevante selecionar vídeos que permitam pausas estratégicas e segmentação, possibilitando intervenções do professor para explicar, retomar conceitos, levantar perguntas e orientar o olhar do estudante. Além disso, a duração deve ser analisada em relação ao tipo de aprendizagem pretendida: se o objetivo é introduzir um tema e despertar questionamentos, um vídeo curto tende a ser adequado; se o objetivo é aprofundar conteúdo, pode-se trabalhar com segmentos maiores, desde que haja roteiro de acompanhamento. Assim, o critério de duração articula gestão do tempo, organização da sequência didática e prevenção de uso do vídeo como preenchimento de aula (Silva et al., 2023; Belloni, 2022).

O terceiro eixo envolve os objetivos pedagógicos, uma vez que o vídeo deve estar subordinado ao que se pretende ensinar e aprender, e não o contrário. A seleção orientada por objetivos implica definir previamente se o vídeo será utilizado para contextualizar um conteúdo, exemplificar um conceito, apresentar um problema, revisar tema já trabalhado, estimular debate ou apoiar produção autoral. Quando o objetivo é claro, torna-se possível elaborar atividades associadas, como perguntas orientadoras, fichas de análise, mapas conceituais, resumos reflexivos e discussões guiadas. Além disso, a definição de objetivos

favorece alinhamento com avaliação, pois permite estabelecer quais evidências de aprendizagem serão produzidas pelos estudantes após o uso do vídeo. Assim, o recurso audiovisual deixa de ser momento passivo e passa a integrar um percurso de aprendizagem, no qual a mediação docente organiza o antes, o durante e o depois do vídeo. Nessa direção, a mídia-educação reforça que o objetivo também pode incluir dimensões formativas relacionadas à criticidade e à autoria, de modo que o vídeo seja ponto de partida para leitura analítica e para produção de respostas e releituras, fortalecendo protagonismo discente (Fantin, 2012; Belloni, 2022).

A operacionalização desses critérios pode ser compreendida como um processo de curadoria didática. Inicialmente, define-se o objetivo da aula e o conteúdo central a ser trabalhado; em seguida, realiza-se uma busca por vídeos potencialmente adequados; posteriormente, aplica-se uma triagem considerando linguagem, duração e objetivos; por fim, planeja-se a atividade associada e os registros que serão produzidos pelos estudantes. Quando esse processo é adotado, diminui-se a probabilidade de escolhas baseadas apenas em facilidade de acesso e aumenta-se a coerência entre recurso e aprendizagem. Além disso, ao planejar intervenções durante a exibição, como pausas para perguntas ou explicações, fortalece-se a mediação docente e evita-se que o vídeo funcione como substituto do ensino. Dessa forma, o audiovisual se integra a uma sequência didática ampla, que combina exposição, investigação, diálogo e sistematização, favorecendo aprendizagem ativa (Silva et al., 2023).

Ainda nesse percurso, a integração com mídias interativas e jogos pode reforçar os objetivos pedagógicos quando se busca ampliar participação e colaboração. Por exemplo, após um vídeo introdutório, pode-se propor um jogo didático ou uma atividade interativa que exija aplicação do conceito em situações-problema, permitindo que a turma mobilize o conhecimento de forma prática e argumentativa. A lógica permanece a mesma: o recurso precisa estar a serviço do objetivo, articulado ao currículo e acompanhado de estratégias de mediação. Assim, jogos e mídias interativas podem funcionar como desdobramentos do audiovisual, contribuindo para consolidar aprendizagens, desde que o professor oriente o processo e promova momentos de reflexão e sistematização. Esse encadeamento é coerente com a ideia de inovação pedagógica como reorganização das práticas e não como simples adoção de novas ferramentas (Araújo, 2014).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a pergunta da pesquisa, centrada em identificar quais critérios podem orientar a seleção de vídeos educacionais considerando linguagem, duração e objetivos pedagógicos, pode ser respondida pela sistematização de um conjunto de parâmetros vinculados ao planejamento docente e à finalidade formativa do uso de recursos multimídia. A análise desenvolvida ao longo do texto indicou que a seleção de vídeos tende a ser consistente quando se afasta de escolhas baseadas apenas em disponibilidade, popularidade ou apelo estético e passa a obedecer a uma curadoria didática orientada por adequação comunicacional, viabilidade temporal e alinhamento pedagógico. Assim, a resposta à questão proposta aponta que os critérios relevantes se organizam em três eixos complementares: a

linguagem do material, a duração em relação ao tempo pedagógico e os objetivos de aprendizagem que justificam a inserção do vídeo na sequência didática.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, A. S. Práticas educativas inovadoras com a utilização de jogos e das mídias interativas na sala de aula. In: CONGRESSO INTEGRADO DE EDUCAÇÃO E TECNOLOGIAS E ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 2014, São Carlos. **Anais eletrônicos** [...]. São Carlos: UFSCar, 2014. Disponível em: https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/2344. Acesso em: 18 jan. 2026.

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. 4. ed. Campinas: Autores Associados, 2022. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=QxJ1EAAAQBAJ. Acesso em: 18 jan. 2026.

FANTIN, Mônica. Mídia-educação no ensino e o currículo como prática cultural. **Currículo sem Fronteiras**, [S. l.], v. 12, n. 2, p. 437-452, maio/ago. 2012. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4614981/mod_resource/content/2/M%C3%B4nica%20Fantin.pdf. Acesso em: 18 jan. 2026.

SILVA, Larissa Abreu Custódio da; COSTA, Maria Cristina; SANTOS, Luciana Farias dos; ALVES, Thiago Rodrigues. Recursos multimídias para a educação: produção de vídeo na escola. **Revista Amor Mundi**, [S. l.], v. 4, n. 11, p. 3-10, 2023. DOI: https://doi.org/10.46550/amormundi.v4i11.365. Disponível em: https://journal.editorametrics.com.br/index.php/amormundi/article/view/365. Acesso em: 18 jan. 2026.

INFORMAÇÕES RELEVANTES E DECLARAÇÕES
DECLARAÇÃO DE ORIGINALIDADE E RESPONSABILIDADE AUTORAL
A autora declara que o manuscrito é original, não foi publicado formalmente em periódico, livro, capítulo ou anais e foi submetido à Revista Entre Saberes com sua ciência e concordância. A responsabilidade pelo conteúdo, dados, análises, argumentos, imagens, referências e declarações apresentadas é integralmente da autora.
CONFLITO DE INTERESSES
Não se aplica.
ÉTICA EM PESQUISA
Não se aplica.
DISPONIBILIDADE DE DADOS
Não se aplica.
APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA
Não se aplica.
FINANCIAMENTO
Não se aplica.
CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM
Não se aplica.
USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
Não se aplica.
MATERIAIS SUPLEMENTARES
Não se aplica.
LICENÇA

Este manuscrito será disponibilizado em acesso aberto, sob licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional — CC BY 4.0.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES/CREDIT

A autora é responsável integralmente pela conceituação, metodologia, investigação, redação e revisão do manuscrito.

HISTÓRICO

Submetido: 30/05/2026 | Aprovado: 30/06/2026 | Publicado: 31/10/2026

COMO CITAR ESSE TEXTO

LORSCHEITER, Isis Fernanda Pedroso. Multimídia na educação: impactos, limites e possibilidades pedagógicas. **Revista Entre Saberes**, Curitiba, v. 1, n. 1, 2026. DOI: https://doi.org/10.56579/fy40rd43. Disponível em: https://revistas.luminascholar.org/entresaberes/pt_BR/article/view/125. Acesso em: dia mês ano.

EDITOR RESPONSÁVEL

Nome completo: Maurício Aires Vieira Orcid: https://orcid.org/0000-0003-0737-9941