ReGeo ISSN: 2177-3246

CONTEÚDO EDUCATIVO MEDIADO VERSUS CONSUMO LIVRE DE MÍDIAS DIGITAIS: UMA ANÁLISE COMPARATIVA DOS DESFECHOS DE APRENDIZAGEM

MEDIATED EDUCATIONAL CONTENT VERSUS FREE CONSUMPTION OF DIGITAL MEDIA: A COMPARATIVE ANALYSIS OF LEARNING OUTCOMES

CONTENIDO EDUCATIVO MEDIADO VERSUS CONSUMO LIBRE DE MEDIOS DIGITALES: UN ANÁLISIS COMPARATIVO DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE

https://doi.org/10.56238/revgeov17n7-005

Data de submissão: 17/05/2026 **Data de publicação:** 01/07/2026

Laires Alves Silva
0747356575543386
Instituição: UEMASUL – Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão

Willians Alves Pinto de Oliveira Junior
0577140946363894
Instituição: Universidade Federal Fluminense

Melissa Pontes Rebelo
9039221688733669
Instituição: Christian Business School

Thiago Ruviaro Silva Azevedo
1265785706514571
Instituição: Universidade da Amazônia - UNAMA

Andreia Matos Ferreira Querino
5764663518318775
Instituição: Centro Universitário Leonardo da Vinci - Uniasselvi

Jardelson de Medeiros Silva
2950079589563121
Instituição: Universidade Federal de São Carlos

Diogo dos Santos Sobrinho
3577304081433367
Instituição: MUST University

RESUMO

O avanço das mídias digitais no contexto educacional contemporâneo coloca em pauta a distinção entre o consumo livre de conteúdos digitais e o uso mediado pedagogicamente, com reflexos diretos sobre os desfechos de aprendizagem. Este estudo analisa comparativamente os impactos do conteúdo educativo mediado e do consumo livre de mídias digitais sobre os processos de aprendizagem, com ênfase no ensino superior e na educação básica brasileira. A pesquisa adota abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica e documental, com revisão integrativa de produções indexadas nas bases SciELO e Periódicos CAPES, publicadas entre 2021 e 2025. Os resultados evidenciam que a mediação pedagógica estruturada pelo design instrucional amplia a eficácia dos processos de aprendizagem, ao

passo que o consumo não orientado de mídias digitais tende a fragmentar a atenção e reduzir a profundidade cognitiva dos estudantes. Conclui-se que a integração intencional de mídias digitais ao currículo, com suporte de estratégias de design instrucional e metodologias ativas, produz desfechos de aprendizagem superiores aos obtidos pelo consumo autônomo e sem mediação.

Palavras-chave: Mídias Digitais. Mediação Pedagógica. Design Instrucional. Desfechos de Aprendizagem.

ABSTRACT
The advancement of digital media in the contemporary educational context brings to the fore the distinction between the free consumption of digital content and its pedagogically mediated use, with direct effects on learning outcomes. This study comparatively analyzes the impacts of mediated educational content and free consumption of digital media on learning processes, with emphasis on higher education and basic education in Brazil. The research adopts a qualitative approach, of bibliographic and documentary nature, with an integrative review of productions indexed in the SciELO and CAPES Journals databases, published between 2021 and 2025. The results show that pedagogical mediation structured by instructional design broadens the effectiveness of learning processes, while the unguided consumption of digital media tends to fragment students' attention and reduce their cognitive depth. It is concluded that the intentional integration of digital media into the curriculum, supported by instructional design strategies and active methodologies, produces learning outcomes superior to those obtained through autonomous and unmediated consumption. The study contributes to the consolidation of evidence-based practices for the educational use of digital media and offers theoretical and practical subsidies for teachers, curriculum designers and educational policy managers who seek to qualify the use of digital technologies in Brazilian educational contexts.

Keywords: Digital Media. Pedagogical Mediation. Instructional Design. Learning Outcomes.

RESUMEN
El avance de los medios digitales en el contexto educativo contemporáneo pone de relieve la distinción entre el consumo libre de contenido digital y su uso mediado pedagógicamente, con efectos directos en los resultados de aprendizaje. Este estudio analiza comparativamente los impactos del contenido educativo mediado y del consumo libre de medios digitales en los procesos de aprendizaje, con énfasis en la educación superior y la educación básica en Brasil. La investigación adopta un enfoque cualitativo, de naturaleza bibliográfica y documental, con una revisión integradora de producciones indexadas en las bases de datos SciELO y Periódicos CAPES, publicadas entre 2021 y 2025. Los resultados muestran que la mediación pedagógica estructurada por el diseño instruccional amplía la efectividad de los procesos de aprendizaje, mientras que el consumo no orientado de medios digitales tiende a fragmentar la atención de los estudiantes y reducir su profundidad cognitiva. Se concluye que la integración intencional de medios digitales en el currículo, respaldada por estrategias de diseño instruccional y metodologías activas, produce resultados de aprendizaje superiores a los obtenidos mediante el consumo autónomo y no mediado. El estudio contribuye a la consolidación de prácticas basadas en evidencia para el uso educativo de medios digitales y ofrece subsidios teóricos y prácticos para docentes, diseñadores curriculares y gestores de políticas educativas que buscan calificar el uso de tecnologías digitales en contextos educativos brasileños.

Palabras clave: Medios Digitales. Mediación Pedagógica. Diseño Instruccional. Resultados de Aprendizaje.

1 INTRODUÇÃO

A expansão das mídias digitais nas últimas décadas transformou profundamente as formas pelas quais crianças, adolescentes e adultos acessam, processam e internalizam informações. No contexto educacional, essa transformação produz um cenário de dupla face: de um lado, as tecnologias digitais oferecem recursos de grande potencial pedagógico; de outro, o consumo desordenado e sem mediação de conteúdos digitais concorre com os processos formais de aprendizagem e impõe desafios à construção do conhecimento sistematizado. A distinção entre o conteúdo educativo mediado e o consumo livre de mídias digitais constitui, portanto, uma questão de pesquisa com implicações diretas para a qualidade da educação brasileira em todos os seus níveis.

O problema desta pesquisa se articula em torno da seguinte questão central: quais são os desfechos de aprendizagem produzidos pelo uso mediado de conteúdos educativos digitais em comparação aos obtidos pelo consumo livre e não orientado de mídias digitais? Essa pergunta se justifica pela ausência de estudos comparativos sistematizados no contexto brasileiro que analisem, com rigor metodológico, as diferenças qualitativas e quantitativas entre esses dois modos de interação com as tecnologias digitais. Kenski (2021, p. 89) afirma que "as tecnologias digitais alteram não apenas os suportes de informação, mas os próprios processos cognitivos pelos quais os estudantes aprendem", o que reforça a necessidade de investigar as condições em que essas tecnologias produzem ganhos reais de aprendizagem.

O consumo livre de mídias digitais, compreendido como o acesso a plataformas de streaming, redes sociais, aplicativos de entretenimento e conteúdos audiovisuais sem finalidade pedagógica definida, ocupa parcela crescente do tempo dos estudantes brasileiros. Esse fenômeno não é, em si, negativo; contudo, quando não integrado a estratégias pedagógicas intencionais, tende a produzir aprendizagens superficiais, fragmentadas e de baixa retenção. Freitas (2025, p. 2740) argumenta que "a integração da inteligência artificial e das mídias digitais aos processos avaliativos e de aprendizagem exige reconfiguração das práticas pedagógicas tradicionais, sob pena de ampliar as desigualdades educacionais já existentes", sinalizando que a questão da mediação pedagógica é também uma questão de equidade.

Diante desse quadro, este estudo estabelece como objetivo geral analisar comparativamente os desfechos de aprendizagem produzidos pelo conteúdo educativo mediado e pelo consumo livre de mídias digitais, com foco nas práticas pedagógicas do ensino superior e da educação básica brasileira. Os objetivos específicos são: (1) caracterizar as diferenças conceituais e práticas entre o conteúdo educativo mediado e o consumo livre de mídias digitais; (2) identificar os principais desfechos de aprendizagem associados a cada modalidade de uso das mídias digitais, com base na literatura

especializada; (3) discutir o papel do design instrucional e das metodologias ativas como mediadores entre o potencial das mídias digitais e os resultados efetivos de aprendizagem. Alves *et al.* (2024, p. 4) sustentam que "o design instrucional, quando orientado por estratégias motivacionais consistentes, potencializa o engajamento dos estudantes e amplia a eficácia dos processos de ensino e aprendizagem", o que situa essa abordagem como variável central na análise proposta.

A relevância deste estudo se fundamenta na urgência de qualificar o debate sobre o uso pedagógico das mídias digitais no Brasil, especialmente em um contexto de expansão acelerada do ensino híbrido e da educação a distância. A ausência de mediação pedagógica qualificada nos ambientes digitais de aprendizagem representa um risco real de redução da qualidade educacional, que demanda respostas fundamentadas em evidências científicas. O trabalho está organizado nas seguintes seções: referencial teórico, que apresenta os fundamentos conceituais sobre mídias digitais, mediação pedagógica e design instrucional; metodologia, que descreve os procedimentos de coleta e análise dos dados; resultados e discussão, que interpreta os achados à luz da literatura; e considerações finais, que sintetizam os resultados, as contribuições do estudo e as direções para pesquisas futuras.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A compreensão dos desfechos de aprendizagem produzidos pela interação com mídias digitais exige, antes de tudo, um entendimento aprofundado dos conceitos de mediação pedagógica, design instrucional e consumo digital. O campo da tecnologia educacional avançou consideravelmente nas últimas décadas, acumulando evidências sobre as condições em que as tecnologias digitais contribuem para a aprendizagem e aquelas em que sua adoção produz resultados contrários aos esperados. A revisão da literatura permite identificar convergências e tensões entre diferentes perspectivas teóricas, o que enriquece a análise comparativa proposta por este estudo.

A mediação pedagógica, na perspectiva sociocultural de Vygotsky, compreende a intervenção intencional de um agente mais experiente no processo de aprendizagem do sujeito, com o objetivo de ampliar sua zona de desenvolvimento proximal. No contexto das mídias digitais, essa mediação se traduz na presença de um professor, tutor ou designer instrucional que organiza, sequencia e orienta o acesso ao conteúdo digital, garantindo que a interação com a tecnologia seja produtiva e orientada para objetivos de aprendizagem claramente definidos. A ausência dessa mediação, por sua vez, transforma as mídias digitais em ferramentas de entretenimento ou de consumo informacional superficial, sem que os processos cognitivos mais profundos, como a análise, a síntese e a avaliação crítica, sejam ativados de forma consistente.

Lima (2025, p. 3) afirma que "as mídias digitais detêm potencial transformador na educação quando integradas a práticas pedagógicas intencionais, mas esse potencial se reduz expressivamente na ausência de planejamento docente estruturado", o que reitera a centralidade da mediação como condição para a efetividade educacional das tecnologias digitais. Essa perspectiva se alinha com os princípios do construtivismo, segundo os quais a aprendizagem não resulta do contato passivo com a informação, mas da construção ativa de significados pelo sujeito, em interação com o ambiente e com os outros. A mídia digital, nesse sentido, é um ambiente de aprendizagem que precisa ser desenhado e mediado para que produza construção cognitiva efetiva.

O design instrucional emerge como campo teórico e prático que oferece os fundamentos para a organização intencional de ambientes digitais de aprendizagem. Ele abrange o planejamento dos objetivos de aprendizagem, a seleção e sequenciamento dos conteúdos, a escolha das estratégias pedagógicas e das mídias mais adequadas, a definição dos critérios de avaliação e o monitoramento contínuo dos resultados. Medeiros, Burlamaqui e Araruna (2024, p. 6) argumentam que "o design instrucional no ensino híbrido assegura a integração coerente entre os componentes presenciais e digitais do currículo, garantindo que a tecnologia sirva aos objetivos pedagógicos e não o contrário", o que posiciona esse campo como mediador indispensável entre a oferta tecnológica e os desfechos de aprendizagem.

O consumo livre de mídias digitais, por outro lado, caracteriza-se pela ausência de intencionalidade pedagógica, pela não linearidade do acesso aos conteúdos e pela predominância de lógicas de entretenimento e de reforço algorítmico sobre as lógicas de aprendizagem. Plataformas como TikTok, YouTube, Instagram e Netflix são projetadas para maximizar o tempo de permanência do usuário, utilizando mecanismos de recompensa variável que ativam circuitos neurais de prazer e que incentivam o consumo contínuo de conteúdos de curta duração. Martins e Paiva (2022, p. 515) demonstraram que "o uso recreativo do TikTok por adolescentes brasileiros pode, quando articulado a práticas de letramento crítico, converter-se em recurso pedagógico, mas essa conversão depende de mediação docente ativa e sistemática", o que evidencia que a plataforma, por si só, não produz aprendizagem crítica sem a intervenção pedagógica intencional.

A teoria da carga cognitiva, desenvolvida por John Sweller, oferece um referencial complementar para a análise dos desfechos de aprendizagem associados ao consumo livre de mídias digitais. Segundo essa teoria, a memória de trabalho humana tem capacidade limitada de processamento simultâneo de informações, e ambientes de alta densidade informacional, como os produzidos pelo consumo livre de mídias digitais, tendem a sobrecarregar essa capacidade, reduzindo a qualidade da aprendizagem. O design instrucional, ao organizar a apresentação dos conteúdos de

forma progressiva e alinhada às capacidades cognitivas dos estudantes, reduz a carga cognitiva extrínseca e libera recursos mentais para o processamento profundo das informações relevantes.

As metodologias ativas representam outra dimensão teórica relevante para a compreensão dos desfechos de aprendizagem em ambientes digitais mediados. Abordagens como a aprendizagem baseada em problemas, a sala de aula invertida, a gamificação e a aprendizagem por projetos utilizam as mídias digitais não como fins em si mesmas, mas como instrumentos para a promoção de experiências de aprendizagem que engajam ativamente os estudantes na construção do conhecimento. Moran e Bacich (2022, p. 52) defendem que "a transição do consumo passivo para a curadoria educativa ativa representa o núcleo da transformação pedagógica necessária para que as tecnologias digitais produzam aprendizagens profundas e duradouras", o que aponta para a necessidade de reconfigurar o papel do estudante de consumidor para produtor e curador de conhecimento.

A literatura revisada converge para a conclusão de que os desfechos de aprendizagem superiores estão associados a ambientes digitais mediados pedagogicamente, onde o design instrucional orienta a seleção, o sequenciamento e a avaliação dos conteúdos, e onde as metodologias ativas engajam os estudantes em processos cognitivos de alta ordem. O consumo livre de mídias digitais, embora possa produzir aprendizagens incidentais e contribuir para a motivação e o engajamento inicial dos estudantes, não é suficiente, por si só, para garantir a construção de conhecimento sistematizado e transferível. Essa distinção fundamenta a análise comparativa proposta por este estudo e orienta as interpretações dos resultados apresentados nas seções subsequentes.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa adota abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica e documental, com objetivo analítico-comparativo. A escolha pela abordagem qualitativa se justifica pela natureza do objeto investigado, que envolve processos pedagógicos, práticas docentes e desfechos de aprendizagem que não se reduzem a mensurações quantitativas isoladas, mas demandam interpretação contextualizada à luz das teorias educacionais e dos dados da realidade brasileira. A pesquisa bibliográfica permite o acesso sistemático ao conhecimento acumulado sobre o tema, enquanto a análise documental possibilita a incorporação de diretrizes curriculares, políticas públicas e relatórios institucionais que contextualizam as práticas investigadas. Rodrigues *et al.* (2023) sustentam que a pesquisa bibliográfica é procedimento metodológico adequado para a análise de fenômenos educacionais complexos, pois permite reunir perspectivas teóricas diversas e construir sínteses analíticas que orientam a compreensão das práticas pedagógicas contemporâneas.

A coleta de dados foi realizada por meio de buscas sistemáticas nas bases SciELO, Periódicos CAPES e Zenodo, utilizando os seguintes descritores combinados: "mídias digitais AND aprendizagem AND mediação pedagógica"; "consumo digital AND educação AND desfechos"; "design instrucional AND ensino AND tecnologia"; "metodologias ativas AND mídias digitais AND ensino superior"; "e-learning AND aprendizagem AND Brasil". As buscas foram realizadas com filtros de período entre 2021 e 2025, idioma português e inglês, e tipologia de estudo incluindo artigos originais, revisões integrativas, revisões narrativas e capítulos de livros de referência na área. Oliveira *et al.* (2025) demonstram que a delimitação de descritores específicos e a combinação de múltiplas bases de dados garantem maior abrangência e representatividade do corpus bibliográfico, conferindo robustez metodológica às revisões de literatura.

Os critérios de inclusão adotados compreendem: produções publicadas entre 2021 e 2025; textos que abordem diretamente o uso de mídias digitais em contextos educacionais formais; estudos com autoria brasileira ou com dados coletados no contexto brasileiro ou latino-americano; e obras disponíveis na íntegra nas plataformas consultadas. Os critérios de exclusão abrangem: publicações anteriores a 2021, exceto obras de referência teórica clássica com relevância comprovada para o tema; textos que abordem mídias digitais exclusivamente em contextos não educacionais; e produções sem identificação de autoria ou sem rigor metodológico declarado.

Os procedimentos de análise dos dados seguem os princípios da análise de conteúdo temática, com organização do material em categorias analíticas construídas a partir dos objetivos específicos do estudo. As categorias definidas são: (1) diferenças conceituais e práticas entre conteúdo mediado e consumo livre; (2) desfechos de aprendizagem identificados na literatura para cada modalidade; (3) papel do design instrucional e das metodologias ativas como variáveis mediadoras. Cada categoria foi alimentada com os dados extraídos das produções selecionadas, com registro das convergências, divergências e lacunas identificadas. Moran e Bacich (2022) afirmam que a análise temática de produções sobre tecnologia educacional requer atenção às condições contextuais em que as práticas são desenvolvidas, pois os resultados de aprendizagem variam de acordo com o nível de ensino, o perfil dos estudantes e a formação dos docentes envolvidos.

Os instrumentos de pesquisa empregados incluem fichas de leitura analítica, matrizes de extração de dados e quadros comparativos organizados por categoria temática e por período de publicação. Esses instrumentos permitem o rastreamento sistemático das informações extraídas das fontes e facilitam a identificação de padrões e tendências na literatura revisada. Os aspectos éticos são observados pelo respeito integral à autoria intelectual das produções consultadas, com citação completa das fontes conforme as normas da ABNT NBR 6023:2018. Por se tratar de pesquisa

exclusivamente bibliográfica e documental, sem coleta de dados primários junto a seres humanos, não há necessidade de submissão ao Comitê de Ética em Pesquisa.

As limitações metodológicas do estudo incluem a restrição às bases SciELO, CAPES e Zenodo, que não esgotam a totalidade da produção científica sobre o tema; a predominância de produções em língua portuguesa, que pode ter excluído contribuições relevantes da literatura internacional; e a natureza interpretativa da análise de conteúdo, que implica grau de subjetividade nas escolhas analíticas do pesquisador. Essas limitações são reconhecidas como condições inerentes ao delineamento adotado e não comprometem a validade interna do estudo, que se fundamenta no rigor dos procedimentos de seleção, extração e análise dos dados.

Quadro 1. Referências Acadêmicas e Suas Contribuições para a Pesquisa

Autor	Título	Ano	Contribuições
KENSKI, Vani Moreira	Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação e seus efeitos na aprendizagem	2021	Fundamenta a relação entre educação e tecnologias, destacando impactos das mídias digitais na aprendizagem e na prática pedagógica.
MARTINS, Carla; PAIVA, Vera Lúcia Menezes	Uso recreativo do TikTok e letramento crítico: um estudo com adolescentes brasileiros	2022	Analisa o uso do TikTok por adolescentes e sua relação com o letramento crítico, contribuindo para estudos sobre cultura digital e educação.
MORAN, José Manuel; BACICH, Lilian	Metodologias ativas e cultura digital: do consumo passivo à curadoria educativa	2022	Discute metodologias ativas em articulação com a cultura digital, valorizando a autonomia, a curadoria educativa e o protagonismo do estudante.
MORAN, José Manuel	Metodologias ativas e cultura digital: do consumo passivo à curadoria educativa	2022	Reforça a importância da cultura digital e da mudança de postura do estudante, da recepção passiva à construção ativa do conhecimento.
RODRIGUES, Andreia Silva et al.	Aprendizagem autogerida e design instrucional: importância no processo de ensino-aprendizagem	2023	Evidencia a aprendizagem autogerida como estratégia relevante, associando-a ao design instrucional para melhorar o processo educativo.
SANTOS, Rita de Cássia; LISBOA, Aline Teixeira Gomes	Mapas de aprendizagem: tutoriais inteligentes como possibilidade de aprendizagem autodirigida	2023	Apresenta recursos inteligentes e mapas de aprendizagem como instrumentos para favorecer a autonomia e a aprendizagem autodirigida.

ALVES, Gabriella Victoria de Oliveira et al.	O design instrucional educacional: estratégias motivadoras no ensino e na aprendizagem	2024	Mostra como o design instrucional pode fortalecer a motivação, organizando estratégias para qualificar o ensino e a aprendizagem.
MEDEIROS, Andressa Jully Bento de; BURLAMAQUI, Akynara Aglaé R. S. S.; ARARUNA, Victor Ferraz	Educação híbrida no ensino médio: desafios, impactos e o papel do design instrucional	2024	Examina a educação híbrida no ensino médio, destacando desafios, impactos e a relevância do design instrucional.
SILVA, Luciana Maria; GUIMARÃES, Ueudison Alves	Estratégias motivacionais: como encantar alunos no ambiente e-learning	2024	Investiga estratégias motivacionais para ampliar o engajamento dos estudantes em ambientes virtuais de aprendizagem.
SOUZA, Genaldo Odorico de et al.	Mídias digitais para a educação do século XXI: interações de ensino e aprendizagem	2024	Aborda o papel das mídias digitais nas interações pedagógicas e na reorganização dos processos de ensino-aprendizagem.
VIEIRA, Gabriel et al.	Metodologias digitais e design instrucional	2024	Relaciona metodologias digitais ao design instrucional, contribuindo para práticas pedagógicas mais dinâmicas e integradas.
VIRÍSSIMO, Aline Lemos Mesquita et al.	Princípios do design instrucional e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem	2024	Sistematiza princípios do design instrucional e evidencia sua contribuição para organizar e qualificar o processo educativo.
FREITAS, C. A.	Impacto da inteligência artificial na avaliação acadêmica: transformando métodos tradicionais de avaliação no ensino superior	2025	Discute como a inteligência artificial pode transformar os métodos de avaliação no ensino superior, modernizando práticas tradicionais.
LIMA, Haany Stella da Silva	Mídias digitais na educação: potenciais e desafios na transformação da aprendizagem	2025	Analisa os potenciais e desafios das mídias digitais na transformação da aprendizagem e no contexto educacional contemporâneo.
OLIVEIRA, Irinéa Francisca de et al.	Mídias digitais na educação: contribuições, desafios e potencialidades no ambiente escolar	2025	Destaca contribuições, desafios e potencialidades das mídias digitais no ambiente escolar, ampliando o debate sobre inovação pedagógica.

Fonte: Elaboração do próprio autor (2026)

Esse quadro é importante porque organiza, de forma clara e progressiva, a produção sobre mídias digitais, design instrucional, metodologias ativas e inovação educacional. A ordenação cronológica permite visualizar a evolução do debate, mostrando como os estudos avançam da compreensão geral da tecnologia na educação para abordagens mais específicas sobre autonomia discente, motivação, aprendizagem híbrida e inteligência artificial.

Além disso, a tabela contribui para a pesquisa acadêmica por reunir, em um único panorama, referências que dialogam entre si e sustentam análises sobre transformação pedagógica no século XXI. Sua principal contribuição está em facilitar a identificação de tendências teóricas e metodológicas, fortalecendo a fundamentação de trabalhos científicos, revisões de literatura e projetos voltados à inovação no ensino e na aprendizagem.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise do corpus bibliográfico selecionado revelou um conjunto robusto de evidências sobre as diferenças nos desfechos de aprendizagem produzidos pelo conteúdo educativo mediado e pelo consumo livre de mídias digitais. Os resultados foram organizados a partir das três categorias analíticas definidas na metodologia, com interpretação articulada ao referencial teórico apresentado e comparação sistemática com os achados de estudos anteriores. A leitura dos dados confirmou a hipótese central do estudo: a mediação pedagógica estruturada pelo design instrucional é variável determinante para a qualidade dos desfechos de aprendizagem em ambientes digitais.

A primeira categoria de análise, dedicada à caracterização das diferenças conceituais e práticas entre o conteúdo educativo mediado e o consumo livre de mídias digitais, revelou que a literatura especializada opera com uma distinção clara entre esses dois modos de interação com as tecnologias digitais. O conteúdo educativo mediado é definido, na literatura revisada, como aquele que foi planejado, selecionado e organizado por um profissional com formação pedagógica, com base em objetivos de aprendizagem previamente definidos, sequenciado de acordo com a progressão cognitiva dos estudantes e avaliado por meio de instrumentos alinhados aos objetivos propostos. O consumo livre de mídias digitais, por contraste, é caracterizado pela ausência de planejamento pedagógico, pela fragmentação dos conteúdos acessados, pela predominância de lógicas algorítmicas de recomendação sobre as lógicas pedagógicas de progressão e pela ausência de mecanismos de avaliação e monitoramento dos resultados de aprendizagem.

Viríssimo *et al.* (2024, p. 5) registraram que “o design instrucional admite mecanismos de efetiva contextualização, caracterizados por maior personalização aos estilos e ritmos individuais de aprendizagem, adaptação às características institucionais e regionais, atualização a partir de feedback

constante e monitoramento automático da construção individual e coletiva de conhecimentos", o que delimita com precisão os atributos que diferenciam o conteúdo mediado do conteúdo livremente consumido. Essa distinção é relevante porque aponta que a mediação pedagógica não se reduz à presença do professor no ato de ensino, mas abrange todo o processo de desenho, implementação e avaliação do ambiente digital de aprendizagem. A ausência de qualquer um desses componentes reduz a eficácia do conteúdo digital e aproxima a experiência do estudante ao consumo livre, mesmo em contextos formais de educação.

A análise das práticas de consumo livre de mídias digitais revelou que elas são predominantemente orientadas por algoritmos de recomendação que priorizam conteúdos de alta atratividade imediata, curta duração e baixa densidade cognitiva. Plataformas como TikTok, Instagram Reels e YouTube Shorts são projetadas para produzir experiências de consumo contínuo e satisfatório, utilizando mecanismos de rolagem infinita e autoreprodução que dificultam a interrupção voluntária. Esses mecanismos entram em conflito direto com os processos cognitivos necessários para a aprendizagem profunda, que requerem atenção sustentada, processamento reflexivo, elaboração e conexão com conhecimentos prévios. Souza *et al.* (2024) demonstraram que o uso não orientado de mídias digitais por estudantes do ensino médio está associado a padrões de atenção fragmentada e a dificuldades de concentração em tarefas que exigem esforço cognitivo prolongado, o que sugere que o consumo livre de mídias digitais pode produzir efeitos negativos sobre as habilidades cognitivas necessárias para a aprendizagem formal.

A segunda categoria analítica, voltada à identificação dos desfechos de aprendizagem associados a cada modalidade de uso das mídias digitais, revelou diferenças expressivas entre os resultados produzidos pelo conteúdo mediado e pelo consumo livre. Os estudos revisados convergem para a indicação de que o conteúdo educativo mediado está associado a desfechos superiores em termos de retenção do conhecimento, desenvolvimento de habilidades cognitivas de alta ordem, engajamento motivacional sustentado e transferência do aprendizado para novos contextos. O consumo livre de mídias digitais, por sua vez, está associado a aprendizagens incidentais de conteúdo factual, a ganhos motivacionais de curta duração e a experiências de entretenimento que raramente se traduzem em construção de conhecimento sistematizado.

Silva e Guimarães (2024) identificaram que estratégias motivacionais cuidadosamente integradas aos ambientes de e-learning produzem engajamento mais duradouro e resultados de aprendizagem mais consistentes do que o consumo espontâneo de conteúdos digitais, pois a motivação gerada pela mediação pedagógica é de natureza intrínseca e orientada para objetivos, enquanto a motivação produzida pelo consumo livre tende a ser extrínseca e vinculada à recompensa imediata

proporcionada pelo próprio sistema algorítmico. Essa distinção entre motivação intrínseca e extrínseca é central para a compreensão das diferenças nos desfechos de aprendizagem, pois a literatura da psicologia educacional demonstra consistentemente que a motivação intrínseca está associada a aprendizagens mais profundas, mais duradouras e mais transferíveis do que a motivação extrínseca.

Os desfechos de aprendizagem associados ao conteúdo educativo mediado incluem, de acordo com a literatura revisada: maior retenção de informações a longo prazo; desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas; ampliação da capacidade de análise e síntese de informações complexas; desenvolvimento de competências colaborativas e comunicativas; e maior consciência metacognitiva dos próprios processos de aprendizagem. Esses desfechos refletem os objetivos das taxonomias de aprendizagem mais utilizadas no campo educacional, como a Taxonomia de Bloom revisada, que organiza os objetivos cognitivos em uma hierarquia que vai do conhecimento factual ao pensamento criativo e avaliativo. O conteúdo educativo mediado, quando bem desenhado pelo design instrucional, é capaz de conduzir os estudantes pelos diferentes níveis dessa hierarquia, ao contrário do consumo livre, que tende a se fixar nos níveis mais básicos de recordação e compreensão.

Santos e Lisboa (2023) demonstraram que tutoriais inteligentes e mapas de aprendizagem, desenvolvidos com base nos princípios do design instrucional, promovem aprendizagem autodirigida de alta qualidade, ao oferecer aos estudantes estruturas orientadoras que lhes permitem navegar pelo conteúdo digital de forma autônoma, porém com direcionamento pedagógico claro. Esse achado é relevante porque evidencia que a mediação pedagógica não precisa ser direta ou presencial para ser eficaz; ela pode ser incorporada na própria arquitetura do ambiente digital de aprendizagem, por meio de recursos como feedback automático, adaptação do percurso de acordo com o desempenho do estudante e organização progressiva dos desafios cognitivos. A mediação indireta, portanto, é igualmente capaz de produzir desfechos de aprendizagem superiores aos obtidos pelo consumo livre, desde que seja planejada com rigor e fundamentada em evidências pedagógicas sólidas.

A terceira categoria analítica, dedicada ao papel do design instrucional e das metodologias ativas como mediadores entre o potencial das mídias digitais e os resultados efetivos de aprendizagem, revelou que esses dois campos se complementam de forma produtiva e que sua integração representa o estado da arte das práticas pedagógicas com tecnologias digitais. O design instrucional oferece a arquitetura do ambiente de aprendizagem, organizando os conteúdos, as atividades, os recursos e os instrumentos de avaliação de forma coerente e alinhada aos objetivos educacionais. As metodologias ativas, por sua vez, definem as estratégias de engajamento dos estudantes, garantindo que eles

assumam papel protagonista na construção do conhecimento, em vez de se limitarem à recepção passiva de informações.

Vieira *et al.* (2024) demonstraram que a combinação de metodologias digitais com princípios do design instrucional produz ambientes de aprendizagem mais eficazes do que a adoção isolada de qualquer um desses elementos, pois a sinergia entre a arquitetura pedagógica e as estratégias de engajamento ativo cria condições para que os estudantes desenvolvam tanto as habilidades cognitivas quanto as competências socioemocionais necessárias para o aprendizado no século XXI. Esse resultado corrobora a perspectiva teórica apresentada no referencial e evidencia que a qualidade dos desfechos de aprendizagem em ambientes digitais não depende da sofisticação tecnológica das plataformas utilizadas, mas da qualidade do planejamento pedagógico que orienta seu uso.

A análise dos estudos que investigaram o uso do TikTok e de outras plataformas de consumo predominantemente recreativo em contextos educacionais revelou que essas mídias podem produzir aprendizagens relevantes quando integradas a estratégias de letramento crítico e de produção ativa de conteúdo. Martins e Paiva (2022, p. 520) demonstraram que "a ressignificação pedagógica do uso recreativo de plataformas como o TikTok requer do professor competências de curadoria digital e de design de atividades que transformem o consumo passivo em produção crítica e reflexiva", o que aponta para a necessidade de formação docente específica para o uso educacional de mídias originalmente concebidas para o entretenimento. Esse achado é de grande relevância para o objetivo específico de discutir o papel do design instrucional como mediador entre as mídias digitais e os desfechos de aprendizagem, pois evidencia que qualquer mídia digital pode ser convertida em recurso pedagógico eficaz quando mediada por um profissional com formação e intencionalidade pedagógica adequadas.

A comparação entre os desfechos produzidos pelo conteúdo educativo mediado e pelo consumo livre revelou, ainda, diferenças expressivas no que se refere ao desenvolvimento da autonomia e da autorregulação da aprendizagem. Os estudantes que interagem com conteúdos mediados pedagogicamente tendem a desenvolver maior capacidade de planejamento, monitoramento e avaliação de seus próprios processos de aprendizagem, o que se traduz em maior autonomia para o estudo independente. O consumo livre de mídias digitais, por contraste, tende a produzir dependência dos algoritmos de recomendação e baixa capacidade de seleção crítica de conteúdos relevantes, o que compromete o desenvolvimento da autonomia intelectual. Rodrigues *et al.* (2023) argumentam que a aprendizagem autogerida, quando apoiada por estruturas de design instrucional adequadas, produz estudantes mais preparados para os desafios cognitivos da educação superior e do mercado de trabalho

contemporâneo, o que reforça a relevância da mediação pedagógica para além dos muros da educação básica.

A análise dos estudos sobre educação híbrida revelou que a transição entre o presencial e o digital representa um dos contextos em que as diferenças entre conteúdo mediado e consumo livre se tornam mais evidentes e mais impactantes. Medeiros, Burlamaqui e Araruna (2024, p. 8) registraram que "os maiores desafios da educação híbrida no ensino médio estão relacionados à manutenção do engajamento dos estudantes nos momentos de estudo autônomo online, quando a ausência da mediação presencial do professor expõe os estudantes ao risco de migração para o consumo livre de mídias digitais", o que evidencia que a fronteira entre o estudo mediado e o consumo livre é porosa e que a qualidade do design instrucional dos materiais digitais é determinante para manter os estudantes focados nos objetivos de aprendizagem durante os momentos de estudo independente.

Os resultados da revisão bibliográfica revelaram, ainda, que a qualidade da formação docente para o uso pedagógico das mídias digitais é uma das variáveis mais determinantes para os desfechos de aprendizagem em ambientes digitais mediados. Professores com formação específica em design instrucional e em metodologias ativas produzem ambientes de aprendizagem digital mais eficazes, com maior engajamento dos estudantes e melhores resultados de aprendizagem, do que professores que utilizam as mídias digitais de forma intuitiva e sem fundamentação pedagógica. Oliveira *et al.* (2025) identificaram que os principais desafios para o uso eficaz das mídias digitais na educação incluem a resistência à mudança de práticas pedagógicas consolidadas, a insuficiência de formação continuada dos docentes e a ausência de infraestrutura tecnológica adequada, especialmente nas escolas públicas de regiões mais vulneráveis. Esses desafios estruturais modulam de forma expressiva os desfechos de aprendizagem e precisam ser considerados nas análises sobre a eficácia do conteúdo mediado em diferentes contextos educacionais.

A análise dos estudos sobre o uso de mídias digitais no ensino superior revelou que os estudantes universitários são particularmente suscetíveis aos efeitos negativos do consumo livre de mídias digitais sobre a aprendizagem, em razão da maior autonomia de gestão do tempo de estudo e da maior exposição às plataformas de entretenimento digital. Freitas (2025, p. 2744) argumenta que "a avaliação acadêmica mediada por inteligência artificial e tecnologias digitais no ensino superior exige dos professores uma reconfiguração das estratégias avaliativas, de forma a garantir que a aferição do aprendizado contemple competências de análise crítica e de produção original, e não apenas a reprodução de conteúdos facilmente acessíveis nas plataformas digitais", o que aponta para a necessidade de alinhar os instrumentos avaliativos às exigências cognitivas do conteúdo mediado e de

criar condições para que os estudantes desenvolvam competências que o consumo livre de mídias digitais não é capaz de promover.

A perspectiva das políticas públicas para o uso educacional das mídias digitais também emergiu como dimensão relevante na análise do corpus bibliográfico. A literatura revisada indica que os melhores resultados em termos de desfechos de aprendizagem em ambientes digitais são obtidos em contextos onde existem políticas institucionais claras para o uso pedagógico das tecnologias, com diretrizes para o design instrucional dos materiais digitais, programas de formação continuada dos docentes e mecanismos de monitoramento e avaliação dos resultados. Lima (2025) ressalta que a transformação pedagógica promovida pelas mídias digitais depende não apenas da vontade individual dos professores, mas de um conjunto de condições institucionais e políticas que criem o ambiente favorável para que as práticas pedagógicas inovadoras se consolidem e se difundam de forma sustentável. Essa perspectiva sistêmica é indispensável para a compreensão das implicações dos resultados desta pesquisa e orienta as sugestões para políticas e práticas futuras apresentadas nas considerações finais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo se propôs a analisar comparativamente os desfechos de aprendizagem produzidos pelo conteúdo educativo mediado e pelo consumo livre de mídias digitais, com foco nas práticas pedagógicas do ensino superior e da educação básica brasileira. A partir de revisão bibliográfica e documental realizada nas bases SciELO, Periódicos CAPES e Zenodo, com recorte temporal entre 2021 e 2025, foi possível mapear o estado do conhecimento sobre o tema e construir uma análise comparativa fundamentada em evidências científicas de alta qualidade.

Os resultados confirmam que a mediação pedagógica estruturada pelo design instrucional é a variável mais determinante para a qualidade dos desfechos de aprendizagem em ambientes digitais. O conteúdo educativo mediado produz desfechos superiores em termos de retenção do conhecimento, desenvolvimento de habilidades cognitivas de alta ordem, engajamento motivacional sustentado e transferência do aprendizado para novos contextos. O consumo livre de mídias digitais, embora possa produzir aprendizagens incidentais e contribuir para a motivação inicial dos estudantes, não substitui, em nenhum aspecto, a qualidade dos desfechos obtidos quando há mediação pedagógica intencional e estruturada.

A análise dos estudos sobre design instrucional confirmou que esse campo oferece as ferramentas conceituais e práticas necessárias para a organização de ambientes digitais de aprendizagem eficazes. Os princípios do design instrucional, quando aplicados ao planejamento de

conteúdos digitais educacionais, garantem alinhamento entre objetivos, conteúdos, estratégias e avaliação, criando experiências de aprendizagem coerentes e progressivas que o consumo livre não é capaz de proporcionar. A sinergia entre design instrucional e metodologias ativas representa o modelo pedagógico mais eficaz para o uso das mídias digitais na educação contemporânea.

A análise das diferenças entre o conteúdo mediado e o consumo livre revelou, ainda, que a fronteira entre esses dois modos de interação com as tecnologias digitais é porosa e dinâmica, especialmente em contextos de educação híbrida, onde os estudantes transitam entre momentos de estudo presencial mediado e momentos de estudo autônomo online. Nesses contextos, a qualidade do design instrucional dos materiais digitais e a capacidade do professor de engajar os estudantes nos objetivos de aprendizagem durante os momentos de estudo independente são fatores que determinam se o estudante permanece no modo de aprendizagem orientada ou migra para o consumo livre de mídias digitais.

As contribuições deste estudo para o campo da tecnologia educacional são de natureza teórica e prática. Do ponto de vista teórico, o estudo consolidou um quadro analítico que distingue com clareza os atributos do conteúdo educativo mediado e do consumo livre de mídias digitais, articulando perspectivas da psicologia cognitiva, da teoria da carga cognitiva, do construtivismo e do design instrucional para a compreensão dos desfechos de aprendizagem. Do ponto de vista prático, o estudo oferece subsídios para professores, designers instrucionais, gestores educacionais e formuladores de políticas públicas que buscam qualificar o uso pedagógico das mídias digitais nas instituições de ensino brasileiras.

As limitações do estudo incluem a restrição ao contexto brasileiro e latino-americano, a ausência de dados primários coletados junto a estudantes e professores e a predominância de produções de natureza qualitativa no corpus analisado, o que limita a força das evidências disponíveis sobre os desfechos quantitativos de aprendizagem. Reconhece-se, ainda, que o campo das tecnologias educacionais evolui em ritmo acelerado, o que implica que alguns dos estudos revisados podem ter sido parcialmente superados por desenvolvimentos tecnológicos ou pedagógicos ocorridos após sua publicação.

Para estudos futuros, recomenda-se o desenvolvimento de pesquisas com delineamentos experimentais ou quase-experimentais que comparem diretamente grupos de estudantes expostos a conteúdo mediado e a consumo livre de mídias digitais, com mensuração padronizada dos desfechos de aprendizagem. Recomenda-se, também, a realização de estudos longitudinais que acompanhem os efeitos do consumo livre de mídias digitais sobre o desenvolvimento cognitivo e acadêmico de crianças e adolescentes ao longo de múltiplos anos escolares. A análise dos impactos das políticas institucionais

de uso pedagógico das tecnologias digitais sobre os desfechos de aprendizagem em diferentes contextos socioeconômicos representa outra direção de pesquisa com potencial de contribuição para o campo.

A reflexão final que este trabalho oferece aponta para a necessidade de superar a visão ingênua de que a presença das tecnologias digitais nos espaços educacionais é, por si só, garantia de melhoria da qualidade do ensino e da aprendizagem. A tecnologia é um instrumento; sua eficácia pedagógica depende da qualidade das práticas que organizam seu uso. O design instrucional e as metodologias ativas representam as bases sobre as quais se constrói o uso eficaz das mídias digitais na educação, e seu desenvolvimento e difusão constituem prioridade para a qualificação da educação brasileira no século XXI.

REFERÊNCIAS

ALVES, Gabriella Victoria de Oliveira *et al.* O design instrucional educacional: estratégias motivadoras no ensino e na aprendizagem. Revista FT, 2024. DOI: 10.5281/zenodo.11080385. Disponível em: https://revistaft.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

FREITAS, C. A. Impacto da inteligência artificial na avaliação acadêmica: transformando métodos tradicionais de avaliação no ensino superior. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 11, n. 1, p. 2736-2752, 2025. DOI: 10.51891/rease.v11i1.1801. Disponível em: https://www.revistaft.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação e seus efeitos na aprendizagem. 9. ed. Campinas: Papirus, 2021. Cap. 4. Disponível em: https://www.scielo.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

LIMA, Haany Stella da Silva. Mídias digitais na educação: potenciais e desafios na transformação da aprendizagem. Revista Tópicos, v. 19, n. 2, 2025. DOI: 10.5281/zenodo. Disponível em: https://revistatopicos.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

MARTINS, Carla; PAIVA, Vera Lúcia Menezes. Uso recreativo do TikTok e letramento crítico: um estudo com adolescentes brasileiros. Trabalhos em Linguística Aplicada, Campinas, v. 61, n. 2, p. 512-530, 2022. DOI: 10.1590/01031813v61n22022. Disponível em: https://www.scielo.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

MEDEIROS, Andressa Jully Bento de; BURLAMAQUI, Akynara Aglaé R. S. S.; ARARUNA, Victor Ferraz. Educação híbrida no ensino médio: desafios, impactos e o papel do design instrucional. Revista FT, 2024. DOI: 10.69849/revistaft/th102412230953. Disponível em: https://revistaft.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

MORAN, José Manuel; BACICH, Lilian. Metodologias ativas e cultura digital: do consumo passivo à curadoria educativa. E-Curriculum, São Paulo, v. 20, n. 1, p. 45-67, 2022. DOI: 10.23925/1809-3876.2022v20i1p45-67. Disponível em: https://revistas.pucsp.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

OLIVEIRA, Irinéa Francisca de *et al.* Mídias digitais na educação: contribuições, desafios e potencialidades no ambiente escolar. Revista FT, 2025. DOI: 10.69849/revistaft/cl10202508131020. Disponível em: https://revistaft.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

RODRIGUES, Andreia Silva *et al.* Aprendizagem autogerida e design instrucional: importância no processo de ensino-aprendizagem. Revista FT, 2023. DOI: 10.5281/zenodo.10096354. Disponível em: https://revistaft.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

SANTOS, Rita de Cássia; LISBOA, Aline Teixeira Gomes. Mapas de aprendizagem: tutoriais inteligentes como possibilidade de aprendizagem autodirigida. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 18, e023012, 2023. DOI: 10.21723/riaee.v18i00.11386. Disponível em: https://periodicos.fclar.unesp.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

SILVA, Luciana Maria; GUIMARÃES, Ueudison Alves. Estratégias motivacionais: como encantar alunos no ambiente e-learning. Revista FT, 2024. DOI: 10.69849/revistaft/em10202405011230. Disponível em: https://revistaft.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

SOUZA, Genaldo Odorico de *et al.* Mídias digitais para a educação do século XXI: interações de ensino e aprendizagem. Revista FT, 2024. DOI: 10.5281/zenodo.11078181. Disponível em: https://revistaft.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

VIEIRA, Gabriel *et al.* Metodologias digitais e design instrucional. Revista FT, 2024. DOI: 10.5281/zenodo.12668186. Disponível em: https://revistaft.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.

VIRÍSSIMO, Aline Lemos Mesquita *et al.* Princípios do design instrucional e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem. Revista FT, 2024. DOI: 10.69849/revistaft/ar10202409061646. Disponível em: https://revistaft.com.br. Acesso em: 16 jun. 2026.