

A IMPORTÂNCIA DOS RECURSOS MULTIMÍDIAS NO PROCESSO DE ENSINO/APRENDIZAGEM

Gracielli da Cruz Silveira Rocha ¹

RESUMO

Esse trabalho aborda sobre recursos multimídias para a educação. Tem como objetivo pensar sobre como utilizar alguns desses recursos multimídias na educação, apresentando suas funcionalidades e importância, dentre outras questões relativas ao auxílio no ensino/aprendizagem dos alunos. Como procedimento metodológico, foi realizada uma pesquisa bibliográfica. Com o amparo de alguns autores, tais como Farias, Gouveia, Incontri, Vasconcelos, dentre outros, pôde-se analisar que, atualmente, com a inserção tecnológica no processo educativo, a escola deve se adequar à nova geração e oferecer uma aprendizagem mais significativa, que seja dinâmica, colaborativa, criativa e que desperte o interesse do aluno. Dessa forma, evidenciou-se a necessidade de motivar os alunos com aulas mais prazerosas, que levem para a classe recursos multimídias de acordo com a faixa etária a ser atingida. Para que haja motivação e melhoria no processo de ensino/aprendizagem, tendo-se em vista uma turma de alfabetização, foram recomendados os recursos *storytelling*, como uma leitura trabalhada de maneira contextualizada e consoante ao interesse da criança, proporcionando um entendimento integral e estimulando o protagonismo, desenvolvendo-se, então, um trabalho interdisciplinar, interativo, colaborativo e criativo; e jogos mediante a tecnologia da realidade virtual, que coloca o aluno no centro do processo, buscando uma formação de um sujeito crítico, independente e construtor do seu conhecimento. Ademais, os recursos multimídias tem auxiliado na conquista de algumas habilidades relacionadas à alunos com alguma deficiência, oferecendo oportunidade na aquisição de habilidades para autonomia, melhoria na cognição e habilidades sociais.

Palavras-chave: Recursos multimídias. Ensino/aprendizagem. Narrativas transmidiáticas. Realidade virtual.

INTRODUÇÃO

Na modernidade atual, o docente tem um grande desafio para tornar suas aulas mais atraentes, a fim de proporcionar uma educação de qualidade aos alunos, que demandam de seus professores conhecimentos inexistentes no período de sua formação. Deve-se ter uma adaptação a esse mundo digital, uma quebra com o tradicionalismo e a inserção tecnológica no processo educativo. A escola em si, para que a aprendizagem seja mais dinâmica, crítica e criativa, deve assumir outras práticas pedagógicas, inserindo as tecnologias às novas formas de aprendizado, adaptando-se à geração atual.

¹ Pós-graduanda do Curso de Master Of Science In Emergent Technologies In Education Da Must University, gracizinha@gmail.com.



As multimídias seguem um modelo de comunicação mais flexível, cujo objetivo são as mediações entre as práticas de comunicação e os movimentos sociais. Não há um único tipo ideal para ser empregado em sala de aula ou fora dela. Deve ser garantida a formação integral, que estimule uma aprendizagem significativa em que o aluno seja o protagonista na construção do conhecimento.

Na atualidade, há inúmeras possibilidades de aprendizagem utilizando-se das tecnologias digitais para abordar o conteúdo de forma mais dinâmica e produtiva, combinando linguagens visual, auditiva, falada e escrita. Faz-se necessário a inserção das novas tecnologias, utilizando-as de forma contextualizada e agregando valores ao processo educativo.

O uso das mídias na educação é uma forma didática que leva a viabilidade de agregar diversas tecnologias e plataformas midiáticas com o desígnio de um ensino consolidado nos saberes científico e tecnológico que certifique uma formação plena, visando a autonomia, o pensamento crítico e reflexivo, através de atividades mais colaborativa, participativa e significativa.

Este trabalho tem como finalidade pensar sobre os recursos multimídias que podem ser utilizados na educação, apresentando suas funcionalidades e importância, dentre outras questões relativas ao auxílio no ensino/aprendizagem dos alunos. Através de uma revisão de literatura e, com o amparo de alguns autores – Carvalho e Kanashiro (2021); Couto, Melo, Moreira e Xavier (2008); Farias (2010); Gouveia (2004); Incontri (1996); Martino (2015); Tarouco, Santos, Ávila, Grando e Abreu (2009); Vasconcelos (2018) – busca-se entender: por que a utilização da multimídia em sala de aula é importante no processo de ensino/aprendizagem dos alunos?

O estudo foi dividido em duas partes: a primeira, discorre sobre um breve conceito de mídia e multimídia, caracterizando-os para melhor esclarecimento de sua diferenciação; a segunda, trata sobre a utilização dos diversos recursos multimídias em sala de aula e como a interação dos alunos com esses recursos tem proporcionado uma aprendizagem significativa e motivacional. Em seu subtítulo, traz recomendações do uso dos recursos: *storytelling* e realidade virtual, que proporcionam o desenvolvimento de algumas habilidades e competências, entre outros auxílios no processo de ensino/aprendizagem.

A pesquisa evidenciou que os recursos multimídias desempenham um papel fundamental no processo de ensino/aprendizagem, proporcionando aulas mais dinâmicas, motivadoras e inclusivas. A multimídia não é um fim em si mesma, mas um meio para



acontece com diferentes possibilidades atrativas, agregando alguns elementos de forma simultânea, interativa e de fácil manuseio.

Multimídia é uma linguagem eletrônica, produzida em computador, que une diferentes linguagens de arte e comunicação – texto, imagem, som, animação, vídeo – e com a qual o usuário pode interagir. Uma multimídia pode ser apenas uma apresentação de alguns minutos. Ou uma enciclopédia inteira pode ser posta em forma de multimídia. (Incontri, 1996, p.16)

Com a internet cada vez mais presente na vida dos indivíduos não há mais como rechaçar o uso de novas ferramentas que atendam a nova geração em seu processo de ensino/aprendizagem. Em virtude da nova geração absorvida pelo mundo tecnológico digital e da necessidade de evolução das práticas educacionais, a escola precisa acompanhar esse avanço para direcionar os alunos na atualidade. Os conhecimentos devem ser elaborados de maneira mais dinâmica e os professores necessitam pensar em novas maneiras de aplicarem suas aulas.

Recursos Multimídias Para a Educação

A utilização da multimídia tem se popularizado em vários setores, inclusive na educação. A consonância das telecomunicações móveis e dos sistemas de comunicação digital facilitou até mesmo o acesso doméstico. (Gouveia, 2004)

O uso dos diversos recursos multimídias disponíveis para trabalhar no campo educacional auxilia na realização de um trabalho para que a aprendizagem seja significativa, compreendendo o mundo, o tempo, o espaço, a realidade em torno de si... com um ambiente tecnológico, lúdico e materiais que despertem o interesse do aluno.

A aprendizagem significativa ocorre quando o estudante dedica esforço consciente no processo de cognição através de atividades tais como selecionar, organizar, integrar nova informação no conhecimento existente. Fatores motivacionais afetam a aprendizagem aumentando ou reduzindo o engajamento cognitivo e diferenças no conhecimento prévio e habilidades do estudante afetam o quanto é aprendido no manuseio de determinada mídia. (Tarouco et al., 2009, p.7)

A motivação está determinantemente ligada ao sucesso do processo educativo. A falta de motivação, conflitos, desordem, danifica a qualidade na aquisição do conhecimento. Todavia, para haver motivação, o docente precisa conhecer sua turma e analisar seus interesses para planejar as aulas de forma mais significativa, auxiliando-os na construção do conhecimento, fazendo com que haja um maior engajamento, vislumbrando a superação de desafios encontrados diante de um processo educativo que aspira seu desenvolvimento e deixando as aulas mais prazerosas. Nessa perspectiva,



recomenda-se a utilização de alguns recursos multimídias para contribuir com a motivação dos alunos, colaborando, dessa forma, com a melhoria na qualidade do processo de ensino/aprendizagem.

A interação com estes recursos oportuniza o desenvolvimento das habilidades de competências específicas a cada faixa etária, respeitando o processo de desenvolvimento cognitivo do educando, envolvidos no desenvolvimento da linguagem oral e escrita, proporcionando condições para o aluno expressar sua criatividade e potencialidades intelectuais, em busca da construção e socialização do conhecimento. (Farias, 2010, n.p.)

Para que seja proporcionado o desenvolvimento das habilidades e competências relacionadas a cada faixa etária, o docente deve estar atento ao ambiente de ensino e ao público-alvo a ser atingido. As recomendações pospositivas vão ao encontro de uma instituição de Ensino Fundamental – Anos Iniciais e visam alcançar uma turma de alfabetização.

Recomendações De Diferentes Recursos Multimídias

No processo de alfabetização, por exemplo, para aprender a ler é necessário que se entenda a função da leitura. Uma das formas de tornar isso possível é contando histórias de forma contextualizada, levando em conta o interesse da criança, estimulando a leitura narrativa dos livros, incentivando o protagonismo dos leitores, desenvolvendo a habilidade de utilização das tecnologias de comunicação e magnificando os momentos de leitura para que sejam significativos, através de filmes, jogos, imagens como exposição de quadros ou fotografias, novelas, livros etc.

Dessa forma, possibilita o aluno construir e desconstruir narrativas, desenvolvendo as narrativas transmidiáticas ou *transmedia storytelling*, “uma narrativa transmídia é uma história que se desdobra em várias plataformas e formatos, cada uma delas trabalhando em sua própria linguagem e acrescentando elementos novos ao conjunto da história” (Martino, 2015, p.39). Logo, contar histórias com uso de várias mídias, possibilitando a compreensão da leitura de quem conta e ouve a história, de forma integral. Além disso, novas leituras e conhecimentos podem surgir. Essa narrativa não é apenas a contação de histórias em si, mas dá oportunidades de se desenvolver um trabalho interdisciplinar, interativo, colaborativo e criativo.

O aluno precisa ser motivado diariamente e essa motivação não é feita apenas na distribuição de livros. Precisa ter um sentido para trazer compreensão. O livro, no



processo de leitura e escrita, é o ponto pé inicial para o desenvolvimento de novas leituras, num ponto de vista interacionista e de multiletramentos, que seja significativo.

A contação de histórias pode ser realizada em espaços físicos ou virtuais, com grandes variedades de recursos e plataformas midiáticas, como *sites*, *blogues*, televisão, *Instagram*, *Youtube* e de dispositivos, como computador, *tablet*, *smartphone*, em que as histórias ganham mais sentido, levando um maior envolvimento aos alunos.

Quando usamos recursos dinâmicos que se atualizam com frequência no processo de ensino e aprendizagem, precisamos estar cientes de que não há um monopólio do conhecimento, mas, sim, experiências adquiridas e disponibilizadas por meio de teias e redes que ampliam as possibilidades de envolvimento de alunos, que precisam ter a consciência de que a tecnologia também é um suporte pedagógico. (Carvalho, 2021, p. 5)

Mediante essa narrativa, a contação tira o aluno da posição de passivo. Com a interação, os alunos compartilham conhecimento, avançam em seus estudos de maneira mais confiante, cada um conforme suas habilidades dentro do contexto. Assim, evidencia-se a dedicação do aluno em aprender e a motivação resultante da interação entre seus pares e de diferentes tipos de linguagens.

Outro recurso profícuo no processo de alfabetização e letramento é a Realidade Virtual (RV) que tem sido muito utilizada na Educação. A RV cria um maior engajamento e motivação nos estudantes, possibilita a manipulação virtual de objetos normalmente não acessíveis, permite ao aluno construir um conhecimento a partir de uma experiência direta e viabiliza uma maior assimilação do assunto abordado, devido ao fato de proporcionar ao aluno uma experiência prática do conteúdo.

A RV, então, é uma tecnologia que permite a criação de um ambiente gráfico de aparência realística, possibilitando ao usuário do sistema locomover-se em três dimensões, além de uma interação em que os objetos gráficos podem ser sentidos e manipulados, oferecendo uma interface homem-máquina natural, proporcionando uma imersão num ambiente gerado pelo computador através dos canais multissensoriais da visão, audição, tato, olfato ou paladar. (Vasconcelos, 2018, p.23)

Segundo Vasconcelos (2018), a RV contribui tanto para a Educação Regular quanto para a Educação Especial, como no caso da Deficiência Intelectual (DI), por exemplo. Essa deficiência é a que mais se restringe à alfabetização, apresentando sua menor taxa. Alunos com DI aprendem de formas diferenciadas e possivelmente apresentarão dificuldades de compreensão, em razão de uma provável desaceleração no processo de aquisição da linguagem.

O docente deve planejar a aula de modo a traçar os objetivos que pretende desenvolver a partir do recurso utilizado, neste cenário, o uso de jogos com a tecnologia



motivação e o engajamento cognitivo são potencializados quando o estudante participa ativamente do processo.

Impacto dos recursos multimídias na motivação e no engajamento:

Os recursos multimídias, como *storytelling* e realidade virtual, demonstram capacidade de engajar os alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico, colaborativo e criativo. A contação de histórias multimídia possibilita o desenvolvimento de narrativas transmidiáticas, estimulando o protagonismo do aluno e ampliando a compreensão integral do conteúdo (Martino, 2015; Carvalho e Kanashiro, 2021).

Destaca-se que a motivação é um fator determinante para o sucesso do aprendizado. Dessa forma, os recursos multimídias não apenas tornam a aula mais atrativa, mas promovem atividades cognitivamente envolventes, favorecendo a aprendizagem significativa. A interação com diferentes mídias contribui para o desenvolvimento de habilidades como raciocínio crítico, tomada de decisão e capacidade de síntese, essenciais para a formação de sujeitos autônomos e reflexivos.

Contribuições para a inclusão e aprendizagem diferenciada:

A realidade virtual mostrou-se eficaz não apenas na Educação Regular, mas também na Educação Especial, permitindo que alunos com deficiência intelectual adquiram habilidades cognitivas, sociais e de autonomia. A interação com ambientes virtuais favorece a prática reflexiva e a construção de conhecimento de forma prática e segura (Vasconcelos, 2018).

Além disso, a RV promove ambientes de aprendizagem interdisciplinares e colaborativos, fortalecendo habilidades socioemocionais, autonomia e protagonismo. A análise indica que o uso da tecnologia não substitui o docente, mas amplia suas possibilidades pedagógicas, proporcionando aulas mais significativas e contextualizadas.

Os achados corroboram com estudos prévios que apontam a multimídia como instrumento pedagógico capaz de transformar a prática educativa. A integração de diferentes mídias proporciona experiências múltiplas de aprendizagem, coloca o aluno no centro do processo e fortalece a formação de sujeitos críticos e autônomos. Além disso, evidencia-se que o sucesso dessa integração depende do planejamento docente, do conhecimento do público-alvo e da contextualização dos recursos utilizados.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, tendo como finalidade pensar sobre os recursos multimídias que podem ser utilizados na educação, apresentando suas funcionalidades e importância, dentre outras questões relativas ao auxílio no ensino/aprendizagem dos alunos, compreende-se que há diversas formas de abordar o assunto em sala de aula através da multimídia, buscando realizar uma aprendizagem significativa.

À vista disso, ao analisar os interesses da turma e almejar um maior engajamento a fim de que as dificuldades possam ser superadas, o docente deve preparar suas aulas para que sejam mais prazerosas.

Isto posto, recomenda-se a utilização de recursos multimidiáticos, que deve ser feita de maneira contextualizada. Percebe-se que o uso dos recursos sugeridos – *Storytelling*, em que a leitura é estimulada de forma contextualizada, reputando o interesse da criança e seu protagonismo e possibilitando sua compreensão integralmente; Realidade Virtual, que permite ao aluno construir novos conhecimentos sem medo de errar, com um *feedback* instantâneo, além do entretenimento e diversão – leva à formação crítica e reflexiva, baseada em atividades colaborativas, participativas e significativas.

Esses recursos têm se destacado, inclusive, como estratégias eficazes para o ensino na Educação Especial, permitindo experiências de aprendizagem diferenciadas e inclusivas, oportunizando a aquisição de habilidades em autonomia, melhoria na cognição e habilidades sociais.

Observa-se que o sucesso na utilização desses recursos depende da formação contínua do docente, do planejamento pedagógico e do uso contextualizado das tecnologias. Portanto, investir em recursos multimídias e capacitação docente contribui significativamente para a construção de uma aprendizagem mais significativa, colaborativa e reflexiva, fortalecendo a autonomia e o protagonismo do aluno.

Sugere-se a realização de pesquisas empíricas futuras que investiguem a aplicação prática dos recursos multimídias em diferentes etapas de ensino, avaliando impactos na aprendizagem, inclusão e desenvolvimento de competências socioemocionais. Espera-se que este estudo contribua para ampliar o debate sobre o tema e inspire reflexões que favoreçam uma educação crítica, criativa e socialmente comprometida.

REFERÊNCIAS



CARVALHO, M. P.; KANASHIRO, D. S. K. Mídias digitais e produção audiovisual na disciplina de Espanhol como língua estrangeira: uma experiência no ensino médio integrado ao técnico. 2021. Disponível em: 48026-Texto do artigo-751375214246-1-10-20201123.pdf. Acesso em: 25 out. 2023.

COUTO, E. S.; MELO, C.; MOREIRA, A. P.; XAVIER, M. Da cultura de massa às interfaces na era digital. 2008. Disponível em: Miolo_Faced_14.pmd (ufba.br). Acesso em: 16 set. 2023.

FARIAS, F. V. V. M. O uso dos recursos de multimídia em sala de aula na educação infantil. 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/1850>. Acesso em: 17 out. 2023.

GOUVEIA, L. B. Uma introdução ao multimédia: conceitos básicos. 2004. Disponível em: final introdução ao multimédia.PDF (ufp.pt). Acesso em: 23 out. 2023.

INCONTRI, D. Multimídia na Educação. 1996. Disponível em: Vista do Multimídia na educação (usp.br). Acesso em: 17 out. 2023.

MARTINO, L. M. S. Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

TAROUCO, L. M. R.; SANTOS, P. M. E.; ÁVILA, B.; GRANDO, A.; ABREU, C. S. Multimídia interativa: princípios e ferramentas. 2009. Disponível em: Multimídia interativa : princípios e ferramentas (ufrgs.br). Acesso em: 18 out. 2023.

VASCONCELOS, D. F. P. Aprendendo com tarefas: jogo sério para auxílio na alfabetização de crianças com deficiência intelectual. 2018. Disponível em: *AprendendoTarefasJogo.pdf (ufu.br). Acesso em: 24 out. 2023.

