

RECURSOS MULTIMÍDIAS PARA A EDUCAÇÃO

Glyciane Vieira da Silva¹

Izaias Nunes de Lima Junior²

Joana Paula Ramos Krohling³

Luiz Marcelo Passos⁴

Thaís Freitas Dill⁵

<https://doi.org/10.46550/ilustracao.v4i4.184>

Resumo: No contexto educacional existem diversos recursos que auxiliam no processo de ensino e aprendizagem, tal como os recursos multimídias que vem sendo utilizados para auxiliar como ferramenta de ensino e aquisição da aprendizagem. Nesse sentido, o presente estudo tem como objetivo analisar os recursos multimídias na educação. Para desenvolver o estudo optou-se pela metodologia de revisão bibliográfica, com busca realizada na base de dados do Google Acadêmico e repositórios virtuais. Observa-se que os recursos multimídias são fundamentais para que o aluno tenha interesse e facilidade no aprendizado. Estas experiências podem ajudar os estudantes a compreender melhor o conteúdo que estão aprendendo e também podem aumentar o seu interesse na área de estudo. Além deste complementar a instrução em sala de aula, proporcionando prática

- 1 Licenciatura em Pedagogia. Especialização em Psicopedagogia institucional, clínica e hospitalar na UNIBF, Gestão Escolar. Integrada com Ênfase em Administração, Coordenação, Inspeção, Supervisão e Orientação Educacional na UNIBF e Docência na Educação a Distância na UNIBF. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University –Flórida. E-mail: glycianevsilva@gmail.com
- 2 Graduado em Pedagogia. Graduado em Geografia. Especialização em Metodologia de ensino de Geografia e História. Especialização em Informática e Comunicação na Educação. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University -Flórida. E-mail: izaiasjr014@gmail.com
- 3 Graduada em Pedagogia. Graduada em Letras. Especialização em Direito Educacional. Especialização em Gestão Escolar. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - Flórida. E-mail: joanapaulak@hotmail.com
- 4 Graduado em Educação Física - UNIFOR – MG. Pós-Graduado em Treinamento Esportivo UNIFOR – MG. Mestrando em Ciência da Educação pela FICS. E-mail: luizmarcelopassos@gmail.com
- 5 Licenciatura em Física (UFPA). Mestre em Meteorologia (UFMS). Doutoranda em Ciências da Educação pela Facultad Interamericana de Ciências Sociales (FICS). E-mail: dillthais@gmail.com



informação. São Paulo: Fundação Perseu Abramo para alunos avançados.

Palavras-chaves: Recursos. Multimídias. Educação.

Abstract: In the educational context, there are several resources that assist in the teaching and learning process, such as multimedia resources that have been used to assist as a teaching and learning acquisition tool. In this sense, the present study aims to analyze multimedia resources in education. To develop the study, we opted for the bibliographic review methodology, with a search carried out in the Google Scholar database and virtual repositories. It is observed that multimedia resources are essential for the student to have interest and ease in learning. These experiences can help students better understand the content they are learning and can also increase their interest in the area of study. It complements classroom instruction, providing extra practice for struggling students or enrichment for advanced students.

Keywords: Resources. Multimedia. Education.

Introdução

Os recursos multimídia são considerados no contexto da educação, ferramentas fundamentais no ensino-aprendizagem nos últimos anos, tornando a informação mais acessível e envolvente para os estudantes. Apresentam vantagens significativas, pois os conteúdos se tornam mais envolventes.

Estes recursos são muitas vezes mais envolventes do que os recursos tradicionais, tornando-os mais eficazes para prender a atenção dos estudantes. Isso é especialmente importante para os alunos mais jovens, cuja atenção pode ser facilmente distraída (PIMENTA, 2013).

Sabe-se que, com os recursos multimídia, os professores podem usar uma variedade de técnicas para mantê-los focados, como mostrar imagens e vídeos, usar cores brilhantes e animações. Aspecto que auxilia a mantê-los interessados no conteúdo que estão aprendendo.

Além disso, os recursos multimídia podem ser usados para ensinar uma variedade de áreas de conteúdo, incluindo matemática, ciência e história. Eles também podem ser usados para ensinar diferentes níveis de habilidade, permitindo que os professores se adaptem às necessidades individuais dos alunos.

Nesse contexto, os recursos multimídia são extremamente versáteis e podem ser usados para atender às necessidades de qualquer estudante. Tendo em vista, que ser usados para apelar para diferentes estilos de aprendizagem, tornando a informação mais acessível para todos os estudantes (CANTO, 2017).

Ademais, é especialmente importante para os alunos que aprendem de maneiras diferentes, como aqueles que têm necessidades especiais ou aprendem melhor através de experiências concretas. Os recursos multimídia podem ser usados para criar viagens de campo virtuais, proporcionando à estudantes experiências que de outra forma eles não teriam. Podendo ainda incluir visitas a museus, parques nacionais e outros locais históricos. Além disso, os recursos multimídia podem ser usados para criar experiências de laboratório virtuais, permitindo que os alunos explorem áreas de ciência de maneiras seguras. (BRAGA, 2015).

Servindo ainda, para apoiar os estudantes de inglês, com legendagem fechada e outros recursos que tornam as informações mais acessíveis. Também podem ser usados para fornecer uma maior acessibilidade para estudantes com necessidades especiais, como os que têm deficiência visual ou auditiva (PEREIRA, 2014).

Dentre os recursos destaca-se os celulares, tablets, Smart TVs, entre outros. Trata-se de ferramentas consideradas úteis no aprendizado dos estudantes que estão em constante movimento, como aqueles que viajam ou trabalham. Além disso, os recursos multimídia tornam mais fácil para os professores compartilharem o conteúdo com os alunos, permitindo que ele seja acessado de qualquer lugar (PIMENTA, 2013).

Nesse sentido, o presente estudo visa analisar o uso de recursos multimídias na educação.

Mídias digitais: uma experiência inovadora

Tratar das mídias digitais e linguagem visual na atualidade é pensar em experiências inovadoras, que combinam várias mídias diferentes para fazer uma determinada coisa, como uma campanha publicitária ou uma aula interativa. A grande vantagem de contar com a tecnologia educacional é multiplicar as formas de ensinar e aprender, além de poder coletar dados pelas plataformas para ajudar na formulação de estratégias cada vez mais eficientes (BRAGA, 2015)

Quando os professores, pensam no engajamento do aluno e

permite maior flexibilidade para a sua rotina escolar em casa, como ver um vídeo complementar entre uma atividade e outra ou assistir o conteúdo enquanto está no trânsito, por exemplo”.

Aspecto, que não diz respeito que o papel tenha perdido seu valor ou não deva ser mais usado. O propósito é justamente complementar e não substituir. Ler um livro é uma experiência diferente de ver um filme, e ambas são proveitosas (DELBEN, 2014).

Contudo, a criação uma trilha de aprendizagem multiplataforma é utilizar diversos recursos para o mesmo objetivo, que é transmitir conhecimento. Nesse contexto, existem três métodos que merecem ser destacados e são de grande auxílio. O mobile learning nada mais é do que a possibilidade de acessar os conteúdos de aprendizado por um dispositivo móvel, como um celular ou um tablet. Como diz Guilherme, “em um mundo que é mobile, não faz sentido não ser (BRAGA, 2015).

Isso facilita a jornada de estudo e permite que a tecnologia seja uma aliada da educação, ao contrário da ideia de que ela atrapalharia o rendimento dos estudantes. O segredo está nas formas como ela é utilizada, o que deve ser muito bem pensado pelos professores e gestores pedagógicos.

Por sua vez, o microlearning é um formato que já há algum tempo tem demonstrado bons resultados e segue o princípio de oferecer pequenas experiências de aprendizagem. O termo “pequena” vem da relação com o tempo, pois são como pílulas de conhecimento que podem ser consumidas em um curto prazo (como um vídeo rápido ou um texto sucinto, mas cheios de informação).

Considerado, portanto, mais um recurso para inserir o aprendizado no cotidiano de um estudante, principalmente considerando que cada um tem outras atividades para cumprir no dia a dia e que o horizonte de atenção do ser humano atualmente tende a ser muito curto. Logo, essas pílulas servem como um jeito interessante e inovador de oferecer conteúdos complementares (CARVALHO, 2013).

E as aulas interativas, onde a interatividade não vem só do uso de aparelhos tecnológicos, mas de estimular a interação de todos que participam do mesmo ambiente — nesse caso, da sala de aula. As aulas interativas são aquelas que proporcionam recursos diferenciados para despertar a atenção e a participação dos alunos.

Entretanto, há de se reconhecer que todo conteúdo pode ser apresentado de formas melhores ou piores. Um conceito importante nesse sentido é o design instrucional, que significa a maneira como o aprendizado

é desenhado (abrangendo diversos métodos e ferramentas) para cumprir os objetivos de aprendizagem relacionados ao assunto da aula (PIMENTA, 2013)

Ou seja, o planejamento prévio (ou plano de aula) faz toda a diferença para alcançar a meta esperada, sendo o professor um facilitador de todo o processo.

Benefícios dos recursos multimídias na educação

Os recursos multimídias têm ganhado cada vez mais destaque em sala de aula. Contudo, com a chegada da pandemia causada pelo coronavírus, a necessidade de investimentos em tecnologia na área da educação tornou-se ainda mais urgente (PERANMBUCO, 2014).

Dentre as principais vantagens, se referem aos recursos que possibilitam novas formas de ensinar e aprender, além de expandir as possibilidades e o engajamento dos alunos. Isso porque os conteúdos multimídia apresentam grande apelo visual e encantam pela estética, pelo som e pelo movimento (DELORS, 2014).

Além disso, um dos principais benefícios proporcionados pela tecnologia nas escolas é a adequação ao perfil apresentado pelos estudantes de hoje, que encontram algumas barreiras para aprender com a metodologia tradicional de ensino.

O próprio Ministério da Educação (MEC) reconhece a importância do ensino multimídia e tem um banco de dados com conteúdo educacionais em diferentes formatos. Essa plataforma conta com áudio, vídeo, animação, software educacional, imagens, mapas, experimentos e hipertextos, que podem ser acessados por qualquer pessoa (PEREIRA, 2014).

A mídia digital é uma forma de ciência da computação, refere-se à combinação de duas ou mais mídias. Em meados da década de 1990, a multimídia conduziu um novo tipo de tecnologia e ensino atraindo a atenção das pessoas no ensino. Essa tecnologia despertou e desperta o interesse dos alunos e professor para aprimorar suas aprendizagens e seu ensino, sendo uma ferramenta de ensino útil, capaz de auxiliar os professores e os alunos (DELORS, 2014).

Nesse sentido, os recursos multimídia pode fornecer um novo método de ensino para superar os inconvenientes. Ele pode tornar o conteúdo entediante e abstrato mais interessante e vívido proporcionando

situações comunicativas reais onde os alunos se comunicam em um idioma estrangeiro, assim o processo de aprendizado de inglês torna-se cada vez mais intuitivo. O ensino de inglês assistido por multimídia é capaz de aumentar o interesse de aprender essa língua sendo capaz de oferecer algumas cenas vivas para os alunos. (CARVALHO, 2013).

Há de se reconhecer que as mídias digitais não apresentam diferenciações dentre as áreas do saber, podendo ter sua aplicação no ensino de qualquer ciência. Portanto, na elaboração de aulas com mídias digitais e linguagem visual, o uso de computadores e jogos virtuais no ensino se torna uma ferramenta interessante de aprendizado e linguagem visual para os estudantes, podendo facilitar o ensino-aprendizagem (CANTO, 2017).

A exemplo de experiências com mídias digitais, cita-se o desenvolvimento de jogos virtuais como, voltados para o ensino da matemática, fazendo-se uso cartas virtuais, como uma espécie de dominó (PIMENTA, 2013).

Assim sendo, os recursos multimídias são relevantes para o ambiente de aprendizagem deve ser um lugar onde os aprendizes podem trabalhar juntos e apoiar uns aos outros como eles usam uma variedade de ferramentas e recursos de informação em sua busca orientada de objetivos de aprendizagem e atividades de resolução de problemas (CANTO, 2017).

Com o uso de recursos multimídias para a aprendizagem dos alunos é possível cooperar um com o outro no processo de aprendizagem, formando um estímulo eficaz no processo de aprendizagem para que os alunos possam ter qualidade em sua aprendizagem.

Recursos multimídias em sala de aula

A utilização das mídias propicia o interesse e a curiosidade tanto dos estudantes como dos professores que precisam mediar o processo de aplicação de tais recursos em sala de aula, tendo em vista a necessidade de introduzir metodologias dinâmicas e interativas nos diversos níveis educacionais, o que contribui gradativamente para a aquisição de conhecimentos matemáticos de maneira rápida e criativa (CANTO, 2017)

A multimídia desperta os nossos sentidos de maneiras diferenciadas, caracterizando uma maior capacidade de assimilação das informações, já que os apelos sensoriais são multiplicados”. Em síntese, o portal disponibiliza diversos recursos em formato digital, cada qual com suas potencialidades para o fortalecimento da aprendizagem.

Diante da imensidão de recursos educacionais multimídia disponíveis no mercado os professores carecem se habituar a tais mídias, com a finalidade de revolucionar o contexto educacional das escolas que, em grande parte apresentam em sua infraestrutura condições para a utilização de recursos tecnológicos e, por falta de tempo, comodismo, formação limitada, dentre outros fatores, acabam por não utilizar áudios, vídeos e softwares que relacionam conteúdo das disciplinas (PIMENTA, 2013).

Sabe-se que, as crianças e os jovens recebem muita informação, e esta é muito importante no desenvolvimento do ser, mas é preciso que essas crianças e esses jovens desenvolvam “mecanismos de defesa”, isto é, o hábito de refletir, pensar, sobre essas informações e o que elas pretendem ou como eles podem utilizar ou descartar as mesmas, fazendo suas escolhas, de modo que essas escolhas estejam voltadas para o seu próprio bem e o bem do grupo ao qual pertence (CANTO, 2017).

Recomendações recursos utilizados na Escola General Arthur Carvalho

Dentre os recursos que podem ser utilizados na escola, destaca-se os programas audiovisuais com cerca de dez minutos produzidos para serem trabalhados na sala de aula no decorrer das aulas. O professor deve utilizar os vídeos de acordo com seu planejamento, considerando as metas educacionais a serem atingidas, para isso deve consultar o guia do professor que também está disponibilizado no portal acima mencionado (CAVALCANTE, 2020).

Outro recurso se refere aos áudios que podem ser divididos conforme as séries com duas partes de 5 minutos cada uma que colabora para os alunos realizarem cálculos com estimativas, fazendo com que os estudantes reconheçam diversos métodos para a resolução de problemas matemáticos (PEREIRA, 2014).

Alguns áudios propiciam aos alunos a chance de estabelecer relações existentes com conteúdo de outras áreas de conhecimento, oferecendo suporte para o professor trabalhar de forma interdisciplinar em sala de aula.

Os Experimentos também são recursos, pois se trata de atividades de caráter prático que estimula e provoca a curiosidade dos alunos, onde se constrói conceitos matemáticos. Esses experimentos apresentam

um roteiro metodológico para auxiliar o professor, com uma folha de acompanhamento para os alunos e um guia com informações adicionais que complementam o planejamento do professor.

Os Softwares, caracterizado pela presença de atividades com o uso de computadores para o estudo, onde serão aplicados conceitos de matemática do ensino médio. Estes softwares destacam diferentes informações para os alunos e fornecem um guia com explicações detalhadas para o professor.

Nesse sentido, recomenda-se o uso de recursos multimídia em forma de vídeos, tendo em vista que estes contribuem para a motivação dos alunos ⁴ como entretenimento para sua participação nas aulas.

Assim, o maior desafio para trabalhar por meio de aulas diferenciadas e ainda, com o uso dos recursos multimídias é aumentar a compreensão de mundo e desenvolver o pensamento investigativo do educando, onde os mesmos possam participar ativamente das atividades desenvolvidas em sala de aula, de maneira que o conhecimento construído contribua para a reflexão dos avanços científicos e tecnológicos nos âmbitos sociais, familiares e culturais.

Considerações finais

Frente ao exposto, conclui-se que os recursos multimídias são tecnologias utilizada para o desenvolvimento de softwares que permite integrar de forma intuitiva e interativa os elementos de comunicação como os sons, as imagens, os textos e as animações, de forma que a informação se torne mais rica, detalhada e atraente para o usuário.

É perceptível que as tecnologias midiáticas são importantes para a realização de projetos de intervenção pedagógica na aprendizagem de alunos e professores que estejam desmotivados para lidar com as inovações tecnológicas. Consequentemente, utilizar os recursos de multimídia no âmbito educacional pressupõe por parte do professor que o mesmo domine os conhecimentos básicos para lidar com as tecnologias educacionais de maneira adequada, cooperando para uma aprendizagem significativa e dinâmica.

Referências

BRAGA, Mariana Holanda. Multimídias no ensino fundamental. Editora

Trevisan. Rio de Janeiro, 2015

CANTO, Tereza Abreu Práticas com uso de recursos multimídias. São Paulo: Cortez, 2017

CARVALHO, Ana Maria Pessoa de. A necessária renovação do Ensino das Ciências. São Paulo: Cortez, 2015.

CAVALCANTE, Telma Moraes. Recursos educacionais de multimídia como estímulo de uma abordagem interdisciplinar no ensino. V ENID. 2021. Disponível: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enid/2015/TRABALHO_EV043_MD1_SA10_ID565_01072015010537.pdf. Acesso: 22/10/2023.

DIAS, Ângela Imaculada Loureiro de Freitas et al. Uso de recursos multimídias em sala de aula. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

PEREIRA, Marta Maria. Ensino com multimídias. São Paulo: Cortez, 2014.

DELORS, Jacques. Educação: um tesouro a descobrir. 8. ed. São Paulo: Cortez; Brasília: MEC: UNESCO, 2014.

PIMENTA, Bernard. Recursos multimídias na escola. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 2013.