

RECURSOS MULTIMÍDIA PARA A EDUCAÇÃO: POTENCIAL E IMPACTO DOS RECURSOS MULTIMÍDIA NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Adriana Carla de Araújo Veríssimo¹

Inacio Muniz Franco Neto²

Lucelena Maria Fernandes³

Monique Bolonha das Neves Meroto⁴

Vanessa Carolina Gomes de Melo⁵

Resumo: Este artigo investiga a significativa relevância dos recursos multimídia no contexto educacional contemporâneo, bem como o potencial e o impacto desses recursos na instrução de estudantes do Ensino Fundamental 1, com ênfase no emprego do computador, da plataforma *Kahoot*, de vídeos educacionais e do *Datashow* enquanto meios de ensino altamente eficazes. O objetivo deste estudo é analisar a integração eficaz desses recursos no ambiente escolar, com o propósito de criar um ambiente de aprendizado mais dinâmico e envolvente. Além disso, são abordadas considerações práticas para otimizar a utilização dessas ferramentas e avaliar seu impacto no envolvimento e desempenho acadêmico dos estudantes, com base em pesquisas e estudos conduzidos por especialistas na área. Dado o

-
- 1 Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Espírito Santo - UFES. Especialização em Planejamento Educacional pela Univero. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela MustUniversity. E-mail: adriana.verissimo@hotmail.com
 - 2 Graduado em Letras (português/inglês) pela Unisantacruz. Especialista em Metodologia do Ensino da Língua Inglesa pela Uninter. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: inaciomfn@gmail.com
 - 3 Graduada em História, pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras Madre Gertrudes de São José. Especialização em História do Brasil, pelas Simonsen. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, pela Must University. E-mail: lucelenamf@hotmail.com
 - 4 Graduada em Pedagogia. Graduada em Artes Visuais. Graduada em Educação Física. Graduada em Educação Especial Inclusiva. Especialização em Supervisão Escolar. Especialização em Psicopedagogia e Gestão Escolar. Especialização em Educação Especial Inclusiva. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University -Flórida. E-mail: moniquebolonha@gmail.com
 - 5 Graduada em Letras Português e Inglês e respectivas literaturas pela Faculdade Anhanguera. Graduada em Pedagogia pela Faculdade UNINOVE. Especialização em Gestão pela Faveni. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: carolina.gomes.8@icloud.com



crescente uso da tecnologia em sala de aula, esses recursos demonstram um potencial significativo para aprimorar a educação dos alunos. A metodologia empregada neste artigo consistiu em uma revisão bibliográfica, que se fundamentou em artigos, revistas e obras de autores de renome, incluindo Moran, Pereira & Silva e outros. O artigo é estruturado em seções que analisam detalhadamente cada um dos recursos multimídia, explorando suas características, vantagens, influências e estratégias eficazes para a sua implementação em ambientes educacionais. Adicionalmente, a recomendação para a utilização desses recursos multimídia é direcionada aos alunos do terceiro ano do Ensino Fundamental 1 de uma escola pública municipal da rede de Vila Velha, localizada no estado do Espírito Santo. O estudo integra diversas mídias selecionadas pela autora. Por fim, nas Considerações finais, ressalta-se como essas diferentes formas de comunicação podem enriquecer o processo educativo e preparar os alunos para enfrentar os desafios do século XXI.

Palavras-chave: Recursos. Multimídia. Benefícios. Impactos. Tecnologia. Aprendizagem.

Abstract: This article investigates the significant relevance of multimedia resources in the contemporary educational context, as well as the potential and impact of these resources in the instruction of Elementary School 1 students, with an emphasis on the use of the computer, the Kahoot platform, educational videos and Datashow as highly effective teaching aids. The objective of this study is to analyze the effective integration of these resources into the school environment, with the purpose of creating a more dynamic and engaging learning environment. In addition, practical considerations are addressed to optimize the use of these tools and evaluate their impact on student engagement and academic performance, based on research and studies conducted by experts in the field. Given the increasing use of technology in the classroom, these resources demonstrate significant potential for enhancing student education. The methodology used in this article consisted of a bibliographical review, which was based on articles, magazines and works by renowned authors, including Moran, Pereira & Silva and others. The article is structured into sections that analyze each of the multimedia resources in detail, exploring their characteristics, advantages, influences and effective strategies for their implementation in educational environments. Additionally, the recommendation for the use of these multimedia resources is aimed at students in the third year of Elementary School 1 at a municipal public school in the Vila Velha network, located in the state of Espírito Santo. The study integrates several media selected by the author.

Finally, in the final considerations, it is highlighted how these different forms of communication can enrich the educational process and prepare students to face the challenges of the 21st century.

Keywords: Resources. Multimedia. Benefits. Impacts. Technology. Learning.

Introdução

O uso de recursos multimídia no Ensino Fundamental I tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar os alunos, tornar o aprendizado mais envolvente e promover a retenção de informações.

Para Pereira & Silva (2013) dessa forma, é inegável que a presença da tecnologia é uma característica intrínseca à educação contemporânea. Nas instituições de ensino, é cada vez mais comum encontrar aulas de informática não apenas no ensino fundamental, mas também nas etapas iniciais da educação infantil. Observamos que as crianças, a cada dia que passa, demonstram uma notável aptidão para lidar com as tecnologias, tornando o computador um recurso de uso corriqueiro, seja para entretenimento, como jogos e comunicação online, ou para fins educacionais, como pesquisas e atividades de digitação, entre outros.

A educação contemporânea está passando por uma transformação notável, impulsionada pela evolução tecnológica. Os métodos tradicionais de ensino estão sendo enriquecidos e aprimorados pela introdução de recursos multimídia interativos, proporcionando aos educadores e alunos uma gama mais ampla de oportunidades de aprendizagem.

Segundo Moran (2012, p. 11) “A sociedade está caminhando para ser uma sociedade que aprende de novas maneiras, por novos caminhos, com novos participantes, de forma contínua”.

Com o advento das tecnologias digitais e a ampla disseminação da conectividade à internet, tanto educadores quanto estudantes têm à sua disposição um vasto arsenal de recursos multimídia destinados a enriquecer o processo de aprendizado. Neste contexto, este artigo se concentra em explorar o potencial e o impacto dos recursos multimídia na educação, com especial atenção a alguns componentes fundamentais: o computador, o *Kahoot*, vídeos educacionais e *Datashow*.

Notavelmente, a tecnologia emergiu como uma aliada de considerável potencial no ambiente de sala de aula para o corpo docente.

Mediante a utilização de instrumentos como vídeos educacionais, animações interativas, realidade virtual e jogos educativos, os profissionais da educação têm a capacidade de apresentar informações de maneira mais dinâmica e acessível. Estes recursos, ao invés de simplesmente complementarem, efetivamente transformam tanto o método de ensino dos educadores quanto o processo de aprendizado dos estudantes.

Na escola moderna que nasce com o século 21, o livro didático não é mais suficiente para um ensino de qualidade. Os recursos multimídia são importantes no dia a dia da sala de aula, o que faz da aprendizagem um processo mais em sintonia com a realidade dos alunos desta nova sociedade da informação. (Brasil, 2008).

Este artigo teve como metodologia a pesquisa bibliográfica a partir de artigos e revistas publicados e livros de autores como: Moran, Pereira & Silva, Brasil, Moraes & Santos, entre outros.

Nos próximos segmentos deste artigo, exploraremos em detalhes cada um desses recursos multimídia, discutindo suas características, benefícios, impactos e como aplicá-los de maneira eficaz na sala de aula. Também será abordada a recomendação de um Projeto para o 3º ano do Ensino Fundamental I, envolvendo as diferentes multimídias escolhidas pela autora. Ao final, destacaremos nas Considerações finais sobre como os recursos multimídia podem aprimorar a educação e preparar os alunos para os desafios do século XXI.

Potencial e impacto dos recursos multimídia na aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental 1

A integração de recursos multimídia no ensino desempenha um papel crucial, sendo fundamental no contexto educacional. Esses recursos abrangem vídeos, imagens, áudios, animações, simulações e outros elementos interativos que enriquecem o ambiente de ensino.

Nesse sentido, Silva et al., (2015) destacou que o uso de tecnologias digitais na sala de aula é, uma forma de aproximar os alunos da escola.

Indubitavelmente, a instituição educacional, notadamente os educadores, devem abordar essas emergentes tecnologias com uma atitude de abertura, procurando oportunidades para aprimorar suas competências no manuseio dessas inovações tecnológicas. Embora sejam abundantes as dificuldades e inúmeras as incertezas relacionadas à consecução dos

objetivos delineados, é certo afirmar que, enquanto o corpo docente não internalizar plenamente sua função como catalisador da transformação, as mudanças não se efetivarão.

A multimídia torna a aprendizagem mais envolvente e atrativa para os estudantes. Informações apresentadas em formato multimídia tendem a ser mais compreensíveis e memoráveis do que informações puramente textuais, permitindo que os alunos avancem em seu próprio ritmo. Isso também atende às diversas necessidades de aprendizado e torna o ensino mais inclusivo, relacionando o conteúdo com situações do cotidiano dos alunos.

Antes de adentrarmos nas discussões acerca do potencial e do impacto dos recursos multimídia no contexto da educação, torna-se imprescindível estabelecer uma compreensão sólida dos conceitos fundamentais que englobam as multimídias.

Esses recursos fomentam inovações nas estratégias de ensino e aprendizagem, ao mesmo tempo em que ampliam as oportunidades e o engajamento dos estudantes. Tal fenômeno se deve à considerável atratividade visual inerente aos materiais multimídia, os quais conseguem cativar os indivíduos por meio de elementos estéticos, auditivos e cinéticos.

Em um mundo no qual a informação e os conhecimentos se acumulam e circulam através de meios tecnológicos cada vez mais sofisticados e poderosos, o papel da escola deve ser definido pela sua capacidade de preparar para o uso consciente, crítico, ativo, das máquinas que acumulam a informação e o conhecimento. (Tedesco, 2004, p.9).

Além disso, um dos principais méritos associados à integração da tecnologia nas instituições de ensino reside na capacidade de adaptação às características predominantes dos discentes contemporâneos, frequentemente confrontados com desafios na assimilação do conhecimento sob a abordagem tradicional de instrução.

A educação tem um papel crucial na chamada “sociedade tecnológica”. De fato, é unicamente por meio da educação que teremos condições, enquanto indivíduos, de compreender e de se situar na sociedade contemporânea, enquanto cidadãos partícipes e responsáveis. (Moraes & Santos, 2003, p. 11).

No ensino fundamental I, é importante escolher recursos multimídia que sejam apropriados para a idade das crianças e que possam apoiar o desenvolvimento de habilidades básicas. Aqui estão alguns recursos multimídia recomendados para o ensino fundamental I:

Aplicativos Educacionais Interativos: Existem muitos aplicativos educacionais projetados especificamente para crianças do ensino fundamental. Eles podem cobrir uma variedade de tópicos, desde matemática e língua portuguesa até ciências e história. Esses aplicativos frequentemente incorporam jogos educativos e atividades interativas que mantêm as crianças envolvidas e aprendendo de forma divertida.

Livros Digitais Interativos: Livros digitais interativos são uma excelente maneira de incentivar a leitura e a compreensão de histórias e conceitos. Eles podem incluir elementos multimídia, como animações, áudio e interações que ajudam as crianças a se envolverem com a narrativa. Esses livros podem ser acessados em tablets ou computadores.

- **Vídeos Educacionais:** Vídeos educacionais são vídeos cuidadosamente selecionados que abordam tópicos específicos do currículo escolar. Eles podem ser usados para introduzir novos conceitos, fornecer exemplos visuais e explicar ideias de forma simplificada. Certifique-se de escolher vídeos apropriados para a faixa etária que será utilizado.
- **Jogos de Matemática e Língua Portuguesa Online:** Jogos educativos online podem ser uma maneira eficaz de praticar habilidades de matemática e língua portuguesa. Existem muitos jogos interativos que ensinam conceitos de maneira divertida e envolvente.
- **Recursos de Realidade Aumentada (RA):** A RA permite que as crianças interajam com objetos e informações virtuais sobrepostos ao mundo real. Isso pode ser usado para tornar o aprendizado mais tangível, como explorar órgãos do corpo ou animais em 3D.
- **Plataformas de Aprendizado Online Personalizadas:** Algumas escolas e professores usam plataformas de aprendizado online que oferecem atividades personalizadas com base no nível de habilidade e no progresso individual de cada aluno. Essas plataformas podem incluir elementos multimídia para melhorar a compreensão.

A autora selecionou como instituição a escola onde exerce sua função de docente, a qual está inserida na rede municipal de ensino de Vila Velha, no estado do Espírito Santo. A escola em destaque é a Unidade Municipal de Educação Fundamental Izaltina Almeida Fernandes, a qual presta serviços educacionais para alunos abrangendo o intervalo do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I, funcionando em dois períodos distintos, matutino e vespertino. Esta instituição educacional abriga aproximadamente 650 estudantes, com a maioria proveniente de grupos

socioeconômicos das classes C/D. É importante observar que a escola está localizada na Região Administrativa 4 - Grande Cobilândia e ocupa uma posição geográfica periférica no contexto do município em referência.

A turma escolhida corresponde ao terceiro ano F do turno Vespertino, no qual a autora exerce a função de professora regente. Com o intuito de utilização dos recursos selecionados e abordagem dos conteúdos que estão sendo explorados em Ciências – Meio ambiente, Reciclagem e Tempo de Decomposição e Matemática – Medidas e unidades de medida de capacidade, comprimento, tempo e massa , centrou-se em quatro recursos multimídia que têm demonstrado notável eficácia em ambientes educacionais: o computador, o *Datashow*, vídeos educacionais e a plataforma *Kahoot*. Esses recursos têm sido empregados em colaboração com os docentes de Tecnologia Educacional e Educação Física da Unidade Municipal de Educação Fundamental (UMEF). Neste contexto, procederemos a uma análise minuciosa de cada um desses recursos, enfatizando sua relevância no contexto do ensino no nível fundamental I. Para isso, examinaremos:

O Papel do Computador na Educação: O computador é uma ferramenta essencial na educação do século XXI. Ele oferece acesso a uma vasta gama de recursos educacionais, aplicativos interativos e a internet, que podem enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. No contexto do Ensino Fundamental I, o computador pode ser usado para atividades de alfabetização, desenvolvimento de habilidades matemáticas e exploração de conteúdo educacional interativo. No entanto, é crucial garantir que seu uso seja supervisionado e apropriado para a faixa etária dos alunos.

O *Kahoot* como Ferramenta de Engajamento: O *Kahoot* é uma plataforma de gamificação que tem se destacado na educação. Ela permite que os professores criem questionários interativos e jogos que envolvem os alunos de forma lúdica. Os alunos podem responder às perguntas em tempo real usando dispositivos individuais, tornando as aulas mais participativas e competitivas de maneira saudável. O *Kahoot* é uma excelente maneira de revisar e consolidar conceitos, tornando a aprendizagem mais divertida. Ele revolucionou a forma como os educadores envolvem os alunos em sala de aula. Sua abordagem lúdica e competitiva motiva os alunos a participarem ativamente das aulas, tornando o aprendizado mais interativo e divertido. Além disso, os dados gerados pelo *Kahoot* permitem que os professores avaliem o desempenho individual e identifiquem áreas de dificuldade, possibilitando uma personalização mais eficaz do ensino. No entanto, é importante usar essa ferramenta com equilíbrio, evitando sobrecarregar os

estudantes com muitos jogos ou competições.

O professor pode usar Kahoot de muitas maneiras, tudo vai depender dos seus objetivos educacionais. É uma boa ferramenta para discussão onde os alunos podem votar, por exemplo, questões éticas de forma anônima. Também é uma ferramenta para resumir um tópico de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar Kahoot é para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula. (Costa & Oliveira, 2015, p. 9).

Vídeos Educacionais como Recurso Visual: Os vídeos educacionais têm o poder de simplificar conceitos complexos, fornecendo informações de maneira visual e envolvente. Eles podem complementar o ensino em sala de aula, ajudando os alunos a visualizar processos e fenômenos. Vídeos também podem despertar o interesse dos alunos por tópicos específicos, promovendo uma compreensão mais profunda. É importante que os professores escolham vídeos relevantes e de alta qualidade, alinhados aos objetivos de aprendizagem.

Os vídeos educacionais têm se destacado como uma ferramenta valiosa para explicar conceitos complexos de maneira visual. Eles podem variar desde palestras gravadas até animações detalhadas e documentários educativos. No entanto, a qualidade do conteúdo e a duração dos vídeos são considerações cruciais. Vídeos muito longos podem perder o interesse dos alunos, enquanto conteúdo de baixa qualidade pode levar a mal-entendidos. Portanto, a criação e curadoria cuidadosas do material são fundamentais para o sucesso dessa abordagem.

O *DataShow* para Apresentações Impactantes: O data show é uma ferramenta valiosa para apresentações visuais. Os professores podem usá-lo para projetar slides, gráficos, imagens e até mesmo demonstrações interativas. Ele facilita a comunicação de informações de forma clara e envolvente. O data show é especialmente útil para ilustrar tópicos complexos, tornando-os mais acessíveis aos alunos. No entanto, é importante utilizar essa ferramenta de maneira equilibrada, garantindo que ela não substitua a interação direta com os alunos.

Segundo Silva & Nicodem (2021, p.11) “As tecnologias estão cada vez mais inseridas em nosso contexto diário. No âmbito educacional é preciso priorizá-la como um recurso que pode contribuir para uma maior vinculação entre ensino e aprendizagem”.

Ao escolher recursos multimídia para o 3º ano do ensino fundamental I, é importante considerar os objetivos de aprendizado

específicos, o currículo escolar e as necessidades dos alunos. Além disso, é fundamental que os educadores supervisionem o uso desses recursos e incentivem a interação ativa e o aprendizado crítico.

Considerações finais

Os recursos multimídia, como o computador, o *Kahoot*, os vídeos educacionais e o *Datashow*, oferecem oportunidades significativas para melhorar a qualidade da educação no Ensino Fundamental 1. No entanto, é fundamental que esses recursos sejam incorporados com cuidado e planejamento. Os professores devem receber treinamento adequado para utilizar essas ferramentas de maneira eficaz e adaptada à faixa etária dos alunos.

Além disso, é importante lembrar que o uso de recursos multimídia deve complementar o ensino tradicional e não substituí-lo completamente. O equilíbrio entre interações humanas e tecnológicas na sala de aula é essencial para promover um ambiente de aprendizagem eficaz e equitativo.

Resumidamente, a utilização criteriosa de recursos multimídia pode aprimorar a experiência de aprendizado dos alunos no Ensino Fundamental I, tornando-a mais cativante e alinhada com o mundo digital em constante transformação. Nesse cenário, os educadores desempenham um papel fundamental ao assegurar que a tecnologia seja uma aliada efetiva na educação. No entanto, é pertinente questionar até que ponto esses educadores estão capacitados para realizar uma seleção apropriada desses recursos e se estão verdadeiramente preparados para essa tarefa.

Referências

Brasil. (2008). Ministério da Educação e Cultura – MEC. Assessoria de Comunicação Social. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/multimidia-educacional-acessivel>. Acessado em 09 de Outubro de 2023.

Costa, G. dos Santos & Oliveira, S. M. de B. Cardoso. (2015). Kahoot: a aplicabilidade de uma ferramenta aberta em sala de língua inglesa, como língua estrangeira, num contexto inclusivo. 6º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação. Disponível em <https://www.academia.edu/en/27222315>. Acessado em 16 de Outubro de 2023.

Moraes, R. de A. & Santos, G. L. (2003). A Educação na sociedade tecnológica. Brasília: Plano. v. 1.

Pereira, M. C. & Silva, T. M. (2013). O uso da tecnologia na educação na era digital. Revista Saberes em Rede. Cuiabá: CEFAPRO. Disponível em: <https://docplayer.com.br/8550289-O-uso-da-tecnologia-na-educacao-na-era-digital.html>. Acessado em 16 de Outubro de 2023.

Silva, J. B. et al. (2015). Mudança Conceitual em Óptica Geométrica Facilitada Pelo Uso de TDIC. *In* Anais do XXI Workshop de Informática na Escola, (pp. 385-394). Porto Alegre: SBC. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/wie/article/view/16537>. Acessado em 16 de Outubro de 2023.

Silva, J. S. da. & Nicodem, M. F. M. (2021). O uso das tecnologias na educação: facilitador da aprendizagem. Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia. Paraná: Medianeira, v. 12. 31, p. 01- 21, set/dez, Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/recit/article/view/04718>. Acessado em 16 de Outubro de 2023.

Tedesco, J. C. (2004). Educação e novas tecnologias: esperança ou incertezas. São Paulo: Cortez.