

# O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NAS ESCOLAS: CONTRIBUIÇÃO DOS PROFESSORES NA UTILIZAÇÃO DAS MULTIMÍDIAS

Tatiane Alves Luccheti<sup>1</sup>

Fábio Fornazieri Picão<sup>2</sup>

Lucas Ferreira Gomes<sup>3</sup>

Luciene Alves<sup>4</sup>

Odinei Barpi<sup>5</sup>

**Resumo:** Nos dias atuais as crianças já nascem com o acesso a informação e a educação busca acompanhar as novidades que vem ocorrendo em seus ambientes institucionais tanto na vida em sociedade, nos aspectos cultural, econômico e quanto no social, vem avaliando o desenvolvimento, através da tecnologia que crescem a todo instante e causam um impacto no ensino dos alunos, tornando para os professores um novo desafio, sendo importante para que ajude a facilitar o aprendizado assim ocorrendo a troca de saberes entre ambos. O presente artigo, busca discutir o uso de diferentes mídias digitais nas escolas, para que utilizar, cita alguns exemplos que podem ser utilizados, como os profissionais da educação estão se adaptando e contribuindo com a modernidade atual nos espaços escolares, e como estão sendo utilizados essas mídias nesses ambientes, pois com a facilidade de acesso, hoje a informação está na palma da mão, e chegam com facilidade tornando mais facilitador a aprendizagem, não esquecendo que também pode ser um meio que atrapalhe os profissionais da educação. Foi realizado uma pesquisa bibliográfica, através de análise em diferentes ideias buscadas em livros, artigos e sites, que retratam a temática apresentada. Contudo fica claro através das

1 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. [tatianeluccheti@gmail.com](mailto:tatianeluccheti@gmail.com)

2 Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. [loganfoz@gmail.com](mailto:loganfoz@gmail.com).

3 Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. [lukasetanoico@hotmail.com](mailto:lukasetanoico@hotmail.com)

4 Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. [lucienealves.snp@gmail.com](mailto:lucienealves.snp@gmail.com).

5 Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. [odineibarpi@hotmail.com](mailto:odineibarpi@hotmail.com)

pesquisas, que são importantes o uso das tecnologias digitais na escola e se usada de forma relevante aliada a transmissão de saberes facilita a relação professor aluno, promove saberes, quebra paradigmas e colabora com a aprendizagem em sala de aula, quebrando bloqueios, entre aluno, escola e professores, tornando mais significativa e agradável os conteúdos.

**Palavras-chave:** Educação. Ensino. Professores. Recursos. Tecnológicos.

**Abstract:** Nowadays, children are born with access to information and education seeks to keep up with the new developments that have been occurring in their institutional environments, both in life in society, in cultural, economic and social aspects, and has been evaluating development through technology. that grow all the time and have an impact on students' teaching, providing teachers with a new challenge, and it is important to help facilitate learning, thus allowing the exchange of knowledge between both. This article seeks to discuss the use of different digital media in schools, what to use them for, cites some examples that can be used, how education professionals are adapting and contributing to the current modernity in school spaces, and how they are being used these media in these environments, because with the ease of access, today the information is in the palm of your hand, and they arrive easily, making learning easier, not forgetting that it can also be a means that hinders education professionals. A bibliographical research was carried out, through analysis of different ideas sought in books, articles and websites, which portray the theme presented. However, it is clear through research that the use of digital technologies in schools is important and if used in a relevant way, combined with the transmission of knowledge, it facilitates the teacher-student relationship, promotes knowledge, breaks paradigms and collaborates with learning in the classroom, breaking blocks, between student, school and teachers, making the content more meaningful and enjoyable.

**Keywords:** Education. Teaching. Fundamental. Teachers. Resources. Technological.

## Introdução

**N**a atualidade estamos vivenciando a revolução tecnológica. Essa revolução, passou por vagias gerações que viram a tecnologia surgir e ser aplicada não esquecendo das gerações que já nasceram e nascem com essa tecnologia. Os recursos tecnológicos têm sido uma proposta

desafiadora para os professores nas instituições de ensino, pois a todo tempo, surgem novas formas de aprendizagem, porém elas são importantes para favorecer e facilitar o acesso à educação e a aprendizagem. Perante a todo esse avanço, faz-se necessário que os professores da atualidade busquem se atualizar as novas metodologias, inserindo os recursos tecnológicos as suas práticas docentes tornando importantes criando espaços de aprendizagem mais chamativos entre alunos e professores através da utilização das novas mídias digitais dentro das escolas.

Este artigo requer a contribuições com bases em teóricos renomados sobre a importância da mídias digitais na educação, recomenda alguns exemplos de uso de diferentes recursos multimídia para uma instituição na prática pedagógica dos professores, através da interação dos recursos tecnológicos no processo de ensino aprendizagem, verifica como está sendo as contribuições dos profissionais da educação, quais os tipos de mídias estão sendo utilizadas, e como os profissionais da educação estão se adaptando a modernidade atual nos espaços escolares. Requer ainda verificar como ocorre o uso dos recursos tecnológicos, no cotidiano escolar, e como os educandos e discentes estão lidando com eles, pois a educação precisa acompanhar a modernidade atual e os impactos que ela causa.

## **As contribuições das mídias digitais nas escolas**

Desde muito pequenas ainda usando fraldas, sem saber ler nem escrever, as crianças atualmente que estão dominando um mouse da mesma forma que brincam de chocalho ou outro brinquedo. Moyles (2002), afirma que: “é brincando que as crianças aprendem, pois é por meio da brincadeira espontânea que elas criam, interagem, imitam, jogam, experimentam...”

Esse contato com a tecnologia começa cada vez mais cedo, pois os familiares, muitas vezes estando ocupados acabam disponibilizando de mídias sociais para os filhos. Em grande maioria nas escolas particulares o computador é mais comum e as aulas de computação iniciam precocemente. O computador digital “é uma categoria de computadores que se utiliza de eventos elétricos, mecânicos ou hidráulicos para resolver problemas do homem” (FÁVERO, 2011, p. 16). Existem especialistas que garantem: quanto mais cedo uma criança começar a dominar a tecnologia, mais cedo ela irá lhe servir no futuro, já outros, acham melhor esperar um pouco e dizem que para uma infância sadia tem as brincadeiras de roda, o contato

com os amigos e outros. Usar as mídias pode ser uma forma mais aliada no ensino contribuindo até mesmo nas lições de casa e tornando mais suportáveis as tardes chuvosas dentro de casa. Existem alguns programas específicos onde as crianças podem desenvolver a coordenação motora fina, a percepção de cores, as formas geométricas, a estimulação do raciocínio lógico, também leitura e matemática. É preciso haver um equilíbrio entre as atividades do dia a dia e os momentos de brincadeira online.

As mídias digitais, como vídeos, jogos e aplicativos interativos, têm o potencial de cativar os alunos, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e motivador e permitem que os alunos avancem em seu próprio ritmo e acessem recursos adequados às suas necessidades e estilos, a internet oferece uma vasta quantidade de recursos educacionais, como vídeos, artigos, tutoriais e simulações como animações e simulações, podem ajudar os alunos a visualizar conceitos abstratos e complexos, tornando-os mais compreensíveis e acessíveis a informações de conteúdo. “A informação é usada, absorvida, assimilada, manipulada, transformada, produzida e disseminada no mundo interconectado” (CARVALHO; SCHWARZELMÜLLER, 2006, p. 15). Existem plataformas de aprendizagem online que oferecem recursos de avaliação formativa, como questionários e exercícios interativos, que permitem aos professores acompanharem o progresso dos alunos e fornecer feedback imediato. O uso de tecnologia na educação prepara os alunos para o mundo digital em constante crescimento, pois a mídias facilita o acesso à informação e aprendizagem. Assim, a tecnologia significa a razão do saber fazer (RODRIGUES, 2001), o estudo da técnica. Os professores podem adaptar e personalizar o conteúdo do ensino de acordo com as necessidades dos alunos, tornando o ensino mais flexível e adaptável. Dessa forma, como afirma Peruzzo (2015), a Mídia-Educação e a Comunicação Comunitária acontecem quando a comunidade se envolve voluntariamente na construção dos meios.

Os recursos multimídia desempenham um papel essencial nas escolas, enriquecendo o processo de ensino e aprendizagem como o uso de projetores de vídeo que são usados para exibição de slides, vídeos e outros conteúdos visuais em telas ou paredes, tornando o conteúdo acessível a toda a classe, computadores e dispositivos móveis: laptops, tablets, crome books e smartphones são usados para acesso a recursos online, pesquisa, criação de conteúdo e colaboração. “A multimídia é um pacote com diversas tecnologias para oferecer suporte à animação, vídeo e áudio, a fim de complementar o meio tradicional de texto e imagens. Esses novos meios

oferecem também mais opções de design” (NIELSEN, 2000, p. 131). O uso de quadros brancos interativos e telas sensíveis ao toque, permitem que os professores desenhem, escrevam e interajam com conteúdo digital em tempo real. Os vídeos educativos são usados para apresentar conceitos, documentários, projeções práticas e simulações. Esses projetos exibem documentos e objetos em tamanho real, permitindo que todos os alunos vejam detalhes com clareza e as plataformas de mídia social podem ser usadas para interações entre alunos, compartilhamento de recursos e discussão em grupo. Salas de aulas virtuais, plataformas de ensino online, como o Google Sala de Aula e o Moodle, oferecem um ambiente virtual para gerenciamento de aulas, atribuições e comunicação. Lousas digitais oferece uma superfície interativa para desenhar, escrever e projetar conteúdo digital. Aplicativos e sites educacionais, aulas interativas para aprender novos idiomas. A Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA) oferecem experiências imersivas que podem ser usadas para explorar conceitos em ciências, história e outras disciplinas. “A interação em um ambiente de realidade virtual permite a oportunidade de sair do mundo físico e imergir em um espaço simulado, numa experiência individualizada” (SILVEIRA; SANTOS, 2009. P. 87). Os usuários, ao interagir com as imagens no ambiente virtual, amplia a noção de visitante ou participante do trabalho. Os ambientes virtuais integram o ciberespaço, “um espaço dinâmico, caracterizado pela presença de redes de computadores, de ambientes virtuais e de pessoas que participam desta conexão” (SANTOS, 2009, p. 18 e 19). Jogos educacionais incorporam elementos de jogos para tornar o aprendizado mais divertido. Eles podem abordar uma variedade de tópicos, desde matemática até línguas estrangeiras. O uso dos Podcasts oferece a oportunidade de ouvir palestras, discussões e histórias relacionadas a diversos tópicos. Os Livros Didáticos Digitais que muitas escolas e universidade já utilizam, podem incluir recursos interativos, vídeos, links e QR Code para facilitar o acesso a recursos adicionais. As plataformas de tecnologia oferecem cursos online de alta qualidade em uma variedade de tópicos, com vídeos, quizzes e interações com instrutores facilitando a forma de uma nova aprendizagem. As tecnologias influenciam, e sempre influenciaram, o processo de produção (SANTOS, 2016). Os Assistentes Virtuais tecnologias como o Siri da Apple ou o Google Assistant podem ajudar os alunos a pesquisarem informações e responder a perguntas.

## *Contribuição dos professores na utilização das multimídias nas escolas*

A estrutura atual das escolas e dos sistemas educativos estão inseridas em uma realidade em que há a incorporação das tecnologias digitais de informação e comunicação à prática pedagógica. Tem se percebido que hoje muitos professores usam plataformas de ensino online, como o Google Sala de Aula, Vídeos, Canais como You-Tube, Quiz de perguntas, Moodle dentre outros, para disponibilizar materiais de ensino, atribuições e recursos adicionais para os alunos. Isso facilita o acesso aos materiais de aprendizagem e permite que os alunos trabalhem em seus próprios ritmos. Moran (2012, p. 23) destaca que é “[...] um dos grandes desafios para o educador é ajudar a tornar a informação significativa, a escolher as informações verdadeiramente importantes entre tantas possibilidades”. A utilização de mídias digitais nas escolas com alunos pode ser uma maneira bastante eficaz de envolver os estudantes e enriquecer o processo de aprendizagem de incorporar mídias digitais nas escolas com alunos dentre elas estão os materiais de Ensino Online que disponibilizam materiais como slides, vídeos educacionais e documentos, em uma plataforma de ensino virtual. Isso permite que os alunos acessem o conteúdo a qualquer momento e em qualquer lugar. Assim “com as tecnologias digitais construímos os novos cenários e modos para interagir e comunicar nas comunidades virtuais, e o pensamento para a inovação pedagógica e a cenarização da mudança” (ALVES; MOREIRA, 2017, p.7).

A aula pode ficar mais prazerosa e significativa, despertando interesse destes educandos para o conteúdo. Para que essa evolução aconteça, se faz necessário romper com antigos limites e superar dificuldades, abraçando novos desafios e unir anseios da comunidade escolar com as necessidades acadêmicas (FRISON, 2016). A inserção dos Chromebooks nas escolas tem se tornado cada vez mais comum devido às vantagens que esses dispositivos oferecem para a educação. Os Chromebooks são laptops que executam o sistema operacional Chrome OS, desenvolvido pelo Google. São usados de maneiras acessíveis em comparação com muitos outros dispositivos, tornando-os uma opção econômica para escolas que desejam fornecer tecnologia a seus alunos. Algumas instituições de no ensino fundamental e médio já estão utilizando a realização de avaliações externas e internas de forma online, que é uma prática cada vez mais comum, especialmente com o aumento da tecnologia e a disponibilidade de dispositivos conectados à internet. No entanto, esta abordagem também pode apresentar desafios

e considerações específicas. O processo de ensino e aprendizado, dessa forma, precisa incorporar cada vez mais o uso das tecnologias digitais para que alunos e educadores possam aprender a manipular e expressar-se com essas modalidades e meios de comunicação (ALMEIDA; VALENTE, 2014). Contudo, as mídias digitais criam desafios educacionais, onde alunos e educadores devem saber lidar com os recursos tecnológicos, como o processador de texto, internet, e-mail, lista de discussão, hipertexto, blog, vídeo, entre outros.

## **Considerações finais**

A presente pesquisa buscou fundamentar através de teóricos renomados a importância das novas mídias digitais escolas, para que utilizar, quais os tipos, alguns exemplos que podem ser utilizadas, como os profissionais da educação estão se adaptando a modernidade atual nos espaços escolares, e como estão sendo utilizadas essas mídias nesses ambientes. A realidade de muitas instituições escolares, ainda podem ser na ineficiência da infraestrutura, a educação tecnológica, não precisa dela, mas sim da inserção, é preciso extrapolar os desafio existente e inovar, é notado que os educandos e a comunidade escolar estão inseridos numa variedades de recursos tecnológicos, pois tudo está de fácil acesso para o conhecimento, isso faz com que os professores buscam sair do comodismo e passe por as barreiras do aprendizado buscando conhecer e se adequar as tecnologias. Para se alcançar um aprendizado significativo, é necessário que seja acompanhado de o saber fazer, pois é uma exigência deste processo de ressignificar valores, crenças e paradigmas dos envolvidos. Assim pode se concluir que as novas mídias tecnológicas são necessárias e importantes para a escolas, os professores e alunos trocam saberes da modernidade atual, o uso dos recursos tecnológicos digitais, é relevante para a construção de uma aprendizagem significativa tecnológica. Contudo fica claro através das pesquisas bibliográficas, que são importantes o uso das tecnologias digitais nas escolas e se usada de forma relevante aliada a transmissão de saberes facilita a relação professor aluno, promove saberes, quebra paradigmas e colabora com a aprendizagem em sala de aula, quebrando bloqueios, entre aluno, escola e professores, tornando mais significativa e agradável os conteúdos, a busca pelo conhecimento a realização de avaliações, atividades e outros inseridos na educação.

## Referências

- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando. Tecnologias digitais, linguagens e currículo: investigação, construção de conhecimento e produção de narrativas. In: Patrícia Lupion Torres. (Org.). *Redes e conexões na produção do conhecimento*. 1. ed. Curitiba: Kairós Editora, 2014, v. 1, p. 331-352.
- ALVES, Lynn; MOREIRA, José Antônio (Orgs.). *Tecnologias & Aprendizagens: delineando novos espaços de interação*. Salvador. EDUFBA, 2017.
- CARVALHO, Katia de; SCHWARZELMÜLLER, Anna Friedericka. O humano e o tecnológico nas organizações: tecnologia multimídia: um novo instrumento de conhecimento. In: *Revista Tempo Brasileiro*, nº 165, abr./jun. 2006, p. 15-28.
- FÁVERO, Eliane Maria de Bortoli. *Organização e arquitetura de computadores*. Pato Branco: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2011. Disponível em: [http://redeetec.mec.gov.br/images/stories/pdf/eixo\\_infor\\_comun/tec\\_inf/081112\\_org\\_arq\\_comp.pdf](http://redeetec.mec.gov.br/images/stories/pdf/eixo_infor_comun/tec_inf/081112_org_arq_comp.pdf). Acesso em: 20 out. 2023.
- FRISON, L. M. B. *Autorregulação da aprendizagem: abordagens e desafios para as práticas de ensino em contextos educativos*. *Revista de Educação PUC-Campinas*, [S.l.], v. 21, n. 1, p. 1-17, maio 2016. ISSN 2318-0870.
- MORAN, J. M. (2012). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. (19a ed.). Campinas, SP: Papirus.
- MOYLES, Janet R. *Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Arimed, 2002. PERUZZO, C. M. *Comunicação Popular, comunitária e alternativa no Brasil*. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2015.
- RODRIGUES, Anna Maria Moog. *Por uma filosofia da tecnologia*. In: GRINSPUN, Mirian P. S. Zippin (Org). *Educação tecnológica: desafios e perspectivas*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2001, p. 75-129.
- SANTOS, Isabella Fernanda. *Softwares de edição audiovisual GIMP e Estúdio Stop Motion no ensino/aprendizagem de cinema e cinema de animação nos anos finais do Ensino Fundamental*. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2016.