

O IMPACTO DOS RECURSOS MULTIMÍDIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

DOI: 10.5281/zenodo.16293450

Elaine Cristina Clis

Graduação em Ciências. Pós Graduada em Planejamento e Gestão Ambiental. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail. elaineclis12844@student.mustedu.com

RESUMO: A utilização dos recursos multimídia em sala de aula tem se tornado cada vez mais comum e necessária e está transformando a forma de ensinar. Este artigo tem como objetivo geral investigar os impactos dos recursos multimídia na aprendizagem dos alunos do ensino fundamental, e como objetivos específicos identificar como essas ferramentas influenciam a retenção de informações e a construção do conhecimento, além de refletir sobre os desafios enfrentados pelos educadores na implementação das mesmas em sala de aula. O trabalho é uma pesquisa bibliográfica, que examinou artigos e revistas científicas pertinentes que discutem a importância da integração das mídias digitais no ambiente escolar. Conclui-se que mesmo com as dificuldades encontradas como a falta de formação adequada para professores e infraestrutura deficiente nas escolas, muitos professores tem obtido sucesso em suas aulas fazendo uso de recursos multimídia, que potencializam o engajamento e a motivação dos alunos, além de melhorar o ensino, pois estes recursos são capazes de atender a diversos estilos de aprendizagem.

Palavras-chave: Recursos multimídia. Aprendizagem. Ensino Fundamental.

ABSTRACT: The use of media resources in the classroom has become increasingly common and necessary and is transforming the way of teaching. This article has the general objective of investigating the impacts of multimedia resources on the learning of elementary school students, and the specific objectives of identifying how these tools influence the retention of information and the construction of knowledge, in addition to reflecting on the challenges faced by educators in the implementation of them in the classroom. The work is a bibliographical research, which examined relevant articles and scientific journals that discuss the importance of integrating digital media into the school environment. It is concluded that even with the difficulties encountered such as the lack of adequate training for teachers and deficient infrastructure in schools, many teachers have been successful in their classes using multimedia resources, which enhance student engagement and motivation, in addition to improving learning, as these resources are capable of meeting different learning styles.

Keywords: Multimedia resources. Learning. Elementary Education.

1 Introdução

Nos últimos anos, a educação tem passado por transformações significativas, impulsionadas pelo avanço tecnológico e pela crescente integração de recursos multimídia no ambiente escolar. Sabe-se que o ensino fundamental é a fase crucial para o desenvolvimento cognitivo e social do aluno, e fazer uso das ferramentas multimídia pode tornar-se um grande benefício tanto para professores como para alunos. A multimídia, ao combinar elementos visuais, sonoros e interativos, não apenas enriquece a experiência de aprendizagem, mas também atende à diversidade de estilos e ritmos de aprendizado nas salas de aula.

A implementação de recursos multimídia pode resultar em um aumento significativo na motivação dos alunos, facilitando a compreensão de conceitos complexos e promovendo uma aprendizagem mais significativa. Além disso, a interatividade proporcionada por vídeos, animações e jogos educacionais estimula a prática ativa do conhecimento, permitindo que os estudantes explorem, experimentem e construam seu aprendizado de maneira mais autônoma.

No entanto, se torna necessário definir quais recursos midiáticos se adequam a realidade e contexto escolar no ensino fundamental, e como deve ser realizado esse processo entre a tecnologia e educação, para que ocorra a autonomia, inclusão, e multiplicação de saberes e aprendizagem.

Neste contexto, o presente trabalho tem como objetivo geral investigar o impacto dos recursos multimídia na aprendizagem dos alunos no ensino fundamental. Através de práticas pedagógicas que incorporam esses recursos, tem-se como objetivos específicos identificar como essas ferramentas multimídia influenciam a retenção de informações, e a construção do conhecimento, além de refletir sobre os desafios enfrentados pelos educadores na implementação das mesmas em sala de aula.

O trabalho tem como base uma pesquisa bibliográfica, que é definida por Gil (2002, p. 78) como uma “leitura analítica dos textos selecionados, tendo como finalidade a de ordenar e sumariar as informações contidas nas fontes de forma que estas possibilitem a obtenção de respostas ao problema da pesquisa”. Para isso foram realizadas buscas no google acadêmico, selecionando artigos, revistas e sites científicos condizentes com o tema proposto, através das seguintes palavras chaves: recursos multimídia, educação básica e ensino fundamental, entre os anos de 2020 a 2024.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

A estruturação deste trabalho se organiza em 2 tópicos, o primeiro abordará conceitos sobre recursos multimídia, a importância do seu uso no ensino fundamental, o papel dos professores diante desses alunos contemporâneos, e os desafios que surgem com o uso cada vez maior dessas tecnologias. O segundo tópico apontará alguns recursos multimídia que tem sido utilizado com êxito nas salas de aula do ensino fundamental e os motivos pelos quais eles contribuem para melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

Espera-se que ao compreender melhor o papel dos recursos multimídia na educação básica, mais especificamente no ensino fundamental, sejam elaboradas políticas educacionais que valorizem práticas inovadoras e inclusivas, essenciais para preparar as novas gerações para os desafios do século XXI.

2 Importância dos recursos multimídia no ensino fundamental

Os recursos multimídia segundo Santos (2023) englobam uma variedade de elementos combinados, como textos, sons, vídeos, animações e simulações que são entregues através de um dispositivo de processamento digital. Como se observa, o papel fundamental das mídias é manter a comunicação entre as pessoas, portanto são utilizadas em diversas áreas como jornalismo, entretenimento, publicidade e educação. Atualmente, a adoção desses recursos para a educação tem se tornado essencial, sendo impossível ignorar esse avanço tecnológico, uma vez que estamos diante de alunos nativos digitais, que não aceitam mais essa educação pautada nos costumes tradicionais. De acordo com Veríssimo et al. (2024) é importante que os professores assumam completamente seu papel como agente de transformação, para que as mudanças no campo educacional se concretizem.

Os métodos tradicionais de ensino precisam ser enriquecidos e aperfeiçoados com a inclusão de multimídias interativas, oferecendo a educadores e alunos uma variedade maior de oportunidades no aprendizado. 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”. Para os alunos do século XXI, utilizar apenas livros didáticos tornam as aulas chatas e desestimulantes, dificultando um ensino de qualidade, e fazer uso das multimídias é uma forma de aproximar os alunos da escola.

Para Gomes et al. (2024), quanto à aplicação, a diversidade de mídias disponíveis, permite que o professor crie materiais de qualidade, adaptando-as ao ensino, aos temas

abordados e à realidade dos alunos de acordo com os objetivos estabelecidos. Assim, os professores conseguem atender a diversidade de estilos, proporcionando oportunidades para que todos os alunos se envolvam com os materiais de forma mais confortável e eficaz. É claro que para isso os professores precisam receber capacitações continuadas que sejam realmente práticas e atualizadas. Um professor bem capacitado, dominando os recursos multimídia será capaz de orientar seus alunos para uma aprendizagem inclusiva e efetiva.

Entretanto, a utilização dos recursos multimídia também traz desafios e questões éticas. Segundo Gomes et al. (2024) aspectos como acessibilidade, qualidade da informação e privacidade precisam ser levados em conta ao empregar esses recursos nas salas de aula. No entanto, percebe-se, que é papel da escola preparar os alunos para o uso consciente e crítico dessas ferramentas, não somente na vida pessoal como também para o mercado de trabalho.

Espera-se que esses recursos multimídia continuem evoluindo para transformar ainda mais a educação, facilitando a aquisição e o acesso a utilização dos mesmos nas escolas públicas e particulares.

2.1 Recursos multimídia mais usados e que tem transformado a forma de ensinar no ensino fundamental

Um impacto claramente visível na sociedade atual é a ampliação das diversas formas de comunicação proporcionadas pelos recursos multimídia disponíveis. E essa evolução está atrelada ao ensino nas escolas, que também estão adotando práticas pedagógicas alinhadas ao uso das multimídias, com os objetivos pedagógicos bem estabelecidos, tornando o aprendizado mais dinâmico, aprimorando o processo de ensinar e aprender, além de promover a democratização da educação.

Para Veríssimo et. al (2024) os conteúdos que são apresentados através dos recursos multimídia costumam facilitar a compreensão e a memorização dos alunos de forma mais expressiva do que aqueles que são apresentados apenas em formatos textuais. Isso se deve ao fascínio visual intrínseco nos recursos multimídia que atraem por conta dos componentes estéticos. Além disso, essa abordagem também atende às diferentes necessidades de aprendizagem apresentadas pelos alunos, tornando o ensino mais inclusivo e mais próximo das situações do dia a dia dos estudantes, focando e dialogando com eles.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoais com participação significativa em grupos, que se inserem em plataformas adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas (Moran, 2015, p.16).

No processo de ensino-aprendizagem, torna-se importante escolher os recursos multimídia conforme a idade dos alunos para que de fato desenvolvam as habilidades básicas apropriadas que se almejam. Segundo Veríssimo et. al (2024) podemos citar: livros digitais interativos, vídeos educacionais, jogos online, computador, Datashow, plataforma Kahoot dentre outros.

Segundo Gomes et al. (2024) o uso de recursos auditivos, como a música por exemplo, se bem aplicada e dentro dos objetivos pedagógicos, torna o ambiente alegre, lúdico e de grandes conhecimentos uma vez que desperta vários sentimentos e emoções, proporcionando inclusive a socialização.

Os vídeos educativos também promovem várias sensações, de acordo com Gomes et al (2024) o aluno vai visualizar aquilo que se pretende ouvir, fato que agrega ainda mais no processo de ensino-aprendizagem, pois facilita fixar o conteúdo. Eles podem ser utilizados para introduzir novos conceitos ou explicar ideias de forma mais simplificada. Torna-se importante a curadoria do material para se obter sucesso. Vídeos muito longos ou de baixa qualidade podem levar ao desinteresse ou ao mal entendimento.

Outra plataforma que vem ganhando destaque é o uso de jogos educativos, que não apenas tornam o aprendizado mais divertido, mas também incentivam a resolução de problemas e o pensamento crítico. Segundo Veríssimo et al (2024) os jogos educativos online podem ser eficientes para praticar habilidades de matemática e língua portuguesa. Ao incorporar elementos lúdicos, os jogos ajudam a motivar os alunos enquanto favorecem a retenção do conhecimento.

As plataformas interativas também desempenham um papel crucial na educação contemporânea. Recursos como Classroom, Kahoot e Quizizz permitem que professores no ensino fundamental criem atividades colaborativas e avaliações em tempo real. Para Veríssimo et al (2024) o Kahoot transformou a maneira como os professores conseguem envolver os alunos em sala de aula, pois sua abordagem lúdica e competitiva motiva os alunos a

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

participarem, tornando o aprendizado interativo e divertido. Além disso, as informações coletadas pelo Kahoot possibilitam que os professores analisem o desempenho de cada aluno, permitindo identificar áreas de maior dificuldade, e consequentemente personalizar o ensino de maneira mais eficaz.

O Data show também é um recurso multimídia valioso para apresentações visuais impactantes, onde o professor pode usá-lo para projetar slides, imagens, vídeos e infográficos. Para Veríssimo et al (2024) o data show é muito eficaz para tornar tópicos complexos mais compreensíveis para os alunos. Contudo é essencial usá-lo com cautela para que o mesmo não substitua a interação direta do professor com os alunos.

Muitos são os recursos multimídia que podem ser utilizados. Cabe ao professor ser o curador desses materiais, avaliando as fontes de informação, os conteúdos essenciais, quais as mídias usar e o tempo destinado para essas atividades, tudo de acordo inclusive com as faixas etárias dos alunos, garantindo assim o caminho para uma aprendizagem mais ativa.

Considerações Finais

Conclui-se com este trabalho que os recursos multimídia estão moldando o ensino ao oferecer métodos inovadores que atendem às diversas necessidades dos estudantes. A variedade de elementos combinados que as multimídias oferecem ajudam na compreensão de conceitos complexos no ensino fundamental e facilitam a memorização, porém é fundamental que o professor considere essa diversidade ao selecionar e combinar esses recursos midiáticos, de acordo com a idade e com os objetivos pedagógicos que se quer alcançar, para proporcionar um ambiente educativo mais interativo entre os alunos, mais incluso e engajado.

A eficácia dos recursos multimídia depende da formação adequada dos educadores para sua utilização, que deve levar em conta não apenas o manuseio das tecnologias, mas também estratégias pedagógicas que maximizem seu potencial no aprendizado dos alunos.

Referências Bibliográficas

Gil, A. C. (2002). Como elaborar Projetos de Pesquisa. (4a ed.). São Paulo: Atlas.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Gomes, A. da S; Souza, C. A; Carvalho, E. G. de; Carvalho, E. A. de; Brandalise, L.; França, L. R. L; Castro, N. F. de & Silvério, N. M. (2024). Recursos Multimídias para a Educação. Disponível em <https://ojs.revistacontemporanea.com/ojs/index.php/home/article/view/4304> Acessado em 03/10/2024.

Moran, J. M. (2012). A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. (5a ed.). Campinas, SP: Papirus.

Moran, J. M. (2015). Mudando a educação com metodologias ativas. Disponível em https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf Acessado em: 10/10/2024.

Santos, J. de S. (2023). Recursos Multimídias para a Educação: o ambiente virtual de aprendizagem na educação superior a distância. Disponível em <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/14556> Acessado em: 30/09/2024.

Veríssimo, A. C. de A; Neto, I. M. F; Fernandes, L. M; Meroto, M. B. das N. & Melo, V. C. G. (2024). Recursos Multimídia para a Educação: potencial e impacto dos recursos multimídia na aprendizagem dos alunos do ensino fundamental I. Disponível em <https://journal.editorailustracao.com.br/index.php/ilustracao/article/view/249> Acessado em: 07/10/2024.