

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

RECURSOS MULTIMÍDIA NA EDUCAÇÃO: DESAFIOS E POTENCIALIDADES PARA UM APRENDIZADO ATIVO E INCLUSIVO

DOI: 10.5281/zenodo.16544704

Antônio Pedro Barreto de Oliveira

*Graduado em Letras-Inglês pela Universidade Federal de Sergipe. Especialista em Atendimento Educacional Especializado pela Faculdade Imes. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.
Pedroenglish77@gmail.com*

RESUMO: Este trabalho trará uma reflexão acerca dos benefícios e desafios dos recursos multimídia no processo educacional. Seu objetivo central é entender como as ferramentas tecnológicas como as multimídia podem proporcionar um aprendizado mais ativo e inclusivo na educação. Tendo como elementos substanciais a discussão das potencialidades que esses recursos podem promover e a necessidade da formação continuada aos profissionais de educação para que essa interação educação-tecnologia seja possível. O trabalho classifica-se como pesquisa bibliográfica, pois teve como metodologia uma análise qualitativa da literatura que versa sobre as tecnologias no processo educacional. A revisão da literatura revela que, embora as ferramentas tecnológicas contribuam para uma melhoria nas instituições de ensino, se não houver uma formação àqueles que estão afrente ao processo de ensino, suas aplicações não surtirão os efeitos esperados. A pesquisa ainda destaca como a inclusão se tornará mais viável a partir da adoção dessas ferramentas, no entanto exige um comprometimento daqueles que estão imbuídos nesse processo. E, conclui-se que, para essas melhorias sejam alcançadas, será essencial a superação das barreiras pedagógicas e tecnológicas assim como a superação da resistência dos professores em salas de aula.

Palavras-chave: Aprendizado Ativo. Formação de Professores. Inclusão Educacional. Recursos Multimídia. Tecnologias Educacionais.

ABSTRACT: This work reflects on the benefits and challenges of multimedia resources in the educational process. Its central objective is to understand how technological tools such as multimedia can provide more active and inclusive learning in education. Having as substantial elements the discussion of the potential that these resources can promote and the need for continued training for education professionals so that this education-technology interaction is possible. The work was classified as bibliographical research, as its methodology was a qualitative analysis of the literature that deals with technologies in the educational process. The literature review reveals that, although technological tools contribute to an improvement in educational institutions, if there is no training that is in line with the teaching process, their applications will not have the expected effects. The research also highlights how inclusion will become more viable through the adoption of these tools, however it requires commitment from those involved in this process. And, it is concluded that, for these improvements to be achieved, it will be essential to overcome pedagogical and technological barriers as well as overcoming resistance from teachers in classrooms.

Keywords: Active Learning. Educational Inclusion. Educational Technologies. Multimedia Resources. Teacher Training.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

1 Introdução

Ao observarmos a crescente interação da educação ao mundo contemporâneo, precisamos destacar a importância da utilização de recursos multimídia para promoção de um aprendizado mais ativo e inclusivo. Com isso, em um cenário onde a tecnologia permeia a vida dos estudantes de forma praticamente inerente, o uso de recursos como *podcast*, vídeos interativos e demais recursos multimídia tem o poder de potencializar o aprendizado.

Os principais conceitos que serão discutidos nesse trabalho incluem a inclusão educacional, aprendizado ativo e a formação dos profissionais de educação para o uso dessas ferramentas. Ainda que a literatura aponte as vantagens do uso dessas ferramentas, surgem controvérsias como a resistência de educadores em adotar metodologias diferentes e uma restrição ao uso de métodos mais tradicionais. O objetivo desse estudo é investigar as potencialidades e desafios ao implantarmos recursos tecnológicos no ensino, destacando seu impacto na motivação dos estudantes na promoção de uma educação mais equitativa.

A metodologia presente nesse trabalho é a pesquisa de caráter bibliográfico, permitindo uma análise abrangente das contribuições sobre o tema apresentado. Com o levantamento da revisão da literatura, foram analisadas perspectivas de diferentes autores que escreveram sobre as tecnologias na educação.

Este trabalho está estruturado em três partes, sendo o primeiro sobre os impactos dos recursos multimídia no aprendizado ativo dos estudantes, o segundo sobre a inclusão por meio de tecnologias e o terceiro sobre as potências e desafios. Cada um desses temas será desenvolvido para proporcionar uma visão mais aprofundada em função de sua relevância ao cenário educacional.

2 Impacto dos Recursos Multimídia no Aprendizado Ativo e na Motivação dos Estudantes

Ao pensarmos em maneiras diversas de ensino e aprendizagem que englobem a mundo atual, recursos multimídia podem trazer uma luz ao debate sobre como aperfeiçoar o aprendizado e engajar os estudantes a uma educação mais eficaz. No mundo atual, as tecnologias digitais se tornaram uma realidade à vida dos estudantes, não mais sendo dissociada do mundo físico e virtual.

Nesse aspecto, Valente (2019), traz um pensamento de que as mídias digitais promovem mais engajamento no ensino tendo em vista a ligação ao mundo ao quais os

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

estudantes estão inseridos. Dessa forma, é indispensável pensar quais são os recursos multimídia que podem ser, de fato, integrados ao processo de ensino para que a educação atinja patamares mais edificantes.

Recursos como vídeos interativos, *podcasts* e animações apresentam grande potencial de transformar a maneira pela qual a educação é transmitida, deixando, assim, o ensino e aprendizado mais interativo e estimulante aos estudantes. Segundo Moran (2015), as tecnologias digitais que englobam os recursos multimídias podem ampliar a comunicação, expressão e aprendizagem, embora, por si, não garantam inovações e criatividade. Ainda nesse aspecto, Moran (2018) argumenta que o essencial é mesmo o interativo a partir desses recursos para que o ensino seja realmente eficaz.

Outros exemplos de recursos multimídias eficazes são *podcasts* e *videocasts*, pois promoverão estratégias de diferentes formas de consumir conteúdos que engajem o interesse dos estudantes. Além disso, trabalhar com simulações desses recursos pode ser uma excelente forma de aperfeiçoar as habilidades de oratória dos estudantes, sobretudo para que possam argumentar sobre tópicos importantes com confiança.

Dentro do contexto do aprendizado baseado em projetos, recursos multimídias oferecem inúmeras oportunidades para que os estudantes criem seus próprios conteúdos, como apresentações interativas através de vídeos, áudios e *videocasts* de maneira colaborativa com demais colegas de sala. Essas atividades podem ser uma grande oportunidade na distribuição de tarefas, promovendo, assim, a responsabilidade de um grupo.

Valente (2019) destaca que essa aprendizagem baseada em projetos, quando mediada por tecnologias multimídia, ajuda a transformar o papel do professor e do aluno. Os estudantes assumirão uma postura investigativa, criativa e autônoma, enquanto os professores terão um papel mediador e facilitador desse processo.

Em suma, ao inserirmos esses recursos no ambiente educacional, elevaremos não só o engajamento dos estudantes, mas também promoveremos um aprendizado mais ativo em que o protagonismo será assumido por aqueles que são alvo do aprendizado: os estudantes.

3 A Inclusão de Alunos com Deficiências por meio de Tecnologias Multimídia

Um dos grandes desafios ao processo educacional é a promoção de inclusão aos estudantes com deficiências, no entanto, a partir da implementação de recursos digitais, a

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

inclusão vem sendo facilitada e tem superado os imensos obstáculos anteriormente vistos. A partir de recursos como vídeos com legendas, *audiobooks*, *softwares* com reconhecimento de voz, ferramentas de leitura automática e plataformas interativas, a educação torna-se mais acessível, adaptando-se às necessidades individuais de cada aluno.

A inclusão de estudantes com deficiências está fundamentada na LEI Nº 14.333, DE 4 DE MAIO DE 2022 que estabelece que

padrões mínimos de qualidade do ensino, definidos como a variedade e a quantidade mínimas, por aluno, de insumos indispensáveis ao desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem adequados à idade e às necessidades específicas de cada estudante, inclusive mediante a provisão de mobiliário, equipamentos e materiais pedagógicos apropriados (Lei nº 9.394/1996, art. 4º)

Assim sendo, entendemos como é fundamental a inclusão de estudantes que necessitam de atendimentos especializados e, com isso, a implementação de ferramentas tecnológicas que facilitam o aprendizado é de suma importância.

Um exemplo disso é o benefício que *audiobooks* podem proporcionar aos estudantes com deficiências visuais. Além deles, *softwares* de leitura de telas como o NVDA e programas que exibem legendas em vídeos promovem inclusão para deficientes visuais. Ferramentas com reconhecimento de voz se mostram essenciais para estudantes com dificuldades motoras em que os permitem interagir com determinados dispositivos sem a necessidade de digitação.

De acordo a Almeida (2017), o uso dessas tecnologias, sobretudo as multimídias, oferecem múltiplas possibilidades pedagógicas que promovem a criação de ambientes dinâmicos. Não obstante, para que haja uma inclusão a partir desses recursos, é necessário que professores estejam capacitados para integrá-los no contexto educacional de forma eficaz e adaptada às realidades de cada estudante.

Além da inclusão em sala de aula de forma síncrona, o uso dessas multimídias pode criar um ambiente de aprendizagem mais flexível, no qual os estudantes possam acessar os conteúdos no formato e momento que melhor lhes forem adequados, moldando-se às suas realidades e necessidades. Plataformas como *Google Classroom*, *Moodle* e *Edmodo* permitem uma personalização do conteúdo. Ademais, ferramentas de realidade aumentada e simulação como *Unity* ajudam na criação de experiências imersivas, favorecendo, assim, a aprendizagem dos estudantes de acordo aos seus estilos cognitivos.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Para Kenski (2012), o uso de tecnologias digitais, especialmente as multimídias, no ambiente escolar abre novas perspectivas para a prática pedagógica. Elas podem permitir um melhor desenvolvimento dos ambientes de aprendizagem. Isso reforça a importância de integrar o mundo tecnológico às salas de aula para que se aproximem das realidades dos estudantes.

Levy (2010) também faz um reforço ao enfatizar a relevância dessas ferramentas digitais que visam a inclusão. Ele ainda destaca como elas estão transformando a educação de forma significativa. Assim sendo, entendemos como o ciberespaço pode proporcionar um local colaborativo, interativo e inclusivo ao estar adequados às necessidades de cada um que as utilize.

Por conseguinte, a inclusão dos alunos com deficiências no ambiente educacional se torna mais tangível através do uso intencional de tecnologias como multimídias. Essas ferramentas permitirão uma melhor acessibilidade ao conteúdo e promoverão uma melhor autonomia. Contudo, há de se ter em mente que essa inclusão somente será plena quando houver investimento na capacitação de professores no que diz respeito ao uso dessas ferramentas.

4 Desafios e Potências na Formação de Professores para o Uso Eficaz de Recursos Multimídia

Entender como utilizar recursos multimídia na educação é outro ponto chave para melhorar o funcionalismo da aprendizagem e, entendendo isso, podemos perceber os inúmeros desafios presentes. Um dos principais pontos tidos como importantes é a capacitação de todos os profissionais da educação de forma adequada para que verdadeiramente possam entender como utilizar essas ferramentas de maneira mais eficaz possível.

Muitos professores ainda encontram grandes dificuldades para dominar essas ferramentas tecnológicas, o que pode limitar seu uso ou ainda restringir-se a práticas mais tradicionais. Segundo Kenski (2012), a integração de tecnologias digitais exige que os professores repensem suas práticas, tornando-se mais abertos a novas abordagens que envolvam a interatividade e o engajamento dos alunos. Com isso, percebemos a imensa importância de estar em constante aperfeiçoamento.

Outro grande desafio está na resistência que alguns profissionais da educação

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

apresentam quanto ao uso do novo. Mudança de paradigmas envolve estar em constantes atualizações e, com isso, entender o novo mundo é um grande passo. Para vencer essa resistência, é importante ser ofertada formação continuada que aborde os aspectos técnicos e pedagógicos. Kenski (2012) ainda aborda como a integração de tecnologias digitais exige que os professores repensem suas práticas, tornando-se mais abertos a novas abordagens que envolvam a interatividade e o engajamento dos alunos.

Por outro lado, as potências que são ofertadas pelos recursos multimídias são vastas e, quando bem utilizadas, podem enriquecer todo o processo de ensino e aprendizagem. A multimídia permite que os professores possam explorar novas formas de ensinar conteúdos que são densos e completos de forma leve e lúdica. Segundo Valente (2019), o uso das tecnologias multimídia pode transformar a dinâmica da sala de aula, tornando o aluno mais ativo no processo de construção do conhecimento, enquanto o professor assume o papel de facilitador.

Outro aspecto positivo reside na capacidade da personalização do ensino em que as atividades são adaptadas às realidades individuais. Almeida (2017) ressalta que, ao dominar o uso dessas tecnologias, os professores podem criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e inclusivos, atendendo a uma diversidade maior de estudantes. Isso contribui para uma educação mais equitativa em que todos os estudantes podem acessar os conteúdos de forma significativa independentemente do lugar onde estejam e de suas habilidades.

Em virtude dos pontos abordados, entendemos como a formação de professores para o uso desses recursos multimídia é importante, embora apresente desafios relacionados à capacitação e a resistência de novas práticas. Ao superar esses desafios, os profissionais da educação estarão aptos a utilização desses recursos tecnológicos fomentando, assim, uma educação que vise o melhor desenvolvimento do educando.

5 Considerações Finais

O objetivo central deste trabalho foi investigar as potencialidades e desafios que encontramos ao utilizar recursos tecnológicos como mídias digitais no processo educacional. Após o levantamento bibliográfico e a análise de suas aplicações nos contextos das salas de aula, foi possível entender como a promoção dessas ferramentas pode promover uma melhor inclusão aos estudantes com deficiências, pois podem acessar diferentes habilidades em seu próprio ritmo e lugar onde estejam.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Não obstante, este *paper* apontou como a tecnologia por si não será suficiente para atingir melhores patamares educacionais se não houver uma formação continuada a todos os profissionais de educação, sobretudo para que seja possível vencer as resistências apresentadas por professores ao utilizar recursos novos e a restrição ao uso de métodos tradicionais. A partir dessas ações, poderemos garantir melhorias significativas, pois aproximaremos os estudantes aos conteúdos ao observarem suas aplicabilidades aos seus contextos de vida.

6 Referências Bibliográficas

Almeida, M. E. B. (2017). Tecnologias na educação: Ensinando e aprendendo com as TICs. São Paulo: Cortez.

Kenski, V. M. (2012). Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação. Campinas: Papirus.

Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm

Lévy, P. (2010). Cibercultura. São Paulo: Editora 34.

Moran, J. M. (2015). A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. São Paulo: Papirus.

Valente, J. A. (2019). O uso de tecnologias digitais na educação: O papel dos professores e dos alunos. Campinas: Editora Unicamp.