

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

RECURSOS MULTIMÍDIAS, EDUCAÇÃO E INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

DOI: 10.5281/zenodo.16944805

Edinéia Marques Mendes

Graduada em Letras pela (FAFICLE). Graduada em Pedagogia pela (FIA). Graduada em Pedagogia pela UNAR. Pós-graduada em Letras pela PUC. Pós-graduada em Gestão do Currículo pela USP. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: edineiamendes16054@student.mustedu.com

RESUMO: Esse paper consiste em uma pesquisa bibliográfica, sobre os tipos de recursos multimídias para a educação. A inovação dos recursos na educação ao oferecer novas possibilidades de ensino e aprendizagem. Plataformas digitais como Moodle, Google Classroom, possibilitam a organização de conteúdos e promovem maior autonomia aos estudantes. Além disso, elas flexibilizam o tempo e o espaço, permitindo que estudantes acompanhem conteúdos em seu próprio ritmo. Além disso, jogos interativos, simulações e interações de ferramentas de realidade aumentada e Podcasts estimulam o engajamento, tornando a aprendizagem mais interativa. No entanto, desafios como desigualdade no acesso às tecnologias e resistências relacionadas à estrutura, são desafios a serem superados. O investimento em educação e tecnologia são fundamentais para garantir cada vez mais acesso e qualidade na educação. Outro aspecto relevante é a necessidade de políticas públicas que garantam inclusão digital, reduzindo as barreiras socioeconômicas ao acesso às tecnologias. O objetivo deste estudo é apresentar, analisar e discutir a relevância dos diferentes tipos de recursos multimídias para a educação. Assim, como a expansão e integração das ferramentas devem ser planejadas para equilibrar inovação e qualidade educacional. As facilidades que os modelos híbrido, presencial como opção para uma educação mais acessível, democrática, eficiente e inclusiva.

Palavras-chave: Recursos multimídias. Educação. Inovação. Tecnologia.

ABSTRACT: This paper consists of a bibliographical research on the types of multimedia resources for education. The innovation of resources in education by offering new possibilities for teaching and learning. Digital platforms such as Moodle and Google Classroom enable the organization of content and promote greater autonomy for students. In addition, they make time and space more flexible, allowing students to follow content at their own pace. In addition, interactive games, simulations and interactions with augmented reality tools and podcasts stimulate engagement, making learning more interactive. However, challenges such as inequality in access to technologies and resistance related to the structure are challenges to be overcome. Investment in education and technology are essential to ensure greater access and quality in education. Another relevant aspect is the need for public policies that guarantee digital inclusion, reducing socioeconomic barriers to access to technologies. The objective of this study is to present, analyze and discuss the relevance of the different types of multimedia resources for education. Thus, the expansion and integration of tools must be planned to balance innovation and educational quality. The facilities that hybrid and in-person models offer as an option for more accessible, democratic, efficient and inclusive education.

Keywords: Multimedia resources. Education. Innovation. Technology.

1 Introdução

A tecnologia trouxe para educação novas perspectivas, junto dela diversos recursos que vieram para potencializar o ensino e a aprendizagem nas escolas de ensino superior e educação básica.

Os recursos multimídias proporcionam diferentes abordagens e maneiras de apresentar o conteúdo e envolver os estudantes, corroborando o processo de aprendizagem tornando-o mais interativo e eficaz, já que oferece diferentes estilos, ritmos e especificidades.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Os objetivos deste estudo são a apresentação e a disponibilização dos recursos multimídias que são utilizados na educação de diferentes maneiras, tendo como uma das finalidades, facilitar a aprendizagem por meio da interação. Ainda, perceber e analisar como eles contribuem com as diferentes fases do processo de aprendizagem e quais os impactos para uma educação mais qualificada e democrática. O estudo consiste também na percepção de como a tecnologia foi introduzida na educação, as estruturas históricas e culturais apresentadas a partir das mudanças advindas das experiências que utilizam a tecnologia como aliada da educação e a expansão do processo na relação com o mundo. O movimento de interação que a tecnologia promove, traz o aluno para o centro do processo de aprendizagem, fugindo do modelo tradicional, como apresentado por (Moran, 2025), com as metodologias ativas.

A metodologia adotada para a elaboração deste estudo é a pesquisa bibliográfica, tendo como base autores que investigaram a relação entre educação e os recursos multimídias como alternativa para qualificar a educação e torná-la mais eficiente, inclusiva, democrática e acessível. Além de apresentar os desafios e inovações que estão atrelados a essas escolhas. As fontes utilizadas incluem publicações recentes e outras nem tanto, mas privilegia as recentes. O paper apresenta introdução, desenvolvimento, considerações finais e referências bibliográficas.

2 A educação, a tecnologia e os recursos multimídias

Com a introdução da tecnologia na educação, muitas estruturas foram se rompendo para além da sala de aula. O contato com diferentes culturas e conhecimentos propiciaram a interlocução entre a teoria bem mais próxima da realidade e da prática do estudante. A junção de novas metodologias com a tecnologia trouxe mais flexibilidade para as salas de aula, assim como para os espaços formais e informais de ensino.

A inovação nos processos e metodologias proporcionou mais acesso e expansão do conhecimento apresentando ao mundo, novas formas de aprender e ensinar. É nesse momento que surgem as ferramentas que combinam as informações para transmiti-las de maneira mais envolvente e dinâmica. Essas ferramentas são denominadas recursos multimídias, que são hoje, grandes aliados no processo de ensino e aprendizagem. Misturam e apresentam formas visuais, auditivas, interativas que combinam elementos diferentes no mesmo recurso facilitando a compreensão e tornando o conteúdo mais dinâmico, convidativo e personalizado. As formas de comunicação utilizadas são diversificadas, tendo textos, imagens, vídeos, sons

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

de modo dinâmico ou estático.

Na educação tradicional, as aulas eram presenciais com livros e textos que eram as principais fontes de comunicação. Com o surgimento dos primeiros recursos como a TV, que deixou de ser utilizada apenas nas casas como entretenimento e passou a ser utilizada como recurso pedagógico junto ao videocassete ou VHS, como era chamado. Desempenharam um papel importante nos anos 80 especialmente, onde foram introduzidos os sons e imagens projetados para as salas de aula. Tais mudanças deram início às inovações metodológicas de ensino, que com as novas ferramentas deram início à transformação na forma de apresentar o conteúdo, bem como no processo de compreensão e assimilação. Os sons e imagens por exemplo, no início eram apresentados por meio de fitas, rádios, em seguida DVDs, por exemplo. Com os computadores, esses recursos foram ampliados, com atualização nas imagens e no som, que cada vez mais adquiriam qualidade e formas mais avançadas.

Segundo Ted Nelson (1974), tecnologia como hipertexto e a hipermídia - assim denominadas pelo autor - representam uma inovação na maneira de organizar e acessar informações.

Nos dias atuais, há diferentes formas de desenvolver e apresentar conteúdos de modo interativo e mais envolvente, com áudios, vídeos, músicas, textos e narrativas, bem como a novidade que está tomando conta dos espaços tecnológicos, o Podcast. Esta nova forma de desenvolver conteúdos e debater a realidade está cada dia mais presente nas propostas metodológicas como ferramenta que possibilita a informação e análise crítica dos conteúdos por parte daqueles que entram em contato com ela. A expansão e apresentação das ideias acontece de forma rápida e convidativa.

Outros recursos que também são frequentemente utilizados nas salas de aulas são os mapas conceituais, diagramas com animação, dados visuais explicativos, os chamados infográficos. Além destes, as apresentações digitais, animações, jogos educativos, dentre eles os Quizzes interativos, as plataformas gamificadas como o Duolingo e Kahoot, por exemplo, que são de fácil acesso e muito utilizadas pelos estudantes. A Realidade aumentada (AR) e a (VR) realidade virtual, também são muito utilizadas nos dias de hoje, como o *Google Earth*, o *Human Anatomy Atlas AR*, que apresenta a visualização do corpo em 3D e o *Titans of Space*, que é uma imersão pelo sistema solar. Há recursos para todas as áreas que envolvem o currículo escolar.

Além dos recursos já apresentados, é fundamental destacar a importância das plataformas digitais e ambientes virtuais, pois revolucionaram a maneira de interagir nos proporcionaram facilidades e aumento da interação, além do fortalecimento da autonomia, da

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

economia, inclusão e maior acesso. O Moodle, o Google Classroom, o YouTube e outras formas de apresentação de conteúdo, que hoje estão disponíveis como recursos multimídias, são todos facilitadores no processo metodológico e na relação com o conhecimento e expansão dele. Não somente nas salas de aula, que hoje já estão mais atrativas, é necessário maior investimento para que a escola acompanhe os avanços tecnológicos, já que os recursos multimídias surgem como alternativas para educação mais acessível, inclusiva, eficiente e democrática. Dado que com eles as possibilidades de acesso e formas de aprendizagem são mais estimulantes e envolvem diversas mídias, além de combinar diferentes modos de comunicação enriquecendo a compreensão, interação e a participação dos estudantes, oferece também modelos de ensino híbrido, virtual e presencial, que garantem maior acesso à educação. Segundo os autores, “a importância dos recursos multimídias reside na capacidade de aumentar o engajamento do público, melhorar a compreensão do conteúdo e transmitir informação de maneira eficaz” (Gomes et al., 2024, p. 6).

Ainda que desafios como investimento em educação e tecnologia nas escolas sejam significativos, é possível visualizar estratégias que poderão ajudar a humanidade a fortalecer sua cultura e seus conhecimentos por meios próprios com mais autonomia.

3 Considerações Finais

O estudo reforça a relação e a importância dos diferentes recursos multimídias com a educação e sua relevância para a aprendizagem nos dias atuais. É fundamental destacar a grande contribuição que esses recursos proporcionam para o acesso e a transformação do conhecimento na educação. Levando em conta as diferentes formas, a dinâmica, rapidez, economia, expansão, acesso e facilidades que são oferecidos por meio de cada um deles. Além da expansão cultural, social e intelectual, já que as facilidades permitem que pessoas de qualquer lugar do mundo se comuniquem e troquem conhecimento. Essa interação permite que as estruturas sejam desconstruídas e que novas formas de conhecimento sejam introduzidas nas salas de aula e fora delas, combinando assim, modelos de ensino híbrido, virtual e presencial.

Desse modo, é relevante destacar a qualidade e a importância dos recursos multimídias na educação como alternativas que promovem uma aprendizagem mais acessível, democrática, eficiente e inclusiva, ao mesmo tempo em que preparam cidadãos para enfrentar desafios com maior conhecimento, autonomia e competência.

REVISTA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA – REC

Referências Bibliográficas

- MORAN, J.; BACICH, L.; BORDENAVE, J. D. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, 2020.
- GOMES, A. da S.; SOUSA, C. A. de; CARVALHO, E. G. de; CARVALHO, E. A. de; BRANDALISE, L.; FRANÇA, L. R. L.; CASTRO, N. F. de; SILVÉRIO, N. M. Recursos multimídias para a educação. Contemporânea, v. 4, n. 5, p. 1–12, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.56083/RCV4N5-085>. Acesso em: 19 abr. 2025.
- RODRIGUES, A. A. As potencializações e especificidades do infográfico multimídia como gênero jornalístico no ciberespaço. Culturas Midiáticas, v. 5, n. 1, p. 1–12, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/cm/article/view/12795>. Acesso em: 19 abr. 2025.
- SOUZA, A. F. R. de; LIMA, C. M. de. Realidade virtual como ferramenta inserida à educação. 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/42940>. Acesso em: 19 abr. 2025.
- SANTOS, L. M. dos; OLIVEIRA, J. P. de. Inovações educacionais com o uso da realidade aumentada: uma revisão sistemática. Educação em Revista, v. 38, e123456, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/D8BG7VqVDPmYk3d5xmCJJyF/?lang=pt>. Acesso em: 19 abr. 2025.
- BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. Recomendações para produção de podcasts e vantagens na utilização em ambientes virtuais de aprendizagem. Prisma.com, n. 6, p. 125–140, 2008. Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/index.php/prismacom/article/view/3217>. Acesso em: 19 abr. 2025.
- NELSON, T. H. Computer lib / dream machines. [S.l.: s.n.], 1974. Disponível em: <https://archive.org/details/computer-lib-dream-machines>. Acesso em: 19 abr. 2025.
- RIBEIRO, A. E. Textos multimodais: leitura e produção. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.