

# REVISTA TÓPICOS

---

## OS ENTRAVES E DESAFIOS DOS RECURSOS MULTIMÍDIA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DOS ALUNOS

DOI: 10.5281/zenodo.13989656

Adriana Lin Gonçalves<sup>1</sup>

### RESUMO

A metodologia do trabalho abordado é uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa para abordar como os recursos multimédias estão ajudando como os alunos aprendem no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. O objetivo geral deste trabalho é: investigar a importância dos recursos multimédia nas escolas na atualidade como objetivos específicos: analisar a evolução histórica dos recursos multimédia; compreender a importância dos recursos multimédia no processo de alfabetização dos alunos, apresentar uma proposta desse recurso que pode ajudar na alfabetização, avaliar os desafios e entraves para a aplicação dos recursos multimédia no processo educacional. Os recursos multimédia constituem uma excelente chance de revolucionar o processo de ensino e tornar o aprendizado mais relevante e eficiente, principalmente no processo de alfabetização, onde os alunos iniciam os primeiros contatos com o mundo letrado. Ao empregar diversas ferramentas e táticas, podemos proporcionar experiências de aprendizado

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

mais enriquecedoras e cativantes, proporcionando aos estudantes para os desafios de um mundo em constante mudança.

Palavras-chave: Recursos Multimédia, Processo de Alfabetização. Ensino Fundamental

## ABSTRACT

The methodology of the work discussed is a bibliographical research with a qualitative approach to address how multimedia resources are helping students learn in the literacy process in the early years of elementary school. The general objective of this work is: to investigate the importance of multimedia resources in schools today, with specific objectives: to analyze the historical evolution of multimedia resources; to understand the importance of multimedia resources in the literacy process of students; to present a proposal for this resource that can help in literacy; to evaluate the challenges and obstacles to the application of multimedia resources in the educational process. Multimedia resources represent an excellent opportunity to revolutionize the teaching process and make learning more relevant and efficient, especially in the literacy process, where students begin their first contact with the literate world. By employing various tools and tactics, we can provide more enriching and captivating learning experiences, providing students with the challenges of a constantly changing world.

Keywords: Multimedia Resources, Literacy Process. Elementary Education

## 1. Introdução

# REVISTA TÓPICOS

---

Este texto visa destacar a relevância dos recursos multimídia nas instituições de ensino hoje em dia para um aprendizado relevante no processo de alfabetização dos estudantes. Será discutida a importância de entender que a incorporação de recursos multimídia no ambiente escolar tem transformado a maneira como os estudantes aprendem e os docentes ensinam. Esta transformação digital oferece uma variedade de vantagens que ultrapassam a mera atualização tecnológica. Portanto, são instrumentos potentes capazes de revolucionar a educação, tornando-a mais eficiente e pertinente. Ao empregar esses recursos de maneira inovadora e estratégica, os docentes têm a capacidade de oferecer aos estudantes experiências de aprendizado mais valiosas e significativas, preparando-os para um futuro promissor.

Adicionalmente, abordaremos a história dos recursos multimídia, que está diretamente relacionada ao progresso da tecnologia e da comunicação. Desde os primórdios da humanidade, a procura por métodos mais eficientes para compartilhar informações e vivências tem estimulado o surgimento de vários meios e formatos. A progressão das ferramentas multimídia segue em velocidade crescente, impulsionando progressos tecnológicos como a inteligência artificial, a realidade virtual e a tecnologia 5G. No futuro, podemos aguardar experiências ainda mais focadas e específicas, com o desenvolvimento de conteúdos cada vez mais avançados e interativos, potencializando a comunicação e o conhecimento.

A incorporação de ferramentas digitais no processo de alfabetização tem se mostrado cada vez mais pertinente e eficiente. Nessa perspectiva, as

# REVISTA TÓPICOS

---

tecnologias emergentes proporcionam ferramentas e recursos que podem aprimorar o aprendizado da leitura e escrita, tornando-o mais interativo e atraente para os estudantes. Os recursos digitais podem ser grandes facilitadores no processo de alfabetização, contanto que sejam empregados de maneira apropriada e integrada ao programa de estudos, unindo teoria e prática no ambiente escolar. O professor tem a responsabilidade de proporcionar experiências de aprendizado mais ricas e personalizadas, portanto, as tecnologias digitais auxiliam na formação de leitores e escritores mais habilidosos e independentes.

Os recursos multimídia na educação ainda encontram vários obstáculos que impedem sua implementação completa. No entanto, é crucial entender esses desafios para encontrar soluções e aprimorar a utilização dessas ferramentas, especialmente no processo de alfabetização dos estudantes nos primeiros anos do Ensino Fundamental. A superação desses obstáculos requer um esforço coletivo de todos os participantes do processo educativo, desde as autoridades governamentais até as instituições de ensino, incluindo professores e estudantes. Investindo em infraestrutura, capacitação e criação de materiais de alta qualidade, podemos revolucionar a educação e equipar os estudantes para os desafios futuros.

Este estudo utiliza uma metodologia qualitativa descritiva de pesquisa bibliográfica, com o propósito de entender o papel dos recursos multimídia na educação. Estes podem revolucionar o processo de alfabetização nos primeiros anos do ensino fundamental, aprimorando as habilidades cognitivas, sociais e motoras. Como resultado, os recursos multimídia

# REVISTA TÓPICOS

---

podem tornar a educação mais atraente e ajustada às demandas individuais de cada estudante.

## 2. Desenvolvimento

Os recursos multimídia têm um papel crucial na educação atual, transformando a maneira como os estudantes aprendem e os docentes ensinam. No entanto, atualmente, estão se tornando um instrumento indispensável nas salas de aula, contribuindo para aprimorar ainda mais o aprendizado dos estudantes. Com esses instrumentos, podemos atrair a atenção dos estudantes de maneira mais ágil e eficaz, sendo completamente distintos dos métodos convencionais, ainda empregados em muitas escolas. Com o uso de recursos multimídia, as aulas se tornam mais interativas e cativantes, incentivando a curiosidade e o desejo de aprender dos estudantes. Eles podem visualizar como certos processos acontecem, o que facilita a compreensão e a compreensão.

Essas ferramentas são eficazes para se adequar a variados métodos de aprendizado. Alguns estudantes se beneficiam mais do aprendizado visual, enquanto outros obtêm conhecimento através da audição ou da interação prática. Ao combinar diversos formatos de conteúdo, as instituições de ensino conseguem ajustar o ensino para atender às demandas de todos os estudantes, inclusive aqueles com problemas de aprendizado ou necessidades especiais.

Estamos na era digital, onde usamos a internet para compartilhar e aprender com os conteúdos de maneira crítica, segura e consciente. Nesse

# REVISTA TÓPICOS

---

contexto, o seu uso é crucial, auxiliando no desenvolvimento de habilidades fundamentais. O emprego de recursos multimídia na educação auxilia os estudantes a se acostumarem com as tecnologias que serão úteis no processo de aprendizado, que encontrarão mais tarde no mercado de trabalho, preparando-os para o futuro.

Os recursos multimídia possibilitam que os estudantes analisem conteúdos de maneira interativa e personalizada, de acordo com seu ritmo individual. Para melhorar o aprendizado dos estudantes, podemos empregar diversas ferramentas, como vídeos de documentários, visitas virtuais a museus ou simulações de experimentos científicos. Essas ferramentas permitem que os estudantes se conectem com o mundo real, tornando o aprendizado mais prático e relevante. Vários recursos multimídia, tais como plataformas de ensino à distância, possibilitam que os docentes monitorem o avanço dos estudantes em tempo real, oferecendo avaliações instantâneas, o que, sem dúvida, favorece um aprendizado mais personalizado e eficaz.

Segundo Savage & Vogel (2014): “As salas de aula perdem as suas paredes à medida que os meios digitais – gráficos, animação, som e vídeo – são transmitidos através de redes eletrônicas”, porém nessa citação fica claro que, a implementação de recursos multimídia nas escolas modernas não apenas torna o processo de ensino mais envolvente e eficiente, mas também capacita os estudantes para um mundo progressivamente mais digital. Ao mesclar técnicas tradicionais com recursos tecnológicos, os docentes são capazes de estabelecer um ambiente de ensino mais diversificado, inclusivo e ajustável às novas demandas educacionais.

# REVISTA TÓPICOS

---

A progressão histórica dos recursos multimédia é um reflexo direto dos progressos tecnológicos e do uso e consumo de informações pela sociedade. No entanto, desde o começo do século XX, a incorporação de componentes visuais e sonoros no processo de comunicação e ensino tem ocorrido de maneira gradual, resultando no amplo conjunto de ferramentas digitais que usamos atualmente. Ao longo dos anos, essas ferramentas tornaram-se indispensáveis no nosso cotidiano e devem ser incorporadas também no processo de ensino de escolas e universidades, simplificando a comunicação, interação e a formação do saber.

A era digital abriu inúmeras possibilidades, resultando na criação de vários formatos de mídia digital, incluindo imagens, vídeos, animações e jogos. No início do século XX, o cinema e o rádio foram as primeiras ferramentas multimédia de fácil acesso. Por exemplo, o cinema educativo foi uma das primeiras ferramentas visuais empregadas em escolas para ensinar conceitos complexos por meio de filmes documentais. Por outro lado, o rádio possibilitava a disseminação de conteúdos educativos em regiões mais distantes, particularmente nas décadas de 1930 e 1940. Com o crescimento da televisão, este veículo de comunicação começou a ser empregado para propósitos educativos, principalmente em nações desenvolvidas. A televisão pedagógica emergiu como um meio eficaz para explorar e expandir o saber, uma vez que canais educacionais e programas voltados para o ensino, tais como vídeos e transmissões de experiências científicas e culturais, começaram a ser incorporados em algumas instituições de ensino. Desde a década de 1980, foi um marco para a introdução dos computadores nas salas de aula, transformando a maneira

# REVISTA TÓPICOS

---

como os estudantes aprendem e abrindo caminho para a utilização de softwares educacionais. Neste período, surgiram os primeiros programas interativos multimídia, como enciclopédias digitais em CD-ROMs, que integravam texto, imagem e áudio, proporcionando uma experiência mais rica e interativa. Em 1985, foi uma das primeiras demonstrações de um jogo interativo educacional que integrava componentes de texto, gráficos e áudio. Com o advento da Internet de alta velocidade no final da década de 1990 e começo da década de 2000, o acesso a conteúdos multimídia aumentou de forma exponencial. A internet se estabeleceu como uma plataforma crucial para a educação, disponibilizando uma ampla gama de conteúdos multimídia, desde vídeos didáticos no YouTube até plataformas de educação à distância, possibilitando que os estudantes se envolvessem de maneira ativa na construção do conhecimento.

Porém, segundo Savage & Vogel (2014): “Multimídia contemporânea é definida como o desenvolvimento, integração e entrega de qualquer combinação de texto, gráficos, animação, som ou vídeo mediante um dispositivo de processamento digital.” Contudo, a multimídia contemporânea refere-se ao processo de criação, integração e distribuição de diferentes formas de conteúdo, como texto, imagens, animações, sons e vídeos, por meio de dispositivos digitais, como computadores, tablets e smartphones. Ela é amplamente utilizada em diversas áreas, como educação, entretenimento, publicidade e design, criando experiências interativas e dinâmicas para os utilizadores. A evolução da tecnologia digital permitiu que a multimídia fosse cada vez mais acessível e poderosa, possibilitando a combinação de vários tipos de mídia num único produto ou

# REVISTA TÓPICOS

---

aplicação. Essa integração é o que define as plataformas modernas que oferecem conteúdos ricos em formatos variados.

Hoje em dia, a tecnologia multimídia evoluiu para incorporar a realidade virtual e aumentada, possibilitando simulações de cenários reais e interações altamente envolventes, proporcionando experiências quase reais em um ambiente controlado. Ademais, a Inteligência Artificial está sendo progressivamente incorporada à educação, seja na elaboração de materiais personalizados ou no monitoramento do avanço dos estudantes. O futuro dos recursos multimídia indica um ambiente de ensino cada vez mais envolvente e personalizado. A inteligência artificial auxilia na elaboração de materiais multimídia personalizados para cada estudante, proporcionando uma experiência de aprendizado mais eficaz e cativante.

A revolução multimídia não consiste apenas em executar tarefas tradicionais de novas formas. Trata-se também de criar novas abordagens para comunicação, comércio, educação e entretenimento. Os telefones celulares tornam-se mensageiros de texto, câmeras e monitores de vídeo. O comércio eletrônico oferece aos compradores acesso instantâneo a inúmeros produtos e serviços

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

completos com fotos, demonstrações, avaliações e comparações de preços. As salas de aula perdem as suas paredes à medida que os meios digitais – gráficos, animação, som e vídeo – são transmitidos através de redes eletrônicas. (Savage & Vogel - 2014, pág. 45)

Porém, fica claro na citação, que os recursos multimédia não se limita a realizar tarefas convencionais de maneiras inovadoras. Também envolve a criação de novos métodos para a comunicação, o comércio, a educação e o entretenimento. Os celulares evoluíram para se tornar ferramentas para troca de mensagens, filmagens e exibição de vídeos, concluindo se tornando essencial em nosso dia a dia. O e-commerce oferece aos clientes um acesso rápido a uma ampla variedade de bens e serviços, com opções de imagens, tutoriais, avaliações e comparações de preços. Com a disseminação de recursos digitais, como gráficos, animação, áudio e vídeo, através de redes eletrônicas, as salas de aula começam a se decolar de suas limitações físicas.

A progressão dos materiais multimédia espelha a mudança tecnológica e pedagógica ao longo dos anos, como também o seu uso torna-se essencial no nosso dia a dia. As ferramentas multimédia, desde simples projeções e programas de rádio para o ensino até o uso de plataformas digitais

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

interativas e experiências imersivas, como até o uso do celular, estão transformando a educação atual e futura, possibilitando um ensino mais acessível, inclusivo e personalizado.

Uma das principais vantagens dos meios digitais é a habilidade de se ajustar ao ritmo de aprendizado de cada estudante. No entanto, as plataformas de alfabetização digital possibilitam a personalização dos conteúdos e exercícios conforme o desempenho individual, proporcionando mais suporte para aqueles com dificuldades e desafios mais complexos para aqueles que progridem rapidamente. Por exemplo, os programas de leitura e escrita rastreiam o avanço dos estudantes e modificam automaticamente os graus de dificuldade das tarefas, assegurando que o ensino esteja sempre em sintonia com as necessidades individuais. Os recursos digitais podem tornar o processo de alfabetização mais atraente e prazeroso, elevando a motivação dos estudantes. Por meio de jogos interativos e plataformas de ensino que empregam jogos e desafios, promovendo a prática constante de leitura e escrita. Esta metodologia torna o processo de aprendizado mais parecido com uma atividade de lazer, o que é especialmente benéfico para crianças no início do processo de alfabetização. Ao realizar atividades de leitura ou escrita em plataformas online, os estudantes obtêm uma correção imediata de suas falhas, auxiliando-os a ajustar e aprimorar seu rendimento atual. Este retorno imediato é crucial durante o processo de alfabetização, pois permite que os estudantes corrijam suas falhas e solidifiquem o aprendizado de maneira mais ágil. Os dispositivos digitais, tais como tablets, computadores e smartphones, proporcionam um espaço de aprendizado multissensorial que

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

pode combinar som, imagem, animação e interação. Este estímulo simultâneo de diversas percepções contribui para intensificar a conexão entre letras, sons e palavras, otimizando o processo de alfabetização.

Os recursos digitais são altamente eficientes na alfabetização inclusiva, possibilitando que crianças e adultos com necessidades especiais tenham acesso a materiais didáticos adaptados. Por exemplo, programas capazes de ler em voz alta, exibir legendas ou ampliar textos são recursos valiosos para indivíduos com problemas visuais ou auditivos. Ademais, estudantes com dislexia ou outros problemas de aprendizado podem tirar proveito de tecnologias assistivas que aprimoram a compreensão e a fluidez na leitura.

Os recursos multimídia, como vídeos, narrativas animadas e simulações interativas, contribuem para tornar o processo de alfabetização mais envolvente e relevante. Ao invés de se limitarem à leitura de textos, os estudantes podem assistir a vídeos que ilustram a aplicação de palavras em situações específicas, ouvir pronúncias precisas e até interagir com personagens e cenários que os motivam a explorar o vocabulário ativamente.

Os recursos digitais são um recurso eficaz no processo de alfabetização, oferecendo novas oportunidades de personalização, interação, acessibilidade e estímulo. Eles possibilitam que os estudantes aprendam a ler e escrever de maneira mais cativante e ajustada às suas demandas, oferecendo uma experiência de aprendizado rica e eficiente. Conforme a tecnologia avança, a possibilidade de aprimorar ainda mais o processo de alfabetização é enorme. Os meios digitais continuam a ser obstáculos e

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

desafios para muitas escolas, especialmente nas áreas mais carentes, devido à dificuldade de acesso à tecnologia necessária para a implementação dessas ferramentas. Além disso, a ausência de infraestrutura adequada, como computadores de última geração e um espaço físico adequado, impede o sucesso no processo de aprendizagem dos estudantes. Outro aspecto relevante é a ausência de formação pedagógica e habilidades tecnológicas dos docentes. Na mesma linha de raciocínio, muitos docentes não estão familiarizados com os novos recursos multimídia. No entanto, a maioria recebeu uma educação tradicional, baseada em livros, apostilas e aulas expositivas, o que, de certa forma, complica a contextualização dos recursos e do currículo escolar. Isso, por sua vez, prejudica o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes nas salas de aula escolares. Da mesma perspectiva, as escolas podem ser tradicionais em diversos cenários, e alguns docentes e instituições resistem à implementação de novas tecnologias por falta de conhecimento ou por preferirem abordagens de ensino mais convencionais. Essa resistência pode surgir da ideia de que a tecnologia é complexa ou da convicção de que os métodos convencionais são mais eficientes. Contudo, em diversas circunstâncias, esses métodos não alcançam as metas almejadas de um ensino inovador e transformador.

Um desafio adicional é integrar os recursos multimídia ao currículo escolar. Frequentemente, a aplicação dessas tecnologias ocorre de maneira isolada ou como complemento das atividades, sem um propósito definido. Esta contextualização deve incorporar as estratégias de ensino e aprendizado para a formação do conhecimento dos estudantes. No entanto, essa tarefa requer um planejamento pedagógico meticuloso para que os

# REVISTA TÓPICOS

---

recursos multimídia sejam empregados de maneira eficaz e alcancem as metas educacionais estabelecidas. Outro aspecto relevante a salientar é a utilização desses recursos. Na verdade, o uso excessivo de multimídia em ambientes educativos pode facilmente distrair os estudantes, principalmente se não houver uma orientação clara sobre sua utilização e sem um propósito claro, além de um acompanhamento e avaliação de todo o avanço educacional dos estudantes.

Para enfrentar esses desafios, algumas estratégias eficazes incluem: políticas governamentais para aprimorar a infraestrutura tecnológica nas escolas, programas de capacitação contínua para docentes, voltados para a integração pedagógica de recursos multimídia, implementação de estratégias que incluam todos os estudantes, garantindo igualdade de condições e acesso, e assegurar que as tecnologias sejam empregadas de maneira balanceada, sem prejudicar a atenção dos estudantes e garantir o sucesso no processo de aprendizagem dos mesmos. Todos esses aspectos, juntamente com a supervisão das administrações públicas educacionais, assegurarão o acesso e a continuidade de uma educação de alta qualidade, equipando crianças e adolescentes para um futuro em constante mudança.

Com base em todo o exposto, o uso de recursos multimídia no ensino desempenha um papel crucial na transformação do processo de aprendizagem. No entanto, eles encontram barreiras que impedem uma abordagem integrada de competências e habilidades, caso não sejam empregados adequadamente. É crucial estabelecer políticas públicas que invistam em infraestrutura, capacitação dos professores e acesso equitativo

# REVISTA TÓPICOS

---

para que a educação possa aproveitar ao máximo as vantagens dessas tecnologias.

### 3. Considerações finais

Os recursos multimídia transformaram a maneira como ensinamos e aprendemos. Ao unir texto, imagem, áudio e vídeo, proporcionam uma experiência de aprendizado mais profunda, interativa e cativante. Com eles, o aprendizado se torna mais relevante, pois ao apresentar informações de diversas maneiras, os recursos multimídia auxiliam na compreensão e memorização do conteúdo, possibilitando que cada estudante aprenda de acordo com seu ritmo e estilo, ajustando-se às suas necessidades específicas.

Os meios digitais desempenham um papel cada vez mais relevante no processo de alfabetização, proporcionando novas formas de ensinar e aprender a ler e escrever. A inclusão de tecnologias digitais na educação tem transformado o processo de alfabetização de crianças e adultos, tornando-o mais dinâmico, interativo e adaptado às necessidades de cada indivíduo. Os meios digitais, como tablets, computadores e smartphones, oferecem um ambiente de aprendizagem multissensorial que pode envolver som, imagem, animação e interatividade. Esse estímulo simultâneo de diferentes sentidos ajuda a reforçar a associação entre letras, sons e palavras, tornando o processo de alfabetização mais eficaz.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672**

# REVISTA TÓPICOS

---

CORTINA, A.F.; LABRA, J.P. (2022). Desafios da produção multimídia em MOOC. Estudo de caso interpretativo sobre as perspectivas docentes. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3314/331469022004/html/> Consultado em 20 de outubro de 2024.

MACIAS, G.G.G. (2018). A multimídia e o aporte da aprendizagem com as crianças do primeiro ano de educação básica. Disponível em <https://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/article/view/1> Consultado em 14 de outubro de 2024.

PEDRA, N.; BARROS, E.; CHICAIZA, J. (2013). Produção e reuso de recursos educativos acessíveis. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/274834409\\_Produccion\\_y\\_Reuso\\_de\\_Recursos\\_Educativos\\_Accesibles](https://www.researchgate.net/publication/274834409_Produccion_y_Reuso_de_Recursos_Educativos_Accesibles) Consultado em: 15 de outubro de 2024.

SAVAGE, T.M.; VOGEL, K.E. (2014) Introdução a multimídia digital, segunda edição. Editora Jones e Bartlett.

<sup>1</sup> <https://orcid.org/0009-0006-0603-6612> - Doutora em Educação pela Universidad Nacional de Rosario - Argentina. Estudante de Mestrado em Tecnologias Emergentes em Educação - Musty University . Correio eletrônico: [adrianalin11288@student.mustedu.com](mailto:adrianalin11288@student.mustedu.com)  
[adrianalin658@gmail.com](mailto:adrianalin658@gmail.com)