

REVISTA TÓPICOS

A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS MULTIMÍDIA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

DOI: 10.5281/zenodo.16729273

Maria Joseana Marques de Carvalho¹

RESUMO

Os recursos multimídia têm transformado a sociedade moderna, influenciando em diversos aspectos da vida cotidiana e das interações sociais. O avanço tecnológico tem também interferido na educação promovendo transformações nos currículos e nas formas de ensinar, já que as gerações ao longo de sua evolução, estão cada vez mais interligadas ao mundo virtual. O acesso às informações tornou-se mais fácil e em constante expansão. O uso crescente de tecnologias na educação tem oferecido novas possibilidades para a aprendizagem de alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental, levando a uma reavaliação das práticas pedagógicas tradicionais de ensino. A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste *paper* consiste na pesquisa bibliográfica de artigos e livros de autores pesquisadores nas áreas de multimídias e educação. Este paper tem por objetivo pesquisar e refletir sobre a presença dos recursos multimídia como meios de comunicação e informação da sociedade, primeiramente, trazendo um breve relato histórico do seu surgimento, em seguida o seu crescimento e

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

participação no novo modelo de sociedade, posteriormente, a implementação desses recursos no contexto educacional com o intuito de tornar a assimilação dos conteúdos abordados em sala bem acessíveis e significativos aos alunos, levando em consideração também desafios que podem ser percebidos ao longo da sua utilização no ambiente educacional do Ensino Fundamental I.

Palavras-chave: Recursos. Multimídia. Ensino. Fundamental. Educação.

ABSTRACT

Multimedia resources have transformed modern society, influencing various aspects of daily life and social interactions. Technological advances have also influenced education, promoting changes in curricula and teaching methods, since generations, throughout their evolution, are increasingly interconnected with the virtual world. Access to information has become easier and is constantly expanding. The increasing use of technologies in education has offered new possibilities for learning for students in the early grades of Elementary School I, leading to a reevaluation of traditional teaching practices. The methodology used to develop this paper consists of bibliographic research of articles and books by authors who are researchers in the areas of Multimedia and Education. This article aims to research and briefly reflect on the presence of multimedia as a means of communication and information in society, firstly, providing a brief historical account of its emergence, then its growth and participation in the new model of society, subsequently, the implementation of these resources in the educational context with the aim of making the assimilation of the contents covered in the classroom very accessible and meaningful to students, also taking into

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

account challenges that can be perceived throughout its use in the educational environment of Elementary Education I.

Keywords: Resource. Multimedia. Teaching. Elementary. Education.

1 Introdução

Percebe-se que as relações humanas, sociais, políticas e científicas estão ocorrendo com grande intensidade e velocidade através do mundo virtual, com a utilização de computadores pessoais, *tablets*, *smartphones*, com os acessos as redes sociais e *sites* disponibilizados na *internet*. A realidade dos nossos alunos não é diferente, pois estão totalmente ligados a esses recursos.

O desenvolvimento tecnológico na atualidade propicia inovações no pensar e agir à cerca de novas metodologias de ensino, bem como, transformações e flexibilizações dos currículos escolares, pois os alunos estão cada vez mais inseridos no mundo digital.

A utilização dos recursos multimídia tem acontecido de maneira significativa no ensino formal nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Esse fenômeno é impulsionado pelo potencial das tecnologias digitais em proporcionar um acesso mais amplo e flexível ao conhecimento, facilitar a personalização do aprendizado e impulsionar uma maior interatividade e engajamento dos alunos, porém, vale ressaltar que existem obstáculos a serem superados na aplicação desses recursos no âmbito educacional.

Dessa forma, surge a necessidade de compreendermos a importância dos recursos multimídia como ferramentas transformadoras nas práticas

REVISTA TÓPICOS

pedagógicas e conseqüentemente no processo de aprendizagem dos alunos, já que a era digital trouxe benefícios significativos, mas também, novos desafios que ainda precisam ser vencidos para otimizar sua eficácia.

O presente *paper* tem por objetivo pesquisar e refletir sobre o uso dos recursos multimídia principalmente no ambiente educacional nos anos iniciais do Ensino Fundamental e como eles têm oferecido novas possibilidades para o desenvolvimento da aprendizagem, considerando as práticas pedagógicas tradicionais de ensino, desigualdades de acesso, capacitações dos educadores, dentre outras dificuldades.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento deste *paper* consiste na pesquisa bibliográfica de artigos e livros de autores pesquisadores nas áreas de recursos multimídia e educação, destacando os desafios e oportunidades gerados nos ambientes de aprendizagens a partir da junção entre esses dois campos.

Este *paper* é dividido em quatro partes. Inicialmente, faremos uma explanação sobre um breve relato histórico dos recursos multimídia e suas integrações nos contextos sociais e culturais; na segunda parte, abordaremos a importância da revolução multimídia no novo modelo de comunicação e de informação na sociedade; em seguida, as possíveis utilizações e benefícios desses recursos tecnológicos na sala de aula e os desafios que podem surgir na implementação dessas ferramentas no ambiente educacional do Ensino Fundamental I, na quarta parte.

2 Recurso Multimídia: Um breve relato histórico

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Desde o início das civilizações, os seres humanos sentiram a necessidade de se comunicarem entre si. Ao longo do tempo, foram surgindo e sendo aprimoradas novas formas de transmissões de mensagens. Com a invenção da escrita, a narrativa oral e visual se entrelaçou, criando formas primárias de multimídia. Os meios tecnológicos foram sendo cada vez mais inseridos e aprimorados no decorrer do processo de construção e evolução social.

De acordo com os estudos de Kimieck (2023) sobre o tema, o conceito de multimídia foi concebido em 1945 por Vannevar Bush (1890- 1974), Douglas Engelbart (1925-2013) e Theodor Nelson (1937-). O primeiro sistema foi nomeado por Bush na Revista *Atlantic Monthly*, em 1945 e foi batizado como *Memex*, que seria uma máquina capaz de armazenar livros, registros e comunicação de um usuário.

Ainda segundo Kimieck (2023), a partir dessas ideias de Bush, em 1963, Engelbart iniciou o desenvolvimento de ferramentas computacionais que se tornaram relevantes na utilização de recursos tecnológicos como o *mouse*. Dando continuidade as ideias de Bush, ainda na década de 1960, Nelson denominou os termos *hipermídia* e *hipertexto* em seu artigo ‘Processamento de informações complexas: uma estrutura de arquivos para o complexo , o mutável e o indeterminado’ , com publicação no ano de 1965, onde demonstrou sua percepção sobre uma outra maneira de recuperação e armazenamento das informações. E desde então, as transformações tecnológicas só continuariam.

Nessa perspectiva, podemos destacar também outros visionários e revolucionários da computação como: Steve Jobs (1955-2011) e Berners -

REVISTA TÓPICOS

Lee (1955-), que contribuíram consideravelmente através de suas pesquisas e conhecimentos, no desenvolvimento e aprimoramento das tecnologias.

Sendo assim, é relevante mencionarmos que a evolução e expansão das multimídias perpetuam até os dias atuais em diversas áreas, impactando profundamente na sociedade em que vivemos. Com a tecnologia em constante crescimento, as multimídias continuarão a influenciar na forma como nos conectamos e compartilhamos informações.

2.1 Revolução Multimídia

Na sociedade atual, as transformações culturais, sociais e tecnológicas se intensificaram com a chegada da *internet*, que permitiu uma nova forma de nos comunicarmos. Essa revolução causada pela presença de recursos tecnológicos inovadores, acabou interferindo no modo como estamos interagindo em sociedade.

De acordo com Novaes (2007, p.25), a *internet* mudou muito desde que foi criada no início dos anos 80, vindo a se tornar uma das maiores e mais importantes inovações do século XX. A partir dela foram inseridos novos modelos nos padrões sociais e culturais, mudanças nas práticas comerciais, industriais e uma revolução na maneira de participarmos em sociedade.

Observa-se que na nova organização social, prevalece a cultura digital, em que os indivíduos estão cada vez mais inseridos no mundo tecnológico. A cultura digital pode ser então definida como: “[...] a formação histórica, ao mesmo tempo prática e simbólica, de cunho cotidiano, que se expande com

REVISTA TÓPICOS

base no desenvolvimento das novas tecnologias eletrônicas de comunicação e informação.” Rudiger (2013, p.11, como citado em Lima *et al.*, p.79)

Sendo assim, podemos destacar que os recursos multimídia foram impulsionados pela presença da *internet*, e que eles impactaram e impactam profundamente a sociedade moderna, oferecendo novas oportunidades no acesso à informação, comunicação e participação social, através de animações, textos, áudios, vídeos, gráficos, dentre outros.

De acordo com Gallotti (2017), os recursos multimídia podem ser definidos como uma combinação de imagem, áudio, vídeo ou animação em uma única apresentação, ou seja, a junção de uma mídia estática (texto, fotografia ou gráfico), com pelo menos uma mídia dinâmica (vídeo, áudio ou animação), para a compreensão dos conteúdos.

Nessa lógica, a popularização dos recursos multimídia aconteceu com o crescimento tecnológico. Com a digitalização das informações, puderam ser convertidas mídias analógicas para as digitais, como podemos citar as imagens e sons, que cada vez mais tornaram-se acessíveis.

Os áudios, vídeos e imagens são meios de comunicação do cotidiano, logo, os sistemas multimídia têm utilidade em todas as áreas que essas mídias são utilizadas. Eles podem ser aplicados em: jogos colaborativos, telemedicina, videoconferência, publicidade, televisão, cinema e educação.

2.2 Possibilidades e benefícios da utilização de recursos multimídia na educação

REVISTA TÓPICOS

Podemos perceber que o avanço das multimídias tem provocado mudanças profundas na educação, oferecendo novas oportunidades para o ensino e a aprendizagem. A integração de tecnologias digitais no meio educacional não só pode redefinir o papel de alunos e professores, mas também, ampliar o acesso e a diversidade de recursos disponíveis.

No Ensino Fundamental I é muito importante escolher recursos multimídia que sejam adequados às idades das crianças. Com base na Lei nº 9.394/96, Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Brasil,1996), em seu artigo 32, o Ensino Fundamental I é uma etapa da Educação Básica obrigatória, que abrange os estudantes do 1º ao 5º ano, que tem por objetivo formar cidadãos através de múltiplas aprendizagens.

Os componentes curriculares dessa etapa de ensino são divididos em cinco áreas do conhecimento: Linguagens, Matemática, Ciências da Natureza, Ciências Humanas e Ensino Religioso.

Sendo assim, através do uso das tecnologias em sala de aula, as trocas de saberes podem se tornar mais significativas, já que os conteúdos dos componentes curriculares não serão transmitidos unicamente pelos professores, mas também, com outras metodologias que proporcionam aulas mais dinâmicas aos estudantes.

As inovações nas práticas pedagógicas tornam-se significativas a medida em que são criados espaços para reflexões e para o surgimento de metodologias seguras e qualitativas na sala de aula. Cabe ao professor ser o mediador desse processo. (Cannatá, 2015, p.162). Dessa forma, é necessário que o

REVISTA TÓPICOS

docente tenha uma clara compreensão de quais meios utilizará para o surgimento de um ambiente escolar mais estimulante e eficaz aos alunos.

As crianças e jovens estão cada vez mais conectados às tecnologias digitais, configurando-se como uma geração que estabelece novas relações com o conhecimento e que, portanto, requer que transformações aconteçam na escola. (Bacich, *et al.*, 2015, p.47).

Os docentes podem mediar aulas bem atrativas através de produções midiáticas variadas baseadas em animações, vídeos, realidade virtual, jogos, textos gráficos, *storytelling*, *podcast* e inteligência artificial, por exemplo. Enriquecendo assim suas aulas e facilitando a assimilação dos assuntos estudados aos alunos.

Os recursos multimídias podem ajudar os estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, a compreenderem melhor os conteúdos, pois apresentam grande apelo visual e encantam pela estética, som e movimento.

Além disso, percebe-se que esses recursos tecnológicos podem oferecer um maior engajamento, interatividade, comunicação e colaboração dos discentes. Favorecem também o trabalho do educador, já que poderá ser feita uma personalização do ensino, com recursos adaptativos aos níveis e ritmos de aprendizagem, assim como, um maior engajamento no acompanhamento de desempenho, fazendo análises de dados e ajustes com estratégias pedagógicas direcionadas.

2.3 Desafios na utilização dos recursos multimídia em sala de aula

REVISTA TÓPICOS

Os recursos multimídia têm transformado a educação oferecendo oportunidades, mas também, apresentando desafios significativos que precisam ser avaliados e superados nas aulas ofertadas ao Ensino Fundamental I. Um dos grandes desafios que pode ser citado é o de desigualdade de acesso. Nem todos os alunos, têm acesso iguais a dispositivos e *internet* de qualidade nas escolas que estudam, ocasionando assim, disparidades no processo de aprendizado em comparação a locais conectados.

Outro obstáculo que podemos citar é o fato de que o ambiente digital favorece riscos de distrações, com o uso de plataformas de maneira inadequada, possivelmente desviando a atenção dos alunos do 1º ao 5º ano da Educação Básica, afetando a concentração e os seus rendimentos na sala de aula.

“Quais são os objetos de nossa atenção e como prestamos atenção neles faz toda a diferença em como pensamos. No desenvolvimento da cognição, por exemplo, as crianças aprendem a focar sua atenção com concentração e duração crescentes desde a infância até a adolescência. Aprender a se concentrar é um desafio essencial, mas está cada vez mais difícil, numa

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

cultura em que a distração é onipresente. A atenção, nos muito jovens, está ao alcance de quem a capturar primeiro, e o mundo digital captura essa atenção” (Wolf, 2019, p.128)

Nesse sentido, a escola tem papel fundamental na formação de indivíduos críticos e preparados para o uso das mídias, ampliando os seus potenciais comunicativos de serem transmissores de informações nos quais têm acesso.

A capacitação adequada de professores para essa faixa etária é outra problemática, já que muitos ainda não possuem formação suficiente para utilizarem os recursos tecnológicos de maneira eficaz, ou não têm interesse em conhecê-las, limitando-se apenas de meios tradicionais de ensino.

De acordo com o pensamento de Lima e Moura (2015, p.91) o mundo atual requer um docente que estimule discussões e debates nas escolas, promova o a autonomia dos alunos e que seja mediador desse ensino, ou seja, ele deve cada vez mais investir em sua formação e ser inovador e inspirador aos seus alunos.

Por fim, preocupações relacionadas à segurança e privacidade, através das possíveis exposições de informações pessoais dos estudantes, exigindo cuidados relacionados a proteção.

REVISTA TÓPICOS

A *cibersegurança* pode ser definida como práticas tecnológicas usadas para proteger computadores, redes, programas e dados contra os possíveis ataques, acessos ou danos não autorizados. A segurança digital tornou-se uma preocupação pertinente a todos, já que a *internet* atualmente é parte integrante de nossas vidas diárias. (Barros, 2004, p.19)

A escola possui papel fundamental na formação de indivíduos críticos e alertas a essas possíveis ameaças que possam surgir com a utilização das tecnologias nos ambientes escolares.

Apesar desses desafios citados, os recursos multimídia têm grande potencial de enriquecimento nas experiências educacionais, promovendo metodologias de ensino inovadoras aos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. É relevante que sejam adotadas estratégias que garantam maiores igualdades, menores riscos de distrações, capacitações aos educadores e cuidados relativos ao uso consciente das tecnologias.

3 Considerações Finais

Com a pesquisa, percebe-se a importância do uso dos recursos multimídia no processo de ensino e aprendizagem aos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Novas metodologias de ensino devem ser pensadas pelos profissionais da educação buscando aproximar os assuntos ou conteúdos curriculares aos atuais meios de comunicação e informação, que já são realidade no cotidiano dos alunos.

REVISTA TÓPICOS

É de extrema importância que as instituições de ensino colaborem com a utilização desses recursos e que os educadores sejam mediadores e facilitadores do processo de aprendizagem através das diversas tecnologias presentes na sociedade moderna.

Os recursos multimídia têm o potencial de transformar a educação, oferecendo novas oportunidades em relação ao acesso, personalização e colaboração dos estudantes do Ensino Fundamental I, portanto, para que essas tecnologias sejam plenamente aproveitadas, é importante que sejam superados desafios que possam vir a surgir como desigualdade de acesso, formação de professores, e segurança digital.

Podemos concluir que ainda há muito o que compreendermos sobre os benefícios e desafios da utilização dos recursos multimídias como ferramentas no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1º ao 5º ano da Educação Básica, sendo crucial continuarmos explorando e estudando sobre o tema, levando em consideração sua grande relevância.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bacich,L (2015). Ensino Híbrido: Personalização e tecnologia na educação. In Bacich L.(Org.) Porto Alegre. Penso.

Barros, M. (2024). Navegue seguro: Guia prático de segurança da informação para leigos na era digital. (1 a ed). Editora Marcelo Barros.

Brasil (1996). Ministério da Educação e Cultura - MEC. LDB-Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996. Acessado em: 14 de outubro de 2024.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm

Cannatá, V. (2015). Ensino Híbrido: Personalização e tecnologia na educação. In Bacich L. (Org.), Quando a inovação na sala de aula passa a ser um projeto na escola (p. 155-168). Porto Alegre. Penso.

Gallotti, G. M. A. (2017). Sistema Multimídia. São Paulo. Pearson Education.

Kimieck, J. L. (2023). Design Instrucional aplicado à educação. (livro eletrônico). Curitiba. Editora: Intersaberes.

Lima, L. H. F. & Moura, F. R. (2015). Ensino Híbrido: Personalização e tecnologia na Educação/ In. Bacich L. (Org.) O professor no Ensino Híbrido (p.89-102) Porto Alegre. Penso.

Lima, M.P.; Lopes, R.M. & Santos, V. (2020) Cultura Digital: Práticas pedagógicas nas linguagens contemporâneas. In C. Bianchessi (Org.) Cultura Digital. (pp.77-87). Curitiba. Editora BAGAI.

Novaes, S. F. (2007) Da *internet* ao Grid: a globalização do processo . São Paulo- Editora UNESP

Rudiger, F. (2013) As teorias ciberculturais: perspectivas, questões e autores. Porto Alegre. Editora Sulina.

Wolf, M. (2019). O cérebro no mundo digital; os desafios da leitura na nossa era. São Paulo. Editora Contexto.

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

¹ Graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Ceará (UFC)
Especialização em Psicopedagogia pela Universidade Vale do Acaraú
(UVA). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must
University. E-mail: mjoseana@yahoo.com.br

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672