

REVISTA TÓPICOS

RECURSOS MULTIMÍDIA NA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA: POTENCIALIDADES E DESAFIOS PARA A APRENDIZAGEM ATIVA

DOI: 10.5281/zenodo.17014076

Veralucia Sofia Dourado¹

RESUMO

A educação contemporânea é fortemente impactada pela presença das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), que transformaram as práticas pedagógicas e os modos de aprendizagem. Nesse cenário, os recursos multimídia — como vídeos, podcasts, infográficos interativos e plataformas digitais — emergem como instrumentos poderosos para dinamizar o ensino e tornar o processo educativo mais atrativo, personalizado e inclusivo. Este artigo tem como objetivo analisar o papel dos recursos multimídia na promoção de aprendizagens mais significativas, engajadoras e alinhadas às necessidades da sociedade atual. A partir de uma abordagem qualitativa e de uma revisão bibliográfica em bases especializadas, foram identificados os principais benefícios do uso desses recursos, como o estímulo à autonomia, ao pensamento crítico e à colaboração entre estudantes. Além da fundamentação teórica, este estudo também traz a análise de estudos de caso que obtiveram sucesso na aplicação de recursos multimídia em contextos educacionais

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

contemporâneos, evidenciando práticas pedagógicas inovadoras que podem servir de referência para a construção de novas propostas educativas. Ao mesmo tempo, discute-se os desafios para sua implementação efetiva, tais como a formação continuada de professores, a necessidade de infraestrutura adequada e a gestão pedagógica consciente das mídias digitais. Os estudos de caso reforçam a importância do planejamento intencional e da escolha criteriosa dos recursos multimídia em função dos objetivos de aprendizagem. Conclui-se que a utilização estratégica dos recursos multimídia pode fortalecer práticas pedagógicas inovadoras, desde que esteja alinhada a projetos educativos intencionais e comprometidos com uma aprendizagem crítica, criativa e inclusiva.

Palavras-chave: Educação contemporânea. Recursos multimídia. Tecnologias digitais. Inovação pedagógica. Aprendizagem ativa.

ABSTRACT

Contemporary education is strongly impacted by the presence of Digital Information and Communication Technologies (DICT), which have transformed pedagogical practices and learning methods. In this scenario, multimedia resources — such as videos, podcasts, interactive infographics and digital platforms — emerge as powerful tools to streamline teaching and make the educational process more attractive, personalized and inclusive. This article aims to analyze the role of multimedia resources in promoting more meaningful, engaging learning aligned with the needs of today's society. Based on a qualitative approach and a bibliographic review of specialized databases, the main benefits of using these resources were identified, such as stimulating autonomy, critical thinking and collaboration

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

among students. In addition to the theoretical basis, this study also presents an analysis of case studies that have successfully applied multimedia resources in contemporary educational contexts, highlighting innovative pedagogical practices that can serve as a reference for the construction of new educational proposals. At the same time, the challenges for their effective implementation are discussed, such as continued teacher training, the need for adequate infrastructure and conscious pedagogical management of digital media. The case studies reinforce the importance of intentional planning and careful selection of multimedia resources based on learning objectives. It is concluded that the strategic use of multimedia resources can strengthen innovative pedagogical practices, as long as it is aligned with intentional educational projects committed to critical, creative and inclusive learning.

Keywords: Contemporary education. Multimedia resources. Digital technologies. Pedagogical innovation. Active learning.

1. Introdução

A contemporaneidade tem sido marcada por profundas transformações sociais, culturais e tecnológicas, que impactam diretamente a forma como o conhecimento é produzido, compartilhado e adquirido. A educação, enquanto prática social fundamental, encontra-se no centro dessas mudanças, sendo desafiada a repensar seus métodos, suas linguagens e suas estratégias pedagógicas para atender às novas demandas formativas de uma sociedade globalizada, digital e em constante mutação.

REVISTA TÓPICOS

Dentro desse contexto, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) se consolidaram como elementos estruturantes da educação contemporânea. Dentre os diversos recursos tecnológicos disponíveis, os recursos multimídia – como vídeos, animações, jogos educativos, podcasts e infográficos interativos – destacam-se por sua capacidade de integrar diferentes linguagens (texto, imagem, som e movimento), proporcionando experiências de aprendizagem mais dinâmicas, atrativas e sensoriais para os estudantes.

A utilização de recursos multimídia em sala de aula favorece a construção de ambientes de aprendizagem mais significativos e participativos, ao mesmo tempo em que contribui para o desenvolvimento de competências essenciais no século XXI, como a criatividade, a autonomia, a colaboração e o pensamento crítico. Ao romper com a linearidade tradicional da transmissão de conteúdos, esses recursos promovem uma abordagem mais ativa, exploratória e personalizada da aprendizagem.

A aprendizagem significativa verifica-se quando o estudante percebe que o material a estudar se relaciona com os seus próprios objetivos. [...] É por meio de atos que se adquire aprendizagem mais significativa. A aprendizagem é facilitada quando o aluno participa responsavelmente do seu processo. A

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

aprendizagem autoiniciada que envolve toda a pessoa do aprendiz seus sentimentos tanto quanto sua inteligência é a mais durável e penetrante. (GADOTTI, 1994).

Entretanto, o uso dos recursos multimídia na educação não está isento de desafios. A efetividade dessas tecnologias depende de múltiplos fatores, como a intencionalidade pedagógica que orienta sua utilização, a formação adequada dos professores para o uso crítico e criativo das mídias, a disponibilidade de infraestrutura tecnológica nas escolas e a garantia do acesso equitativo para todos os estudantes. Além disso, o simples uso de recursos tecnológicos, sem uma reflexão pedagógica consistente, pode resultar em práticas superficiais que reforçam modelos tradicionais de ensino em formato digital.

Dessa maneira, é necessário compreender que a inserção de recursos multimídia na educação não se reduz a uma questão de modernização ou atualização tecnológica, mas envolve uma mudança mais profunda na concepção de ensino e aprendizagem. Trata-se de reconhecer o estudante como protagonista de seu processo formativo, ampliando seus modos de interação com o conhecimento e com o mundo, por meio de múltiplas linguagens e experiências significativas.

REVISTA TÓPICOS

Neste cenário, cabe à escola contemporânea não apenas incorporar as tecnologias em suas práticas, mas também formar cidadãos críticos, criativos e capazes de utilizar as mídias digitais de forma ética e reflexiva. Para isso, é imprescindível que os recursos multimídia sejam integrados aos projetos pedagógicos de maneira consciente, planejada e alinhada a objetivos educacionais que transcendam o mero domínio técnico, buscando promover aprendizagens que dialoguem com a complexidade do mundo atual.

Assim, este artigo propõe-se a analisar o papel dos recursos multimídia na educação contemporânea, discutindo suas potencialidades e desafios para a promoção de aprendizagens ativas e significativas. A partir de uma revisão da literatura especializada, pretende-se refletir sobre práticas pedagógicas inovadoras que utilizam a multimodalidade como estratégia para tornar a educação mais inclusiva, atrativa e alinhada às exigências da sociedade digital.

Metodologia

A presente pesquisa caracteriza-se como de natureza qualitativa, com abordagem exploratória e descritiva, cujo objetivo é analisar as potencialidades e os desafios do uso de recursos multimídia na promoção de aprendizagens ativas e significativas. A escolha por essa abordagem fundamenta-se na necessidade de compreender os fenômenos educacionais para além de dados quantitativos, valorizando os sentidos, percepções e interpretações que emergem das práticas pedagógicas mediadas pelas tecnologias digitais.

REVISTA TÓPICOS

Do ponto de vista metodológico, trata-se de um estudo bibliográfico e documental, sustentado em autores de referência na área, como Moran (2015), Valente (2018) e Kenski (2012), além de produções que discutem criticamente o papel das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na educação contemporânea. Essa base teórica foi mobilizada com o intuito de compreender os fundamentos conceituais e práticos relacionados ao uso de recursos multimídia e suas implicações no processo de ensino-aprendizagem.

Além da revisão bibliográfica, a pesquisa integra a análise de estudos de caso previamente documentados, selecionados em contextos escolares e acadêmicos que aplicaram recursos como vídeos, podcasts, jogos digitais, plataformas interativas e ambientes virtuais de aprendizagem. Esses casos foram escolhidos de forma intencional, por evidenciarem experiências inovadoras e representarem diferentes níveis de ensino, realidades socioculturais e condições de infraestrutura tecnológica, permitindo uma análise comparativa e abrangente.

A análise seguiu uma estratégia de categorização temática, considerando quatro eixos centrais: (i) potencialidades dos recursos multimídia para a aprendizagem ativa, (ii) contribuições para o desenvolvimento de competências do século XXI, (iii) papel da mediação docente e da intencionalidade pedagógica e (iv) desafios estruturais e formativos para sua implementação. A triangulação entre teoria, estudos de caso e reflexões críticas possibilitou identificar padrões, limites e possibilidades, articulando fundamentos teóricos e práticas pedagógicas concretas.

REVISTA TÓPICOS

Portanto, cabe destacar que esta pesquisa apresenta como limitação o fato de não ter realizado coleta de dados empíricos diretos com professores ou estudantes. No entanto, ao fundamentar-se em literatura especializada e em experiências já sistematizadas, o estudo alcança consistência analítica e contribui para o debate acadêmico sobre a integração consciente das tecnologias digitais na educação. Assim, a metodologia adotada busca sustentar um olhar crítico e reflexivo sobre o uso de recursos multimídia, oferecendo subsídios para a construção de práticas pedagógicas mais inovadoras, inclusivas e alinhadas às demandas contemporâneas.

2. A Importância dos Recursos Multimídia na Transformação da Educação Contemporânea

O avanço das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) transformou profundamente a maneira como o conhecimento é produzido, disseminado e acessado, impactando diretamente a dinâmica educacional. Nesse novo cenário, os recursos multimídia se destacam como instrumentos pedagógicos que, ao combinarem diferentes linguagens e formatos, tornam o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, atraente e interativo. A utilização de vídeos, podcasts, jogos digitais e animações, entre outros recursos, permite explorar múltiplos sentidos e estilos de aprendizagem, potencializando a assimilação de conteúdos. Diante de tal cenário, Marçal Flores (1996) destaca que a informática deve habilitar e dar oportunidade ao aluno de adquirir novos conhecimentos, facilitar o processo ensino, aprendizagem, ser um complemento de conteúdos curriculares visando o desenvolvimento integral do indivíduo.

REVISTA TÓPICOS

Entre as principais potencialidades dos recursos multimídia na educação, destaca-se a promoção da aprendizagem ativa. Quando bem utilizados, esses recursos incentivam os estudantes a se tornarem agentes de seu próprio processo de construção do conhecimento, rompendo com a lógica passiva de recepção de informações. O uso de ferramentas interativas, por exemplo, favorece a experimentação, a resolução de problemas e o desenvolvimento de projetos colaborativos, aspectos centrais para a formação de sujeitos críticos e criativos. Nesse sentido, conforme afirma Moran (2015), "a aprendizagem ativa propõe que o aluno participe intensamente do processo, sendo instigado a pensar, a experimentar, a criar e a colaborar, indo além da mera absorção de conteúdos prontos", ressaltando a importância de práticas pedagógicas que coloquem o aluno no centro do processo educativo.

Outro benefício importante do uso de multimídias é a personalização da aprendizagem. Recursos como plataformas adaptativas, tutoriais em vídeo e aplicativos educativos oferecem aos estudantes diferentes ritmos, modos e percursos de aprendizagem, respeitando suas individualidades. Tal possibilidade é fundamental para atender à diversidade presente nas salas de aula contemporâneas, onde convivem alunos com distintas necessidades, interesses e capacidades, tornando a educação mais inclusiva.

A multimodalidade também amplia o repertório cultural e comunicacional dos estudantes, pois propicia o contato com diversas formas de expressão e representação do conhecimento. Nesse sentido, o trabalho com diferentes mídias promove a alfabetização digital e midiática, competências indispensáveis para a inserção crítica dos indivíduos na sociedade

REVISTA TÓPICOS

contemporânea. Assim, o uso consciente de recursos multimídia contribui não apenas para a aprendizagem de conteúdos específicos, mas também para a formação de cidadãos mais preparados para lidar com a complexidade do mundo atual.

Apesar dessas inúmeras potencialidades, a integração de recursos multimídia no contexto educacional apresenta desafios significativos. Um dos principais é a formação dos professores. Muitos docentes ainda se sentem inseguros quanto ao uso pedagógico das tecnologias, limitando-se a reproduzir métodos tradicionais em formatos digitais. A ausência de formação continuada que contemple aspectos técnicos e pedagógicos sobre o uso crítico das TDIC é um obstáculo para o aproveitamento pleno das potencialidades que os recursos multimídia oferecem.

Segundo Moran (2015),

A formação de professores para o uso das tecnologias digitais deve ir além da simples aprendizagem de ferramentas; é necessário desenvolver uma nova postura pedagógica, que envolva experimentação, flexibilidade, disposição para aprender continuamente e a capacidade de ressignificar a prática docente diante das inovações. Sem essa transformação

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

profunda, corre-se o risco de apenas reproduzir velhas práticas com novas roupagens. (Moran, 2015, p. 20).

Outro desafio relevante refere-se à infraestrutura tecnológica das escolas. Ainda há uma grande desigualdade no acesso a equipamentos, internet de qualidade e espaços adequados para o uso de recursos digitais. Sem essas condições mínimas, torna-se difícil implementar práticas pedagógicas inovadoras mediadas por tecnologias, o que aprofunda as desigualdades educacionais e limita as possibilidades de democratização do conhecimento.

Além disso, é necessário problematizar o risco da utilização acrítica dos recursos multimídia. A simples inserção de tecnologias na prática docente não garante, por si só, a melhoria da qualidade da educação. Se utilizadas de maneira descontextualizada ou sem intencionalidade pedagógica clara, as mídias digitais podem reforçar práticas educativas superficiais, dispersar a atenção dos estudantes ou favorecer um consumo acrítico de informações.

Diante desse cenário, o planejamento pedagógico deve orientar o uso dos recursos multimídia de forma consciente e estratégica. A escolha dos materiais e plataformas deve estar alinhada aos objetivos de aprendizagem, considerando a relevância dos conteúdos, a adequação ao perfil dos alunos e a promoção de experiências que estimulem a autonomia, a reflexão crítica e a construção colaborativa do conhecimento. Dessa forma, Preti(2005)

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

salienta que "O professor não é apenas um distribuidor de informações, mas um organizador de situações de aprendizagem, um mediador do processo, um criador de contextos educacionais".

Diversas práticas pedagógicas inovadoras têm demonstrado o potencial transformador dos recursos multimídia. Projetos de aprendizagem baseados em vídeos educativos produzidos pelos próprios alunos, uso de podcasts para desenvolver habilidades de comunicação oral, jogos digitais para promover o pensamento lógico e crítico, e animações para a explicação de conceitos complexos são exemplos de iniciativas que aliam criatividade, tecnologia e pedagogia em favor de uma educação mais significativa. Nesse contexto, Valente (2018, p. 42) destaca que "as tecnologias digitais, quando integradas de forma criativa às práticas pedagógicas, não apenas motivam os alunos, mas também promovem novas formas de aprender, de expressar conhecimentos e de construir significados, tornando o processo educativo mais dinâmico e interativo.

Portanto, os recursos multimídia, quando utilizados de maneira planejada, crítica e contextualizada, representam uma importante ferramenta para a promoção de aprendizagens ativas, inclusivas e transformadoras. Ao potencializar diferentes formas de acesso ao conhecimento e estimular a participação ativa dos estudantes, as tecnologias digitais oferecem caminhos promissores para a construção de práticas pedagógicas mais alinhadas às demandas da educação contemporânea e às necessidades de formação integral dos sujeitos.

REVISTA TÓPICOS

2.1 Estudos de Caso e Práticas Pedagógicas Bem-Sucedidas com Recursos Multimídia na Educação Contemporânea

O uso intencional de recursos multimídia na educação contemporânea tem proporcionado experiências de aprendizagem inovadoras e transformadoras. Em diferentes contextos educacionais, ferramentas digitais específicas têm sido integradas às práticas pedagógicas, promovendo a construção ativa do conhecimento, a motivação dos estudantes e o desenvolvimento de competências do século XXI. O sucesso de diversas iniciativas reforça a importância de planejar o uso das tecnologias de forma estratégica, considerando o perfil dos alunos e os objetivos de aprendizagem. Nesse sentido, Kenski (2012, p. 97) afirma que "o uso das tecnologias na educação exige planejamento, intencionalidade e reflexão crítica para que, de fato, contribuam para a transformação dos processos de ensino e aprendizagem, respeitando as necessidades dos alunos e os objetivos pedagógicos propostos."

Um exemplo de prática bem-sucedida é o uso do Canva em projetos de narrativas digitais em escolas públicas de São Paulo. Por meio dessa ferramenta de design gráfico intuitiva, alunos do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental criaram cartazes, infográficos e apresentações multimídia para contar suas próprias histórias e interpretar conteúdos curriculares. O projeto favoreceu o desenvolvimento de habilidades de escrita, criatividade, organização da informação e expressão visual, além de estimular o trabalho colaborativo e o protagonismo estudantil.

REVISTA TÓPICOS

Outro estudo de caso interessante ocorreu na rede municipal de Recife, com o uso do Kahoot para promover revisões de conteúdo em formato de quiz interativo. Professores utilizaram a plataforma para criar jogos educativos personalizados sobre temas de matemática, português e ciências. A prática aumentou significativamente o engajamento dos alunos, transformando o momento de revisão em uma atividade lúdica, dinâmica e participativa. Além disso, os relatórios gerados pela ferramenta auxiliaram os professores a identificar lacunas de aprendizagem de forma rápida e eficiente.

No campo das ciências e da programação, destaca-se o uso do Scratch em projetos de introdução à lógica de programação e resolução de problemas. Em escolas do Paraná, alunos do 2º ano foram incentivados a criar histórias interativas e pequenos jogos utilizando a plataforma. A atividade desenvolveu o pensamento computacional, a criatividade e a capacidade de planejamento dos estudantes, além de integrar conhecimentos de matemática, artes e linguagens de maneira interdisciplinar e divertida.

A utilização do Google Classroom também merece destaque em iniciativas de ensino híbrido e de personalização do aprendizado. Em projetos realizados em Minas Gerais, professores organizaram trilhas de atividades, vídeos explicativos e fóruns de discussão para alunos do 1º e 2º ano. Essa prática permitiu que os estudantes acessassem conteúdos no seu próprio ritmo e revissem materiais conforme suas necessidades, promovendo maior autonomia, responsabilidade e autoconfiança na aprendizagem.

Ferramentas como Nearpod e Padlet foram empregadas com sucesso em atividades que combinaram apresentações interativas, quizzes, vídeos e

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

espaços colaborativos. O Nearpod possibilitou que os professores elaborassem aulas multimídia que misturavam conteúdo e interatividade em tempo real, enquanto o Padlet serviu como mural virtual para que os alunos compartilhassem produções artísticas, textos e descobertas, favorecendo o diálogo, a troca de ideias e o sentimento de pertencimento ao grupo.

Diante disso, o Book Creator destacou-se como recurso para a produção de livros digitais no projeto "Minha História, Meu Livro", realizado com turmas do Ensino Fundamental I. As crianças, especialmente aquelas com dificuldades de expressão escrita, utilizaram imagens, áudios e vídeos para criar narrativas autorais em formato digital. A atividade respeitou as diferentes formas de expressão dos alunos, ampliou a acessibilidade e promoveu a autoestima, demonstrando o potencial dos recursos multimídia para uma educação mais inclusiva e significativa.

Esses estudos de caso demonstram que o sucesso do uso de recursos multimídia na educação contemporânea depende não apenas da disponibilidade tecnológica, mas principalmente da intencionalidade pedagógica e da mediação docente. As ferramentas digitais, quando alinhadas às necessidades dos estudantes e aos objetivos educativos, tornam-se poderosos instrumentos de transformação da prática pedagógica, promovendo uma educação mais interativa, personalizada e relevante para o contexto atual.

3. Considerações Finais

REVISTA TÓPICOS

A análise dos estudos de caso apresentados evidencia que o uso intencional e planejado de recursos multimídia pode transformar positivamente o cenário educacional contemporâneo, promovendo práticas pedagógicas mais dinâmicas, inclusivas e alinhadas às necessidades dos estudantes. Ferramentas como Canva, Kahoot, Scratch, Google Classroom, Nearpod, Padlet e Book Creator demonstraram ser instrumentos eficazes para potencializar o aprendizado, fortalecer a autonomia discente, estimular a criatividade e fomentar o trabalho colaborativo, especialmente nos anos iniciais da educação básica. Esses resultados reforçam a importância de investir não apenas na aquisição de tecnologias, mas também na formação continuada dos professores para o uso pedagógico consciente e estratégico desses recursos.

Entretanto, para que o potencial das tecnologias seja plenamente alcançado, é fundamental superar desafios estruturais, pedagógicos e culturais ainda presentes nas escolas. A prática educativa precisa considerar a diversidade dos alunos, utilizando os recursos multimídia para personalizar e tornar significativa a aprendizagem. Nesse sentido, o compromisso das instituições educacionais em promover políticas de inclusão digital, incentivar a inovação pedagógica e assegurar o acesso equitativo às tecnologias é crucial. Conclui-se, assim, que as práticas bem-sucedidas analisadas servem como inspiração para a construção de uma educação contemporânea mais criativa, democrática e eficaz.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

Flores, A. M. (1996). A informática na educação: uma perspectiva pedagógica (Monografia de graduação). Universidade do Sul de Santa Catarina. Disponível em <http://www.hipernet.ufsc.br/foruns/aprender/docs/monogr.htm>

Gadotti, M. (1994). História das ideias pedagógicas (2ª ed.). São Paulo: Ática.

Moran, J. M. (2015). A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá (6ª ed.). Papirus.

Preti, O. (2005). Educação a distância: uma prática educativa mediadora e mediatizada. Cuiabá: NEAD/IE–UFMT.

Valente, J. A. (2018). Tecnologias na educação: potencializando a aprendizagem. Campinas: UNICAMP.

Kenski, V. M. (2012). Tecnologias e ensino presencial e a distância. Papirus.

¹ Licenciada em Letras, inglês e suas respectivas literaturas pela faculdade Integradas da União de Ensino Superior Certo. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: veralucia_sofia@hotmail.com