

REVISTA TÓPICOS

RECURSOS MULTIMÍDIAS COMO FACILITADORES DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II DA EDUCAÇÃO BÁSICA

DOI: 10.5281/zenodo.17065646

Abadia José de Santana¹

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar se os recursos multimídia são de fato facilitadores do processo de ensino e aprendizagem no ensino fundamental II da educação básica, tendo como base metodológica a pesquisa bibliográfica. Ressalta-se a importância da integração desses recursos no currículo escolar, elencando que o documento norteador dos currículos das escolas brasileiras, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017, em algumas de suas competências gerais, retratam de forma explícita o uso desses recursos para a formação do educando. Sabe-se, que os alunos dessa geração já são familiarizados com esses recursos, mas apresentam dificuldades no uso dos mesmos para fins educativos, por isso, é importante pensar em estratégias de ensino que atenda essa realidade, motivando-os a serem protagonistas de seu aprendizado, haja vista, que o modelo tradicional não é mais atrativo para essa clientela da era digital. Porém, é necessário que o professor seja capacitado para mediar e planejar

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

aulas utilizando os recursos multimídia coerentes ao conteúdo trabalhado. Neste sentido, fica evidente que o uso dos recursos de forma planejada, tornam-se ferramentas facilitadoras, capazes de transformar e enriquecer todo o processo educativo, pois, todo conhecimento é mais facilmente assimilado e retido quando o aluno se envolve ativamente no percurso da aprendizagem.

Palavras-chave: Recursos Multimídia. Professor, Aluno, Ensino e Aprendizagem. Facilitadores.

ABSTRACT

The present work aims to analyze whether multimedia resources are in fact facilitators of the teaching and learning process in elementary education II, using bibliographical research as its methodological basis. The importance of integrating these resources into the school curriculum is highlighted, noting that the document guiding the curricula of Brazilian schools, the National Common Curricular Base (BNCC) of 2017, in some of its general competencies, explicitly portrays the use of these resources for the training of the student. It is known that students of this generation are already familiar with these resources, but have difficulties in using them for educational purposes, therefore, it is important to think about teaching strategies that meet this reality, motivating them to be protagonists of their learning, given that the traditional model is no longer attractive to this digital age clientele. However, the teacher must be trained to mediate and plan classes using multimedia resources consistent with the content covered. In this sense, it is clear that the use of resources in a planned manner becomes facilitating tools, capable of transforming and enriching the entire

REVISTA TÓPICOS

educational process, as all knowledge is more easily assimilated and retained when the student is actively involved in the learning path.

Keywords: Multimedia Resources. Teacher, Student, Teaching and Learning. Facilitators.

INTRODUÇÃO

Os recursos multimídia na educação tem se consolidado como ferramentas essenciais para aprimorar o processo de ensino e aprendizagem. Eles envolvem a utilização integrada de diferentes meios, como textos, sons, imagens, vídeos e animações, proporcionando uma experiência mais dinâmica e interativa. O uso de recursos multimídia permite que os alunos do ensino fundamental II, na faixa etária de 12 a 15 anos, tenham acesso a uma variedade de metodologias que os ajude a alcançar o conhecimento, facilitando ainda, a compreensão de conteúdos complexos, promovendo maior interesse e engajamento dos mesmos na busca pelo aprendizado.

Portanto, mediante o contexto da era digital em que vivemos é imprescindível o uso desses recursos no processo de ensino e aprendizagem, haja vista, que eles já fazem parte de quase todas as atividades do cotidiano da vida humana. Por isso, os modelos de educação que estiveram presentes nos tempos antigos não atendem as necessidades dos alunos da geração contemporânea. Desde os primórdios, a educação tinha um padrão tradicional a seguir, hoje não é possível manter no cenário educacional apenas o professor como transmissor do conhecimento, é preciso inserir na prática pedagógica, bem como, nos currículos escolares o uso dos recursos

REVISTA TÓPICOS

multimídia dentro da escola, efetivamente no processo de ensino e aprendizagem.

Neste sentido, sabe-se que o aluno aprende por meio do ambiente social em que ele vive, assim, os alunos dessa geração em virtude de terem nascidos em um mundo digital, em meio a abundância de informações, eles aprendem por meio dos recursos multimídia. Embora, ainda precisam de orientações para manusear essas ferramentas, para irem além do entretenimento, e aprenderem a utilizarem como facilitadores do seu aprendizado. Dessa forma, a escola precisa se apropriar desses recursos para ressignificar a forma de ensinar e aprender, fazendo com que o ambiente escolar seja um espaço de debates e conhecimentos mútuos, onde o aprender faça realmente sentido para os alunos, capacitando-os para atuar no mundo globalizado de forma crítica e autônoma, pois os alunos dessa faixa etária, muitos estão ansiosos para buscarem o primeiro emprego ou engajarem em um projeto de menor aprendiz. Assim, a combinação de diferentes recursos multimídia atende a variados estilos de aprendizagem, como visual, auditivo e cinestésico, o que torna o processo educativo mais inclusivo e adaptável às necessidades individuais dos estudantes dessa era digital, favorecendo ainda, o desenvolvimento dos processos burocráticos da escola com mais eficiência e facilitando no planejamento das aulas realizados pelos professores.

Além disso, os recursos multimídia, também podem ser usados para promoverem o aprendizado colaborativo, através de plataformas online, onde os alunos podem interagir, discutir e construir conhecimentos de forma coletiva. Com isso, o papel do professor também é transformado com a

REVISTA TÓPICOS

utilização desses recursos. Ele deixa de ser apenas um transmissor de informações e passa a ser um mediador do conhecimento, incentivando a participação ativa dos alunos e promovendo um ambiente de aprendizagem mais participativo e criativo. Contudo, para que o uso dos recursos multimídia sejam efetivos na educação, é necessário a implementação de políticas públicas voltadas para a formação de professores e melhoramento nos recursos multimídia das escolas, como rede de internet e equipamentos.

Nesta perspectiva, o presente trabalho tem como objetivo analisar se os recursos multimídia são de fato facilitadores do processo de ensino e aprendizagem no ensino fundamental II da educação básica, tendo como base metodológica a pesquisa bibliográfica. O trabalho é composto por essa introdução, na sequência o desenvolvimento e as considerações finais.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Atualmente um dos grandes desafios da educação é integrar os recursos multimídia no processo de ensino e aprendizagem em virtude de diversos fatores como: falta de formação do professor, equipamentos antigos nas escolas que não funcionam adequadamente, rede de internet fraca, dificuldade do controle do uso pelos alunos. No Brasil, existe um documento norteador dos currículos da educação básica das escolas públicas e privadas, a BNCC – Base Nacional Comum Curricular, tendo por necessidade ser adaptado conforme a realidade de cada região e escola. A BNCC, lançada em 2017, prevê um ensino unificado de componentes curriculares (nova nomenclatura de matérias ou disciplinas), pautado em objetos de

REVISTA TÓPICOS

conhecimentos (conteúdos), competências (conceitos e procedimentos) e habilidades (práticas cognitivas e socioemocionais).

O documento traz de forma explícita a importância de a escola incorporar as tecnologias digitais como parte do processo de ensino e aprendizagem, de modo a favorecer o desenvolvimento de conhecimentos, competências, habilidades e valores necessários para atuar nesse contexto de uma educação contemporânea (Silva & Borges, 2020, p. 105).

A BNCC, estabelece 10 competências gerais que deve nortear todas as áreas do conhecimento e seus componentes curriculares. Dentre as dez competências gerais, quatro delas retratam de forma explícita o uso dos recursos multimídia na sala de aula (2, 4, 5 e 7), sendo que a competência de número 5, denominada “Cultura Digital”, citada a seguir, retrata especificamente o uso desses recursos na educação.

REVISTA TÓPICOS

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2017, p. 9).

Desse modo, os recursos multimídia como: textos, hipertextos, sons, imagens, vídeos e animações, são vistos como recursos facilitadores do processo de ensino e aprendizagem em especial dos alunos do ensino fundamental II, pois, tornam as aulas mais, prazerosas e atrativas. Conforme Santos, (2023, p.118) “a incorporação de tecnologias e recursos multimídia no fazer pedagógico, por exemplo, pode tornar o conteúdo mais dinâmico e envolvente, trazendo o foco dos alunos para o processo de ensino e aprendizagem.”

Nesta perspectiva, é imprescindível que a escola além de inserir o uso desses recursos em seu currículo, ela deve ofertar um ambiente informatizado, salas

REVISTA TÓPICOS

de aulas estruturadas e equipadas, rede de internet adequada e realização de formação continuada para os professores. Logo, vivemos em um mundo que cada vez mais o ser humano é dependente das ferramentas tecnológicas para os afazeres do dia a dia, e na educação não é diferente. Assim como cita, Silva & Correia (2014, p. 25), “as tecnologias passaram a permitir ao homem imperar sobre a informação, já que essa é a parte integrante de qualquer atividade humana, seja ela individual ou coletiva. Hoje, é impossível pensar em desenvolvimento sem a utilização dos recursos multimídia. ” Diante disso, nota-se, que o uso dos recursos multimídia facilitam todo o processo educativo: burocrático, financeiro e pedagógico.

No mundo globalizado, o acesso aos conteúdos educativos não se dá apenas dentro da sala de aula por meio do professor, ou seja, o professor não é mais o detentor do conhecimento, o aluno também traz uma bagagem grande de conhecimentos, muitas vezes ele domina e utiliza os recursos multimídia até melhor que o professor.

Educandos chegam às escolas com celulares de última geração e preferem estar a usar o facebook, ou twitter durante as aulas do que prestar atenção aos conteúdos elencados pela escola como importantes para sua formação. Os educadores preferem entender o ato de educar apenas com quadro-negro e giz e assim

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

perpetuam um modelo já desgastado, com resultados mínimos (Silva & Correia, 2014, p. 27).

Partindo deste contexto, cabe refletir que o uso dos recursos multimídia na educação, motiva os alunos a serem protagonistas de seu aprendizado, ficando evidente que também é necessário a mediação do professor, visto que, os alunos dessa geração utilizam os recursos multimídia com facilidade, mas, apresentam dificuldades em focar nos conteúdos, porque querem usar os recursos multimídia em especial como forma de entretenimento. Dessa forma, é essencial a presença de um professor qualificado para mediar o conhecimento.

Assim sendo, o importante papel educativo que as escolas têm na sociedade contemporânea passa muito pela ação didática dos educadores que, num esforço consciente de sua prática pedagógica, possibilita a escola formar cidadãos críticos, reflexivos e autônomos, capazes de compreender a realidade em que vivem e de contribuir para a construção de

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

*uma sociedade mais justa e mais humana
(Barbosa; Mariano & Sousa 2021, p. 42).*

Por isso, é preciso que a escola esteja alinhada e equipada de maneira que atenda a realidade da clientela escolar, sendo relevante pensar em estratégias de ensino que atraem esses alunos que ficam praticamente o tempo todo de olho na tela, ou seja, as metodologias deverão contemplar os objetivos, competências e habilidades exigidos na BNCC, ou até mesmo ir além no enriquecimento do processo de ensino e aprendizagem.

Neste contexto, o uso dos recursos multimídia em sala de aula são considerados facilitadores do aprendizado dos alunos, e contribui de forma significativa no trabalho dos professores. Para tanto, é fundamental o planejamento prévio, a produção e a revisão dos materiais que serão inseridos nas aulas, a coerência desses recursos garante a eficiência e o alcance dos objetivos de aprendizagem. De acordo com Bugay & Ulbrichit (2000, citado por Sousa & et al., 2016, p. 130), “a multimídia é uma ferramenta muito importante na comunicação e sua eficácia no aspecto educacional já está consagrada, pois possibilita a combinação das várias formas de mídia e da interatividade que ela proporciona e promove o desenvolvimento e percepção do aprendizado”.

No entanto, essa geração de alunos que estão matriculados no ensino fundamental II, apesar de terem nascidos no mundo digital, trazem grandes

REVISTA TÓPICOS

desafios para os professores, na sua maioria, eles apresentam dificuldades em relação aos relacionamentos interpessoais, por serem imediatistas, e muitos trazem consigo graves problemas emocionais, problemas como a falta de compromisso com os estudos e o respeito com as pessoas de forma geral. Eles apresentam ainda, comportamentos atitudinais inadequados no uso dos recursos multimídia, muitos utilizam para fazer bullying aos colegas, entrar em sites de pornografias, fazer uso de jogos impróprios, dentre outros. Por isso, o uso dos recursos multimídia precisa ser bem orientado, e a função da escola juntamente com a prática do professor faz grande diferença na vida desses educandos, com o uso dos recursos de forma coerente aos estudos, eles têm a possibilidade de se tornarem autônomos na busca do seu aprendizado, potencializando o desenvolvimento de condutas éticas, de princípios e valores favoráveis para viverem bem, dentro e fora da escola.

RESULTADOS E DICUSSÃO

Os recursos multimídia são importantes para a educação, usados de forma presencial, virtual ou híbrida, assim como afirma Guerra (2001).

Que como a multimídia ativa vários sentidos, simultaneamente, torna a informação mais redundante, oferecendo um maior poder de assimilação, além de aumentar a atenção, haja

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

vista, que os apelos sensoriais são multiplicados. A multimídia é um recurso que parece ter uma vocação natural para a educação, uma interface multimídia bem projetada pode enriquecer o ambiente de aprendizagem e permitir que o aluno participe da construção do seu conhecimento (Guerra, 2001, citado por Sousa & et al., 2016, p. 131).

Assim sendo, a educação contemporânea deve formar para a vida, e nessa faixa etária dos alunos inseridos no ensino fundamental II, eles estão em formação de sua personalidade e caráter, onde a oferta de uma educação de qualidade que faz o uso dos recursos multimídias interligados aos conteúdos, tem grandes chances de transformar vidas. Segundo Sousa., et al., (2016), os alunos aprendem melhor quando combinam palavras, sons e imagens do que só palavras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o uso dos recursos multimídia na educação são considerados ferramentas que facilitam todo o processo de ensino e aprendizagem, por fazerem parte da realidade dos alunos e professores. Logo, esses recursos fazem parte das atividades sociais, cognitivas, afetivas, etc., sendo essencial

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

a inclusão dos mesmos na educação, pois a educação ainda é um dos meios que o cidadão busca para proporcionar uma mudança de vida.

Desse modo, os professores são partes fundamentais na transformação da educação. Hoje, eles precisam adquirir múltiplas competências para atender a demanda dos alunos dessa geração matriculados no ensino fundamental II. Antes, no modelo antigo de educação, eles necessitavam apenas dominar os conteúdos para transferi-los de forma expositiva, já na educação contemporânea, além de dominar os conteúdos, a prática pedagógica requer a incorporação de recursos multimídia, bem como, a utilização de novos métodos de ensino adequados que atenda essa geração, e ser um mediador de conflitos, enfim, o professor precisa preparar o aluno para atuar com autonomia no mundo globalizado.

Para tanto, tudo isso, exige não somente uma mudança de postura do professor, é preciso a implantação de políticas públicas de qualidade que respaldem o trabalho do professor, exige uma reorganização dos currículos escolares, e que de fato na prática, o professor tenha condições de trabalho, ou seja, uma modernização nas estruturas e equipamentos das escolas públicas, tornando possível a efetivação do uso dos recursos multimídia nas escolas. Portanto, a inserção desses recursos nos currículos das escolas de forma que atenda a realidade da clientela escolar, deve ainda, desenvolver as competências e habilidades propostas pela BNCC.

O uso de recursos multimídia e tecnologias educacionais tem transformado significativamente o processo de ensino e aprendizagem, tanto na educação básica quanto na educação superior. Santos (2023) destaca que o ambiente

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

virtual de aprendizagem (AVA) oferece uma série de possibilidades para tornar o ensino mais dinâmico, interativo e acessível, especialmente em contextos de educação a distância. Por meio de plataformas digitais, os alunos têm a oportunidade de acessar conteúdos variados, realizar atividades colaborativas, participar de fóruns de discussão e receber feedback imediato sobre seu desempenho, promovendo um aprendizado mais significativo e autônomo. Além disso, o AVA possibilita a personalização do ensino, permitindo que cada estudante avance em seu próprio ritmo, conforme suas necessidades e habilidades individuais.

Complementando essa perspectiva, Silva e Correia (2014) argumentam que a introdução de novas tecnologias na educação contemporânea reflete uma evolução necessária para acompanhar as demandas da sociedade moderna. A integração de recursos digitais, como softwares educacionais, aplicativos interativos e vídeos, amplia o repertório de estratégias pedagógicas disponíveis para o professor, tornando o ensino mais atraente e alinhado aos interesses dos alunos. Além disso, essas tecnologias favorecem a interdisciplinaridade, permitindo que diferentes áreas do conhecimento sejam exploradas de maneira integrada e contextualizada. Isso se torna particularmente relevante em um cenário educacional marcado por diversidade de estilos de aprendizagem e pela necessidade de engajamento ativo dos estudantes.

Sousa et al. (2016) reforçam a importância de fundamentar a utilização das tecnologias educacionais em teorias pedagógicas sólidas, destacando que o simples uso de recursos digitais não garante aprendizado efetivo. É

REVISTA TÓPICOS

necessário que o professor compreenda como cada ferramenta contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais e técnicas. Por exemplo, a implementação de jogos educativos digitais ou atividades multimídia deve estar atrelada a objetivos claros de aprendizagem e a estratégias de mediação que orientem o aluno durante o processo. Nesse sentido, a tecnologia atua como um facilitador do ensino, mas a função pedagógica continua sendo central, exigindo que o docente planeje, organize e avalie continuamente as atividades.

Ao discutir a aplicação de ambientes virtuais de aprendizagem e recursos multimídia, é possível perceber que essas tecnologias contribuem para a inclusão educacional, especialmente de alunos que possuem dificuldades de aprendizado ou que estão em contextos de ensino a distância. Santos (2023) observa que a flexibilidade oferecida por plataformas digitais permite que os estudantes acessem conteúdos em horários variados, revisem materiais quantas vezes forem necessárias e participem de atividades colaborativas independentemente de limitações físicas ou geográficas. Essa característica fortalece a autonomia do aluno, tornando-o protagonista do seu processo de aprendizagem e ampliando suas oportunidades de desenvolvimento acadêmico e pessoal.

Silva e Correia (2014) também enfatizam que a tecnologia educacional promove um aprendizado mais centrado no aluno, rompendo com modelos tradicionais de ensino baseado exclusivamente na exposição do professor. Ao integrar ferramentas digitais, os docentes podem criar experiências de

REVISTA TÓPICOS

aprendizagem que estimulam a investigação, o pensamento crítico, a resolução de problemas e a criatividade.

Essas competências são essenciais para a formação de cidadãos preparados para lidar com os desafios do século XXI, caracterizado por rápidas transformações sociais, culturais e tecnológicas. Assim, o uso consciente e planejado da tecnologia contribui para formar alunos mais engajados, autônomos e críticos.

Outro ponto relevante abordado por Sousa et al. (2016) é a necessidade de formação continuada dos professores, uma vez que o domínio das tecnologias e das metodologias associadas requer atualização constante. O desenvolvimento de competências digitais, aliado à compreensão pedagógica das ferramentas, permite que o docente integre de forma eficaz os recursos multimídia às atividades curriculares, potencializando o aprendizado e a participação dos alunos. Além disso, a reflexão contínua sobre a prática docente possibilita ajustes nas estratégias utilizadas, garantindo que o ensino se mantenha relevante, inclusivo e motivador.

A discussão sobre tecnologias educacionais também evidencia a importância da interdisciplinaridade e da colaboração entre alunos. Santos (2023) observa que ambientes virtuais e recursos multimídia permitem atividades em grupo, debates online e projetos colaborativos que incentivam a troca de ideias, a construção coletiva do conhecimento e a socialização entre os estudantes. Essas experiências são fundamentais para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, comunicação e trabalho em

REVISTA TÓPICOS

equipe, que complementam o aprendizado acadêmico e fortalecem a integração entre alunos de diferentes contextos e habilidades.

Ao analisar os desafios do uso de tecnologias na educação, Silva e Correia (2014) destacam que a implementação eficaz requer planejamento cuidadoso, acesso a infraestrutura adequada e atenção às necessidades específicas dos alunos. Problemas como desigualdade de acesso a dispositivos, falta de formação docente e limitações técnicas podem comprometer os benefícios potenciais da tecnologia. Portanto, é essencial que escolas e instituições educacionais promovam políticas que garantam a acessibilidade, a equidade e o suporte necessário para que todos os alunos possam usufruir plenamente dos recursos digitais disponíveis.

A integração de tecnologias educacionais, ambientes virtuais de aprendizagem e recursos multimídia representa uma transformação significativa no processo de ensino e aprendizagem. Conforme discutido por Santos (2023), Silva e Correia (2014) e Sousa et al. (2016), essas ferramentas oferecem oportunidades de personalização do aprendizado, engajamento ativo dos alunos, desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, promoção da inclusão e formação de cidadãos críticos e autônomos. Contudo, para que os benefícios sejam efetivos, é necessário que a utilização desses recursos seja orientada por planejamento pedagógico, fundamentação teórica, formação docente contínua e políticas educacionais que apoiem a infraestrutura e a equidade no acesso. Dessa forma, a tecnologia deixa de ser um recurso isolado e se torna parte integrante de uma educação contemporânea, inclusiva e significativa, capaz de atender às

REVISTA TÓPICOS

demandas de alunos em contextos diversos e promover uma aprendizagem ampla e transformadora.

CONCLUSÃO

A análise realizada evidencia que a utilização de tecnologias educacionais e recursos multimídia constitui um elemento transformador no processo de ensino e aprendizagem, promovendo mudanças significativas na forma como alunos e professores interagem com o conhecimento. Observou-se que a integração de ambientes virtuais de aprendizagem e ferramentas digitais oferece possibilidades de personalização do ensino, favorecendo o desenvolvimento da autonomia do estudante, a participação ativa nas atividades escolares e a construção de competências cognitivas e socioemocionais. A tecnologia, nesse sentido, deixa de ser apenas um recurso complementar e passa a assumir papel central na mediação do aprendizado, proporcionando experiências educativas mais dinâmicas, interativas e adaptadas às necessidades individuais dos alunos.

Além disso, ficou evidente que o uso de recursos digitais amplia as oportunidades de inclusão, permitindo que estudantes com diferentes habilidades e contextos de aprendizagem possam participar de forma efetiva e equitativa das atividades propostas. As plataformas digitais, ao oferecerem flexibilidade de horários, materiais diversificados e atividades colaborativas, possibilitam que todos os alunos tenham acesso ao conhecimento, superando barreiras físicas, geográficas e pedagógicas. Essa inclusão não se limita apenas ao acesso, mas também contribui para a formação integral do aluno, desenvolvendo habilidades de socialização, empatia, trabalho em equipe e

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

pensamento crítico, elementos essenciais para sua atuação na sociedade contemporânea.

A pesquisa também demonstrou que a implementação eficaz de tecnologias educacionais depende de uma articulação entre planejamento pedagógico, formação continuada de professores e infraestrutura adequada. O planejamento cuidadoso das atividades digitais garante que o uso da tecnologia seja intencional, voltado para objetivos de aprendizagem claros e alinhado às estratégias curriculares. A formação docente contínua é fundamental para capacitar os professores a integrar recursos digitais de maneira crítica e reflexiva, considerando as particularidades de cada aluno e promovendo a mediação adequada das experiências de aprendizagem. Paralelamente, a existência de infraestrutura adequada, com equipamentos, conectividade e materiais acessíveis, é indispensável para que todos os estudantes possam usufruir plenamente das possibilidades oferecidas pelas tecnologias.

Outro ponto relevante refere-se à importância da articulação entre as dimensões pedagógica, social e tecnológica. A tecnologia, quando inserida de forma planejada, não apenas enriquece o processo educativo, mas também promove a inclusão e o protagonismo do aluno, estimulando a construção de conhecimento de forma colaborativa e crítica. Essa integração permite que os estudantes desenvolvam competências necessárias para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo, ao mesmo tempo em que possibilita práticas pedagógicas inovadoras e significativas.

REVISTA TÓPICOS

Para que os benefícios sejam efetivos, é necessário que políticas educacionais, investimentos em infraestrutura e estratégias de formação docente sejam articulados, garantindo que os recursos digitais promovam aprendizagem de qualidade e equidade. A consolidação dessas práticas representa um passo fundamental para a construção de um ambiente educacional capaz de atender às demandas da sociedade contemporânea, preparar alunos para o futuro e promover o desenvolvimento integral de todos os estudantes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, F. D. D.; MARIANO, E. F.; SOUSA, J. M. Tecnologia e educação: perspectivas e desafios para a ação docente. 2021. Disponível em: <https://conjecturas.org/index.php/edicoes/article/view/91/65>

BRASIL. Resolução CNE/CP nº 2, de 22 de dezembro de 2017. Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular. Ministério da Educação, Brasília, DF, 22 abr. 2017.

SILVA, D.; BORGES, J. Base nacional comum curricular e competências infocomunicacionais: uma análise de correlação. Intercom - RBCC, São Paulo, v. 43, n. 3, p. 99-114, set./dez. 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/interc/a/PPPLXvsK8JKFdSNQbwM8gbt/?format=pdf&lang=pt>

SANTOS, S. J. Recursos multimídias para a educação: o ambiente virtual de aprendizagem na educação superior a distância. 2023. Disponível em:

REVISTA TÓPICOS

<https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/14556/10106>

SILVA, R. F.; CORREIA, E. S. Novas tecnologias e processo de evolução do ensino e aprendizagem na sociedade contemporânea. 2014. Disponível em:

<https://fvj.br/revista/wp-content/uploads/2014/12/2Artigo1.pdf>

¹ Graduação em Normal Superior e Pedagogia. Especialização em Tecnologias da Educação pela PUC/RJ. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail:

abadiasantana13250@student.mustedu.com