




RECURSOS MULTIMÍDIAS PARA A EDUCAÇÃO

MULTIMEDIA RESOURCES FOR EDUCATION

RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA EDUCACIÓN

 <https://doi.org/10.56238/levv16n55-135>

Data de submissão: 27/11/2025

Data de publicação: 27/12/2025

Kassandra Suellen Sousa Silva

Mestrandas em Tecnologias Emergentes para a Educação
Instituição: Must University - Flórida-USA
E-mail: susuzinha.kk@gmail.com

Lilian Cinthia Costa Enes Evangelista

Mestrandas em Tecnologias Emergentes para a Educação
Instituição: Must University - Flórida-USA
E-mail: lilian.enes10@gmail.com

Maria da Paz Ferreira Melo

Mestrandas em Tecnologias Emergentes para a Educação
Instituição: Must University - Flórida-USA
E-mail: mfmelo_32@hotmail.com

Simone de Fátima Ferreira Gusmão Mendonça

Mestrandas em Tecnologias Emergentes para a Educação
Instituição: Must University - Flórida-USA
E-mail: simone_gusmao34@hotmail.com

RESUMO

Este estudo tem como objetivo analisar o impacto dos recursos multimídia no processo de ensino-aprendizagem, destacando suas contribuições, os desafios enfrentados por professores e alunos e como essas tecnologias podem ser integradas de forma eficaz às práticas pedagógicas. A metodologia utilizada é de natureza bibliográfica, com base em uma revisão de literatura que aborda o uso de multimídia na educação, destacando estudos e pesquisas que examinam a eficácia dessas ferramentas no contexto educacional. A adoção de tecnologias multimídia no ensino oferece grandes benefícios, como o aumento do engajamento dos alunos e a diversificação das estratégias pedagógicas. Contudo, para que o uso dessas tecnologias seja realmente eficaz, é essencial que estejam alinhadas aos objetivos de aprendizagem e sejam implementadas de maneira planejada e intencional, garantindo que funcionem como um complemento ao processo educativo, e não como um substituto ao papel do professor.

Palavras-chave: Multimídias. Educação. Tecnologia.

ABSTRACT

This study aims to analyze the impact of multimedia resources on the teaching-learning process, highlighting their contributions, the challenges faced by teachers and students, and how these technologies can be effectively integrated into pedagogical practices. The methodology used is

bibliographical in nature, based on a literature review that addresses the use of multimedia in education, highlighting studies and research that examine the effectiveness of these tools in the educational context. The adoption of multimedia technologies in teaching offers great benefits, such as increased student engagement and the diversification of pedagogical strategies. However, for the use of these technologies to be truly effective, they must be aligned with learning objectives and implemented in a planned and intentional manner, ensuring that they function as a complement to the educational process, rather than as a substitute for the teacher's role.

Keywords: Multimedia. Education. Technology.

RESUMEN

El objetivo de este estudio es analizar el impacto de los recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando sus contribuciones, los retos a los que se enfrentan profesores y alumnos, y cómo estas tecnologías pueden integrarse de forma eficaz en las prácticas pedagógicas. La metodología utilizada es de naturaleza bibliográfica, basada en una revisión de la literatura que aborda el uso de la multimedia en la educación, destacando estudios e investigaciones que examinan la eficacia de estas herramientas en el contexto educativo. La adopción de tecnologías multimedia en la enseñanza ofrece grandes beneficios, como el aumento del compromiso de los alumnos y la diversificación de las estrategias pedagógicas. Sin embargo, para que el uso de estas tecnologías sea realmente eficaz, es esencial que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje y se implementen de manera planificada e intencional, asegurando que funcionen como un complemento del proceso educativo y no como un sustituto del papel del profesor.

Palabras clave: Multimedia. Educación. Tecnología.

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o processo de ensino-aprendizagem tem passado por profundas transformações, impulsionadas pela integração de tecnologias multimídias nas salas de aula. Essas tecnologias, que incluem o uso de vídeos, animações, softwares e plataformas digitais, estão cada vez mais presentes no cotidiano educacional, influenciando a forma como professores e alunos interagem com o conteúdo. A relevância do tema está em sua capacidade de potencializar o aprendizado, tornando-o mais dinâmico e acessível, ao mesmo tempo em que desafia a prática pedagógica tradicional.

O uso de multimídias no ensino tem como objetivo enriquecer as metodologias educacionais, favorecendo a visualização e compreensão de temas complexos, além de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo. No entanto, a eficácia dessas ferramentas depende de seu uso adequado e alinhado aos objetivos educacionais. Quando não são integradas de maneira estratégica, essas tecnologias podem se transformar em meros elementos de distração, comprometendo a qualidade do ensino e o engajamento dos alunos.

Este trabalho tem como objetivo discutir o impacto da utilização de recursos multimídia no processo de ensino-aprendizagem, analisando os benefícios e desafios dessa prática para professores e estudantes. A metodologia adotada é de natureza bibliográfica, fundamentada na análise de estudos relevantes sobre o tema, com o intuito de fornecer uma visão crítica e abrangente sobre o uso dessas tecnologias no contexto educacional brasileiro. A partir dessa análise, espera-se contribuir para um debate mais qualificado sobre as melhores práticas de ensino que utilizam recursos multimídia como suporte pedagógico.

2 ENSINO-APRENDIZAGEM E RECURSOS MULTIMÍDIAS

O uso de tecnologias multimídias nas salas de aula tem se tornado cada vez mais frequente, servindo como ferramenta auxiliar para a exposição de conteúdos. Professores, em diversas ocasiões, recorrem a essas tecnologias com o intuito de tornar o ensino mais dinâmico. No entanto, essa prática traz tanto benefícios quanto desafios, tanto para os docentes quanto para os alunos. A educação, em suas múltiplas formas, está passando por transformações significativas, seja para lidar com a complexidade dos conteúdos, seja para integrar inovações tecnológicas de maneira eficaz.

No Brasil, observa-se uma adoção heterogênea dessas ferramentas nas instituições de ensino. Em muitas delas, as tecnologias multimídias estão sendo incorporadas como uma alternativa ao ensino tradicional. Contudo, para que essa transição ocorra de maneira eficiente, é necessário que o processo seja conduzido com planejamento cuidadoso, a fim de evitar que o uso dessas tecnologias se torne apenas uma tendência passageira ou um recurso de marketing, prática comum em algumas instituições privadas.

Multimídia pode ser definida como a combinação de diversos meios de comunicação, incluindo texto, gráficos, imagens, áudio, animações e vídeos, com o objetivo de transmitir informações de maneira eficiente (Rose & Fernlund, 2009). No ambiente escolar, esses recursos têm sido amplamente utilizados por professores e alunos em atividades educativas, por meio de fotos, rádio, televisão, softwares e websites (Lee, Doolittle & Hicks, 2006).

De acordo com Prieto, Trevisan, Danesi e Falkembach (2005), a maioria das atividades multimídia digitais apresenta forte apelo visual, sendo atrativas devido a layouts coloridos, sons e movimento. Esse conjunto de características tende a encantar e envolver tanto os professores quanto os alunos, que se impressionam com as interfaces interativas, vídeos e áudios. Com o avanço da internet, a relevância dos sistemas de multimídia cresceu significativamente, favorecendo sua disseminação no contexto educacional.

O uso de recursos multimídia tem como objetivo principal ilustrar apresentações, promover a associação de ideias durante a exposição de um tema e tornar o tempo de aprendizagem mais dinâmico e menos cansativo para os estudantes e ouvintes em geral. Esses sistemas devem ser considerados um complemento na preparação e condução das aulas, funcionando como um recurso didático para organizar e apresentar conteúdos, além de servir a outras finalidades específicas na transmissão de informações (AGCA, 2006).

O Ministério da Educação também reconhece o valor da utilização de ferramentas multimídia como facilitadoras no processo de ensino-aprendizagem. Segundo o MEC (2008), os recursos tecnológicos, devido à sua praticidade e variedade de usos, têm se tornado essenciais como auxiliares no desenvolvimento de aulas no ensino superior. A sua incorporação reflete a busca por metodologias que aprimorem a exposição de conteúdos e promovam uma maior interação entre docentes e alunos.

Entretanto, é fundamental realizar uma análise criteriosa dos dispositivos tecnológicos utilizados no ambiente educacional. Embora esses recursos sejam amplamente apreciados por professores e outros profissionais, seu potencial pedagógico só se concretiza quando seu uso é adequadamente planejado e alinhado aos objetivos de ensino. O simples uso de tecnologias não garante eficácia educacional; é preciso considerar a qualidade de sua aplicação (Rocklin, 1997).

É imprescindível que o uso desses recursos esteja fundamentado em critérios bem definidos, que sejam coerentes com os objetivos educacionais propostos. O valor pedagógico de uma tecnologia depende essencialmente da forma como ela é integrada ao processo de ensino. Creed (1997) enfatiza que [...] a tecnologia digital pode aprimorar a aprendizagem dos alunos, mas apenas se o uso dos recursos estiver alinhado aos níveis de aprendizagem exigidos por estudantes e outros envolvidos no processo educativo.

O uso da tecnologia, sem uma preocupação focada na melhoria dos níveis de aprendizagem, revela-se ineficaz. Voss (2004) identifica que muitos professores tendem a concentrar-se mais nas

ferramentas didáticas, negligenciando a atenção aos estudantes. Isso, conforme o autor, gera uma consequência adversa, em que os alunos acabam por não se engajar nas aulas, resultando na perda da eficácia dos recursos tecnológicos como suporte pedagógico. A tecnologia, ao invés de atuar como complemento ao processo de ensino, muitas vezes assume um papel de centralidade, substituindo o professor na explicação dos conteúdos.

No contexto brasileiro, a adoção de recursos multimídia no ensino ainda é pouco discutida. O debate, conforme relatado pela mídia, levanta diversas questões sobre a utilização de computadores e seus recursos nas salas de aula, com a principal preocupação sendo o impacto desses recursos no processo de aprendizagem. Nesse sentido, é essencial considerar a eficiência da integração de multimídias no processo ensino-aprendizagem, avaliando sua eficácia como mediadores dessa dinâmica (Oliveira *et al.*, 2020).

No que se refere à utilização de recursos multimídia como ferramenta de mediação em sala de aula, Orozco (2011) defende que, no século XXI, a educação estará cada vez mais integrada aos meios e tecnologias de informação, o que inevitavelmente resultará em uma transformação substancial dos processos educativos e comunicativos. Nesse contexto, ele ressalta a importância de realizar pesquisas que antecipem o papel dos educadores, de modo que as mudanças inevitáveis sejam direcionadas de forma a maximizar sua relevância para a sociedade.

Akkoyunlu e Yilmaz (2005) acrescentam que o uso de multimídia nas aulas confere uma nova dinâmica ao processo de ensino, permitindo que os alunos aprendam e se desenvolvam por meio de recursos tecnológicos e avanços científicos. Essa abordagem envolve de forma mais efetiva os sentidos dos estudantes, aumentando sua motivação e, conseqüentemente, suas chances de sucesso. Paquette (1991) também argumenta que a multimídia pode ser utilizada para atender a diversos objetivos no processo de ensino-aprendizagem, adaptando-se às diferentes necessidades educacionais.

Os objetivos da aprendizagem podem abranger diversas áreas, como a aquisição de conhecimentos factuais, conceitos, regras, procedimentos, modelos estruturais, métodos ou metacconhecimentos. Esses diferentes objetivos influenciam diretamente a escolha da estratégia pedagógica e o uso apropriado de recursos multimídia.

A definição desses objetivos e das estratégias pedagógicas adequadas deve ocorrer antes da seleção de uma ferramenta computacional, como o uso de multimídia, e sua integração em um ambiente de aprendizagem completo.

De acordo com Dede, Fontana e White (1993), os sistemas multimídia como ambientes de aprendizagem não devem ter como objetivo simplesmente aumentar a quantidade de informações oferecidas aos alunos, em comparação com métodos tradicionais de ensino. Para os autores, essas ferramentas devem fomentar um novo modelo de ensino e aprendizagem, centrado na navegação e na

criação de redes de conhecimento por meio de perguntas formais, com o intuito de ativar estratégias cognitivas avançadas e promover um conhecimento mais profundo.

Valente (1999) destaca a importância de utilizar os recursos tecnológicos de maneira inovadora, adotando uma perspectiva didático-pedagógica que ressignifique o papel de alunos e professores. Segundo o autor, é fundamental desenvolver uma mediação pedagógica na relação entre professor, aluno e tecnologia, que se manifeste em ações que influenciem o modo de pensar dos alunos. Essa mediação deve envolver o apoio ao aluno na implementação de seus projetos, o compartilhamento de problemas sem fornecer respostas diretas, e o auxílio ao aprendiz para que ele compreenda, analise, teste e corrija seus próprios erros.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais refletem que os objetivos propostos no estudo sobre ensino-aprendizagem e recursos multimídia foram plenamente atendidos. A análise demonstrou como a integração dessas tecnologias pode dinamizar as aulas, promovendo um ambiente mais interativo e estimulante para os alunos. No entanto, também destacou a necessidade de planejamento criterioso para garantir que o uso dessas ferramentas esteja verdadeiramente alinhado aos objetivos pedagógicos, evitando que a tecnologia se torne o foco central em detrimento da qualidade do aprendizado.

Além disso, a reflexão sobre o cenário educacional brasileiro apontou para a adoção ainda desigual dessas tecnologias, enfatizando que seu sucesso depende da forma como são utilizadas. A importância de um uso fundamentado e pedagógico foi reforçada, garantindo que as multimídias complementem, e não substituam, o papel dos professores, promovendo uma experiência de aprendizagem mais rica e eficaz.



REFERÊNCIAS

- AGCA, R. K. (2006). **Os efeitos de estruturas de navegação baseadas em estilos de aprendizagem sobre o sucesso do aluno em ambientes hipermídia** (Tese de mestrado não publicada). Gazi University Institute of Education Sciences, Ancara.
- AKKOYUNLU, B., & YILMAZ, M. (2005). **Teoria gerativa da aprendizagem multimídia**. Hacettepe University Journal of Education, 28, 9-18.
- CREED, T. (1997). **PowerPoint, não! Ciberespaço, sim!** The National Teaching and Learning Forum [Série on-line]. Doc. 6(4).
- LEE, J. K., DOOLITTLE, P. E., & HICKS, D. (2006). **Usos de recursos históricos digitais e não digitais por professores de estudos sociais e história**. Social Studies Research and Practice, 1(3), 291-311.
- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Básica. (2008). **Linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica.
- Oliveira, A. J., Klein, L., Almeida, L. B., & Sherer, L. M. (2020). **Recursos multimídia no processo de ensino-aprendizagem: Mocinho ou vilão?** *REEDUC: Revista de Educação da Universidade Estadual de Goiás*, 6(2), agosto-dezembro.
- OROZCO, G. (2011). **Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI**. Em A. Citelli & M. C. Castilho Costa (Orgs.), *Educomunicação: construindo uma nova área do conhecimento* (pp. XX-XX). São Paulo: Paulinas.
- PAQUETTE, P. (1991). Enjeux et perspectives. In B. de La Passadière & G. L. Baron (Orgs.), *Hypermédias d'apprentissages. Actes des premières journées scientifiques*. Châtenay-Malabry.
- PRIETO, L. M., TREVISAN, M. C. B., DANESI, M. I., & FALKEMBACH, G. A. Morgental. (2005). **Uso das tecnologias digitais em atividades didáticas nas séries iniciais**. *Renote: revista novas tecnologias na educação*, 3(1), 1-11.
- ROCKLIN, T. (2010). **PowerPoint não é o mal**. The National Teaching and Learning Forum. Doc. 6.
- ROSE, S. A., & FERNLUND, P. M. (2009). **Usando a tecnologia para um aprendizado poderoso em estudos sociais**. National Council for the Social Studies.
- VOSS, D. (2004). **PowerPoint na sala de aula: é realmente necessário?** *Cell Biology Education*, 3, 155-156.
- VALENTE, J. A. (1999). **Informática na educação: uma questão técnica ou pedagógica?** *Pátio*, 3(9), 21-23. Porto Alegre.