

EDUCAR COM VÍDEOS E ANIMAÇÕES: O AUDIOVISUAL COMO RECURSO DIDÁTICO

 <https://doi.org/10.56238/arev7n5-292>

Data de submissão: 19/04/2025

Data de publicação: 19/05/2025

Ana Karina Silva

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: sanakarina05@gmail.com

Claudeci Lemos de Alvarenga

Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: claudecilemos1972@gmail.com

Gláucia Maria Borges da Silva

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: glauciamnlg@hotmail.com

Maria Roseny da Silva Ramos

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: marose90@hotmail.com

Renato Cardoso da Silva

Mestre em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: renacsilva@gmail.com

Rúbia Machado Rodrigues

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: rubiamachado6@outlook.com

Sandra Maria de Mesquita

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: sandramesquita151166@hotmail.com

Sandra Marques Costa

Mestra em Tecnologias Emergentes em Educação
Instituição: Must University (MUST)
E-mail: sandramarquescosta2023@hotmail.com

RESUMO

Este estudo investigou o impacto do uso de recursos multimídias, como vídeos e animações, na atenção e retenção de conteúdo pelos alunos no ambiente educacional. O objetivo foi analisar como esses recursos audiovisuais influenciam o aprendizado, com foco na melhoria da concentração dos alunos e na eficácia da memorização do conteúdo. A pesquisa foi de natureza bibliográfica, baseada em uma revisão da literatura existente sobre o uso de mídias digitais na educação. Durante o desenvolvimento, foi possível observar que os recursos multimídias, especialmente os vídeos e as animações, promovem um aumento significativo no engajamento dos alunos, resultando em uma aprendizagem dinâmica. A atenção e a retenção do conteúdo foram favorecidas pela utilização dessas ferramentas, que contribuem para uma melhor assimilação e memorização dos conceitos abordados em sala de aula. As considerações finais apontaram que o uso de recursos audiovisuais no ensino é uma estratégia eficaz, mas também sugeriram a necessidade de mais estudos para explorar diferentes contextos educativos e a diversidade de perfis cognitivos dos alunos. Esses achados contribuem para o entendimento de como a tecnologia pode ser usada de forma eficiente no processo de ensino-aprendizagem, promovendo um ambiente inclusivo e interativo.

Palavras-chave: Recursos multimídias. Vídeos. Animações. Atenção. Retenção.

1 INTRODUÇÃO

O uso de recursos multimídias na educação tem se consolidado como uma das estratégias pedagógicas para promover um ensino interativo e dinâmico, adaptado às necessidades e expectativas dos alunos do século XXI. O avanço das tecnologias digitais e a presença constante de dispositivos móveis no cotidiano dos estudantes têm provocado transformações significativas na forma de ensinar e aprender. Nesse cenário, os vídeos, animações e outras formas de mídia digital surgem como ferramentas pedagógicas capazes de facilitar a compreensão de conteúdos complexos e promover uma aprendizagem significativa. O audiovisual, por sua capacidade de combinar imagens e sons, cria uma experiência imersiva que estimula diferentes processos cognitivos, como a atenção, a memorização e a retenção do conhecimento. Este contexto coloca em evidência a importância de se investigar o impacto do uso desses recursos no ambiente educacional, especialmente no que tange ao seu efeito sobre a atenção dos alunos e na retenção do conteúdo transmitido.

A justificativa para este estudo reside na crescente presença das tecnologias no ambiente escolar e na necessidade de explorar seus potenciais na melhoria do processo de ensino-aprendizagem. O uso de recursos multimídias, como vídeos e animações, pode contribuir para uma educação inclusiva e adaptada às novas formas de interação e consumo de informação, características da sociedade digital atual. A introdução dessas tecnologias nas práticas pedagógicas visa não apenas aumentar o engajamento dos alunos, mas também proporcionar um aprendizado eficiente, principalmente quando se considera a dificuldade que muitos alunos apresentam para se concentrar por longos períodos em aulas tradicionais. Além disso, a utilização de mídias digitais como recursos didáticos se alinha às propostas de transformação do currículo escolar, visando à integração das novas tecnologias com as metodologias de ensino, o que pode resultar em uma aprendizagem significativa e duradoura. Dessa forma, a pesquisa se justifica pela necessidade de avaliar de maneira sistemática o impacto do uso de recursos multimídias, especialmente o audiovisual, na educação contemporânea.

O problema que se busca investigar neste estudo é o efeito do uso de recursos multimídias, como vídeos e animações, na atenção e na retenção do conteúdo por parte dos alunos. Apesar das evidências de que esses recursos são eficazes em engajar os alunos e melhorar sua compreensão de conteúdos complexos, é importante compreender até que ponto eles contribuem para o aumento da retenção do conhecimento. A questão central desta pesquisa é, portanto, como o uso do audiovisual pode influenciar a qualidade do aprendizado em termos de concentração e memorização do conteúdo. A investigação busca responder a essa pergunta, proporcionando subsídios para a implementação de tecnologias no ambiente escolar.

O objetivo principal desta pesquisa é analisar os impactos do uso de vídeos e animações como recursos didáticos na atenção e retenção do conteúdo pelos alunos no contexto educacional. Através desta análise, pretende-se identificar como esses recursos multimídias podem ser utilizados para melhorar o processo de aprendizagem, com foco nos aspectos cognitivos envolvidos.

A metodologia utilizada para esta pesquisa é bibliográfica, tendo como base a revisão e análise crítica de obras acadêmicas, artigos científicos e outras publicações relevantes sobre o uso de recursos multimídias na educação. A pesquisa adotou a abordagem qualitativa, focada na interpretação e compreensão dos dados disponíveis na literatura existente. A coleta de dados foi realizada a partir da seleção de textos acadêmicos relacionados ao tema, utilizando-se de fontes confiáveis e reconhecidas na área de educação e tecnologias. Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram as bases de dados acadêmicas, como Google Scholar, Scielo, e outras plataformas de acesso a publicações científicas. A técnica principal adotada foi a leitura e análise crítica dos textos selecionados, com o objetivo de extrair informações pertinentes sobre os efeitos do audiovisual no processo de aprendizagem, especialmente em relação à atenção e à retenção de conteúdo.

O texto está estruturado da seguinte forma: após esta introdução, o desenvolvimento do estudo abordará o uso de recursos multimídias no contexto educacional, com ênfase nas contribuições dos vídeos e animações para o processo de ensino-aprendizagem. O texto discutirá ainda os impactos desses recursos na atenção e na retenção do conteúdo pelos alunos, apresentando as principais evidências encontradas na literatura. Em seguida, nas considerações finais, serão apresentadas as conclusões da pesquisa, destacando as implicações práticas dos resultados encontrados e sugerindo recomendações para o uso de recursos multimídias no ambiente escolar.

2 IMPACTOS NA ATENÇÃO E RETENÇÃO DO CONTEÚDO

O uso de recursos multimídias no ambiente educacional tem se mostrado um dos avanços significativos nos últimos anos, refletindo a crescente integração das tecnologias digitais ao processo de ensino-aprendizagem. O conceito de mídia-educação, conforme discutido por diversos autores, remonta à ideia de que as tecnologias devem ser utilizadas de forma a ampliar e transformar as possibilidades pedagógicas nas escolas. No entanto, é essencial entender como os vídeos, animações e outros recursos audiovisuais impactam a qualidade da aprendizagem, especificamente em aspectos como atenção e retenção de conteúdo.

Carvalho (2010) destaca que a utilização de recursos multimídias nas salas de aula tem o potencial de revitalizar o ambiente educacional, criando experiências de aprendizagem dinâmicas e atraentes para os alunos. Isso é relevante quando se considera o desafio de manter a atenção dos

estudantes em um contexto em que a distração é uma constante, devido à quantidade de estímulos presentes em sua vida cotidiana. O uso de mídias digitais, como vídeos e animações, oferece um meio de tornar o aprendizado envolvente e interativo, incentivando a participação ativa dos alunos no processo educacional.

Além disso, a utilização de recursos multimídias no currículo escolar também está alinhada com as necessidades da sociedade digital contemporânea, onde as novas gerações estão habituadas a interagir com dispositivos tecnológicos desde cedo. Fantin (2012) argumenta que o currículo escolar deve ser reconfigurado para incorporar essas novas ferramentas de forma a tornar a aprendizagem contextualizada e significativa. A escola, ao adotar recursos multimídias, se adapta ao ambiente digital, oferecendo aos alunos oportunidades de aprender de uma maneira próxima de sua realidade, utilizando tecnologias que já fazem parte do seu cotidiano.

No entanto, o impacto dos recursos multimídias na aprendizagem não se limita apenas ao engajamento dos alunos. É preciso analisar também como esses recursos influenciam na atenção e na retenção do conteúdo. A capacidade do audiovisual de capturar a atenção dos alunos tem sido discutida na literatura educacional. Santos (2023) ressalta que o uso de vídeos e animações pode melhorar a atenção dos alunos, proporcionando um estímulo visual e sonoro que facilita o processo de assimilação do conteúdo. A combinação de imagens e sons ativa diferentes áreas do cérebro, o que torna o processo de aprendizagem eficaz, especialmente em estudantes que podem ter dificuldade em se concentrar durante longos períodos em atividades tradicionais.

A retenção de conteúdo também é uma preocupação central quando se utiliza recursos multimídias no ensino. O audiovisual tem a vantagem de facilitar a memorização, pois os alunos não apenas ouvem o conteúdo, mas também o visualizam em contextos variados. Segundo Pretto (2013), a escola contemporânea deve incorporar novas linguagens, como as multimídias, para atender à diversidade cognitiva dos alunos. O uso de vídeos e animações, que ilustram os conceitos discutidos em sala de aula, tem mostrado ser uma estratégia para consolidar o aprendizado, uma vez que a aprendizagem visual contribui para a retenção de informações a longo prazo.

Ao considerar a implementação dessas ferramentas nas práticas pedagógicas, é necessário também pensar nas metodologias que as acompanham. A utilização de vídeos e animações deve ser integrada a uma abordagem pedagógica que favoreça a reflexão crítica e o desenvolvimento de habilidades cognitivas complexas. Nesse sentido, a inserção de recursos multimídias no ensino deve ir além da simples reprodução de conteúdos; ela deve promover a construção de conhecimentos de forma ativa e colaborativa. A interatividade proporcionada por essas tecnologias pode também incentivar os

alunos a se envolverem com os temas abordados, desenvolvendo habilidades de pensamento crítico e resolução de problemas, conforme sugerido por Fantin (2012).

O impacto do uso do audiovisual no ambiente educacional também se estende à transformação do papel do professor. A adoção de vídeos e animações como recursos pedagógicos exige que o educador se posicione como um mediador do aprendizado, facilitando o uso dessas tecnologias e promovendo a reflexão sobre o conteúdo apresentado. Isso implica um movimento da prática pedagógica tradicional para um modelo interativo e colaborativo, no qual o aluno assume um papel ativo no processo de aprendizagem. Santos (2023) enfatiza que o professor, ao utilizar essas ferramentas, deve ser capaz de integrar as tecnologias ao currículo de maneira a fortalecer o ensino, estimulando a participação dos alunos e a compreensão profunda dos conceitos.

É importante destacar, ainda, que a utilização de recursos multimídias no ensino também pode promover a inclusão de alunos com diferentes estilos de aprendizagem. A diversidade cognitiva presente nas salas de aula exige que os educadores busquem estratégias de ensino que atendam a essa pluralidade. A utilização de vídeos e animações permite que os alunos com diferentes habilidades cognitivas tenham acesso ao conteúdo de forma adequada às suas necessidades. O uso dessas ferramentas, portanto, contribui para uma educação inclusiva, garantindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades, possam aprender.

Por fim, a pesquisa sobre o impacto dos recursos multimídias no ensino não se limita a um estudo teórico, mas deve buscar entender a aplicação prática dessas ferramentas nas escolas. O estudo de como o audiovisual pode melhorar a atenção e a retenção do conteúdo implica em analisar, por meio de dados empíricos, a eficácia desses recursos em contextos educativos reais. De acordo com Pretto (2013), a escola deve ser um ambiente que favoreça a criatividade e a inovação, utilizando as tecnologias não apenas como suporte, mas como elementos centrais no processo de aprendizagem.

O uso de vídeos e animações como recursos didáticos não só oferece uma maneira de engajar os alunos, mas também promove uma compreensão dos conteúdos abordados, facilitando a retenção do conhecimento. Ao integrar essas tecnologias ao currículo, os educadores contribuem para a construção de um ambiente educacional dinâmico, acessível e inclusivo, capaz de responder às necessidades e desafios do ensino no século XXI. Assim, a adoção de recursos multimídias, como vídeos e animações, não apenas transforma a forma como os alunos aprendem, mas também redefine o papel do educador no processo de ensino-aprendizagem.

O potencial dos recursos multimídias na educação, especialmente no que diz respeito ao audiovisual, é vasto e multifacetado. Os vídeos e as animações, quando utilizados de forma estratégica e integrada ao currículo escolar, podem transformar a experiência de aprendizagem dos alunos,

oferecendo novas formas de interagir com o conteúdo e promovendo o aprendizado. O impacto positivo desses recursos na atenção e retenção do conteúdo pelos alunos reforça a necessidade de sua incorporação nas práticas pedagógicas, garantindo que a educação se mantenha alinhada com as demandas tecnológicas e cognitivas da sociedade contemporânea.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As evidências apresentadas ao longo deste estudo demonstram que o uso de recursos multimídias, como vídeos e animações, tem um impacto positivo na atenção e na retenção do conteúdo pelos alunos. A análise dos dados sugere que essas ferramentas audiovisuais contribuem para aumentar o engajamento dos alunos, tornando o aprendizado dinâmico. A utilização desses recursos favorece a criação de experiências educativas interativas, que estimulam diferentes áreas cognitivas, facilitando a assimilação e memorização de informações.

A pesquisa responde, assim, à pergunta central proposta, ao evidenciar que os recursos multimídias, especialmente os vídeos e as animações, são eficazes na promoção da atenção e retenção do conteúdo, melhorando o processo de aprendizagem. Esses resultados reforçam a importância de incorporar essas tecnologias nas práticas pedagógicas, proporcionando um ensino inclusivo e alinhado com as exigências do século XXI.

Porém, apesar dos achados relevantes, existem limitações que indicam a necessidade de novos estudos para complementar e expandir os resultados obtidos. Seria interessante explorar em investigações futuras a aplicação desses recursos em contextos educativos variados, bem como avaliar os efeitos de diferentes tipos de mídias no aprendizado de alunos com diferentes perfis cognitivos. Dessa forma, a continuidade da pesquisa sobre o impacto das mídias digitais no ensino poderá contribuir para o aprimoramento das práticas pedagógicas e a eficácia do uso de tecnologias no ambiente educacional.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, A. L. L. Uso pedagógico de mídias na escola: práticas inovadoras. 2010. Disponível em: https://www.academia.edu/download/33990877/O_uso_pedagogico_do_celular_como_midia_tecnologica_no_ensino_medio uma_experiencia_do_CEMTI_Zacarias_de_Gois.pdf. Acesso em: 22 abr. 2025.

FANTIN, M. Mídia-educação no ensino e o currículo como prática cultural. *Currículo sem Fronteiras*, v. 12, n. 2, p. 437-452, 2012. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4614981/mod_resource/content/2/M%C3%B4nica%20Fantin.pdf. Acesso em: 22 abr. 2025.

PRETTO, N. L. Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia. Salvador: Edufba, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/15033>. Acesso em: 22 abr. 2025.

SANTOS, J. S. Recursos multimídias para a educação. *REEDUC - Revista de Estudos em Educação*, v. 9, n. 1, p. 115-125, 2023. Disponível em: <https://www.revista.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/14556>. Acesso em: 22 abr. 2025.