

RECURSOS MULTIMÍDIAS E EDUCAÇÃO

Eliete Matoso de Freitas¹

Eliza Juventino Zella dos Santos²

Manuela Angelo Gonsalves³

Martha de Oliveira Pinheiro⁴

Silvia Rangel Mendes⁵

Resumo: Este trabalho tem como temática “Recursos Multimídias e Educação”. O objetivo geral deste trabalho é exemplificar alguns recursos multimídias tal como mostrar as vantagens que esses recursos podem possibilitar ao processo de ensino e aprendizagem. Para a construção do mesmo, será usado como metodologia a pesquisa bibliográfica. Para se usar as potencias ofertadas pelas tecnologias e processos multimídia, não é o suficiente usar e conhecer os recursos de desenvolvimento multimídia é preciso conhecer as especificidades das tecnologias, adaptar as combinações de informação visual e auditiva às mensagens que se pretende transmitir e, repleto daquele conhecimento, planejar, antes de desempenhar e criar uma aplicação multimídia interativa. As multimídias quando ligadas a um bom planejamento forma uma chance privilegiada de ensinar com versatilidade, e aprender com mais ânimo. A multimídia na educação auxilia a melhorar a qualidade do processo de ensino oferecido, porque é possível dispor mais conteúdos ligados a uma temática e criar um material mais aprofundado, aumentando o conhecimento sobre certo tema e repassando um amplo número

- 1 Graduada em Letras Português E Respectivas Literaturas (UNESPAR-PARANAGUÁ) Graduada em Pedagogia (UNESPAR-PARANAGUÁ) Pós-graduação em Especialização em Educação Especial e Inclusiva (FACEAR-Faculdade Educacional de Araucária). Mestranda em Tecnologias Emergentes pela Must University - (Flórida - USA). E-mail elietmy@hotmail.com
- 2 Graduada em Pedagogia (Facinter-Uninter), Pós-graduada em Psicopedagogia (Isulpar), Mestranda em Tecnologias Emergentes pela Must University - (Flórida - USA). E-mail: elizinhazella@gmail.com.
- 3 Graduação. Especialização. Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: manuangelo2002@hotmail.com
- 4 Graduada em Pedagogia (Faveni), Pós-graduada em Educação Especial (Bagozzi) e em Neuropediatria (IBRATE), Mestranda em Tecnologias Emergentes pela Must University - (Flórida - USA). E-mail: martha_pinheiro00@hotmail.com
- 5 Graduada em Pedagogia pela Universidade Castelo Branco (UCB). Especializações: Educação Especial e Psicomotricidade pela Faculdade de Educação São Luís. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University - (Flórida - USA). E-mail: silvinharangel2010@hotmail.com.



de dados.

Palavras-chave: Recursos Multimídias. Educação. Ensino-Aprendizagem.

Abstract: This work has the theme “Multimedia Resources and Education”. The general objective of this work is to exemplify some multimedia resources and show the advantages that these resources can provide to the teaching and learning process. To construct it, bibliographical research will be used as a methodology. To use the potential offered by multimedia technologies and processes, it is not enough to use and know the multimedia development resources, it is necessary to know the specificities of the technologies, adapt the combinations of visual and auditory information to the messages you intend to transmit and, full of that knowledge, plan, before performing and creating an interactive multimedia application. Multimedia, when linked to good planning, provides a privileged opportunity to teach with versatility and learn with more enthusiasm. Multimedia in education helps to improve the quality of the teaching process offered, because it is possible to provide more content linked to a theme and create more in depth material, increasing knowledge on a certain topic and passing on a large amount of data.

Keywords: Multimedia Resources. Education. Teaching-Learning.

Introdução

Nos dias atuais é essencial que tire o máximo de vantagem dos instrumentos tecnológicos que é apresentado na sociedade, como por exemplo, o uso das multimídias na ajuda da transmissão de conteúdos de maneira atraente e eficiente para os estudantes.

O sistema de informatização educacional precisa ser levando em consideração como uma maneira de ampliar os papéis do docente, possibilitando transformações nas condições e no processo de aprendizado. Nos dias atuais, os processos multimídias interativos adotam relevância crescente em todos os campos das práticas humanas que dependem de um diálogo eficiente inserindo a educação (Ribeiro, 2004).

De acordo com Ribeiro (2004), as transformações que se observam, nos últimos anos, nas tecnologias expuseram a potência da comunicação multimídia nas mãos de qualquer cidadão: o surgimento de computadores

personais com um amplo poder computacional com preço reduzido, facilita dispor de máquinas que sejam eficientes em processarem e combinarem na mesma mensagem, vídeo, áudio, animação

Para Ribeiro (2004), as transformações que se apuram, nos últimos dez anos, nas tecnologias põem o potencial da comunicação multimídia nas mãos de qualquer sujeito: o crescimento dos computadores pessoais com um vasto poder computacional a baixo valor possibilita dispor de instrumentos eficientes de processarem e combinarem na mesma mensagem vídeo, áudio, animação e textos. E as redes comunicativas são eficientes de repassar rapidamente as variedades de informação facilitando a comunicação momentaneamente a qualquer espaço do mundo.

Mas a construção de aplicações de recursos multimídias eficientes não é uma tarefa que consiga ser desenvolvida por acaso. Para se usar as potências ofertadas pelas tecnologias e processos multimídia, não é o suficiente usar e conhecer os recursos de desenvolvimento multimídia é preciso conhecer as especificidades das tecnologias, adaptar as combinações de informação visual e auditiva às mensagens que se pretende transmitir e, repleto daquele conhecimento, planejar, antes de desempenhar e criar uma aplicação multimídia interativa.

Usando as multimídias, podem ser formados diversas possibilidades pedagógicas, como por exemplo, os objetos de aprendizagem (OA), os quais são instrumentos reutilizáveis e corretos a utilização educativa. O objetivo geral deste trabalho é exemplificar alguns recursos multimídias tal como mostrar as vantagens que esses recursos podem possibilitar ao processo de ensino e aprendizagem. Para a construção do mesmo, será usado como metodologia a pesquisa bibliográfica. Qualquer que seja a técnica e processos usados, toda pesquisa envolve o levantamento do que já foi publicado sobre a temática (Lakatos & Marconi, 1992), o que define todo estudo como bibliográfico, aquela onde se usam pesquisas criadas como resultados de pesquisas, avaliados pelos seus equivalentes e então publicados.

Multimídia e aprendizagem na sala de aula

A procura contínua pelo aperfeiçoamento na qualidade da educação vem desafiando os docentes que a cada dia mais buscam qualificar suas práticas pedagógicas usadas nas aulas, com o intuito de se reinventar e realizar uma prática coesiva e multiplicador de capacidades. As multimídias

são sistemas que transformam e dão apoio à construção do conhecimento, elas têm e oportunizam vários benefícios e escolhas de informações, onde os estudantes conquistam novos conhecimentos, não apenas relacionado ao próprio computador, mas a outros instrumentos tecnológicos que são eficientes em ampliar suas aptidões. As multimídias quando ligadas a um bom planejamento forma uma chance privilegiada de ensinar com versatilidade, e aprender com mais ânimo. Com o uso das multimídias em sala de aula, provoca-se a inquietação, o mesmo serve como perspectiva para a concepção de uma compreensão do tema, é um incentivo no próprio imobilismo, pois, as ideias se sistematizam e a dificuldade acaba se tornando mais acessível ao nível de aprendizado. As multimídias necessitam ser bem planejadas, um professor que se prontifique a utilizá-las, e o resultado poder ser tão eficaz ou até mais que uma aula tradicional sem nenhum instrumento tecnológico envolvido. Frente a essas reflexões, entende-se que usar a multimídia na educação permite que se reflita a construção do conhecimento derivando perspectivas efetivas para o aprendizado. A multimídia continua ensinando como contraponto à educação tradicional, educa enquanto os alunos estão distraídos. Refletindo sobre essa positividade, é preciso criar uma proposta transformadora e habilitado em mudar o ensino. A proposta realizada neste paper procura de forma sucinta mostrar que as multimídias são dispositivos que podem ajudar não apenas o professor no ato de ensinar, mas, favorecem os estudantes a autonomia em conquistar informações e modificá-las em vastos conhecimentos e benefícios, por meio das várias opções que são oportunizadas. A forma de pesquisa escolhida para fundamentar este paper foi a pesquisa bibliográfica.

- **WhatsApp:** o WhatsApp é um ótimo instrumento para o processo de ensino e aprendizagem, pois facilita a comunicação rápida e eficaz entre as escolas, os alunos e seus responsáveis, além de propiciar o compartilhamento de materiais, atividades e conhecimentos essenciais. Uma sociedade conectada pede por práticas pedagógicas que usem o melhor que as redes de conexão podem possibilitar. E deixar de lado o uso pedagógico de aplicação de comunicação, como o aplicativo WhatsApp, é rejeitar que a construção de padrões úteis de informações é a condição para aprender nas economias do conhecimento. Entre algumas vantagens estão: o compartilhamento fácil de informações, Notificação de ações escolares, Mensagens diretas Solicitações de pais, criação de um espaço para debater e discutir conteúdo das aulas fora da escola, aumenta o tempo formas das aulas, reduz a distância entre os

alunos e professores, etc.

- **Blog:** Na educação, os blogs vêm sendo muito usado como dispositivo ou prática pedagógica. Como artifício, os blogs definem-se por permitir que o educador ofereça materiais, dicas de leitura, enfim, instrumentos que podem ser usados nas salas de aula ou em tarefas fora da escola. Como procedimento pedagógico, podem ter o papel de um portfólio, onde o estudante anota as tarefas de acordo como o docente pede; ou ambiente de intercâmbio entre escolas distantes, em relação a um assunto comum; e ainda, ambiente de discussão e integração (Silva, 2010).
- Silva (2012) destaca que é viável o uso dos blogs na educação, pois, por serem ambientes abertos, oferecem interação e interatividade, transmissão de dados, compartilhamento de ideias, além de cooperar com o pensamento crítico e independente, e se determina como uma extensão da escola. De acordo com Moran (2009) os blogs são usados mais por estudantes que por docentes, mas nos dias atuais a quantidade de blogs de educadores dos mais variados graus de educação vem aumentando. Esses espaços facilitam que a informação consiga ser transformada velozmente e continuamente, seja pelo docente ou pelo discente, além de contribuir na construção de projetos particulares ou coletivos.
- **Jogos Educacionais Digitais:** Os jogos educativos digitais se fundamentam numa concepção onde os alunos aprendem por si mesmos, por meio da descoberta de interações com o próprio jogo. Neste contexto, o docente tem a função de direcionador do processo, dando indicações e escolhendo os jogos corretos que correspondem com a sua práxis pedagógica. Ele vai além do acessível coletor de conhecimentos, ele necessita procurar, escolher, criar e confrontar reflexões, metodologias e os frutos determinados.

A diversidade de jogos educacionais digitais acaba se tornando mais fácil e rápido para o docente adaptar ao seu planejamento de maneira interdisciplinar dentro dos conteúdos e possibilitando na conquista de algumas aptidões intelectuais dos estudantes. Pois o espaço assegura uma maior integração favorecida pelos vários setores do currículo escolar, possibilitando que sejam formados espaços com interconexões muito atraentes florescendo a vontade dos alunos.

Considerações finais

Por ser um preponderante método comunicativo, a multimídia tem oferecido aos docentes conquistar suas metas de ensino junto aos estudantes, de forma eficiente e atraente, despertando amplo interesse e incentivo. Fundamentado nos resultados alcançados, afirma-se que o processo de educação multimídias podem ser usado como ferramenta pedagógica no sistema educacional, de forma positiva.

O uso dessa forma de recurso, como instrumento de ajuda no processo de ensino e aprendizagem e sua implantação nos diversos campos educacionais, essencialmente no ensino superior, vem se tornando muito importante para chamar a atenção dos estudantes e os deixarem mais motivados para aprender os conteúdos que por muitas vezes são considerados pelos alunos como chatos e de complexa compreensão.

A multimídia na educação auxilia a melhorar a qualidade do processo de ensino oferecido, porque é possível dispor mais conteúdos ligados a uma temática e criar um material mais aprofundado, aumentando o conhecimento sobre certo tema e repassando um amplo número de dados.

Referências

Lakatos, E. M. & Marconi, M. A. (1992). Fundamentos de metodologia científica. São Paulo, SP: Atlas.

Moran, J. M. (2009). Como utilizar as tecnologias na escola. In: MORAN, J. M. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 4 ed. Campinas: Papirus, 2009, 174 p. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/utilizar.htm>. Acesso em: 18 out. 2023.

Ribeiro, N. (2004). Multimídia e tecnologias interativas. Lisboa: FCA Editora de Informática. Silva, C. M. (2012). A comunidade de blogs Myopera como ambiente virtual de aprendizagem para ensinar química no ensino médio: um estudo de caso. 107 p. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Centro de Ciências, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2012.

Silva, M. L. (2010). Ciberespaço e literatura: estratégias de ensino. In: Colóquio Internacional de Estudos Linguísticos e Literários, 1, Maringá. Anais do 1º Colóquio Internacional de Estudos Linguísticos e Literários. Disponível em: Anais2010.cielli.com.br/downloads/222.pdf Acesso em: 18 out. 2023.