

TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO: POTENCIALIZANDO O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS NA LEITURA LITERÁRIA COM RECURSOS MULTIMÍDIA

TECHNOLOGY AND EDUCATION: ENHANCED STUDENT ENGAGEMENT IN LITERARY READING WITH MULTIMEDIA RESOURCES

Rodi Narciso

Must University, Flórida, Estados Unidos. E-mail: rodynarciso1974@gmail.com

Silvana Maria Aparecida Viana Santos

Facultad Interamericana de Ciências Sociales, Assunção, Paraguai. E-mail: silvanaviana11@yahoo.com.br

DOI: <http://dx.doi.org/10.31512/missioneira.v25i2.1503>

Recebido em: 15.10.2023

Aceito em: 12.11.2023

Resumo: Neste artigo, o objetivo é analisar o impacto dos recursos multimídia na educação, especificamente o uso de Podcasts e Storytelling para aprimorar a leitura literária entre alunos do Ensino Fundamental 2. A pesquisa fundamentou-se em revisão bibliográfica, integrando perspectivas de teóricos da educação e especialistas em multimídia. Os resultados destacam que os recursos multimídia desempenham um papel transformador, tornando a educação mais dinâmica, personalizada e acessível ao capturar a atenção dos alunos, facilitar a compreensão de conceitos complexos, permitir a aprendizagem personalizada, atender à diversidade de estilos de aprendizagem e promover maior retenção de informações. Além disso, essas ferramentas aumentam a eficiência no ensino, possibilitam avaliações interativas, facilitam o acesso remoto ao conteúdo e incentivam a colaboração global. A aplicação estratégica de multimídias e hipermídias oferece uma oportunidade única para revolucionar o envolvimento dos alunos com a leitura literária, tornando-a mais envolvente e eficaz. É imperativo que a educação continue explorando e adaptando esses recursos multimídia para fornecer experiências de aprendizagem enriquecedoras, alinhadas com as demandas do século XXI.

Palavras-chave: Recursos multimídia. Educação. Engajamento. Leitura literária.

Abstract: In this article, the aim is to analyze the impact of multimedia resources in education, specifically the use of Podcasts and Storytelling to enhance literary reading among students in the 2nd Cycle of Elementary Education. The research was based on a literature review, incorporating perspectives from education theorists and multimedia experts. The results emphasize that multimedia resources play a transformative role, making education more dynamic, personalized, and accessible by capturing students' attention, facilitating the understanding of complex concepts, enabling personalized learning, catering to diverse learning styles, and promoting greater information retention. Furthermore, these tools enhance teaching efficiency, allow for interactive assessments, facilitate remote access to content, and encourage



A Revista Missioneira está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional.

global collaboration. The strategic application of multimedia and hypermedia offers a unique opportunity to revolutionize students' engagement with literary reading, making it more engaging and effective. It is imperative that education continues to explore and adapt these multimedia resources to provide enriching learning experiences aligned with the demands of the 21st century.

Keywords: Multimedia resources. Education. Engagement. Literary reading.

1 Introdução

O presente artigo tem como objetivo explorar a importância e a aplicação dos recursos multimídia na educação contemporânea. Abordar-se-á a definição de multimídia e hipermídia, destacando a evolução dessas formas de comunicação digital. Além disso, serão examinados os benefícios dessa integração das mídias para o ensino-aprendizagem.

A metodologia adotada para este artigo é a bibliográfica, o que inclui obras acadêmicas, artigos científicos e publicações de especialistas no campo da educação e da multimídia.

Os resultados esperados deste artigo incluem: uma compreensão mais profunda da definição de multimídia e sua evolução para a hipermídia, destacando como essas formas de comunicação digital estão moldando a maneira como interagimos com informações e conhecimento; uma apreciação da interdisciplinaridade como um fator crucial na criação e uso efetivo de recursos multimídia na educação, demonstrando como o conhecimento de diversas disciplinas é integrado para melhorar a experiência educacional e uma visão clara dos benefícios da integração de recursos multimídia na educação, incluindo a promoção do engajamento dos alunos, a facilitação da compreensão de conceitos complexos e a personalização da aprendizagem.

No decorrer deste artigo, serão explorados esses temas de modo a contribuir para um entendimento mais amplo e informado sobre o uso de recursos multimídia na educação e seu impacto na forma como aprendemos e ensinamos nos dias de hoje.

Para cumprir com esses propósitos, a estrutura do artigo foi organizada em conformidade com seus objetivos. A seção 2 apresenta a definição de multimídia e hipermídia conforme a perspectiva de teóricos e educadores, além de discutir sua importância no contexto educacional. Também, na mesma seção, são exploradas sugestões de aplicação dessas mídias específicas para alunos dos anos finais do Ensino Fundamental 2 em uma escola, com o intuito de aprimorar e estimular a leitura. As considerações finais foram elaboradas de forma a reconhecer que o assunto abordado neste artigo é amplo e complexo, evitando assim qualquer pretensão de esgotá-lo por completo.

2 Definição de multimídia e hipermídia e suas relevâncias

Para estabelecer uma base conceitual sólida e alinhada com as contribuições de especialistas no campo, é crucial definir com precisão os termos “multimídia” e “hipermídia”, visto que esses conceitos constituem a espinha dorsal de nossa análise e são fundamentais para compreender a revolução tecnológica que tem remodelado a forma como interagimos com informações e conhecimento na era digital.

A definição precisa desses termos é essencial, pois proporciona uma linguagem comum e um ponto de partida unificado para debates, estudos e implementações relacionados à educação, comunicação e tecnologia. Como as fronteiras entre os meios de comunicação tradicionais e digitais continuam a se dissipar, a clareza conceitual é mais importante do que nunca.

Neste contexto, os conceitos de multimídia e hipermídia adquirem uma relevância extraordinária, não apenas em um cenário educacional em constante evolução, mas também na indústria da comunicação, na produção de conteúdo digital e na forma como os indivíduos buscam, consomem e interagem com informações em suas vidas diárias.

2.1 *Multimídia*

Como destacado por Figueiredo (2020), antes da década de 1990, o termo “multimídia” era pouco difundido, uma vez que os computadores da época eram dotados de recursos limitados, impossibilitando a plena utilização da multimídia digital em ambientes domésticos. Nesse contexto, a multimídia era praticamente desconhecida, restrita a um nicho técnico. Foi nos albores da década de 90 que o conceito de “kit multimídia” surgiu, introduzido pelas empresas de informática. Esse “kit multimídia” visava transformar os computadores dos usuários em máquinas capazes de processar múltiplos tipos de mídia digital. No entanto, essa denominação criou certa confusão, levando algumas pessoas a acreditarem erroneamente que multimídia se resumia a esse conjunto, composto por uma placa de som, caixas de som estéreo e um drive de CD. É imperativo compreender que a multimídia vai “muito além desses componentes” (Figueiredo, 2020, p.10).

Hoje em dia, o termo “multimídia” é amplamente utilizado, porém, ao indagar indivíduos sobre o seu conceito, frequentemente nos deparamos com respostas que divergem significativamente da realidade. Essa discrepância, entre o uso corrente do termo e seu significado preciso, ressalta a importância de uma definição clara e embasada, conforme apresentada por Figueiredo (2020), para compreendermos plenamente o papel da multimídia na era digital e sua relevância no âmbito educacional e comunicacional.

Consoante às definições contemporâneas “a multimídia é conceituada como o desenvolvimento, integração e entrega de uma ampla gama de elementos, tais como textos, gráficos, animações, sons e vídeos, por meio de dispositivos de processamento digital” (Savage e Vogel, 2014, p. 52). É fundamental ressaltar que a frase central nessa definição é “dispositivo de processamento digital” (Savage e Vogel, 2014, p. 52).

Foi, de fato, a ascensão do computador digital e suas múltiplas derivações, como *tablets*, *smartphones* e PDAs, que revolucionou os meios tradicionais, gerando o conceito de “novas mídias” (Savage e Vogel, 2014, p. 52). O computador emprega técnicas tradicionais para criar e editar diversos tipos de mídia, incluindo processamento de texto (substituindo a máquina de escrever), produção musical digital (substituindo os CDs) e câmeras digitais com software de edição (substituindo filmes e salas de revelação).

2.2 *Hipermídia*

Por outro lado, a hipermídia representa uma evolução mais avançada da mídia interativa, na qual os desenvolvedores fornecem uma estrutura de informações inter-relacionadas e os meios

para que os usuários acessem essas informações de maneira eficiente. Um exemplo esclarecedor dessa abordagem é um tutorial de anatomia *online* que organiza informações com base nas relações fisiológicas e aprimora a compreensão do usuário por meio de *hiperlinks* que direcionam para textos relacionados, desenhos, animações ou vídeos.

O conceito de hipermídia, no contexto do hipertexto, implica em uma narrativa altamente interconectada, em que as informações estão vinculadas de forma intrincada. Para ilustrar essa ideia, Negroponte (1995, p. 65) descreve a hipermídia como uma “coleção de mensagens elásticas que podem ser expandidas ou reduzidas de acordo com as ações do leitor”. Isso permite que as ideias sejam exploradas em diferentes níveis de detalhamento, proporcionando uma experiência de aprendizado flexível e adaptável às necessidades individuais.

Em resumo, as definições de multimídia e hipermídia, conforme apresentadas por Savage e Vogel (2014) e Negroponte (1995), estabelecem a base conceitual para a compreensão desses conceitos e sua aplicação no contexto educacional e de comunicação digital. A diferenciação entre multimídia e hipermídia se torna fundamental, pois a última representa um estágio avançado e sofisticado da mídia interativa, que transcende as barreiras da narrativa linear e oferece aos usuários a capacidade de explorar informações de maneira não linear e altamente personalizada.

2.3 Relevância dos recursos multimídia na educação

A relevância dos recursos multimídia na educação é um tema de destaque na atualidade, e sua aplicação demonstra uma série de benefícios educacionais significativos. Discutir-se-á as implicações e vantagens dessa abordagem de ensino, ressaltando o potencial que os recursos multimídia oferecem para o engajamento dos alunos, a facilitação da compreensão, a aprendizagem personalizada, a adaptação aos diferentes estilos de aprendizagem e o aprimoramento da retenção de informações.

Turing, um pioneiro da computação, imaginou

um futuro no qual as máquinas seriam capazes de proporcionar experiências sensoriais por meio de interações diretas com o mundo, aprendendo de maneira semelhante aos seres humanos. Esse vislumbre pressupõe um nível avançado de computação multimídia, uma perspectiva que muitos podem considerar ambiciosa, mas que ilustra a profundidade das possibilidades que a tecnologia oferece (Santo, 2019, p. 79).

Esse exemplo demonstra como a evolução tecnológica sempre exerceu um impacto profundo na sociedade, desde as primeiras ferramentas até a máquina a vapor e, finalmente, o computador. A tecnologia é uma extensão que nos ajuda, completa e amplia nossas capacidades.

Conforme ressaltado por Fróes (2012), “a tecnologia molda nossa cultura e transforma o ambiente em que vivemos, reestruturando a sociedade de maneiras fundamentais” (Fróes, 2012, p. 15).

Ferrés (2008) enfatiza que as inovações tecnológicas, especialmente aquelas relacionadas à comunicação de massa e à imagem, têm o poder de alterar as estruturas culturais e sociais. A imagem, de acordo com o autor, se tornou uma forma suprema de comunicação, moldando a maneira como percebemos e interagimos com o mundo.

A tecnologia digital, em particular, revolucionou a forma como aprendemos e nos comunicamos. Hoje, qualquer informação de qualquer ponto do planeta pode ser facilmente

acessada através do computador e da internet. Como destaca Kenski (2005), vivemos em uma era de ampliação das possibilidades de comunicação e informação, impulsionada por dispositivos como telefones, televisões e computadores. Essas mudanças tecnológicas estão remodelando nossa forma de aprender e viver no mundo contemporâneo.

2.4 Impacto dos recursos multimídia na educação: maximizando o engajamento e a eficiência

Como já visto, os recursos multimídia desempenham um papel fundamental na educação, oferecendo uma série de benefícios significativos tanto para os alunos quanto para os educadores. A seguir, exemplos de como esses recursos impactam o ambiente de aprendizagem.

Considere o engajamento dos alunos. Os recursos multimídia têm a capacidade de cativar a atenção dos estudantes de maneira altamente eficaz. Isso se deve à utilização de elementos visuais e auditivos, que tornam o conteúdo mais atrativo e envolvente. Essa abordagem estimula os alunos a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e participativo.

Recursos multimídia não apenas facilitam a compreensão por meio do uso de ilustrações visuais, animações e simulações para explicar conceitos complexos com mais clareza, mas também possibilitam a aprendizagem personalizada, adaptando o conteúdo às necessidades individuais dos alunos com tutoriais interativos, avaliações online e vídeos sob demanda. Além disso, desempenham um papel crucial na educação inclusiva, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem dos alunos, como visual, auditivo e cinestésico, tornando a educação mais acessível a todos.

Adicionalmente, a combinação de elementos visuais e auditivos da multimídia melhora a retenção de informações, tornando mais provável que os alunos se lembrem das informações apresentadas por meio de multimídia em comparação com os métodos de ensino tradicionais.

Os benefícios educacionais resultantes da implementação de recursos multimídia são substanciais. Isso inclui maior eficiência no processo de ensino, pois esses recursos permitem a exploração detalhada de tópicos sem exigir mais tempo em sala de aula. A avaliação interativa é outra vantagem, pois os educadores podem avaliar o progresso dos alunos de forma mais eficaz por meio de questionários online e exercícios interativos.

Acesso remoto ao conteúdo é uma realidade com os recursos multimídia, permitindo que os alunos acessem materiais de ensino em qualquer lugar e a qualquer momento. Isso facilita a aprendizagem autodirigida e a flexibilidade no horário de estudo.

Ademais, a capacidade de atualização fácil do conteúdo é uma grande vantagem, pois os materiais multimídia podem ser atualizados rapidamente para refletir mudanças nas informações ou no currículo. Por fim, a colaboração global é incentivada, já que ferramentas de comunicação *online* permitem que alunos e educadores interajam e colaborem com colegas em todo o mundo.

Em resumo, os recursos multimídia estão moldando o cenário educacional, tornando-o mais envolvente, personalizado e acessível, enquanto oferecem benefícios tangíveis para a eficácia do ensino e da aprendizagem. Eles desempenham um papel fundamental na educação, oferecendo uma série de benefícios significativos tanto para os alunos quanto para os educadores. Vamos explorar como esses recursos impactam o ambiente de aprendizagem.

2.5 Recomendação de recursos multimídia para melhorar o engajamento com a leitura literária no Ensino Fundamental 2 (anos finais)

Com base nas contribuições de especialistas e teóricos no campo da educação e multimídia, é possível recomendar o uso estratégico de recursos multimídia, como *Podcasts* e *Storytelling*, para aprimorar o engajamento dos alunos do Ensino Fundamental 2 com a leitura de livros literários da grade escolar. Essas ferramentas podem ser aplicadas de forma eficaz para maximizar o interesse e a compreensão dos alunos em relação às obras literárias.

A criação de *Podcasts* que exploram os livros literários em estudo pode ser uma estratégia eficaz. Os alunos podem ouvir discussões sobre os livros, análises de personagens e enredos, além de entrevistas com autores, tudo em formato de áudio. Isso permite que os estudantes se envolvam com o conteúdo de uma maneira mais acessível e interessante. Os *Podcasts* podem ser disponibilizados *online*, tornando-os acessíveis a qualquer momento, o que é especialmente útil para estudantes que desejam revisitar o material ou para aqueles que preferem aprender fora da sala de aula.

A técnica de *Storytelling* pode ser aplicada de forma interativa para envolver os alunos na narrativa dos livros literários. Os professores podem criar narrativas complementares ou alternativas para os personagens e eventos das obras, permitindo que os alunos explorem diferentes perspectivas. Isso não apenas aumenta o envolvimento, mas também estimula a criatividade e a compreensão dos alunos sobre os temas e personagens das histórias.

Esses recursos multimídia aproveitam a capacidade dos alunos de absorver informações de maneira visual e auditiva, tornando o processo de leitura mais dinâmico e participativo. Além disso, permitem que os alunos explorem os livros de maneira personalizada, adaptando o ritmo de aprendizado às suas necessidades individuais.

De acordo com Santo (2019), os recursos multimídia têm a capacidade inegável de cativar a atenção dos alunos, graças à utilização de elementos visuais e auditivos que tornam o conteúdo mais atraente e envolvente. Essa abordagem estimula os estudantes a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e participativo.

Além disso, as contribuições de Fróes (2012) ressaltam a importância da combinação de diferentes formas de mídia, como ilustrações visuais, animações e simulações, na explicação de conceitos complexos. Esses recursos tornam temas abstratos mais acessíveis, permitindo que os alunos compreendam com mais clareza e facilidade.

Kenski (2005) acrescenta que a aprendizagem personalizada é um aspecto igualmente importante, e os recursos multimídia possibilitam a adaptação do conteúdo de acordo com as necessidades individuais dos alunos. Isso é alcançado por meio de tutoriais interativos, avaliações *online* e acesso a vídeos sob demanda, proporcionando uma educação mais personalizada e eficaz.

Considerando a diversidade de estilos de aprendizagem dos alunos, os recursos multimídia abrangem esses estilos diversos, tornando o ensino mais inclusivo e acessível, como também destacado por Figueiredo (2020).

Santo (1995) ainda argumenta que a combinação de elementos visuais e auditivos tende a aumentar a retenção de informações, e os alunos são mais propensos a lembrar-se de conteúdo apresentado de maneira multimídia em comparação com métodos tradicionais de ensino.

Por isso, ao integrar *Podcasts* e *Storytelling* às atividades de leitura, os educadores podem

atender à diversidade de estilos de aprendizagem dos alunos, tornando o ensino mais inclusivo. Além disso, a retenção de informações é aprimorada, uma vez que os alunos estão envolvidos em experiências multimídia que estimulam a memorização.

Essas abordagens também facilitam o acesso remoto ao conteúdo, permitindo que os alunos explorem os recursos fora da sala de aula. Além disso, a atualização fácil do conteúdo é possível, pois os *Podcasts* e as histórias interativas podem ser ajustados conforme as mudanças no currículo ou nas preferências dos alunos.

Em suma, com base nas visões de especialistas e teóricos, a combinação de *Podcasts* e *Storytelling* como recursos multimídia pode revolucionar a maneira como os alunos do Ensino Fundamental 2 se envolvem com a leitura literária, tornando-a mais envolvente, personalizada e eficaz. Essas ferramentas alinham-se com as visões de pioneiros no campo da tecnologia educacional e multimídia, oferecendo benefícios substanciais para o processo de ensino e aprendizagem.

3 Considerações finais

A introdução e integração de recursos multimídia na educação representa uma mudança significativa no cenário educacional. Os benefícios proporcionados por esses recursos são substanciais e alinhados com as visões de especialistas e teóricos no campo da educação e multimídia. Ao longo deste artigo, explorou-se como os recursos multimídia têm o potencial de aprimorar o engajamento dos alunos, facilitar a compreensão de conceitos complexos, permitir a aprendizagem personalizada, atender à diversidade de estilos de aprendizagem e melhorar a retenção de informações. Além disso, discutiu-se como esses recursos oferecem maior eficiência no processo de ensino, possibilitam avaliações interativas, facilitam o acesso remoto ao conteúdo, permitem a atualização fácil do material educacional e incentivam a colaboração global. Recomendou-se o uso estratégico de recursos multimídia, como *Podcasts* e *Storytelling*, para melhorar o engajamento dos alunos do Ensino Fundamental 2 com a leitura literária. Essas ferramentas, quando utilizadas de forma criativa e alinhadas às necessidades individuais dos alunos, podem tornar a experiência de leitura mais envolvente, personalizada e eficaz.

Portanto, pode-se inferir que em um mundo cada vez mais digital e conectado, a educação precisa acompanhar as mudanças e adotar abordagens inovadoras. Os recursos multimídia desempenham um papel fundamental nessa transformação, capacitando educadores a proporcionar experiências de aprendizagem mais ricas e impactantes. À medida que continua-se a explorar o potencial desses recursos, é essencial manter um olhar atento para adaptar e evoluir constantemente nossas práticas educacionais, visando o desenvolvimento pleno dos estudantes em um ambiente de aprendizagem em constante transformação.

Referências

- Figueiredo, R. T. (2020). *Sistemas Multimídia (Versão 3.0)*. p. 10. Petrolina, PE: FACAPE.
- Ferrés, J. (2008). *Contrapontos* - volume 8 - n.2 - p. 309-315 - Itajaí, mai/ago 2008.
Recuperado de <https://periodicos.univali.br/article/view>. Acesso em 04 de outubro de 2023.

Fróes, J. R. M. (2012). *Educação e Informática: A Relação Homem/Máquina e a Questão da Cognição*. p. 15. Recuperado de <http://www.proinfo.gov.br/biblioteca-textos/txtie4doc.pdf>. Acesso em 04 de outubro de 2023.

Kenski, V. M. (2005). *Tecnologias e ensino presencial e a distância* (2ª ed.). Papirus.

Negroponte, N. (1995) *A vida digital*. São Paulo. p. 65. Companhia das Letras.

Santo, J. C. E. (2019). *Alan Turing: Cientista Universal*. p. 79. Coleção Ciência e Cultura para Todos. Uminho Editora.

Savage, T. M.; Vogel, K. E. (2014) *An introduction to digital multimedia*. 2. ed. p. 52. Burlington: Jones & Barlett Learning.