

RECURSOS MULTIMÍDIA NA EDUCAÇÃO: ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA A APRENDIZAGEM ATIVA E A PRODUÇÃO DISCENTE

MULTIMEDIA RESOURCES IN EDUCATION: PEDAGOGICAL STRATEGIES FOR ACTIVE LEARNING AND STUDENT PRODUCTION

Aline Gomes Pinto de Brito

Mestrado em Comunicação, Linguagens e Cultura - Universidade da Amazônia

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/se15pt57>

Aceito em: 03.07.2026

Resumo: O artigo teve como objetivo analisar as contribuições pedagógicas dos recursos multimídia para a educação, com foco nas estratégias que favorecem a construção ativa do conhecimento e o engajamento dos estudantes. Discutiu-se a utilização integrada de mídias digitais e analógicas no ambiente escolar, compreendendo-se a multimídia como a articulação entre texto, imagem, som, vídeo e outros formatos comunicacionais aplicados à prática educativa. Para fundamentar a análise, utilizou-se a pesquisa bibliográfica, caracterizada pela consulta e interpretação de obras teóricas que permitiram refletir sobre as implicações do uso pedagógico das mídias no contexto da educação básica e técnica. A análise foi complementada pela apresentação de um estudo de caso ocorrido em uma escola pública do Paraná, no qual alunos de um curso técnico em marketing desenvolveram uma revista institucional impressa e digital, aplicando estratégias de storytelling multimídia com base em conhecimentos aprendidos em sala de aula. O percurso argumentativo foi desenvolvido em uma seção principal e duas subseções, nas quais se discutiram os fundamentos teóricos da multimídia, a inserção das mídias digitais nas práticas escolares e o uso do storytelling como recurso didático. Concluiu-se que os recursos multimídia, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, favorecem a aprendizagem significativa, a autoria estudantil e o desenvolvimento de competências comunicacionais, especialmente quando integrados a metodologias que estimulam o protagonismo e a criatividade. Verificou-se, ainda, a necessidade de ampliar as investigações sobre o tema, considerando os desafios e possibilidades que as tecnologias multimidiáticas oferecem à prática docente contemporânea.

Palavras-chave: Narrativa. Interatividade. Didática. Produção Discente. Ambientes digitais.

Abstract: The article aimed to analyze the pedagogical contributions of multimedia resources to education, focusing on strategies that support the active construction of knowledge and student engagement. The integrated use of digital and analog media in the school environment was discussed, with multimedia understood as the articulation of text, image, sound, video, and other communicational formats applied to educational practice. To support the analysis, a bibliographic research approach was used, characterized by the consultation and interpretation of theoretical works that enabled reflection on the pedagogical implications of media use in basic and technical education contexts. The analysis was complemented by the presentation

of a case study that took place in a public school in Paraná, Brazil, where students from a technical marketing course developed an institutional magazine, both in print and digital formats, applying multimedia storytelling strategies based on content learned in the classroom. The argumentative structure was developed in one main section and two subsections, which discussed the theoretical foundations of multimedia, the integration of digital media into school practices, and the use of storytelling as a didactic resource. It was concluded that multimedia resources, when used with pedagogical intentionality, foster meaningful learning, student authorship, and the development of communication skills, especially when integrated into methodologies that stimulate protagonism and creativity. Furthermore, the need to expand research on the topic was identified, considering the challenges and possibilities that multimedia technologies present to contemporary teaching practices.

Keywords: Narrative. Interactivity. Didactics. Student Production. Digital Environments.

1 Introdução

A integração das tecnologias digitais às práticas educativas reconfigura a dinâmica do ensino e da aprendizagem, especialmente no que se refere à mediação do conhecimento por meio de diferentes linguagens e formatos comunicacionais. Nesse contexto, os recursos multimídia passam a desempenhar papel relevante ao articular elementos visuais, sonoros, textuais e interativos em experiências formativas que ultrapassam os limites da transmissão unidirecional de conteúdos. A presença crescente desses recursos no ambiente escolar e em demais contextos formativos suscita a necessidade de investigar de que maneira sua utilização pode contribuir efetivamente para a aprendizagem, sem restringir-se a um uso meramente técnico ou acessório.

Diante disso, a presente investigação tem como objetivo analisar as contribuições pedagógicas dos recursos multimídia para a educação, com ênfase nas estratégias que favorecem a construção ativa do conhecimento e o engajamento dos estudantes. Parte-se da seguinte pergunta de pesquisa: de que forma a utilização de mídias digitais e analógicas integradas pode influenciar a organização do ensino e a aprendizagem significativa no ambiente escolar? A abordagem adotada fundamenta-se em pesquisa bibliográfica, a qual, conforme indicam Narciso e Santana (2025, p. 19461), “caracteriza-se pela análise de fontes teóricas [...] possibilitando uma reflexão sobre o tema”. A técnica de análise utilizada consiste na articulação entre os referenciais teóricos selecionados e um exemplo empírico documentado em fonte jornalística institucional, permitindo observar como os conceitos abordados se expressam em práticas educativas concretas. Os dados foram coletados a partir de produções teóricas publicadas recentemente, complementadas pelo exame de um caso de aplicação prática no ensino técnico de nível médio.

O artigo organiza-se em uma seção principal e duas subseções. A Seção 2 apresenta o conceito de multimídia no contexto educacional, discutindo suas bases teóricas e suas

funcionalidades pedagógicas. Na subseção 2.1, examina-se a inserção das multimídias digitais em sala de aula, com ênfase nas transformações didáticas e no papel do professor. Já a subseção 2.2 dedica-se à análise do *storytelling* multimídia como estratégia narrativa aplicada à educação, ilustrada por uma experiência desenvolvida por estudantes de uma escola pública no Paraná. Portanto, o percurso argumentativo busca não apenas discutir as possibilidades didáticas das mídias integradas, mas também refletir sobre sua função na formação de sujeitos críticos e participativos, inseridos nas práticas comunicacionais contemporâneas.

2 Multimídia no contexto educacional: perspectivas teóricas e funcionalidades pedagógicas

Compreender o conceito de multimídia no campo da educação exige, primeiramente, o esclarecimento do termo ‘mídia’. Segundo Tori (2022, p. 113), “mídia é qualquer meio tecnológico utilizado para comunicação, como, por exemplo, televisão, livro, telefone, serviço de streaming de vídeo ou aplicativo de mensagens”. Essa concepção encontra respaldo na perspectiva de Santos *et al.* (2024) para quem qualquer tecnologia que amplie as capacidades humanas pode ser compreendida como ‘meio’, termo que, em português, corresponde ao conceito de mídia. Assim, entende-se que a evolução da mídia se relaciona diretamente com os avanços tecnológicos e com as transformações sociais e comunicacionais nas diversas esferas da vida cotidiana.

Nesse sentido, é possível distinguir as mídias tradicionais — como impressos, transmissões de ondas (rádio e TV), telefonia e meios visuais — das mídias digitais, caracterizadas pela interatividade e pela bidirecionalidade no processo comunicativo. Conforme exposto por Tori (2022), a mídia digital é todo conteúdo que se vale da internet como suporte de veiculação, permitindo ao receptor interagir e responder, o que redefine os papéis tradicionais na comunicação.

A partir dessa distinção, delineia-se o conceito de multimídia, que corresponde à integração de diferentes mídias em uma única plataforma comunicacional. No contexto brasileiro, a multimídia é definida como a junção de elementos estáticos (fotos, gráficos, imagens) e dinâmicos (vídeos, animações), integrados de maneira coordenada para fins comunicativos e educacionais. Como observado por Moreira *et al.* (2024, p. 136), “a multimídia abrange uma diversidade de meios de comunicação, como texto, gráficos, imagens, áudio, animação e vídeo, utilizados para transmitir”.

Em contraposição à mídia convencional, a multimídia apresenta vantagens no processo de ensino-aprendizagem. A convergência de recursos visuais e auditivos favorece a compreensão por parte dos alunos, adaptando-se a diferentes estilos cognitivos e promovendo a manutenção da atenção e do interesse. Conforme argumentam Santos *et al.* (2024, p. 13), “a multimídia desperta os nossos sentidos de maneiras diferenciadas,

caracterizando uma maior capacidade de assimilação das informações, já que os apelos sensoriais são multiplicados”. Assim, reforça-se a potencialidade pedagógica da multimídia, não apenas como instrumento de ilustração, mas como elemento central na mediação do conhecimento.

Além disso, a atratividade das interfaces multimídia contribui para a adesão de docentes e discentes às práticas digitais. As atividades baseadas em multimídia, conforme destacam Moreira *et al.* (2024, p. 136), “encantam pelos layouts vibrantes, som e movimento, cativando alunos e professores com interfaces coloridas, áudio e vídeos”. Essa característica estética, no entanto, não se esgota na dimensão visual: ela opera como recurso de engajamento que pode ser estrategicamente mobilizado para fins pedagógicos.

Apesar das convergências entre os autores, há diferentes ênfases na compreensão das funcionalidades da multimídia. Enquanto Tori (2022) aborda o conceito a partir da ampliação tecnológica da comunicação, Santos *et al.* (2024) priorizam os aspectos sensoriais e cognitivos da experiência multimodal. Já Moreira *et al.* (2024) articulam ambos os enfoques, ao reconhecer o papel da multimídia tanto como ferramenta de ilustração e exposição quanto como meio de tornar o processo de aprendizagem menos cansativo e mais significativo.

Dessa forma, é possível concluir que a multimídia representa uma ferramenta pedagógica que responde à complexidade das demandas educacionais contemporâneas, não apenas por sua capacidade de veicular informações em diferentes formatos, mas também por sua eficácia em promover engajamento, facilitar a compreensão e ampliar os modos de interação entre sujeito, conhecimento e tecnologia. O próximo subtópico tratará, portanto, da inserção das mídias digitais multimodais no ambiente escolar, com especial atenção às práticas docentes em sala de aula.

2.1 A inserção das multimídias digitais no contexto escolar: função pedagógica e implicações na aprendizagem

A introdução das multimídias digitais no ambiente escolar tem promovido transformações relevantes nos modos de construção do conhecimento e na dinâmica de aprendizagem dos estudantes. Essa transformação não apenas complementa o modelo tradicional de ensino, como também redefine as relações entre os sujeitos do processo educativo, ao viabilizar uma aprendizagem mais interativa, personalizada e contextualizada. Conforme afirmam Santos *et al.*,

[...] é válido afirmar que a multimídia não é apenas um suporte metodológico, mas também um instrumento que auxilia no desenvolvimento educacional, capturando a atenção dos estudantes e incentivando-os a assimilar e se integrar com os temas envolvidos na sala de aula através da tecnologia (Santos *et al.*, 2024, p. 14).

Com base nessa perspectiva, verifica-se que o uso da multimídia digital amplia as possibilidades de acesso ao conhecimento, uma vez que oferece recursos que favorecem tanto a autonomia quanto a colaboração. De acordo com Almeida *et al.* (2022, p. 54), “a mídia digital revolucionou a forma como as pessoas consomem informação, permitindo acesso instantâneo a notícias, entretenimento e recursos educacionais”. Essa mudança no paradigma informacional repercute diretamente na prática docente, exigindo a reorganização de estratégias pedagógicas em consonância com os novos formatos de conteúdo e com a linguagem digital. Nesse contexto, observa-se que os docentes têm o papel de selecionar e articular os recursos multimidiáticos de forma estratégica, orientando-se por objetivos pedagógicos claramente definidos. Santos *et al.* (2024) enfatizam que a inserção desses recursos deve ser planejada, a fim de não reduzir a tecnologia a um mero elemento de distração, mas convertê-la em uma mediação eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Portanto, a simples presença de dispositivos e *softwares* em sala de aula não é suficiente: é necessário que sejam utilizados com intencionalidade didática e com domínio técnico por parte do professor.

Ademais, conforme ressaltam Alves *et al.*,

[...] os textos digitais, por exemplo, permitem o acesso a uma vasta quantidade de conteúdo escrito, desde obras literárias até notícias atualizadas. Vídeos e áudio também desempenham um papel importante, oferecendo oportunidades para aprimorar a compreensão auditiva e a expressão oral (Alves *et al.*, 2024, p. 86).

Essa multiplicidade de suportes e formatos amplia as possibilidades didáticas e permite maior adequação às necessidades e características dos estudantes. Embora todos os autores reconheçam a relevância da multimídia digital na educação, suas abordagens divergem quanto ao foco. Enquanto Almeida *et al.* (2022) concentram-se nos impactos do acesso à informação e na mudança nos padrões de consumo, Alves *et al.* (2024) destacam a contribuição dos diferentes recursos digitais para o desenvolvimento de habilidades específicas, como leitura, escuta e produção oral. Já Santos *et al.* (2024) salientam a função integradora da multimídia, ao relacioná-la diretamente com a motivação e o engajamento dos estudantes no contexto da sala de aula.

Ainda nesse sentido, recursos como jogos digitais, aplicativos educacionais e plataformas de aprendizagem virtual têm desempenhado papel relevante no fortalecimento de práticas pedagógicas mais interativas. Alves *et al.* (2024) observam que essas ferramentas favorecem o exercício autônomo da leitura e da escrita, ao mesmo tempo que proporcionam experiências colaborativas entre os alunos, configurando um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e responsivo. Com isso, reafirma-se a premissa de que o uso adequado das multimídias digitais requer planejamento pedagógico criterioso e formação continuada dos professores.

Por conseguinte, a aplicação das multimídias digitais nas escolas deve ser compreendida como estratégia pedagógica que articula múltiplos canais de comunicação

com vistas à ampliação das oportunidades de aprendizagem. Além de propiciar maior acessibilidade ao conhecimento, essas tecnologias incentivam a participação ativa dos estudantes e fomentam a construção coletiva do saber.

Diante do exposto, pode-se afirmar que as multimídias digitais têm desempenhado papel estruturante na redefinição das práticas educativas, contribuindo significativamente para a diversificação metodológica e para a ressignificação dos espaços e tempos escolares. No subtópico seguinte, será apresentado exemplo concreto de instituição que incorporou com êxito o uso das tecnologias multimídia em seus projetos pedagógicos.

2.2 O uso do *storytelling* multimídia como estratégia educativa

A incorporação do *storytelling* multimídia às práticas educativas tem proporcionado novas possibilidades de organização didática e produção de sentido no espaço escolar. Essa técnica baseia-se na articulação de diferentes meios — como texto, imagem, áudio, vídeo, gráficos e recursos interativos — com a finalidade de construir narrativas que favoreçam a aprendizagem e ampliem o engajamento discente. Longe de constituir apenas uma forma de exposição criativa, o *storytelling* integra aspectos comunicacionais, tecnológicos e pedagógicos, contribuindo para a formação de sujeitos ativos no processo de apropriação do conhecimento.

De acordo com autores que investigam a presença da multimídia na educação, o uso de mídias combinadas contribui para a diversificação de estímulos e o aprimoramento da assimilação cognitiva. Para Santos *et al.* (2024), esse tipo de recurso amplia os estímulos sensoriais e intensifica a capacidade de apreensão do conteúdo. Em perspectiva complementar, Moreira *et al.* (2024) argumentam que a apresentação de temas por meio de textos, imagens e sons reduz a sensação de exaustão durante o processo de aprendizagem, além de favorecer a associação entre conceitos. Ambos os autores destacam que a relevância pedagógica da multimídia não reside apenas em seu caráter ilustrativo, mas em sua capacidade de sustentar práticas significativas de ensino.

Nesse cenário, uma experiência desenvolvida por estudantes do Colégio Cívico-Militar Vercindes Gerotto dos Reis, localizado em Paiçandu (PR), oferece um exemplo concreto da aplicação do *storytelling* multimídia em contexto escolar. Conforme registrado pela Agência Estadual de Notícias (2024), alunos do segundo ano do curso técnico em marketing idealizaram e executaram a criação de uma revista com conteúdos relacionados à própria instituição. A proposta foi construída com base em técnicas aprendidas em sala de aula e orientada por professores das disciplinas de Fundamentos do Marketing e Informática Aplicada. O grupo foi organizado em ‘departamentos de comunicação’, simulando o funcionamento de uma agência de publicidade, e percorreu todas as etapas do processo comunicacional: planejamento, produção textual, criação visual, pesquisa de conteúdo, divulgação e distribuição.

A revista resultante, intitulada 'Reis', teve 40 páginas e tiragem de 90 exemplares. Seu conteúdo abordou a origem da escola, relatos de figuras importantes para sua fundação e o papel da comunidade escolar em sua trajetória institucional. Após a finalização do material impresso, os estudantes ampliaram a narrativa para plataformas digitais, produzindo conteúdos em vídeo e áudio com o intuito de alcançar públicos distintos, sempre utilizando princípios de comunicação persuasiva, como branding, inbound marketing e o próprio *storytelling*. Essa transposição para o ambiente digital configurou uma prática concreta de narrativa multimodal e demonstrou a capacidade dos alunos em adaptar suas produções a diferentes meios e formatos.

Essa prática educacional reforça a análise de Almeida *et al.* (2022), segundo os quais a mídia digital alterou profundamente os modos de acesso, produção e circulação da informação, promovendo um consumo mais interativo e participativo. Desse modo, o caso da escola paranaense não apenas exemplifica a aplicação do *storytelling* multimídia como estratégia didática, mas revela também sua capacidade de articular os conteúdos escolares às práticas sociais e comunicacionais contemporâneas.

Além do domínio técnico dos recursos utilizados, a atividade exigiu dos estudantes uma compreensão ampliada da função comunicacional e institucional do produto final. Os elementos narrativos foram organizados de modo a apresentar uma imagem coesa da escola, o que implicou escolhas estratégicas quanto à linguagem, à identidade visual e aos canais de distribuição. Essa articulação entre produção técnica e intencionalidade comunicativa reflete a concepção de mídia proposta por Tori (2022), que a define como qualquer tecnologia empregada para comunicação e que a entende como extensão das capacidades humanas.

Em síntese, o projeto realizado no Colégio Cívico-Militar Vercindes Gerotto dos Reis evidencia que o *storytelling* multimídia, quando empregado como recurso didático, contribui para a integração entre teoria e prática, promove o protagonismo estudantil e amplia as possibilidades de aprendizagem crítica, criativa e situada. Ao transformar os estudantes em autores de suas próprias narrativas, a experiência reafirma a centralidade da linguagem multimodal na formação contemporânea, sem depender exclusivamente da exposição tradicional de conteúdos.

3 Considerações finais

A discussão desenvolvida ao longo deste artigo permitiu compreender, com base em referenciais teóricos e em exemplos concretos, de que maneira os recursos multimídia vêm sendo incorporados à prática educacional como estratégias que transcendem o uso instrumental da tecnologia. Ao delimitar o objeto de estudo nos usos pedagógicos das mídias digitais e analógicas em articulação, buscou-se evidenciar como os elementos visuais, sonoros, interativos e textuais podem colaborar significativamente para o

processo de ensino-aprendizagem, quando empregados com intencionalidade didática e alinhamento aos objetivos formativos. O percurso argumentativo demonstrou que a multimídia, longe de ser mera ferramenta de apoio, assume um papel estruturante nas formas de comunicação e construção do conhecimento escolar, especialmente quando integrada a metodologias que favorecem a autoria, a colaboração e o engajamento dos estudantes. Por meio da articulação entre os referenciais utilizados e o estudo de caso apresentado, foi possível demonstrar que o uso planejado desses recursos amplia a complexidade dos processos de aprendizagem, permitindo a atuação ativa dos sujeitos na produção de conteúdos e no desenvolvimento de competências cognitivas, linguísticas e sociais.

Desse modo, constata-se que os objetivos propostos foram atendidos, na medida em que se analisou a função formativa dos recursos multimídia e sua aplicabilidade real em práticas pedagógicas concretas. A investigação revelou, de forma fundamentada, que a presença das multimídias na educação demanda uma reconfiguração das práticas docentes, das estratégias metodológicas e dos próprios currículos escolares, exigindo uma postura crítica e reflexiva quanto ao uso dessas tecnologias. Assim, estimula-se que mais pesquisas sejam desenvolvidas sobre o tema, com o objetivo de aprofundar a compreensão das múltiplas possibilidades didáticas proporcionadas pelos recursos multimídia, bem como de identificar critérios pedagógicos eficazes para sua integração qualificada aos diferentes níveis e modalidades de ensino.

Referências

AGÊNCIA ESTADUAL DE NOTÍCIAS. **Alunos de escola estadual criam revista e turbinam aprendizado do curso técnico em marketing**. Governo do Estado do Paraná, 26 set. 2024.

ALMEIDA, M. L.; ROSA, L. C. da; VESCOVI, G.; PEDROTTI, B. G.; MALLMANN, M. Y.; FRIZZO, G. B. Intervenção educativa sobre uso de mídias digitais na primeira infância. **Revista SPAGESP**, v. 23, n. 1, p. 54-78, 2022.

ALVES, L.; VILALVA, E. A. de M. M.; PICÃO, F. F.; LINHARES, J. R.; BARPI, O. Integração de mídias digitais no ensino de língua portuguesa: estratégias, impacto e desafios. **Revista Amor Mundi**, v. 5, n. 7, p. 81-90, 2024.

MOREIRA, M. D. F. S.; SILVA, C. M. da; BATISTA, M. V. M.; FERNANDES, S. B.; SILVEIRA, S. L. L. Recursos multimídias no ensino superior como estratégias e instrumentos pedagógicos. **Revista Ilustração**, v. 5, n. 4, p. 133-144, 2024.

NARCISO, R.; SANTANA, A. C. de A. Metodologias científicas na educação: uma revisão crítica e proposta de novos caminhos. **ARACÊ**, v. 6, n. 4, p. 19459-19475, 2025.

SANTOS, S. M. A. V.; BUENO, A.; FERREIRA, D. C. D.; VIANA, E. P.; LAET, L. E. F. Recursos multimídias para a educação: revisão de literatura. **Revista Ilustração**, v. 5, n. 1, p. 11-18, 2024.

TORI, R. **Educação sem distância**: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. 2. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2022.