

## O PAPEL DA MULTIMÍDIA NO PROCESSO DE INVESTIGAÇÃO COMO PRÁTICA DE ENSINO

Eliza Ferreira Barros <sup>1</sup>  
Murilo Henrique dos Santos Lima <sup>2</sup>  
João Batista Mendes Nunes <sup>3</sup>

### RESUMO

Este artigo analisa o uso da multimídia no processo de investigação como uma prática de ensino, destacando a importância de integrar a multimídia no processo de ensino como uma ferramenta para promover a investigação e a aprendizagem significativa. A multimídia oferece uma plataforma rica e diversificada para envolver os alunos em atividades de investigação, proporcionando-lhes participação ativa para explorar conceitos complexos. Ao incorporar elementos visuais, sonoros e interativos, a multimídia torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente, permitindo que os alunos sejam ativos na construção do conhecimento. Ademais, a multimídia facilita o diálogo com informações de maneira acessível e compreensível, atendendo às diversas singularidades no processo de aprendizado dos alunos. Ao explorar diferentes formas de mídia, como vídeos, infográficos e simulações, os alunos desenvolvem habilidades de pesquisa, análise crítica e resolução de problemas. Nesse sentido, esta pesquisa é qualitativa, na modalidade narrativa, ressaltando aspectos da experiência humana que não podem ser quantificados e ressaltando o fato de nós seres humanos, sermos organismos contadores de história, que vivem vidas relatadas. Com isso, uma discente do curso de multimídia, destaca sua experiência com o uso da multimídia em investigações no Clube de Ciências da UFPA. Ao relatar, a discente destaca o trabalho desenvolvido no Canal “Anime Ciência”, explorando a multimídia no processo de investigação como prática de ensino, combinando elementos de animação com conceitos científicos, apresentando-os de uma maneira acessível e envolvente para um público mais jovem. Ao utilizar animações e narrativas cativantes, o “Anime Ciência” torna temas científicos desafiadores, mais acessíveis e interessantes, e não apenas trata informações, mas também estimula a curiosidade e a imaginação dos espectadores. Nesse sentido, ao explorar diferentes formas de mídia, os educadores podem criar experiências de aprendizagem mais imersivas e significativas, oportunizando aos alunos a se tornarem aprendizes autônomos e criativos.

**Palavras-chave:** Tecnologia, Educação, Processo de Ensino-Aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia da Universidade Federal do Pará - UFPA, [eliza.barros@ica.ufpa.br](mailto:eliza.barros@ica.ufpa.br);

<sup>2</sup> Doutorando pelo Curso de PPGE/C/UNESP da Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho” - UF, [murilohenriqueds@gmail.com](mailto:murilohenriqueds@gmail.com);

<sup>3</sup> Doutor pelo Curso de PPGE/CM da Universidade Federal do Pará - UFPA, [joabmendesnunes@gmail.com](mailto:joabmendesnunes@gmail.com);