



Usando Softwares Multimídias em Atividades Pedagógicas

Roberto Eugenio dos Santos¹, Walteno Martins Parreira Júnior²

¹ Tecnólogo em Sistemas para Internet, Instituto Federal do Triangulo Mineiro
Campus Uberlândia Centro, robertoeugenio1978@gmail.com

² Mestre em Educação, Instituto Federal do Triangulo Mineiro Campus Uberlândia
Centro, waltenomartins@iftm.edu.br

Resumo: O trabalho teve o propósito de analisar por meio de estudo, pesquisa e análise utilizando a ferramenta google sites para desenvolver a ferramenta para construção de uma aula web, seja ele vídeo aula, texto ou animação, utilizando de artigos desenvolvidos por pesquisadores sobre a tecnologia digital nas escolas como ferramenta de aprendizado, para a ampliação das aulas utilizando a tecnologia na educação, identificando os pontos positivos para o aprendizado e a metodologia de ensino. O objetivo é criar uma página online onde o professor ou qualquer outro usuário possa chegar e montar uma página web para seu conteúdo ou um vídeo aula de uma forma prática e gratuita para facilitar aos professores e usuários para construção de uma aula informatizada. Quando o professor procura um material para tornar a aula mais interessante, divertida para o aluno com melhores resultados, geralmente encontra uma grande dificuldade no material online, outra dificuldade, são os alunos que vão para escola com uma expectativa muito alta, porque já conhecem algumas tecnologias, como tablets, vídeos games, computadores, tablets, notebooks. Muitos professores não detém o conhecimento básico e específico para criação de páginas online, e para inserirem nesse novo método de ensino aprendizagem terão que buscar cursos de aperfeiçoamento como o de informática, alguns com mais objetividade o qual irá permitir que possam criar sua página web.

Palavras-Chaves: Ensino aprendizagem, Ferramentas Digitais, Tecnologia na Educação.

Abstract: The purpose of this work was to analyze, through study, research and analysis using the tool google sites to develop the tool to build a web class, be it video lesson, text or animation, using articles developed by researchers about digital technology in schools as a learning tool, for the expansion of classes using technology in education, identifying the positive points for learning and teaching methodology. The goal is to create an online page where the teacher or any other user can reach and assemble a web page for your content or a video lesson in a practical and free way to make it easier for teachers and users to build a computerized class. When the teacher looks for a material to make the class more interesting, fun for the student with better results, usually finds a great difficulty in the online material, another difficulty, are the students who go to school with a very high expectation, because they already know some technologies, such as tablets, video games, computers, tablets, notebooks. Many teachers do not have the basic and specific knowledge to create online pages,



and to insert in this new method of teaching learning they will have to pursue courses of improvement like computer science, some with more objectivity which will allow them to create their web page.

Keywords: Teaching learning, Digital Tools, Technology in Education.

1. INTRODUÇÃO

O professor na maioria das vezes quer o melhor desempenho do seu aluno, e quando ele procura um material para tornar a aula mais interessante, divertida para o aluno com melhores resultados, geralmente encontra uma grande dificuldade em encontrar um material online, outra dificuldade, são os alunos que vão para escola com uma expectativa muito alta, porque conhecem algumas tecnologias, como tablets, vídeos games, computadores, tablets, notebooks, brinquedos eletrônicos interativos, tv smart e vários outros dispositivos eletrônicos, enfim, na sua vida cotidiana está repleto de tecnologia e se frustram quando chegam à escola e não encontra essa mesma intensidade de tecnologia na sala de aula, por sua vez, o aluno pode ter um grande desempenho em raciocínios, conhecimentos gerais, cálculos usando programas de tecnologias e na escola não conseguem ter o mesmo rendimento.

Além disso, tem a dificuldade de uso da tecnologia, pois muitos deles não detêm o conhecimento básico e específico de como funciona um computador, e para inserirem nesse novo método de ensino aprendizagem terão que buscar cursos de aperfeiçoamento como o de informática, mas não apenas o curso básico e sim alguns com mais objetividade o qual irá permitir que possam utilizar um computador e navegar na rede mundial, onde está localizado, por exemplo, o Banco Internacional de Objetos Educacionais, assim como outros bancos, que são fontes desse novo método de ensino.

O contexto atual submete o professor à busca por novas estratégias metodológicas para superar o trabalho mecânico existente no cotidiano escolar e reconhecer que ensinar não é transferir informação, mas criar possibilidades para a construção de conhecimentos e sua contextualização em ambientes de aprendizagem. Quando o professor procura um material para tornar a aula mais interessante, divertida para o aluno com melhores resultados, geralmente encontra



uma grande dificuldade no material online, outra dificuldade, são os alunos que vão para escola com uma expectativa muito alta, porque já conhecem algumas tecnologias, como tablets, vídeos games, computadores, tablets, notebooks.

Quando o professor procura um material para tornar a aula mais interessante, divertida para o aluno com melhores resultados, geralmente encontra uma grande dificuldade no material online, outra dificuldade, são os alunos que vão para escola com uma expectativa muito alta, porque já conhecem algumas tecnologias, como tablets, vídeos games, computadores, tablets, notebooks.

Muitos professores não detém o conhecimento básico e específico para criação de páginas online, e para inserirem nesse novo método de ensino aprendizagem terão que buscar cursos de aperfeiçoamento como o de informática, alguns com mais objetividade o qual irá permitir que possam criar sua página web.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. REFERENCIAL TEÓRICO

Atualmente os alunos já entram na escola com uma bagagem muito grande de conhecimento em tecnologia através de smartphones, tv smart, computadores, notebooks, tablets, etc. e quando chega a hora de ir para a escola ele já está com a expectativa de encontrar os recursos tecnológicos dentro da sala de aula e os professores com a correria do dia a dia não tem tempo de elaborar uma material digital, ou por falta de conhecimentos técnicos, ou por falta de investimento do governo para aperfeiçoamento profissional através de cursos de capacitação.

No entanto, encontramos laboratórios de informática muitas vezes parado nas escolas ou até mesmos isolados e nem são utilizados como apoio as atividades dos professores, muitas vezes por falta de planejamento e recursos tornando uma tarefa que seria simples em complexa aos docentes como escrevem Silva, Souza e Henrique (2010, p.61):

A inserção das tecnologias da informação e comunicação, nomeadamente o computador, no contexto escolar tem se expandido significativamente. Tal expansão gera um movimento que suscita uma série de ações que são complementares e intercambiáveis. Essas se preocupam em equipar a escola, disponibilizar materiais didáticos digitais e formar professores para que possam utilizar os recursos informáticos como ferramentas de apoio para a



melhoria dos processos de ensino e aprendizagem
(SILVA; SOUZA; HENRIQUE, 2010, p. 61).

O autor Henrique Silva, explica que a utilização das Tecnologias digitais nos processos educacionais é uma das modificações primordiais para que a escola esteja em sintonia com as mudanças correntes na sociedade contemporânea e no mundo globalizado. Aprender é o processo de construção de conhecimentos, de desenvolvimento de habilidades e de aquisição ou mudanças de comportamentos e atitudes, ou seja, em outras palavras, aprender é um processo de transformação do indivíduo. As propostas de produção de conhecimento que delineiam de maneira mais compatível com as necessidades da sociedade atual apontam para um trabalho educacional cada vez mais digital.

A tecnologia online está disponível para todos e seu uso dentro da educação tem valores extremamente significativos para o avanço do aprendizado dos nossos alunos, melhorando performance, raciocínio, e acelera o processo de ensino para o professor direcionando ao aluno.

A crescente evolução da tecnologia pode contribuir principalmente para o aprendizado dos alunos, deixando mais prático, eficiente, prazeroso e principalmente motivacional para o aluno, por isso é muito importante o professor ter as ferramentas digitais para construir sua prática pedagógica, se tornando uma aula mais dinâmica, ou seja, uma aula mais divertida e empolgante.

Uma alternativa de uso destes recursos é através da organização de um repositório na web, que seja um blog, um site ou mesmo um disco virtual onde o professor disponibiliza suas informações e os alunos utilizam como apoio para o seu aprendizado.

Ao se familiarizar com as tendências relacionadas à tecnologia na educação, os professores entrarão em contato com novas formas de ensinar e poderão desenvolver, se caso ainda não tenham, o hábito de continuar atualizando-se para descobrir outras aplicações com as ferramentas disponibilizadas, novos programas, aplicativos e uma infinidade de possibilidade; e assim, ganhando flexibilidade, aumentando a capacidade dos profissionais de se adaptar a mudanças e aprender a lidar com novidades da tecnologia. O autor Bulhoes esclarece que sempre temos que adquirir novos recursos tecnológicos que podem ajudar na formulação das aulas e no aprendizado dentro da sala de aula com vários suportes de tecnologias por exemplo,



vídeo aulas, vídeo animados, figuras interativas etc. À medida que vai aperfeiçoando e aprendendo a usar novas ferramentas o professor consegue melhorar sua gestão de tempo dentro de fora da sala de aula e assim estreitar seu relacionamento com os seus alunos por meio da interação com os aparelhos eletrônicos, tão presentes no dia a dia deles.

[...] seja por interesses político-econômicos ou didático-pedagógicos, reconhece-se a necessidade de se adquirir novos recursos tecnológicos para fazer acontecer uma integração dos alunos na sociedade de informação. Também se percebe a importância das NTIC na escola, tendo em vista suas possibilidades de utilização para obter e publicar informações, por meio de diferentes linguagens e em suportes diversos (imagem estática ou em movimento, linguagem escrita e áudio) e no processo de comunicação (BULHOES, 2012, p2).

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TIDCs) define que a internet em conjunto com recursos e ferramentas tecnológicas dá uma grande vantagem a divulgação do conhecimento acadêmico e dessa forma obtendo um grande canal de aprendizado. Lima (2012, p.8) definiu as tecnologias como “as TDICs, assim como as TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) provém respeito a um conjunto de diferentes tecnologias, separando pela presença das tecnologias usadas na educação”.

O avanço da tecnologia produziu uma serie de possibilidades, como na área da educação, que abriu portas para o uso de conteúdos digitais, permitindo que professores possam organizar suas aulas através recursos tecnológicos usando jogos, gráficos, mapas bem como animações, fazendo com que a exposição do conteúdo fique mais lúdico e atraia com maior facilidade a atenção do aluno.

Criados com base educacionais para cobrirem várias modalidades de ensino, dentre elas podemos destacar, a presencial, e a distância; bem como diversos campos de atuação na educação formal e informal; eles também possuem características bem definidas como durabilidade, facilidade para sua atualização, flexibilidade, reutilização, bem como diversas outras características. Assim dizia Castro Filho, que todos possam ter mais conhecimentos através da tecnologia melhorando a sua utilização didaticamente para melhoria da educação

[...] ser digitais, isto é, possam ser acessados através do computador, preferencialmente pela Internet; ser



pequenos, ou seja, possam ser aprendidos e utilizados no tempo de uma ou duas aulas; focalizar em um objetivo de aprendizagem único e serem de fácil utilização (CASTRO FILHO et al., 2008, p. 584).

Com a utilização da informática ligada à educação, propondo um novo modelo para o ensino aprendizagem, incorporado uma filosofia do uso dos objetos de aprendizagem, que tem finalidade de facilitar o aprendizado dos conteúdos ministrados no ambiente escolar, incluem todos os recursos digitais que são voltados para o ensino aprendizagem e que possam ser reutilizados. Segundo Wiley (2000), é definido como recursos digitais criados para suporte ao ensino e que permitem a reutilização. O autor Castro Filho descreve exatamente o quanto a tecnologia pode ser benéfica dentro da sala de aula, mas com todos os recursos disponíveis, temos muito a acrescentar dentro desse contexto educacional.

Assim sendo, advogo a necessidade de considerar o impacto que essas tecnologias podem exercer no processo de ensino-aprendizagem e na formação cognitiva e social do aluno, ou seja, o foco não deve estar na competência técnica da interface digital, mas em suas competências funcional e operacional, de acordo com os objetivos de aprendizagem, o contexto e a área específicos de cada professor. É relevante acentuar, assim, a reflexão para a integração pedagógica das TDIC na formação de professores.

Apesar de serem reconhecidas como essenciais na educação, as Tecnologias digitais ainda são pouco exploradas e usadas em todas as suas potencialidades e suas possibilidades pelos professores de maneira pedagógica com seus alunos. Pensar nas Tecnologias Digitais didaticamente, de acordo com o Comitê Gestor da Internet no Brasil (2016), é saber usá-las como interfaces protagonistas, para aprimorar o ensino e os propósitos reais de aprendizagem, na tentativa de modificar e transformar a realidade da sala de aula tradicional. Além disso, essas tecnologias podem capacitar o aluno a tornar-se um usuário competente e crítico (COSCARELLI; KERSCH, 2016) e, portanto, um agente do conhecimento, como bem professa Freire (1996/2004). Para que essas mudanças na sala de aula sejam coerentes, significativas e possam, de fato, tornar as escolas, e também as universidades, verdadeiras agências interdisciplinares para o uso consciente, funcional e pedagógico das Tecnologias Digitais, Braga e Vóvio (2015) ponderam que o currículo – e aqui

acrescento, também, o projeto político-pedagógico da escola ou da universidade – não seja engessado e tradicional. Dessa forma, faço também minhas as palavras de Almeida et al. (2017).

[...] a disseminação do uso das TDIC, o vertiginoso avanço da ciência e as transformações sociais fazem com que o referencial sobre currículo assuma novas características e se apresente com uma multiplicidade de referências e orientações teóricas e metodológicas. Surgem, assim, as propostas curriculares multi, inter e transdisciplinares, que permitem compreender e tratar do currículo contextualizado e multirreferencial, que se concretizam na prática social pedagógica e cultural ao incorporar os elementos do cotidiano trazidos pelas experiências de professores, professoras, alunos e alunas nas distintas redes de interação das quais participam, desenvolvem e aprendem. (ALMEIDA et al., 2017, p. 393).

Almeida deixa bem claro que as redes sociais estão aí para nos ajudar e saliento, assim, a importância da integração da cultura digital no ambiente de sala de aula no contexto brasileiro, em que os alunos poderão se apropriar, pedagógica e conscientemente, das mídias digitais e das tecnologias (IANNONE; ALMEIDA; VALENTE, 2016; ELEÁ; DUARTE, 2016; PISCHETOLA, 2016). Em outras palavras, é trazer e integrar à sala de aula o que já está legitimado fora dela, a cultura mediada pela tecnologia e todas as suas potencialidades. Assim sendo, compartilho a visão de Buckingham (2010, p. 42) quando afirma que “se as escolas de certa forma não foram atingidas pelo advento da tecnologia digital, o mesmo não pode ser dito da vida das crianças quando estão fora da escola.” Complementando a visão do autor, acrescento também os jovens e os adultos.

2.2. METODOLOGIA DO TRABALHO

Este Trabalho de Conclusão de Curso é uma pesquisa bibliográfica acompanhada de uma pesquisa de campo.

Após a pesquisa em artigos com a temática “Usando softwares multimídias em atividades pedagógicas”, foi apresentado um questionamento para os envolvidos, ou seja, para os professores e alunos, enfim, todos que estejam na área de educação, assim como pesquisas online em redes sociais utilizando formulários Google forms.

Foi divulgado através da rede social Facebook alguns recursos tecnológicos e os respectivos tutoriais, principalmente professores e alunos de cursos de formação de professores. E era solicitado aos visitantes que respondesse um questionário, mas não havia a obrigatoriedade da participação para ter acesso ao conteúdo.

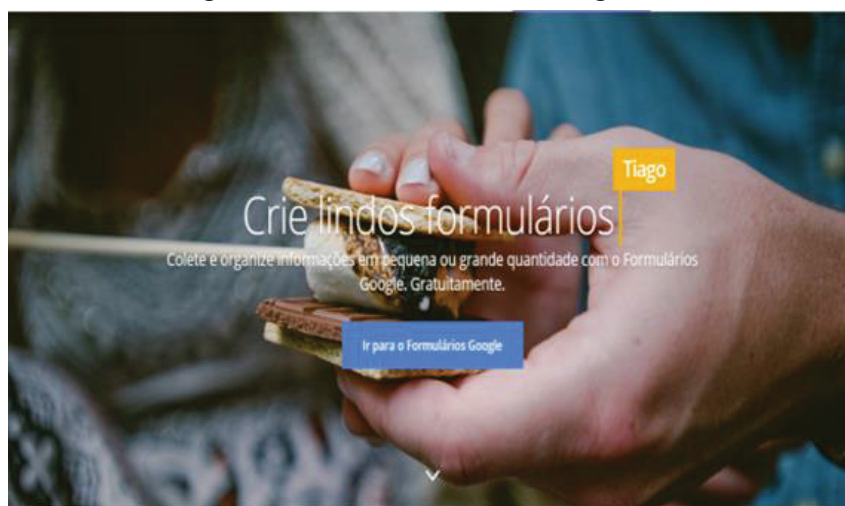
E posteriormente foi desenvolvido um site para disponibilizar os recursos de forma sistematizada.

2.3. ESTUDO DE CASO

Neste trabalho foram avaliados alguns recursos digitais que estão disponíveis na internet e que podem ser utilizados por professores na organização de seu material instrucional. E foram escolhidos três para iniciar as ações: Google Forms, Google Sites e Powtoon.

Google Forms: Foi utilizado para elaboração dos questionários para a pesquisa entre os estudantes e os profissionais envolvidos na educação. É um aplicativo de gerenciamento de pesquisas lançado pelo Google. Os usuários podem usar para pesquisar e coletar informações sobre outras pessoas e também podem ser usados para questionários e formulários de registro. A Figura 1 apresenta a tela inicial do aplicativo.

Figura 1 – Tela inicial do Google Forms



Fonte: Google Forms (2019)

Google Sites: Foi utilizado para a criação da página web utilizada como tutorial para todos que se interessarem pelo conteúdo mais simples de uma forma não técnica, ensinando passo a passo a construção de uma página web na plataforma

Google Sites. É uma ferramenta estruturada para a criação de wikis e páginas da web incluída como parte do conjunto gratuito de editores de documentos do Google, baseado na web, oferecido pelo Google. Figura 2 apresenta a tela inicial do aplicativo.

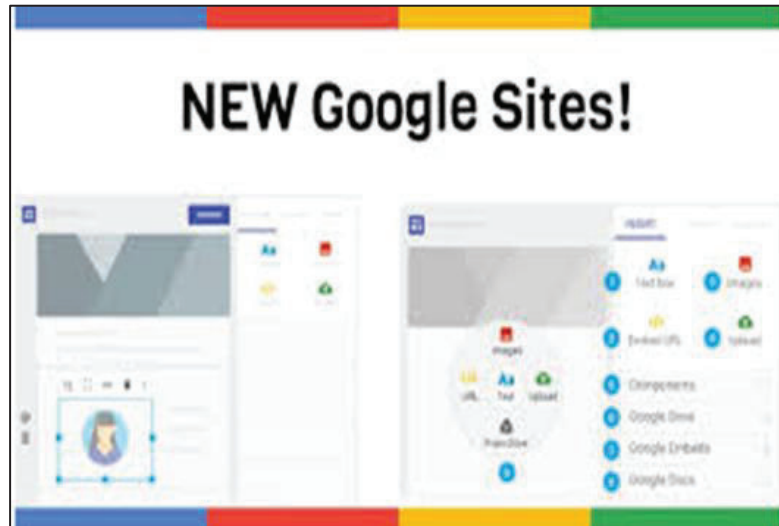


Figura 2 – Tela inicial do Google Sites
Fonte: Google Sites (2019)

PowToon; Foi utilizado para criação de vídeo aulas animada utilizando desenhos específicos, sendo bastante divertidos.

Segundo Paula, Carmo e Parreira Júnior (2018, p. 41), “é um site que permite a criação de apresentações na forma de slides e vídeos animados, que chamam a atenção do público de destino”. A Figura 3 apresenta a logomarca do aplicativo Powtoon.

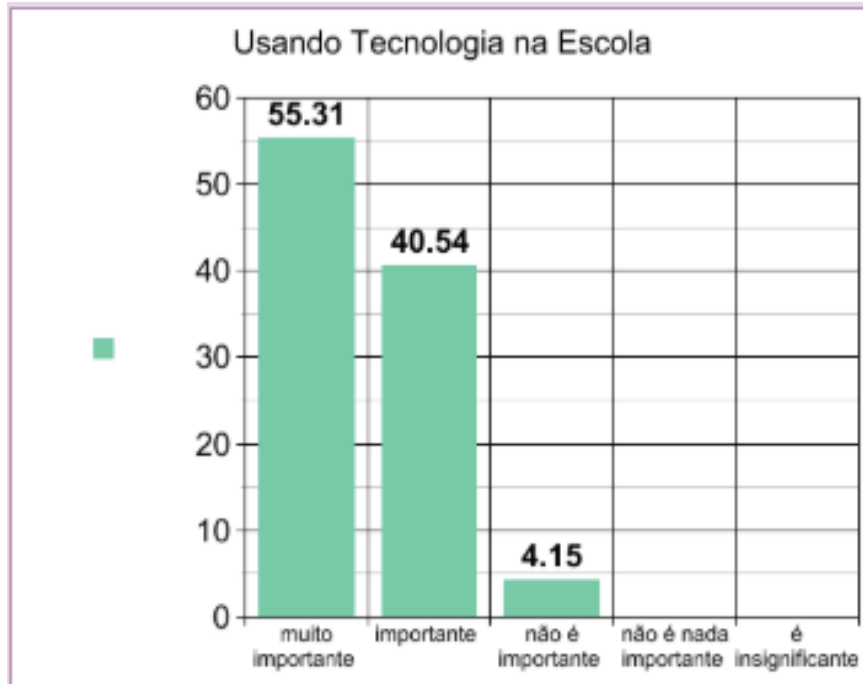
Figura 3 – Logomarca do PowToon



Fonte: PowToon (2019)

O resultado do questionamento para os professores e alunos, envolvidos nas atividades podem ser apresentados. A primeira situação é sobre a utilização de tecnologias digitais na escola, onde há cinco opções em uma escala de valores.

Figura 4 - Resultado da pesquisa com os professores e profissionais da área da educação.



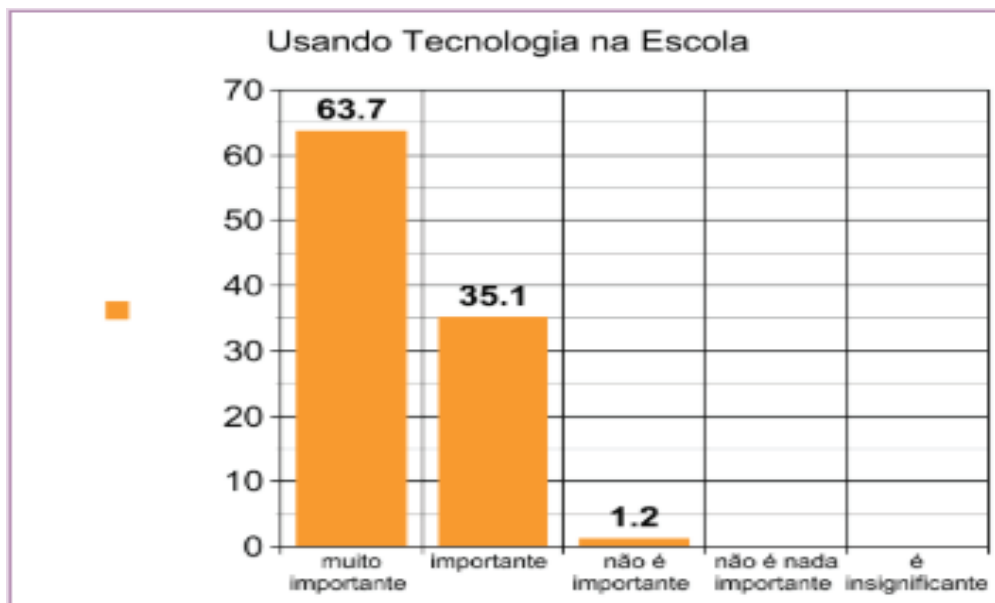
Fonte: Autoria própria (2019)

A Figura 4 mostra o resultado da pesquisa feita com os profissionais da área da educação sobre a importância da tecnologia na atividade pedagógica. Nesse questionário foram levantadas várias questões para a dificuldade dos professores e/ou usuário da área pedagógica com cinco opções: **é insignificante** até a opção **muito importante** sobre a usabilidade da tecnologia em sala de aula.

Analisando estes dados, podemos concluir que 96% acreditam que a tecnologia pode ajudar na educação dentro da sala de aula, com aulas mais dinâmicas, divertidas e o principal ter melhor resultado com os alunos. Nessa análise todos entendem que é de extrema importância a evolução da tecnologia nas escolas para se obter melhor resultado dos alunos. Outro ponto dentro da pesquisa foi à capacitação de todos envolvidos, ou seja, todos sabem que precisam de capacitação, mas o dia a dia com muitas atividades profissionais e particulares e a pouca oferta por parte do governo, fica mais difícil participar de curso de capacitação. E agravado também a grande carga horária de trabalho dos profissionais.

A Figura 5, apresenta a resposta ao questionamento da importância do uso da tecnologia pelos alunos de escolas da rede pública, de como é importante a tecnologia nas aulas para os aprendizados dos alunos: Nesse questionário foram levantadas várias questões sobre a dificuldade dos alunos compreenderem as aulas ministradas de forma tradicional e quando eles participam de uma aula dinâmica, ou seja, com vídeo aulas, aulas web ou aulas com a utilização de recursos tecnológicos, eles sentem muito animados e empolgados com a aula, e consequência disso são melhores resultados nas notas e melhoras na participação dos próprios alunos. Os itens do questionário tiveram as mesmas opções: é insignificante, não é nada importante, não é importante, importante e a opção muito importante sobre a usabilidade da tecnologia em sala de aula.

Figura 5: Resultado da pesquisa com os alunos da rede pública de ensino.



Fonte: Autoria própria (2019)

Esta pesquisa foi elaborada pela rede social Facebook, através de uma ferramenta disponibilizada para pesquisa através de enquete, onde foi fornecido gráficos, percentuais, quantidades de pessoas que participaram da pesquisa no qual foi direcionada para grupos fechados de professores e profissionais de escola, também foi disponibilizado para alunos de pós graduação da licenciatura e também a grupo de professores de escolas estaduais e municipais.

Após análise desses gráficos passamos para a parte de codificação, com a construção de uma página web simples, utilizando a plataforma Google Sites, ou seja,

essa plataforma tem as opções bastante intuitivas para a construção da página web, mas será utilizado como uma página tutorial com passo a passo para a construção para a elaboração de uma nova página.

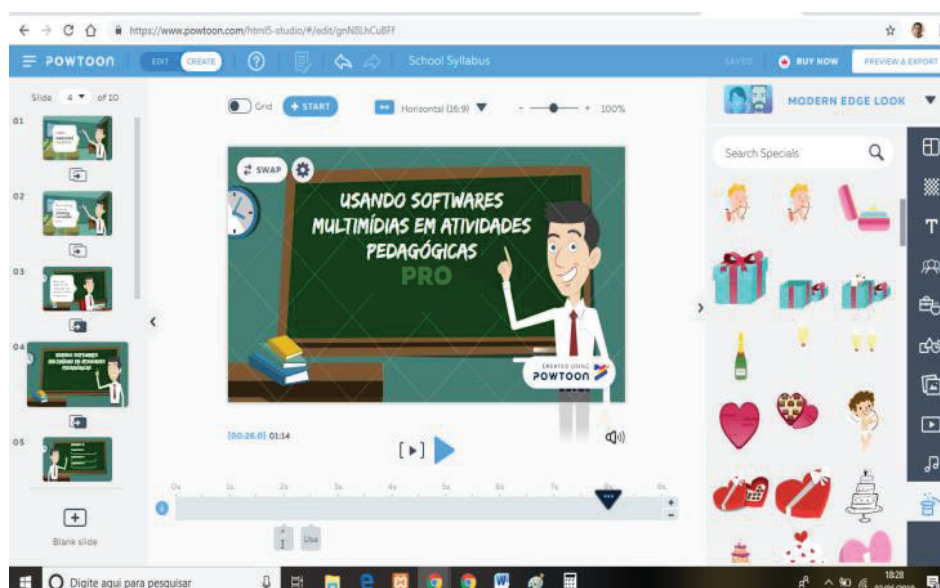
Figura 6: Página web feito na plataforma Google.



Fonte Google Sites (2019)

A Figura 6 apresenta a página web criada para disponibilizar um tutorial informando como construir uma página web, sem termos técnicos, utilizando a plataforma Google Sites, sendo basicamente arrastar itens, ou apenas, selecionar as opções desejadas para o seu conteúdo.

Figura 7 - Construção de vídeo aula de animação feita na plataforma PowToon,

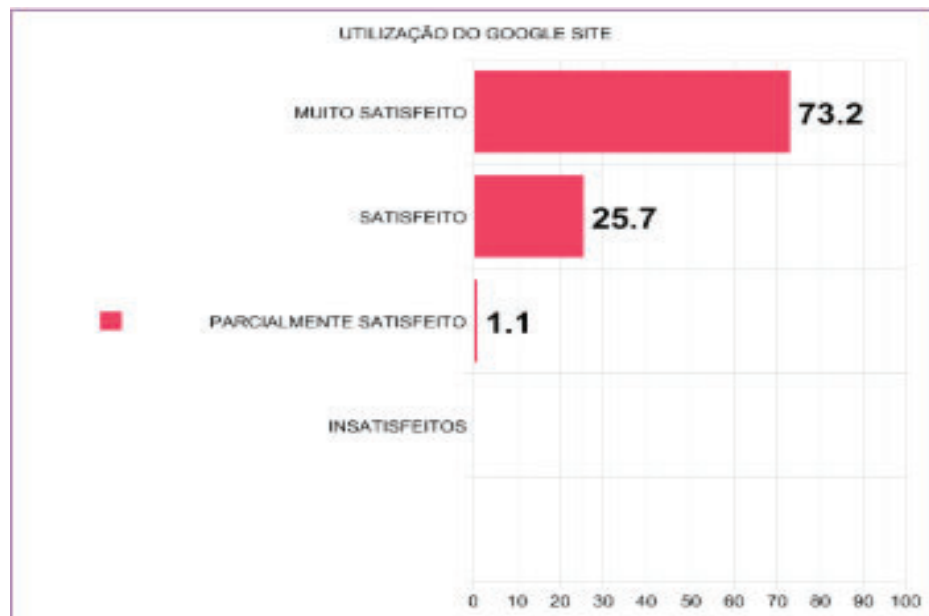


Fonte PowToon (2019)

A grande dificuldade dos professores ou profissionais da área de educação é em encontrar um material didático explicativo da construção e uma forma rápida e gratuita para a elaboração da página web, após a construção do site tutorial fizemos algumas validações com alguns profissionais para avaliar o site tutorial.

A Figura 8 apresenta o resultado das respostas sobre a utilização do Google Sites realizada com os professores e profissionais que se dispuseram a responder, praticamente 99% aprovaram a utilização da página web, dessa forma o principal problema da questão da dificuldade de encontrar material online para criação de uma página web e a demora pra entender termos técnicos foi solucionado com o Google Site.

Figura 8 - Resultado da utilização do Google Sites pelos professores e profissionais da educação



Fonte: Autoria própria (2019)

3. CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste trabalho possibilitou fazer um estudo através de diversos artigos científicos e experiência de campo, sobre como os professores e profissionais da educação precisam das ferramentas online, gratuitas e práticas, a tecnologia online pode auxiliar os professores e alunos no processo de aprendizado dentro da sala de aula.



A utilização de softwares multimídia em atividades pedagógicas é um importante passo para a comunidade educacional, que pode e deve utilizar dos seus recursos online como suporte e também material didático, tornando se extremamente eficiente para os alunos dentro da sala de aula e assim, obtendo melhores resultados.

Quanto à pesquisa de campo para avaliar na pratica o uso da tecnologia, utilizando objetos de aprendizagem como Google sites para a criação da página online, práticos e eficientes para que o site ficasse pronto, após a criação da página, observou-se que a aula ficou mais atraente e, os alunos demonstraram mais interesse, como era uma novidade, todos os alunos ficaram bastante concentrados.

Os professores notaram uma grande diferença entre a aula tradicional e a aula elaborada online, com isso os docentes ficaram mais empolgados com a atenção dos alunos e perceberam melhores resultados. Todos os professores conseguiram passar os conteúdos de uma forma dinâmica e eficiente, e saíram satisfeitos com a empolgação dos alunos. Levando em consideração que foi à primeira aula, foi notado um progresso significativo, pois os educandos passaram a se posicionar sobre questões dos temas proposto, bem como propor soluções para determinados problemas das produções de texto, mas sempre atentos as suas principais regras de elaborações, dessa forma, o conteúdo que seria extremamente chato, se tornou uma aula agradável e divertida.

Usando softwares multimídias em atividades pedagógicas, propiciaram um grande avanço no processo de ensino aprendizagem de um modo geral, mas, é primordial para a modernização da educação, mas precisa evoluir para que os professores da área da educação tenham acessos a seus recursos online de uma forma mais prática e uma linguagem menos técnica, bem como precisam de uma maior divulgação diante da comunidade educacional, isto é, os professores e profissionais necessitam de cursos de qualificação.

Dentro de todas as vantagens da tecnologia na educação, podemos constatar que a única desvantagem para o professor, não é exatamente a tecnologia e sim a falta de tempo para o professor aprender e entender todo o recurso que ele tem à sua mão, por isso de acordo com os nossos estudos o Google Sites se mostrou mais eficiente, prático e rápido dentro das nossas pesquisas, levando em consideração que ele é gratuito e de fácil manuseio já que a principal desvantagem do professor é a falta de tempo.



REFERÊNCIAS

CASTRO-FILHO, J. A. D. et al. Quando objetos digitais são efetivamente para aprendizagem: o caso da matemática. In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 19., **Anais...** 2008, Fortaleza. Fortaleza: Sociedade Brasileira de Computação, 2008. p. 583-592

GATTI, B. **Os agentes escolares e o computador no ensino**. São Paulo: FDE/SEE. Ano 4, dez.93.

PAULA, D. B.; CARMO, L. C.; PARREIRA JÚNIOR, W. M. Criação colaborativa de objeto de aprendizagem utilizando o Powtoon como elemento facilitador no ensino de português. In: Workshop em Tecnologias, Linguagens e Mídias em educação, 3. **Anais...** 2018, Uberlândia: IFTM, 2018. p. 39 – 45.

PADILHA, A. S. C. Criando materiais digitais interativos: livros digitais e infográficos. **Revista Tecnologias na Educação**. A.8, v.15. Ago. 2016. Disponível em <<http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2016/08/Texto5-Criando-materiais-digitais-interativo.pdf>>, acesso em 09 dez 2018.

PINHEIRO, D. S.; ROSA, H. V.; BONILLA, M. H. O rótulo educacional nos artefatos tecnológicos: uma análise a partir do programa um computador por alunos (PROUCA). Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação, **Anais...** 2012. Disponível em <<http://www.br-ie.org/pub/index.php/wcbie/article/view/1903/1666>>, acesso em 09 dez 2018.

PINTO, U. A. Aplicação de Programação no Ensino Fundamental através do Kturtle e Scratch. **Periódico de Pesquisa e TCC do IFTM Campus Uberlândia Centro**, Uberlândia, v. 2, 2017, p. 24 – 36, dez 2017.

SOUZA, L. J.; PARREIRA JÚNIOR, W. M. O uso do Edilim como recurso pedagógico. In: Encontro Mineiro Sobre Investigação na Escola (EMIE), 7. **Anais...** Uberlândia: UFU, 2016.

SPANHOL, G. K.; SPANHOL, F. J. Processos de produção de vídeo-aula. **Revista Novas Tecnologias na Educação**. v.7, n. 1. Porto Alegre: CINTED-UFRGS: Jul. 2009.

TAROUCO, L. et al. Jogos educacionais. **Revista Novas Tecnologias na Educação**. v.2, n. 1. Porto Alegre: CINTED-UFRGS: Mar. 2004.

SILVA, Mozart Linhares da. A urgência do tempo: novas tecnologias e educação contemporânea. In: SILVA, Mozart Linhares da (Org). **Novas tecnologias: educação e sociedade na era da informação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001, 96 p.

KOPP, Rudinei. As novas tecnologias da comunicação: interfaces a serviço de quem? In: SILVA, Mozart Linhares da (Org): **Novas tecnologias: educação e sociedade na era da informação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001, 96 p.

*Periódico de Pesquisa e
Trabalhos de Conclusão de Curso
IFTM – Campus Uberlândia Centro*

2020



ISSN: 2526-2041

Organizador:
Prof. Me. Walteno Martins Parreira Júnior

PERIÓDICOS



**INSTITUTO
FEDERAL**

Triângulo Mineiro

Campus

Uberlândia Centro

*Periódico de Pesquisa e
Trabalhos de Conclusão de Curso
IFTM – Campus Uberlândia Centro*

Uberlândia, MG, Brasil

30 de Novembro de 2020

Organizado por:

IFTM – Campus Uberlândia Centro



Copyright 2020

IFTM – Campus Uberlândia Centro
Todos os direitos reservados

Este trabalho está sujeito a direitos de autor. Todos os direitos são reservados, no todo ou em parte, mais especificamente os direitos de tradução, reimpressão, reutilização de ilustrações, re-citação, emissão, reprodução em microfilme ou de qualquer outra forma, e armazenamento em bases de dados. A permissão para utilização deverá ser sempre obtida do IFTM Campus Uberlândia Centro. Por favor, entrar em contato com pesquisa.udicentro@iftm.edu.br.

Organizado por:

Walteno Martins Parreira Júnior

Coordenador da temática de pesquisa:

Poliana Cristina de Oliveira Cristo Diniz

Coordenador da temática de TCC de graduação:

Walteno Martins Parreira Júnior

Coordenador da temática de TCC de pós-graduação:

José Carlos de Castro Júnior

Bibliotecária e Revisora Bibliográfica:

Márcia Aparecida Bellotti Camborda

Comitê Científico

Bruno Queiroz Pinto

Danilo Custódio de Medeiros

Fabício Gomes Peixoto

Gyzely Suely Lima

José Carlos de Castro Júnior

Karina Estela Costa

Mayker Lázaro Dantas Miranda

Walteno Martins Parreira Júnior

Capa

Alexandre Miranda Machado

Alvaro Tavares Latado

Arthur Augusto Bastos Bucio

Vinicius Carvalho Cazarotti



SUMÁRIO

Apresentação	5
Trabalhos de Conclusão de Curso de Graduação	7
Usando Softwares Multimídias em Atividades Pedagógicas	8
Roberto Eugenio dos Santos, Walteno Martins Parreira Júnior	
Desenvolvimento de Avaliações Utilizando Software de Autoria como Objeto de Aprendizagem	23
Lityeh Karolline F. da Silva, Walteno Martins Parreira Junior	
Trabalhos de Conclusão de Curso de Pós-Graduação	37
Instagram como ferramenta de relacionamento: uma análise dos perfis de universidades da cidade de Uberlândia	38
Cristiano Borges dos Santos, José Carlos de Castro Júnior	
A importância da avaliação de indicadores de desempenho no processo de tomada de decisões: um estudo sobre análises realizadas na gestão no segmento de CallCenter	59
Marcos Paulo Ribeiro, José Carlos de Castro Junior	
Empreendedorismo no Setor de Alimentos Embutidos Artesanais	75
Vitor Fernando Carlos Sartorato, Sabrina de Cássia M. de Souza	
A Utilização de Gamification para Engajamento de Pessoas e Aumento de Produtividade em Projetos	96
Jéssica Ramos da Silva, José Carlos de Castro Júnior	
Inteligência Artificial e seus Benefícios na Recuperação de Crédito: Um Estudo de Caso em uma Instituição Financeira	111
Jéssyca Marques da Silva; Breno Augusto de Oliveira Silva	
A influência das redes sociais no perfil do consumidor da Cupcakelândia	126
Mariana Torido dos Reis e Souza, José Carlos de Castro Júnior	
Aplicação para a visualização de dados e predição de casos de doenças do aparelho respiratório	138
Arthur Angelo de Carvalho, Danielli Araújo Lima	
Projetos de Pesquisa	153
Pesquisando a Robótica Educacional como Alternativa Didático-Pedagógica	154
Samuel Oliveira Serqueira, Cristiano Borges dos Santos, Walteno Martins Parreira Júnior	
Utilização de Animações em 2D e Mídias para Focar na Realidade e Cotidiano Estudantil	163
Higor Felipe da Silva Tavares, Kenedy Lopes Nogueira, Keila de Fátima Chagas Nogueira	
Informações da Coordenação de Pesquisa, Pós-graduação e Inovação	173