

## ATIVIDADES PEDAGÓGICAS USANDO SOFTWARES MULTIMÍDIA

Fernando Braga Silva<sup>1</sup>; Gabriel Rodrigues Severino Alves<sup>2</sup>; Tiago Oliveira Spironello<sup>3</sup>; Walteno Martins Parreira Júnior<sup>4</sup>

Este trabalho apresenta um projeto de pesquisa que está baseado na necessidade de capacitar os profissionais da área de educação para a utilização das melhores técnicas para a elaboração e produção de recursos pedagógicos utilizando as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). São muitas as possibilidades de utilização das TICs na educação, e, segundo Tarouco, acompanhando as mudanças no paradigma pedagógico e considerando o surgimento das novas tecnologias digitais, como o computador e a Internet, “os professores abriram as portas ao uso de recursos que extrapolam a visão tradicional e os métodos meramente discursivos no processo de ensino-aprendizagem” (2004, p.7). A quantidade de softwares hoje que oferecem a oportunidade de criação de materiais de ensino é imensurável. Porém o foco do trabalho será para softwares gratuitos, pois “quando falamos de software livre, estamos nos referindo à liberdade, não ao preço” (BRASIL, 2004). Isso por que os softwares não pagos acabam por se tornarem uma ferramenta de fácil acesso e de prático compartilhamento com qualquer outra pessoa. Dessa maneira, no momento atual, os profissionais estão convivendo com alunos que vivem imersos em tecnologia no seu cotidiano e acabam demandando a sua utilização em sala de aula. E como convencer este profissional a utilizar os recursos tecnológicos se ele não domina as ferramentas? E a resposta só é possível se ocorrer oferta de capacitação através de treinamentos específicos. A partir deste desafio, o projeto já possui como resultados uma apostila tutorial para a ferramenta online PowToon oferecida pelo site Professor Digital, criado no projeto, um vídeo tutorial sobre a mesma ferramenta publicado no site YouTube, além de duas oficinas já ministradas para os participantes do VI EPD e posteriormente aos alunos do Curso de Pós-graduação *lato sensu* em Tecnologias, Linguagens e Mídias em Educação ofertado no *campus* e a maioria de seus discentes são professores. A partir destas experiências, o material passou por correções e atualização para ser disseminado para outros professores.

**Palavras-chave:** Multimídia. Pedagogia. Softwares livres.

Apoio: CNPq.

---

<sup>1</sup> Estudante do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Computação Gráfica, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, bolsista PIBIC-EM CNPq, fernandobraga0704@gmail.com

<sup>2</sup> Estudante do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Computação Gráfica, IFTM *Campus* Uberlândia Centro,, voluntário CNPq, gabriel2323@gmail.com

<sup>3</sup> Estudante do Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Computação Gráfica, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, bolsista PIBIC-EM CNPq, tiagoiftm@gmail.com

<sup>4</sup> Docente dos Cursos Integrado em Computação Gráfica e Licenciatura em Computação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, Me. Informática Educativa, waltenomartins@iftm.edu.br