

# USANDO SOFTWARES MULTIMÍDIA EM ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

**Layna Cristina Silva<sup>1</sup>; Walteno Martins Parreira Júnior<sup>2</sup>; Cristiano Borges dos Santos<sup>3</sup>**

**Resumo:** Apresentamos o projeto de pesquisa sobre softwares de edição de vídeo, neste caso do LightWorks e KineMaster, para fins educacionais. O objetivo é entender e aprender sobre os softwares selecionados e posteriormente desenvolver Guias explicativas sobre os softwares, ensinando como utilizar os recursos do software. Essas guias tem como objetivo auxiliar estudantes e professores em atividades pedagógicas. A tecnologia já alcançou as escolas, é importante as escolas apoiarem os alunos a trabalhar e conviver com ela, Bill Gates disse que o professor é o recurso mais importante pois é com os professores que os estudantes aprendem desde de pequenos, as escolas precisam da tecnologia, o mundo está avançando e está na hora das escolas avançarem e ensinarem os estudantes sobre como usar a tecnologia. Segundo Ferreira et al. (2017, p. 40) “os professores se vêm desafiados a incorporar as TIC[s] em sua prática pedagógica de forma significativa e não apenas como mais uma ferramenta para motivar a sua aula ou simplesmente acessar conteúdos”. É possível observar um elo entre o emprego das tecnologias digitais com as práticas pedagógicas nos tempos atuais, pois o avanço tecnológico possibilita que as práticas educativas sejam realizadas de forma a integrar as tecnologias disponíveis e potencializar o aprendizado dentro do contexto tecnológico vivenciado pelos alunos (MACEDO; PARREIRA JÚNIOR, 2020). O aprendizado desses softwares pode ser incluso em várias disciplinas como: artes, informática e geografia, entre outras. A vantagem é que a utilização desses softwares facilita o aprendizado e também desenvolve experiências para outras finalidades no cotidiano do aprendiz. O desenvolvimento do projeto mostrou que coisas simples podem indicar grandes efeitos, a criação de vídeos pode ser feita com recursos simples, tais como, imagens, textos e músicas. No estágio atual do projeto está sendo usado dois softwares de uso gratuito para mostrar que não há necessidade de aparelhos de alto custo para desenvolver os vídeos educacionais ou para divertimento. A manipulação dos softwares é de fácil aprendizado, e as guias estão sendo desenvolvidas para facilitar o entendimento dos leitores.

**Palavras-chave:** Recursos pedagógicos. Softwares educacionais. Tecnologia digital;

Apoio: IFTM Campus Uberlândia Centro

---

<sup>1</sup> Estudante, Médio integrado em Programação de Jogos Digitais, IFTM Campus Uberlândia Centro, bolsista IFTM (Edital 02/2021), [layna.silva@estudante.ifmt.edu.br](mailto:layna.silva@estudante.ifmt.edu.br)

<sup>2</sup> Professor, IFTM Campus Uberlândia Centro, Mestre em Educação, Coordenador do projeto, [waltenomartins@ifmt.edu.br](mailto:waltenomartins@ifmt.edu.br)

<sup>3</sup> Técnico em Audiovisual, IFTM Campus Uberlândia Centro, Especialista em Gestão de Negócios, [cristianoborges@ifmt.edu.br](mailto:cristianoborges@ifmt.edu.br)