

USANDO SOFTWARES MULTIMÍDIA EM ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

**Luciana Lacerda de Souza Camargos¹ ; Walteno Martins Parreira Junior²;
Jhonathan Alves de Carvalho³; Cristiano Borges dos Santos⁴**

Resumo: Esse trabalho apresenta o desenvolvimento do projeto de pesquisa com finalidade de desenvolver conhecimento para alunos e profissionais para a utilização de software que contribuem para o desenvolvimento de programação com o uso de blocos. Pretende com a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), demonstrar que os aplicativos/software além de proporcionar atividades recreativas, também auxiliam no processo ensino aprendizagem. O aluno tem a possibilidade de adquirir conhecimento assim como o professor pode utilizar no enriquecimento de suas aulas. O objetivo deste trabalho é relatar a experiência de dois pesquisadores iniciantes com a manipulação do aplicativo e o entendimento de como possibilita a aprendizagem, estimula o trabalho em equipe, o raciocínio lógico e uma interação aluno/professor. São muitas as possibilidades de utilização das TICs na educação, e com as mudanças no paradigma pedagógico e o surgimento das novas tecnologias, tais 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 (TAROUÇO et al., 2004). Deve-se observar que a prática pedagógica seja realizada de forma integrada com a utilização das TICs para potencializar o aprendizado dentro do contexto tecnológico vivenciado pelos alunos (MACEDO; PARREIRA JÚNIOR, 2020). Para esse projeto foi criado vários vídeos explicativos manuseando o software *scratch*, juntamente um tutorial para melhor entendimento da ferramenta. A linguagem *scratch* é acessível, permitindo colocar a sequência lógica de raciocínio sem dificuldades ou sem um conjunto complexo de comandos (SOUZA et al., 2018). Considerando a sua interface gráfica e seus blocos construtivos de programação intuitivos, a linguagem Scratch, permite ao aluno iniciante em programação o contato bastante amigável com um ambiente de programação (CANTU; SANTOS, 2013). O desafio é mostrar que o uso dessas tecnologias é de suma importância para a educação, estimular os alunos e capacitar os profissionais na utilização do mesmo, propiciando enriquecer as aulas e impulsionar a criatividade em prol da educação.

Palavras-chave: Educação. Jogos digitais. Software multimídia. TICs.

Apoio: IFTM Campus Uberlândia Centro

¹Aluna Curso de Licenciatura em Computação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, bolsista CNPq (Edital 08/2020), luciana.camargos@estudante.iftm.edu.br

²Professor, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, Mestre em Educação, Coordenador do projeto, Membro do GPETEC, waltenomartins@iftm.edu.br

³Aluno Mestrado em Ciência da Computação, UFU *Campus* Santa Mônica, Uberlândia - MG, voluntário do projeto - Edital 08/2020, jhonathan.carvalho@estudante.iftm.edu

⁴Técnico em Audiovisual, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, Colaborador do projeto, cristianoborges@iftm.edu.br