

ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COM A UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES MULTIMÍDIA

Gabriel Pereira dos Santos¹; Walteno Martins Parreira Júnior²; Cristiano Borges dos Santos³

Resumo:

O projeto de iniciação científica teve como objetivo produzir e estudar materiais e softwares, com o intuito de facilitar o uso dos mesmos em meio ao ensino, e por conseguinte, difundir os materiais produzidos no projeto em aulas do IFTM e escolas parceiras. Durante o projeto, foram desenvolvidos tutoriais no formato de vídeo, com o objetivo de instruir o uso de editores de vídeo voltados para aparelhos celulares, pesquisando também a aplicação dessas tecnologias em meio às salas de aula. A rapidez das inovações tecnológicas nem sempre correspondem à capacitação dos professores para a sua utilização e aplicação, o que muitas vezes, resulta no uso inadequado ou na falta de criação diante dos recursos tecnológicos disponíveis (SERAFIM, 2011, p. 24). Ao ter contato com a importância e contribuição das tecnologias da informação e comunicação (TICs) com o processo de ensino, é necessário ter conhecimento acerca de como manipular devidamente os recursos disponíveis. Conhecer e saber utilizar as novas ferramentas é essencial para contextualizar o processo ensino aprendizagem no mundo tecnológico em que vivemos (PACHECO; BARROS, 2013). Com isso, os vídeos criados trabalharam com a ferramenta gratuita para a edição de vídeos Kinemaster, foram produzidos doze vídeos com foco em diferentes aspectos da edição: corte do vídeo, áudio, uso de zooms, mudança de cores e outras ferramentas disponíveis no editor. A escolha de um editor para aparelhos móveis se deu pela acessibilidade, uma vez que o editor pode ser acessado em qualquer lugar. Os vídeos produzidos foram publicados em uma playlist na plataforma de vídeos Youtube, para que todos com o link possam ter acesso. Os materiais produzidos serão aplicados em disciplinas de cursos técnicos do IFTM, nas escolas parceiras da instituição e serão modificados conforme a necessidade.

Palavras-chave: Recursos pedagógicos. Tecnologias digitais. TICs. Tutorial.

Apoio: CNPq

¹ Estudante Programação de Jogos Digitais, IFTM Campus Uberlândia Centro, bolsista PIBIC-EM CNPq, e-mail: gabriel.ps@estudante.iftm.edu.br

² Professor EBTT – IFTM Campus Uberlândia Centro, Coordenado do projeto de pesquisa, Mestre em Educação na (UFU), doutorando em Educação (UFTM) e-mail: waltenomartins@ifm.edu.br

³ Técnico em Audiovisual, Especialista em Gestão de Negócios, membro do projeto de pesquisa. e-mail: cristianoborges@ifm.edu.br



Declaramos que o resumo simples intitulado “**ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COM A UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES MULTIMÍDIA**” de autoria de **Gabriel Pereira dos Santos, Walteno Martins Parreira Júnior, Cristiano Borges dos Santos** está publicado nos ANAIS do XII Seminário de Iniciação Científica e Inovação Tecnológica - XII SIN IFTM 2022 (ISSN 2316-9338) e encontra-se disponível em https://iftm.edu.br/sin/2022/anais/?src=250922102924_resumo_gabriel_2022.pdf.

Letícia Vieira Castejon
Presidente do XII SIN 2022