

## UTILIZANDO AS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COM SOFTWARES MULTIMÍDIA

**Estela Rossi de Lima<sup>1</sup>; Walteno Martins Parreira Júnior<sup>2</sup>; Beatriz Ribeiro Brogio<sup>3</sup>, Cristiano Borges dos Santos<sup>4</sup>**

Resumo:

O projeto teve como objetivo desenvolver tutoriais que possam auxiliar docentes de qualquer área do conhecimento a desenvolverem atividades pedagógicas a partir da utilização de softwares multimídias. Com a utilização destes recursos é possível desenvolver ações pedagógicas para as aulas, facilitando a compreensão e o aprendizado dos alunos. Assim, o desenvolvimento do material instrucional vai permitir a capacitação de professores para a utilização desses programas, pois muitos deles não detêm o conhecimento destas tecnologias, ou desconhecem suas potencialidades. Segundo Padilha (2016, p. 11), as tecnologias digitais são ferramentas que possibilitam a transformação social e não apenas recursos para distração e entretenimento. E segundo Pimenta, Prata-Linhares e Melo (2019, p. 132), “Considerar o trabalho com as competências midiáticas nas práticas pedagógicas pode constituir a inclusão tecnológica, social e cultural dos docentes e estudantes que necessita ser consolidada”. É necessário utilizar as tecnologias com foco no processo pedagógico. Souza e Parreira Júnior, escrevem que as TICs devem ser utilizadas como ferramentas de suporte aos professores em suas atividades acadêmicas, considerando que atendem alunos que estão em contato constante com as tecnologias, mas somente o uso de recursos tecnológicos não é garantia de aprendizado eficaz, porém pode contribuir para um aprendizado significativo ou seja, “um aluno pesquisador, autônomo, capaz de utilizar a tecnologia para promover o [seu] conhecimento” (2016, p.3). Durante o projeto, foi desenvolvido um tutorial sobre os recursos disponíveis em um editor de vídeo. Os materiais produzidos serão aplicados em atividades nos cursos do campus.

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

Apoio: CNPq

---

<sup>1</sup> Estudante Programação de Jogos Digitais, IFTM Campus Uberlândia Centro, bolsista PIBIC-EM CNPq, e-mail: estela.lima@estudante.iftm.edu.br

<sup>2</sup> Professor EBTT – IFTM Campus Uberlândia Centro, Coordenador do projeto de pesquisa, Mestre em Educação na (UFU), doutorando em Educação (UFTM) e-mail: waltenomartins@iftm.edu.br

<sup>3</sup> Estudante Programação de Jogos Digitais, IFTM Campus Uberlândia Centro, bolsista PIBIC-EM CNPq, e-mail: beatriz.brogio@estudante.iftm.edu.br

<sup>4</sup> Técnico em Audiovisual, Especialista em Gestão de Negócios, membro do projeto de pesquisa. e-mail: cristianoborges@iftm.edu.br



Declaramos que o resumo simples intitulado **“UTILIZANDO AS ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COM SOFTWARES MULTIMÍDIA”** de autoria de **Estela Rossi de Lima, Walteno Martins Parreira Júnior, Beatriz Ribeiro Brogio, 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=131022192938\\_resumo\\_estela\\_2022.pdf](https://iftm.edu.br/sin/2022/anais/?src=131022192938_resumo_estela_2022.pdf).

Letícia Vieira Castejon  
Presidente do XII SIN 2022