

## UTILIZANDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COM SOFTWARES MULTIMÍDIA

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

Resumo:

Este projeto teve como objetivo desenvolver tutorial para auxiliar docentes a desenvolverem atividades pedagógicas com a utilização de softwares multimídias. A utilização destes recursos permite 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. Ferreira et al. (2017, p. 40) escreve que “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”. 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”. “[...] as TDICs podem participar de uma revolução desde que utilizadas como meios (e não fins) em prol de processos de ensino-aprendizagem que privilegiam aspectos como autoria, protagonismo, autonomia, criatividade, trabalho coletivo, resolução de problemas reais, uso seletivo de diferentes mídias” (SILVA, PRATA-LINHARES, 2020, p. 147). Durante o projeto, foi desenvolvido um tutorial sobre os recursos para a utilização de um editor de vídeo e pesquisando também a aplicação em sala de aula. Os materiais produzidos serão aplicados posteriormente em oficinas e minicursos e serão modificados conforme a necessidade.

**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: beatriz.brogio@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@ifm.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@ifm.edu.br



Declaramos que o resumo simples intitulado “**UTILIZANDO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS COM SOFTWARES MULTIMÍDIA**” de autoria de **Beatriz Ribeiro Brogio, Walteno Martins Parreira Júnior, Estela Rossi de Lima, 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=131022192623\\_resumo\\_beatriz\\_2022.pdf](https://iftm.edu.br/sin/2022/anais/?src=131022192623_resumo_beatriz_2022.pdf).

Letícia Vieira Castejon  
Presidente do XII SIN 2022