

10º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM

MULTIMÍDIA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Lucas Georges Helal¹,
Raqueline Ritter de Moura Penteadó²,
Dante Alves Medeiros Filho³

O processo de ensino-aprendizagem é fortemente baseado na comunicação e pode ser melhorado com o auxílio de tecnologias de informação e comunicação. Atualmente, há uma variedade de programas computacionais que podem ser utilizados no desenvolvimento de material didático multimídia para apoiar o processo de ensino-aprendizagem. Recursos computacionais multimidiáticos facilitam a percepção por possibilitarem maior aproximação da realidade. Recursos de hardware ajudam substancialmente a assimilação de conteúdos pela visão e audição, no entanto novas técnicas de interação que privilegiam movimentos humanos, como as utilizadas em jogos, abrem novas possibilidades para o ensino e aprendizagem. Neste contexto, observa-se que conteúdos escolares quando mediados com animação digital aproximam-se mais da realidade. Diante disto, procurando privilegiar a geração de material didático mais próximo aos fenômenos trabalhados no processo de ensino e aprendizagem, o presente trabalho faz uma análise de programas destinados a gerar e editar vídeos para dar suporte ao processo de ensino-aprendizagem no Lar Escola de Maringá. O objetivo é tornar as aulas mais atraentes, dinâmicas e despertar o interesse dos alunos em relação aos conteúdos ministrados pelos professores. Esta pesquisa está vinculada ao projeto de extensão “Deletando Diferenças, Formatando Cidadania” que estabelece uma parceria entre o Departamento de Informática (UEM) e o Lar Escola de Maringá desde 2007.

O processo de ensino-aprendizagem é composto de duas partes: ensinar, que exprime uma atividade, e aprender que envolve um certo grau de realização de uma determinada tarefa com êxito. O processo de ensino-aprendizagem considera quatro aspectos relevantes: escola, aluno, professor e o processo de mediação. O processo de ensino aprendizagem vem mudando no decorrer do tempo para se adaptar as diversas culturas de determinadas épocas. O computador é uma ferramenta e um instrumento de mediação que permite ao usuário (aluno ou professor), por meio de um software, construir objetos virtuais e modelar fenômenos em quase todos os campos de conhecimento, possibilitando o estabelecimento de novas relações para a construção do conhecimento. Ele permite o modo de representação das coisas através do pensamento que é abstrato, lógico e analítico. É esse poder de representação que o torna um mediador eficaz. Sendo assim, a tecnologia computacional permite maior poder de interação com o usuário do que os outros

¹ Acadêmico do curso de Ciência da Computação. Departamento de Informática - UEM

² Professor Assistente, Departamento de Informática - UEM

³ Professor Adjunto, Departamento de Informática - UEM

meios tecnológicos usualmente difundidos na educação como slides, retroprojeto e filmes.

A análise dos programas para edição de vídeo foi finalizada e o mais indicado para os fins do presente trabalho foi o *Windows MovieMaker*. Além de o software possuir uma interface simples e intuitiva, ele tem várias ferramentas para elaboração do vídeo como efeito de transição, cortar vídeos, adicionar músicas e fotos. Ele também tem compatibilidade com todos os formatos de vídeos e com todas as versões do Windows, que é um sistema amplamente utilizado no Brasil. Uma análise de programas de edição de imagens está em andamento. Para o setor educacional, muitas vezes carente de recursos financeiros, o software livre é uma alternativa viável e que deve ser seriamente considerada pelos professores na elaboração de suas aulas.

Palavras-chave: processo ensino-aprendizagem, software livre, multimídia.

Área temática: Educação.

Coordenador(a) do projeto: Raqueline Ritter de Moura Pentead, raque@din.uem.br, Departamento de Informática – UEM.