



## O USO DO EDITOR DE APRESENTAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES EDUCATIVAS

Mário Sérgio de Andrade Mendonça, mariomendonc@gmail.com  
Eduardo Machado Real, eduardomreal@uems.br  
UEMS – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul/Nova Andradina

**Resumo:** O presente trabalho tem por objetivo apresentar o editor de apresentação como uma ferramenta de desenvolvimento de Atividades Educacionais que pode ser explorada pelo próprio professor, através da criação de produtos que atendam às necessidades e realidades específicas de seus alunos. A ideia do professor como produtor de software representa uma alternativa viável na construção de pequenos aplicativos para o dia-a-dia em sala de aula, visto que, é o professor que com sua vivência diária com os alunos, construirá um produto pedagogicamente correto. A utilização do computador na Educação só faz sentido na medida em que os professores o utilizem como uma ferramenta de auxílio as suas atividades pedagógicas, como instrumento de planejamento e realização de projetos, como elemento que motivador e desafiante, tornando o processo ensino-aprendizagem uma atividade dinâmica e interativa.

Palavras-CASTRO, (2012), CHAVES, (2012), OLIVEIRA, (2002), SANDHOLTZ, (1997) dentre outros envolvidos no assunto.

Palavras-chave: Software Educacional, Desenvolvimento de atividade educativa, Tecnologias Educacionais, Impress ou Power Point.

### 1. Introdução

Houve época em que era necessário justificar a introdução da Informática na escola e hoje já existe consenso quanto à sua importância. As tecnologias de informação e comunicação (TIC) são um dos fatores mais relevantes dessa mudança, a qual o sistema educativo tem de ser capaz de responder rapidamente, antecipar e mesmo promover o uso das TICs.

Enquanto usam o computador em seu dia-a-dia, os alunos têm a chance de entrar no mundo da fantasia, superando de forma lúdica as dificuldades de aprendizado dos conceitos de ciências, matemática, física, geografia, etc.

Um *Software* Educacional ou mesmo uma atividade explorada com recursos tecnológicos, pode tornar o aprendizado mais agradável e interessante, devido à possibilidade da inclusão de sons, fotos, imagens e animações, entre outras mídias. A pedagogia por trás destas modalidades é a exploração autodirigida ao invés da instrução explícita e direta. Com um *Software* Educacional, aprende-se partindo da vivência lúdica e da reflexão sobre a mesma, que, do ponto de vista da criança, constituem a maneira mais divertida de aprender.

Um dos grandes desafios enfrentados pelos professores na atualidade é encontrar formas atraentes de se transmitir o conteúdo para alunos cada vez mais informados e acostumados com a tecnologia, que possui papel ativo nas atividades que desempenham.

Nesse sentido, as atividades ou *softwares* educativos ganham cada vez mais espaço no interior das escolas. O seu uso permite uma maior interação entre os recursos tecnológicos e os conteúdos trabalhados em sala de aula, e ainda amplia a pluralidade de abordagens atendendo a diferentes estilos de aprendizagem.

Diante disso, o professor além de buscar ou mesmo desenvolver *softwares* ou qualquer outro recurso para suas atividades, também pode aproveitar os recursos disponíveis na escola para criar conteúdos. Assim, é viável a utilização dos programas de apresentação dos pacotes de aplicativos, como o *Impress* do *BrOffice* ou o *Power Point* do *Microsoft Office*, como ferramentas pedagógicas para a criação de atividades educacionais desenvolvidas em qualquer ambiente escolar, proporcionando ao educador desenvolver suas aulas de uma forma mais dinâmica e atrativa.

## 2. Revisão teórica

Cada vez mais os professores de quaisquer áreas do conhecimento devem utilizar o computador como recurso pedagógico em uma perspectiva crítica. A necessidade do uso adequado desta ferramenta pedagógica, que por si só não garante a melhora da qualidade do ensino, justifica uma análise do conhecimento e do interesse do professor. São inúmeras as possibilidades de uso da informática

no processo pedagógico, auxiliando o aluno na aquisição de conhecimentos, na troca de informações, interação, descobertas e reflexões.

Segundo MORAN (2007),

“A transmissão de informação é a tarefa mais fácil e onde as tecnologias podem ajudar o professor a facilitar o seu trabalho. Um simples CD-ROM contém toda a Enciclopédia Britânica, que também pode ser acessada *on-line* pela Internet. O aluno nem precisa ir a escola para buscar as informações. Mas para interpretá-las, relacioná-las, hierarquizá-las, contextualizá-las, só as tecnologias não serão suficientes. O professor o ajudará a questionar, a procurar novos ângulos, a relativizar dados, a tirar conclusões.”

Quando se compara o computador em relação aos demais recursos tecnológicos, é possível perceber que esse não possui um uso limitado, ele tem como característica a interatividade que possibilita maior facilidade à aprendizagem individualizada, além disso, existem vários outros recursos tecnológicos que podem ser incorporados a ele.

De acordo com Valente (1993, p. 33),

“o uso efetivo do computador acontece somente se ele for inserido na educação como uma ferramenta que facilite a reflexão e não somente como uma máquina de ensinar. A entrada dos computadores na educação, provavelmente, é a propulsora de uma nova relação entre os professores e alunos, uma vez que a chegada desta tecnologia sugere ao professor um novo estilo de comportamento em sala de aula, talvez, até, independentemente da forma de utilização que ele faça deste recurso no seu trabalho”.

Dentre os inúmeros movimentos que surgiram na Informática Educativa, segundo Vesce (2012), um deles se destacou por defender o ensino do computador como instrumento, ou seja, focava-se no ensino e aprendizado da computação. Sob essa perspectiva, uma vez o contexto social necessitava de profissionais com conhecimentos de informática, era preciso que as instituições de ensino formal se preocupassem em ensinar esse instrumento. Além de o computador ser utilizado para ensinar sobre computação, passou a ser utilizado como meio para ensinar praticamente qualquer assunto.

Essa inserção do computador na educação gerou (talvez ainda tenha gerado) uma espécie de revolução nas teorias sobre a relação ensino-aprendizagem existentes anteriormente, sobretudo por dois motivos principais: A) Computadores podem ser utilizados para ensinar, funcionando como tutores eletrônicos, no processo de ensino-aprendizagem. B) A análise de softwares

educacionais demonstra que eles podem ser utilizados como versões computadorizadas das metodologias de ensino presencial.

Assim, para efetivar o processo de utilização reflexiva do computador como mídia na educação ainda são necessários basicamente quatro elementos fundamentais: o próprio computador, os softwares educativos, o professor preparado para utilizar-se do computador como mídia educativa e o aluno motivado para essa forma de aprender.

Para a utilização da tecnologia da informação e comunicação é preciso estabelecer um novo perfil para o professor e para o aluno em sala de aula. O professor antes único transmissor do conhecimento, passa agora a ser mediador de informações que a informática oferece aos alunos. Ao assumir o papel de tutor na Educação Informatizada, o docente se põe a disposição do aluno para auxiliá-lo na construção do próprio caminho. O professor orientará a aprendizagem dos alunos, ajudará no esclarecimento de suas dúvidas, identificará dificuldades, irá sugerir novas leituras ou atividades, organizando novas formas de estudo.

Segundo Oliveira (2002), o ambiente de uma sala de aula informatizada é novo, o mundo da imagem surge como uma nova concepção do processo ensino-aprendizagem, pois com a informação instantânea e cheia de imagens e sons, de aplicativos multimídia, o professor consegue contextualizar conceitos nunca antes imaginados pelo aluno em sala de aula, a sala de aula informatizada passa a ser um laboratório virtual, onde se processa conceitos e conteúdos que não podiam ser vistos e analisados em quadro negro e nos livros didáticos.

Atualmente é padrão encontrar em computadores, aplicativos para editar um texto, uma apresentação ou uma planilha de dados. Esses aplicativos são fornecidos pelos desenvolvedores em formato de pacotes, chamados de pacotes Office. Os pacotes mais comuns são: o Microsoft Office, que pertence a Microsoft e precisa de licença, o BrOffice ou LibreOffice que são de licença livre e utilizados pela maioria das escolas.

Com o pacote de aplicativos BrOffice é possível escrever textos, alterar e criar imagens, organizar pesquisas de dados e realizar, por exemplo, projetos como um jornal ou site da escola. Dentre os aplicativos que fazem parte do pacote *BrOffice* ou *LibreOffice*, os mais utilizados são: *Writer*, para criação e

edição de textos; *Calc*, para criação de planilhas eletrônicas; *Impress*, para apresentações de *slides*.

Essas ferramentas possibilitam planejar práticas pedagógicas que favoreçam o interesse e a curiosidade dos alunos por meio de atividades. O professor nesse caso, não precisa ser nenhum profissional de informática para elaborar tais atividades, bastam apenas conhecimentos básicos para criar atividades desafiadoras aos alunos.

Para VALENTE (1999), “o principal objetivo da escola compatível com a sociedade do conhecimento é criar ambientes de aprendizagens que propiciem experiências que de oportunidades para que os alunos consigam perceber que são capazes de criar e produzir algo, mas para isso é necessário um ambiente rico, desafiador e estimulador”.

O foco deste trabalho é o de explorar e apresentar uma atividade para a área de geografia criada com um editor de apresentação. A ideia aqui é motivar que professores consigam preparar suas próprias atividades qualquer que sejam as suas áreas.

### 3. Objetivos

O presente trabalho está direcionado ao processo de desenvolvimento de atividades educacionais através de um aplicativo editor de apresentação. Com isso, disponibilizar aos professores uma opção viável para o planejamento e preparação de atividades com o apoio de recursos tecnológicos. Esta pesquisa contextualiza principalmente a importância de disponibilizar opções de ferramentas que facilitem a preparação de atividades educacionais aos professores e a exploração das funcionalidades do aplicativo *Impress*, disponibilizado pelo pacote *LibreOffice*.

#### 4. Metodologia

No primeiro momento foi realizado o embasamento teórico sobre o tema a ser pesquisado e dos conceitos sobre a informática na educação. Por fim, propor uma atividade educacional com o intuito de mostrar a viabilidade de se usar o editor de apresentação na criação dessas atividades.

#### 5. Resultados

O Plano de Atividade de Geografia utilizando o Impress foi escolhido a Geografia Regional de Mato Grosso do Sul, onde foi planejado o jogo interativo de geografia para suprir a necessidade de atividades diferenciadas para o conteúdo de geografia regional, que não se encontra em jogos comerciais que, no caso, é a geografia de Mato Grosso do Sul e uma atividade que complementa-se, e amplia-se o conhecimento do conteúdo do livro didático.

A atividade foi desenvolvida no Impress, onde primeiramente foi feito um banco de dados sobre a geografia de Mato Grosso do Sul, posteriormente foi elaborado as questões para a atividade e logo após busquei imagens na internet que se relaciona com as questões do plano do jogo interativo e por fim, foi só trabalhar no Impress.

## 6. Considerações Finais

Embora se reconheça a ação multidisciplinar como condição para a produção de software educacional de qualidade, já que muitas competências estão envolvidas neste processo, observamos que, devidamente orientados, professores de quaisquer áreas do conhecimento podem apropriar-se deste recurso e utilizá-lo com êxito na construção de pequenas aplicações destinadas às situações de suas salas de aula, não sendo necessários grandes investimentos de tempo ou recursos financeiros.

Compreendemos que o Impress ou PowerPoint atendem satisfatoriamente, quando usados como ferramenta de desenvolvimento de software ou atividade educacional, pois sua interface gráfica colabora muito para a produção de um software educacional.

Concluimos que a ideia do professor como produtor de software representa uma alternativa viável na construção de pequenos aplicativos para o dia-a-dia em sala de aula, só basta ele buscar o conhecimento e executar em sala de aula, como diz Gasperetti,

*"O computador de hoje, multimídia, tem uma natureza lúdica. Emite sons, mostra imagens, permite criar mundos, como se a argila feita de bits fosse modelada..."*

Assim o professor, tem que moldar as tecnologias para o seu dia-a-dia em sala de aula e não só usar o que está pronto, porque muitas vezes o que da certo em uma sala de aula pode não ter o mesmo resultado em outra.

## 7. Referências

GASPERETTI, Marco. Computador na Educação. Guia para o ensino com as novas tecnologias. São Paulo: Esfera, 2001.

MORAN, José Manuel. **As mídias na educação**. Texto do livro: Desafios na Comunicação Pessoal. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2007, p. 162-166. Disponível em: < [http://www.eca.usp.br/prof/moran/midias\\_educ.htm](http://www.eca.usp.br/prof/moran/midias_educ.htm) >. Acesso em: out-2010.

OLIVEIRA, Ramon de. **Informática Educativa**. Campinas: PAPIRUS, 2002.

VALENTE, José Armando (Org). **Computadores e Conhecimento: Repensando a Educação**. Campinas: NIED - UNICAMP, 1993.

VALENTE, José Armando. **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 1999.

VESCE, Gabriela E. P. **Softwares Educacionais**. Disponível em <http://www.infoescola.com/informatica/software-educacionais/>. Acesso em 28/08/2012.