

MAURO PAULA FERNANDES

CRIANDO AULAS MULTIMÍDIA COM SOFTWARE DE AUTORIA

Artigo Científico apresentado ao Programa de Pós-Graduação em **PED - TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - EAD** da UNICID UNIVERSIDADE CIDADE DE SÃO PAULO, como requisito parcial para a obtenção do grau de Pós-Graduação em Tecnologias e Educação a Distância .

Profa. LEOCILÉA APARECIDA VIEIRA

SÃO PAULO

2011

CRIANDO AULAS MULTIMÍDIA COM SOFTWARE DE AUTORIA**MAURO PAULA FERNANDES****RESUMO**

Este artigo pretende apresentar um software muito útil para o desenvolvimento de aulas e projetos na área de informática educacional. Por ser o programa mais utilizado no mercado nacional nesse segmento, o Visual Class pode ser utilizado em conjunto com alunos e professores. Os principais recursos do software são abordados e explicados para melhor entendimento dos usuários. Objetiva-se com essa apresentação mostrar os pontos favoráveis e desfavoráveis do Visual Class, sua melhor utilização e os seus principais diferenciais em relação a outros programas existentes no mercado nacional.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Novas Tecnologias. Tradicional. Globalização.

1 INTRODUÇÃO

As escolas estão passando por uma ampla transformação no tocante aos seus métodos de ensino, principalmente nos recursos utilizados no ensino-aprendizagem. Em épocas passadas, todo conhecimento se centralizava na figura do mestre, que era o único detentor do saber, e dele dependia toda a produção, processamento e transmissão do saber, essa era a postura da chamada “Escola Tradicional”. Seus recursos didáticos limitavam-se ao uso do quadro negro, o giz e do livro, o espaço para a produção do conhecimento também era restrito a sala de aula e a frequência integral e regular era um dos requisitos para o alunato ser aprovado.

O uso de computadores nas escolas e instituições de ensino tem, entre outras barreiras a falta de tempo e conhecimento dos mestres para elaborar suas aulas e interagir com os alunos que, na maioria das vezes, possuem um conhecimento igual ou maior que os professores.

Para não ficar somente usando apresentações em slides feitas no Power Point, que depois de um certo tempo torna-se comuns, foram desenvolvidos softwares que auxiliam o educador a criar suas próprias aulas no computador usando diversos recursos. Um desses softwares é o Visual Class produzido pela Class Informática de Presidente Prudente – SP, no qual será objeto de apresentação neste trabalho.

Os computadores, a tecnologia digital e as inovações no mundo audiovisual já transformaram as nossas sociedades. E tudo continua a mudar a uma velocidade estonteante. Nas escolas as novas tecnologias estão a dar os seus frutos e prevemos que irão produzir uma verdadeira revolução nos tempos mais próximos. Já começamos a ver a utilização dos quadros interativos que tornam muito mais atraentes e fáceis de perceber as explicações do professor.

Todos sabemos a força e o impacto que as imagens têm. É costume referir que uma imagem vale mais que mil palavras. E de facto elas poderão ser um bom ponto de partida para se poder atingir os processos cognitivos mais exigentes. Os alunos cresceram rodeados de imagens e os seus cérebros estão moldados nesse contexto. Sendo assim a escola terá que ir ao encontro dessa condição para alcançar os seus objetivos mais ambiciosos.

Sabemos que um dos grandes problemas da escola é o insucesso, o abandono precoce e a indisciplina que muitas vezes resulta da passividade dos alunos que dificilmente conseguem suportar longas exposições teóricas, muitas vezes desenquadradas dos seus interesses.

A sala de aula enriquecida

Trata-se de uma sala de aula na qual as tecnologias são utilizadas para ampliar o acesso à informação e aumentar o número de agentes educacionais envolvidos no processo de aprendizagem. Professor e alunos estão no mesmo espaço e tempo – sala de aula – mas empregam intensivamente as tecnologias de informação e comunicação em suas atividades. Podem acessar informações em bases externas de dados, pesquisar na internet, participar de projetos de cooperação via rede, conversar com especialistas, criar apresentações multimídia, levar essas apresentações para casa em seus PDAs ou notebooks e fazer diversas atividades com o suporte de tecnologias (Neto, 2008, p. 160)

O aprendizado acontece no processo de pesquisa onde o conhecimento passa a ser compartilhado pelos alunos e professor.

Neste contexto o software de autoria Visual Class poder ser uma ferramenta muito útil no processo ensino e aprendizagem. Pela facilidade de criação de conteúdos multimídia, este software foi concebido para que professores e alunos fiquem preocupados somente com o conteúdo a ser pesquisado. O principal diferencial do Visual Class em relação a outros softwares de autoria é a facilidade de uso, não necessitando de conhecimentos de programação para criação de conteúdos.

As questões de pesquisa que norteiam este estudo são as seguintes:

De que forma pode ser utilizado na área educacional para agregar valor ao dia a dia dos educandos?

O software Visual Class é realmente diferente dos outros softwares de autoria em função de sua facilidade de uso?

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 SOFTWARE DE AUTORIA

São programas que se assemelham a um tipo de oficina de criação, equipada com diversas ferramentas que permitem o desenvolvimento de aplicações multimídias; com eles pode-se criar aulas interativas com relativa facilidade sem necessitar de conhecimentos de programação.

É uma tela em branco aonde o usuário vai criando objetos, imagens, rótulos, filmes e objetos de avaliação os quais podem ser movimentados e redimensionados livremente usando o mouse. Suas propriedades: cor, fonte, tamanho e efeitos visuais são facilmente alterados.

Os objetos podem ser ligados a arquivos de som, vídeo, programas executáveis do DOS ou do Windows, e mesmo a outras telas que constituem o projeto.

Possui uma tela de abertura que se parece com um quadro onde o professor/autor insere as ferramentas disponíveis podendo-se criar exercícios pré-montados que permitem a criação automática de telas de exercícios já com um cenário de fundo e botões de navegação.

É uma ferramenta que o professor dispõe para interagir com os alunos e colaborar no desenvolvimento das diversas disciplinas as quais ele é avaliado durante o ano letivo.

Dentre os mais conhecidos podemos citar: Visual Class, Everest, Macromedia Authware e Illuminatus.

2.1.1 - Características de um Software de Autoria

São aqueles que possuem recursos que auxiliam na criação ou desenvolvimento de aulas, cursos, exercícios e projetos.

Os principais recursos embutidos nos software de autoria possibilitam a execução das seguintes tarefas:

Elaboração do layout das páginas, com a possibilidade de manipulação do fundo, ícones, fontes, cores, janelas, barras de rolagem, textos, imagens, sons, etc.

Instrumentos para edição de texto, hipertexto, glossário, bibliografia, índice, avaliações.

Importação de arquivos elaborados em outros programas: Word, PowerPoint, Excel, Photoshop, Mídia Player.

Comunicação, interatividade e pesquisa: correio eletrônico, chat, lista de discussão, quadro de avisos, FAQ, videoconferência, ferramentas de busca, pesquisa de opinião, banco de dados multimídia.

2.1.2 - O que esperar de um Software de Autoria

A expectativa quando se implanta um software de autoria em um ambiente educacional é que o mesmo atenda pelo menos aos seguintes requisitos:

- Possibilitar o máximo de interatividade entre o usuário, o computador e os recursos da Internet; e entre os diversos usuários. Que fortaleça o potencial de cooperação e de trabalho em grupo.
- Importar arquivos dos mais usados formatos (JPG, AVI, GIF, HTML, MP3, etc.) para inserção na atividade que será desenvolvida para os alunos.
- Possuir características “amigáveis”, ou seja, seu fácil manuseio tanto para o professor, como para o aluno e o administrador.
- Ser compatível com a infra-estrutura da escola e dos alunos. São programas que funcionam em computadores com configuração pequena, são relativamente mais fáceis de usar que outros programas de criação que necessitam de comandos e conhecimento de programação.
- Possuir suporte constante aos usuários na resolução de problemas de configuração e desenvolvimento dos projetos.

2.2 DE QUE FORMA O SOFTWARE DE AUTORIA PODE SER UTILIZADO NA ÁREA EDUCACIONAL PARA AGREGAR VALOR AO DIA A DIA DOS EDUCANDOS?

O software de autoria é uma ferramenta interessante quando pensamos em interação entre professor e alunos porque, o professor pode adotar metodologias diferentes dentro da sala de aula, sendo que o software se adapta à todas as metodologias criadas pelo professor.

Este software é uma ferramenta interessante quando pensamos em interação entre professor e alunos porque, o professor pode adotar metodologias diferentes dentro da sala de aula, sendo que o software se adapta à todos as metodologias criadas pelo professor.

Na área educacional o Visual Class pode ser utilizado na perspectiva tradicional, onde o professor cria as aulas e atribui aos alunos; ou na forma construtivista, onde o aluno cria os conteúdos e o professor orienta e avalia o processo de criação.

Podem ser utilizados para criação de projetos multimídia, aulas, apresentações, livros eletrônicos, quiosques de consultas, etc.

Uma outra forma de utilizar o software de autoria Visual Class pelo professor é o desenvolvimento de projetos pedagógicos. Neste contexto cria-se um projeto interdisciplinar, envolvendo temas transversais e envolvendo professores de várias disciplinas.

Segundo (Perez, 2009):

Caracterizada pela complexidade, a sociedade em que vivemos entrecruza, cotidianamente, um alucinante volume de aprendizagens, traduzidas em informações, desafios, problemas a serem abordados, comunicações a serem estabelecidas. É na direção dessas transformações que se espera que a escola efetive o trabalho com a pedagogia de projetos. Pensar a organização do trabalho pedagógico por projetos é inseri-lo no âmbito da compreensão da gestão reflexiva da escola e dos processos de formação profissional do professor e do “aprender a aprender”.

2.3 – O SOFTWARE VISUAL CLASS É REALMENTE DIFERENTE DOS OUTROS SOFTWARES DE AUTORIA EM FUNÇÃO DE SUA FACILIDADE DE USO?

O grande diferencial do Visual Class em relação a outro software de autorias tradicionais é a sua facilidade de uso. Logo de início o software cria uma tela em branco onde o professor/aluno vai inserindo recursos multimídia, textos, imagens, vídeo, etc no seu projeto. O conjunto de telas/aulas dar-se o nome de projeto educacional. Este projeto depois de concluído pode ser disponibilizado para o aluno através da intranet, internet ou CD/DVD.

Com o Visual Class é possível criar sofisticadas aplicações multimídia em poucos dias, por usuários não especializados em informática. A sua tela orientada a objetos elimina a necessidade de linguagem de programação, tornando o processo de criação intuitivo e acessível até mesmo para alunos do ensino fundamental.

Outro grande diferencial do Visual Class é com relação à avaliação, porque permite criar 14 tipos de exercícios incluindo: teste múltipla escolha, teste vestibular, preenchimento de lacunas, liga-associa, arrastar e soltar textos, arrastar-soltar imagens, gira-figuras, seleção de texto, seleção de imagem, seleção de animação, quebra-cabeça e dissertativa. Os exercícios são corrigidos automaticamente pelo sistema e as avaliações podem ser armazenadas num banco de dados em formato Access, MySQL, Oracle, ODBC. As avaliações podem também ser enviadas via internet ou CD/DVD para os alunos/professor.

Enquanto outros softwares de autoria, tais como: Director, Everest, Macromedia Authware e Illuminatus, necessita que o professor/aluno tenha profundos conhecimentos de programação para criação de aulas com recursos multimídia.

No segmento educacional o Visual Class vem sendo utilizado em universidades, escolas do ensino regular público e privado (Infantil, Fundamental e Médio), escolas técnicas, prefeituras e núcleos de tecnologia educacionais.

Em 1998 o Visual Class foi selecionado para representar o Brasil no encontro binacional Brasil-Estados Unidos em tecnologia educacional, realizado nos Estados Unidos, integrando a comitiva do Ministro da Educação Paulo Renato.

3 CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

As conclusões deste trabalho vem ao encontro de soluções técnicas para a criação de aulas/projetos educacionais através de software de autoria. Elas têm a intenção de contribuir cientificamente para a melhor compreensão do que é um software de autoria e conhecer o principal software de autoria no mercado brasileiro, o Visual Class.

Softwares de autorias devem ser utilizados ao máximo pelos professores/alunos em sala de aula, por ser uma poderosa ferramenta para o processo ensino-aprendizagem.

São ferramentas auxiliares para a preparação de aulas em laboratórios de informática e

servem como facilitadores entre alunos, educadores e integrantes do corpo pedagógico.

O Visual Class destaca-se entre os software de autoria nacionais por ser o pioneiro e o software que mais atualizações sofreu, inclusive podendo ser utilizado nos sistemas operacionais Windows e Linux .

Com o uso desse software, uma instituição de ensino poderá montar um tipo de biblioteca digital onde as aulas montadas poderão ser aproveitadas e reformuladas por outras turmas posteriormente.

Assim, através dos itens analisados no âmbito desta pesquisa, consolidou-se uma visão mais fidedigna do que vem a ser software de autoria e a conhecer um dos softwares de autoria mais utilizados no mercado nacional, o Visual Class.

REFERÊNCIAS

TATIZANA, Celso. Visual Class Multimídia Software para criação, 2003. São Paulo – SP. – Editora Érica.

TATIZANA, Celso. Visual Class FX software de criação multimídia, 2006. São Paulo – SP. – Editora Class Informática.

Cebran, Maurício Pessoa. Tecnologias Educacionais, 2009. Curitiba – PR. IESDE Brasil S.A.

Neto, Antonio Simão. Cenários e Modalidades da EAD, 2008. Curitiba – PR. IESDE Brasil S.A.

Wolfgram, Douglas E. Criando em Multimídia, 1994, São Paulo – SP. Editora Campus Ltda