

## **O USO DO POWER POINT COMO FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE SOFTWARE**

RODRIGUES, Tatiane Dal Bello<sup>1</sup>

VON TRYLLER, Taíza Maria Gonçalves<sup>2</sup>

CAMBRAIA, Adão Caron<sup>3</sup>

FINK, Márcia<sup>4</sup>

**Resumo:** Este trabalho é resultado de práticas desenvolvidas pelo PIBID da Licenciatura em Computação câmpus Santo Augusto onde buscou potencializar o uso do Power Point como uma ferramenta para a criação de software educativo. Foi desenvolvido pelos pibidianos como uma prática de inclusão digital. O público alvo foram alunos do 5ºano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Francisco Andriguetto de Santo Augusto-RS. Durante as atividades, os estudantes criaram seus próprios softwares, explorando configurações avançadas do aplicativo. Bem sabemos, que o Power Point oferece diversos recursos para edição de slides, no entanto, na maioria das vezes não é utilizado para a criação de software educativo ou outro. Deste modo, buscamos explorá-lo com os alunos para além da criação de slides de apresentação de trabalhos e ou palestras, ou seja, procuramos potencializá-lo como ferramenta de apoio no ensino e nas aprendizagens dos estudantes. O resultado do trabalho culminou na elaboração de diversos softwares educativos pelos mesmos.

**Palavras-chave:** Editor de Apresentação; Software Educativo; Ferramenta de Aprendizagem.

### **Introdução**

O contato das crianças com os meios tecnológicos está acontecendo cada vez mais cedo, e nas escolas não é diferente. As escolas estão em um processo de adaptação tecnológica, passando a se adequar com equipamentos que veem para aprimorar as metodologias de aprendizagem quando recebem os educandos que estão sempre conectados e em busca de novos conhecimentos.

As tecnologias da informática nos apresentam várias formas de interagir com um universo de conhecimentos e o uso de softwares faz com que estes facilitem

---

<sup>1</sup> Bolsista do PIBID Licenciatura em Computação - Câmpus Santo Augusto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: tatianedalbello@hotmail.com

<sup>2</sup> Bolsista do PIBID Licenciatura em Computação – Câmpus Santo Augusto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: taizavontryller@hotmail.com

<sup>3</sup> Coordenador de área do PIBID Licenciatura em Computação - Câmpus Santo Augusto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: adao.cambraia@iffarroupilha.edu.br

<sup>4</sup> Coordenadora de área do PIBID Licenciatura em Computação - Câmpus Santo Augusto do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha; e-mail: marcia.fink@iffarroupilha.edu.br

ainda mais este aprendizado. Consequentemente, o professor pode utilizar o computador/software como uma ferramenta de apoio para a construção do conhecimento dessas novas tecnologias.

Pensando nesta perspectiva, foi desenvolvido pelos bolsistas do PIBID, um Projeto de Inclusão Digital, em uma escola estadual, com alunos do 5º ano, onde aprenderam a desenvolver softwares educacionais, através de uma oficina de produção de softwares utilizando como instrumento de criação o Power Point.

### **Desenvolvimento**

As novas tecnologias estão cada vez mais presentes na vida das crianças tanto em casa, quanto na escola. Trata-se de uma nova cultura na vida destes educandos, que são instigados constantemente pelas possibilidades tecnológicas. Desse modo, a escola como instituição responsável pela formação das crianças não pode estar alheia às mudanças decorrentes do movimento tecnológico que está afetando a educação.

Nesse sentido, a utilização de softwares educacionais constitui-se como mais um instrumento de auxílio pedagógico no processo de ensino-aprendizagem. Através deles os professores têm a oportunidade de trabalhar seus conteúdos de uma maneira diferente, instigando a curiosidade dos educandos.

Segundo Valente (1991, p. 88), existe também os programas de jogos educacionais que procuram fazer com que a criança descubra as relações propostas, não sendo instruídas diretamente. Ele alerta que: “na prática, o objetivo passa a ser unicamente vencer no jogo e o lado pedagógico fica em segundo plano.” Por isso a importância de se ensinar um pouco de como os softwares são construídos para que possam demonstrar o que aprenderam, o que estão aprendendo e o que gostariam de saber mais.

Decorrente disso, desenvolvemos um projeto de Inclusão Digital na Escola Estadual de Ensino Fundamental Francisco Andriguetto de Santo Augusto, com alunos do 5º ano. Na oportunidade os discentes realizaram uma oficina de desenvolvimento de um Software Educacional na forma de um jogo, utilizando como meio de criação o editor de apresentação Power Point.

Este aplicativo proporciona diversas ferramentas que podem ser utilizadas em várias atividades, não somente a criação de slides de apresentação de trabalhos e

palestras, um exemplo é que através dele conseguimos desenvolver jogos com os alunos, como mostra as figuras 1 e 2, onde os alunos estão desenvolvendo jogos.



Figura 1: Alunos desenvolvendo os jogos.



Figura 2: Alunos desenvolvendo os jogos.

Para o desenvolvimento deste software foi preciso primeiramente, que apresentássemos as principais ferramentas que compõem o aplicativo aos alunos antes de iniciarmos o trabalho de elaboração da atividade.

Os estudantes desenvolveram seus jogos em etapas, na primeira foram elaboradas perguntas sobre diversos assuntos que eles escolheram e após as escreveram nos slides.

No decorrer tiveram que procurar na internet imagens, para colocarem no seu jogo, cada um escolheu a imagem que queria e que tivesse a ver com o assunto abordado nos slides. Estas imagens foram salvas no computador e depois inseridas no jogo, também foi colocado som nos botões e música de fundo, por fim colocamos os hiperlinks nos botões, para que o jogo funcionasse corretamente.



Figura 3: imagem do jogo de um dos alunos que participou da oficina.

Com este projeto podemos identificar que o uso de softwares pode ser utilizado como um instrumento em prol da aprendizagem, mais também se pode ver que não basta apenas instalá-los nos laboratórios ou em uma máquina em um determinado ambiente, é de suma importância que a escola tenha também um profissional qualificado para este trabalho e que os professores estejam preparados para lidar com as tecnologias.

### **Considerações finais**

Conclui-se que na escola a Informática vem com o princípio de ensino-aprendizagem, trazendo todos os objetos envolvidos em diversas áreas, para ser usado e desenvolvido através do uso das tecnologias. Proporcionando a eles uma



oportunidade de aprender e desenvolver suas habilidades cognitiva, motora e intelectual.

Sendo assim, com este projeto de inclusão digital, podemos trabalhar o desenvolvimento de softwares, e principalmente a interdisciplinaridade de conteúdos, com isso aprimoramos o conhecimento que os alunos tinham sobre os conteúdos trabalhados em sala de aula e também o entendimento que tinham sobre funcionamento dos jogos, sobre o aplicativo Power Point e suas ferramentas.

Vimos também como é importante que nossas escolas utilizem os meios tecnológicos como uma ferramenta pedagógica, que veem para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Lembrando sempre que, “ensinar é construir com o aluno o conhecimento por meio da interação com a disciplina, a prática e o uso do computador, como um recurso aliado a esta aprendizagem” (MIRANDA e CAMOSSA, 2010, p. 17).

### **Referências**

MIRANDA, Raquel Gianolla e CAMOSSA, Juliana Patrezi. **O uso da informática como recurso pedagógico.** 2010. Disponível em: <http://www.planetaeducacao.com.br/portal/vozdoprofessor/> acesso em 04 de fevereiro de 2015.

VALENTE, J.A. (org). **Liberando a Mente:** Computadores na Educação Especial. Campinas: UNICAMP, 1991.