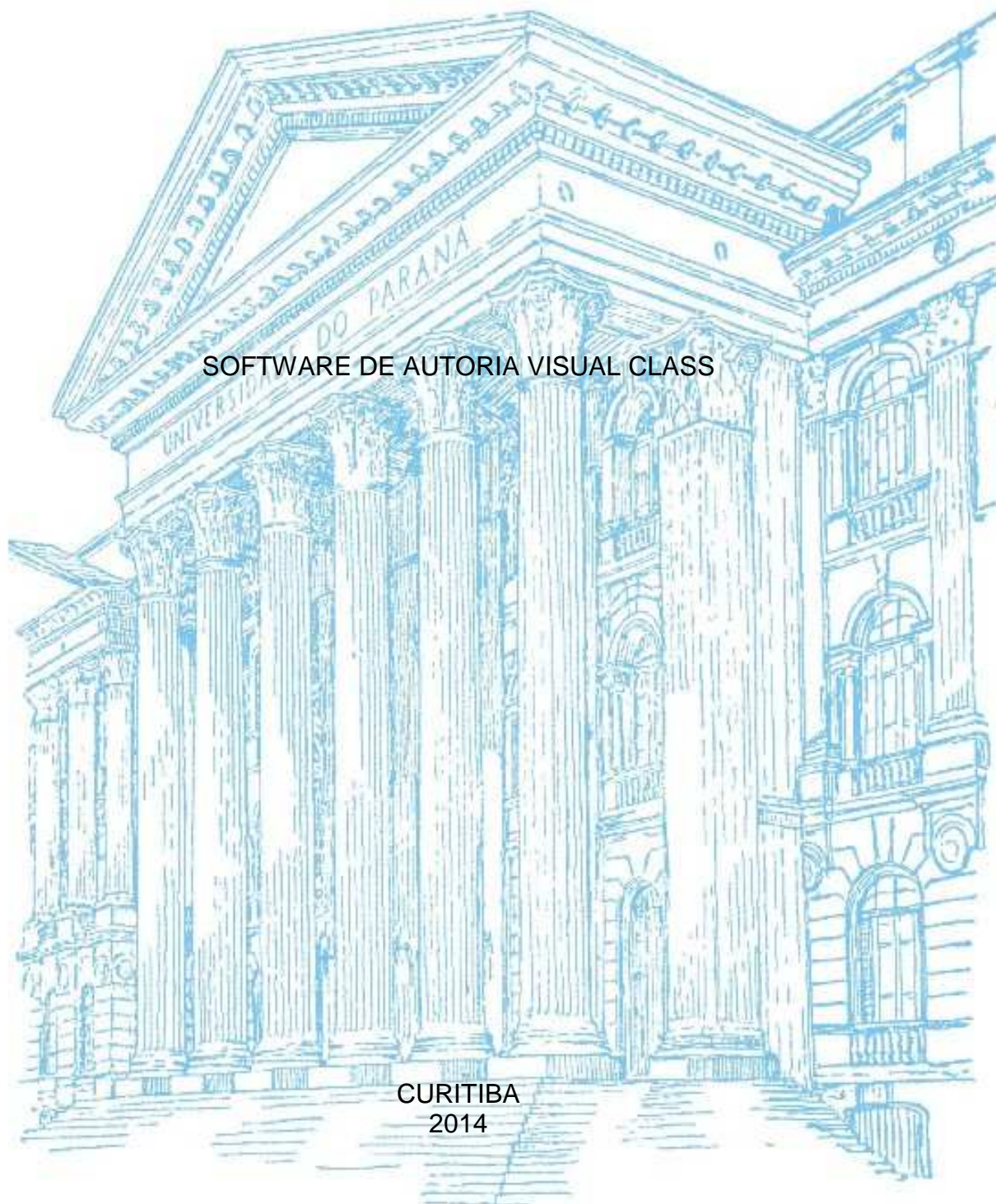


UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SETOR DE EDUCAÇÃO

CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

CARLOS EDUARDO ORTEGA



SOFTWARE DE AUTORIA VISUAL CLASS

CURITIBA
2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM COORDENAÇÃO PEDAGÓGICA

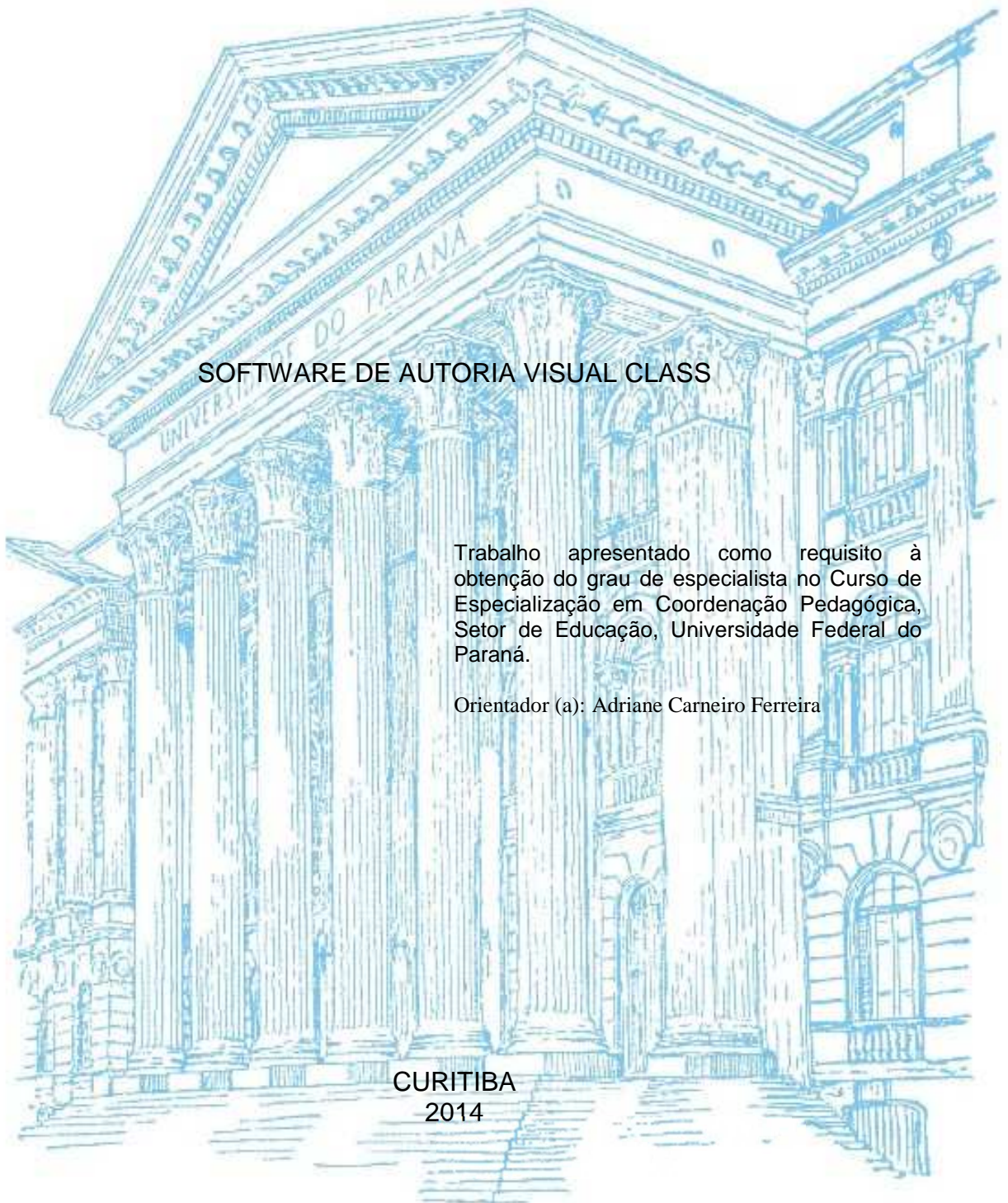
CARLOS EDUARDO ORTEGA

SOFTWARE DE AUTORIA VISUAL CLASS

Trabalho apresentado como requisito à obtenção do grau de especialista no Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica, Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná.

Orientador (a): Adriane Carneiro Ferreira

CURITIBA
2014



SOFTWARE DE AUTORIA VISUAL CLASS

CARLOS EDUARDO ORTEGA¹

RESUMO

O presente trabalho aborda o uso das tecnologias educacionais como recurso pedagógico no processo ensino-aprendizagem, em especial softwares de autoria como o Visual Class. Objetiva-se com este trabalho mostrar os pontos favoráveis e desfavoráveis da utilização de softwares de autoria nas escolas, seus recursos e sua aplicação. Também é enfatizada a necessidade do professor buscar novas informações e de se atualizar constantemente, para assim, encontrar opções de trabalhar com as necessidades específicas de cada turma utilizando esta ferramenta. No decorrer do trabalho é realizada a definição do que é um software de autoria, por que utilizá-lo, como entrar no ambiente, seus principais comandos e funções e suas limitações e inovações. O estudo relata a utilização do software de autoria Visual Class pelos alunos do Colégio Estadual Professor Malvino de Oliveira da cidade de Porecatu-PR, participantes do Programa Mais Educação referente à oficina de Software Educacional. Através desse estudo, foi possível verificar que o uso das tecnologias de comunicação e informação nas atividades escolares possibilita que a aprendizagem ocorra de forma mais significativa, atrativa e prazerosa, podendo tornar-se uma alternativa para melhorias no ensino reduzindo a repetência, evasão, desmotivação de alunos e professores.

Palavras-chave: Educação. Software de Autoria. Tecnologias Educacionais.

¹ Artigo produzido pelo aluno Carlos Eduardo Ortega do Curso de Especialização em Coordenação Pedagógica, na modalidade EaD, pela Universidade Federal do Paraná, sob orientação da professora mestra Adriane Carneiro Ferreira. E-mail: carlos.ortega@onda.com.br

INTRODUÇÃO

A utilização da informática como recurso pedagógico tem se mostrado cada vez mais constante e necessária para a aprendizagem no mundo moderno, possibilitando que o computador se torne um instrumento de auxílio para os professores, ampliando a visão de conteúdos antes limitados à lousa e caderno, abrindo assim um leque de possibilidades para o ensino.

A escola atual deve acompanhar as mudanças. É perceptível que nossos alunos possuem grande facilidade em operar os diversos equipamentos tecnológicos disponíveis, assim a informática educativa pode proporcionar novas possibilidades de aprendizado que são bem assimilados e aceitos pelos alunos e que os estimulam a alcançarem resultados positivos.

Atualmente o debate sobre o uso de novas formas de educação avançadas inclui o uso da Internet, dos computadores, sistemas operacionais e softwares que possibilitem a autonomia do aluno no seu uso e do docente no preparo das aulas e desenvolvimento dos conteúdos. Porém, não basta somente ter um software desenvolvido e usá-lo por várias vezes para públicos diferentes, o que nem sempre é a melhor maneira de inovar. Deve-se lembrar de que cada mestre tem uma maneira diferente de ensinar.

Assim, este artigo buscar abordar estas questões focando no uso das tecnologias educacionais como recurso pedagógico no processo ensino-aprendizagem, em especial os softwares de autoria e o Visual Class. Objetiva-se com este trabalho mostrar os pontos favoráveis e desfavoráveis da utilização deste recurso nas escolas, suas possibilidades e sua aplicação.

Retrata ainda a experiência no uso do software de autoria Visual Class pelos alunos do Colégio Estadual Professor Malvino de Oliveira da cidade de Porecatu-PR, participantes do Programa Mais Educação.

1. A INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Este estudo vem apresentar como as novas tecnologias de comunicação e informação podem ser utilizadas como suporte nas atividades escolares,

contextualizando assim a importância do educador como produtor de conteúdo e como mediador da aprendizagem.

Todavia, para que isto ocorra, o professor precisa buscar ampliar seus conhecimentos na área da tecnologia educacional, tornando-se efetivamente o mediador do processo de aprendizagem, integrando de forma dinâmica a realidade social moderna, tecnológica, os conteúdos acadêmicos e os recursos que estas tecnologias proporcionam. Moran (2003) aborda muito bem essa questão ao afirmar que:

A tecnologia nos propicia interações mais amplas, que combinam o presencial e o virtual. Somos solicitados continuamente a voltar-nos para fora, a distrair-nos, a copiar modelos externos, o que dificulta o processo de interiorização, de personalização. O educador precisa estar atento para utilizar a tecnologia como integração e não como distração ou fuga". (MORAN, 2003, p. 02)

Tendo em vista que as inovações tecnológicas exigem indivíduos que saibam as utilizar, que sejam críticos quanto a sua finalidade, importância, entendendo sua relação com questões de ordem social, a escola não pode se omitir de possibilitar para todos esta conquista. Assim, deve dispor destes recursos tecnológicos pensando na inserção dos alunos no contexto social, sem ignorar que a tecnologia faz parte do mundo moderno sendo uma ferramenta de inclusão social. É neste contexto que surge a Informática Educativa (IE), termo definido como:

O processo que coloca o computador e sua tecnologia a serviço da educação. Portanto, todos os aspectos e as variáveis neste método deverão estar subordinados à consideração de que a essência da IE é de natureza pedagógica, buscando assim melhorias das metodologias de ensino-aprendizagem de forma a levar o aluno a aprender, e o professor a orientar e auxiliar esta aprendizagem, tornando-o apto a discernir sobre a realidade e nela atuar (VALENTE, 1998, p.26).

Visando a produção de atividades que venham a desenvolver o cognitivo da criança e a promoção de ações que as façam persistirem neste desenvolvimento, a informática torna-se uma excelente ferramenta capaz de promover estes mecanismos. Além disso, é incontestável o fascínio das crianças e adolescentes provocado pelo computador; talvez seja por este fato que a possibilidade de interação e desenvolvimento delas tornam-se tão explícitas.

A tecnologia auxilia na educação, mas não podemos esquecer o papel do educador. A televisão, a internet e o computador têm seus pontos positivos e

negativos, mas o educador deve atuar como mediador, auxiliando-os a chegar ao conhecimento científico, que ultrapasse o senso comum. Como afirma Veiga:

É preciso evoluir para se progredir, e a aplicação da informática desenvolve os assuntos com metodologia alternativa, o que muitas vezes auxilia o processo de aprendizagem. O papel então dos professores não é apenas o de transmitir informações, é o de facilitador, mediador da construção do conhecimento. Então, o computador passa a ser o 'aliado' do professor na aprendizagem, propiciando transformações no ambiente de aprender e questionando as formas de ensinar (VEIGA, 2001, p.2).

Para José Armando Valente (2002), os computadores estão propiciando uma verdadeira revolução no processo ensino-aprendizagem, face à variedade de softwares existentes, provocando vários questionamentos pertinentes a respeito dos métodos de ensino utilizados.

A informática é um meio de trabalho atraente e interativo, que o educador capacitado pode utilizar como apoio pedagógico, oportunizando uma aprendizagem significativa e mais eficaz, com produção de conhecimento. O educador familiarizado com a tecnologia poderá integrar os conteúdos de ensino e desenvolver projetos educacionais mais desafiadores e interessantes, direcionando o uso de jogos educativos e sites educacionais, ampliando o seu papel na construção do conhecimento e permitindo a construção de conhecimentos planejados de forma dinâmica e satisfatória. Segundo Moran:

O primeiro passo é procurar de todas as formas tornar viável o acesso frequente e personalizado de professores e alunos às novas tecnologias, notadamente à Internet. É imprescindível que haja salas de aulas conectadas, salas adequadas para a pesquisa, laboratórios bem equipados. (2004, p. 44).

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 de slides feitas no Power Point, que depois de certo tempo tornam-se comuns, foram desenvolvidos softwares que auxiliam o educador a criar suas próprias aulas no computador usando diversos recursos. Lima (2001, p.37) aborda que, “[...] ensinar do jeito tradicional hoje é insuficiente para atrair a atenção e motivar a aprendizagem dos alunos” destacando ainda, que

[...] uma das vantagens do computador na educação é que ele respeita o ritmo de aprendizagem de cada aluno e evita a defasagem entre os tempos propostos pela escola e o tempo particular do aluno em um determinado momento da vida [...] não existe regras que determine a escolha do caminho que o aluno irá optar para resolver determinado problema [...] além destas vantagens nós podemos citar outras como: prazer da descoberta, motivação, alegria, emoção, cooperação, integração social (sobretudo de digráficos e lesados cerebrais), aprendizagem com significado, retorno e possibilidade de correção de erros, desenvolvimento do pensamento crítico, possibilidade de provocar desafios (LIMA, 2001, p.38-39).

Há ainda a possibilidade de gravar as aulas no computador, mídias de armazenamento, servidores remotos ou em um ambiente virtual de aprendizagem (AVA).

2. SOFTWARE DE AUTORIA

Para Herculiani (2007, p. 40), software de autoria “[...] é uma ferramenta ou programa de desenvolvimento que fornece elementos pré-programados que permitem desenvolver aplicações multimídia”. Mediante o exposto, software de autoria é um programa que fornece subsídios para desenvolver aplicações e publicar na internet.

Segundo Barcarolo (2007, p. 05), software de autoria “[...] pode ser usado pelo professor na criação de quaisquer tipos de aulas (matemática, português, geografia, ciências, dentre outras), seja para alunos com dificuldades de aprendizagem, seja na aquisição e aplicação de conhecimentos específicos”.

Segundo o blog <http://softwareautoria.blogspot.com.br>, existem renomados softwares de autoria disponíveis no mercado atualmente:

- CONHECER: Programa aberto, aplicável à maioria das disciplinas do ensino fundamental.²
- EVEREST: Programa pago, equipado com diversas ferramentas que permitem o desenvolvimento de projetos multimídia, agregando elementos como sons, imagens, vídeo, textos, animações, bancos de dados e robótica educacional.³

² Disponível em <http://www.macsystemeduc.com.br/demomanual>.

³ Disponível em <http://www.complex.com.br>.

- GUTEMBERG: Sistema de Autoria baseado no ambiente gráfico Windows. Possibilita a criação de documentos associando gráficos, imagens, áudio e técnicas de hipertexto⁴.

- HOT POTATOES: Software de autoria desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do Centro de Informática e Média da Universidade de Victoria, Canadá. ⁵

- HYPERSTUDIO: Permite a confecção de trabalhos em multimídia e contém sugestões de projetos para trabalhos multidisciplinares⁶.

- ILLUMINATUS: Destinado à criação de apresentações multimídia combinando imagens, textos, sons e animações.⁷

- JCLIC: Software de autoria, que pode ser usado nas diversas disciplinas do currículo escolar para criação, realização e avaliação de atividades educativas multimídia⁸.

Esses softwares 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 podem-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 alteradas.

Os objetos podem ser ligados a arquivos de som, vídeo, programas executáveis do Windows e Linux, 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.

⁴ Disponível em <http://www.inf.ufrgs.br/~lgarcia/gutemb.html>.

⁵ Disponível em <http://hotpot.uvic.ca/index.php#downloads>

⁶ Disponível em <http://www.mackiev.com/hyperstudio>.

⁷ Disponível em <http://www.digitalworkshop.com/products/illuminatus.shtml>.

⁸ Disponível em <http://clic.xtec.cat/en/jclic/download.htm>.

Podem ser utilizados para criação de projetos multimídia, aulas, apresentações, livros eletrônicos, quiosques de consultas, etc., sendo assim uma ferramenta que o professor pode dispor para interagir com os alunos e colaborar no desenvolvimento das diversas disciplinas as quais ele é avaliado durante o ano letivo.

Os softwares de autoria são programas interativos, que permitem ao usuário o controle de suas ações, podendo integrar outros tipos de softwares, além de favorecer o processo de construção do conhecimento.

Um fator importante, que deve ser observado para a utilização do software na prática educativa, é o favorecimento do seu uso de forma interdisciplinar, além da possibilidade de estabelecer relação com a realidade cultural e local e as necessidades dos alunos, neste sentido deve proporcionar a realização de atividades variadas, compreendendo diferentes níveis de complexidade.

Assim, a presença dos recursos de multimídia, que na maioria das vezes servem como atrativo, devem favorecer a construção do conhecimento e possuir uma inter-relação com a proposta educativa institucional.

Dentro dos aspectos técnicos, vale ressaltar que o software deve ser claro na sua apresentação e possibilidades de uso, como também oferecer manual de instalação e recurso de ajuda para sua melhor utilização. Deve ser versátil, favorecendo a sua instalação em diferentes componentes de hardware, bem como sua integração com outros programas e sistemas operacionais.

Precisa ainda possuir recursos de multimídia e facilidade de instalação e desinstalação.

Softwares de autoria são aqueles que possuem recursos que auxiliam na criação ou desenvolvimento de aulas, cursos, exercícios e projetos. Os principais recursos embutidos nos softwares 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.
- Comunicação, interatividade e pesquisa: correio eletrônico, chat, lista de discussão, quadro de avisos, perguntas frequentes, videoconferência, ferramentas de busca, pesquisa de opinião e banco de dados multimídia.

- Potencialidade na criação de projetos interdisciplinares, com colaboração e cooperação de docentes e discentes, como preconiza Barros (Barros, 1994).

3. O QUE ESPERAR DE UM SOFTWARE DE AUTORIA

Quando há a aplicação de um software de autoria em uma instituição de ensino é necessário que os seguintes quesitos sejam atendidos:

- 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 infraestrutura da escola e dos alunos, operar nos sistemas operacionais Linux e Windows e poder ser executado em computadores com configuração básica de memória e processamento.
- Oferecer suporte constante aos usuários na resolução de problemas de configuração e desenvolvimento dos projetos.

4. VISUAL CLASS

Visual Class é um software de autoria cujo diferencial em relação aos outros softwares de autoria é a sua facilidade de uso, sendo que devido à sua interface orientada a objetos não é necessário ter conhecimentos de programação para o desenvolvimento de sofisticadas aplicações multimídia, as quais podem ser prontamente elaboradas até mesmo por crianças a partir dos 07 anos, conforme o relato:

Para ter uma ideia desta simplicidade, no ano 2000 ensinamos um jovem índio Xavante chamado Jesus de 16 anos a usar o Visual Class. Em 4 meses, Jesus desenvolveu um CD sobre a Cultura Xavante e ganhou o prêmio Internacional "Sonhadores do Milênio" promovido pelo MC Donald's, Unesco e Walt Disney. Jesus transformou-se numa celebridade, aparecendo como

capa do Jornal Folha de São Paulo (o maior jornal do país) e dando entrevistas em veículos como Revista Época, Isto É, UOL, TV Cultura, Le Monde (TATIZANA, 2004, p. 42).

Esta facilidade de manuseio se deve a sua tela orientada a objetos que elimina a necessidade de linguagem de programação, tornando o processo de criação intuitivo e acessível até mesmo para alunos do ensino fundamental.

O Visual Class vem sendo usado em universidades, escolas do ensino regular público e privado (Infantil, Fundamental e Médio), escolas técnicas, prefeituras e núcleos de tecnologia educacionais sendo o único Software de Autoria que consta do Guia de Tecnologias Educacionais 2011/2012 (MEC, 2014, p. 85)⁹.

De acordo com Almeida (2009), o software ainda permite que o aluno ao iniciar suas atividades no computador, seja “logado” no sistema, assim, todas as suas ações ficam registradas num banco de dados do servidor, permitindo ao professor saber o número de tentativas do educando até obter a resposta correta, o tempo que demorou em cada questão, enfim, suas dificuldades. Assim, essas informações podem ser aplicadas de forma estratégica pela escola, que terá a possibilidade de trabalhar individualmente os pontos fracos de seu aluno, promovendo seu aperfeiçoamento e instigando seu potencial de aprendizagem.

Tatizana (2001) afirma que o software de autoria Visual Class, na área educativa é utilizado de duas formas, a instrucionista, na qual o professor cria suas aulas, que podem ser em diferentes formatos: teste múltipla escolha, teste vestibular, preenchimento de lacunas, liga associa, arrastar-soltar textos, arrastar-soltar imagens, gira-figuras, seleção de texto, seleção de imagem, seleção de animação, quebra-cabeças e dissertativa. Enfatiza ainda, que os exercícios são desenvolvidos pelos alunos e corrigidos automaticamente pelo sistema, sendo que as avaliações podem ser armazenadas num banco de dados

Outra maneira de aplicação é o método construcionista, no qual os alunos desenvolvem projetos, a partir de um tema proposto pelo professor, como por exemplo, drogas, violência, trânsito. Normalmente os projetos são interdisciplinares e

9

Disponível em

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=9909&Itemid=

antes de utilizar o computador, o assunto é trabalhado na sala de aula, com pesquisas na forma de leitura, discussão em grupo, consultas à Internet.

O docente no método construcionista passa a assumir o papel de "facilitador" orientando o aluno durante o processo de construção do seu projeto, que poderá ser transformado em arquivo executável e gravado num CDROM, publicado na internet ou até mesmo exposto nos Concursos Nacionais e Internacionais do Visual Class, que acontecem anualmente.

Martins (2006) destaca que desde 2004 o Visual Class realiza o Concurso Nacional Multimídia, em que os alunos de diversas regiões do Brasil e até mesmo de outros países de língua portuguesa, escolhidos pelo seu município, a representá-lo através de seu projeto educacional desenvolvido através do software, relatam suas experiências num palco e concorrem a prêmios.

Conforme informações provenientes do site Vivência Pedagógica¹⁰ que tem por objetivo a disseminação de boas práticas utilizando as tecnologias digitais na aprendizagem muitos são os relatos de como as tecnologias podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

Um destes exemplos seria o relato do Secretário de Educação de Pirassununga-SP, Orlando Bonfim, o qual expõe que quando assumiu a secretaria de educação o IDEB¹¹ municipal atingia o índice 4.1, menor que a média nacional e um dos mais baixos da região, sendo que após a utilização de tecnologias educacionais, com a implantação do software de autoria Visual Class salta para uma média de 5.5, superando a meta do MEC para 2015.

Relata ainda que o software foi implantado em todas as escolas municipais, sendo oferecido capacitação dos professores e alunos que produziram em conjunto aproximadamente 410 aulas.

Outra cidade que vem se destacando no segmento educacional é Quatá-SP, que segundo Ronaldo Garcia Almeida, coordenador de informática educativa no município, implantou o software de autoria Visual Class no início de 2006, sendo que as conquistas, devido essa aquisição se refletiram através do IDEB, que em 2005 era 4,8 e em 2007 já havia saltado para 5,4.

O Visual Class possui uma série de opções para seus usuários, em suas versões monousuário e de rede, além de outros aplicativos, como o Gera HTML, que

¹⁰ Disponível em <http://www.vivenciapedagogica.com.br/sample-page/>

¹¹ Índice de Desenvolvimento da Educação Básica.

serve para converter os projetos para a linguagem HTML; o Gera CD, que cria em CD o projeto para ser instalado em outras máquinas, independente destas terem ou não o software. Outro recurso disponível é o de exportação e importação de um projeto ou telas, com diversos formatos pré-definidos.

4.1 PRÓS E CONTRAS NO USO DO VISUAL CLASS

Algumas das vantagens do Visual Class é que este software:

- Funciona nos sistemas operacionais Windows e Linux.
- Possui a capacidade de geração de programas executáveis sem a necessidade do software instalado em outro computador (.exe).
- Pode ser instalado em dispositivos móveis (Tablets e Smartphones).
- É um software nacional com suporte on-line ou através de contato com o fabricante.
- Existe a possibilidade de publicar o projeto em formato de página da Internet (.html).
- Possui um software usado para o ensino fundamental – Kid Class.
- Pode ser usado em rede.
- Possibilita a criação de exercícios para avaliação dos alunos com criação de testes, perguntas e simulados, com a opção de fazer a correção automática dos mesmos.

Algumas das desvantagens do Visual Class que podem ser citadas, são:

- Não oferece opções de clique duplo para editar os objetos.
- Falta de barra de ferramentas dos comandos principais: Novo, Abrir, Salvar, Salvar Como, Sair, etc.
- Para excluir algum objeto é necessário clicar com o botão direito e escolher a opção Elimina.
- Preço elevado na versão rede, em torno de R\$ 6.000,00 para um laboratório com 20 estações.

5. O USO DO VISUAL CLASS NO PROJETO MAIS EDUCAÇÃO

Segundo Moran (1998) ensinar com as novas mídias será uma revolução se

mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantém distantes professores e educadores.

Partindo desse princípio, o Colégio Estadual Professor Malvino de Oliveira, através da Coordenação do Curso Técnico em Informática e da professora do Projeto Mais Educação (Oficina Software Educacional) utilizaram com os aproximadamente 70 alunos (divididos em cinco turmas) participantes do projeto o uso do Visual Class no laboratório de informática durante o período vespertino.

O perfil dos integrantes do projeto é constituído na sua maioria de alunos de classe média baixa (73,5%), filhos de funcionários das indústrias açucareiras do município, comerciários, trabalhadores rurais residentes nas fazendas do município e filhos de famílias itinerantes acampadas na zona rural. Os alunos estudam no período matutino e participam do projeto no período vespertino.

Antes de iniciar o trabalho com os alunos, o coordenador e a professora do projeto realizaram a capacitação na sede da empresa localizada em Presidente Prudente-SP e receberam o CD-ROM com o software versão rede para instalação no laboratório da escola.

O próximo passo foi realizar um treinamento de informática básica para os alunos participantes do projeto onde cada um pode trabalhar individualmente no laboratório que conta com 18 computadores e um servidor. Essa etapa não teve dificuldades pois a maioria dos alunos possuem computador em casa e estão familiarizados com os principais recursos: uso do teclado, ligar/desligar, salvar arquivos, inserção de imagens, armazenamento em pastas, uso do pen drive, etc.

Os estágios seguintes foram o entendimento de funcionamento do software e seus principais recursos, exibição de trabalhos e atividades já realizadas aos alunos. Ficou determinado a montagem até o final do semestre de cinco aulas personalizadas referentes às oficinas que participam: Fanfarra, Futebol, Software Educacional, Handebol e Danças.

Como exemplo de uma aula desenvolvida pelos alunos temos uma sobre os principais escritores brasileiros, onde os alunos pesquisaram dados relativos sobre os autores, fotos, trechos de suas obras e puderam gravar vídeos onde grupos recitavam poesias e no final haviam diversos exercícios sobre o tema proposto. Tudo isso foi compilado num arquivo único e convertido em uma página da Internet.

A possibilidade de armazenar as aulas criados pelos alunos e inserir exercícios para analisar o desempenho dos mesmos foi um fator decisivo para que os

outros professores decidissem participar de capacitações usando o Visual Class.

A professora e o aluno monitor responsáveis pela oficina relatam que a utilização do Visual Class está sendo bastante proveitosa pois o índice de evasão foi relativamente pequena (15%), número considerável em relação ao ano de 2013 onde a taxa de abandono das oficinas no contra turno foi na faixa de 35%. A docente ressalta também que houve avanços na escrita e leitura e que os outros professores reconheceram que alunos melhoraram nesses aspectos após a utilização da informática educacional como ferramenta de aprendizagem e a associação com outros conteúdos escolares têm contribuído nos estudos para a construção do conhecimento.

Ambos comprovam que o interesse dos alunos deve-se a possibilidade de poder criar seus próprios objetos de estudo e assimilarem os conhecimentos trabalhados em sala de aula e no laboratório de informática, uso de diversos recursos tecnológicos para criação das aulas multimídia, trabalho em grupos onde há colaboração entre os sujeitos envolvidos e possibilidade de publicarem suas criações na rede mundial de computadores e alterarem os conteúdos sempre que julgarem necessários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Softwares de autoria são recursos que podem ser utilizados ao máximo pelos professores, devido a melhoria na dinâmica das aulas, o envolvimento dos alunos nos conteúdos propostos e assim maior aprendizagem. Todavia, o professor necessita ter uma boa preparação para poder trabalhar com suas principais ferramentas, já que o aprendizado dos mesmos requer algum tempo de conhecimento de suas principais funções.

Softwares de autoria são, então, 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, um dos softwares apresentados, possibilita para a instituição de ensino montar um tipo de biblioteca digital onde as aulas produzidas podem ser aproveitadas e reformuladas por outras turmas posteriormente.

Apesar do preço elevado para a versão rede, o Visual Class destaca-se entre os softwares de autoria nacionais por ser o pioneiro e o software com maiores atualizações inclusive podendo ser utilizado nos sistemas operacionais Windows e Linux. No entanto, seu preço elevado pode ser um elemento que inviabilize seu uso, principalmente nas redes públicas de ensino, o que de fato é lamentador visto estarmos vivenciando um contexto em que a tecnologia se faz presente em diferentes espaços e que não deveria ou poderia estar ausente das escolas.

Conhecer o que são softwares de autoria e suas inúmeras possibilidades de aplicação no ambiente escolar oportunizou a reflexão de como as secretarias estaduais e municipais, deveriam pensar na adoção de políticas públicas para implementação, manutenção e aprimoramento dos laboratórios de informática nas escolas, na capacitação dos profissionais, na viabilização de internet e na compra de softwares e programas específicos para o trabalho escolar.

O que o diferencia de outros softwares é a possibilidade do educador ser o autor de suas produções. É de oportunizar ao educador descobrir-se e enveredar pelo caminho da sua própria formação acadêmica, assim produzindo seus conteúdos de forma dinâmica, interagindo com seus alunos, provocando a busca do conhecimento tanto de conteúdo quanto de novas ferramentas, já que seu uso possibilita isso.

REFERÊNCIAS

ANDRIOLI, M.G. **Prefeituras elevam IDEB por meio de softwares de autoria.** <http://www.vivenciapedagogica.com.br/prefeituras-elevam-ideb-por-meio-de-softwares-de-autoria>. Acesso em: 01 jul. 2014.

ALMEIDA, R. G. A utilização da informática como recurso pedagógico. In: BERBEL, Neusi Aparecida Navas; ROSA, Wagner (Orgs.). **Reflexões de professores.** Londrina: Grafcel, 2011. p. 178-182.

BARCAROLO, L. B. **A informática na aquisição do conhecimento da matemática: O papel da psicopedagogia.** PUC, Campinas, 2007.

FERNANDES, M. P. **Criando aulas multimídia com software de autoria** Disponível em <http://www.class.com.br/documentos/tcc/maurofernandes.pdf>. Acesso em: 02 jul 2014.

GUIA DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS 2011/2012 MEC. Disponível em http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=9909&Itemid=. Acesso em: 02 jul 2014.

HERCULIANI, C. E. **Desenvolvimento de um software de autoria para alunos deficientes não-falantes nas atividades de contos e recontos de histórias.** 2007. 108f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2007.

LIMA, P. R. T. **Novas tecnologias de informação e comunicação na educação e a formação dos professores nos cursos de licenciatura de Santa Catarina.** 200. 81f. Monografia (Especialização em Ciências da Computação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001. Disponível em: <http://www.inf.ufsc.br/~edla/orientacoes/patricia.pdf>>. Acesso em: 02 jul. 2014.

MORAN, J. M. **Informática na Educação: Teoria & Prática.** Porto Alegre, vol. 3, n.1 (set. 2000) UFRGS. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, pág. 137-144.

MORAN, J. M. **Mudar a forma de ensinar e de aprender- Transformar as aulas em pesquisa e comunicação presencial-virtual.** Disponível em http://www.eca.usp.br/prof/moran/site/textos/tecnologias_eduacacao/uber.pdf>. Acesso em 17 jul. 2014.

MARTINS, M. G. **Visual Class incentiva trocas de experiências entre educadores e alunos**. Disponível em: <<http://www.vivenciapedagogica.com.br/concursovisualclass>>. Acesso em: 01jul. 2014.

RODRIGUES, S. H. **Multimídia na educação**: Ampliando a ação do professor. Escola Superior de Marketing, Recife-PE.

TATIZANA, C. **Visual Class Multimídia Software para criação**. São Paulo – SP, 2001.

_____. **Visual Class Software para criação multimídia**. São Paulo – SP, 2003.

_____. **Visual Class**: Software para criação Multimídia. São Paulo, edição do autor, 2004.

VALENTE, J.A. **Visão Analítica Da Informática Na Educação No Brasil**: a questão da formação do professor. Campinas: NIED, 1998.

VEIGA, M.S. **Computador e Educação? Uma ótima combinação**. Petrópolis, 2001. Pedagogia em Foco. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/inedu01.htm>>. Acesso em: 16 jul. 2014.