



## **PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO NO COMPUTADOR: COMO TORNAR SUAS AULAS MAIS INTERATIVAS**

***Edemilson Jorge Ramos Brandão<sup>1</sup>***

*Faculdade de Educação – Universidade de Passo Fundo*

*Passo Fundo – RS – Brasil*

*Email: brandao@upf.br*

### **DADOS DA OFICINA**

**Número de horas:** 8h

**Número de vagas:** 30

**Local:** Laboratório de informática (Sala com no mínimo 30 computadores)

**Software necessário:** Microsoft Office 2007 ou 2010

**Requisito mínimo:** Conhecimento básico do programa Microsoft PowerPoint

**Resumo da oficina:** Frente às inúmeras possibilidades que as novas Tecnologias de Informação e Comunicação nos oferecem, a utilização crítica e criativa dos recursos do computador em Educação só acontece quando o professor consegue se apropriar desses recursos em suas atividades, de modo a tornar o processo ensino-aprendizagem uma atividade criativa, dinâmica e interativa. Com o crescente avanço tecnológico e a implementação de políticas públicas de Inclusão Digital e Informática Educativa, a presença de computadores constitui uma realidade para muitas escolas, impulsionadas pela certeza de que através dos recursos de multimídia e hipermídia presentes nesses

---

<sup>1</sup> O prof. Dr. Edemilson Jorge Ramos Brandão concluiu o Curso de Formação de Professores pela Universidade Federal do Ceará, Mestrado em Educação pela Universidade Federal do Espírito Santo, Doutorado em Ciências da Educação pela Universidade Pontifícia Salesiana – Roma – Itália e Pós-Doutorado em Educação pela Universidade Federal da Bahia. É professor de Pesquisa em Educação e Educação, Mídia e Tecnologia da Faculdade de Educação da Universidade de Passo Fundo e se dedica, sobretudo, à produção de Softwares Educacionais, criação de Ambientes Virtuais de Aprendizagem, aplicação de Multimídia e Hipermídia em Educação e formação de professores para atuar com novas Tecnologias.

dispositivos, por exemplo, o aluno pode descobrir, criar e reinventar seu próprio mundo, desenvolvendo um raciocínio lógico e construindo conhecimento em um ambiente lúdico e interativo que valoriza as características e os ritmos próprios de cada indivíduo e as experiências coletivas e de interações entre os sujeitos. Assim, a proposta desta oficina se fundamenta na ideia que o professor pode e deve ser o protagonista no processo de construção de seus próprios materiais didáticos, tornando-os cada vez mais interativos, dinâmicos e criativos, ao mesmo tempo em que busca proporcionar aos participantes da IV Jornada Nacional de Educação Matemática e XVII Jornada Regional de Educação Matemática uma experiência de autoria multimídia, que explora diferentes estratégias didáticas voltadas a uma aprendizagem mais participativa e estimulante, oferecendo-lhes subsídios para a construção de seus próprios materiais didáticos, utilizando os recursos de multimídia e hipermídia presentes no programa Microsoft Power Point.