

UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU

CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS

CURSO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO

**AMBIENTE PARA CRIAÇÃO DE MATERIAL
DIDÁTICO MULTIMÍDIA**

Acadêmica: Lúcia Helena Trentini dos Santos

Orientador: Carlos Eduardo Negrão Bizzotto

ROTEIRO

- OBJETIVO
- INTRODUÇÃO
- TEORIAS DE APRENDIZAGEM
 - ABORDAGEM BEHAVIORISTA
 - ABORDAGEM COGNITIVISTA
 - ABORDAGEM HUMANISTA
- INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO
- SOFTWARES EDUCATIVOS
- TIPOS DE SOFTWARES
- OOADM
 - ESQUEMA CONCEITUAL
 - ESQUEMA NAVEGACIONAL
- TELA PRINCIPAL DO PROTÓTIPO
- RESULTADOS E DISCUSSÕES
- CONCLUSÕES

OBJETIVO

Desenvolvimento de um ambiente de autoria, que permite ao professor criar seu próprio material didático hipermídia. Possibilita ao professor:

- ❖ **inserir textos, imagens e vídeos;**
- ❖ **inserir botões com rotinas associadas (ir para próxima tela, tela anterior, tela específica, etc.);**
- ❖ **Criação de desenhos;**
- ❖ **Envio de E-mail;**

INTRODUÇÃO

De acordo com Tajra (1998), “... *A tecnologia prende mais a atenção dos alunos, o computador torna mais fácil o aprendizado de disciplinas consideradas difíceis, e aumenta o desempenho escolar*”.

Conforme Ramos(1996), “... *existem pessoas que não tem coragem de começar a usar os computadores porque pensam que precisam fazer alguns anos de cursos antes de conseguir algum resultado efetivo*”.

TEORIAS DE APRENDIZAGEM

- **ABORDAGEM BEHAVIORISTA**
- **ABORDAGEM COGNITIVISTA**
- **ABORDAGEM HUMANISTA**

ABORDAGEM BEHAVIORISTA

- Aluno tratado como agente passivo que recebe informações (conteúdos) , de uma fonte (professor).
- “Estudos programados” ou “ instruções programadas”

ABORDAGEM COGNITIVISTA

- Ênfase sobre a pesquisa, a investigação e a solução de problemas por parte do próprio aluno.
- A interação constrói o próprio ser humano. Portanto, construir significa promover a interação do sujeito com o meio. Se o aluno constrói algo na escola, isto é conhecimento.

ABORDAGEM HUMANISTA

- Não centra a prática educativa, nem no educando, nem no educador, nem no conteúdo, nem nos métodos, mas a compreende nas relações de seus vários compostos, no uso coerente por parte do educador, dos materiais, dos métodos, das técnicas.

INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Conforme Valente(1993), “... *na educação o computador tem sido utilizado tanto para ensinar sobre computação - ensino de computação - , como para ensinar praticamente qualquer assunto, com o - ensino através do computador- ”.*

SOFTWARES EDUCATIVOS

❖ GERAÇÕES

- Primeira Geração
- Segunda Geração
- Terceira Geração
- Quarta Geração

TIPOS DE SOFTWARES

Tutoriais

Exercitação

Investigação

Simulação

Jogos

TIPOS DE SOFTWARES

Abertos

Editores de textos

Banco de dados

Planilha eletrônicas

Softwares gráficos

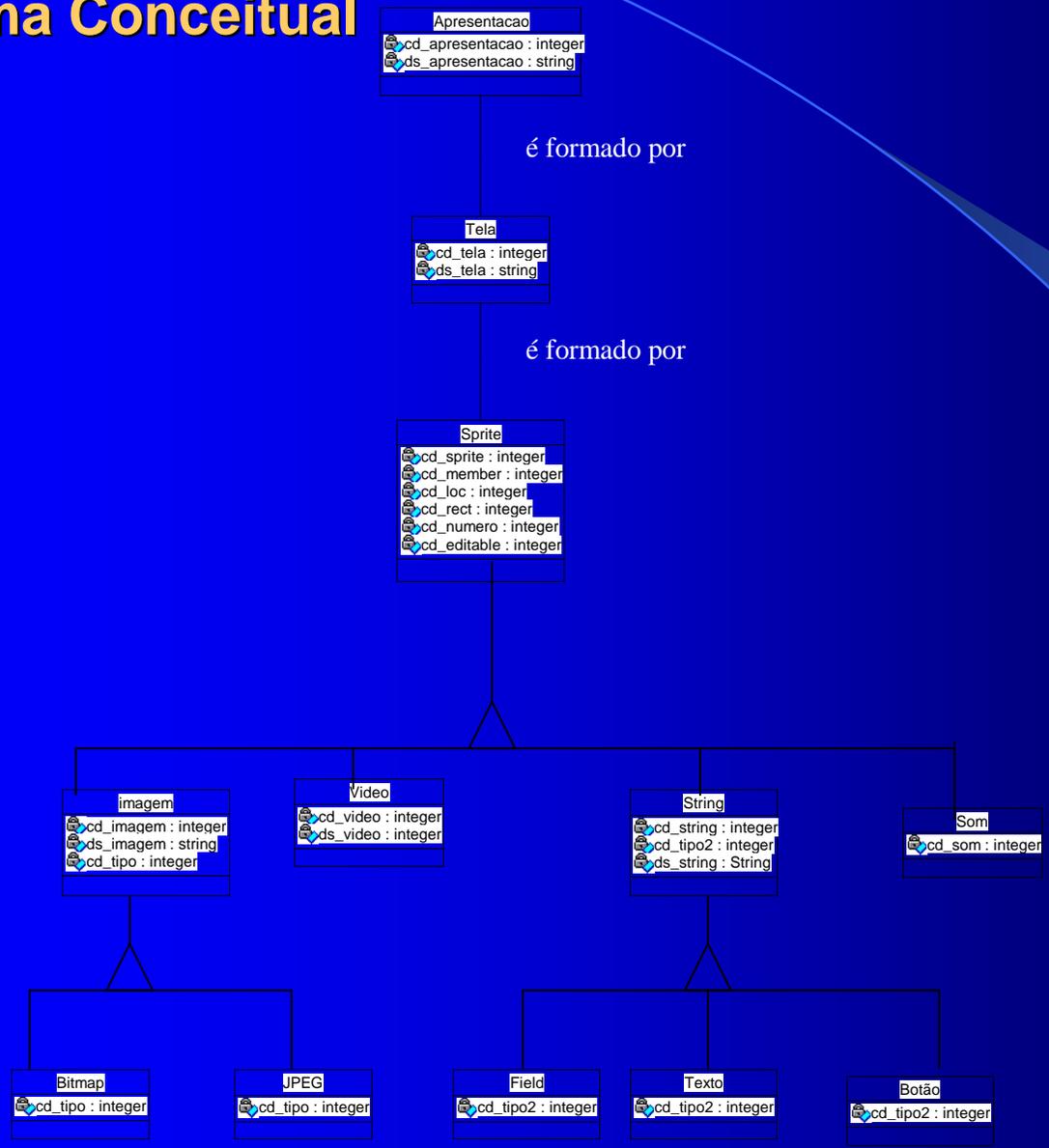
Autoria

Apresentação

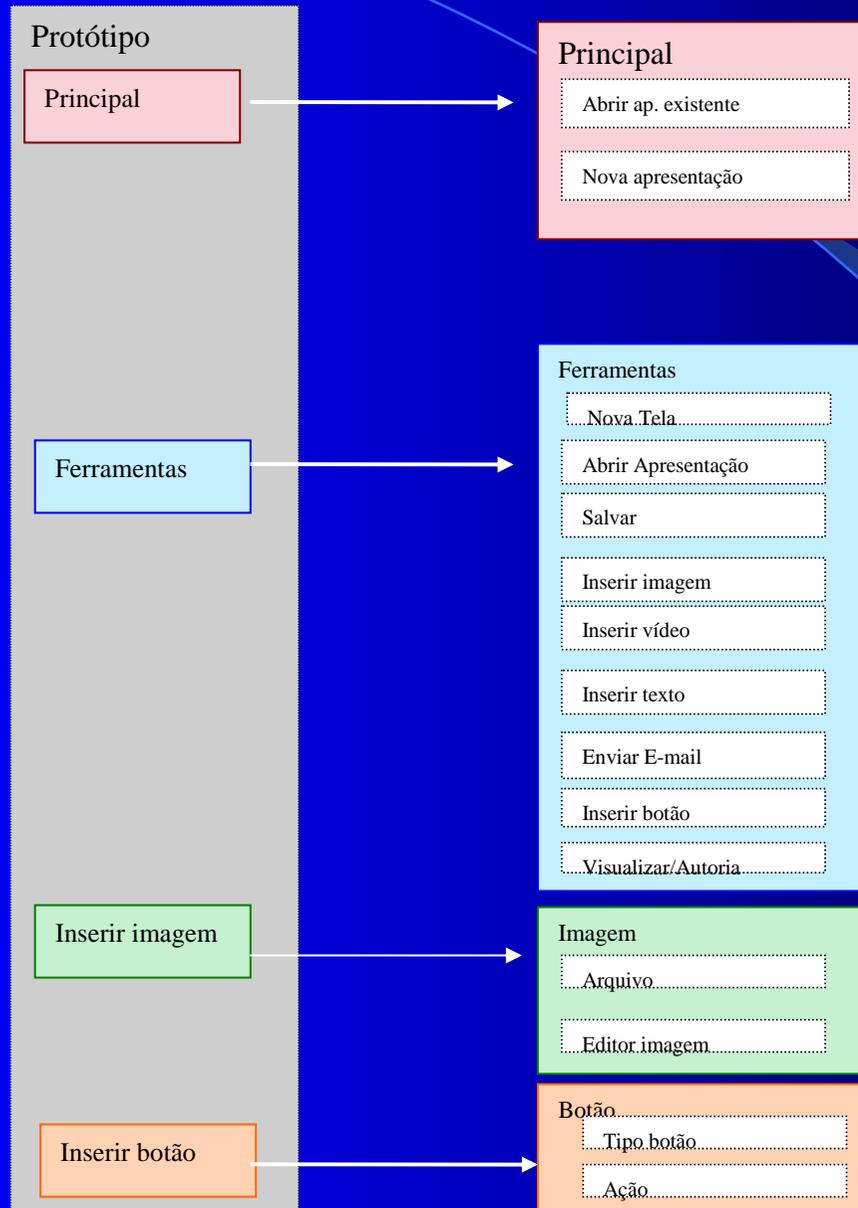
Programação

OOHDM (Oriented Object Hipermedia Design Method)

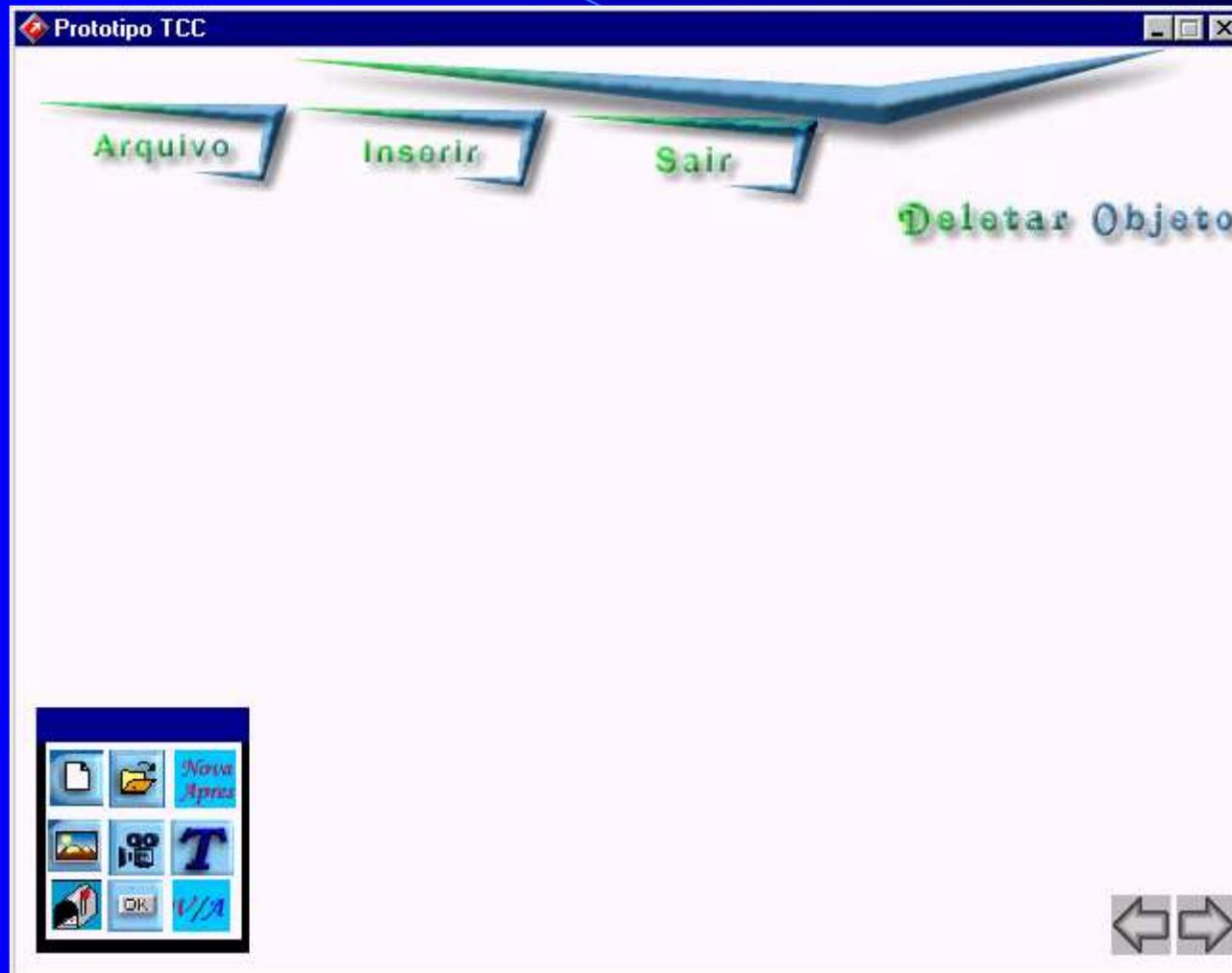
Esquema Conceitual



ESQUEMA NAVEGACIONAL



TELA PRINCIPAL DO PROTÓTIPO



RESULTADOS E DISCUSSÕES

IMPORTAÇÃO

AUTORIA

VISUALIZAÇÃO

INTERAÇÃO

CONCLUSÕES

FERRAMENTA MACROMEDIA DIRECTOR 8.0

TEORIAS DA APRENDIZAGEM

METODOLOGIA OOHDM

OBJETIVOS

APRESENTAÇÃO DO PROTÓTIPO