

APRESENTAÇÕES PERSONALISADAS: O PPT COMO ESTRATÉGIA COMUNICATIVA NA UNIVERSIDADE

Área temática: Educação.

Coordenador da Ação: Cristiano Massao Tashima¹

Autor: Cristiano Massao Tashima¹, Leticia Coutinho de Oliveira², Fábio Rodrigues Ferreira Seiva³

RESUMO: As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação são excelentes ferramentas para melhorar a qualidade da educação, porém apenas utiliza-las não é a solução. É necessário contextualizá-las no processo ensino aprendizagem, uma vez que é comum confundir tecnologia de informação com conhecimento. A tecnologia de informação por si só não possui a capacidade de mudar o homem, mas o conhecimento pode alterar seu comportamento. Desta forma o objetivo deste trabalho é ampliar o conhecimento de docentes e acadêmicos quanto ao uso do PowerPoint, tornando-o mais produtivo. Foram realizados cinco encontros, divididos em três etapas. A primeira fase consistiu de três reuniões onde o programa foi apresentado, o assunto a ser trabalhado foi definido e a criação do roteiro textual construído. Na segunda etapa, realizada em um único encontro, os participantes assistiram a vídeos com conteúdo motivacionais e acessaram sites para auxiliá-los no processo criativo e inspira-los. A finalização do projeto ocorreu com a produção das apresentações, bem como o compartilhamento dos conhecimentos adquiridos. Pôde-se verificar uma certa dificuldade por parte dos participantes quanto ao uso correto do programa e de suas ferramentas. A definição do assunto, bem como a criação do roteiro foi individual. Após serem instigados quanto aos seus processos criativos e induzi-los a se inspirarem, as apresentações foram criadas e compartilhadas fazendo com que cada ideia única fosse repassada dos seus

1 Doutor em Ciências Farmacêuticas, Universidade Estadual do Norte do Paraná, Campus Luiz Meneghel, Setor de Enfermagem, cristianotashima@uenp.edu.br.

2 Acadêmica do Curso de Enfermagem, Universidade Estadual do Norte do Paraná, Campus Luiz Meneghel.

3 Doutor em Ciências da Saúde, Universidade Estadual do Norte do Paraná, Campus Luiz Meneghel.



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



detentores para os demais participantes. Ser criativo é uma capacidade inata do homem, porém se não estimulada ela tende a diminuir com o tempo. Logo o pensamento linear dificulta a contextualização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na educação, fazendo-as serem subutilizadas ou mesmo tornando-as ferramentas sem adequação.

Palavras-chave: TDICs, Powerpoint, ensino aprendizagem

1 INTRODUÇÃO

A educação atual não consegue acompanhar e dar atenção às mudanças tecnológicas que estão ocorrendo rapidamente. Nessa era onde as notícias saturam principalmente os meios digitais; onde o conhecimento, seja ele correto ou não, transborda no ambiente virtual, é necessário criar um suporte mais dinâmico para os alunos que facilite seu aprendizado além do quadro negro e giz ou mesmo do uso inadequado do projetor multimídia.

Nas propostas pedagógicas, o uso das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TDICs) na educação é um dos fatores que propõe facilitar a busca por novos conhecimentos e informações nos ambientes sociais. Assim os educadores precisam se adaptar e renovar suas abordagens em sala de aula.

Para Barroso (2014), uma das TDICs importante como material de apoio ao ensino, devido a sua interface dinâmica e de fácil compreensão, são os programas de criação e edição de apresentações. Tais aplicativos podem associar texto, áudio e vídeos com animações, permitindo sua projeção em televisores, monitores e projetores multimídia.

Assim, tendo em vista que as apresentações, quando realizadas de forma adequada, podem facilitar a aprendizagem. Este trabalho tem por objetivo demonstrar aos docentes e acadêmicos o potencial do PowerPoint como importante ferramenta no processo ensino-aprendizagem de sua clientela.

2 DESENVOLVIMENTO



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



Para desenvolver as atividades deste projeto, elas foram divididas em 3 etapas: pré-produção, inspiração e produção.

Na primeira etapa, denominada de pré-produção, o projeto foi dimensionado e as suas necessidades foram listadas, sendo elas: ambiente de trabalho do PowerPoint, reconhecimento das ferramentas disponíveis, assunto e roteiro textual para as animações.

Para o reconhecimento do ambiente e das ferramentas disponíveis no aplicativo, foram realizados dois encontros com os participantes onde aprenderam a criar e editar as apresentações utilizando recursos de multimídia como som, imagem, movimento e animação, todos combinados para obtenção de slides interativos. Após a introdução ao programa, foi realizada uma reunião para a discussão sobre qual assunto deveria ser as animações, bem como a elaboração do roteiro norteador para as animações.

Na segunda etapa, em um único encontro, os participantes assistiram vídeos com conteúdo motivacionais que serviram de apoio para a criação das animações. Para o desenvolvimento criativo, foi sugerido que cada participante pensasse em um filme, desenho, personagem ou algo que gostasse ou admirasse, pois esse seria o tema das animações. Os participantes também acessaram sites como o MaoJeckel, The Design Inspiration e Pexel para auxiliar suas inspirações.

A última etapa consistiu dos participantes se reunirem para iniciar a construção da apresentação. Após a conclusão, todo o material foi exposto utilizando um projetor multimídia e cada autor pode explanar sobre seu assunto escolhido bem como o tema de referência para a criação dos slides.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO

Na primeira etapa, ao questionar sobre o conhecimento dos participantes quanto ao programa PowerPoint, verificou-se que todos o conheciam, bem como, já haviam utilizado alguma vez em aulas, apresentações ou seminários. Porém verificou-se uma dificuldade dos docentes e acadêmicos quanto ao uso mais



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



eficiente do programa. Pode-se verificar ainda a utilização de excesso de slides, fontes e cores inadequadas e textos extensos.

Para Pati (2013) saber fazer boas apresentações é obrigatório para a maioria dos profissionais. Os slides nunca devem conter textos longos, pois o foco do público deve estar na fala do palestrador e não na leitura da apresentação.

Jeckel (2012) relata ainda que a utilização de slides com visual repetido pode reduzir em até 20% da atenção dos ouvintes para cada slide apresentado. Sabe-se ainda que as pessoas absorvem uma determinada mensagem com mais facilidade quando ela é apresentada de forma visual e bem estruturada.

O assunto que cada participante escolheu foi relacionado a uma determinada aula já ministrada, uma apresentação futura de algum seminário em uma disciplina específica ou um curso que gostaria de fazer.

A escolha individual de cada participante sobre o assunto se deve ao seu conhecimento prévio, bem como do público com o qual vai trabalhar. Conhecer a plateia é essencial para poder fornecer uma base para que eles não se percam, sem passar informações excessivas que eles já tenham, podendo tornar a apresentação entediante (FERRAREZE, 2017).

Após os assuntos definidos, foram elaborados os roteiros norteadores para a criação da apresentação. Os textos deveriam conter somente as partes importantes do assunto a ser trabalhado.

A estrutura das animações deve seguir um roteiro pois ele é a base de todos os aspectos da apresentação. Ele é a primeira etapa para garantir que durante a confecção do material visual, o autor não perca o foco.

Para a elaboração das animações também é necessário inspiração, pois ela fornece a sequência lógica de uma determinada ação ou ideia do apresentador. Para a realização dessas ações, os participantes acessaram sites e assistiram a vídeos a fim de instigar a imaginação sobre o assunto definido anteriormente. Posteriormente foi solicitado que escolhessem um tema para que as animações bem como a arte visual fosse montada (Figura 01).

Croove (2013) define inspiração como sendo uma ideia ou pensamento que surge após um longo processo de pesquisa sobre a temática do projeto ou algo



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimento

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



que aparece devido a um agente motivador externo como músicas, imagens e vídeos.

Figura 01 – Exemplos de apresentações construídas baseadas com tema de filmes.



Fonte: Material próprio. A- Bee Movie; B- Procurando Dory; C- Minority Report

Para Jeckel (2012), a inspiração aliada a criatividade são essenciais para a construção da apresentação, pois se a público alvo não compreender a estrutura do slide em 3 segundos, também não irá compreender em 60 segundos; isso dificulta a fixação visual bem como o processo de aprendizagem.

No último encontro, a inspiração e a criatividade individual puderam ser compartilhadas com todos os membros através de uma breve apresentação de cada participante.

Angeloni (2008) afirma que grande parte do conhecimento individual permanecerá retido em cada mente, não podendo ser facilmente codificado, estruturado e, principalmente, armazenado tecnologicamente, sendo portanto essencial a relação direta de seus detentores com outras pessoas.

Para Costa (2017), o verdadeiro valor do conhecimento acontece quando ele é compartilhado. O autor ainda relata que quando isso ocorre, gera-se um ambiente de respeito e retribuição. Caso as informações não sejam repassadas, sua interpretação é única; porém quando partilhada ela pode se tornar mais rica, evoluindo de forma colaborativa. Além disso, através de novas perspectivas, ideias devem surgir sendo fonte para novas inspirações.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criatividade é uma capacidade inata dos seres humanos, mas devido a falta de estímulo, seja por parte dos profissionais ou pelo próprio ambiente a qual se está inserido, essa habilidade tende a diminuir ao longo do tempo. Tal característica

pode ser observada quando os participantes declararam usar textos extensos em seus slides – característica herdada dos retroprojetores, sendo provavelmente passada dos antigos docentes para os indivíduos atuais.

O pensamento linear faz com que apesar do PowerPoint ser muito conhecido no meio acadêmico, seus recursos ainda sejam subutilizados.

Ao inspirar os participantes e instigar suas mentes criativas, conseguiu-se produzir apresentações interativas e de impacto, itens essenciais para prender a atenção do público alvo.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos à Fundação Araucária e a Universidade Estadual do Norte do Paraná, *campus* Luiz Meneghel, pelo suporte financeiro.

REFERÊNCIAS

- ANGELONI, M. T. **Gestão do conhecimento no Brasil**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2008.
- BARROSO, R. H. D. A utilização do Prezi em sala de aula: uma proposta de inclusão no ensino de história. **Revista Virtual de Cultura Surda**, Rio de Janeiro, n. 12, p. 1-15, jan. 2014.
- COSTA, A. **A importância de compartilhar conhecimento no ambiente de trabalho**. Disponível em < <https://movebla.com/a-import%C3%A2ncia-de-compartilhar-conhecimento-no-ambiente-de-trabalho-950c66b37541>>. Acesso em 27 de julho de 2017
- CROOVE. **Creative Move: Inspiração e Processo Criativo**. 2013. Disponível em <<http://croove.com.br/crie/inspiracao-e-processo-criativo/>>. Acesso em 27 de julho de 2017.
- FERRAREZE, J. P. **IFSC: 10 Dicas para uma Boa Apresentação**. 2017. Disponível em <<http://docente.ifsc.edu.br/jocleita.ferrareze/MaterialDidatico/P%C3%B3s%20agroecologia/10-Dicas-para-uma-Boa-Apresenta%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em 27 de julho de 2017
- JECKEL, M. **Apresentações: conteúdo, forma e transmissão**. 2012. Disponível em <<http://www.maojeckel.com.br/>>. Acesso em 27 de julho de 2017.
- PATI, C. **Exame: 12 erros que matam qualquer apresentação**. 2013. Disponível em <<http://exame.abril.com.br/carreira/12-erros-que-matam-qualquer-apresentacao/>>. Acesso em 27 de julho de 2017.



APOIO:

Integração
que gera energia
e desenvolvimentoFórum de Pró-Reitores
de Extensão
das Universidades Públicas
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:

