

Projeto 70

Educação na Cibercultura e Educação On-line: repositório para a criação de materiais digitais para ensino e aprendizagem

Cód/Nome	70- Educação na Cibercultura e Educação On-line: repositório para a criação de materiais digitais para ensino e aprendizagem
Orientador	Elaine Santos Dias
Campus	CSC
Area	Atividades acadêmicas (ensino/pesquisa/extensão) - ÊNFASE NA EXTENSÃO.
Vagas	2
Email	elaine.santosd@ufsb.edu.br

Resumo do Projeto.

Visto o momento de transição da educação escolar em ambientes presenciais para ambientes remotos, há a necessidade de maiores interações em redes e mídias sociais entre alunos e professores, isso faz com que surja a demanda de recursos de multimídia que combinem eficiência de comunicação e acessibilidade. Pensando nisso, a proposta desse projeto é criar um repositório de materiais que auxiliem os professores da educação básica no desenvolvimento de materiais digitais de ensino - vídeos, imagens, cards informativos. Para tanto os estudantes envolvidos no projeto deverão estudar os aplicativos e recursos que possibilitam a edição e criação desses materiais bem como conceitos e regulamentações sobre direito de uso e licenças de materiais de imagem, vídeo e propriedade intelectual. Além disso, os bolsistas deverão se engajar na elaboração de propostas de atividades e materiais digitais que utilizem os recursos e aplicativos estudados através da criação de tutoriais de uso.

Atividades dos bolsistas

1. Levantamento teórico sobre propriedade intelectual, direito de uso e domínio público .
2. Levantamento e exploração de aplicativos de edição de imagem e vídeo, gravação de tela e voz.
3. Elaboração de vídeos tutoriais e manuais com sugestões de uso dos aplicativos escolhidos voltados para professores de matemática da educação básica.
4. Elaboração de proposta de atividades e recursos digitais para os professores de matemática da educação básica.

Atividades semanais

Semanalmente os alunos terão atividades a serem realizadas que serão guiadas pelo objetivo mensal. No geral, essas atividades resumem-se em: levantamento bibliográfico, exploração dos aplicativos, criação de material didático digital, criação de tutoriais e manuais de uso, elaboração de propostas de uso de aplicativos. Para que haja uma interação entre docente e bolsista, semanalmente, o andamento das atividades e seus produtos serão compartilhados entre bolsistas e professor orientador em reuniões de vídeo e/ou troca de mensagens via aplicativo. Além disso, a cada semana os objetivos das semanas posteriores são planejados e replanejados, caso seja necessário. - 4 horas semanais para a busca e exploração de aplicativos de edição de vídeo e imagem ; - 1 hora para a escrita e planejamento das suas atividades e relatórios semanais; - 2 horas para a busca de materiais externos de multimídia para auxílio no uso dos aplicativos e para alimentação do repositório; - 1 hora de encontro com o orientador para a avaliação das atividades realizadas.

1. Introdução/Apresentação:

Em meados de 2019, com o decreto da pandemia e o fechamento das escolas, questões relacionadas ao ensino híbrido e remoto tomaram um novo gás devido a necessidade de aulas mediadas por tecnologias. Para além das salas de aula remotas, a necessidade de distanciamento social fez com que novos usuários aderissem ao uso de mídias sociais e redes sociais para a comunicação. Dentre as principais características do ciberespaço, Pierre Levy, coloca a diferença nos tempos do mundo “real” e do mundo “virtual”. Sendo assim, a troca de informações e formas de comunicação mudam e tendem a ser mais velozes e com um caráter multimídia. A cibercultura também vem gradativamente modificando o ambiente escolar, seja na sala de aula com alunos totalmente conectados através de aplicativos de mensagens, jogos e redes sociais, o que amplia a necessidade de inovações na prática pedagógica do professor ou na forma de obtenção de informação e comunicação. Diante disso, propõe-se aqui um projeto que objetiva o desenvolvimento de materiais para alimentação de um repositório de vídeos e imagens com tutoriais que possam auxiliar os professores de matemática da educação básica na criação de materiais didáticos e de comunicação através do uso de recursos digitais. Para tanto, o bolsista fará processos de levantamento de aplicativos e exploração das ferramentas e potencialidades desses aplicativos, posteriormente, a partir da sua exploração, desenvolverá vídeos e imagens que facilitem o uso dos aplicativos.

2. Justificativa:

Com a publicação dos decretos estaduais, municipais e federais de retorno às aulas de modo remoto, grande parte dos professores e alunos tiveram que encontrar meios de comunicação virtual para dar prosseguimento aos processos de ensino e aprendizagem. Pensando na particularidade das formas de comunicação digital e tendo

em vista a importância da eficiência nos processos de comunicação via aplicativos de mensagem e redes sociais. O projeto se justifica na necessidade de apresentar aos professores da educação básica aplicativos de edição de vídeo e imagem como possibilidades para a criação de materiais didáticos e de comunicação.

3. Objetivo Geral:

Criar um repositório de recursos de imagem e vídeo que auxilie os professores de matemática da educação básica na elaboração de materiais didáticos digitais para serem utilizados em redes sociais e aplicativos de mensagens.

3.1 Objetivos Específicos:

1. Traçar um plano de atividades de curto e longo prazo, pensando nos objetivos a serem atingidos. 2. Fazer levantamento bibliográfico e de informações sobre licenças, direitos de uso de imagem e domínio público; 3. Investigar e explorar os aplicativos de edição de imagem; 4. Criar imagens e vídeos tutoriais sobre a utilização dos aplicativos de edição de imagem e vídeo; 6. Desenvolver os relatórios, parcial e final, das atividades realizadas no projeto.

4. Metodologia:

O projeto tem características qualitativas no intuito de oportunizar o acesso aos diferentes recursos de criação de material didático. O(A) bolsista deverá fazer uso da internet para buscar, identificar e explorar aplicativos desenvolvidos para computador e/ou smartphones de edição de vídeo e imagem. O(A) participante terá participação ativa nos processos de desenvolvimento do projeto, na medida em que deverá elaborar o planejamento das atividades pensando na carga horária a ser cumprida semanalmente adequando-a a sua disponibilidade e acessibilidade enquanto estudante em situação de vulnerabilidade e, além disso, elaborará meios de avaliação de sua atividade, permitindo refletir sobre as ações e repercussões das atividades realizadas.

5. Resultados Esperados:

Para o(a) bolsista: conhecer e explorar aspectos sobre a criação, desenvolvimento e distribuição de recursos digitais; Para a comunidade: ter acesso a um repositório de vídeos e imagens instrutivos sobre a utilização de aplicativos de edição pensados como recursos de criação de material didático e de comunicação escolar.

6. Referências:

LÉVY, Pierre. Cibercultura. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.
KENSKI, V. M. Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação. 8ª ed. Campinas, SP: Papirus, 2012. LACORTE, Christiano. Órgãos públicos, domínio público e licenças públicas. Disponível em:
<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ea000707.pdf> SILVA, Francineide Sales da, SERAFIM, Maria Lúcia. Redes sociais no processo de ensino e

aprendizagem: com a palavra os adolescente. In: SOUSA, RP., et al., orgs. Teorias e práticas em tecnologias educacionais [online]. Campina Grande: EDUEPB, 2016