

PRODUÇÃO DE OBJETOS DIGITAIS DE APRENDIZAGEM

VI Encontro de Monitoria de Projetos da Graduação

Francisca Julianne Pessoa Holanda, Alysson Lopes da Paz, Andrei Bosco Bezerra Torres

A comunicação digital se dá por meio de vídeos, áudios, animações, imagens, que estão cada vez mais integradas no nosso dia-a-dia. A Universidade, enquanto instituição social, tem o dever de atender, de modo satisfatório, às exigências da modernidade. Assim, o desafio dos docentes é incorporar em sala de aula as Tecnologias Digitais. Porém, por falta de habilidade técnica ou outras limitações, muitos recorrem a ilustrações ou vídeos já prontos que não suprem a necessidade da aula, por não abordar da forma mais adequada o conteúdo em discussão. À vista disso, o objetivo deste projeto foi criar para professores de diversos cursos da Universidade objetos de aprendizagem que os auxiliem, de forma eficiente, na transmissão de seu material didático. Ao integrar tecnologia à educação, deve-se considerar que, na cultura digital, os alunos são navegadores e intérpretes, sendo necessário, também, o desenvolvimento de materiais digitais interativos. O desenvolvimento do objeto de aprendizagem tem várias etapas. Entre elas, há reuniões presenciais onde apresentamos propostas, documentamos, junto ao docente, todas as características do material solicitado e recebemos feedback durante o desenvolvimento. Criamos um fluxo de trabalho que prioriza o contato constante com o professor, para garantir a corretude técnica. Além disso, os materiais desenvolvidos e o processo criativo está disponível online publicamente. O feedback dos materiais desenvolvidos foi positivo por parte dos docentes e discentes. Com a tecnologia, os alunos podem participar ativamente do seu processo de aprendizagem. Assim, como uma forma de motivá-los a desenvolverem conteúdo digital, preparamos, ao longo do semestre, oficinas que abordam técnicas criativas e utilização de softwares para animação e produção de vídeos. Até o final do projeto, temos como objetivo realizar mais oficinas focadas na área de 3D e interatividade.

Palavras-chave: Interatividade. Aprendizagem. Tecnologia Digital.