

INSTITUTO FEDERAL

Triângulo Mineiro

Campus Uberlândia Centro

Multimídia Aplicada à Educação

**Prof. Me. Walteno Martins
Parreira Júnior**

Cronograma

Dia	Tópico
08/06 – Sábado (13:00 – 17:00)	Fundamentação teórica sobre produção digital Usando MovieMaker, ApowerEdit e Format Factory
15/06 – Sábado (08:00 – 12:00)	Fundamentação teórica sobre produção digital Produção do Artefato digital
15/06 – Sábado (13:00 -17:00)	Produção do Artefato digital I
25 a 28/06 – Terça-Feira a Sexta-feira	Debate sobre os artefatos elaborados
29/06 - Sábado (08:00 – 12:00)	Objetos de Aprendizagem Manipulação da ferramenta
29/06 - Sábado (13:00 – 17:00)	Manipulação da ferramenta
06/07 - Sábado (13:00 – 17:00)	Produção do Artefato digital II
08 a 10/07 – Segunda-Feira a Quarta-feira	Debate sobre os artefatos elaborados Finalização da disciplina



Contexto

Nesta aula, vamos trabalhar com o desenvolvimento de um projeto para a produção de um vídeo. Este vídeo é um Objeto de Aprendizagem (OAs) que contempla um assunto.

Objetos educacionais podem ser definidos como qualquer recurso, suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem. O termo objeto educacional (learning object) geralmente aplica-se a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos com vistas a maximizar as situações de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado. (TAROUCO; FABRE; TAMUSIUNAS, 2003, p.2)



Contexto

Quando preparamos um Objeto de Aprendizagem (OAs), definimos a temática e organizamos as informações. Lembrando que podem ser desenvolvidos de muitas formas.

Os OAs podem ser criados em qualquer mídia ou formato, podendo ser simples como uma animação ou uma apresentação de slides, ou complexos como uma simulação. Normalmente, eles são criados em módulos que podem ser reusados em diferentes contextos (AGUIAR; FLÔRES, 2014, p.12).



Contexto

Para produzir OAs pode-se usar os princípios do projeto instrucional de Gagné *et al.* (2005), os quais afirmam que é preciso estabelecer (AGUIAR; FLÔRES, 2014, p.12):

- a) os objetivos do material pedagógico;
- b) o público alvo (suas habilidades, conhecimentos, estilos preferenciais de aprendizagem, estilos cognitivos);
- c) a interface (com vistas a maximizar a usabilidade),
- d) as estratégias de interatividade;
- e) as ferramentas que serão utilizadas para sua construção;
- f) e os recursos humanos e financeiros disponíveis.

Esses fatores influenciam diretamente no tamanho e na qualidade do material que será desenvolvido.



Contexto

A construção de Objetos de Aprendizagem requer conhecimentos da área de domínio, pedagógicos e tecnológicos. O professor pode construir um OA, uma vez que possui o conhecimento da área de domínio e das estratégias pedagógicas. Mas como facilitar a construção de OAs por professores que não sabem programar? Uma solução é utilizar as ferramentas de autoria. Essas são recursos amigáveis para que leigos ou não programadores possam desenvolver com rapidez e amigabilidade um determinado conteúdo ou programa (MAIA apud SANTOS; SANTOS, 2014, p. 76).

Contexto

Algumas ferramentas gratuitas que podem ser usadas por professores na criação de OAs e que permitem a aplicação de estratégias [...]:

GIMP – ferramenta para edição de imagens e criação de animações.

WINK – ferramenta para criação de tutoriais.

Audacity – ferramenta para edição de áudio.

Picasa – ferramenta de edição de vídeo.

Hot Potatoes – ferramenta de criação de exercícios interativos.

eXeLearning – ferramenta que permite a criação de cursos e a integração de diversos recursos, inclusive de recursos criados com as ferramentas mencionadas anteriormente. (SANTOS; SANTOS, 2014, p. 78).



Atividade a ser desenvolvida

O OAs tem como objetivo apresentar um conteúdo específico, ou seja, contemplar uma temática única.

Pode-se escolher qualquer assunto que seja de domínio dos componentes do grupo, lembrando que deve ter como objetivo a apresentação do tópico ou ser um apoio para estudar ou recordar o que foi estudado.

Os OAs são ferramentas de aprendizagem e instrução, que podem ser utilizadas para o ensino de habilidades e conteúdos (AGUIAR; FLÔRES, 2014, p.25).

Atividade a ser desenvolvida

Neste trabalho será desenvolvido um roteiro de um OAs e a sua gravação. O grupo (de 2 a 4 pessoas) escolherá um tema e desenvolverá:

- 1) Um roteiro, usar o modelo disponibilizado;
- 2) A narração (ou diálogo), as imagens e os textos, conforme o roteiro desenvolvido anteriormente;
- 3) A gravação do vídeo proposto no roteiro. O produto deve:
 - a) Ter entre 150 e 240 segundos após finalizado;
 - b) Apresentar uma trilha sonora a sua escolha (que é obrigatória) e a narração (ou diálogo);
 - c) Apresentar no início: o nome do curso, a disciplina, o título escolhido, fonte e autor(es);
 - d) No final: o nome do curso, da disciplina e os produtores;
 - d) Exportar/salvar o arquivo em formato de vídeo.
- 4) Encaminhar o roteiro para o professor.

Atividade a ser desenvolvida

O arquivo texto deve ter o nome indicado. Por exemplo, a atividade 10 do aluno João, o nome do arquivo deve ser: **MIDIAS_at05_Joao.doc** ou **MIDIAS_at05_Joao.docx** ou **MIDIAS_at05_Joao.odt**

Encaminhar o arquivo (Roteiro) para o e-mail: walteno@yahoo.com.br colocando no assunto: MIDIAS_ATV04-<seunome>; Por exemplo, a atividade 05 do aluno João e da aluna Maria, o assunto deve ser: **MIDIAS_ATV05_Joao_Maria**

Atividade a ser desenvolvida

Organizar grupos de **2** a **4** pessoas. Postar esta informação no grupo de WhatsApp especialmente criado para a atividade.

O grupo vai desenvolver um vídeo (usando o Movie Maker, ApowerEdit ou PowerPoint) e Audacity.

Cada grupo deverá postar o seu vídeo. Mas entre cada vídeo deve ter um intervalo mínimo de **6** a **8** horas. Assim, organizem uma ordem de apresentação do trabalho. Indique os nomes do grupo junto com a postagem do vídeo.

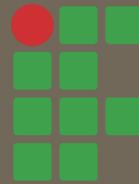
Referencias

AGUIAR, E. V. B.; FLÔRES, M. L. P. **Objetos de aprendizagem: conceitos básicos.** In: TAROUCO, L. M. R. *Objetos de aprendizagem: teoria e prática.* Porto Alegre: CINTED/UFRGS, 2014. p. 12 – 28.

SANTOS, N.; SANTOS, R. S. **Construção de objetos de aprendizagem.** In: TAROUCO, L. M. R. *Objetos de aprendizagem: teoria e prática.* Porto Alegre: CINTED/UFRGS, 2014. p. 76 – 101.

TAROUCO, L. M. R.; FABRE, M.-C. J. M.; TAMUSIUNAS, F. R. Reusabilidade de objetos educacionais. In: **RENOTE – Revista Novas Tecnologias para a Educação.** Porto Alegre: Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação (CINTED-UFRGS), v. 1. nº 1, 2003.

Perguntas?



INSTITUTO FEDERAL
Triângulo Mineiro
Campus Uberlândia Centro

Licenciatura em Computação

**Prof. Me. Walteno Martins
Parreira Júnior**
