

COMO UTILIZAR ARTEFATOS DIGITAIS EM ATIVIDADES PEDAGÓGICAS

Eduarda Camargo Bianquine ¹; Walteno Martins Parreira Júnior ²,
Giovane Simamoto Lemes ³, Cristiano Borges dos Santos ⁴

Resumo. Este projeto foi elaborado para preparar os profissionais da área educacional para a utilização de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) para a produção de recursos pedagógicos digitais. Dando continuidade para o desenvolvimento de tutoriais e técnicas que podem ser utilizadas em várias situações, principalmente neste momento de aulas remotas. O objetivo do projeto é entender como manipular softwares livres que permitem a produção de artefatos digitais em formato de vídeos e áudios e disseminar este conhecimento na comunidade e em eventos da área de educação. Segundo Rocha, Moraes e Parreira Júnior (2019), um artefato digital tem como característica a utilização dinâmica, interativa e lúdica das mídias digitais. O objeto de aprendizagem (OA) pode ser produzido em diferentes contextos, variando o assunto a ser apresentado. As tecnologias utilizadas podem ser o áudio, o vídeo e a animação digital, reunidos em um único artefato, sendo assim, uma multimídia digital educativa e lúdica. Escreve Padilha (2016) que se deve considerar que nas mãos de professores e estudantes, as tecnologias digitais são ferramentas que possibilitam a transformação social e não apenas recursos para distração e entretenimento. E assim, permitem que dentro da escola todos tenham voz e possam criar e compartilhar seus conhecimentos e não simplesmente reproduzir o que outros já fizeram. Segundo Gomes (2014, p. 20), o ambiente escolar deverá incentivar o professor a manter esta experimentação permanente, dando ao aluno a noção de que a escola é um lugar aberto à modernidade tecnológica, sem atingir um deslumbramento que cegue a realidade permanente de que a aprendizagem exige trabalho reflexivo, disciplina e perseverança, e nunca se poderá reduzir a um jogo para entretenimento. Durante a pesquisa estão sendo desenvolvidos tutoriais, vídeos e guias de utilização da ferramenta Krita. É um programa de pintura profissional gratuito e de código aberto. É desenvolvido por artistas que desejam ver ferramentas de arte acessíveis para todos. Em conjunto com a produção do manual, a elaboração de um exemplo, simulando uma “aula” sobre a Revolução Francesa, para que os profissionais possam ter uma noção sobre para quais fins podem utilizar a ferramenta.

Palavras-chave: Krita. Multimídia. Software livre. TICs. Tutoriais.

Apoio: IFTM

¹ Estudante Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Computação Gráfica, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, bolsista BIC Jr/IFTM (Edital 12/2019), eduardacbianquine@gmail.com

² Docente dos Cursos Integrado em Programação de Jogos Digitais e Licenciatura em Computação, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, Me. Informática Educativa, waltenomartins@iftm.edu.br

³ Estudante Curso Técnico Integrado ao Ensino Médio em Computação Gráfica, IFTM *Campus* Uberlândia Centro, MG, Voluntário BIC Jr/IFTM, giovanesima@gmail.com

⁴ Técnico em Audiovisual, IFTM *campus* Uberlândia Centro, MG, Colaborador do projeto, cristianoborges@iftm.edu.br