

START 2023

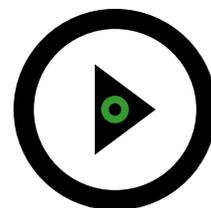
FORMAÇÃO DE PROFESSORES DO CEFOR POR MEIO DE
OFICINAS MINISTRADAS PELA COORDENADORIA GERAL
DE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS - CGTE

TEXTOS DIDÁTICOS DIGITAIS ◀ **OFICINA 1**

ACOLHENDO O ALUNO SURDO ◀ **OFICINA 2**

RECURSOS INTERATIVOS NO MOODLE 3.9 ◀ **OFICINA 3**

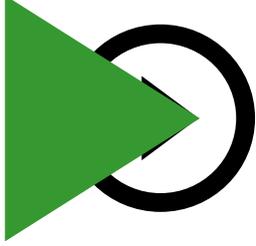
COMO ALCANÇAR PESSOAS POR MEIO DE VÍDEOS INOVADORES ◀ **OFICINA 4**



START 2023

FORMAÇÃO DE PROFESSORES DO CEFOR

FICHA CATALOGRÁFICA



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Biblioteca do Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância do Ifes)

G895

GStart 2023: Formação de professores do Cefor por meio de oficinas ministradas pela Coordenadoria Geral de Tecnologias Educacionais - CGTE [recurso eletrônico] / Organizadores, Rutinelli da Penha Fávero...[et al]. – Vitória, ES : Ifes, 2023. PDF 5881Kb (35p.): il. Publicação Eletrônica.

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-8263-732-6

1. Professores - Formação. 2. Tecnologia educacional. 3. Moodle (Programa de computador). 4. Educação a distância. 5. Design Instrucional. I. Fávero, Rutinelli da Penha. II. Vignati, Monia Lavra. III. Accioly, Marcos Vinícius Forecchi. IV. Maciel, Leide Laura Figueiredo. V. Instituto Federal do Espírito Santo. VI. Cefor. VII. Título.

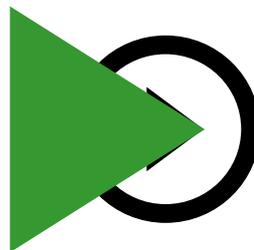
CDD: 370.71

Bibliotecária: Viviane Bessa Lopes Alvarenga CRB/06-745

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	5
OFICINA 1	
TEXTOS DIDÁTICOS DIGITAIS.....	7
Juliana C. S. Cassaro	
OFICINA 2	
ACOLHENDO O ALUNO SURDO.....	14
Clara Marques Bodart	
Eliana Firmino Burgarelli Ribeiro	
OFICINA 3	
RECURSOS INTERATIVOS NO MOODLE 3.9.....	20
Elton Vinicius Silva	
OFICINA 4	
COMO ALCANÇAR PESSOAS POR MEIO DE VÍDEOS INOVADORES.....	26
Darlan Machado Pinto	
Tiago Corrente Souza	
Leonardo da Silva Coutinho	
Luiz Philipe Fassarela Pereira	
CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
SOBRE OS ORGANIZADORES	30
SOBRE OS AUTORES E OFICINEIROS	32

APRESENTAÇÃO



O Start 2023 foi aquele "pontapé" para dar início às atividades do ano que estava começando. O evento teve o objetivo de contribuir para a formação de professores do Cefor, e que os atores envolvidos pudessem refletir e debater sobre a temática de boas práticas na docência, inovação e tecnologia e as atualizações do novo Moodle do Ifes (versão 3.9).

O evento aconteceu presencialmente no Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância do Ifes - Cefor, por meio de Oficinas ministradas pela Coordenadoria Geral de Tecnologias Educacionais - CGTE, coordenada pela professora Rutinelli da Penha Fávero.

Durante as oficinas, os participantes puderam esclarecer as dúvidas sobre a utilização de livros didáticos digitais, uso de vídeo-aulas e suas melhores práticas, trabalho com alunos surdos e práticas para atendê-los bem como explorar os recursos interativos disponíveis na versão Moodle 3.9.

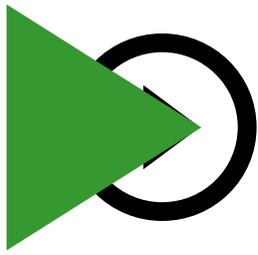
Os textos aqui registrados ressaltam a relevância da integração das tecnologias e seu impacto na educação, proporcionando aos professores acesso a uma ampla gama de recursos e ferramentas de ensino. Essa integração pode ser um poderoso auxílio para melhorar a qualidade de sua prática pedagógica, ao criar um ambiente de aprendizagem mais interativo e colaborativo, promovendo maior participação e engajamento dos alunos.



OFICINA 1

**textos
didáticos
digitais**

JULIANA C. S. CASSARO



TEXTOS DIDÁTICOS DIGITAIS

Richard Mayer é um psicólogo educacional americano que conecta tecnologia, instrução, cognição e fez importantes contribuições para as teorias da cognição e aprendizagem, em especial, atenção à solução de problemas e ao design de multimídia educacional.

Mayer (2021) define instrução multimídia como apresentações de palavras e imagens com o intuito de promover a aprendizagem. Sendo que, para o autor, palavras referem-se a sua forma verbal, seja ela impressa ou falada, e imagens a todas as mídias gráficas, sejam elas estáticas (ilustrações, foto e gráficos) ou dinâmicas (animações e vídeos).

Referência no tema aprendizado multimídia, Mayer (2021) mostra em seus estudo outros autores que o acompanham nesse caminho (AMBROSE et al., 2010; BOSER, 2017; FIORELLA; MAYER, 2015; NATIONAL ACADEMIES OF SCIENCE, ENGINEERING, AND MEDICINE, 2018) e com base numa ampla pesquisa experimental desenvolvida na Universidade da Califórnia, ele apresentou um total de **14 Princípios do Design Multimídia**, que podem promover a aprendizagem e contribuir para o processo cognitivo do aluno. Cada princípio está detalhado a seguir.



14



PRINCÍPIOS DA APRENDIZAGEM MULTIMÍDIA



Princípios para reduzir o processamento estranho

Princípio da coerência

Princípios da sinalização

Princípio da redundância

Princípio da contiguidade espacial

Princípio de contiguidade temporal

Princípios para o gerenciamento do processamento essencial

Princípio da segmentação

Princípios da pré-formação

Princípio de modalidade

Princípios para promover o processamento generativo

Princípio da personalização

Princípios da voz

Princípio da imagem

Princípio de incorporação

Princípio de imersão

Princípio de atividade generativa



► Princípios para reduzir o processamento estranho

Princípio da coerência

Os alunos aprendem melhor quando um conteúdo (palavras, imagens ou sons) estranho, fora do foco específico do conteúdo da aula é retirado, evitando acúmulos cognitivos desnecessários e focando no que realmente está no propósito da aula.

Princípios da sinalização

Os alunos aprendem melhor quando são incluídas sinalizações/"pistas" que permitem orientá-los quanto à organização essencial do conteúdo. Podem ser setas, categorização, classificação de conteúdos e destaques em informações importantes.

Princípio da contiguidade espacial

Os alunos aprendem melhor quando imagens e palavras são apresentadas mais próximas do que distanciadas (na mesma tela ou página). Quando os conteúdos estão próximos, reduz o desvio de foco, pois o usuário não precisa utilizar recursos cognitivos para busca visual na página ou em páginas distantes, permitindo, desse modo, um melhor armazenamento de informações na memória sensorial.

Princípio da redundância

Os alunos aprendem melhor quando se utiliza animação e narração, diferente de quando há animação, narração e legenda. O acúmulo de informações "idênticas (narração e legenda)" dificulta o aprendizado, pois as pessoas não conseguem se concentrar quando estão ouvindo e vendo a mesma mensagem verbal durante uma apresentação.

Princípio de contiguidade temporal

O aluno aprende melhor quando imagens e palavras são apresentadas simultaneamente (animações e vídeos) ao invés de sucessivamente. Quando a narração e a animação são disponibilizadas de forma separada pelo tempo, reduz-se a capacidade de o aluno construir conexões mentais entre as representações verbais e visuais.



▶ Princípios para o gerenciamento do processamento essencial

Princípio da segmentação

O aluno aprende melhor quando o conteúdo é apresentado em forma de passos ou segmentos. O material de forma segmentada permite mais autonomia de controle por parte do aluno, possibilitando que ele somente passe para a próxima etapa quando compreendeu a relação causal da etapa anterior com a próxima.

Princípios da pré- formação

O aluno aprende mais quando os principais conceitos são apresentados preliminarmente com seus significados. Dar essas orientações iniciais pode melhorar o resultado no aprendizado do aluno, pois lhe permite organizar mentalmente o funcionamento do sistema ou a compreensão do conteúdo. Com isso, ajuda-o a fornecer ou ativar o conhecimento prévio.

Princípio de modalidade

Os alunos aprendem mais profundamente com imagens e palavras faladas do que com imagens e palavras escritas. Quando a multimídia tem textos e imagens na tela, ambos entram no sistema cognitivo por meio dos olhos, gerando uma sobrecarga para o sistema visual. Mas, quando a multimídia disponibiliza o texto de forma narrada, as palavras entram pelo canal verbal e permite o processamento mais rápido no canal visual com as imagens.

▶ Princípios para promover o processamento generativo

Princípio da personalização

Os alunos aprendem mais com recursos multimídias em que o estilo de texto é em tom de conversa ao invés do formal. Essa forma de conversação permite que o aluno tenha uma maior proximidade com a realidade e o conteúdo fique mais interativo e dinâmico e, com isso, aumente o empenho nos estudos e a memorização de conteúdos pelos alunos.

Princípios da voz

Os alunos aprendem mais quando a narração é feita em voz humana amigável, tornando mais convidativa a aprendizagem do que com voz da máquina.



▶ Princípios para promover o processamento generativo

Princípio da imagem

Não necessariamente os alunos aprendem melhor quando a imagem estática do professor falando e/ou narrando está na tela. A imagem estática pode gerar uma distração e ser vista de forma estranha por não exibir movimentos, gestos, e olhares semelhantes aos humanos. Com isso, pode violar o princípio da coerência e criar um processamento estranho.

Princípio de imersão

Os alunos não necessariamente aprendem melhor com realidade de imersão virtual 3D comparada a uma apresentação 2D no computador. O percentual de realismo aumenta as respostas emocionais e do sentimento de presença do aluno, podendo motivá-lo. Porém, os detalhes perceptivos da realidade virtual podem violar o princípio da imersão, criando um processamento estranho.

Princípios de incorporação

Os alunos aprendem mais quando o instrutor localizado na tela, próximo ao conteúdo, exibe uma alta incorporação ao invés de um instrutor com baixa incorporação. A alta incorporação corresponderia ao instrutor fazer uso de gestos semelhantes aos humanos, desenhar gráficos enquanto apresenta, manter um olhar fixo para o conteúdo apresentado no slide e as mãos do instrutor estão em uma perspectiva de primeiro plano. A baixa incorporação refere-se à imagem estática dele.

Princípio de atividade generativa

Os alunos aprendem melhor quando são orientados a fazer atividades de aprendizagem produtiva durante a aprendizagem, por exemplo: desenhar, mapear, resumir, ensinar, encenar, autotestar ou autoexplicar.

A aprendizagem generativa possibilita ao aluno se envolver em um processamento cognitivo apropriado durante a aprendizagem de selecionar material mentalmente, organizá-lo de forma coerente e integrá-lo com seu conhecimento prévio.



▶ Algumas dicas importantes!

Escrita do Texto

- ▶ Quando possível, identifique o nome do leitor: Olá Juliana!
- ▶ Quando possível, dê preferências por termos como “Você”, proporcionando uma fala mais aproximada;
- ▶ Quando possível, faça ligações com o cotidiano, buscando exemplificar conceitos e ideias.

Atividades

- ▶ Atividades não avaliativas não possuem o mesmo peso de importância para os alunos;
- ▶ Explore outras formas de avaliação;
- ▶ Explore ações de interação e fixação de conteúdo de forma mais prática e motivadora.

Organização do texto

- ▶ Crie uma ordem para seu conteúdo: Introdução, Metodologia, Resultados e Discussão, Conclusão, Referência Bibliográfica.
- ▶ Apresentação do conceito, exemplificação de aplicação, momento de reflexão, momento de atividade, indicações de leituras e referências.
- ▶ Configure da mesma forma elementos com mesmo peso hierárquico.
- ▶ Ao usar cores como recurso de sinalização, fique atento ao contraste. Dê preferência para títulos coloridos e não o corpo do texto.

Vídeos, Áudios e Animações

- ▶ Planejamento - use o roteiro, sempre que possível;
- ▶ Busque explorar, nos vídeos, cenários que estão num contexto real do aluno;
- ▶ Busque identificar qual o melhor recurso para o seu conteúdo;
- ▶ Explore sempre mais o uso do áudio.

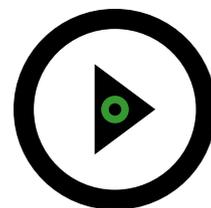
Imagens Instrucionais

- ▶ Dê preferências por imagens para representar processos e etapas, assim como para exemplificar situações;
- ▶ De preferência por gráficos e tabelas para apresentar muitas informações numéricas;
- ▶ Fique atento ao contraste das cores, ao tamanho da imagem e procure usar tipografias de corpo maiores.



Fonte: Texto retirado de CASSARO, J. C. S. Aplicação de requisitos do design para produção de um livro didático digital interativo na educação a distância. 2022. 322f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2002.

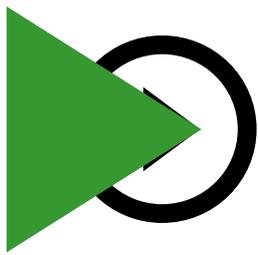




OFICINA 2

**acolhendo o
aluno surdo**

**CLARA MARQUES BODART
ELIANA FIRMINO BURGARELLI**



ACOLHENDO O ALUNO SURDO

A Língua Brasileira de Sinais, conhecida como Libras, é uma língua reconhecida como meio legal de comunicação e expressão dos surdos por meio da Lei Nº 10.436/2002. A Libras possui uma organização gramatical própria, diferente do português. Alunos surdos, usuários de Libras, que tenham sido alfabetizados em Libras possuem o direito de se expressarem por meio dela.

O acolhimento

É fundamental que o docente, junto com a equipe multidisciplinar do curso, prepare a sala de aula virtual no Moodle de modo acessível para o surdos, assim como o conteúdo que será desenvolvido nessa sala. Também é importante que o docente acolha o aluno surdo de modo virtual e presencial.

A relevância do acolhimento

- ▶ Confere mais referência de autoridade ao docente perante o aluno surdo;
- ▶ É possível fazer correções e/ou repreensões diretas aos discentes;
- ▶ Contato afetivo, demonstração de empatia com o aluno surdo;
- ▶ Reduz barreiras de comunicação
- ▶ Evita conflitos de ordens psicológicas, pedagógicas e sociais;
- ▶ Evita o fracasso escolar desses sujeitos.

O Ifes

O Ifes trabalha na perspectiva do direito do aluno, orientando o corpo docente sobre:

- ▶ Metodologias de ensino para pessoas surdas;
- ▶ Contextualizando a relevância de acolhimento;
- ▶ Mostrando a importância de todo material disponibilizado na sala ser traduzido para Libras - seja por tradução humana ou, em último caso, por tradução mecânica (VLibras).

Curiosidades da surdez

- ▶ Nem todos os surdos são usuários de Libras;
- ▶ Os surdos não possuem mudez, apenas deficiência auditiva;
- ▶ Aqueles que se manifestam de forma oral não necessariamente se comunicam apenas deste modo, podendo receber uma informação também por meio da língua de sinais.

► Alguns sinais do cotidiano:

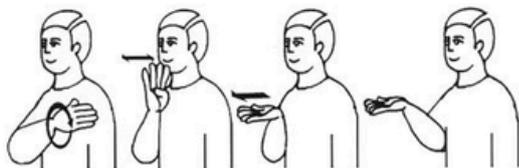
Sinais de apresentação, cumprimentos e de atendimento básico aos alunos



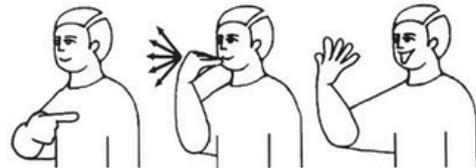
OLÁ



TUDO BEM?



PRAZER EM CONHECER



EU ESTOU BEM

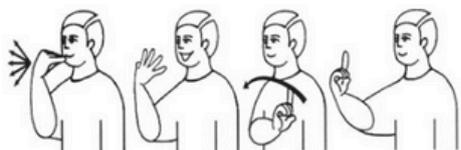


COM LICENÇA

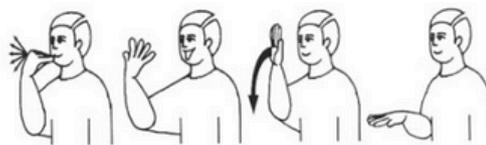


DESCULPE





BOM DIA!



BOA TARDE!



BOA NOITE!



DUVIDAR



ESTUDAR



ÁGUA



BANHEIRO - XIXI





MEU NOME É



MEU SINAL



SEU SINAL



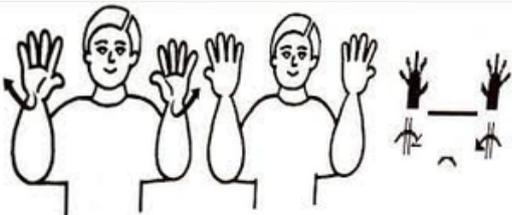
SEU NOME



EU PERGUNTO
PARA VOCÊ



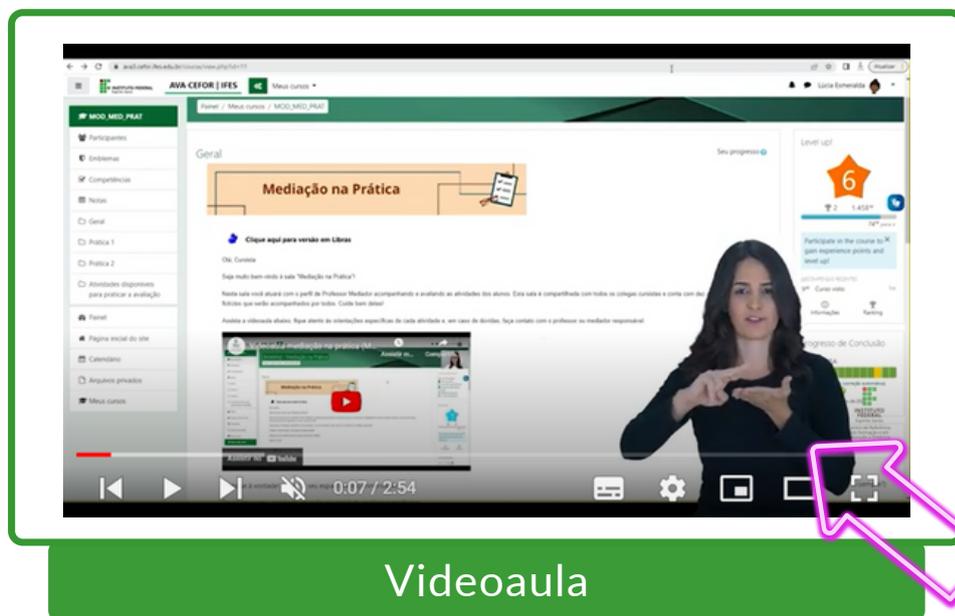
VOCÊ PERGUNTA
PARA MIM



PARABÉNS!



► Dicas e orientações técnicas para atendimento aos discentes Surdos e Surdocegos



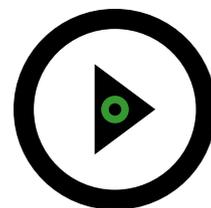
Reserve sempre um tamanho adequado para a janela de libras em seus slides e tutoriais.

➡ Evite conteúdos extensos em vídeoaulas.



Entregue o roteiro de aulas ao vivo ou de eventos com antecedência para o Intérprete de Libras, pois existem expressões idiomáticas e empréstimos linguísticos que precisam ser estudados.

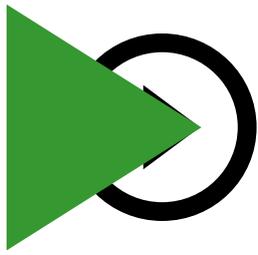
➡ Sempre que possível evite interrupções de áudio e também pessoas passando na frente do TILSP.



OFICINA 3

recursos interativos do Moodle 3.9

ELTON VINICIUS SILVA



RECURSOS INTERATIVOS NO MOODLE 3.9

► Como construir recursos interativos que pontuam automaticamente seus alunos no Moodle 3.9

Não seria maravilhoso criar um material interativo que gere engajamento, ofereça uma experiência de aprendizagem prazerosa para aluno e ainda faça o lançamento automático das notas do aluno no MOODLE?

Isso é possível graças a uma tecnologia chamada H5P!

H5P significa HTML5 Package e é um dos principais plugins relacionados a conteúdo do Moodle. Com essa tecnologia é possível montar sofisticados conteúdos interativos, de modo a atender diferentes demandas de aprendizagem, especialmente aquelas relacionadas com estratégias lúdicas e de gamificação.

Alguns dos recursos interativos podem ser utilizados apenas para apresentar conteúdo, já outros podem conter elementos de pontuação, que podem ser entregues ao quadro de notas do Moodle



▶ Elementos de interatividade e avaliação

Os elementos de interatividade e avaliação mais comuns são aqueles que permitem a inserção de conteúdo multimídia e mecanismos de avaliação. Alguns dos elementos abaixo podem ser inseridos nos elementos integradores acima, de modo a compor sofisticados conteúdos para interatividade e avaliação de aprendizagem.

Vídeo interativo

Garanta atenção aos vídeos com inserção de interatividade ao longo da apresentação: paradas, perguntas, navegação condicionada a acertos, apresentação de links, textos, e imagens, gameficação.

Slides interativos

Apresente slides de PowerPoint acrescentando a eles: áudio, questões de avaliação, embutimento de vídeos e outros recursos interativos. Inclusive elementos para avaliação de aprendizagem.

Imagem interativa

Mostre uma imagem com pontos que podem chamar outros conteúdos: textos, links, imagens, vídeos, animações e áudios.

Imagem com hotspots

Avalie o discernimento do aluno que precisa identificar um ou mais pontos numa imagem de acordo com o que deve ter aprendido.

Tour virtual

Apresente imagem em 360 graus com pontos de interatividade que chamam conteúdo de diversos formatos e avaliação com questões objetivas.

Arrastar e soltar

Disponibilização de palavras que são usadas para manipulação direta de objetos na tela (arrastar e soltar), para avaliar conhecimento do aluno sobre o tema envolvido.

Caça-palavras

O famoso jogo caça-palavras na sua versão digital integrada ao ambiente virtual de aprendizagem.

Flashcard

Use cartões com imagens para estar discernimento ou memorização do aluno com estímulo visual e expressão textual.

Preenchimento

Simple preenchimento de lacunas, onde o aluno deve digitar palavras para demonstrar memorização e/ou aprendizagem.

Imagens casadas

Avalie o domínio conceitual do aluno sobre o tema verificando se ele consegue relacionar pares de imagens correlacionadas.



▶ Elementos de apresentação de conteúdo

Abaixo seguem elementos que servem apenas para apresentação de conteúdo, que servem para reflexão do aluno sobre conceitos.

Embutimento

Insira janela embutida no seu curso com conteúdo público disponível na Internet, inclusive conteúdo interativo, como: laboratório de experimento, simuladores e calculadoras.

Justaposição

Entregue duas imagens detalhadas com informações (antes/depois, camadas, equivalência) de um local ou objeto, para o aluno explorar com manipulação direta.

Linha do tempo

Apresente conteúdo organizado de forma cronológica, com indicação de dia, mês e ano, associado a texto, imagem, áudio e/ou vídeo. Permita que o aluno possa refletir sobre cada item do cronograma.

Camadas

Ferramenta que permite a imitação de efeito de zoom de um microscópio ou e adição controlada de camadas de imagens sobrepostas, para detalhamento de informação.

Slide de imagens

Uma ferramenta voltada para apresentação simples de imagens sequenciadas. Útil quando não é necessário qualquer recurso interativo ou de avaliação.

▶ Elementos com áudio

Os elementos abaixo são especializados em captura ou identificação de áudio. Por isso apropriados para uso em cursos como de idiomas, por exemplo.

Gravador

Ofereça um mecanismo para seu aluno facilmente gravar um áudio utilizando o navegador do computador ou celular para posterior download e uso. Muito útil em cursos de idiomas.

Ditado

Permita que seu aluno possa avaliar o próprio entendimento do que ouve em um áudio, palavra por palavra. Adequado para conteúdo de cursos de idiomas.



► Como criar um recurso H5P?

Agora que você já conhece os recursos disponíveis, veja como usá-lo.

Tudo acontece no Banco de Conteúdo

O banco de conteúdo é uma área do Moodle onde o conteúdo pode ser armazenado, editado e criado. O repositório do banco de conteúdo dá acesso a esses arquivos a partir do seletor de arquivos.

Renomeando, baixando, substituindo e excluindo H5P

Clique em uma atividade do H5P e, no ícone de engrenagem no canto superior direito, acesse a opção escolhida.

Onde está o Banco de Conteúdo

Como professor, quando você estiver em um curso, encontrará um link para o banco de conteúdo no menu de navegação à esquerda.

Como funciona o Banco de Conteúdo?

Novo conteúdo H5P pode ser criado por meio do botão Adicionar. Ele pode ser editado clicando no conteúdo e clicando em Editar.

As atividades H5P também podem ser carregadas no banco de conteúdo e editadas, se necessário.

"Você usará os recursos H5P apenas para apresentar conteúdo ou quer também pontuar os alunos?"



▶ Como disponibilizar um recurso H5P?

Antes de disponibilizar o recurso H5P na sala, você precisa tomar uma decisão: "Vou usar o recursos H5P apenas para apresentar conteúdo ou quero também para pontuar os alunos?"

Essa escolha irá determinar como o recurso H5P será inserido na sua sala do Moodle. Veja qual recurso do Moodle você poderá utilizar em cada caso.

Apresentar conteúdo

Rótulo, Página, Livro e Campo de descrição de qualquer atividade.

Pontuar o aluno - atividade H5P

Passo a passo para inserir um recurso H5P no Moodle e pontuar o aluno. Siga as seguintes etapas:

- ▶ Acesse sua sala do Moodle e entre na seção em que deseja adicionar o recurso H5P;
- ▶ Clique no botão "Ativar edição" no canto superior direito da tela;
- ▶ Selecione o tipo de atividade em que deseja inserir o recurso H5P (por exemplo, página, livro, rótulo etc);
- ▶ Clique no ícone de inserção de mídia na barra de ferramentas do editor de texto. Selecione "H5P" na lista suspensa de opções de mídia;
- ▶ No seletor de arquivos, selecione Banco de conteúdos e escolha o recurso H5P que deseja inserir;
- ▶ Configure as opções do conteúdo interativo, como o título, a descrição, o tempo limite, as configurações de pontuação e feedback;
- ▶ Clique em "Salvar" para adicionar o recurso H5P à sua atividade;
- ▶ Certifique-se de testar o recurso H5P para garantir que ele esteja funcionando corretamente e atendendo às suas necessidades pedagógicas;
- ▶ Com um pouco de prática, você poderá aprender a usar o H5P e criar conteúdo interativo que ajuda a melhorar a experiência de aprendizagem de seus alunos.



OFICINA 4

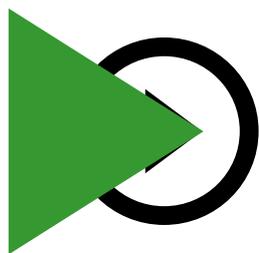
**como alcançar
pessoas por meio de
vídeos inovadores**

DARLAN MACHADO PINTO

TIAGO CORRENTE SOUZA

LEONARDO DA SILVA COUTINHO

PHILIFE FASSARELLA



COMO ALCANÇAR PESSOAS POR MEIO DE VÍDEOS INTERATIVOS

O conteúdo desta oficina está lastreado pela experiência dos organizadores em produção audiovisual, assim como nas experiências com desenvolvimento de roteiro, direção, gravação e edição de material audiovisual com fins didáticos, na formação acadêmica dos colaboradores do CGTE e numa base bibliográfica que versa sobre educação, cinema, audiovisual, produção para mídias digitais, hibridismo e congêneres. Vamos lá?!

► **Por partes: o percurso é árduo e o resultado profícuo**

O primeiro passo – bem como foi feito na oficina ministrada – é se perguntar:

"Como avalio os vídeos (videoaulas) que produzo atualmente?"

Essa clareza e serenidade para autocrítica é fundamental para o processo de melhoria.

"Durante as aulas ao vivo, como se dá a interação e o interesse do aluno?"



"Meu vídeo ou minha videoaula parece razoavelmente atrativa?"

Para responder esta questão, faça o exercício de assistir ao seu material e, sendo honesto e “desprendido”, perceba aquilo que torna a aula atrativa e aquilo que faz com que o conteúdo perca a dinâmica ou fique monótono.

Esse(s) primeiro(s) passo(s) é (são) desafiador(es), mas você é capaz de perceber o quanto é possível evoluir diante das respostas produzidas por você mesmo?!



Eis aqui mais algumas ponderações importantes, cujo pilar sustenta a seguinte perspectiva: **é preciso obter, ou se basear, em um conjunto referencial que sinalize formas de abordagem que possam me servir também como um norteador das estratégias que pretendo adotar.**

Buscar em redes sociais, canais de televisão, *streamings*, ou na plataforma YouTube algumas referências ou mesmo um formato que lhe pareça atraente, eficiente, funcional e “realizável” por você e pela equipe do CGTE é a alternativa mais dinâmica e objetiva de se encontrar um perfil de produção que atenda suas necessidades.

Uma vez identificado o perfil do material, da edição e a melhor estratégia de produção para cada professor, os trabalhos evoluem e se dinamizam aceleradamente. Pode confiar!

▶ **Dicas para uma videoaula mais atrativa**

Algumas características e elementos que tornam a vídeo aula mais atrativa, moderna, inovadora, dinâmica e próxima da linguagem daquilo que é produzido no ciberespaço.

- ▶ Incorporação de caracteres (números, palavras, textos curtos) que enfatizam determinada informação.
- ▶ Uso de imagens para ilustrar aquilo que está sendo dito, ou compor a “atmosfera” do tema da aula.
- ▶ Uso de slides/ material preparado pelo docente para enfatizar aquilo que está sendo dito (com ou sem movimentos de “câmera”/ quadro).
- ▶ Sonoplastia para agregar sensações, reforçar movimentos, tornar a aula mais dinâmica, moderna e “divertida”.
- ▶ Trilhas breves, ou “longas” (músicas autorizadas) em trechos específicos ou durante toda aula (ambientação).
- ▶ Cortes de câmera para tornar a aula mais dinâmica e deixar o vídeo menos monótono (recurso do cinema, utilizado para agregar agilidade ao filme e/ ou dar ênfase a determinada informação).
- ▶ Um cenário ou fundo bem organizado e que chame a atenção, de forma positiva, do estudante.



Obviamente há inúmeros outros pontos a serem trabalhados para dinamizar processos, melhorar a qualidade, agilizar as etapas de pré-produção, produção e pós-produção, mas, por ora, as informações aqui organizadas parecem ser suficientes; um ponto pé inicial na “profissionalização” cada vez mais apurada das vídeo aulas (não fala-se do conteúdo, mas das formas, formatos e meios).

sensibilização
na docência

top!

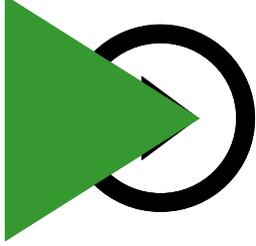
BOAS
PRÁTICAS

INOVAÇÃO

USO DE TECNOLOGIAS
PARA A EDUCAÇÃO



CONSIDERAÇÕES FINAIS



Neste livro, apresentamos algumas propostas sobre o uso de tecnologias na formação de professores que ocorreram no Cefor. Exploramos como as oficinas de educação e tecnologias têm sido uma estratégia poderosa para capacitar educadores e prepará-los para os desafios do ensino digital contemporâneo.

Cada oficina nos traz reflexões sobre como podemos utilizar as diversas ferramentas e metodologias em nossas aulas e proporcionar experiências educativas mais significativas e eficazes para todos os estudantes.

Os participantes avaliaram as oficinas ministradas e os resultados desta avaliação podem ser conferidas em uma apresentação que reúne os principais pontos considerados.

Esperamos inspirar educadores a incorporar abordagens inovadoras em suas práticas pedagógicas, ampliando assim as possibilidades de aprendizagem para seus alunos.

Parabéns a todos que colaboraram com este projeto! Suas contribuições foram fundamentais para o desenvolvimento dessas propostas e para o enriquecimento da formação de professores.

SOBRE

OS ORGANIZADORES



RUTINELLI DA PENHA FÁVERO

Doutora em "Educação em Ciências e Saúde" pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), graduada em Pedagogia, com Especialização e Mestrado em Educação, todos pela UFES. Tem experiência em metodologias de ensino em ambiente virtuais de aprendizagem, também em cursos superiores de formação de professores (formação inicial e continuada), engenharias e bacharelados no Ifes.

É servidora do Ifes e atua na Coordenadoria Geral de Tecnologias Educacionais (CGTE).

E-mail: rutinelli.ifes@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0186705001802361>

MONIA LAVRA VIGNATI



Mestre em Administração pela UFES e pesquisadora na área de Gestão Estratégica em Complexidade Organizacional. Na mesma universidade, especializou-se em Gestão de Marketing e graduou-se em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda.

É Programadora Visual no IFES e atua na Coordenadoria Geral de Tecnologias Educacionais (CGTE).

E-mail: monialv@ifes.edu.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3067862619166791>

SOBRE

OS ORGANIZADORES



MARCOS VINÍCIUS FORECCHI ACCIOLY

Mestre em Educação pelo Ifes, Designer graduado pela Ufes e especialista em design educacional, ex-aluno de Engenharia elétrica, Programador de computadores desde 2002. Tem como principal atuação combinar programação de computadores, tecnologia e design, passando por computação pervasiva, objetos inteligentes, design da informação, ambientes virtuais de aprendizagem e webdesign.

É servidor do IFES e atua na Coordenadoria Geral de Tecnologias Educacionais (CGTE).

E-mail: marcos.accioly@ifes.edu.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9600111548329939>

LEIDE LAURA FIGUEIREDO MACIEL

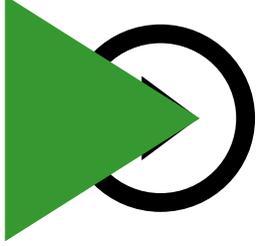


Licenciada em Biologia, Mestrado e Doutorado em Biociências e Biotecnologia, com ênfase na área de Biologia Celular pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF). Atuou como mediadora a distância das disciplinas Imunologia, Bases da Pesquisa Científica e de Tópicos em Biossegurança e Bioética pelo CEDERJ. Atualmente é Assistente Administrativo Pedagógico no Cefor, ligada à Coordenação Geral de Tecnologias Educacionais (CGTE).

E-mail: fmaciell.laura@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7526570817073952>

AUTORES E OFICINEIROS



OFICINA 1 ► TEXTOS DIDÁTICOS DIGITAIS

JULIANA C. S. CASSARO

E-mail: julianacs.ifes@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3554287995296503>



OFICINA 2 ► ACOLHENDO O ALUNO SURDO

CLARA MARQUES BODART

E-mail: clara.marques@ifes.edu.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3067862619166791>



ELIANA FIRMINO BURGARELLI

E-mail: eliana.burgarelli@ifes.edu.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0627498753770164>



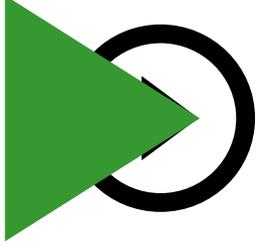
OFICINA 3 ► RECURSOS INTERATIVOS NO MOODLE 3.9

ELTON VINICIUS SILVA

E-mail: eltonviniussilva@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4555589317846967>

AUTORES E OFICINEIROS



OFICINA 4 ► COMO ALCANÇAR PESSOAS POR MEIO DE VÍDEOS INOVADORES



DARLAN MACHADO PINTO

E-mail: darlan.pinto@ifes.edu.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1620768398425663>



LEONARDO DA SILVA COUTINHO

E-mail: leonardo.silva@ifes.edu.br

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9376764468614560>



TIAGO CORRENTE SOUZA

E-mail: tiagocorrente@ifes.edu.br

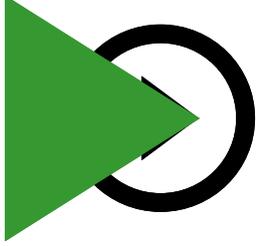


PHILIPE FASSARELLA

E-mail: philipefassarella@gmail.com

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9505401517131899>

REDES sociais



- ▶ Gostaríamos de agradecer ao Instituto Federal do Espírito Santo (Ifes) e ao Centro de Referência em Formação e em Educação a Distância (Cefor) por seu apoio e contribuição neste projeto.

Para acompanhar as últimas atualizações e interagir com a comunidade do Cefor - Ifes, convidamos você a seguir nossas redes sociais:



<https://www.facebook.com/ifescefor>



<https://www.instagram.com/ifescefor/>



<https://www.youtube.com/user/CanalCeadIfes>

