

PRODUÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITAIS: OFICINAS E DEMANDAS ATENDIDAS

VII Encontro de Bolsistas de Apoio a Projetos da Graduação

Saulo Vasconcelos Cruz, Andrei Bosco Bezerra Torres

A cultura digital é constituída no uso dos diferentes dispositivos digitais. A comunicação se traduz em áudios, animações, imagens, cada vez mais integradas no nosso dia-a-dia. A Universidade, enquanto instituição social, tem o dever de atender às exigências da modernidade. Assim, o desafio dos docentes é incorporar em sala de aula essas tecnologias. 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, um dos objetivos deste projeto é criar para professores de diversos cursos da Universidade objetos de aprendizagem que auxiliem a 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. Tais objetos são desenvolvidos a partir das demandas estabelecidas pelos professores, através de reuniões constantes com os mesmos para garantir a corretude técnica do produto. Outra ação desenvolvida no projeto foi a criação de uma cultura de oficinas voltadas a auxiliar os alunos recém-ingressados no curso de sistemas e mídias digitais em suas atividades durante o primeiro semestre. Por se tratar de um curso multidisciplinar, observamos que dificilmente um aluno tem afinidade com todas as áreas abordadas, ainda assim, durante o semestre lhe é cobrado o desenvolvimento de um jogo digital que envolve as diversas disciplinas. As oficinas surgem então como um momento de reforço, realizadas durante as diferentes etapas de produção do jogo, para que o calouro possa sanar suas dificuldades e consiga tirar melhor proveito do projeto. Embora os objetos de aprendizagem ainda estejam em desenvolvimento, as oficinas já foram bem recebidas e já apresentam resultados positivos no rendimento dos alunos e na qualidade dos jogos desenvolvidos.

Palavras-chave: Aprendizagem. Multimídia. Digital. Oficinas.