

PRODUÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM DIGITAIS PARA UTILIZAÇÃO EM CURSOS DE GRADUAÇÃO DA UFC

II Encontro de Iniciação Acadêmica

Natan Mario Souza Nery de Lima, Mara Franklin Bonates

O projeto consiste na criação de objetos de aprendizagem digitais para utilização em aulas e apresentações nos cursos de graduação da UFC. A construção desse acervo digital que aborda conteúdo customizado de acordo com as especificações e demandas dos professores da instituição, tem como objetivo proporcionar aos docentes um material digital personalizado que se adeque aos seus conteúdos ministrados, além de possibilitar aos alunos uma maior compreensão dos mesmos. Isso é feito a partir de uma consultoria ao professor que demonstrar interesse em adquirir esse tipo de material para suas aulas. Por meio desse contato, o professor especifica o conteúdo e outros detalhes necessários para a criação desse objeto digital de aprendizagem. Tenho dedicado minhas horas de atividade nessa fase inicial ao aprendizado de ferramentas que me capacitem a atender à demanda dos professores, tais como Blender, que é uma das ferramentas mais famosas no ramo da computação gráfica e modelagem 3d, além de estudos sobre a criação de animações digitais. Ao aprender a manusear esse tipo de ferramenta meu conhecimento é aprimorado e minhas habilidades aumentam, proporcionando uma maior carga profissional que com certeza me trará benefícios dentro e fora da carreira acadêmica. Além disso, tenho a oportunidade de interagir com diversos professores de diversas áreas da UFC, contemplando assuntos que de outra forma provavelmente não teria acesso, baseado na limitação da grade curricular do meu curso.

Palavras-chave: APRENDIZAGEM. ANIMAÇÃO. DIGITAL. GRÁFICA.