

Infográfico da tese intitulada “A curadoria de conteúdos digitais na prática docente e formação de publicitários no curso de comunicação social da Universidade Tiradentes” de Alexandre Meneses Chagas

Juliardnas Rigamont dos Reis

Cristina Lúcia Dias Vaz, Dionne Cavalcante Monteiro e Márcio Lima do Nascimento -
Orientadores

RESUMO: Trata-se de um infográfico resultante de uma curadoria de produtos e processos educacionais. Esta curadoria foi uma atividade da Disciplina Oficina Pedagógica, ministrada pelos professores Cristina Vaz, Dionne Monteiro e Márcio Nascimento, ofertada no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) do Núcleo de Inovação em Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão (NiTAe²) da Universidade Federal do Pará (UFPA). Os principais critérios para realização da curadoria era destacar a contribuição da criatividade e da inovação na concepção do produto e/ou do processo. Além disso, os produtos e/ou processos deveriam abordar características, métodos ou técnicas de tendências educacionais inovadoras, preferencialmente Cultura MAKER, metodologia STEAM e Metodologias Ativas, com enfoque em Tecnologia Assistiva, Gamificação, Realidade Virtual e Realidade Aumentada. Pesquisa e seleção dos produtos e/ou processos educacionais deveriam atender a critérios previamente selecionados, contemplando os referenciais teóricos sobre criatividade e inovação, escolhidos pelo participante, para fundamentar a curadoria.

A tese “**A curadoria de conteúdos digitais na prática docente e formação de publicitários no curso de comunicação social da Universidade Tiradentes**” de Alexandre Meneses Chagas abrange a característica de metodologia ativa, apresentando processo e produto. O produto é o jogo “Curadoria em Ação”, que foi utilizado com alunos do ensino superior, mas antes do jogo ser aplicado, foi detalhado todo o processo, que consistiu em um questionário digital e uma oficina sobre Curadoria de Conteúdo Digital.

Palavras-chave: Ensino; REA criativo; Curadoria; Jogo Curadoria em Ação; Metodologia Ativa

Etiquetamento do Produto

De acordo com o etiquetamento proposto pelo Centro de Inovação para Educação Brasileira (CIEB) no livro Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. Editor Centro de Inovação para educação Brasileira - CIEB. 2017. Disponível em <http://www.cieb.net.br/wp-content/uploads/2017/10/CIEB-Estudos-5-Modelos-de-curadoria-de-recursos-educacionais-digitais-31-10-17.pdf>. Este produto está etiquetado da seguinte forma:

- 1. Autores:** Juliardnas Rigamont dos Reis
Cristina Lúcia Dias Vaz - Orientadora
Dionne Cavalcante Monteiro - Orientador
Márcio Lima do Nascimento - Orientador
- 2. Instituição:** Universidade Federal do Pará – UFPA.
- 3. Tipo:** Infográfico
- 4. Público Alvo:** Professores e Alunos;
- 5. Palavras-chave:** Ensino; REA criativo; Curadoria; Jogo Curadoria em Ação; Metodologia Ativa.
- 6. Título:** Infográfico da tese intitulada “A curadoria de conteúdos digitais na prática docente e formação de publicitários no curso de comunicação social da Universidade Tiradentes” de Alexandre Meneses Chagas
- 7. Assunto:** Curadoria de forma lúdica
- 8. Descrição do Material:** A tese “A curadoria de conteúdos digitais na prática docente e formação de publicitários no curso de comunicação social da Universidade Tiradentes” de Alexandre Meneses Chagas abrange a característica de metodologia ativa, apresentando processo e produto. O produto é o jogo “Curadoria em Ação”, que foi utilizado com alunos do ensino superior, mas antes do jogo ser aplicado, foi detalhado todo o processo, que consistiu em um questionário digital e uma oficina sobre Curadoria de Conteúdo Digital.
- 9. Acesso:** livre/gratuito.

A CURADORIA DE CONTEÚDOS DIGITAIS NA PRÁTICA DOCENTE E FORMAÇÃO DE PUBLICITÁRIOS NO CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UNIVERSIDADE TIRADENTES



OBJETIVO

Utilizar curadoria de conteúdos digitais como uma metodologia ativa e lúdica.

PÚBLICO ALVO

Discentes do curso de comunicação social com habilitação em publicidade e propaganda da Universidade de Tiradentes.



ATIVIDADES DESENVOLVIDAS

Questionário Digital;
Oficina de Curadoria de Conteúdo Digital;
Jogo "Curadoria em Ação".

JOGO CURADORIA EM AÇÃO

É um jogo físico de tabuleiro elaborado para auxiliar os alunos a fazerem curadoria de conteúdos abordados em uma disciplina, de forma lúdica;

Didático e prático;

Sem regras fixas, pois foi idealizado para ser um jogo livre;

Mobiliza os alunos durante o processo de busca, seleção, contextualização e compartilhamento dos conteúdos curados

Possui cartas níveis (3 níveis);

A cada nível um tema será curado.



É disponibilizado gratuitamente
(<http://http://curadoriaemacao.com.br>)

Para jogar, são necessários alguns elementos:

Elemento place (identifica as equipes);

Elementos de cura (indicam o que deverá ser curado);

Elemento de compartilhamento (indica como os elementos curados serão compartilhados);

Elemento de auditoria (permite que uma equipe aponte algum elemento curado pela outra equipe que não atende às regras do jogo);

Elemento de contestação (permite que a equipe "acusada" possa contestar);

Elementos de pontuação: (indica a pontuação que a equipe terá se realizar a atividade).



O JOGO CURADORIA EM AÇÃO SERVE COMO UM ESTIMULADOR DE ESTUDOS, CURADORIAS E APRENDIZAGEM DE QUALQUER TEMA.

JULIARDNAS RIGAMONT DOS REIS - UFPA

<http://lattes.cnpq.br/9792261025601451>

Diário de Aprendizagem

Página inicial Resumo de Curadoria Classificação de um REA Movimento Maker Resultado Curadoria Infográficos da Curadoria - Tar... Oficinas da Curadoria Resultado da Oficina Aplicabil... Resultado da Oficina Jogando... Desenvolvendo um Produto E... Mais

Infográfico de um produto/processo resultante da curadoria

A tese "A curadoria de conteúdos digitais na prática docente e formação de publicitários no curso de comunicação social da Universidade Tiradentes" de Alexandrine Menezes Chagas abrange a característica de metodologia ativa, apresentando processo e produto. O produto é o jogo "Curadoria em Ação", que foi utilizado com alunos do ensino superior, mas antes do jogo ser aplicado, foi detalhado todo o processo, que consistiu em um questionário digital e uma oficina sobre Curadoria de Conteúdo Digital.

Esta tese de doutorado está disponível em:
<https://repositorio.capes.gov.br/informagiao/publicacoes/colecao/trabalhoConcluseo/viewTrabalhoConcluseo.jsf?popup=true&id.trabalho=6465241>, Acessado em 11 abril de 2019.

A CURADORIA DE CONTEÚDOS DIGITAIS NA PRÁTICA DOCENTE E FORMAÇÃO DE PUBLICITÁRIOS NO CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA UNIVERSIDADE TIRADENTES

OBJETIVO
Utilizar curadoria de conteúdos digitais como uma metodologia ativa e lúdica.

PÚBLICO ALVO
Discentes da curso de comunicação social com habilitação em publicidade e propaganda da Universidade de Tiradentes.

ATIVIDADES DESENVOLVIDAS
Questionário Digital;
Oficina de Curadoria de Conteúdo Digital;
Jogo "Curadoria em Ação".

JOGO CURADORIA EM AÇÃO
É um jogo físico de tabuleiro elaborado para auxiliar os alunos a fazerem curadoria de conteúdos abordados em uma disciplina de forma lúdica.
Didático e prático;
Sem regras fixas, pois foi idealizado para ser um jogo livre;
Mobiliza os alunos durante o processo de busca, seleção, contextualização e compartilhamento dos conteúdos curados;
Possui cartas níveis (3 níveis);
A cada nível um tema será curado.

CURADORIA EM AÇÃO

<https://sites.google.com/view/recursoseducacionaisaberto/infogr%C3%A1ficos-da-curadoria-tarja-preta/curadoria-de-conte%C3%BAdos-digitais-na-pr%C3%A1tica-docente>

FONTE: REIS, Juliardnas Rigamont dos. Diário de Aprendizagem. Disponível em < <https://sites.google.com/view/recursoseducacionaisaberto>>. Acesso em 09 jul 2019 16h 33 min.



Este trabalho está licenciado sob uma licença Creative Commons CC BY 4.0 BR. Essa licença permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra original, inclusive para fins comerciais, contanto que atribuam crédito ao autor corretamente.
Texto da licença: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>