

Curadoria de produtos e processos.

Objetivo:

Selecionar por meio de curadoria, produtos e processos, preferencialmente voltados ao ensino superior, que possuam características, métodos ou técnicas educacionais inovadoras em Cultura MAKER, metodologia STEAM e Metodologias Ativas, com enfoque em Tecnologia Assistiva, Gamificação, Realidade Virtual e Realidade Aumentada.

1. Breve descrição dos produtos:

Processo 01:

Por meio da curadoria o primeiro processo localizado e que se encontra no endereço <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/429391> foi o “*Cadernos de atividade em alto-relevo: estudando a função quadrática por meio de gráficos táteis*” que tem como autor(es) e colaborador(es): Luís Fernando Ferreira de Araújo e Rogério de Aguiar. De acordo com as descrições contidas na apresentação do material, o referido processo é um caderno de atividades escrito em braille e “a tinta” simultaneamente. Os gráficos contidos neste caderno foram criados com o uso do Software Monet3 e podem ser impressos em alto-relevo. O objetivo dos gráficos é proporcionar aos estudantes de Ensino médio, cegos, o acesso tátil às representações (gráfica, algébrica e tabular) da função quadrática. O material contido está dividido em dois capítulos: o primeiro traz instruções para obtenção do caderno de atividades na versão para impressão braille; o segundo você poderá visualizar as atividades em braille negro sem que haja a necessidade de impressão. Cada atividade apresentada no capítulo 2 acompanha objetivo e sugestão de aplicação. De acordo com os autores, espera-se que esse caderno possa contribuir para a prática docente, tanto nas aulas de matemática quanto no atendimento educacional especializado (AEE).

Processo 02:

O segundo processo destacado encontra-se no E-book intitulado “Produzindo vídeos acessíveis com janelas de libras” onde por meio de cinco passos, quais sejam: análise do texto, preparação da gravação, sobre o interprete, hora de gravar e edição, é possível aprender a produzir vídeos que possam ser acessíveis.

Produto 01:

O primeiro produto encontrado denomina-se “E-book: pequeno glossário de inovação educacional”, que é interativo, composto de breves textos, infográficos e está disponível no endereço <https://www.geekie.com.br/blog/ebook-glossario-inovacao/>. Este produto foi criado na perspectiva de tornar compreensíveis alguns conceitos e metodologias, encontra-se subdividido em dois tópicos, primeiro: Ferramentas e Tecnologias (Big Data, MOOCS – Massive Open Online), REAs e Realida virtual) e segundo: Abordagens e metodologias (ensino híbrido, sala de aula invertida, ensino adaptativo, aprendizagem maker, entre outros) conceitos e siglas utilizadas na chamada “Era da Informação e da tecnologia”, mas, que em muitos casos distanciam-se da realidade escolar. Nesse sentido, este glossário apresenta por meio de resumos, infográficos e outros, de forma simples e concisa, alguns desses termos para que possamos ter o entendimento necessário para aplica-lo na prática.

Produto 02:

O segundo produto encontrado por meio do processo de curadoria diz respeito ao “Dicionário online Bilíngue Libras/Português” disponível em <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/432035>, que foi desenvolvido para auxiliar o processo comunicacional entre Surdos e ouvintes, sejam eles professores, estudantes e monitores de disciplinas, técnicos administrativos ou Tradutores e Intérpretes de Língua Brasileira de Sinais/Língua Portuguesa (TILSP). O público alvo desse produto são alunos matriculados na disciplina Língua Brasileira de Sinais e demais projetos institucionais que tenham pessoas em processo de ensino e aprendizagem da Libras; docentes universitários que tenham ou venham a ter aluno(s) Surdo(s) matriculado(s) em sua disciplina; aluno(s) Surdo(s) podem usufruir do Dicionário para mediar a aprendizagem da Língua Portuguesa como segunda língua, pois além dos aspectos visuais, o Dicionário proporciona acesso tanto elucidativo da palavra em português, quanto ao aspecto da correção ortográfica da escrita da palavra.

1.1. Critérios

O método de avaliação dos produtos e processos curados se deu por meio *Learning Object Review Instrument* (LORI), que se constitui com um dos instrumento mais reconhecido para a medição quantitativa da qualidade de recursos educacionais digitais prontos para o uso.

Cr�terios	Cadernos de atividade em alto-relevo: estudando a fun�o quadr�tica por meio de gr�ficos t�teis.		Produzindo v�deos acess�veis com Janelas de Libras	
	AVALIA�O	QUALIFICA�O	AVALIA�O	QUALIFICA�O
Qualidade de conte�do	N�vel de detalhe � adequado. Informa�es claras e as instru�es precisas.	★★★★★	Apresenta�o das ideias equilibrada. Conte�do poderia ser mais detalhado.	★★★
Alinhamento com o objetivo de aprendizagem	As atividades propostas s�o coerentes ao objetivo.	★★★★★	As atividades propostas s�o coerentes ao objetivo.	★★★★★
Feedback e adapta�o	Aplicativo possui feedback, no entanto n�o eficiente.	★★	Aplicativo possui feedback, no entanto n�o eficiente.	★★★★★
Motiva�o	Atividade relevante na vida dos alunos e professores.	★★★★	Atividade relevante na vida dos alunos e professores	★★★★
Reusabilidade	� poss�vel ser integrado a um novo objetivo de aprendizagem, adaptando conte�dos.	★★★★★	� poss�vel ser integrado a novos objetivos de aprendizagem, adaptando conte�dos.	★★★★★

Cr�terios	Dicion�rio online Bil�ngue Libras/Portugu�s		Pequeno Gloss�rio de inova�o educacional	
	AVALIA�O	QUALIFICA�O	AVALIA�O	QUALIFICA�O
Qualidade de conte�do	N�vel de detalhe � adequado. Informa�es claras e as instru�es precisas.	★★★★★	N�vel de detalhe � adequado. Informa�es claras e as instru�es precisas.	★★★★★
Alinhamento com o objetivo de aprendizagem	As atividades propostas s�o coerentes ao objetivo.	★★★★★	As atividades propostas s�o coerentes ao objetivo.	★★★★★
Motiva�o	Atividade relevante na vida dos alunos e professores.	★★★★★	Atividade relevante na vida dos alunos e professores.	★★★★★
Design de apresenta�o	Elementos gr�ficos encontram-se bem dispostos dentro do site, apresenta�es leg�veis, v�deos, tradu�o libras.	★★★★★	Ambiente agrad�vel, bonita com apresenta�o de cores.	★★★★★

2. Proposta de Oficina:

A oficina ser  constru da com base nos seguintes processos: “Cadernos de atividade em alto-relevo: estudando a fun o quadr tica por meio de gr ficos t teis” e “Pequeno Gloss rio de inova o educacional”.

3. Breve relato sobre o processo de curadoria e da aprendizagem discente

Em âmbitos gerais, o papel da curadoria é valorar dentro de uma abundante gama de materiais existentes os que são mais relevantes para uma determinada atividade, a partir de critérios pré-estabelecidos. Dessa forma, a ação de curar tem o propósito de selecionar, avaliar, organizar e comparar conteúdos para então disponibiliza-los em um determinado espaço e contexto para que pessoas com afinidades comuns possam então utilizá-los. Tendo por base essa conceituação, bem como, na perspectiva de atingir o objetivo acima descrito este processo de curadoria se deu em vários repositórios como: EDMODO, Currículo +, Merlot II e outros, sendo possível visualizar uma infinidade de processos e produtos disponíveis. Contudo, ainda em virtude das fixações previstas no objetivo da atividade, ou seja, que possuíssem maior número de características desejáveis, os resultados foram encontrados no repositório educapes (portal de objetos educacionais abertos para uso de alunos e professores que buscam melhorar seus conhecimentos) e Geekie.

A proposta de uma atividade de curadoria sempre possibilita grandes aprendizados. Primeiramente pela necessidade que se impõe de revisitar esse conceito para que se percebam todos os cuidados para bem fazê-la, a seguir, por proporcionar uma imersão em uma infinidade de possibilidades existentes, mas, que necessitam ser devidamente curadas, ou seja, selecionadas, avaliadas e organizadas para somente a partir daí serem disponibilizadas. Isso demanda um grande trabalho para que os resultados finais que venham a ser apresentados sejam condizentes com a proposição primeira da atividade, ou seja, o objetivo central.

4. Auto avaliação

Avaliar-se nunca foi tarefa fácil, contudo, é necessário sempre fazê-lo para que se perceba o caminho percorrido. Assim, ao final desta atividade é possível afirmar que cumpri todas as etapas propostas pelos docentes, algumas com maior facilidade outras com certa dificuldade. Nessa lógica elenquei alguns critérios que pudessem ajudar no processo de auto avaliação, conforme descritos abaixo:

CRITÉRIOS		AVALIAÇÃO
01	Realizei todas as atividades propostas de maneira satisfatória.	8,0
02	Cumprimentos dos prazos instituídos	10
03	Apresentação visual dos trabalhos	10
04	Maior aprofundamento teórico	8,0

REFERÊNCIAS

ALONSO, Kátia M.; LIMA, Laura A. F.; MACIEL, Cristiano. **Análise da Qualidade em Objetos de Aprendizagem: reflexão sobre aspectos pedagógicos.** WCBIE, 2013 pg. 61-70;

CECHINEL, Cristian. **CIEB ESTUDOS #5 – Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais.** CIEB, 2017;

FORTUNATO, Ivan; MARCELINO, Rodrigo; SOUZA, Maicon Tavares de. **O LORI como método de avaliação de objetos de aprendizagem: estudo de revisão.** REAe - Revista de Estudos Aplicados em Educação, v. 3, n. 5, jan./jun. 2018 pg. 42-57.

VAZ, Cristina; FREITAS, Guaciara. **Apontamentos sobre curadoria do conhecimento: construindo sua caixinha de inspiração.** 2018.