

INFOGRÁFICO CRIATIVO CURADORIA

Helena do Socorro Campos da Rocha
Cristina Lúcia Dias Vaz - **Orientadora**
Dionne Cavalcante Monteiro - **Orientador**
Márcio Lima do Nascimento - **Orientador**

RESUMO

Trata-se do Infográfico Criativo Curadoria que constitui-se em uma ferramenta de reflexão e auxiliar na ampliação de conhecimentos acerca do conceito de Curadoria e de cadastro e identificação de objetos de aprendizagem produzido na Disciplina Oficina Pedagógica com a temática Criatividade e inovação na concepção de produtos e/ou processos educacionais ministrada pelos professores Cristina Vaz, Dionne Monteiro e Márcio Nascimento no Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA). O Infográfico é constituído dos seguintes tópicos: a) Conceito e identificação de produtos educacionais; b) Curadoria na prática com três resultados: 1) Modern Art – Aplicativo em Realidade Virtual; 2) Caderno de Artevidas Literárias para EJA: uma colcha de retalhos, um álbum de retratos, um entrelaçar de histórias, uma construção de identidade; 3) Jogo Cartemática: Uma cartografia da aprendizagem criativa. É um instrumento para utilização no Ensino Superior. Faz parte do material instrucional denominado Registros de um percurso de Aprendizagem Criativa, produto final da referida disciplina.

Palavras-chave: Ensino; Infográfico Criativo; Objetos de Aprendizagem; Aprendizagem Criativa; Curadoria.

FONTE:

BRAGA, Juliana Cristina (org). **Objetos de Aprendizagem** Volume 1: introdução e fundamentos. Santo André: UFABC, 2015. 157 p. Disponível em: http://pesquisa.ufabc.edu.br/intera/wp-content/uploads/2015/11/ObjetosDeAprendizagemVol1_Braga.pdf

Modelos de curadoria de recursos educacionais digitais. Editor Centro de Inovação para educação Brasileira - CIEB. 2017.

ROCHA, Helena do Socorro Campos da Rocha. **Registros de um percurso de Aprendizagem Criativa.** *Mimeo*, 2019.



Curadoria

Recursos educacionais digitais

Qualquer recursos digitais que possam ser utilizados na educação, podendo ter diferentes formatos, atender a distintos níveis de público, ter diferentes tamanhos ou granularidades, ser de diversos tipos, rodar em diferentes plataformas, possuir diferentes licenças e condições de uso e abordar diferentes temáticas ou disciplinas.

Curadoria

capacidade de selecionar um recurso educacional de qualidade para ser utilizado de maneira apropriada a um contexto educacional específico.



A garantia da qualidade de recursos educacionais pode envolver opiniões dos diferentes atores interessados nesses recursos ou simplesmente envolver um controle interno de qualidade da instituição ou autor que publica o material.



Como medir a qualidade?

O instrumento mais reconhecido para a medição quantitativa da qualidade de recursos educacionais digitais prontos para uso é o Instrumento de Revisão de Objetos de Aprendizagem (Learning Object Review Instrument - LORI)

No LORI, a qualidade é avaliada de acordo com 9 critérios pontuados em uma escala Likert de 1 a 5:

- 1) Qualidade de Conteúdo,
- 2) Alinhamento com o objetivo de aprendizagem,
- 3) Feedback e adaptação,
- 4) Motivação,
- 5) Design de apresentação,
- 6) Usabilidade de interação,
- 7) Acessibilidade,
- 8) Reusabilidade,
- 9) Conformidade com padrões



Como classificar recursos educacionais digitais

- Dados Gerais e autoria
- Disciplinas (Assunto abordado) + palavras-chave
- Público-alvo - Distinguir o público-alvo para o qual o recurso educacional está dirigido: professores, pais, alunos ou gestores.
- Tipo do recurso educacional
- Custos envolvidos e Licenciamento

Autoria: Helena do Socorro Campos da Rocha
Professores: Cristina Vaz, Dionne Monteiro, Márcio Nascimento

powered by

PIKTOCHART

JOGO CARTEMÁTICA: UMA CARTOGRAFIA DA APRENDIZAGEM CRIATIVA

O produto é um jogo de Tabuleiro desenvolvido na Disciplina Matemática e Arte ofertada pelo Programa de Pós-graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior-PPGCIMES do Núcleo de Inovação em Tecnologias Aplicadas ao Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará - UFPA. Para promover uma aprendizagem criativa, aplicamos uma metodologia ativa, chamada Cartemática, inspirada nos princípios inovadores da metodologia STEAM e no conceito de cartografia dos pensadores Gilles Deleuze e Félix Guattari.



OBJETIVO

Consolidar os principais conceitos, categorias e elementos fundantes da Cartemática tais quais: Trilhas, Cartas, Bússola, Inventário artístico-matemático, Diário de Impressões, Oficinas, Carta Exercícios do Olhar, Carta da Inspiração, Trilha Inventário artístico-matemático, Trilha Caixa de Inspiração, Curadoria, Caixa de Inspiração.



ELEMENTOS

É composto de 1 tabuleiro contendo um percurso com 23 casas, 16 cartas, 4 pinos, 1 dado e 1 tabela com respostas corretas das perguntas constantes nas cartas. Podem jogar no mínimo 2 e, no máximo, 4 pessoas ou equipes.

PÚBLICO-ALVO: Alunos da Disciplina Matemática e Arte e professores interessados em conhecer a Cartemática.

REGRAS

1. Cada participante escolhe um pino e posiciona na SAÍDA; Os participantes jogam o dado e quem obtiver a maior pontuação inicia;
2. O participante com maior pontuação escolhe uma carta e responde a alternativa correta. Acertando, joga o dado e caminha no percurso o número de casas conforme o resultado obtido no lançamento do dado;

3. Em seguida os participantes repetem o mesmo procedimento;
4. Há casas no percurso que fazem o participante RETROCEDER, PARAR ou AVANÇAR;
5. Caso o participante erre a resposta, fica parado uma rodada na casa onde estava;
6. Vence quem ultrapassar a linha de CHEGADA em primeiro lugar;

AUTORIA: HELENA DO S. C. DA ROCHA

ORIENTADORA: CRISTINA L. D. VAZ – PPGCIMES/UFPA - 2018

Para saber mais: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/430872>

CADERNO DE ARTEVIDADES LITERÁRIAS PARA EJA: uma colcha de retalhos, um álbum de retratos, um entrelaçar de histórias, uma construção de identidade

Trata-se de um material pedagógico que une Arte, Vida e Literatura, o que explica o trocadilho realizado originando a palavra **Artevidades** que compõe o título deste material: Caderno de Artevidades Literárias para EJA: uma colcha de retalhos, um álbum de retratos, um entrelaçar de histórias, uma construção de identidade.



OBJETIVOS

Esse suporte educacional dispõe-se a ser um material didático complementar ao trabalho do professor da EJA. Um Caderno que proporcione o desenvolvimento literário através de expressões artísticas, o resgate das histórias de vida através das memórias e o encontro literário ao propor diálogo entre as histórias de vida e as histórias do cânone.

PÚBLICO-ALVO: Alunos da EJA e do 9º ano do Ensino Fundamental.

ELEMENTOS

A **colcha de retalhos** é um remendar de lembranças, partes costuradas compondo um todo, uma história que se transforma em arte e em abrigo. Cada retalho da vida é resgatado de diferente cor, textura ou tamanho. São os retalhos de cada momento, unidos um a um que formam a colcha/tecido da vida.

O **entrelaçar de histórias** são histórias que se cruzam, se enlaçam e por vezes dão nó. Ao narrarem suas histórias de vida, os alunos se percebem como sujeitos ativos e refletem sobre os fatos narrados, contribuindo para construção e reafirmação de suas identidades, além do resgate da autoestima.

Um **álbum de retratos** traz à tona recordações do passado, é uma coletânea de fotos, imagens registradas no papel e na mente. Revirar um álbum de retratos é uma forma de voltar no tempo e perder-se nele, é lembrar pessoas e momentos que revivem e se colorem mesmo nas cores amarelas do tempo.

ROTEIROS

ROTEIRO PEDAGÓGICO 1

*Uma espécie de bússola:
questionário para conhecer os sujeitos e seus hábitos de leitura*

ROTEIRO PEDAGÓGICO 2

*Um álbum de retratos:
as faces do tempo rasgadas através de um mergulho em textos de
Cláudia Lispector*

ROTEIRO PEDAGÓGICO 3

*Museu de pessoas:
relatos de vida inspirados em texto de Carlos Drummond de
Andrade*

ROTEIRO PEDAGÓGICO 4

*A Colcha de retalhos:
costurando memórias a partir da leitura de Drummond*

ROTEIRO PEDAGÓGICO 5

*Em busca da autoestima:
reflexo do espelho e construção do autorretrato a partir de conto
de Machado de Assis*

ROTEIRO PEDAGÓGICO 6

*Uma construção de identidade:
refletindo sobre "o eu profundo e outros eus" a por meio de texto de
Lima Barreto*

ROTEIRO PEDAGÓGICO 7

*Lembranças de outrossos em varal de memórias:
Cecília Meireles, o passar do tempo e a efemeridade da vida*

ROTEIRO PEDAGÓGICO 8

*Retrospectiva:
a casa da infância através da leitura de Vinícius de Moraes*

Modern Art – Aplicativo em Realidade Virtual

É um aplicativo em 360° de Realidade Virtual para celular. As principais especificações técnicas, que estão contempladas, são: o produto pode ser baixado via internet em celulares Android que possuem a tecnologia do giroscópio e também funciona na plataforma iOS, sendo visualizada no YouTube e no Facebook.



OBJETIVO

Potencializar o ensino de Arte através de um aplicativo de Realidade Virtual.



ELEMENTOS

O produto conta com ambiente virtual em 3D, narração e música ambiente sempre visando à diversão, buscando ser estimulante e educativo ao mesmo tempo. O ambiente virtual 3D, é o espaço virtual em três dimensões (altura, largura e profundidade) onde o usuário/aluno estará imerso. É onde ele será instigado a desbravar, observar e responder a estímulos.

PÚBLICO-ALVO: Alunos do 8º ano do Ensino Fundamental.

TELAS/AMBIENTES



O aplicativo inicia mostrando a logomarca que foi projetada pelos alunos. Simultaneamente começa a trilha sonora ambiente com a música Uirapuru de Waldemar Henrique, cantada pelos alunos do coral da escola. Em seguida surgem no espaço virtual as releituras feitas pelos alunos, sendo 16 no total. Cada releitura mostra no rodapé o nome dos alunos e acima delas há o título "Releituras". As vozes das alunas narram o que foi a Semana de 22. O cenário ainda está escurecido, pois o foco principal são as releituras dos alunos.

Em seguida o cenário acende e aparece o título, "Originais", com as obras dos artistas que inspiraram os trabalhos dos alunos. Nesse momento deixamos de ver as releituras. Abaixo de cada obra podemos ler o nome dos artistas que as produziram. Ouvimos também a narração contando um pouco da história de cada um. Depois de algum tempo as releituras retornam e ficam lado a lado com as obras originais, nivelando o fazer dos alunos enquanto artistas. Nesse momento é possível comparar as obras dos alunos com as dos artistas e também comparar as releituras dos alunos entre si.

AUTORIA: Rafael Silva da Costa

ORIENTADOR: Esequiel Rodrigues Oliveira - Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica – UERJ - 2018

Para saber mais: <https://play.google.com/store/apps/details?id=br.uerj.Latic.GameModernArt>

