

## **Título do Projeto: Desenvolvimento e utilização de Artefatos Midiáticos**

**Linha 02:** Ferramentas Tecnológicas para Educação a Distância

### **Pesquisadores:**

- Marizete Silva Santos
- Francisco Luiz dos Santos

### **Apresentação:**

O avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) possibilita a multiplicidade dos meios de interação entre os indivíduos e, conseqüentemente, cria e altera costumes em todo o mundo. Essas transformações, nascidas no bojo do avanço tecnológico, suscitam novas perspectivas ao campo educacional.

Nesse contexto, a Educação a Distância apresenta-se como uma modalidade educacional que se utiliza também das tecnologias, visando ampliar seu poder de abrangência, principalmente, territorial. Logo, considerando as dimensões de um país como o Brasil, a EAD é uma modalidade importante para oportunizar formação acadêmica, profissional, tecnológica e cidadã às mais diversas regiões.

Neste documento são apresentadas algumas propostas de trabalho com o uso e desenvolvimento de tecnologias aplicadas em diversas áreas de conhecimento em que estes pesquisadores têm atuado.

### **Áreas de Interesse:**

1. Robótica
2. Desenvolvimento de jogos
3. Tablets na educação infantil
4. Produção de material didático (vídeo, áudio, quadrinhos, animação, etc)
5. Programa IRACEMa: **I**nformar, **R**epensar, **A**gir, **C**onscientizar e **E**ducar para a preservação do **M**eio ambiente;
6. Programa Jovens Dentistas: formar jovens multiplicadores para atuarem na prevenção à cárie dentária

### **Objetivos:**

#### **Geral:**

1. Desenvolver e utilizar tecnologias para áreas de conhecimento diversos, observando os princípios da sustentabilidade.



### **Específicos:**

1. Fazer uso de recursos, como vídeo, animação e sons para o desenvolvimento de materiais didáticos, a exemplo de livros digitais interativos;
2. Desenvolver vídeo aulas interativas;
3. Utilizar a teoria de jogos e redes sociais, para aplicação, fazendo uso de recursos como competição, níveis, curvas de dificuldade, interações, cenários, entre outros;
4. Desenvolver artefatos midiáticos com recursos de vídeo, som, interações 2D e 3D;
5. Desenvolver e utilizar softwares para dispositivos móveis;
6. Desenvolver e utilizar tecnologias da Lousa Digital e do Tablet Educacional, no Projetor Proinfo;
7. Implantar o Programa IRACEMa: **I**nformar, **R**epensar, **A**gir, **C**onscientizar e **E**ducar para a preservação do **M**eio ambiente nos polos de atendimento presencial da UAB;
8. Formar jovens multiplicadores para atuarem na prevenção à cárie dentária nos polos de atendimento presencial da UAB;
9. Formar estudantes, professores e profissionais em geral, no uso de ferramentas tecnológicas.
10. Desenvolver e utilizar tecnologias na área de robótica.

### **Resultados Esperados**

1. Atividades de extensão a serem realizadas com os estudantes dos cursos da educação básica, graduação e pós-graduação;
2. Dissertações de mestrado na área do projeto;
3. Publicações na área do projeto;
4. Materiais didáticos diversos (jogos, quadrinhos, animações, vídeos, etc..)

### **Perfil do Candidato:**

1. Graduado em qualquer área de conhecimento que tenha interesse e habilidade com o uso de tecnologias.

### **Requisitos Mínimos:**

- Manuseio com computador: windows e office.
- Possuir disponibilidade mínima de 20 horas dedicadas ao projeto.