



PROJETO CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE OBJETOS EDUCACIONAIS ACESSÍVEIS ENTRE O LABORATÓRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA (LPECT-ITA) E A SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE RESENDE/SME-CEMAE

Congresso de Educação - Práticas Digitais, 1ª edição, de 28/06/2021 a 01/07/2021
ISBN dos Anais: 978-65-89908-40-1

GERMANO; Professor Coordenador José Silvério Edmundo ¹, SANTOS; Pedagoga Caroline Vieira de Campos Gonzalez dos ², ROCHA; Professora Edinéia Filomena da Rocha ³, DANELON; Diretora de Inclusão Maria Cristina Tavares de Moraes ⁴

RESUMO

O uso de recursos de tecnologia, principalmente disponibilizados pela internet, tem provocado transformações significativas na maneira de pensar o processo de ensino/aprendizagem. Reconhecendo a importância dessas mudanças na proposta de uma educação que utilize diferentes formas e ferramentas de aprendizagem, este projeto de pesquisa surge da possibilidade de cooperação técnica entre o Laboratório de Pesquisa em Educação Científica e Tecnológica - LPECT e o Centro Municipal de Atenção ao Educando - CEMAE (Secretaria Municipal de Educação de Resende/ RJ) na articulação com a Educação Básica inclusiva para a criação de Objetos Educacionais Acessíveis (OEAs), o qual objetiva: a) Potencializar a prática educacional especializada do professor onde ele assumirá a condição de agente na produção de recursos acessíveis aos alunos, considerando sua realidade e condições materiais de produção tecnológica; b) Disponibilizar na plataforma ITA - OEAs jogos adaptados para a oferta de conteúdos diversificados e acessíveis alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC), de forma a possibilitar a equidade através de recursos em versão virtual e analógica; c) Estruturar um Laboratório Inteligente com a criação de OEAs balizada no processo de autoria, na articulação dos saberes dos sujeitos envolvidos, na aprendizagem significativa. Neste sentido, este projeto justifica-se pela necessidade da organização da pesquisa-ação com aporte das metodologias ativas de elaboração de OEAs que atendam às necessidades educacionais especiais dos alunos e apoiem o processo de aprendizagem e desenvolvimento de estudantes com deficiência, transtorno do espectro autista, altas habilidades ou superdotação e outras necessidades educacionais especiais. O arcabouço da plataforma é constituído por um conjunto articulado de ações: a) domínio das ferramentas do Powerpoint, b) pesquisa sobre o material pedagógico a ser transformado em recurso digital, c) articulação com professores e alunos que necessitam dessa mediação, d) construção do arquivo de imagens vetoriais, e) avaliação da adequação das cores e do tamanho das letras a serem usadas para que o objeto digital seja acessível, f) observações iniciais quanto a efetiva utilidade e eficácia do produto, g) avaliação com e para os alunos e professores que participam ativamente da construção, do enquadramento nos objetivos da BNCC, h) animações e finalização no OEA e i) confecção do botão de acesso para figurar na plataforma:

¹ Laboratório de Pesquisa em Educação Científica e Tecnológica (LPECT) - Laboratório Institucional do ITA, jsegermano@gmail.com

² Escola de Especialistas de Aeronáutica - EEAR/ Divisão de Ensino de Pós-Formação, inclusao.educar@gmail.com

³ Rede Municipal de Educação de Resende - SME/CEDEVIR, edineaevda@yahoo.com.br

⁴ Rede Municipal de Educação de Resende - SME/CEMAE, dirinclusao.educar@gmail.com

<http://www.fis.ita.br/pmr/especial/index.html>. Considerando que o objetivo principal do projeto é potencializar a formação docente no uso da tecnologia e autoria de OEAs, constata-se que o projeto apresenta resultados significativos na elaboração de recursos educacionais digitais produzidos pelos professores desenvolvedores e que, estes vêm avançando na elaboração dos objetos e na utilização com os alunos. Dessa forma a ação colaborativa entre os entes vêm se mantendo com possibilidades para futuros avanços e destacamos que a metodologia utilizada para o projeto, vem apresentando-se pertinente à proposta de trabalho e contínua pesquisa.

PALAVRAS-CHAVE: Colaboração, Tecnologia, Acessibilidade